

Svet

10/96

# KOMPJUTERA

CENA 10 DINARA

Tema broja

## Šta sa Internetom?

IGRA MESECA  
**Quake**

YU ISSN 0352-5031



150 DEN, 300 SIT, 6.00 DEM  
50 ATS, 6.00 CHF, 35 SEK

**Pentium VX i MX ploče**  
**TEAC CD58 (3x)**  
**Blizzard 1230/50...**

**Corel WorldPerfect Suite 7**  
**Fractal Imager 1.1**  
**ShapeShifter 3.5...**

Computer

Dream

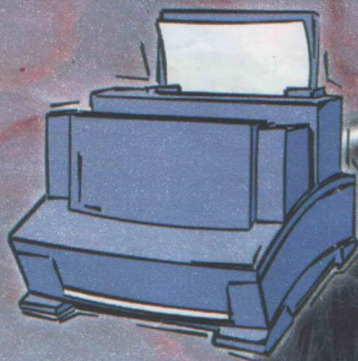
RAČUNAR

486 &  
pentium  
PROCESSOR

dodatna oprema  
komponente  
multimedija  
CASIO  
digitalni adresari

**NOVO !**

Prodaja CD originala:  
ENCARTA 97  
BRITANICA  
CINEMANIA 97  
GRAND PRIX 2



ŠTAMPAČ

SHOP: Nemanjina 4

OFFICE: Đorđa Jovanovića 9/III

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

hp HEWLETT  
PACKARD  
EPSON

Uređuje TIHOMIR STANČEVIĆ

## Apollo akceleratori

Poznati proizvođač periferija za Amigu izbacio je dve nove kartice za Amigu 1200 sa „Motorolinim“ procesorima 68040 i 68060. Ostavljena su četiri slot-a za proširivanje standardnim 72-pinski SIMM-ovima (do 128 MB). Inače **Apollo 1240** (40 MHz) košta 450 funti, a **Apollo 1260** (50 MHz) 574 funti. (ap/žm)

## EasyPhoto SmartPage

**SmartPage** je kućna verzija skenera za kolor-fotografije sa rezolucijom od 300 dpi. Za skeniranje fotografije formata 8 x 10 potrebno mu je čak 6 minuta. Priključuje se na SCSI interfejs, a ukoliko nemate SCSI mašinu, poslužić vam SCSI kontrolerčić koji se isporučuje uz karticu i lako se instalira. Iako su skenirane slike tamnije nego što bi trebalo, problem se može rešiti softverski pomoću bilo kog programa za obradu slika, a priložen je **EasyPhoto**. Poslužić i za skeniranje teksta i optičko prepoznavanje teksta pomoću **TextBridge** OCR čitača. Konačno, osnovna prednost ovog skenera „za po kući“ jeste cena od 300 dolara. (ns)



## PC Task 4.0

**N**ova verzija najboljeg softverskog emulatora PC-a na Amigu donosi niz poboljšanja. Kao prvo uvedena je potpuna emulacija 486 procesora, podržava rad u **Windowsu 95** i ostali softver koji zahteva 486 procesor. Poboljšana je podrška za rad sa CD-ROM-om, 24-bitnom **Cyber Graphics** video karticom i svim akceleratorim karticama. **PC Task 4.0** zahteva procesor 68020 ili jači. (ap/žm)



## 3D manija

**P**o svjoj prilici proizvođači 3D grafičkih akceleratora za kraj godine i Božićne praznike spremaju u inavazju. Pokušaće svim silama da potrošače ubede kako je 3D grafički akcelerator, ono što im je dotedavno bio samo san prosečnog PC korisnika, sada dostupan široj populaciji i nadasve neophodan deo hardvera.

Nije ni čudo što će za Božić e- ne kartica pasti, kada se znaju planovi Intela da instruktivski set novijih Pentiuma proširi MMX instrukcijama koje će omogućno ubrzati rad u multi-medijalnim, grafičkim, a posebno 3D aplikacijama. Opasnost koju predstavlja MMX za proizvođače grafičkih akceleratora ilustruje, sem planiranog pojeftinjenja je i promena ciljne potrošačke grupe sa korisnika CAD i 3D aplikacija na konzumente zabavnog softvera.

U priči je i „Microsoft“ sa **Direct3D** programskim interfejsom koji, u kombinaciji sa ostalim elementima **DirectX** modela pristupa resursima u Windows okruženju, popularizuje upravo igre. „Microsoft“ je probio očekivane rokove za dovršavanje **Direct3Da**, pa su novije kartice listom ostale bez podrške za D3D. Uz obećanje da će se za Božić pojaviti pedesetak igara koje se oslanjaju na D3D (od kojih su dve iz „Microsofta“ - **Hellbruder** i **Monster Truck Madness**), vodeći proizvođači grafičkih kartica najavljuju svoje modele koji će podržavati D3D. U igri su ATI, „Diamond“, „Matrox“, #9, „Orchid“, „Video Logic“, „Creative Labs“, „Hercules“ i ELSA. (ns)

## Intel Flash RAM 2 i 4 MB

**M**emorijske „kreditne“ kartice manjih kapaciteta, kakve dolaze iz „Intela“, sem što mogu poslužiti kao memorije za Amigu 1200, celularni (mobilni) telefon ili digi-

talni diktafon najčešće se koriste kao privremena memorija za prenošenje slika iz digitalne foto-kamere do (notebook) računara. Verzija kapaciteta 2 MB dovoljna je za skladištenje 34 digitalne fotografije. Podaci se mogu brisati i ponovo upisivati 100 000 puta a da se ne ugrozi sigurnost medija i ne pojavi opasnost od gubitka podataka. Cena je oko 100 dolara za 2 MB. (ns)



## Macromedia xRes 2.0

**I**mitacija je najiskreniji oblik laskanja, tako da bi „Adobe“ i „Fractal Design“ trebalo da budu zadovoljni činjenicom da je najnoviji grafički program „Macromedia“, **xRes 2.0** gotovo preslikao mogućnosti **Photoshopa** i **Painter**a i spojio ih u izvanrednu celinu.

Sličnosti sa **Photoshopom** su, slobodno se može reći, bezobrazne - glavna **Tools** paleta je gotovo preslikana, sa identičnim ikonama, njihovim funkcijama i načinom delovanja. Čak i filteri, kao i prečice na tastaturi se poklapaju. S druge strane, ako otvorite **Brush** paletu, videćete **Fractal Design Painter** na delu - veoma slično grafički simbolizovane vodene ili uljane bojice, kredu i razne vrste olovki. Sem toga, **xRes** omogućava korišćenje umetničkih stilova poput pointilizma i Van Gog pokreta, koji se do sada nisu mogli naći nigde sem u FDP-u.

„Macromedia“ je dodala i neka poboljšanja, kako ovaj program ne bi bio izbivna kopija. Tu je, recimo, alat za vektorsko kreiranje krivih, zatim mogućnost za istovremeni rad sa više „lebdećih“ objekata, koje kao takve možete i snimiti bez integracije sa pozadinom u MMI formatu. **xRes** pri radu sa veoma velikim fajlovima koristi „siling“ tehniku, koja omogućava da sa svaka operacija ili upotrebljeni filter primena samo na delu slike koji je trenutno vidljiv na ekranu, smanjujući time vreme izvršavanja operacije. (av)

Broj 145, oktobar 1996.  
Cena 10 dinara

Glavni i odgovorni urednik  
Zoran Mošorinski

Generelni direktor "Politike" A.D.  
Blažica Draganić  
Izdavač N.P. "POLITIKA" d.o.o.  
11000 Beograd, Makedonska 29  
Štampe grafičko preduzeće  
"Štamparija Politika"

Uređuje redakcijski kolegijum:  
Tihomir Stanević  
Nenad Vasović  
Emin Smajić

Redakcija:  
Gradimir Joksimović  
Goran Krsanović  
Slobodan Mecedončić  
Vojislav Mihailović  
Slobodan Popović  
Nikola Stojanović

Likovno-grafička oprema:  
Rina Marjanović  
Brankica Rakić

Marketing, sekretar redakcije:  
Nataša Uškoković

Ilustracije:  
Predrag Milčević

Dopisnici:  
Branislav Anđelić (SAD)  
Miomir Besarabić (Svajačarska)  
Aleksandar Petrović (Kanada)

Saradnici:  
Branislav Babović, Aleksandar Veljković,  
Đorđe Vučković, Ilija Gašić, Dušan Dingarać,  
Branko Jeković, Relja Jović, Dragana  
Kosovac, Božo Krstajić, Miloš Krstajić,  
Dalibor Lanik, Marko Milivojević, Josip  
Modli, Iven Olorovski, Nenad Orlic,  
Vladimir Orović, Vladimir Prcodorov,  
Miomir Radčić, Samir Ribić, Duško Šavčić,  
Aleksander Swarwinski, Dejan  
Stepanović, Dušan Stojićević, Viktor  
Todorović, Branislav Tomić, Nikola  
Čosić, Damir Čolak

Tehnička saradnja:  
Srđan Bukvić, Dejan Filipović

Telefoni redakcije:

011/ 392 0552 (direktno)  
392 4191, lokal 369  
392 0552  
fax:  
e-mail: editors@sk.co.yu  
WWW: http://www.beograd.com/sk  
BBS: 392 9148 (14.4 Kbps, V42bis)  
(SysOp: Vojislav Mihailović)

Pretpлата za našu zemlju: tromesečna  
27,00 din., šestomesečna 54,00 din.  
Uplata se vrši na žiro-račun broj:  
40801-603-1-3042104, uz obaveznu  
naznaku: N.P. "Politika", pretpлата na list  
"Svet kompjutera". Poslati uplatnicu i  
punu adresu.

Pretpлата za inostranstvo:  
poligodisnja - vozom: 20 DEM  
ili protivrednost ostalih valuta  
poligodisnja - avionom:  
I grupa - Evropa 36 DEM  
II grupa - Bliski istok 37 DEM  
III grupa - Afrika-Azija 39 DEM  
IV grupa - Amerika-Kanada 41 DEM  
V grupa - Daleki istok 42 DEM  
VI grupa - Južna Amerika 45 DEM  
VII grupa - Australija 46 DEM  
ili protivrednost ostalih valuta

Uplata se vrši preko Džemalje Bank AG  
Frankfurt/M na račun Komercijalne banke  
AD, Beograd broj 9359669, u protivrednosti  
valuta USD ili DEM u korent.  
N.P. "Politika" - Beograd, glavni račun  
broj: 70400-6992586 koji se vodi kod  
Komercijalne banke AD - Beograd. Kod  
uplate obavezno navesti: Svima plaćanja  
- Pretpлата na list "Svet kompjutera".

Kopije uplate obavezno poslati na tel  
fax, protivrednost službe: +381 11 392  
8776 ili na adresu: "Politika" - pretpлата,  
29. novembra 94/1, 11000 Beograd.  
Rukopise, crteže i fotografije ne  
vracamo

## Portable Add-On LapTalk

Problem nekalitnetne reprodukcije zvuka na ugrađenim zvučnicima prenosivog multimedijalnog računara može se jednostavno rešiti dodavanjem para aktivnih stonih zvučnika. Međutim, to ne rešava problem rada sa kompjuterom dok ste na putu i kada radite. Tada nastaje petljanjica sa kaublovima kada računar držite na krilu, što nas opet vodi do slučajica ili do LapTalk zvučnika firme "Portable Add-On". Zvučnici teže samo pola kilograma, montiraju se na ivice displeja i sa samo 100 mA postižu snažan i kvalitetan zvuk u kompaktnom izdanju. (ns)



## Acorn NetStation

Najnoviji hardverski trend su mrežni računari (Network Computers), jeftine radne stanice koje služe jednostavnom povezivanju na Internet, a nude i korišćenje "pravih" aplikacija uz pomoć specijalnih servera, o čemu je SK već pisao u broju 9/96. NetStation, koji više liči na prosečan video-rekorder nego na računar, u sebi sadrži 4 MB ROM-a sa kompletnim mrežnim OS-om i WWW klijentom koji podržava HTML 3.2 (obećana je i podrška za Shockwave prezentacije, kao i za Java jezik). Stroc sistema čini ARM 750FE procesor na 40 MHz; a ugrađeni su i V.34+ modem (33 600 bit/s), kao i ATM i Ethernet port za direktno umrežavanje. Na prednjoj strani je slot za "pametne" kreditne kartice uz pomoć kojih korisnik može kupovati robu preko Interneta. NetStation se može priključiti na TV (pomoću SCART konektora) ili standardan SVGA monitor, a za 400 funti, koliko košta, može predstavljati dobru alternativu za one koji bi hteli Internet, ali ne i "pravi" PC računar. (sp)



## WWW na malom ekranu

Već neko vreme "Intel" pravi planove kako da korisnicima distribuiraju Internet preko TV-a. Tehnologija slična teletekstu zove se Inter-casting i omogućava da se istim kanalom, uz pomoć VBI (Vertical Blanking Interval) signala nesmetano prenose podaci sa Interneta. Na slici se vidi kako će to sve izgledati na PC monitoru: živa TV slika sa linkovima na kojima se mogu naći dodatne informacije. Ideja je u ovom trenutku čini previše smelom, ali je možda ovo korak dalje ka potpuno digitalnoj televiziji. (sp)



## Amiga 1200xl

Pojavljivanje ove interne nadogradnje za Amigu 1200 otklanja je zbog primene Burst-EDO SIMM tehnologije. Novo proširenje se smešta u trap door Amige 1200 i ima 34-pinski konektor za SCSIid Utility karticu. Radi se o kombinaciji SCSI-2 (5 MB/s) i Enhanced IDE kontrolera čiji se slot nalazi u neiskorišćenom prostoru ispod flopi drajva Amige 1200. Maloprodajna cena A1200xl na 50 MHz sa 8 MB Burst-EDO memorije je 500 funti. (ap/žm)

## Dataflyer SCSI+

U pitanju je 16-bitna SCSI-2 kontroler kartica za Amigoke konvertuje interne signale IDE interfejsa radi povezivanja sa nekim od SCSI



uredjaja. Dataflyer SCSI+ može da radi sa maksimalno 5 SCSI uređaja kao što su CD-ROM, hard disk, SyQuest itd. Za razliku od ostalih SCSI interfejsa, kompatibilno je sa svim poznatim akcelerator-skim karticama i, što je najvažnije, ne zauzima mesto ostalim važnim portovima. Kartica se lako instalira tako da nema potrebe za sećenje lima. Cena je 90 funti. (ap/žm)

Informacije za rubniku "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. Naša adresa: Svet kompjutera, Hard/Soft scena, Makedonska 31, Beograd.

## Bodyguard Security Laptop Computeguard

U zemljama u kojima je čovek sa laptopom u ruci i mobilnim telefonom samo običan smrtnik, beše su i krađe pronicivih kompjutera. Dovoljno je da na trenutak odvoje pogled od svog ljubimca i da on neraspno „dobije noge“. Ukradenim primercima vesti ne mogu tako lako da uđu u trag. Stoga vlasnicima ostaje da u sopstvenoj režiji osiguraju svoj kompjuter.

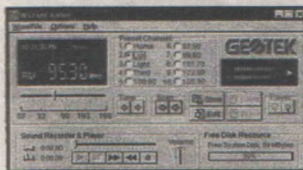


„Bodyguard Security“ nudi rešenje slično onome koje se primenjivalo na kofere i aktovke. Laptop Computeguard je mali alarmni sistem koji se kači na laptop. Ukoliko se kompjuter pomeri, alarm sa zadržkom od nekoliko sekundi aktivira piezo sirenu jačine 110 dB. Alarm „pamti“ koliko je puta aktiviran, a isključuje se posebnom magnetnom karticom. (ns)

## Multimedijalna osteologija



osadašnja CD izdanja iz oblasti anatomije uglavnom nisu odmakla dalje od naučno-popularnih enciklopedija za širi krug nestručnih korisnika (najviše zbog previše skućenog prostora na standardnim kompaktnim diskovima). Studentima medicine i dalje nema alternative za kilogram suvoparnih udžbenika i skupih atlasa. Međutim, nova multimedijalna izdanja firmi „Dorling Kindersley“ (*Interactive Skeleton*) i „Mosby Multimedia“ (*Ultimate 3D Skeleton*) idu korak ispred. Ovoga puta obrađena je samo jedna, ali bažična anatomiska disciplina - nauka o kostima, tj. osteologija. Nešto bolje i detaljnije urađen CD je *Interactive Skeleton*, gde je svaka od preko 200 kostiju, koliko broji ljudski organizam, izložena uz vrlo bogat propratni tekst, trodimenzionalne modele koji se mogu rotirati i na kojima su jasno označeni mišićni pripoji (idealno kao uvod u miologiju), a postoje i disekcioni preseki koji pružaju uvid u unutrašnju arhitekturu sva tri tipa kostiju (dugačke, plojsnate i nepravilne). Nadajmo se skoror pojavi sličnih diskova koji će se baviti i ostalim anatomskim naukama. (gj)



dostaje opcija kojom bi se mogao sastaviti detaljan nedeljni rokovnik sa intervalima emitovanja omiljenih radio emisija na različitim stanicama. Kako se uređaj povezuje na ulaz zvučne kartice, semprovanje zvuka sa radija nije nikakav problem. Moguće je programiranje radija tako da snimi radio program određene stanice u nekom intervalu. Ipak, program ne poznaje dane u nedelji, te svi programi moraju završiti u roku od 24 časa. Wizard Radio pokriva celo komercijalno FM područje (87-108 MHz) i košta 40 funti. (ns)

## MarkTech CD-Lite PC

Za vlasnike starijih notebook PC računara i one koji pri kupovini prenosivca nisu imali u vidu sve prednosti ugrađenog CD-ROM-a, postoji elegantno rešenje u vidu eksternog CD-ROM-a. Rešenje dolazi iz „MarkTecha“ u elegantnom crnom izdanju. Ova šestostoruki CD-ROM može poslužiti i kao Discman, kada mu se odstrane eksterno napajanje i kabl kojim se povezuje sa PC-Card slotom na notebooku. Pod Windowsom 95 uređaj se detektuje čim ga priključite, a po instalaciji dražera nije potreban restart da bi se CD-Lite u sistemu video kao klasičan CD-



ROM. Za rad nisu neophodne ni baterije ni eksterno napajanje, jer se uređaj može napajati i preko PC-Card slota, kada crpi energiju iz notebooka. Brzina uređaja je bez dobrog razloga i do 30% manja u poređenju sa adekvatnim CD-ROM-om povezanim na PCI EIDE kontroler. (ns)



Ukoliko želite da nadete (zgušnjenu) osobu po imenu, praviti ili elektronskoj adresi ili telefonskom broju, a ta osoba je u SAD, pogledajte <http://www.switchboard.com>. (sp)

## Evesham Micros Wizard Radio

ISA kartice sa ugrađenim FM radio-prijemnikom nisu nikakva novost na tržištu. Zvučne kartice sa ugrađenim radiom smo već videli, ali kompjuterski kontrolisani radio u eksternoj varijanti još nismo videli. Reč je o Wizard Radiju koji staje na dlan i povezuje se preko serijskog porta na računaru. Biranje stanica se može obaviti na nekoliko načina: pomeranjem klizača na skali, preko digitalnih komandi i automatski. Deset omiljenih frekvencija se može memorisati i snimiti pod kratkim imenom. Ne-



## U OVOM BROJU

TUMA BROJA:	
ŠTA SA INTERNETOM?	16
Šta se može uraditi Netscape Navigator vs. MS Network Explorer	20
Internet softver za Amigu	22
Amiga i WWW	23
Internet klijenti u prozoru	24
mIRC 4.6	25
Snaga e-maila	26
BeoTelNet - prave cene	19
PRST NA ČELO	
Legalizacija tržišta?	9
NOVE TEHNOLOGIJE	
Procesori po meri	11
PRIMENA	
Računari u avijaciji (2): Pilotska akademija JAT-a	14
AKTUELNOSTI	
VicScorp u stisci	15
GeDeTEKA	
Dr. Ruth's Encyclopedia	10
Take Your Best Shot	10
Aladdin Activity Center	11
TEST DRIVE	
Pentium VX i HX ploče	28
Cyrix 6x86 dolazi	29
USR Sportster Vi 14.4	30
Blizzard 1230/50 IV	30
Teac CD 58 (8x)	31
Creative GCD-R542	31
Yamaha OPL Sound System	32
Sound Blaster AWE32 PnP	32
Amiga 1538 monitor	32
IBM D80A-2540	33
Koss HD-1 i HD-33	33
TEST RUN	
Corel WordPerfect Suite 7	34
Fractal Imager 1.1	36
RAS za Word 7.0	37
Qmodem Pro 2.0	37
CD Tools 1.0	38
Amiga:	
XPKatana 1.2	38
ShapeShifter 3.5	39
I/O PORT	
ZLOG	40
Tehnička knjiga: „Word 7.0“	
SVET IGARA	65

# SC4133

486DX5 133 MHz

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

**1290**

# SC5133

Pentium 133 MHz

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

**1790**

# SC5166

Pentium 166 MHz

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

**2040**

**SPECIJALNA PONUDA**

za čitaoca „Sveta kompjutera“

**5%  
POPUSTA**

za donosioca ovog kupona  
(ili čitavog primerka časopisa)

# GENIUS SUTLIĆ & Mikrodizajn

**PLOČE DISKOVI**

HARD DISK IDE 1.3 Gb / 1.6 Gb / 2.1 Gb	350 / 400 / 520
HARD DISK SCSI 2.1Gb / 2.1 Gb WIDE SCSI	850 / 1390
FD 1.2Mb / FD 1.44Mb	80 / 50
CD 8xSPEED IDE	200

**KARTICE**

PCI 486 DX5-133MHz, 256Kb, EIDE +I/O	220
PCI 586 PENTIUM TRITON, INTEL 133MHz, 256Kb, EIDE +I/O	690
PCI 586 PENTIUM TRITON, INTEL 166MHz, 256Kb, EIDE +I/O	940

## Distributer Genius proizvoda

PCI SCSI adaptec 2940 / 2940 ULTRA WIDE SCSI	400 / 650
ETHERNET NE2000 / PCI NE2000 / PRINT SERVER	50 / 60 / 270
Robotics SPORTSTER 288 / 336 Vi	360 / 390
INT. FAX MODEM 14400 MNP5	90
SOUND BLASTER 16bit / 44kHz STEREO	75
AKTIVNI ZVUČNICI 60W	65

**CENE SU U  
STALNOM PADU.  
PROVERITE!**

**SVGA**

VIDEO PCI TRIDENT 9440 / S3 TRIO 64+ (1Mb)	60 / 70
STEALTH 2001 2Mb	230
<b>DIAMOND</b> VIPER PRO 2Mb	290

## Garancija dve godine

**MONITORI**

14" KOLOR PHILIPS 14C	450
14" KOLOR PHILIPS 14B	500
15" DAEWOOD	700
15" PHILIPS BRILLIANCE	800
17" YAKUMO	1500
17" PHILIPS 17B	1500
17" PHILIPS 17A	1800
21" YAKUMO	3600
21" PHILIPS 21B	3850
21" PHILIPS 21A	5500

**ŠTAMPAČI**

HEWLETT PACKARD LaserJet 5L, 600dpi	930
HEWLETT PACKARD LaserJet 5P, 600dpi	1750
HEWLETT PACKARD LaserJet 4V (A3)	4180
EPSON Stylus 820	380
EPSON Stylus 1000	1000
EPSON Stylus COLOR II (A4)	650
EPSON Stylus XL PRO (A3)	2390
EPSON LX-300 / LQ-100	300 / 400
EPSON LQ-570, 24 pin, A4	700
EPSON FX-1170, A3	1100
EPSON LQ-1070, 24 pin, A3	1000

## Devet godina sa vama

**RAZNO**

MEMORIJE SIMM 4Mb / 8Mb / 16Mb EDO	45 / 90 / 190
MINI TOWER 200W / TASTATURA YU.US	75 / 35
Genius GRAFIČKI TABLET 12x12 / 12x18	440 / 640
Genius MIŠEVI (izbor modela: šareni, optički, bežični, scroll)	20 do 100
SKENER ScanMate Color, 800 dpi	310
Genius SKENER ColorPage SP-2 2400 / ColorPage HR 4800	1150 / 1500

Kosovska 32/1, 11000 Beograd

Tel: 011/332-607, fax: 011/345-126

Radno vreme: od 9 do 17h

OKT. '96.

## Compaq V70 monitor

Sa malim radnim stolovima, kakve smo primorani da koristimo, svaki centimetar dodatne razdaljine od monitora znači manje zračenje (sve dok monitori ne budu nosili oznaku „No Radiation“, a ne „Low Radiation“). Većina monitora ima nezgodnu osobinu da kablovi za signal i napajanje štrče na zadnjoj strani što oneogućava da se monitor prisloni za dno stranom uz zid (to nije ni dobro učiniti ako si u rešetke za hlađenje otpozadi, što je takođe čest slučaj).

„Compaqov“ monitor V70 koji se isporučuje uz nove serije modela ProLinea i Deskpro ima relativno standardne tehničke karakteristike, ali veoma jednostavno i dobro rešenje navedenog problema – kablovi „padaju“ direktno nadole između zida i stola, manje se savijaju, a čitav monitor može se potpuno približiti zidu. Ali ko još obraća pažnju na takve „gluposti“... (ts)



## USB revolucija

Maleni USB port (Universal Serial Bus) će do kraja godine biti deo standardne konfiguracije na svim Intelovim matičnim pločama. Očekuje se da će USB zameniti serijski i paralelni te port za miša i tastaturu. Omogućiće dodatne pogodnosti,



poput vezivanja uređaja po principu „jedan za drugim“ u stilu SCSI interfejsa, uz protok od 12 Mbit/s. Među linijama za podatke USB poseduje i linije za napajanje priključenih uređaja, što USB čini idealnim i za prenosive računare. (ns)

## Frame Maker 5 i Corel Ventura 7

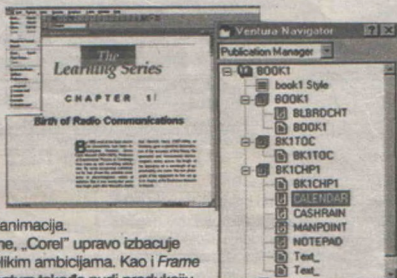
Šta se dobije kada neki softverski gigant ukrsti DTP program sa svojim dobro poznatim grafičkim paketom? U slučaju Adobe Frame Makera 5 za Windows 95 dobijate veoma moćan program, kompatibilan sa ostalim proizvodima u porodici, kao što je recimo Photoshop. Ovo je pravi izdavanje Frame Makera otkada je „Adobe“ kupio „Frame Technology“.

Šta je novo? Pre svega kompatibilnost sa Windowsom NT 3.51 i novijim, kao i podrška za duga imena. Poboľjšanja na kreativnom polju podrazumevaju mogućnost čitanja i kreiranja dokumenata u HTML (možete u njemu kreirati kompletnu WWW prezentaciju) i Adobe Acrobat formatu. Frame Maker 5 podržava i OLE standard 2.0.

U svoje dokumente možete uključivati čak i animacije i zvuke, čak ih možete i editovati. Doduše, jedino ograničenje je nemogućnost upotrebe Quick Time animacija.

S druge strane, „Corel“ upravo izbacuje Venturu 7 sa velikim ambicijama. Kao i Frame Maker, nova Ventura takođe nudi produkciju HTML web stranica, integraciju zvukova i animacija u dokumente, ali i više od toga – mogućnost izrade Java programa, Common Ground i Envoy (poput Acrobat) dokumenta. Ventura ima čak i mogućnost integrisanja Quicktime animacija, neočekivano izostavljena u Frame Makeru. „Corel“ tvrdi da će čak i njihov CD Creator biti integrisan u finalnu verziju Venturu 7, kako ne biste imali nikakvih problema ukoliko odlučite da svoju knjigu, umesto na papiru, „odštampate“ na CD-u.

Naravno, raskošne mogućnosti nove Venturu uzimaju svoj danak u hard disku – čitavih 140 MB, spram skromnih 20-30 MB koje će vam uzeti Frame Maker. (av)



## Hayes obara cene

Svetski proizvođač i tvorac modernih modema, firma „Hayes“, odlučila je da smanji cene svojih proizvoda tako da je, naprimer, modem Hayes Accura v.34 sada jeftiniji čak 30 procenata. Generalni menadžer za Evropu Džeremi Bat (Jerome Butt) tvrdi da je ovaj potez učinjen da bi što više kupaca privukli ka „Hayesovim“ proizvodima i ujedno formirali nove cene tržišta modema. Koliko će to podstaći i druge proizvođače modema na istu poslovnu politiku, ostaje da vidimo. (bb)

## Knjige za Amigu

Ni pre sankcija, u stara dobra vremena, knjige za Amigu na engleskom jeziku nisu bile česte kod nas. Naravno, razlog je bio u tome što nam je Nemačka bila „najbliža“ strana zemlja.

Da bismo vam pomogli da bar malo poboljšate situaciju sa svojim knjigama objavujemo spisak knjiga koje nude engleski „Fourth Level Developments“ (u zagradama su cene u GBP sa uračunatim porezom i poštanskim troškovima za britanske kupce):

„Connect Your Amiga“ (12,5), „Amiga Assembler“ (17,5), „Amiga A1200 Insider Guide“ (17,5), „Amiga Workbench A-Z“ (17,5), „Amiga A1200 Next Steps“ (17,5), „Amiga Disks and Drives“ (17,5), „Mastering Amiga Printers“ (23,5), „Mastering Amiga AMOS“ (23,5), „Mastering AmigaDOS 3 - Tutorial“ (25,5), „Mastering AmigaDOS 3 - Reference“ (25,5), „Mastering AmigaDOS - Scripts“ (23,5), „Mastering Amiga Programming Secrets“ (25,5), „Mastering Amiga System“ (33,5).

Ako ste zainteresovani za neku od navedenih knjiga, detaljnije informacije otko sadržaja knjiga i načina naručivanja možete da potražite na URL-u <http://www.level.co.uk>.

Po našem izvoru trenutno najzanimljivija knjiga sa spiska upravo je prvonavedena „Connect Your Amiga“. Autor ove knjige Dale L. Larson pobrinuo se da pomogne svim vlasnicima Amige koji bi želeli da zakorače u svet računarskih telekomunikacija. Knjiga je pisana za početnike, ali i ekspertima nudi korisne savete.

Nezaobilazna tema ove knjige je Internet. Iz knjige možete saznati šta je zapravo Internet i zašto se diže tolika prašina oko nje, kako on radi, kako mu pristupiti i naravno kako ga koristiti.

Kako kojim slučajem još uvek nemate modem, knjiga će vas uputiti u pravi izbor kako modema tako i odgovarajućeg komunikacionog softvera. Takođe, dobićete sve potrebne informacije o BBS-ovima kao i uputstvo kako naći, dovući, otpakovati i koristiti besplatani softver.

Ako nameravate da vašu Amigu prikačite na neku mrežu, ova knjiga je pravi izvor informacija. U njoj su objašnjeni tehnički principi na kojima se zasnivaju SANA-II, Ethernet i ARCNet mrežni standardi, ali i tehničke karakteristike serijskog i paralelnog porta. Knjiga sadrži i savete za izbor i setovanje raznovrsnog mrežnog softvera (TCP/IP, SLIP, PPP, Envoy, DECnet itd).

U cenu knjige su uračunate i diskete koje sadrže mrežni softver pa zaista smatramo da je cena prihvatljiva i za naše uslove. (dd)

## Novi monitor za Amigu

Firma „Idek“ poznata po seriji Vision Master lansirala je novi 17" monitor sa dodacima za multimediju. Zvučnici se nalaze ugrađeni na prednjoj strani monitora oslobađajući korisniku potreban prostor oko monitora. Pojačalo sadrži specijalni zvučni procesor koji pruža 3D stereo efekat, tako da zvuk dolazi iz svih delova prostorije. „Idek“ tvrdi da njihov monitor može da „izdrži“ rezoluciju od 1600 x 1200 sa frekvencijom osveženja od 69 Hz i 1280 x 1024 sa 80 MHz. Cena u Britaniji je oko 600 funti. (bb)



## PowerMac/Pentium hibrid



**N**ovi „Appleov“ PowerMac 7200/120, računar koji je u osnovi Macintosh, na sebi ima i PCI Pentium procesorsku kartu na 100 MHz koja omogućava da dve platforme koegzistiraju u jednom računaru. Mac i Windows aplikacije ne mogu da rade na istom ekranu jer su konceptualne razlike između dva operativna sistema prevelike, pa su se autori odlučili za prebacivanje istovremenim pritiskom na „Command“ i „Return“. Postoji i komfornija varijanta korišćenja dva monitora, ali se obzirom na to da se

Pentium deo ponaša poput običnog PC-ja sa 8 MB RAM-a, pitanje je koliko se to isplati. Ukoliko ste Mac korisnik kome je po-

vremeno potrebna neka Windows aplikacija, ovakva mašina ima smisla. U svim drugim slučajevima ne treba spajati nespojivo. (sp)

## DVD – kašnjenje i problemi

**N**ovi format optičkih diskova DVD (*Digital Versatile Disc ili Digital Video Disc*) kasnije sa pojavljivanjem u obliku konkretnih uređaja (plejera) i filmskih i kompjuterskih naslova na diskovima. Naime, format zapisa još nije definitivno usaglašen. Navodno je problem u tome što filmske kompanije zahtevaju da standard obuhvati i odgovarajuće metode zaštite od kopiranja čime namevaju da spreče piratovanje njihovih DVD izdanja. Namera filmadžija je jasna: DVD je digitalni zapis i, za razliku od presnimavanja VHS kasete, svaka eventualna presnimljena kopija je potpuno identična originalu. Tako se, naprimer, ovde više niko ne bi žalio na „razmazane“ i „mračne“ piratske kopije.



„Toshiba“ i pored svega najavljuje da će izaći prva sa svojim DVD video plejerom do kraja godine, a „Warner Bros“ će istovremeno objaviti 50 aktualnih filmskih hitova.

Što se tiče kompjuterskog DVD formata, kako je već najavljivano, predviđa se da će potpuno zameniti sadašnje CD-ROM diske i mnoge tvorske kuće najavljuju nova izdanja (uglavnom igre) koja će iskoristiti mogućnosti novog formata. Međutim, ispitavanja zapadnog tržišta govore da će za potpuni prelazak ipak biti potrebne najmanje dve godine.

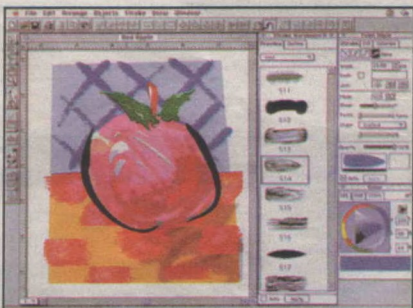
Ubedljivo najzanimljiviji podatak vezan za DVD do sada nismo mogli da pročtamo u stranju štampi. Naime, iako će bez problema čitati sadašnje CD-ROM-ove, kompjuterski DVD plejeri neće moći da čitaju diskeve snimljene na CD pisacima! Nije jasno da li za to postoje tehnički razlozi (činjenica je da se presavani i pojedinačno snimljeni diskovi razlikuju), ili se jednostavno proizvođači hardvera i softvera ponovo trude da piratima zagorčaju život.

Iz drugog izvora ipak saznajemo da je japanski konzern „Matsushita“ već pustio u prodaju svoj DVD (Digital Video Disc) plejer. Suparničke kompanije „Sony“ i „Philips“ i dalje ostaju pri planu da počnu sa prodajom svojih DVD uređaja tek pred kraj godine. Oni koji bi sada kupili „Matsushita“ plejer mogli bi da uživaju kada bi postojao bar jedan naslov na DVD formatu. (ts/dk)

## Fractal Design Expression

**N**i „Fractal Design“ ne sedi skraćtenih ruku dok konkurenti kopiraju mogućnosti *Painter*a. Uskoro će se na tržištu pojaviti novi proizvod pod nazivom *Expression*, koji objedinjava u najbolje na polju vektorske i bitmap grafike.

Bitmap grafika iz paketa kao što je *Photoshop* nudi izuzetan realizam, ali uz ogromne fajlove, a svako uveličavanje dovođi do „kockastosti“. S druge strane, vektorska grafika daje preciznost i glatkoću uz mogućnosti redimencioniranja, ali joj nedostaje bogatstvo kolorita. *Expression* uvodi novu tehniku koja korišćenjem višestrukih vektora simulira efekat bitmap „četkica“, pritom nudeći biblioteku od 150 realističnih stilova.



Ovi stilovi su podeljeni na prirodne alate, grafičke elemente i pokretne objekte. Ovi poslednji sadrže po nekoliko kadrova istog objekta, što omogućava stvaranje jednostavnih, glatkih animacija. Slike iz drugih paketa mogu se uvoziti i snimati kao novi stilovi.

Ovaj program će se pojaviti u *Windows 95* i *Macintosh* verziji, mada će *Windows* verzija izaći prva. Iz „Fractal Designu“ tvrde da su mnogi grafički dizajneri koji su nekada radili na Meku prešli na *Pentium Pro* mašine sa *Windows NT*-om, tako da *Macintosh* tržište postaje sve manje interesantno. (av)

## Igranje kao domaći zadatak

**P**rema podacima američkog Udruženja proizvođača elektronskih uređaja, čak 88 posto američkih tinejdžera koji poseduju računar kod kuće tvrdi da ga koriste za dodatno obrazovanje i domaći zadatke. Ipak, na pitanje o omiljenom kompjuterskom programu 65 posto njih navodi nazive igara, a samo 9 posto pominje neki edukativni softver. (ts)

## Genius ColorPage-SP2 i ColorPage-HR2

**S**kener firme „Genius“, koji smo prikazali u broju 5/96, ochnedavno ima i dva mlađa i bolja modela. *ColorPage-SP2* je 24-bitni jednoprolazni skener, maksimalne rezolucije 2400 tpi. *ColorPage-HR2* (na slici) je 30-bitni skener koji za svaku osnovnu boju (RGB) odvaja po deset bita čime (teorijski) postiže 1,07 milijardi nijansi. U praksi, to znači bolje razlikovanje boja i blaže prelaze između nijansi. Maksimalna rezolucija ovog skenera je 4800 tpi. Oba skenera dolaze sa SCSI interfejs karticom i odgovarajućim softverom: programom za skeniranje, programom za obradu slika, programom za optičko prepoznavanje teksta (OCR) softverom i drajverima za PC (*TWAIN*) i *Macintosh* (*Plug-In*). (ts)





## Komputerski detektor laži

**N**emačka firma „Höchner Daten & Medien“ za 40 DM nudi paket koji služi kao detektor laži. U paketu se dobija kabl sa senzorom koji meri promene otpora kože. Senzor se uključuje u serijski port kompjutera, a program rezultate prikazuje grafički, lako ovaj detektor neće moći da primenite pri sudskoj istrazi, sigurno je zabavno isprobati ga na prijateljsima. (dk)

## Osmobrzinski CD je prebrz

**I**nko se kaže da „brzina ubija“, u ovom slučaju sigurno kroči, a ponekad i biskira. Naime, izgleda da su osmobrzinski CD-ROM drayvovi prebrzi za 486 računare. Problem je u tome što pri brzini prenosa od 1,2 MB u sekundi 486 procesori ne mogu da rade ništa osim što primaju podatke, što ne smeta prilikom kopiranja fajlova i instalacije softvera, ali prilikom igranja, kada procesor nije slobodan dolazi do usporavanja, a ponekad i do pada sistema. (dk)

## Nikon ScanTouch 110

**U**koliko se bavite poluprofesionalnim stonim izdavačvom ili kreirate WWW stranice, sigurno vam je potreban dobar koloni skener. ScanTouch 110 spada u red jeftinijih A4 skenera, sa fizičkom rezolucijom od 300 x 600 dpi koja će sa softverskim interpolacijom moći povećati i do 4800 x 4800. Instalacija je, po re-



ma stranih kolega, brza i jednostavna i nije potrebna preterano precizna kalibracija da bi se dobili dobri rezultati. (wp)

## Konkurs za hakere

**R**azne telefonske kompanije širom sveta imaju probleme sa hakerima koji ne plaćaju telefonske usluge i koriste tuđe račune. Nemački Telekom je tekno isparao u svoj novi sistem mobilne telefonije da su se javno optočilo da će platiti 100.000 DM povremeno koji uspe da obavi jedan razgovor na račun telefonskog broja 0177-3219096. Ako im zainteresovanih mnogo napred. (dk)

## Iskomov pad!

**P**osle potpisivanja ugovora sa američkom firmom „VisCorp“ o prodaji „Amiga Technologies“ (vidi tekst na 15. stranici), nemački gigant „Escorn“ počeo je pad koji je rezultovao bankrotom firme. Početkom jula samo u Velikoj Britaniji zatvoreno je više od stotina proizvođača, dok je proizvodnja PC-a u fabricama zaustavljena. Neuspešan pokušaj probja „Escornovih“ računara na tržište, u trenutku kada su čine hardware padale, doveo je kompaniju do губица od par desetina miliona maraka. Ukupan губицак od 125 miliona DEM koji je trebalo da pokriju vlasnici deonika i banke, uvećao se na ukupni godišnji губицак od 180 miliona! Banke su odbile dati finansijsku pomoć i „Escorn“ je objavio bankrot samo par meseci posle prodaje Amiginh akcija. (bt)

## Legalizacija tržišta?

**D**a budemo načisto, legalizacija softverskog tržišta ne znači automatski kraj pirata. Što će imogina pasti na pamet kao prva posledica. Ilegalno kopiranje softvera nije strano ni najrazvijenijim zemljama. Razlika je u tome što se to tamo kažnjava, a kod nas ne.

Činjenica je da postojeće piratskog softverskog tržišta na ovim prostorima ima svoje pozitivne i negativne strane. Dolazak velikih svetskih proizvođača neminovno će doneti promene na tržištu koje će zavistiti od aktivnosti samih softveraša, ali i od toga kako će ih ovašnje tržište prihvatiti.

Pored glasina iz mnogih zemalja velikih softverskih kuća, pažnju privlači i vest iz novosadške „Mikromov“ o tome da će se vlasnicima piratskih verzija „Novellovog“ NetWarea je jednostavno „pregledati kroz prste“ odnosno biće im ponuđena nova verzija ovog softvera po ceni i svim ostalim uslovima kao da je primerak koji poseduju potpuno legalan (čitali: kupljen). Prema informaciji koju smo dobili, ova jedinstvena ponuda važi samo do 18. oktobra.

**A**posle toga? Da li siedi haika na pirate ili će se softverski „medžori“ (da se izrazimo rečnikom filmađinji zadržati samo na poslovnim korisnicima ili će gledati i šta kopiramo po kućama? Sudici prema iskustvima iz zemalja koje su sve to već prokle, na meti advokata softveraša biće samo „poslovnih“ korisnika, tj. firme. Bar u početku. Daleko smo mi od vremena kada će ovde postojati nešto kao što je, naprimer, britanski FAST (Federation Against Software Theft) ili nekakva „Softverska policija“.

Kao što je poznato, zakonska regulativa koja štiti vlasnike softvera postoji, ali se nešto bak i ne primenjuje. Zašto? Čini se da nije bilo nikoga ko bi imao dovoljno interesa da se više po sudovima zbog nekakvih „ključaka“ koji kopiraju diskete i CD-ove. Ono malo domaćih proizvođača softvera naprosto ne želi da se baviće sa tim jer, ili radi za poznatog kupca

Opšti je zaključak da do legalizacije na našem softverskom tržištu, kao i na sličnim tržištima u svetu, mora doći. Pitanje je samo kada

i to mu dobro naplate. Ili svoj proizvod isporučuju sa ugrađenom zaštitom od kopiranja (pa ko iskopira - svaka mu čast). Sa druge strane, strani proizvođači bi, da su aktivnije prisutni na ovom tržištu, imali dovoljno razloga da svaki postavu na svoje mesto. Ali nisu prisutni: bar ne na pravi način.

**P**ojavom softveraša na našem tržištu kupci softvera će moći da dođu do originalnih proizvoda, sa svim što uz to ide, uključujući i uputstva na našem jeziku, prevedene programe i helpove u sa mim programima, pa čak i (nadajmo se) delžurni telefon za dodatna pitanja korisnika. Već podavno među nama ima onih koji su, sveštenih prednosti, nabavljali originalne primerke softvera ključnog za njihovo poslovanje.

Pitanje je koliko su značajni proizvođači softvera uopšte upoznati sa ovašnjim prilikama, da li znaju kakvo nam je tržište, sudstvo i, na kraju krajeva, mentalitet. Nađam se samo da im je jasno da progreme nedavno plaćati preko svojih mogućnosti i da ćemo radije kapovati softver na svom jeziku, sa isto takvim uputstvima. Ovašnji partneri će morati da se potrađe da im sve to objasne ili da stvar uzmu u svoje ruke.

Posebno je pitanje da li će imati interesa da se bore protiv postojanja hiljada piratskih kopija ovde, kada ih na dalekom istoku pravu na milione...

Thomas STANČEVIĆ



**Najprodavanija serija kompjuterskih knjiga u svetu,  
sada i na našem jeziku!**

**Mikro knjiga u saradnji sa IDG Books Worldwide Inc., USA**



**DOS za neupućene**  
Dan Gookin  
380 strana



**CorelDRAW! 6 za neupućene**  
Deke McClelland  
400 strana

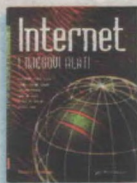


**Microsoft Office za Windows 95 za neupućene**  
Roger C. Parker  
400 strana

**Posetite nas na Sajmu knjiga u Beogradu od 22. do 28. 10. • hala 1**




**Programsko okruženje Delphi sa rešenim zadacima**  
Laslo Kraus  
330 strana



**Internet i njegovi alati**  
Nancy Cedeno  
330 strana



**C/C++ Vodič za programere**  
Chris H. Pappas i William H. Murray  
670 strana

 **Mikro knjiga**

**Naručivanje knjiga: Petra Martinovića 6, 11030 Beograd, tel/faks (381 11) 542 516, 2540 544 | 2540 545**

**Knjižara: Trebevička 8, 11030 Beograd, tel/faks (381 11) 544 988**

# Procesori po meri

U borbi za parče globalnog tržišta PC procesora učestvuju tri ključna igrača. Za „Intel” znamo, a šta je sa drugom dvojicom?

Tržištu je potrebna zdrava konkurencija koja korisnicima daje mogućnost izbora. Kada su PC procesori u pitanju pravo na izbor je u više navrata bilo suženo, ali se situacija vremenom stabilizovala. Potpunu dominaciju koju je „Intel” zadobio u poslednje dve godine sada narušava nekoliko originalnih rešenja poteklih iz ravnih laboratorija „Cyrix” i AMD-a.

## Ni po babu ni po stričevima

K5 i 6x86 su efikasniji od Pentiuma na istom radnom taktu. Zbog toga se raznorodni procesori porede prema relativnim performansama, a ne prema apsolutnim performansama vezanim za radnu frekvenciju. Stvoren je i poseban sistem merenja performansi, tzv. „P-Rating” zasnovan na relativnim performansama u odnosu na Pentium. Njime se kompatibilni procesori mogu porediti sa Pentiumom bez obzira na međusobno različite radne frekvencije. (Pentium) rejting se proračunava tako što se prvo mere performanse sistema sa originalnim Pentium procesorom koji pokreće softver kojim se svakodnevno koristimo (Winstone Benchmark). Onda se procesor zameni kompatibilcem sa nižim radnim taktom i u identičnim uslovima mere performanse sistema. Onaj kompatibilac koji postiže performanse za nijansu bolje od onih koje postiže referentni Pentium procesor, dobija P-rejting referentnog Pentiuma.

## AMD

Dok „Intel” razvija sedmu generaciju procesora AMD nudi alternativna rešenja za četvrtu i petu generaciju procesora. U klasi 486 procesora AMD nastupa sa Am5x86-P75 procesorom, koji se već odomacima na našem tržištu, dok se u klasi Pentiuma od nedavno nalazi gama K5 procesora. Arhitektura procesora K5 je bazirana oko superskalarnog jezgra koje u osnovi izvršava RISC instrukcije prema x86 izvornom k.d.u. Ovakvo rešenje omogućava izvršavanje do četiri instrukcije u jednom ciklusu, što je duplo više u odnosu na Pentium procesor. K5 je pin-kompatibilan sa Pentiumom i radi sa većinom novijih matičnih ploča namenjenih Pentiumu i kompatibilcima. Od samog početka razvijen je za Windows i sa njime je 100% kompatibilan, ali i sa NetWareom, OS/2 Warpom i 60000 drugih programa.

AMD pokriva donji deo game Pentium procesora, nudeći zamenu za modele koji su već pri kraju svoje karijere ili se više ne proizvode. U tom rangu AMD nastupa sa četiri modela koji



illustrated by NIK

supstituisu Pentiuma na 75, 90 i 100 MHz. Dobitak u performansama iznosi oko 3% i oko dva desetaka procenata u ceni. Potencijalni gubitak je vezan za smanjenu kompatibilnost sa starijim softverom, ali bi trebalo najmanje da brine potencijalne korisnike.

## Cyrix

Prvotno poznata po neslavim *DLC* i *SLC* kvazi-486 procesorima, a kasnije po uspešnijoj *5x86* familiji procesora, „Cyrix” korporacija stoji iza dizajna nove serije *6x86* procesora.

Pošto ne poseduje sopstvene fabrike i savremenu tehnologiju za proizvodnju poluprovodnika, svoj dizajn procesora daje partnerima - velikim proizvođačima poluprovodnika poput IBM-a i „Hewlett-Packard”. Partneri deo proizvedenih procesora prodaju pod svojim imenom, štedeći sredstva neophodna za razvoj procesora, dok vlasnik dizajna - „Cyrix” u ovom slučaju, dobija velike popuste i kredite za svoje procesore.

„Cyrixov” *6x86* pripada šestoj generaciji procesora i u svojoj konkurenciji osiguruje performanse koje su po većini kriterijuma bolje od Pentiumovih, a po nekim kriterijumima ravne ili bliške performansama *Pentiuma Pro*. U klasi Pentiuma, „Cyrix” konkuriše sa *6x86* modelima P120+, P135+, P150+ a odnedavno i sa P200+ koji se pokazao boljim od Pentiuma na 200 MHz, a predstavlja konkurenciju Pentiumu Pro i njegovom mlađem bratu poznatom pod imenom *Klamath*.

Poseduje dva pipelinea za izvršavanje više instrukcija istovremeno (*superscalar*), uz povećani broj stanja na pipelineu (*superpipeline*), čime se smanjuje mogućnost zagušenja na pipelineu

i zastoja prilikom izvršavanja. Tehnika za preimenovanje registara omogućava privremeno skladištenje podataka unutar samih registara, umesto da se podaci crpe isključivo iz primarnog keša (16 KB *write-back*). Međuzavisnost podataka razrešena je tako da se rezultati instrukcija istovremeno prosleduju na oba pipelinea, čime se dodatno eliminiše zastoj na pipelineu. Tri važne tehnike izvršavanja koje u saradnji postižu znatna ubrzanja su višestruko predviđanje grananja, spekulativno izvršavanje i dovrsavanje instrukcija van redosleda. Sve ove tehnike primenjuju se i kod Pentiuma Pro, ali ni jedna na običnom Pentiumu. Ugrađeni 80-bitni FPU može da istovremeno obrađuje četiri instrukcije sa brojevima sa pokretnim zarezom (FP

*Floating Point instruction*), paralelno dok CPU izvršava instrukcije sa celim brojevima. Specijalizovani FPU testovi daju znatnu prednost Pentiumu nad *6x86*, ali testovi koji su bazirani na svakodnevnim algoritmima za kancelarijske i CAD aplikacije, pokazuju blagu prednost „Cyrixovog” procesora nad „Intelovim” koja se kreće oko 3% kod P200+, odnosno 4.8% kod P166+. Ipak je *6x86* za razliku od Pentiuma Pro čiji je generacijski pandan, optimizovan kako za 32-bitne tako i za 16-bitne aplikacije. U kategoriji 3D igara sa grafičkom karticom koja poseduje 2D akceleraciju Pentium je u proseku 5% (*Doom2*) odnosno 19% (*Duke Nukem 1.3d*) brži. Sa 3D akceleratorskom karticom *6x86* postiže iste rezultate kao Pentium, sem kod modela P200+ koji je za 1 frejm u sekundi ili 5.2% sporiji (*Descent II*).

Najbrža verzija „Cyrixovog” procesora, P200+ koji zapravo radi na 150 MHz, komunicira sa ostalim periferijama na sistemskoj sabirnici frekvencijom od 75 MHz, čime postavlja novi standard za proizvođače matičnih ploča. Zbog toga su se u vreme pojavljivanja ovog procesora moglo naći tek nekoliko matičnih ploča koje stabilno rade na ovoj frekvenciji, ali je do vremena objavljivanja ovog teksta ovaj problem prevaziđen.

Prilikom izrade ovog procesora ostavljeno je dovoljno manevarskog prostora za dalja unapređivanja, kako za povećanje radne frekvencije, tako i za MMX set instrukcija o kome će tek biti reči. Korisnicima koji se opredelje za „Cyrix” *6x86* procesore će biti omogućeno da procesor zameni boljim - prvo bržom verzijom istog procesora, a onda naslednikom koji nosi radni naziv M2 i očekuje se u toku sledeće godine.

Nikola STOJANOVIĆ



# DR. RUTH'S ENCYCLOPEDIA

**E**nciklopedija seksa **Dr Ruth Vesthajmer** (Ruth Westheimer), u izdanju „Creative Multimedia“ predstavlja na domaćem tržištu do sada najkompletniji vodič u sferi ljudske seksualnosti, ljubavi i drugih sporednih stvari (neverovatno, ali fudbal nije uključen).

Nemojte misliti da ćete pariti oči na oblina maskalasnih devojaka i razgolićenih momaka (za to postoje specijalizovane CD publikacije u izdanju „Vivid Videos“, npr. *Racquel Released*). Enciklopedija *Dr Ruth* je ozbiljan projekat kome je dotična gospođa posvetila ceo svoj profesionalni vek (nimalo kratak, s obzirom na njen izgled). Po instalaciji i startovanju programa naći ćete se u interaktivnoj kancelariji ove simpatične bake. Po već ustaljenoj proceduri, kliktanjem na različite objekte u sobi, otvarate razne mogućnosti istraživanja

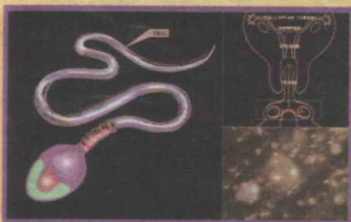
oblasti seksologije. Klikom na bakutu dobijate Help, tj. objašnjenje same g-de Ruth koji predmet čemu služi.

A ima zaista svega. Tu je rečnik terminu vezanih za seks (postoje medicinski i kolokvijalni (sleng) termini, npr. coitus i tarabljenje). Zatim, enciklopedija i „bela knjiga“ (Yellow pages) seksa – informacije o svemu i svačemu (dobro nafilovane video sekvencama i slikama), od toga zašto nastaju bubuljice, do homoseksualnosti i zlostavljanja dece. Konačno, tu je i seks-kvaz u kome proveravate znanje stećno isčitavanjem navedenih knjiga. Naravno, tu su i mnogobrojne audio-vizuelne alate. Na radiju možete slušati odabrane segmente emisije „Sexually Speaking“ gde Dr Ruth uživo odgovara na mnogobrojna pitanja slušalaca. Slajd projektor prikazuje razne fotografije koje je vaša domaćica smatrala zanimljivim. Na anatom-

skoj karti tela dobijate sve informacije o organima uključenim u seksualno opštenje i oplodnju. Klikom na TV možete pogledati interesantne animacije i video zapise. Naposljetku, tu je i telefon kojim možete „kontaktirati“ Dr Rut, a ona će vam ponuditi odgovore na pitanja i probleme koji se javljaju u svakodnevnom životu. Tu je i još nekoliko simpatičnih caka, nebitnih za sam program, ali koje doprinose atmosferi.

Viktor TODOROVIĆ

CD-ROM ustupio „Espro“



## TAKE YOUR BEST SHOT

**U**vreme dok smo nesmetano pratili MTV, mnogi izvršno animirani džinglovi ostavljali su jači utisak na gledaoce nego muzički spotovi. Među upečatljivijim bili su „Wiseman says...“ animatora **Bila Plymtona** (Bill Plymton), sa crtežom veoma bliskim stripu. Karakteristika njegovih džinglova bio je (i ostao) bizarni, na momente čak morbidni humor.

Pa, ko bi se drugi prihvatio prenosa takvog humora na CD-ROM, ako ne „7th Level“ koji je, inače, za nešto više od godinu dana izgradio imidž vrlo kvalitetnog proizvođača multimedijalne zabave. Kao i *Monty Python's Complete Waste of Time*, *Take Your Best Shot* ima samo jednu svrhu – da vas zabavi, nasmeje i potroši vaše vreme.

Glavna atrakcija programa, naslovna „numera“, predstavlja nam dva čilagera koji su po defaultu nazvani Džo (Joe) i Šef (The Boss). Imena in možete menjati prema trenutnoj inspiraciji. Oni su sučeljeni u glavnom prozoru, a sa obe strane tog prozora nalazi se nekoliko ikona. Svaka od njih aktivira određenu radnju jednog od li-

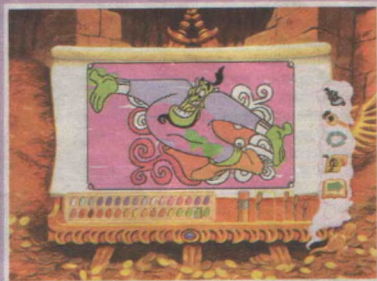
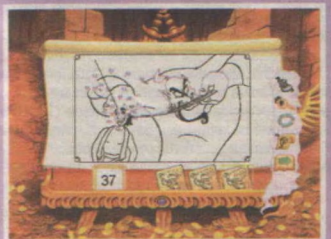
kova. To može biti razvlačenje protivnikovih nozdrva do razmera potrebnih za smeštanje topovske cevi koja će mu potom razneti glavu, ili natezanje ušiju kao lastiša na prački koji će „lansirati“ ogromnu stenčugu direktno u lice nesrećnog oponenta, ili brzorastuće seme koje izdžiklja u busen trave, a motorna kosačica koja potom biva aktivirana može da strične i „deo“ glave (sve do vrata)... Kao što rekosmo,



fazoni su vrlo neobični, ali mnogo bezopasnije izgledaju kada ih gledate nego dok čitate ovaj opis (kao, recimo, ludorije Toma i Džerija – probajte da neku od njih opišete i videćete da mogu zvučati podjednako zastrošujuće).

Svaki udarac/potez jednog ili drugog lika donosi mu poene, što nas dovodi do logičnog zaključka da je u pitanju igra, i neodumice: Šta je njen cilj? Odgovor bi bio da nekog racionalnog cilja nema, već da je jedini smisao tog šikaniranja elektronskog protivnika relaksacija i oslobađanje agresije (pogotovo ako mu nadenate ime svog „dragog“ šefa/profesor/rodaka/poznanika/...). Na osnovu ličnog iskustva mogu da kažem: „Zgleda šašavo, ali... nisam više toliko besan.“

# ALADDIN ACTIVITY CENTER

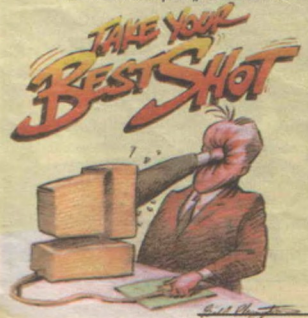


Pored ove, na disku se nalaze i tri mini-igre (varijacije na temu *Arkanoida* i *Ponga*), zatim brojni wallpaperi, screen saveri, ikone, WAV-ovi, kao u *Pythonizeru Gublerjia vremena*, koje možete jednostavno pridružiti svom *Windows* operativnom sistemu (naravno, ostaju aktivni i posle izbacivanja CD-a).

*Take Your Best Shot* je znatno slabiji od *Complete Waste Of Time*. Retko ko će trajno nabaviti kopiju, ali svakako ga treba iznajmiti iz neke cedeteke i pogledati.

Nežad VASOVIĆ

CD-ROM ustupio „Extreme Plato“



Već decenijama je ime Volta Dizniya vezano za dečije osmehe. Posle fenomenalnog crtanog filma i kompjuterske igrice, ljudi u „Disneyu“ su pripremili novu zabavu za vlasnike CD-ROM dražova. Na oko 200 MB smešteno je dovoljno materijala za osvajanje dečijih srca.

Sadržaj diska možete pregledati iz nekoliko perspektiva: pećina sa blagom, kasaba, zamak i sl. O svemu će vas već obavestiti učtivi duh iz lampe, dok budete slušali muziku i uživali u sličicama.

Sledeći korak je izbor zabave: igra memorije i lavirint (za pamćenje i logiku), ili povezivanje identičnih likova među sličnim (za uočavanje detalja). Na bilo kom ekranu u igrama, pritiskom na ikonu lupe, duh će pružiti pomoć.

Pored toga, deca mogu da vežbaju bojenje junaka iz crtača: bojicama, vodenim bojama (čak dolazi u obzir i mešanje dve boje i pravljenje treće), ili da kompjuter boji za njih. Kod bojenja bojicama postoji i „magična četka“ koja će crež ofarbati onako kako treba.

To nije sve: elektro-pedagog će pomoći i oko učenja slova (ukucavanjem naziva predmeta) ili brojeva (spajanje predmeta „od tačke do tačke“), koje rezultira dobijanjem kompletne sličice.

Možda najlepši deo celog centra jeste „teatar“ sa animacijama iz originalnog dugometražnog crtača „Aladin“. Svaka od šest animacija ima po dva minuta i (sudeći prema uputstvu) radene su u High i True Coloru (32 hiljade, odnosno 16 miliona boja). U poslednjoj je let Aladina i jasmira na čilimu, praćen sjajnom muzičkom ljubavnom temom crtača.

Svaki od segmenata *Aladdin Activity Centera* praćen je veoma dobro urađenim animacijama i zvučno-muzičkim sekvencama. Na primer, ako odaberete ikoncu sa notom, majmunčić Abu „svira na posudu“, a pritiskom na „Exit“, rastužićete njegovo lice. Još tužniji je izlazak iz programa kada vas duh molli da ostanete. Ako ste ipak tvrdog srca, plačnim glasom kaže „Good bye, Master!“.

Momir RADIĆ

CD-ROM ustupio „Espro“



# Pilotska akademija JAT-a (2)

## Upotreba računara u teorijskoj obuci pilota i sistem ClassNet



Obradujući upotrebu računara u JAT-ovoj pilotskoj akademiji, u prošlom broju „Sveta kompjutera“ pomenuli smo postojanje sistema pod nazivom *ClassNet*. Da bi se u potpunosti shvatilo princip funkcionisanja ovakve kompjuterske učionice, ne bi bilo zgoreg podsetiti se osnovnih tačaka koje obuhvata metodologija nastave u obuci pilota.

Sve počinje planiranjem nastave nakon koje sledi priprema nastavnika i naravno obrada gradiva uz pripremu ne samo tekstualnog dela predavanja, već i prikladnih didaktičkih sredstava. Sledе samo predavanje i vežbanje gradiva, nakon kojih ide priprema za test i njegovo izvođenje. Da bi se jedna škola mogla po-hvaliti kvalitetom znanja koje njene učeničice ponese, mora biti zadovoljen i parametar koji se može svesti u reči učenje. Oni koji su se ikada bavili ovim „poslom“ znaju da je mnogo lakše izgovoriti tu reč nego je i raditi, pogotovo ukoliko se ne poseduje adekvatno učilo (knjiga, udžbenik, skica...).

Sada kada znamo metodologiju pristupa teorijskoj obuci pilota, nije teško pretpostaviti kako se kompjuteri mogu primeniti u njoj. Sigurno je da se od računara može napraviti odlično didaktičko sredstvo, koje bi se moglo dodati spisku već postojećih i dobro uhodanih naprava (kao što su dijaiprojektori, grafoskopi, video-rikorderi...), ali je još sigurnije da bi se na taj način računar pristojno oskrnavio. U krajnjoj liniji svedoci smo da u našoj svakodnevnoj okolini, ne postoji ni jedna oblast u kojoj primena PC-a ne bi mogla biti efikasnija od trenutne upotrebe.

### Sve zbog novca

Pre nego što se pozabavimo konkretnim problemom *ClassNet*a u JAT-ovoj pilotskoj školi, vratimo se par godina unazad. Moglo bi se reći da su pionirski koraci upotrebe računara u obuci i testiranju pilota načinjeni u Americi iz jednog, ne toliko prozaičnog razloga – uštede novca. Glavni problem koji se javljao u testiranju pilota koji su bili na putu ka sticanju profesionalne dozvole bio taj što se centar za polaganje testova nalazio samo u jednom gradu. Kandidat bi bio prinuđen da odlazi u Centar, za šta bi mu bilo neophodno par sati putovanja, nakon čega ga je čekalo polaganje testa, a zatim put nazad u svoju matičnu školu za polaganje praktičnog letenja. Gubitak je bio

dvostruki - novac i vreme. Zbog toga se i došlo na ideju da bi svi ovlašćeni aeroklubovi širom SAD-a mogli na neki način biti umreženi na centralni računar koji bi posedovao bazu pitanja, i u istom trenutku na više udaljenih mesta kandidati bi polagali svoj ispit. Sa reči se ubrzo prešlo na delo i tako je nastao sistem pod nazivom *Drejk (Drake)* za testiranje pilota. Ovaj sistem je i danas u upotrebi.

Par godina nakon toga napravljen je sledeći korak - kompletna obuka za avion MD-11 za kapetane je kompjuterizovana. Svi počeci su teški, pa je tako i ovaj sistem naišao na mali otpor. Međutim, nakon završene dodatne obuke, svi koji su je prošli smatrali su da je izuzetno dobra.

Kako je upotreba računara u obuci letaca sve više uzimala maha, počele su i diskusije različitih eksperata iz psihologije, sociologije i letačkih predmeta na kojima se uglavnom raspravljalo na temu humanosti takvog poteza. Globalni zaključak koji bi se mogao izvući sa svih tih konferencija mogao bi se svesti na to da se smatra da se u početku obuke pitomcima nastava drži po principu 90 posto živi predavač, 10 posto kompjuter. Na taj način omogućuje se da daci „mimije“ mogu da usvajaju gradivo bez dodatnog „škola“ privikavanja na računare. Kako njihovo znanje iz oblasti letenja raste, tako se zastupljenost mašina u nastavi povećava, a čoveka smanjuje, da bi pred kraj obuke kompjuteri bili u potpunom vodstvu. Kada je u pitanju sprovođenje testova smatra se da računari imaju prednost nad živim ispitivačima zbog njihove objektivnosti.

### ClassNet

*ClassNet* je proizvod izraelske firme koji predstavlja poseban vid međusobnog umrežavanja



računara bez obzira na njihov tip (PC, Macintosh, PowerPC, Alpha), vid postojeće mreže (Novell, Unix, OS/2...) ili operativni sistem. Transfer kroz mrežu je izuzetno brz tako da prenos slika, video signala (PAL, SECAM...) i zvuka praktično ide trenutno.

U JAT-ovoj pilotskoj akademiji *ClassNet* je postavljen tako što postoji jedna master jedinica i više učeničkih. Master jedinica je bazirana na PC računaru koji poseduje procesor 486 na 133 MHz, a učeničke jedinice, za sada, nisu računari već poseban vid terminala, koji se praktično sastoje od tastature, miša i monitora. U planu je skoro zamena ovih terminala za personalce.

*ClassNet* omogućuje sve kombinacije rada - od istovremenog slanja slike i videa sa mastera na sve učeničke stanice, slanja slike sekvencijalno (prvu sliku prvo dobije stanica br. 1, nakon toga je dobije stanica br. 2, a u tom trenutku je druga slika posleđena stanici 1), i selektivno slanje na određene stanice. Pored toga moguće je sa svake stanice (ili mastera) „preuzimati“ ekran i tastaturu. U toku predavanja moguće je sa mastera „zaključiti“ tastaturu i miševu na učeničkim stanicama. Uz sve to, svako radno mesto poseduje i par slušalica sa mikrofonom tako da su mogući i svi vidovi audio komunikacije. I ne samo to. Na ceo sistem se bez problema može priključiti i video-rikorder sa koga će se na sve monitore slati različiti vidovi edukativnih filmova.

Filozofija predavanja uz korišćenje *ClassNeta* bi se krajnje simplifikovano mogla svesti na sledeće: u nekoj aplikaciji za prezentacije (*Power Point, CoreSHOW*, itd.) pripreme se „slajdovi“ ili animirani slajdovi koji prate izlaganje nastavnika. Sa multimedije se preuzimaju simulacije, recimo stvaranja oblaka u atmosferi, a sve se to konačno ilustruje video snimkom sa video-rikordera.

## Provera znanja

*ClassNet* omogućuje i testiranje kandidata za šta su u JAT-ovoj pilotskoj školi napravili poseban softver koji radi u Windows okruženju. Svi testovi se izvode po sistemu višestrukog izbora (*multiply choice*). Na centralnom računaru nalazi se baza pitanja koji su klasifikovani po važnosti - postoje pitanja koja moraju da uđu u sastav svakog testa. Ostala „manje važna“ pitanja se u test ubacuju po random sistemu. Kandidatu je, za svaki test po međunarodnim pravilima limitirano vreme polaganja ispita. Na svako pitanje može se odgovarati odmah ili ukoliko student nije siguran može preći na sledeće. Nakon odgovora na pitanje one se uklanja sa ekrana i po odgovaranju na sva pitanja ili po isteku vremena učenik trenutno dobija ocenu i procenat tačnosti svog rada, a sve se to arhivira u dosije pitomca. Studentu se na zahtev može izdati lista na kojoj će mu biti ukazano na greške koje je napravio pri polaganju svog ispita. Na taj način će se uskoro slagati testovi iz svih predmeta u JAT-ovoj školi.

Možda će se poneko nostalgичno vraćati nazad starijim sistemima učenja i polaganja ispita kod živ ispitivača koji može imati razumevanja za vas trenutnu zbunjenost, ali u disciplinama kao što je avijacija zbunjenosti ne sme i ne može biti. Računaru neko može pripisati nehumanost, ali mu niko ne može oduzeti potpunu objektivnost. Bilo kako bilo, kompjuterske učionice, naravno uz nastavnik, više definitivno nisu stvar budućnosti - one su sadašnjost.

Relja JOVIĆ

(rjovic@efrddita.rcub.bg.ac.zu)

# VIScorp u stisci

Izgleda da je sa pokušajem da kupi Amigu od „Escoma“ „VIScorp“ kupio i probleme

## VISCORP

**E**vo šta je zapravo u otvorenom pismu „Amiga javnosti“ od 22. jula napisao **Bill Bak** (Bill Buck), predsednik „VIScorpa“.

„Escom AG“ i „Amiga Technologies GmbH“ su u bankrotstvu i prestaje da postoje kao delovi korporacije. „VIScorp“ je postigao dogovor sa trustom za likvidaciju ovih kompanija o kupovini Amige, međutim najmanje jedanaest različitih banaka i kompanija se smatraju vlasnicima tehnologije i/ili imovine ove dve kompanije. „Escom“ je takođe u dugovima od 250 miliona dolara. Zamislite konfuziju...

Postupki koje smo morali da preduzmemo u prethodna tri meseca bili su vrlo zahtevni. Kako se situacija u „Escomu“ pogoršavala, morali smo kontinuirano da menjamo iznos našeg kupoprodajnog ugovora. Mi nismo mogli da ubrzamo proces. Mnoge stvari koje smo želeli trenutno da započemo morali smo da odložimo. Situacija u „Amigi“ i „Escomu“ je bila vrlo loša i to delom zbog teške finansijske situacije i ograničenog upravljanja ovim kompanijama, ali i zbog vrlo loše organizovane intelektualne svojine još iz vremena „Commodore-a“. Iz načina „Commodoreov“ likvidacije su prostejli mnogi problemi koji nikada nisu prevaziđeni.

Konačno (iz trećeg puta) kupoprodajni ugovor je potpisan u petak, 19. jula. On se ne može promentiti; on je izvršen. Intelektualna svojina bivšeg „Commodore-a“ i bivše „Amiga Technologies“ postaju konačno vlasništvo „VIScorpa“. Komplatna papirologija biće završena u sledećih trideset dana. Za to vreme biće registrovan „VIScorp GmbH“, a „Amiga Technologies“ će nastaviti da radi u likvidaciji za „VIScorp“.

Petro **TIŠČENKO** (Tyshchtschenko) i njegovi saradnici će nastaviti da rade u Nemačkoj. **Rahel Velasco** (Raquel Velasco) i **Petro TIŠČENKO** će biti novi generalni menadžeri Amige, koja će biti poznata kao „VIScorp GmbH“. **Al Dankan** (Duncan), bivši generalni menadžer „Commodore-a“ će se pridružiti „VIScorpu“ da bi vodio prodaju i distribuciju u severnoj Americi. **Petro** će nastaviti da radi u Nemačkoj i vodi postojeći posao.

*Rahel traži nekoga iz Amiga sveta ko bi reorganizovao prodaju i distribuciju u Evropi. Molim Vas da kontaktirate Rahel ako ste prava osoba za ovaj posao.*

Inženjerske snage bivše „Amiga Technologies“ i inženjera „VIScorpa“ biće kombinovane i profesionalno vodene. Nameravamo da uskoro započemo ostvarivanje planova koje smo zacrtali u Tuluza.

Molimo da nam oprostite nedostatak komunikacije sa javnošću tokom proteklih meseci. Bili smo višestruko uskraćeni u objavljivanju naših aktivnosti.

Ne očekujte čuda od „VIScorpa“; očekujte spori, ali siguran napredak.

Hvala Vam za kontinuiranu podršku. Dakle, prema kupoprodajnom ugovoru „VIScorp“ je dužan da od 18. avgusta osnuje potrebne kompanije da bi nastavio posao koji sada radi „Amiga Technologies“. U ovom periodu je i posao oko narudžbina dilera premešten u Braunšvaig dok je ostatak „Amiga Technologies“ i dalje u Benšejmu i radi za „VIScorp“ pod imenom „Amiga Technologies GmbH i.K.“

Međutim, od zadatog roka „VIScorp“ nije uspeo da obezbedi sve potrebne uslove pa je trust za likvidaciju „Escoma“ i „Amiga Technologies“, na čelu sa **Bernardom Hembachom** (Bernhard Hembach) produžio konačni datum prodaje za trideset dana. Naime, dogovoreni postupak kupoprodaje nije izmenjen već jedna od finansijskih institucija koja podržava „VIScorp“ u transakciji zahteva dodatnu dokumentaciju da bi autorizovala potpis na svoj zajam. Pošto je „VIScorp“ uspeo da ubedi g. Hembaha da će pribaviti dodatnu dokumentaciju, radi je proizuden, ali se posle ovog datuma neće proizvoditi.

Očigledno da su velike pare u igri a da niko od direktnih igrača nema taj novac, pa je razumljivo zašto su banke toliko oprezne. Ukoliko „VIScorp“ ne uspe da zadovolji sve zahteve finansijera, daljnja sudbina Amige je neizvesna. Ukoliko do toga dođe, a ne nađe se drugi kupac, može se desiti da Amiga postane samo još jedna od značajnijih kompjuterskih kompanija koja je ušla i istoriju, ali je plitala danak surovom tržištu.

D. DINGARAC



# Communicamus,

## Šta sa Internetom?

Pošto smo se u prethodnom broju pozabavili problematikom povezivanja na Internet, red je da Mrežu upotrebimo u neke korisne svrhe. U tekstovima koji slede čitaćete kako se snaći u obilju sadržaja koje Internet nudi i kojim programima (za PC, odnosno Amigu) to najlakše činiti. Kako je na softverskoj sceni trenutno najaktuelniji sukob Netscape Navigatora i Internet Explorera, tome smo posvetili poseban tekst. Najavimo još jedan novitet: „Svet kompjutera“ će od sledećeg broja dobiti Internet rubriku u kojoj ćemo se baviti savremenim tehnikama eksploatacije „Mreže svih mreža“ kao i interesantnim sadržajima koji se na njoj mogu naći. Svi vaši predlozi prilozu u dogovoru s uredništvom dobrodošli su. Ukoliko imate ideja šta bi u okviru te rubrike moglo da se nalazi, pišite na [internet@sk.co.yu](mailto:internet@sk.co.yu) ili na bilo koji SETNet BBS, u konferenciju „SVET.KOMPJUTERA“.

## Šta se može uraditi kada se jednom priključi na Internet

**A**ko ste ikada lutali satima po buvljoj pijaci bezuspešno nešto tražeći, onda vam je poznat osećaj izgnjenosti. Slična stvar dešava se i sa Internetom - kako je on javna mreža na koju svako ko ima hardversku podlogu može da stavi kakav god sadržaj želi, na njemu se tokom vremena nataložilo do sada nevideno obilje najrazličitijih informacija. Druga stvar sa kojom se svaki korisnik Interneta suoči posle početnih problema sa povezivanjem, jeste snalaženje. Iako će ovaj tekst pokušati da vas uputi na mesta gde se mogu naći „informacije o informacijama“, Internet pre svega zahteva malo istraživačkog duha i malo više slobodnog vremena, naročito u početku.

Najbitnije je znati šta se traži. S obzirom na količinu informacija, kriterijum je prilično strog: potrebno je precizno definisati oblast kojoj željeni podatak pripada da biste ga našli brzo i efikasno. Primera radi, tražite li „nešto o NBA ligi“ dobićete spisak gomile servera po kojima možete lutati danima, ali ako zatražite startnu petorku „LA Lakersa“, šanse da brzo pronađete taj podatak su prilično velike. Pamet u glavu, jer Internet može biti krajnje zarazan ukoliko se upustite u „slobodnu plovidbu“: nije da se nećete zabaviti, ali ćete tek na kraju shvatiti da ste najverovatnije uludo potrošili svoje vreme. Uostalom, stara izreka da je vreme novac svoju savremenu potvrdu dobija tek kada stigne račun od provajdera, odnosno PTT-a.

### Kuda prvo?

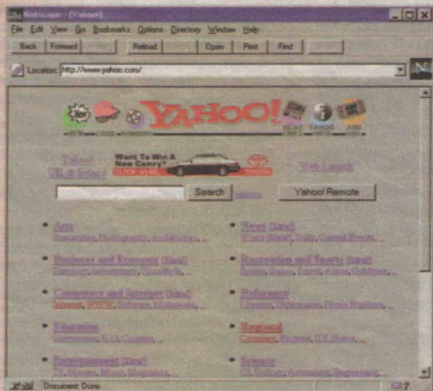
Ukoliko znate tačno kakav podatak vam treba, najbolje je koristiti alate za pretragu. Iako postoje za različite servise (FTP, Gopher, WWW), bairaju se na principu indeksiranja koji se mo-

že uporediti sa telefonskim imenikom: specijalni server popisuje koje informacije postoje na drugim serverima i odgovara na upite korisnika upućujući ih na mesto gde se informacije zaista nalaze. Stvar je poput službe 988, samo što umesto telefonskog broja i adrese pretplatnika daje informacije druge vrste.

Počinimo od najpopularnijeg servisa. Na WWW-u postoji dosta servera koji vrše pretragu, ali pošto indeksiraju iste informacije uglavnom nude slične rezultate. Jedan od najpoznatijih i najstarijih je Yahoo! čija je adresa <http://www.yahoo.com> (uzgred, većina novijih Internet čitača podrazumeva <http://ispred> adrese, tako da to nije potrebno kucati). Yahoo! je organizovan po principu sadržaja i na njemu ćete pronaći stranice razvrstane po tematici. Po sadržaju se može kretati ručno, a možete i uneti ključnu reč i pustiti da server pronađe odgovarajuće referencije. U slučaju da je zahtev toliko egzotičan da Yahoo! ne može da pronađe ništa odgovarajuće, prepustiće stvar *AltaVista*.

*AltaVista* (<http://altavista.digital.com>) je drugi tip Internet pretraživača. Čine ga tri ultrabrz *Digital Alpha* servera sa specijalnim softverom koji 24 časa dnevno pretražuju i indeksiraju sav sadržaj WWW-a i Usenet konferencija. Snaga vredna divljenja, o kojoj možete pročitati nešto više na samoj *AltaVista* WWW stranici, izdava ovaj server od gomile sličnih. Ne samo da odgovore daje u roku od nekoliko sekundi bez obzira koliko komplikovani upiti bili, nego postoji izrazito niska verovatnoća da se neki javno dostupan podatak nalazi na Internetu, a da ga *AltaVista* nije registrovala. Indeks se stalno obnavlja, a promene u stranicama registruju se automatski. Ukusno dizajnirana, dobro organizovana i pre svega moćna, *AltaVista* je nezamenljiva za lociranje podataka na Mreži.

Korišćenje *AltaViste* više je nego jednostavno i svodi se na unos upita u predviđeno polje i čitanje dobijenih rezultata. U slučaju da otkucate više reči (npr. „svet kompjutera“) *AltaVista* će posebno tražiti obe i na kraju ispisati dokumente sortirane tako da na početku idu one WWW stranice koje zadate reči sadrže najviše puta, s tim što se može desiti da neka od stranica jednu od zadatah reči ne sadrži uopšte. Primitite da smo zahtev kucali malim slovima, naglasivši tako pretraživača da ignoriše raspored malih i velikih slova; da smo ga otkucali velikim slovima, *AltaVista* bi našla samo dokumente koji sadrže tačno tako otkucan zahtev. Ukoliko







# ergo sumus

ko želite da naglasite da se zadata reč mora pojavljivati u nadenim dokumentima, ispred nje stavite znak "+", a ako pak želite dokumente koji zadatu reč ne sadrže stavite "-". Ako želite da AltaVista unete reči shvati kao celinu, a ne kao više zasebnih upita, stavite ih među navodnike: upit „filozofski fakultet“ će naći samo dokumente gde se ove dve reči nalaze zajedno i to u navedenom redosledu.

AltaVista podržava i tzv. *Advanced Search*, zadavanje komplikovanih upita upotrebom logičkih operatora „i“, „ili“, „ne“ i drugih parametara poput datuma kreiranja. Ne verujemo da će vam ova sofisticiran način pretrage često trebati, pa se nećemo zadržavati na njemu. Za detaljnija uputstva možete pogledati i odlično napisan Help sa gomilom primera koji se nalazi na samoj AltaVisti.

Postoji još Internet pretraživača (*Lycos*, *WebCrawler*); nisu tako popularni kao Yahoo! i AltaVista, ali nude neke specifične usluge koje vam mogu biti korisne. U slučaju da vas ovo zanima, konsultujte [http://www.yahoo.com/Computers and Internet/Internet/World Wide Web/Searching the Web/Search\\_Engines/](http://www.yahoo.com/Computers and Internet/Internet/World Wide Web/Searching the Web/Search_Engines/) gde ćete naći kompletan spisak.

## Gopher i Veronica

Gopher se može nazvati pretečom WWW-a. To je potpuno tekstualni servis organizovan po principu menija u kojima su razvrstane razne in-

formacije, kao i veze ka drugim serverima širom Interneta. Iako nije atraktivan poput Weba, Gopher nudi izvrsnu bazu raznovrsnih informacija i svakako ga treba uzeti u obzir kada se preko Interneta traži neki specifičan podatak.

Gopheru se može pristupiti ili preko posebnih programa (ukoliko koristite Unix, otkucajte *gopher* u komandnoj liniji) ili preko bilo kog WWW čitača (*Netscape Navigator*, *Internet Explorer*) tako što se u na početku adrese mesto „http://“ navede „gopher://“.

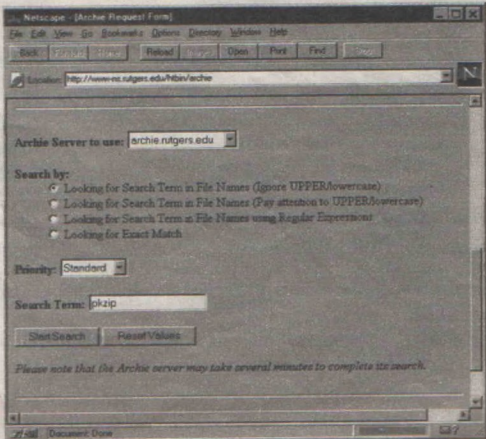
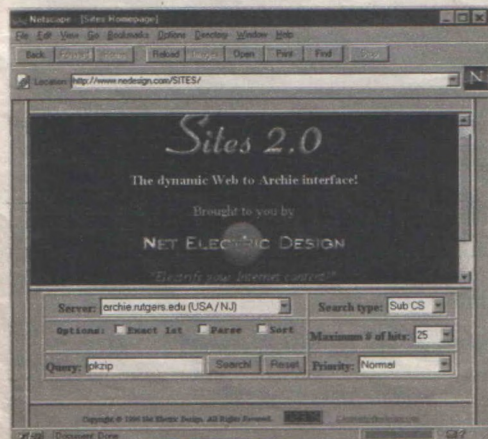
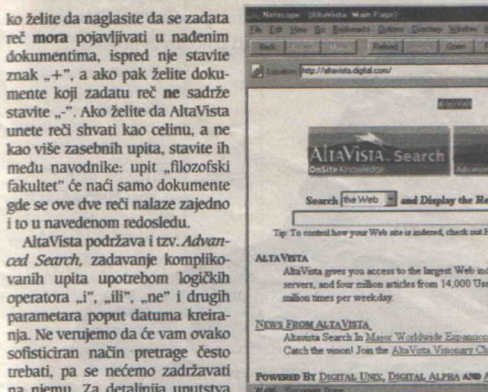
Servis za pretraživanje Gophera naziva se *Veronica* (*Very Easy Rodent-Oriented Net-wide Index to Computerized Archives*) a najbolji način da ga iskoristite je da pristupite ser-

veru [gopher/gopher.micro.umn.edu:70](http://gopher/gopher.micro.umn.edu:70) i da iz osnovnog menija izaberete opciju *Other Gopher and Information Servers*. U njoj ćete, pored mogućnosti pretraživanja Gopher servera širom sveta, naći i njihovu kompletnu listu kao i servere razvrstane po većim geografskim oblastima.

## FTP i Archie

Popularan, ali veoma zahtevan po pitanju brzine veze, FTP je način da se pristupi mnogobrojnim fajl-serverima širom sveta na kojima nema čega nema. Pretraživanje po takvim serverima često se graniči sa ludošću, tako da su ljudi sa McGill univerziteta u Kanadi smislili način da se i ta masa indeksira i efikasno pretražuje. Servis je nazvan *Archie*, što se može čitati i kao „arki“ i kao „arči“, u zavisnosti od toga da li reč shvatite kao izvedenu iz reči „archive“ ili kao nadimak imena Arčibald (ponirni Interneta ponekad su krajnje bizarni). I Archie se može koristiti preko specijalnih klijenata koji u sebi sadrže i Help koji olakšava rad, ali se najčešće koristi preko Telnet-a - uradite telnet [archie.rutgers.edu](http://archie.rutgers.edu) ili [telnet.archie.mcgill.ca](http://telnet.archie.mcgill.ca), prijavite se kao „archie“ i dočekaće vas prompt za unos upita. Donedavno je i kod nas, na računaru zmaj.etf.bg.ac.yu postojao Archie server, ali je iz nepoznatih razloga ukinut. Šteta, jer je opcija pretraživanja domaćih FTP servera jedna od stvari koje bi bile višestruko korisne domaćim korisnicima.

Archie poseduje nekoliko komandi, od kojih je najbitnija *find* kojom započinjete pretragu po određenoj ključnoj reči. Naprimer, *find pkzip* bi pronašlo sve fajlove koji u svom nazivu (ili opisu, ukoliko FTP server podržava opise fajlova)



# Pentium Multimedia Notebook

11,3" SVGA TFT, aktivni kolor

11,3" SVGA Dual Scan

Rezolucija 800 X 600

2 Mb Video memorije

ZVUČNA KARTICA, 16 bit  
zvučnici, pojačalo, mikrofon  
i audio izlaz za zvučnike

Portovi:  
RS-232, 16550  
PS/2 mouse port  
VGA port  
EPP/ECP printer port

Osnovna ploča  
sa 256 Burst Cache

PCMCIA:  
- dva slota Tip II  
- jedan slot Tip III

FDD 1,44  
Ni-MH baterija izmenljiva  
sa FDD i/ili CD-ROM-om

CD ROM 4X

HDD 810 MB

Dati studio

	Pentium 133/DS	Pentium 133/TFT
LCD	11,3" Dual Scan Color	11,3" Activ Matrix Color
VGA	2 MB	2 MB
RAM	16 MB	16 MB
HDD	810 MB	810 MB
FDD	1,44	1,44
CD-ROM	4X	4X
Baterija	Ni-MH	Ni-MH

Isporuka odmah!

**15.900 Din.**

**18.500 Din.**

Opcije • PCMCIA Fax Modem 14400 • HDD 1,1 GB • RAM 32 MB

ŠUTLIĆ Bul. Revolucije 259 Tel. 419-277



sadrže „pkzip“. Pošto će broj pronađenih fajlova uglavnom biti duži od jednog ekrana, sa *set pager* uključujete pauzu na kraju svakog ekrana. Spisak ostalih komandi, kao i detaljno uputstvo za svaku od njih možete dobiti komandom *help*: iz Help režima u koji vas ova komanda uvodi izlazi se pritiskom na *Enter*.

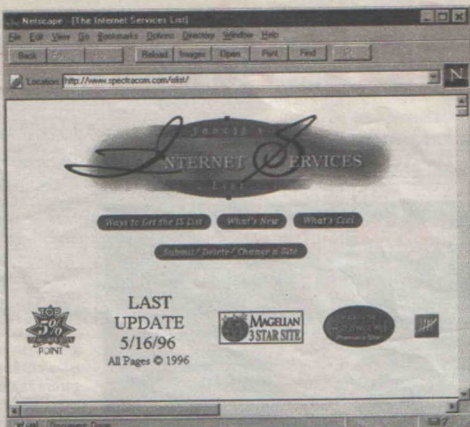
Još jedan čest način pristupa Archie servisu je preko elektronske pošte, što je i najzgodnije ukoliko vam odgovor ne treba trenutno, jer odgovor koji stigne možete na miru pregledati. Ovakav pristup svodi se na slanje poruke na adresu [archie@archie.mogil.ca](mailto:archie@archie.mogil.ca) u čijem će tekstu biti spisak komandi. Odgovor koji na ovaj način dobijete potpuno je identičan onome koji biste dobili preko Telnet-a, a naš predlog je da prva poruka koju pošaljete Archie serveru sadrži komandu *help ?*, čime ćete najlakše saznati mogućnosti za pretraživanje.

Na kraju, Archie se može koristiti i preko WWW-a. U svom čitaču unesite <http://www.ns.rutgers.edu/htbin/archie> i pred vama će se naći jasan formular za postavljanje upita. Ovakav način korišćenja Archiea je svakako najjednostavniji i dobar deo korisnika će se verovatno opredeliti za njega, ali treba napomenuti da se ovim gube neke od komandi za komplikovanije upite.

## Druga strana medalje

Sve što se nalazi na Internetu neko je tako morao da postavi. Potpuno slobodna koncepcija omogućava svakome da prezentuje informacije koje smatra korisnim, a logično pitanje koje se postavlja je kako staviti ostalima do znanja da te informacije postoje. Drugim rečima, kako javiti pomenutim pretraživačima da vaša WWW prezentacija postoji i da je treba uzeti u obzir? Relativno lako - na samim pretraživačima postoji opcija *Add URL* koja služi upravo za to. Njenim aktiviranjem dobijate formular u koji treba da unesete adresu svoje prezentacije i, eventualno, nekoliko podataka o autoru (sebi) i serveru na kome se prezentacija nalazi.

Ne očekujte, međutim, da se vaše remek-delo istog momenta pojavi na spisku. Čak i broj AltiVisti treba nekoliko sati da bi se indeksirala, a drugačije organizovani serveri kao što je Yahoo! ni ne stavljaju prezentacije na spisak dok ih njihov



administratori lično ne provere, čime se garantuje kvalitet samog pretraživača. Kad smo već kod toga, ako Yahooou stavljate do znanja postojanje sopstvene prezentacije, onda prvo malo prošetajte po njemu i vidite kojoj kategoriji vaša prezentacija tematski pripada. Ne bi bilo loše da odete i na *About Yahoo!* i tamo pročitate pravila klasifikacije. Kada konačno odredite sebi mesto, otidite na tu kategoriju i odande aktivirajte *Add URL* opciju, čime ćete uštedeti vreme i sebi i administratorima.

Lakši način da se sve ovo uradi nalazi se na adresi <http://www.submit-it.com>. Pored spiska svih poznatih pretraživača kojima se možete prijaviti, tu je i olakšavajuća okolnost koja se svodi na popunjavanje pomoćnog formulara iz koga će se kasnije podaci automatski prenositi na pretraživače. Drugim rečima, nije potrebno da svaki put kucate svoje podatke - *Submit It!* će to automatski činiti za vas.

## Gde naći više informacija?

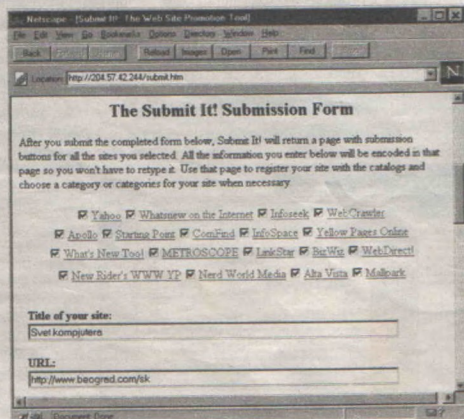
Ukoliko vam ikada padne na pamet da postavite neko pitanje, imajte u vidu to da su velike

šanse da je na njega već odgovoreno. Name, ljudi na Internetu su shvatili da postoje određeni „kontigent“ pitanja koja početnici stalno postavljaju, pa su formirali tzv. *FAQ (Frequently Asked Questions)* dokumente u kojima se nalaze odgovori na ta često postavljena pitanja. Dokumenti se uglavnom mogu lako naći uz pomoć WWW pretraživača. Ukoliko vas, recimo, zanima nešto više o Gopheru, idite na Yahoo! i u polje za pretragu unesite „gopher faq“.

Dobar način da se upoznate sa servisima na Internetu je da pročitate Internet FAQ, koji možete nabaviti slanjem poruke na adresu [mail-server@rfm.mit.edu](mailto:mail-server@rfm.mit.edu) u kojoj će pisati „send usenet/news.answers/internet-services/faq“. Ako vam pak treba dobar spisak raznoraznih stvari koje se mogu naći poslužiti će *The Internet Services List* koji sastavlja izvesni **Scott Yanoff**. Lista se nalazi na <http://www.spectracom.com/islst/> i može se nabaviti i preko FTP-a na adresi <ftp://ftp.csd.uwm.edu/pub/net.services.bt.kau> i slanjem poruke na [netlist@aug3.augsburg.edu](mailto:netlist@aug3.augsburg.edu).

Pored ova dva, postoji još nekoliko dobrih dokumenata za snalaženje po Mreži koji su nabrojani na kraju Internet FAQ-a. U svakom slučaju, ne dozvolite da vas nepregledno obilje informacija zaplaši li zavede. Oba ova ekstremna slučaja prilično su česta kod početnika, ali je kao i uvek najbolje zlatna sredina: usredsredite se na traženje onoga što vam je potrebno i sve su prilike da ćete to i naći. Uostalom, nije Internet služajno proglašen globalnim selom...

Slobodan POPOVIC  
(spop@dekart.fg.bg.ac.yu)



## BeoTelNet - prave cene

Trećeg septembra „BeoTelNet“ je konačno počeo prodaju Internet pristupa i pojedincima. Cene su, međutim, korrigovane u odnosu na one koje smo objavili u prošlom broju. Otvaranje naloga za privatna lica košta 20 dinara, a svaki sat na vezi dodata ti dinara. Za firme otvaranje naloga košta 395 dinara a za još toliko novca mesečno dobija se 30 sati pristupa, dok svaki naredni sat košta pet dinara.

Kako smo saznali u „BeoTelNetu“, do promena prvobitnih cena je došlo jer su one kalkulirane pre par meseci kada je bilo planirano da kapacitet linka za komercijalne potrebe bude 64 Kbit/s i kada je porez iznosio 7 posto. U međuvremenu je kapacitet linka za pojedinačne korisnike povećan na 128 Kbit/s, što iziskuje veće troškove, pa je logično da korisnici za bolje uslove više i plate. Takođe, sada je ukupna poreska stopa 13 posto što nije uticalo na rast cena. Zanima, kada se gornji podaci propuste kroz kalkulator, dobija se da je po starom cenovniku sat Interneta za privatna lica bez poreza koštao 1,56 dinara, a da sada košta 2,65 dinara; povećanje od 70 posto za duplo brži link. Uz start od dvadeset dinara ova cena za privatna lica je i dalje veoma konkurentna.

D. DINGARAC

# Sudar titana

## Netscape Navigator protiv Microsoft Internet Explorera

Pitanje „Da li ste na Internetu (ili nekoj drugoj drogi, prim. ur?)“ više nije u modi - retki su ljudi koji ne koriste usluge Mreže u današnje vreme. U takvoj situaciji normalno je da se nameće jedno drugo pitanje, a to je „Čime razgledate Internet?“ Za to, naravno, postoji više nego dovoljno programa ali su se iz mase izdvojila dva koja praktično dominiraju cyberspaceom: Navigator, proizvod firme „Netscape“ i „Microsoftov“ Internet Explorer.

Kao i uvek kad su u pitanju nove stvari koje se tiču računara, autori se trude da im daju egzotična imena kako bi privukli što više mušterija; znajući da *landscape* znači pejzaž, a *skyscape* znači prizor zvezdanog neba, lako možemo izvući zaključak na šta jednog Amerikana asociira naziv Netscape. Još kada na takvo ime firme dodamo avanturistički naziv programa (Navigator) i opasku da se kombinacija reči „Netscape Navigator“ kobajagi tako samo piše, a u stvari se čita Mozilla (Mozilla) što neodoljivo podseća na čudovište Godzilu iz japanskih legendi, marketinški efekat imena je više nego dobar.

S druge strane imamo giganta pod imenom „Microsoft“ koji na tržište izbacuje svog *Istraživača* (*Explorer*). On je baziran na prvom grafičkom programu za preturanje po Internetu po imenu *Mosaic*, proizvod firme „NCSA“, od koje je „Microsoft“ otkupio kompletna prava.

Borba za prevlast na polju Internet čitača ispala je korisna za prosečnog krajnjeg korisnika - oba programa praktično su besplatna. Doduše, Navigator je besplatan samo za privatna i akademska ustanova, dok „Microsoft“ na sva zvana reklamira da je Explorer besplatan za sve, pa čak i za one koji moraju platiti bednih nekoliko desetina dolara za korišćenje Navigatora.

### Netscape Navigator 3.0

Kad se na tržištu pojavio program pod gornjim nazivom, ljudi su bili poprilično zatečeni jer nije prošlo dugo vremena od pojave finalne verzije *Netscape Navigator GOLD* programa. U poslednje vreme među proizvođačima je, iz marketinških razloga, veoma popularno izdavanje nedovrsnih „beta“ verzija programa kako bi se najavilo prisustvo na tržištu i ubrzalo traženje grešaka i bagova, u čemu „Netscape“ ne predstavlja izuzetak, naprotiv. Ono



GOLD u imenu programa označava da se u paketu pored standardnog skupa programa (koji sačinjavaju čitač HTML-a, FTP i Gopher klijenti, Internet Mail i News kao i Java interpreter) nalazi i vaoma dobar HTML editor kojim se lako i brzo kreiraju WWW stranice. Da podsetimo, HTML je skraćenica koja označava *HyperText Markup Language*, a to je programski jezik koji služi za kreiranje WWW stranica (prezentacija). GOLD je, u stvari, glavni adut „Netscape“ u borbi protiv „Microsoft“ na ovom polju. Aktuelna verzija i „običnog“ i GOLD Navigatora je trenutno 3.0, a novosti koje ova verzija donosi su bolja podrška najnovijem HTML 3.2 standardu, poboljšani tj. ubrznani Java interpreter i čak četiri verzije za PC kompatibilne računare koji rade pod Windows operativnim sistemima.

Kao i uvek, glavna podela je na 16-bitne (Windows 3.x) i 32-bitne verzije (Windows 95 ili Windows NT), s tom razlikom da 16-bitne verzije ne podržavaju kompajlirane Java aplete već samo *JavaScript* kod inkorporiran direktno u HTML stranicu. Druga stvar o kojoj morate odučiti jeste da li želite verziju sa dodatkom pod imenom *CoolTalk* ili ne. *CoolTalk* je proizvod firme „InSoft“ i služi za interaktivni razgovor preko Interneta uz pomoć zvučne kartice, zvučnika

i mikrofona. Verzija 0.9.066 koja se dobija uz finalnu verziju Navigatora 3.0 je nedorađena i poprilično loša. Ukoliko niste zainteresovani za ovakav vid komunikacije (ili jeste ali nemate zvučnu karticu) onda je svakako pravi izbor verzija bez *CoolTalka* koja je u svemu drugom potpuno ista, samo je kraća za koji megabajt.

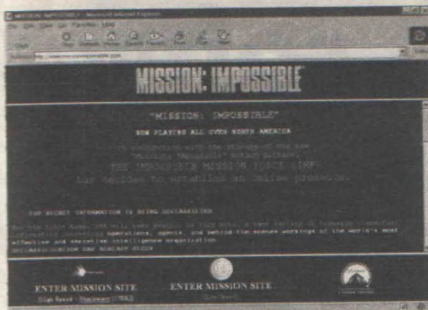
Jedna od značajnih novina u čitaču je znatno poboljšan rad sa slikama. Iskusniji korisnici ranijih verzija Navigatora znaju: ako program iz nekog razloga ne uspe da učita sliku, umesto nje stavi ikonu sa natpisom ispod što nepogrešivo dovodi do lošeg izgleda strane jer se uništava formatiranje pa

potencijalno lepa prezentacija izgleda ružno i uglavnom nečitljivo. Novi Navigator u takvim slučajevima ne kviri formatiranje već na ekranu zauzima pravougaoni prostor rezervisan za sliku. U tom pravougaoniku stoji njena tekstualna zamena, tako da u svakom trenutku možete znati gde bi šta trebalo da se nalazi. Još jedna od znatnih prednosti Navigatora u odnosu na ostale čitače je što postoje verzije za mnoštvo platformi (tipova računara i operativnih sistema); pored Windows verzije tu su i verzije za razne Unix platforme (SGI, Sun, Linux), kao i za Macintosh.

Jedna od najvećih zamerki Navigatoru je svakako sporost učitavanja. Za testiranje smo uzeli mašinu koja se u današnje vreme kod nas može nazvati prosekom (možda čak i malo natprosekom). U pitanju je 486/133 računar sa 16 MB memorije i instaliranim Windowsom 95. Učitavanje Navigatora na ovu konfiguraciju trajalo je od 30 sekundi do čitavog minuta, u zavisnosti od zauzetosti sistema. Zahtevnost za memorijom takođe je nerealno velika. Ako imate 8 MB ili manje, bolje je da razmislite o ostanuku na nekoj od starijih verzija ili nadogradnji. Na disku Navigator zauzima oko osam megabajta, nešto manje od Internet Explorera.

Još jedna od zamerki koju smo imali u toku testiranja je komunikacija sa ostatkom mreže. Naime, Navigator zahteva da na mreži postoji DNS (Domain Name Server), računar koji će „servirati“ imena drugim članovima u zavisnosti od njihovog IP broja (za detalje o organizaciji računara na Internetu pogledati SK 9/96). To je velika mana s obzirom na to da za Windows 95 postoje WWW serveri preko kojih možete lepo probati svoje najnovije retek-delo, ali u tom slučaju ostajete uskraćeni za korišćenje Navigatora kao čitača. Malo nestandardan pristup, ali Navigator i nije pisan kao program za kraljeve gde je stalna veza sa Internetom misaona imenica, već za one gde je to realnost.





## Microsoft Internet Explorer 3.0

Kad se pomene ime „Microsoft“ ljudi verovatno uvek pomisle na glomazne, spore i nadasve zahtevne programe po pitanju sistemskih resursa. *Internet Explorer* je prijatno iznenađenje. Jeste veliki i jeste glomazan, ali je daleko od sporog programa. Učitavanje na ranije pomenutoj test mašini in proseku traje između sedam i deset sekundi i ono što se na prvi pogled dobije zaista je primamljivo dizajnirano, što je jedna od odlika Microsoftovih programa. Organizacija glavnog prozora je manje-više ista kao i ona koju nudi Navigator, a i većina drugih čitača. Osnovni ekran sačinjavaju meniji, tasteri, linija za unos adrese, površina za prikaz stranica, nebezbedna statusna linija i veliki logo Internet Explorera: animirano zaokruženo slovo „e“ koje rotira i naizmenično se smenjuje sa sličicom vojne nam plave planete. Ono što se na drugi pogled primetuje jeste jako dobra podrška stranim jezicima razvrstanim po grupama u centralnoevropske jezike (po ISO ili Windows standardu), ćirilice (po ista dva standarda), grčki i zapadnoevropske jezike. Ukoliko volite kineski, japanski, hebrejski ili neki drugi od jezika koji za pisano izražavanje ne koriste latinicu ili ćirilicu, morate skinuti sa interneta specijalnu verziju za taj jezik. I Navigator podržava impozantan broj jezika, ali za svaki od njih morate imati

odgovarajuće fontove dok se uz Explorer dobijaju i fontovi specifični za taj jezik u slučaju da su u pitanju nelatinični ili nećirilni jezici.

Jedna od jako interesantnih osobina koje poseduje Explorer je što u toku instalacije prepoznaje ranije instalirani Navigator ako postoji i osnovne parametre za rad sa mrežom, skraćnice (Navigator koristi izraz *Bookmarks*, a Explorer *Favourites*) i jezičku konfiguraciju preuzme od njega, tako da korisnik ne mora da se muči i dva puta podesava iste stvari. Ovakvo ponašanje nije primedeno kod Navigatora.

Još jedna od dobrih stvari je ta što su kod Explorera sam čitač, Internet Mail i Internet News odvojeni programi, za razliku od Navigatora kod kojeg sve to radi jedan program. Time je znatno poboljšan rad, jer nije potrebno učitavati čitač pa iz njega startovati mail, već se može startovati i sam za sebe. Uz Navigator dolazi CoolTalk, a uz potpunu verziju Explorera (arhiva je nešto malo manja od 10 MB) dolazi skup programa za gledanje raznih formata video-zapisa. Sve to ima svoju cenu koju iznosi skoro 50 MB zauzetog prostora na disku. Explorer donosi potpuniju podršku novim HTML standardima, kao što je recimo pozadinska muzika uz pozadinsku sliku, što Navigator ne podržava u potpunosti. Takođe, uz Explorer dolaze znatno potpunije i novije biblioteke koje koristi *Java* interpreter.

Explorer doslovno blista u odnosu na Navigator na stranicama na kojima piše da su pisane specijalno za njega i da koriste *ActiveX* tehniku. *ActiveX* je nova „Microsoftova“ nadgradnja HTML-a i predstavlja uvođenje Visual Basica na Internet kao zamenju za Java jezik, previše komplikovan za prosečnog korisnika.

Explorer svoje mane ispoljava retko, ali primetno. Najveću zamerku uputili bismo radu sa slikama. Naime, Explorer slike prvo učitava pa ih onda prikaže za razliku od Navigatora koji ih prikazuje još dok ih učitava, što doprinosi utisku da je Explorer sporiji. Takođe, uko-

liko ste od onih koji su oduševljeni upotrebom desnog tastera miša u Windows 95 programima, bićete pomalo zaočarani što se u meniju koji se dobija pritiskom na to dugme ne nalazi opcija „Back“ za povratak na prethodnu stranu, već da se mora kliknuti na odgovarajući taster u vrhu ekrana.

Zamerka za rad sa ostatom mreže koju smo uputili Navigatoru kod Explorera nikako ne stoji. Program prvo pita lokalni računar za sve podatke, pa tek onda proziva ostatak mreže u potrazi za imenima i računarima, tako da je rad na računaru osećenijom od ostatka mreže znatno olakšan. Explorere možete eksplicitno navesti koji DialUp konekciju da koristi ukoliko ne može odmah da se poveže sa mrežom. Uz njega dolazi i nekoliko Wizard programa koji do te mere olakšavaju podešavanje računara za šetnju po Internetu, da stvarno nije potrebno nikakvo prethodno poznavanje Mreže da bi se sve to konfiguriralo.

## I? Koji je bolji?

Na to pitanje je teško dati odgovor. Na Mreži postoji više desetina miliona prezentacija i neke su specijalno podesene za rad sa Navigatorom, neke sa Explorerom, retke su optimizovane za neki drugi čitač, a velika većina je „standardna“. Po nama je najbolja „baterijska operacija“ tj. najbolje je instalirati oba programa i koristiti onaj koji vam se više dopada, a po potrebi startovati onaj drugi. Mi nismo primetili probleme prilikom rada bilo kog od njih, sem što se „bune“ ako nisu podrazumevani (Default) čitači, ali oba imaju opciju za isključenje te provere.

Još jedna stvar koja vam može pomoći da odlučite je povećan nivo sigurnosti kod Explorera, koji ima ugrađene mehanizme provere eventualne pomograftne, anarhističke, terorističke i slične sadržine prezentacija uz pomoć najkorsicnijih servisa na Mreži koji se bave tim problemima (dugim rečima *opcionu cenzuru, prim. ur*). Sve u svemu, happy surfing!

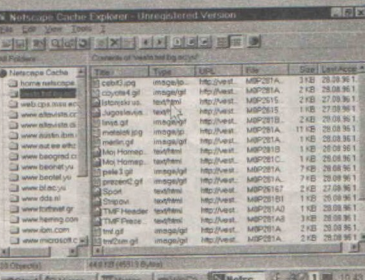
Marko MILIVOJEVIĆ  
(markom@dekart.f.bg.ac.yu)

U Internet maniru, predstavljamo vam dva korisne programa istog autora (Matthias Wolf). Omogućavaju smanjenje većeg telefonskog računa (Cache Explorer), odnosno olakšano korišćenje više Internet provajdera (Multiple Provider Maintenance). Oba programa su shareware i možete ih preuzeti sa BBS-a Polika i NSPAM121.ZIP, 54 KB

Cache Explorer je program koji vam omogućuje je pregled svega što je Netscape odnosno Internet Explorer (postoje verzije za oba pomenuta WWW čitača) snimio u svoj Cache direktorijum. Na taj način nece stranice moze samo pozvati, a posle ih na miru pregledati dok niste na vezi. U Cache direktorijumu se pored tekstova čuvaju i slike, pa ćete dobiti vernu rekonstrukciju WWW stranica. Možete i tražiti određeni tekst unutar svih ili samo nekih dokumenata.

U levom prozoru prikazane su adrese keširanih stranica, a u desnom fajlovi sačuvani u kešu. Klik na neki od njih otvorice Netscape (odnosno Internet Explorer), ali prethodno ćete morati da

## Cache Explorer i Multiple Provider Maintenance



dozvolite Cache Exploreru da promeni Cache stavku u konfiguraciji WWW klijenta. Po izlasku iz Cache Explorera, naravno, sve će biti vraćeno na staro.

Multiple Provider Maintenance je program koji pamti različite konfiguracije u WWW klijentu (Mail server, News server, e-mail adresa itd). Po ulasku u program imaćete mogućnost da aktivirate određenu konfiguraciju, a program će automatski konfigurisati vas WWW čitač. Ukoliko promenite tekucu konfiguraciju program će to automatski prepoznati i ponuditi vam da je snimite pod drugim nazivom. Ovo olakšava život onima koji koriste usluge više Internet provajdera jer imaju potrebu za zamernim ručnim rekonfiguriranjem.

Verzije su, nažalost, funkcionalne samo dvadeset jedan dan od dana startovanja, a nakon toga će bezobzirno odbiti poslušnost. Neće pomoći ni ponovno otapavanje iz arhive...

Momir RADČIĆ  
(mradic@fon.fon.bg.ac.yu)

# Internet softver za Amigu

Povezali ste Amigu na Mrežu, upoznali njen svet koristeći nekoliko programa koje smo opisali u prošlom broju, ali šta sve još postoji, gde se može naći i šta od toga uopšte vredi?

**D**a bismo rešili sve dileme koje se nameću jednom novopečenom korisniku Interneta, testirali smo još nekoliko programa posvećenih korišćenju Internet servisa. Krenuli smo od prvoslovnijeg: programi za e-mail. U poslednje vreme ih se pojavilo nekoliko, među kojima se svakako najviše istakao **VOODOO**: lako solidno zamišljen, ispostavilo se da ne radi kako treba na slabijim Amigama, da se ne ponaša baš uvek najinteligentnije i da je nepouzdan. Ubrzo zatim pojavila se i nova verzija **Yet Another Mailera - YAM 1.3**. Šta reći, sem da je Amiga konačno dobila visokokvalitetan program za slanje, prijem i obradu elektronske pošte. Prvo što upada u oči jeste mnogo više opcija i bolje središnje korisnički interfejs. U adresaru je konačno omogućeno stvaranje grupa korisnika i korišćenje aliasa. Kontrola nad svim postupcima u radu sa elektronskom poštom bolja je nego ranije, moguće je raditi Offline (van veze sa provajderom), a program je pouzdan poput prethodnih verzija. Zauzima više memorije nego ranije, ali to se može pripisati najvećem poboljšanju: uvođenju MIME standarda. Dada imate na raspolaganju i UUencode/UUdecode i MIME sistem za „vezivanje“ raznih tipova podataka uz poruke. Uz to, možete konfigurirati čitače za razne vrste podataka, a sve bez nekih većih problema radi i na Amigama sa samo 2 MB memorije.

WWW čitači još uvek nisu dostigli zavidan kvalitet jer ne mogu da protumače sve kodove najnovije verzije HTML-a. Sem nove verzije **AWeb** baš opisane u ovom broju, uskoro se očekuje i nova verzija 2.0 **Yogera**. Prema prvim podacima

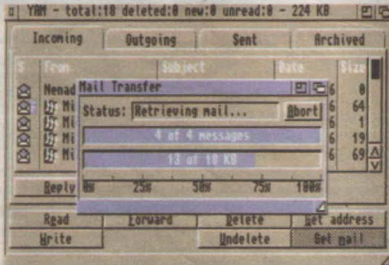
ovo je čitač koji podržava najnovije HTML standarde, tabele i sve ono za šta su korisnici Amige do sada bili uskraćivani. Tačan datum njegovog pojavljivanja još uvek je nepoznat, ali već u našem sledećem broju trebalo bi da se pojavi test beta verzije. Nadamo se da će Amiga njegovom pojavom konačno dobiti pravi WWW klijent.

Za korišćenje FTP-a pojavilo se mnogo novog softvera, ali je opšti utisak da **MuifTP** još dugo neće biti prevaziđen. Pre svega, tu je **GuiFTP** koji ima jako elegantno rešenje Bookmark (sistem beleženja korisnih adresa) i mnogo lepih stvari oko konfigurisanja. Transfer podataka se obavlja u nešto krupnijim paketima tako da **GuiFTP** na trenutke deluje brži, ali onome ko je navikao na **MuifTP** on deluje siromašno, nedovršeno i estetski nerodeno. Pošto prošli put nismo pomenuli nijedan FTP program koji radi iz komandne linije, ovoga puta ćemo navesti **ncFTP** koji je podržan u skriptivama skoro svih ostalih Internet programa. Ponaša se sigurno, radi dobro i korisnici koji vole rad iz komandne linije biće više nego zadovoljni.

Pojavio se i **THOR 2.3** sa mogućnošću praćenja Usenet News konferencija. Radi brže od mnogih On-line čitača a ponaša se relativno sigurno. Međutim, problem u radu sa konferencijama je sporost NNTP-a (Network News Transfer Protocol) koji se neinteligentno ponaša preko modemske veze i usporava svaki pokušaj pristupa željenom podatku. Bez optimizacije protokola teško je očekivati brže čitače, tako da je **THOR** za sada ipak sasvim pristojno rešenje.

**Gopher 2.10** je jedan od najsimpatičnijih i najoriginalnijih Internet programa koje smo videli. Podatke predstavlja u obliku AmigaGuide dokumenta a ponaša se sasvim sigurno i u saradnji sa ostatkom softvera. To je jedan od onih starih programa zbog kojih se vredi ponositi Amigom i njenim superiornim operativnim sistemom 3) (Šta onda da kažu korisnici Unixa?, prim. ur).

Jedan od takvih programa je i **Weather Experience** u izdanju „Ultima Thule“. U osnovi programa je izuzetna ideja Internet servisa sa vremenskim izveštajem. Program se lako konfigurira, vrlo brzo daje sveže podatke i pouzdano obavlja svoju funkciju.



Od softvera za ostale servise sve je uglavnom opisano. Ako vam išta zafali, na **AmiNetu** možete naći sve što vam treba i još više toga što vam ne treba. Sem toga, da bi sve to zajedno radilo kako valja, potrebno je definisati konfiguracije, skriptevo, raznorazne portove, Proxy servere i slične sitnice, tako da je **AmiNet** preplavljen megabajtima kratkih skriptova i kratkih programa. Neki od njih će vam trebati, neki ne, ali svakako vredi pogledati čega sve tu ima.

Miljan S. MIROVIĆ  
(mmike@galeb.etf.bg.ac.yu)

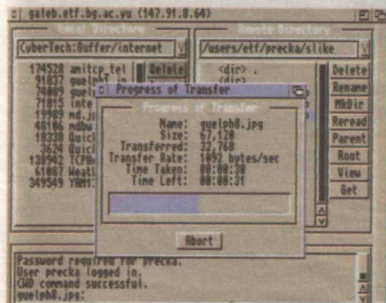
## Net&Web Surf paket

Softverska kuća „Hisoft“ pripremila je komunikacioni paket **Net&Web** sa komercijalnom verzijom **WWW** pretraživača **IBrowse**, koji je do nedavno postojao samo u beta verziji.

**IBrowse** radi u GUI grafičkom okruženju, podržava sve ekstenzije **HTML-a** uvedene od strane **Netscape Navigatora** uključujući i kompletnu implementaciju **HTML 3** standarda. Za uspešan surfing potrebno vam je 3 MB memorije, 3,5 MB prostora na disku, 68020 procesor i OS 3.0 ili bolji.

Neophodan skup programa za podršku TCP/IP protokola koji se isporučuje uz **IBrowse** u **Net&Web** paketu objedinjuje **TerminetTCP** protokol, koji je „Hisoft“ razvio u saradnji sa firmom „Oregon Research“. Konfigurisanje protokola se obavlja pomoću intuitivnih GUI upitnika. Nije izostavljena podrška za PPP povezivanje, a tu su i **Telnet** u GUI maniru, kao i patch biblioteka za podršku programima prilagođenim **AmiTCP-u**. Za više informacija pogledajte [www.hisoft.co.uk](http://www.hisoft.co.uk).

B. BAOVIĆ





# Amiga i WWW

**P**re nego što je Internet dostigao svoj medijski i marketinški bum, za uživanje najpopularnijeg Internet servisa na Amigi se koristio *AMosaic*. Prvi i jedini grafički pretraživač bio je prepušten nedostatka i ozbiljnih bagova, što je onemogućavalo iole ozbiljniji rad, ali situacija se promijenila kada su stigli novi pretraživači *Aweb 1.2*, *MindWalker*, odnosno *Voyager 1.0* i nasljednik *AMosaic - iBrowse*.

## Za skromnije platforme ...

*Aweb* je stvoren sa idejom o besplatnom univerzalnom WWW pretraživaču za sve konfiguracije Amige. U verziji 1.2 cilj je tek delimično dostignut, dok je promenom verzije na II *Aweb* i zvanično postao komercijalni proizvod firme „AmiTriX Development“ za čiju je registraciju potrebno izdvojiti 50 DEM.

Program Ivona Rozijina (Yvon Rozijin) koristi BOOPSI klase za generisanje korisničkog interfejsa i time ostvaruje uštedu u memorijskim i procesorskim resursima. To znači da se može pokrenuti na standardnoj Amigi 1200, ali po našem iskustvu radi i na A500 bez hard diska, sa 2,5 MB memorije i učitanim Kickstartom 2.0. Instaliran, program zauzima samo 511 KB. Korisnicima sa minimalnom konfiguracijom preporučuje se niz restrikcija kojima se surfovanje može učiniti koliko-toliko prijatnijim. Prvo što bi se moglo učiniti u tom smeru jeste prebacivanje keša na hard disk, zatim ograničavanje na jedan prozor po sesiji i korišćenje Public (najčešće Workbench) ekrana umesto zasebnog (Custom Screen) i to sa razumnim brojem boja. Ako ni to nije dovoljno, s obzirom na glomazne i grafički zasićene prezentacije, moglo bi se isključiti i automatsko učitavanje slika (uključujući i pozadinu), što bi dodatno ubrzalo skrolovanje unutar učitane HTML stranice. Ovakvo prilagođen *Aweb* trebalo bi da pouzdano radi na svim Amigama.

Program efikasno kešira stranice, tekstualne fajlove čuva odvojeno od grafičkih i postiže optimalne performanse i onda kada se keš podese veličine nalazi na disku umesto u memoriji. Nezgoda kod *Aweba* je to što sadržaj keša, čak i kada je on preusmeren na disk, briše po završetku sesije umesto da ga po uzoru na Netscape čuva dok ne premaši određenu kvotu ili broj dana. Čest problem vezan za nedostatak memorije predstavlja „fantomske slike“. Ako se programu nalazi da smesta učita sve slike, u trenutku kada ponestane memorije on prestaje sa njihovim daljim prikazivanjem. Umesto da obavesti o problemu i predloži rešenje, *Aweb* čuti i oslanja se na korisničku dovidljivost. Rešenje je u tom slučaju bilo brisanje svih slika iz keša u memori-

ji, sem onih koje pripadaju aktivnoj stranici; u slučaju da je keš na disku, ova operacija ne bi imala efekta, već bi pomoglo jedino gašenje nepotrebnih programa i biblioteke (Flush Unused Libraries) ili gašenje programa uz smanjivanje rezolucije.

*Aweb* je delimično kompatibilan HTML 3 standardom a deo standarda koji se tiče tabela ni u verziji II nije podržan. Program se oslanja na sistemske Datatypeove za prikazivanje JPEG i GIF formata koji se standardno koriste u prezentacijama. Bilo bi bolje da su ti omiljeni formati na Mreži interno podržani, što bi dodatno ubrzalo dekodiranje i skrolovanje slika. Popularan način označavanja odabranih Web stranica (Bookmarks) *Aweb* poznaje pod imenom Hotlist. Linkove, odnosno veze na omiljene stranice program drži u okviru posebnog HTML dokumenta, kao što čini i Netscape. Sposoban je da uveze Bookmark liste iz Mosaic-a i pridoda ih sopstvenim, dok sa Netscapeovim *Bookmarks.htm* fajlom ne uspeva da se snade. Kada se isti fajl učita kao HTML dokument sa diska, linkovi se korektno prikazuju. Prikaz omiljenih linkova u okviru menija ili, još bolje, tastera u okviru dodatne Toolbar linije, nažalost, nije moguće. Ovakvo se činom pozivanja hotliste zarad potencijalnog izbora nekog linka briše sadržaj Web prozora, što samo iritira korisnika i oduzima vreme potrebno da se stranica ponovo iscrta, a sve slike ponovo dekompresuju i prikažu. Za manipulacije linkovima *Aweb* otvara zaseban prozor sa dodatnim tasterima, kako i priliči.

Opcija koja postaje neophodna pri dizajniranju Web stranica na Amigi, upotrebom tekst editora i *Aweba* za prikazivanje stranica, jeste ona kojom se isključuje Proxy server. Time se i minimalne izmene u dokumentu mogu videti, dok se u protivnom ista stranica najčešće poziva iz keša. *Aweb* interno podržava Gopher servis, dok se za FTP, Telnet, News i e-mail servise koriste ek-



sterni programi koje je moguće konfigurirati preko samog *Aweba*, pozivanjem odgovarajućeg ARexx skripta iz menija. Pored pomenutih kvaliteta, brzine i skromnosti po pitanju resursa, *Aweb* poseduje i izvrstan interni multitasking koji dolazi od izražaja pri višestrukim konekcijama, kada se kompletno stanje svih procesa može očitati u „Network status“ prozoru.

## ...i za one druge

„Amiga Technologies“ je za vreme popularizacije *Amiga Internet Surfer* konfiguracije predstavila pretraživač pod imenom *MindWalker* koji se ne razlikuje bitno od besplatnog *Voyagera 1.0*. Program podržava najvažnije delove HTML 3 standarda ali, kao ni *Aweb*, ne poznaje tabele. Radi u atraktivnom MUI grafičkom okruženju, interno podržava News, dok za upotrebu e-mail i Telnet servisa koristi eksternu programe. Njegov kešer ne razlikuje tekstualne i grafičke fajlove u okviru prezentacija te ih čuva u zajedničkom direktorijumu podesevne veličine. *Voyager* ne poznaje administriranje keša na način koji to radi *Aweb*. Ne postoji opcija za selektivno praznjenje keša, a direktorijum koji je namenjen kešu nije moguće pristupiti iz samog programa.

Kao i *Aweb*, poseduje opciju za isključivanje proxy servisa, dok je njegovo rešenje bookmarka bolje od onoga u *Awebu*, posebno zbog Bookmarka koji se mogu smestiti u liniju ispod polja za upis adrese u vidu dugmića. Umesto kockice koja kruži u malecnom polju i jednostavnih reljefnih dugmića, *Voyager* ima prozor u kome se odvija prava animacija. Poseduje lepše i veće navigacione tastere i indikatora progressa u desnom delu statusne linije smeštene na dnu ekrana. Mogućnost snimanja HTML dokumenta u obliku običnog teksta je poželjna opcija koja nedostaje ostalim pretraživačima za Amigu koje smo videli, ali ona se može prevazići selektovanjem teksta i kopiranjem njegovog sadržaja u Clipboard.

Nikola STOJANOVIĆ



# Internet klijenti

## Testirali smo nekoliko klijenata za razne Internet servise pod Windows 3.11 - Trumpet Winsock kombinacijom

Sledeći uputstva iz prošlog broja, uz pomoć *Trumpet Winsock 2.1d* i *Windows 3.11* uspostavili smo modemsku vezu sa Internetom i sa jednog popularnog anonimnog FTP servera ([ubbq.stf.bg.ac.yu](http://ubbq.stf.bg.ac.yu)) poskidali pregrštni Internet klijenata za Windows. Svi programi su se nalazili u arhivama od maksimalno par stotina kilobajta a instalacija svakog od njih se svodila na otpakivanje arhive u zasebni direktorijum i dodavanje ikona u Program Manager. Po instaliranju softvera ponovo smo uspostavili vezu i započeli od osnovnog servisa.

Ping je servis koji omogućava proveru da li je mreža do željene mašine prohodna i da li je mašina raspoloživa. Probali smo dva Ping klijenta: *Trumping* i *Ws ping*. Prvi od ova dva dobili smo zajedno sa *Trumpet Winsock 2.1d* i za potrebe provere da li je PPP veza uspostavljena, sasvim je zadovoljavajuće rešenje. Program ima i par „tastera“ tako da zaista izgleda lepo, a svoj posao obavlja korektno. Za razliku od njega, *Ws ping* obiluje opcijama. Možeće je podesiti veličinu paketa i druge parametre pri testiranju mreže, mada nam se čini da su sve te opcije mnogo korisnije ukoliko ste povezani preko mrežne kartice a ne preko modema. Dakle, koji god od ova dva Ping klijenta da uzmete nećete pogrešiti.

Sledeći servis je *Finger* koji omogućava pregled trenutno prijavljenih korisnika na nekom računaru, kao i dobijanje detaljnijih podataka o bilo kom korisniku. Ponovo smo testirali dva programa: *Mfinger* i *Wsfinger*. *Mfinger* je jedan u nizu klijent programa čiji autor smatra da je dovoljno da postoji prozor i u meniju, pored opcija „Exit“ i „About“, par osnovnih komandi da bi stvar radila. On zaista vrši svoj posao, ali nema mogućnosti snimanja izveštaja koje dobi-

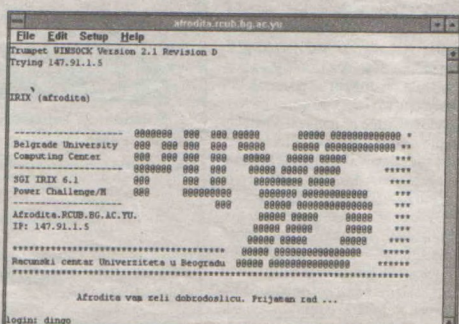
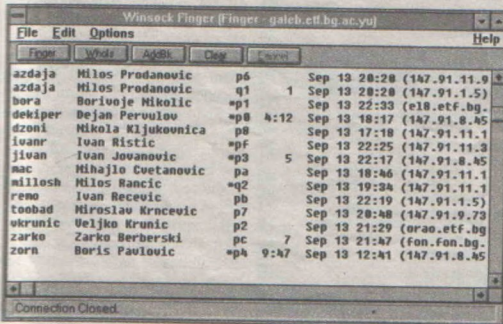
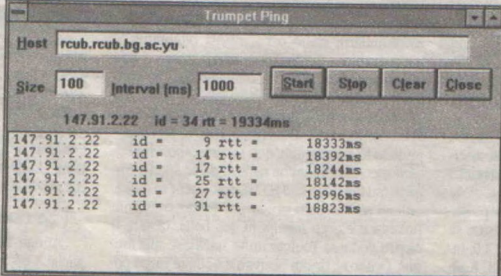
je, što može biti nezgodno jer postoje neke informacije koje se mogu dobiti samo putem *Fingera* a duge su i više desetina kilobajta. Zato vam mi preporučujemo *Wsfinger* koji omogućava snimanje izveštaja, stvaranje sopstvenog spiska čestih korisnika i računara koji se proveravaju i još nekoliko opcija. Detalje možete potražiti u Helpu.

će vam jednog dana sigurno zatrebati pristojan Telnet program. Četvrti klijent, *Qws3270x*, je zapravo emulacija IBM-ovog terminala 3270x. Ovaj program pomijemo jer je on neophodan za ione pristojan rad sa računaru [rcub.rcub.bg.ac.yu](http://rcub.rcub.bg.ac.yu) na kome može dobiti nagov svaki student Beogradskog univerziteta (iako je pored *Afrodite* nejasno zašto bi se iko odlučio na ovako zastarelu tehnologiju, prim. ur). *Qws3270x* je ostavio jako dobar utisak, mada se mora primetiti da je *x3270* sa Unixa malo pogodniji za nalaženje specijalnih tastera IBM-ovog terminala.

Za prenos fajlova (FTP) smo probali samo jedan program, ali smo njime više nego zadovoljni. Reč je o *Ws ftp-u* koji, pošto popunite podatke o računaru sa kog želite da prenese fajlove, otvara prozor podeljen na dva dela: jedan sa prikazom vašeg diska a drugi sa prikazom udešavanja računara. Dalja priča je izlišna za sve one koji su makar jednom kopirali fajlove u Norton Commanderu ili nekom sličnom programu. Preporučujemo ga svima.

Telnet omogućava da se povežete na neki računar u mreži i da, ako imate nalog na njemu, radite kao da je taj računar na vašem stolu. Probali smo četiri programa. Prva dva su *Trumpet* i *Yawtel* (Yet Another Winsock Telnet) a nazivi im govore da pripadaju onog grupi klijenata koja samo otvori prozor... Mi vam preporučujemo *Ewan* jer nudi dosta opcija u vezi sa predefinisanim tasterima, emulacijom terminala (VT100), snimanjem sadržaja sesije (kao opcija „Scrollback“ iz nekog komunikacionog programa), kao i pravljenjem spiska računara koje često zovete. Ako ste se na Internet povezali preko nekog provajdera sa posebnim PPP nalogom onda vam Telnet u početku verovatno ničemu neće služiti, ali poslušajte naš savet i ipak nabavite *Ewan* jer

Gopher je servis koji je preteča WWW-a i omogućava štetnju su „direktorijumima“ sa raznim temama sve dok se ne dođe do željenog fajla. Probali smo samo *Wsgopher* i, s obzirom da program nudi dosta opcija za baratanje fajlovima koji se čitaju, nekoliko ikona za najčešće opcije, pravljenje spiska omiljenih servera, kao i da za svaki direktorijum otvara poseban prozor a omogućava i više konekcija, preporučujemo ga svima koji žele da prošetaju Gopher kanalima. Ako želite da procurate širom Interneta, pogledajte Gopher server [turing.mi.sanu.ac.yu](http://turing.mi.sanu.ac.yu) jer ćete tu naći veliki broj linkova (veza) ka inostranim serverima.





# u prozoru



Ako vas ipak više zanimaju konferencije, onda je **Usenet** sistem prava stvar za vas. Za korišćenje ovog servisa, ukoliko se ne odlučite, recimo, za **Netscape** News modul, preporučujemo **Usenet Agent**. Ovaj program koristi sve posebnosti Windows okruženja svojim ikonama i bogatim menijima, a pored slanja i čitanja poruka iz raznih konferencija nudi i neke opcije za Offline rad. Sve to je veoma estetski dizajnirano, a iz programa je moguće slati i e-mail. Od parametara, pored ličnih podataka i podataka o vašem računaru (pogledajte „Winsock setup“), potrebno je napisati naziv i News servera; ukoliko ste korisnik Akademske mreže, predlažemo [znaj.etf.bg.ac.yu](mailto:znaj.etf.bg.ac.yu).

Ako više volite konverzaciju od pisanja poruka, pomoću Talk servisa možete razgovarati sa nekim poznanikom preko tastature. Probali smo dva Talk klijenta: **Bsdchat** i **Wintalk**. Oba

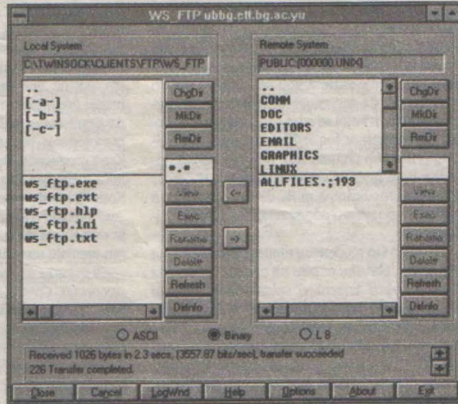
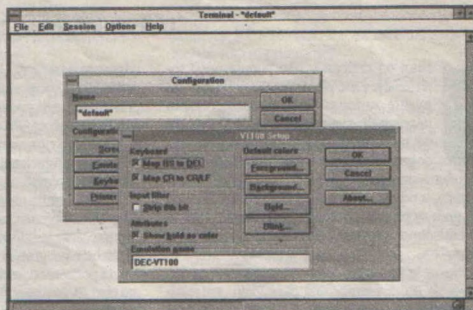
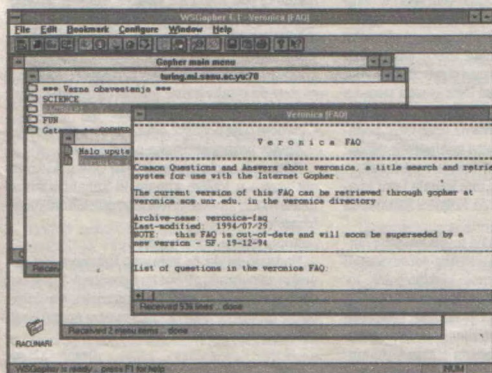
programa lepo rade, a nama se više dopao **Wintalk**. On se startuje kao ikona u dnu ekrana i tek kada jednom kliknete na nju dobijate meni sa „Connect“ opcijom. Jedina prednost **Bsdchat** je u tome što omogućava višestruke konekcije koje su po nama nepotrebne (Da li ste kada pokušali da razgovarate u isto vreme na dva telefona?). Preporučujemo da probate ova programa pa da sami odlučite, ali obavezno nabavite i Finger klijent kako biste mogli da vidite s kim možete da pričate.

Ako želite da se uključite u rasprave većeg formata, onda nabavite IRC (**Internet Relay Chat**) klijent. Mi smo nabavili i probali **Irc** i **IrcAwin**. **Irc** je jedan od već pominjanih klijenata koji samo otvora prozor... U stvari i nije tako loš dok ne pogledate **IrcAwin** jer je razlika očigledna. Obilje opcija (u kojima smo se malo i gubili), ikonice, prozorčići, statusni prozor... Od ljudi koji veći deo dana provode u razgovorima koje se vode na IRC-u dobili smo preporuke da za server stavimo [irc.voice.net.com](http://irc.voice.net.com) na portu 6667 i da se obavezno povežemo na ka-

nal **#serbia** na kome razgovaraju ljudi preoklom sa ovih prostora. Ipak, ne zaboravite da povremeno pogledate na sat jer sa IRC-om vreme zaista leti.

Opšti utisak je da su svi ovi Internet klijenti pod Windowsom veoma upotrebljivi iako su uglavnom u pitanju Shareware, Public Domain ili beta verzije programa. Naš savet je da pogledate preporučene programe iz teksta, ali i druge, novije klijente i da odlučite prema svom ukusu. Pazite se raznih verzija i čuvajte arhivu sa svojim Winsock programom (u našem slučaju Trumpet Winsockom). Nama se tokom instaliranja jednog e-mail programa (**dmail v1.0**) koji navodno podržava i čitanje Usenet konferencija desilo da je u Startup folder bez pitanja instaliran **Winsock 1.1** koji se startovao pri svakom dizanju Windowsa a po njegovom brisanju ranije instalirana verzija Trumpet Winsocka nije korektno radila. Ali zbog interneta vredi rizikovati.

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



# mIRC 4.6

## Dobar Internet Relay Chat klijent

Jedan od razloga velike popularnosti Interneta je i IRC (*Internet Relay Chat*). Zamislite žurku sa 5000 vama uglavnom nepoznatih zvanica razbijenih u grupice od po desetak osoba i dobićete prilično dobru sliku kako sve to izgleda. IRC služi "živom" razgovoru između korisnika širom Mreže, a odvija se preko specijalnih IRC servera kojima se pristupa pomoću IRC klijenata koji se međusobno razlikuju uglavnom po stepenu komfora.

mIRC je izuzetno popularan program za korišćenje IRC-a u grafičkom okruženju. Postoji u 16-bitnoj i 32-bitnoj (mIRC32) verziji, a za njegovo pokretanje morate imati Windows sa instaliranim podrškom za Internet. Instalacija je izuzetno jednostavna: startujete izvornu arhivu koja je u EXE formatu i dobićete ikonu mIRC-a spremnu za upotrebu. Originalnu arhivu možete naći na <http://www.mirc.org.uk>.

mIRC 4.6 je klasična Windows aplikacija. Posebno je korisna upotreba desnog tastera miša, pri čemu su sve važnije opcije prikazane u meniju koji se tada pojavljuje. Za svaku opciju IRC-a otvara se poseban prozor, što povećava preglednost.

Nakon instalacije potrebno je aktivirati *File/Setup* opciju. *IRC Servers* sekcije popunite podacima o sebi, a *Local Info* i *Firewall* sekcije podacima koje vam dostavi vaš Internet provajder. Ukoliko koristite SLIPR obrišite sadržaj polja *Local Host* i *IP Address* a aktivirajte istoisime „prekidače“. Posebno je važno aktivirati *Ident server* u istoimenoj sekciji. Za *Userid* unesite svoje korisničko ime.

Unutar opcije *File/Options* vrši se konfigurisanje mIRC-a. Većina opcija utiče na udobnost rada i zavisi od vašeg ukusa. Posebno je korisna sekcija *Control* u kojoj se navodi lista ljudi koje ignorirate, kao i lista onih i kojima želite dati *Channel Op* status, odnosno omogućiti im da moderišu kanale koje ste vi osnovali, o čemu će biti reči dalje u tekstu. *Perform* sekcija obezbeđuje pisanje skripta koji se izvršava nakon povezivanja na server. Obratite pažnju na *Logging* sekciju u kojoj se određuje koje prozore želite da snimate u log fajlove (prozor sa kanalom, privatnim Chatom itd). U *Notify* sekciji navedite listu ljudi čije pojavljivanje na IRC-u ne želite da propustite, a mIRC će vas obavestiti o njihovom prisustvu odgovarajućim zvučnim signalom.

Pre nego što pređete na proces povezivanja na IRC server, obratite pažnju na opciju *Tool* unutar koje se nalazi izmenljivi spisak aliasa. *Popup* prozora koji se dobijaju prilikom na desni taster miša, kao i *Remote* konfiguracija. *Remote* je najsofisticiraniji deo mIRC-a i zahteva pažljivo proučavanje Helpa pre upotrebe. Ona omogućava da pojedini ljudima dajete odgovarajuće privilegije, kao i da podesite mIRC da na određeni tekst

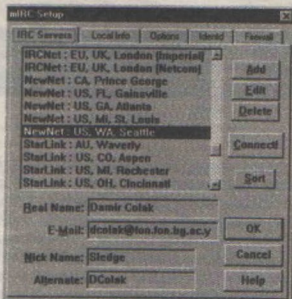
odgovara određenim komandama. Mudro je i uz pomoć *Font* opcije smanjiti veličinu fonta u svim prozorima, jer je podržujevan „Fixedsys“ font suviše krupan za IRC u kome tekst može bukvalno da preleti ekranom.

Posle konfigurisanja, sledi povezivanje na IRC server. Za početak uđite u *File/Setup*, sekciju *IRC servers*, i kliknite na *Add*. Servera postoji na stotine, ali su organizovani u mreže pa se razgovori prenose sa jednih na druge, a na 'korisniku je da izabere geografski najpogodniji. Preporučujemo da počnete od, recimo, [irc.vicenet.com](http://irc.vicenet.com), [irc.eski.com](http://irc.eski.com) ili [irc.funet.fi](http://irc.funet.fi), a ako želite da se prvo probate na domaćem terenu [irc.rub.bg.ac.yu](http://irc.rub.bg.ac.yu) ili [zmaj.etf.bg.ac.yu](http://zmaj.etf.bg.ac.yu). Uz sam mIRC dolazi i poduža lista servera, ali navedeni provereno rade sa naših prostora, uključujući i akademski mrežu. Nakon što ste uneli podatke, kliknite na željeni server u listi i aktivirajte *Connect* taster.

Kada program jednom uspostavi vezu sa IRC serverom pred vama će se pojaviti pozdravna poruka koju obavezno pročitate, jer može sadržati korisne podatke. Posle toga je potrebno izabrati kanal. Kanali su grupe u kojima se obavlja razgovor i svaki kanal ima svoj naziv koji uglavnom, ali ne i obavezno, označava njegovu tematiku. Spisak svih kanala dobija se komandom */list*, ali pošto na serverima postoje svakojake budalastine preporučljivo bi bilo otkucati */list -min 20*, čime se zatruče samo oni kanali na kojima razgovara najmanje dvadeset ljudi. Ukoliko ste novi u ovom, savetujemo vam da pronađete i pročitate *IRCFAQ*, a ako vam ne nadete odgovor na svoje pitanje posetite kanal *#newbies*. Standardni jezik komunikacije je engleski, mada je moguće naći i kanale u kojima se govori kineski, arapski ili srpski, što zavisi od vlasnika kanala.

U željeni kanal ulazite dvoklikom na odgovarajući naziv u listi. Možete ući u koliko god želite kanala, a od vas zavisi da li ćete moći da pratite diskusije istovremeno. Posle ulaska pojavice se prozor sa spisakom korisnika aktivnog kanala. Dvoklik na ime sagovornika uvodi vas u novi prozor gde možete razgovarati u privatnosti. Klik na desni taster miša iznad liste stavlja vam na raspolaganje podatke o označenom korisniku, kao i mogućnost dopunjavanja lične baze podataka u kojoj se drže spiskovi zanimljivih osoba. Korisnici kojima desno od imena stoji karakter „@“ predstavljaju moderatora kanala i oni imaju ovlašćenja da izbace bilo koga iz kanala, a mu menjaju tematiku itd.

Za proveru da li je neko na mreži koristite *Finder* opciju. *Control* meni aktivnog prozora nudi vam i mogućnost uključivanja i isključivanja logovanja (zapisivanja toka razgovora u fajl). Log fajlovi se vrlo brzo povećavaju, pa je mudro isključiti ih u manje zanimljivim razgovorima. mIRC poseduje opciju praćenja teksta i „hvatanja“ URL-ova. Klikom na *URL* opciju na Toolba-



ru dobijate spisak WWW adresa pomenutih u razgovoru, na koje se skače prostim dvoklikom. Podržan je praktično svaki WWW klijent.

U spisku kanala nalazićete i na nazive kao što su *#warez*, *#sexpics* i slični. Oni predstavljaju izvor velikog broja fajlova, a često su u njima i čitave piratske podružnice. Da biste preuzimali fajlove sa IRC-a koristite opcije *DCC Get/Send* za primanje i slanje fajlova, kao i *DCC Chat* za direktan razgovor sa ljudima. Nažalost, DCC komande ne rade ukoliko pristupate IRC-u preko akademskih mreže. Da biste poslali fajl nekom korisniku kliknite jednom na njegovo ime u *Chat* prozoru a zatim aktivirajte opciju *DCC Send*. Kada vama neko bude slao fajlove, prijem će početi automatski.

IRC-om se upravlja pomoću komandi koje počinju kosom crtom. Sledi spisak najkorišćenijih: */help* prikazuje spisak IRC komandi; */list* prikazuje spisak postojećih kanala. Komanda ima i dodatne parametre: da bismo prikazali sve kanale koji imaju više od 5 a manje od 15 korisnika, a u čijem imenu se nalazi reč „Boo“, otkučaćemo */list -min 5 -max 15 Boo*;

*/join* pristupa kanalu. Ukoliko navedeni kanal ne postoji biti kreiran, a moderatorske privilegije će vam automatski biti dodeljene;

*/part* (ili */leave*) napušta kanal. Brži način izlaska iz kanala je zatvaranje njegovog prozora; */quit* (ili */bye*) prekida vezu sa IRC serverom. Posle komande moguće je navesti i opširnjau poruku koja će se ispisati sagovornicima;

*/nick* je popularna komanda za promenu nadimka pod kojim ste vidljivi ostalima. Promena će se odraziti na svim kanalima, ali dva korisnika na istom serveru ne mogu koristiti isti nadimak;

*/away* pomaže ako ste u situaciji kada ne možete da pratite kanal. Njome ćete javiti sagovornicima da ste trenutno zauzeti;

*/whis* daje podatke o navedenom korisniku;

*/invite* poziva korisnika u vaš kanal;

*/kick* radi suprotno stvar: ako vam neki korisnik smeta u vašem kanalu ili kanalu u kome imate moderatorske privilegije, ova komanda ga izbacuje;

*/topic* menja temu kanala. Nadamo se da će vam ova uputstva biti dovoljna za početak, ali budite upoznati: IRC je najveći potrošač vremena na Internetu, pa dobro pazite da vas ne udari kap kada vam provajder ili poštar ispostave račun.

Damir ČOLAK

(dcolak@fon.fon.bg.ac.yu)

# Snaga e-maila



## Pristup servisima i za one bez direktne veze sa Internetom

Iako većina servisa Interneta podrazumeva direktnu vezu, dobar deo korisnika i dalje je ograničen samo na elektronsku poštu. Objasnimo kako se razni servisi mogu koristiti i u tim uslovima. Upozoravamo vas, međutim, da se obavezno konsultujete sa svojim administratorom pre naručivanja veće količine podataka. Jer, sistemi koji nisu direktno vezani na Internet uglavnom razmenjuju poštu modemima i velika količina poruka može ih potpuno zagušiti; dobar deo administratora u ovakvih slučajevima postavlja korisnicima restrikcije, te vam savetujemo da ništa ne radite na svoju ruku.

## World Wide Web

Sve što treba da znate za naručivanje WWW stranica je URL (*Uniform Resource Locator*) tj. adresa željenog dokumenta. Naručivanje se postize slanjem e-maila na [agora@capri.mi.mss.co.jp](mailto:agora@capri.mi.mss.co.jp) (novi server u Japanu), [agora@www.undp.org](mailto:agora@www.undp.org) (ograničeno za države u razvoju) ili [agora@mail.w3.org](mailto:agora@mail.w3.org) (trenutno ne radi). U toj poruke koju šaljete unesite **URL** ili **send adresa URL**, čime postižete da vam dokument stigne na adresu različitu od one sa koje ste poslali poruku. Na ovaj način ćete dobiti čitav dokument sa spisikom referenciranih adresa, koje možete skinitu naknadno.

Da biste probali WWW preko e-maila pošaljite sledeće komande Agora serveru:

```
www
send http://www.w3.org
```

i nakon nekog vremena primičete Agora Help fajl i „WWW Welcome Page“ sa listom dokumenata koje možete skinitu.

Sem Agore postoje i mnogi drugi serveri. Neki od njih su [webmail@www.ucc.ie](mailto:webmail@www.ucc.ie), [webmail@curia.ucc.ie](mailto:webmail@curia.ucc.ie) (sintaksa ova dva je **GO URL**) i [w3mail@bagheera.gmd.de](mailto:w3mail@bagheera.gmd.de) (**GET URL**). Za više informacija pošaljite komandu **HELP**. Neki WWW-mail serveri su ponekad nedostupni po nekoliko dana (ili nedelja), pa ukoliko dobijete poruku u grešci ili ne dobijete nikakav odgovor, pokušajte opet kroz dan-dva.

## Pretraživanje WWW-a

Postoji nekoliko „mašina za pretraživanje“ razvijених sa ciljem lakšeg pronalazanja dokumenata. Većina njih je upotrebljiva samo direktnim pristupom, ali se nekima može pristupiti i e-mailom. Na raspolaganju su vam *Lycos*, *WebCrawler* i *CUI W3 Catalog*.

Za pristup navedenim serverima koristi se pomenuti Agora server i to tako što se u URL-ovima navode ključne reči. Za *Lycos* koristite

```
http://lycos11.lycos.cs.cmu.edu/cgi-bin/lfpursu-
r?ključna_reč.
```

Obratite pažnju da je potrebno staviti tačku na kraju tražene reči da bi se izbegao prikaz svih dokumenata koji je sadrže i kao podstring. Više traženih pojmova (reči) se odvajaju znakom „+“. Kod *WebCrawlera* potrebno stavljati tačku na kraj reči, pretraživanje je uvek „jedan na jedan“:

```
http://webcrawler.com/cgi-bin/WebQuery?ključna_reč.
```

*CUI W3 Catalog* zahteva da se reči odvoje

```
http://cuiwww.unige.ch/cgi-bin/W3catalog?ključna_reč.
```

## Gopher

Pristup Gopheru e-mailom je sličan onome za WWW. Neke od opcija neće biti na raspolaganju, ali i dalje vam ostaje more informacija za pregled. Pošaljite poruku na jednu od sledećih adresa: [gopher@pip.shsu.edu](mailto:gopher@pip.shsu.edu) (USA), [gophermail@eunet.cz](mailto:gophermail@eunet.cz) (Češka), [gopher@ncc.go.jp](mailto:gopher@ncc.go.jp) (Japan), [gopher@nig.ac.jp](mailto:gopher@nig.ac.jp) (Japan). U *Subject* liniju poruke stavite adresu željenog Gopher servera i kao odgovor ćete dobiti poruku koja će izgledati slično sledećoj:

```
Mail this file back to gopher with an X before the items you want.
```

1. About USCgopher/
2. How To Find Things on Gopher/

```
(...)
```

```
You may edit the following numbers to set the maximum sizes after which GopherMail should send output as multiple email messages:
Split=27K bytes/message <- For text, bin, HQX messages
```

```
Menu=100 items/message <- For menus and query responses
```

```
#
Name=About USCgopher
Numb=1
Type=1
Port=70
Path=1/About_USCgopher
Host=cwis.usc.edu
```

Da biste videli željene dokumente, pošaljite nazad primljenu poruku sa „X“ oznakom ispred stavki koje vas zanimaju. Neke stavke vode do drugih menija, a neke do tekstova ili fajlova. Ako je stavka nazvana „Search“, ona omogućava pretraživanje uz pomoć Veronice servisa; označite je sa „X“, a u *Subject* liniji vaše poruke unesite pojmove (reči) koje tražite.

## Mailing liste

Postoje hiljade diskusija koje se održavaju samo zahvaljujući e-mail sistemima poznatim kao „Mailing liste“. Ljudi zainteresovani za temu „pretračuju“ se (Subscribe) na listu i onda čitaju i pišu poruke putem e-maila. Kao dobar uvod, pošaljite poruku na [LISTSERV@ml.nodak.edu](mailto:LISTSERV@ml.nodak.edu), a u telu poruke navedite **GET NEW-LIST WOUTERS**. Da biste pronašli Mailing listu koja vas zanima, pošaljite komandu **LIST GLOBAL**

/ključna\_reč i dobićete spisak listi koji zadovoljavaju željeni kriterijum.

## Wide Area Information Service

*WAIS* je način za pretraživanje više od 500 indeksiranih baza podataka. Opseg tema je prevelik da bismo ih navodili, ali vrlo brzo ćete naučiti kako da pronađete željene podatke. Za početak pošaljite poruku na [waismail@sunsite.univ.edu](mailto:waismail@sunsite.univ.edu) sa *HELP* u tekstu poruke. Kao odgovor, dobićete kompletno uputstvo za korišćenje *WAIS-a* putem e-maila.

Lista *WAIS* baza podataka („resursa“) može se dobiti slanjem poruka sledećeg sadržaja: **search željena tema**. Primera radi, poruka sa komandama

```
maxres 10
search bush-speeches lips
```

će reći *WAISmail* serveru da pretraži sve govore Džordža Buša i izlista najviše 10 dokumenata koji sadrže reč „lips“. Uspesno pretraživanje će vratiti jednu ili više „DOCid:“ linija koje označavaju adrese pronađenih dokumenata. Pošaljite nazad primljenu poruku sa neizmenjenim „DOCid:“ linijama i dobićete kompletne dokumente.

Postoji mogućnost pretraživanja *WAIS* baza podataka preko Gopher servera. Pošaljite e-mail Gopher serveru sa **get** all komandom u *Subject* liniji i sledećim komandama u tekstu poruke:

```
Type=1
Name=WAIS Databases
Path=1/WAIS/Everything
Host=gopher-gw.micro.umn.edu
Port=70
```

Pogledajte listu tema i odaberite one koje vas zanimaju, navedite ih u *Subject* liniji i odsecite iz primljene poruke onaj deo koji odgovara traženoj bazi.

## Finger

*Finger* je servis koji vraća informaciju o traženom korisniku ili sistemu. Obično su to „dosaadne“ informacije o vremenu prijavlivanja na sistem i sličnim stvarima, ali ponekad se mogu naći i zanimljive poruke. Server preko koga se ovo radi je [infobot@infomania.com](mailto:infobot@infomania.com), a probe radi pošaljite mu komandu

```
FINGER jthem@headcrash.berkeley.edu
u Subject polju.
```

Dobićete neke od trenutnih sportskih rezultata, a evo još zanimljivih adresa za *Finger*: [nasaneews@space.mit.edu](mailto:nasaneews@space.mit.edu), [coke@cs.cmu.edu](mailto:coke@cs.cmu.edu), [quake@gldfs.cr.usgs.gov](mailto:quake@gldfs.cr.usgs.gov), [auroara@xl.uheth.ca](mailto:auroara@xl.uheth.ca), [solar@xl.uheth.ca](mailto:solar@xl.uheth.ca), [higgins@dorsai.dorsai.org](mailto:higgins@dorsai.dorsai.org).

## Fax

Da, čak i to je moguće: pošaljite poruku na [mail-server@rtm.mit.edu](mailto:mail-server@rtm.mit.edu), u tekstu napišite *send usenet/news.answers/internet-services/fax/fax* i dobićete informacije o tome kako slati faksove preko e-maila.

Priredio Damir ČOLAK

# Pentium VX i HX ploče

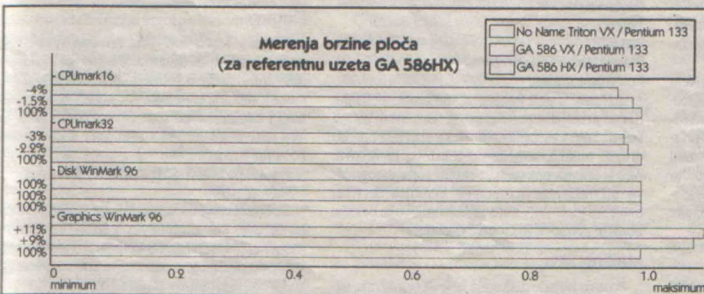
Lepe, jednostavne i brze, a svakim danom sve bolje

O pšti utisak o novim pločama je da su mnogo jednostavnije za podešavanje od starih. Došlo se do faze da vam praktično više i ne treba knjižica da biste „udžampovali“ ploču, jer džampera gotovo da i nema. Sve tri ploče automatski prepoznaju tip procesora koji je u njima (Intel Pentium, Cyrix 6x86, AMD 5k86) i prema tome same određuju neophodnu voltažu. Greške u podešavanju jednostavno više nisu moguće.

Od fizičkih novina možemo uočiti da ploče sa VX čipsetom imaju i podnožja za DIMM memoriju, novi tip 64-bitne memorije koji će u perspektivi naslediti današnje 72-pinske SIMM-ove. Prednost novih memorijskih modula je to što se zbog 64-bitne tehnologije na pentiumima ne moraju uparivati, već mogu raditi zasebno poput SIMM-ova u 486-icama.

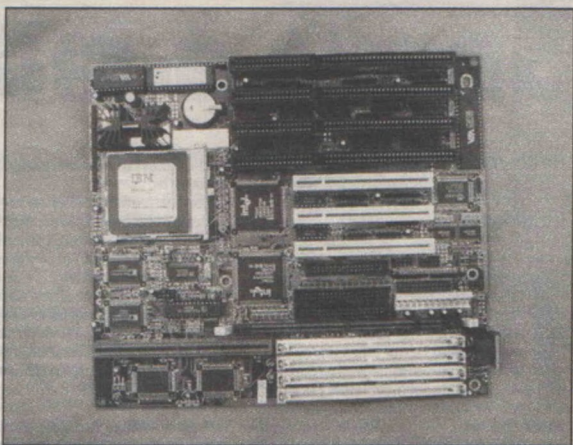
Sve tri ploče imaju izuzetno sveže AWARD BIOS-e, od kojih je najnoviji onaj na HX ploči (19.07.96.), obožavane novim opcijama. Sveukupno, ovi BIOS-i su tako podešeni da možete slobodno eksperimentisati bez opasnosti da svojim neznanjem dovedete do neke ozbiljnije nestabilnosti sistema. Mi smo sve parametre maksimalno ubrzali, a ploče su još uvek radile izuzetno stabilno. Generalno uzevši, pouzdanost u radu je zajednički imenitelj svih triju ploča na testu i po

GA ploča sa HX čip setom

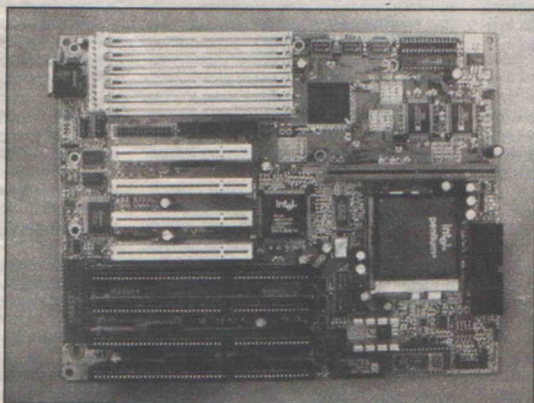


U rubrici TEST DRIVE predstavljamo opremu koja je dostupna na domaćem računarskom tržištu. Ako smatrate da i Vi u svojoj ponudi imate zanimljiv proizvod, javite se (telefon/fax: 011/322-0559, T. Stančević, E. Smajić). Opremu ćemo uzeti na nekoliko dana i to je sve što se tiče uslova.

Računarske komponente koje prikazujemo u rubrici TEST DRIVE instaliramo i testiramo na osnovnoj konfiguraciji firme „ŠUTLIĆ GENIUS“ (486 DX5, 133 MHz, 16 MB RAM, Philips 14-inčni kolor monitor...). Zahvaljujemo se firmi „ŠUTLIĆ GENIUS“ na sponzorstvu ove rubrike.



No name ploča sa VX čip setom



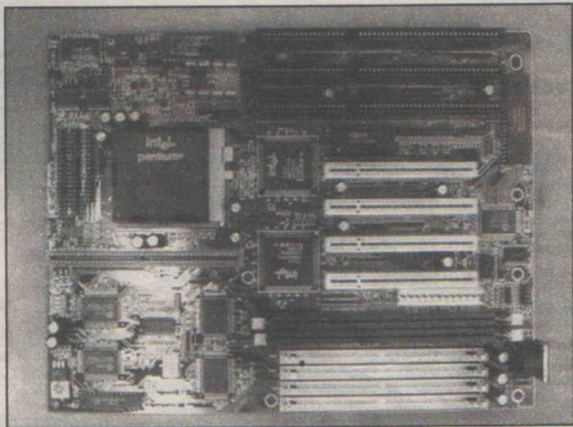
tom pitanju ne bismo mogli izdvojiti nijednu - sve su zaslužile čistu desetu. Za test smo koristili 32 MB kvalitetne Toshiba memorije od 60 ns, bez kojih bi ova ocena lako mogla biti drugačija.

U oštroj konkurenciji koja danas vlada detalji, sitnice obično presude pri izboru nekog komada hardvera. A „Gigabyte“ očigledno zna da vodi računa o sitnicama. I ove dve ploče su kvalitetno upakovane sa debelom, lepo dizajniranom, pametno osmišljenom knjižicom i disketom koja sadrži najnoviju reviziju Triones drajvera za FX/HX/VX ploče. Sitnice na samoj ploči, kao što su dva podnožja za DIMM module umesto uobičajenog jednog (VX ploča) i pomenuti prekidači umesto džampera, kada se dodaju dobijenim rezultatima testiranja brzine i pouzdanosti, verovatno će vas uveriti da je najnovija serija GA ploča izvanredan izbor. Kineska ploča, s druge strane, stigla je bez ikakve prateće opreme - pošto je šema džampovanja navedena na samoj štampi, verovatno su distributeri zaključili da ni knjižica nije neophodna, tako da je protivodač ovog, inače odličnog proizvoda, ostao anoniman.

Temeljno testiranje svih triju ploča obavljeno je u DOS i Windows 95 okruženju, a dobijeni rezultati se do te mere malo razlikuju, da te razlike u konkretnom radu teško da biste ikada primetili. Ipak treba reći da GA ploče imaju onu nijansu deklarise prednosti koju i protivodač deklariše, pritom je sveukupni pobednik testa GA-HX ploča. Na većini testova ploča je pokazala za nekih 1-2% veću brzinu procesora, komunikacije sa memorijom i najjači transfer hard diska. Međutim, ova prednost mnogo više dolazi do izražaja pri korišćenju Cyrix procesora, nego kada je In-

tel u pitanju: dok sa Intelom za pojedine profile korisnika postoje jaki razlozi za opredjeljivanje i za VX ploče, u slučaju Cyrix HX čipset je nedvosmišleno superiorniji u svemu. Dakle, ako se opredelite za Cyrix, znate šta vam je činiti.

Osvrnuvši se unazad na FX ploče koje smo do sada dobijali nesumnjivo najveći napredak koji su novi čipsetovi doneli, jeste ubrzanje komunikacije sa hard diskom, pogotovu u Windowsu 95, što je izuzetno bitno. Ova prednost iznosi čak oko 30% - uobičajeni rezultat, koji je u Winbenchu (u zavisnosti od tipa hard diska) bio u rasponu 650-800, sada premašuje 1000! Činjenica je da su operacije sa diskom u načelu usko grlo na Pentiumima, jer su neuporedivo sporije od operacija koje se odvijaju u samom procesoru i memoriji - onog trenutka kada disk počne da „swapuje“ ništa se više ne odvija trenutno, čak daleko od toga. Zato su poboljšanja na ovom polju najvidljivija i nesumnjivo najkorisnija.



GA ploča sa VX čip setom

Područje u kome VX ploče veoma ubedljivo dominiraju nad HX, jeste Windows grafika (ali, ponavljajući, samo sa Intel procesorom). U testiranju smo koristili referentnu karticu Diamond Stealth Video 2000 i dobili rezultate koji daju

čak 10% prednosti VX pločama! U pojedinim testovima, ova prednost se penje čak i do 35%. Interesantno je da je u ovom konkretnom merenju „no-name“ VX ploča apsolutni pobednik, sa nekih 0.3% prednosti nad GA-VX, iako je u ukupnom rezultatu otprilike toliko slabija od nje.

Ono što smo videli navodni nas na zaključak da su ova dva čipseta jednostavno namenjena različitim profilima korisnika - dok je HX čipset predviđen za ozbiljnu poslovnu primenu i sve delatnosti gde ima intenzivnih matematičkih operacija (CAD, simulacije različitih procesa), VX ploče su optimizovane da daju maksimum na polju multimedije, igara i uopšte, za kućnu primenu računara.

Aleksandar VELJKOVIĆ

GA-HX, GA-VX, Pentium 133 procesor i Toshiba memorije su iz firme „Terracom“. No name VX ploča i Cyrix 190 + procesor je iz firme „Rebel Soft“

## Cyrix 6x86 dolazi

U ukupnoj računici, Cyrix jeste brži od Pentiuma

Konačno se i nama pružila prilika da proverimo šta je trač, a šta istina u belosveskim i domaćim kuloarskim pričama o procesoru koji je najjači podsticaj „Intelu“ za dalje usavršavanje Pentium tehnologije.

Ovi procesori će vas na prvi pogled možda zbuniti - njihova oznaka ne predstavlja radni takt na kome rade, već referentni Pentium procesor od koga bi trebalo da budu brži. Tako recimo Cyrix koji radi na 100 MHz nosi oznaku 120 + (jer je pandan Pentiumu na 120 MHz). To je trenutno najsporiji predstavnik Cyrix 6x86 porodice, a sem njega postoje modeli na

110, 120, 133 i od pre mesec dana 150 MHz (133+, 150+, 166+, 200+), čime je Cyrix konačno stvorio tačkama za svaku kategoriju Pentiuma.

Šta kažu naši testovi? Cyrix 120 + je zaista gotovo u svemu superiorniji u odnosu na Pentium 120. Procesor je neuporedivo brži, sa grafikom briljira, transfer diska izuzetan inajući u vidu takt sistemske magistrale na kome radi (50 MHz). Jedina slaba tačka mu je matematički koprocesor koji je duplo sporiji od Pentiumovog. Ali, bez panike - jedina oblast u kojoj ova činjenica dovodi do realnog pada performansi jeste CAD i rendering, a većina korisnika, ipak, nisu renderaši. Scena koju P120 renderuje 2 min 50 s, Cyrixu oduzima 3 min 50 s, što kaže da oni kojima kompjuter isključivo služi u ovakve svrhe treba čvrsto da se drže „Intelu“. Ali niko sem njih.

Čak i igre sa kompleksnom 3D grafikom, koje tvorcii deklariraju kao „gutače“ matematičkih mogućnosti procesora, pokazuju bolje rezultate na Cyrixu. Naprimera, trenutno veoma popularna Formula 1 Grand Prix 2, koja sa visokim stepenom grafičkih detalja u SVGA rezoluciji ima frame rate od 13.4 na Pentiumu 120, na Cyrixu 120+ daje 15! Druga veoma zahtevna simulacija EF2000, takođe na Cyrixu ima glatkiju animaciju, bez obzira što je deklarirana kao „optimizovana za Intelove procesore“.

U Windowsu se prednost Cyrixu najlakše uočava i stiže se utisak da je ovo procesor koji je

upravo i projektovan za Windows aplikacije. Recimo da mu čak i Sysinfo za W95 daje koeficijent koji je približno ekvivalentan P 133 (a reč je samo o Cyrixu 120+!). Kada detaljnije pogledamo neke kompleksnije testove, može se uočiti da on ima brži i daleko ujednačeniji protok podataka između procesora i memorije. Upis u memoriju mu je čak 80% brži nego kod Pentiuma.

U čemu je tajna Cyrixove brzine? Pre svega u tome što je po samoj arhitekturi procesora ekvivalent Pentiuma Pro, a ne običnog Pentiuma, što podrazumeva nekih 6 konstruktivskih elemenata „viška“ u odnosu na Pentium. Detaljan opis arhitekture procesora možete naći na <http://www.cyrix.com>

Kako stoji stvar sa kompatibinošću? Što se Windowsa tiče, izvanredno, ali neki stariji DOS programi mogu praviti probleme. Od značajnijeg softvera koji se ne snalazi sa Cyrixom primetili smo jedino 3D Studio. Dođuše, na pomenutom Cyrix Internet sajtu se ne kriju problemi sa 3D Studiom, ali vam odmah nude i rešenje - mali fajl zvanii pipeoop.exe koji možete ubaciti u autoexec.bat, za koji vam garantuju da rešava pitanje 3D Studija i Clippera, a verovatno i ostalih programa sa sličnim problemom.

Cyrix vs Intel? Evo jedne male tabele...

Windows, 32 bitne aplikacije:	+
Multimedijalna primena:	+
Igre, bilo DOS ili Windows:	+
CAD, rendering:	-

Rezultat od 3:1 bi čak i u fudbalu bio prilično jak, zar ne?

A. VELJKOVIĆ



# USR Sportster Vi 14.4

Odličan modem sa Personal Voice Mail mogućnostima

**M**odem namenjen nemačkom tržištu dolazi u velikoj kutiji zajedno sa dvostrukim serijskim kablom (9 i 25 pina), USR-ovim ispravljačem (9,3 V snage 6,3 W), višeznačnim uputstvom za voice seriju (40 stranica), standardnim paketom za pristup *CompuServe* i distribucionom verzijom *Quick-Link Message Center* softvera sa uputstvom.

Opšte karakteristike serije su da se modemi lako spajaju sa svim modemim modemima i drugim Sportsterima, odlično drže vezu i tolerišu svakakve šumove na vezi. Svi modeli koji dolaze iz Nemačke poseduju Flash ROM prilagođen nemačkim centralama i pogodnostima koji su nama nedostupne i predstavljaju balast. Rečino, modem bira broj i dobije signal „zauzeto“. Očekuje dodatne signale i pokušava da dobije broj čim se oslobodi linija. Umesto toga bolje bi bilo da prekine vezu, sačeka signal slobodne linije i ponovi biranje željenog broja. Druga nezgodna karakteristika novih Sportstera je tzv. „identifikacioni signal“. Naime, po biranju brua modem emituje dodatni signal kojim se identifikuje kao „modem“ a ne kao „fax“, odnosno „telefonska sekretarica“. Stariji modeli koji nisu kompatibilni sa ovim sistemom identifikacije često se zbune i ne ostvare vezu pri prvom poku-

šaju ili se u opšte ne povežu. Trik koji u većini slučajeva uspeva da reši problem: čim modem izabere broj, treba ga prekinuti i sa podignutom slušalicom otkucati ATD komandu.

Ograničenje koje nam je zasmetalo pri pokušaju da modem instaliramo na BBS-u, manifestovalo se porukom ERROR kada bismo otkucali ATA komandu, odnosno OFF HOOK RESTRICTED kada bismo probali ATH1 komandu. Modem se javljao na poziv kada bi mu se poslala ATSO=1 komanda ali svaki Sysop izbegava rad u Auto answer modu, zbog velikih šansi da nešto krene naopako kada se prekine veza i primi novu poziv pre nego softver to uspe da detektuje.

Isprobali smo priloženi softver sa Window-  
s 95 i utvrdili da je neupotrebljiv, pa smo u nedostatku boljeg odustali od isprobavanja VOICE mogućnosti na ovoj platformi. S druge strane postoji odgovarajući komercijalni softver koji je to sasvim lepo radi, ali o njemu nekom drugom prilikom. Ni na Amigi nismo bili bolje sreće jer je jedini softver *AVM Suite 2* takode odbijao da radi sa modemom. Posle žongliranja sa konfiguracijama materali smo modem da radi kao Rockwell kompatibilac sa Voice opcijom, ali nam nije pošlo za rukom da se, upravljajući prema signa-



lu sa druge strane, modem probudi kao Voice Mailbox odnosno Data modem - u svakom slučaju javljao se kao fax.

Modem spada među najbolje u klasi 14.4 Kbps, sudeći po transferu koji je u najmanju ruku 1560 cps. Da nije pomenutih „nemačkih pogodnosti“ zapisanih u FlashROM, modem bi se mogao preporučiti.

Nikola STOJANOVIC

Proizvod je iz firme „Amiga Centar Zemun“

## Blizzard 1230/50 IV

Najbrža „030“ kartica sa koprocesorom i 16 MB

**S**vojim *Blizzardom 1230* firma „Phase 5“ probila se u sam vrh Third-party developera za Amigu, da bi karticu dalje razvijao i došao do četvrte generacije koja radi sa *MC68030* na 50 MHz. *Blizzard 1230* ostvaruju više nego desetstruko ubrzanje Amiginih procesorskih performansi, trostruko ubrzanje AGA grafike, ubrzavaju DMA protok na sistemskoj i lokalnoj koprocesorskoj magistrali, a time u najvećem broju slučajeva i transfer ugrađenog IDE kontrolera. U odnosu na ekvivalentne kon-

kurentske kartice (*Viper MK2-50* sa istim procesorom i koprocesorom) bolji je za 7 do 11% procesorskih performansi odnosno do 80% kada je brzina grafike u pitanju.

Kao i sve kartice unazad nekoliko godina i ova je potpuno „AutoConfig“ kartica, ili drukčije rečeno u najmanju ruku „Plug&Play“. Namerno smo napravili ovu razliku jer je „AutoConfig“ daleko napredniji od „Plug&Play“ koncepta instalacije. AutoConfig znači da za karticu nisu potrebni nikakvi drajveri, softverska instalacija, podešavanje parametara i njihovo snimanje u EEPROM na kartici. Čak je i hardversko podešavanje pomoću samo dva džampera na kartici potrebno samo u u slučaju da se koristi memorija od 60 ns i brža, odnosno da se ROM transparentno kopira i automatski remapira u FAST memoriju na kartici (FlashROM). Reklo bi se da je po lakoci instalacije kartica dovedena do savršenstva.

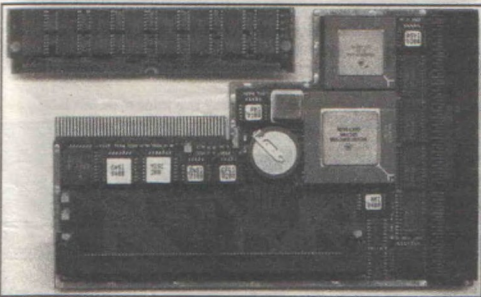
*Blizzard* koji smo testirali bio je opremljen koprocesorom na 50 MHz i jedinim 72-pinskih SIMMom kapaciteta 16 MB. Pošto se radilo o kvalitetnoj memoriji brzine osvežavanja od 60 ns, bili smo u prilici da probamo kako kartica radi i u svakom od četiri moguća režima. Kako smo i očekivali, najbolje performanse je postizala sa Flash ROM-om i setovanom opcijom za memoriju od 60 ns. Druge kombinacije davale su do 5% lošije rezultate.

Kartica se pri radu osetno grejala, ali joj to nije smetalo da stabilno radi i po ceo dan, odnosno 24 časa bez prestanka, kada su to prilike zahtevala. Isprobali smo brdo softvera koji traži fast memoriju (*Final Writer*, *WordWorth*), 68030 procesor i koprocesor (*Lightwave 4 FP*, *Imagine 4*, *Real3D 2*), jedinicu za upravljanje memorijom - MMU (*GigaMem*, *VMM 3.3*) i sve je besprekorno radilo. *World Construction Set* je frejm iz animacije „Kroz Veliki kanjon“ renderovao blizu šest minuta, *LightWave* je besprekorno radilo sa benchmark scenama kolega iz stranih časopisa, ali se kod jedne takve scene sa intenzivnim raytracingom prilično namučio (24 časa za jedan frejm).

Stekli smo utisak da kartica može da zadovolji apetite svakog prosečnog korisnika i da omogućiti besprekoran rad u zahtevnijim aplikacijama. Zaljubljenike u 3D raytracing softver upozoravamo da ne očekuju previše od ove kartice, ali da i za njih postoji rešenje u vidu 060 ili barem 040 kartice.

N. STOJANOVIC

Proizvod je iz firme „Amiga Centar Zemun“



**T**eško je naći proizvođača CD ROM-ova čiji je svaki model bio u vrhu svoje kategorije po performansama. A Teac je upravo takva firma. Nakon sjajnih četvorbrzina i još boljih šestobrzina, evo i novog modela koji će sigurno opravdati reputaciju.

Na prvi pogled već uliva poverenje: deluje robusno, ali svaki detalj deluje prefinjeno, estetski. Izgled maske je identičan modelu CD-56. Jedino ćete po oznaci na nalepnici znati da je reč o sledećoj generaciji. A šta o sledećoj generaciji, kada se stisne power, govore brojke?

Sve najbolje. Uporedite Full Stroke i Half Stroke vrednosti od 227 i 146 sa performansama bilo kog CD ROM-a u istoj klasi i mnogo toga će vam odmah biti jasno. I u ostalim parametrima uređaj prosto briljira: sector to sector daje 15.37, 8.77 i 7.80, a random access izuzetnih 109.88.

Jedini osmibrzinac za koga znamo da postiže bolji rezultat u ovom domenu je Plextor. Prosečna brzina transfera u data modu (cooked) iznosi 1187, što pokazuje da model postiže deklarisanu brzinu.

Audio mod (raw), međutim, daje samo 214, što je jedva nešto više od normalne brzine reprodukcije audio diska. Ovo vam verovatno neće biti od većeg značaja, sem ukoliko namezivate da koristite ovaj CD ROM za skidanje zvučnog zapisa iz nekog grabbera. I to smo probali: za razliku od mnogih, pogotovo starijih modela koji ako su u stanju da skidaju audio trackove, daju neupotrebljiv rezultat pun pukotanja, ovaj taj posao obavlja savršeno, ali

## Teac CD 58 (8x)

Još jedan korak napred za ime koje je postalo simbol kvaliteta



sporo; to vam garantuje da je digitalna informacija skinita u izvornom obliku, bez posredstva zvučne kartice.

Konkretna upotreba potvrdila je sve numeričke podatke koje je dao CD Bench, što znači da je ovaj uređaj briljirao u svakom pogledu. Učitavanje kontrolnog uzorka fajlova je, prema očekivanju, trajalo tačno 4 puta kraće nego na prosečnom dvobrzincu. Sve instalacije su protekle savršeno, bez ikakvih zamerki po pitanju brzine ili mogućnosti iščitavanja zapisa. Reprodukcionja uvodnih animacija u CD izdanjima igara je takođe besprekorna, bez štućanja i usporavanja, što je logična posledica izvanrednih access vrednosti. Što se kvaliteta CD-ova tiče, Teac 58 nije previše izbirljiv

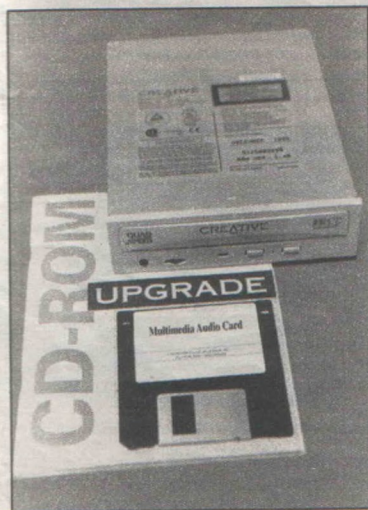
- probleme može praviti jedino sa diskovima koji su zaista u očajnom stanju, ali koji CD ROM ne bi?

Naravno, svako savršenstvo ima svoju cenu. U slučaju ovog uređaja to je prosečnost na radno okruženje. Da objasnimo: može se lako desiti, pogotovu ako imate neku Pentium ploču sa Triton FX čipsetom, da sa drajverima koji podržavaju bus mastering neće da radi. U tom slučaju možete da koristite generičke drajvere Windows-a 95 (koji nemaju bus mastering), ali se to može odraziti i na performanse vašeg hard diska. Drugo rešenje je da potražite neku noviju reviziju drajvera za Triton ploče koja će možda biti prijateljski raspoložena prema Teacu. Napokon, do ovakvih problema uopšte ne mora doći, pa se ne opterećujte ovim pitanjem ukoliko nije neophodno.

Naravno, posle svakog napornog testiranja sledi opuštanje uz dobru muziku, a ako se ona pušta sa Teaca 58, to je pravi šlag na tortu. Zvuk je izvanredan, jedan od najboljih koji smo čuli, ako izuzmemo muzičke CD uređaje. Jasnan, transparentan, pun u svim frekventnim domenima od basova do visokih tonova, gotovo trimenzionalan. Šumova ima zanemarljivo malo, a zvuk mehanizma se povremeno jedva nazire (pri skakanju između udaljenih pesama). CD ROM audio best buy, definitivno.

Savet po pitanju ovog modela vam je verovatno jasan - i mi bismo ga rado zadržali za sebe.

Aleksandar VELJKOVIĆ  
Proizvod je iz firme „T.M. Comp“



## Creative GCD-R542

Odličan odnos cena-kvalitet

**B**ili smo u prilici da isprobamo četvorbrzinski CD poznate firme CREATIVE. Spređa gledano, ono što se odmah uočava je hardverska opcija Play/Skip. Naravno, tu su još: stereo priključak za slušalice, potencijometar za regulaciju jačine zvuka, led indikator, Stop/Eject dugme i vratanica na kojima je istaknuto quad speed (četvorbrzinac), ime firme i „markica“ MPC2 što jasno daje do znanja da ovaj CD zadovoljava drugu klasu multimedija standarda (što čine i drugi konkurenti).

Sa zadnje strane CD-a između ostalih standardnih priključaka nalazi se i digitalni audio izlaz koji, kako proizvođač kaže, služi za spajanje sa DAT-om (Digital Audio Tape) ili nekim drugim profesionalnim sistemom

za snimanje. Ovu pogodnost nismo uspeali da isprobamo zbog nedostatka pomenutih profesionalnih uređaja, ali ovaj podatak će nekom možda značiti.

Ispod lepe spoljašnjosti „Gold Starova“ mašina GDC R-542, krije kvalitete koji u potpunosti opravdavaju spoljašnji izgled.

Mehanika je prva stvar koju treba pohvaliti. Mehanizam za ubacivanje diska je odličan mada malo nežniji, ali to i nije stvar za zamerku s obzirom da je disk moguće ubaciti/izbaciti pomoću tastera ili softverski tako da za ručno zatvaranje vratanaca stvarno nema razloga. Po tehničkim podacima GCD-R542 ima brzinu od 600 KB/sec što je potvrdilo CD-bench koji je izmerio 598.9 KB/sec (Cooked), odnosno 687.9 KB/sec (RAW).

Što se instalacije tiče, protekla je odlično. Sve se odvijalo automatski iz Windowsa 95 i za svaku je pohvalu. Za instalaciju pod DOS-om i stariim Windowsom postoji instalacioni program koji se nalazi na disketi uz CD.

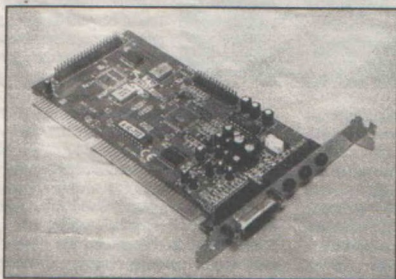
Kada se u obzir uzme i cena koja varira oko 100 filatelističkih jedinica Creative (GCD-R542B) je odličan izbor u klasi četvorbrzina.

Haris SMAJIĆ  
Proizvod je iz firme „Computer Dream“

# Yamaha OPL Sound System

## Još jedan kompatibilac

Yamaha OPL Sound System je 16-bitna zvučna kartica za PC koja koristi YAMAHA OPL3-SA čipset. Ova kartica ima slične mogućnosti kao i Sound Blaster 16, što znači sledeće: može da sempluje i reprodukuje 16-bitni zvuk na frekvencijama od 5.5KHz do 48KHz. Sadrži 16 bitni Sigma-Delta Stereo CODEC koji služi za kompresiju i dekompresiju zvuka u stvarnom vremenu. Kompatibilna je sa OPL-3 čipom za sintezu FM zvukova. Sadrži MPU-401 kompatibilan MIDI port. Podržava priključivanje CD-ROM jedinice na ugrađeni IDE interfejs. Jedino što se može zameriti jeste nedostatak pojačala. Ali ukoliko imate namenu da zvuk iz računara slušate preko nekog HiFi uređaja, ovo i nije nedostatak. U varijanti sa solo zvučnicima nećete baš biti oduševljeni.



Sa karticom dolaze instalacione diskete sa softverom koji može da emulira WaveTable sintezu na bržim mašinama i to sa kvalitetom do 22,050 Hz sa 32 glasa. Takođe, softver omogućava bezbolno instaliranje pod Windows 95 operativnim sistemom.

Sve u svemu, ništa novo. Međutim, ova i ovakve kartice u današnje vreme sigurno predstavljaju najbolji odnos cena i performansi za multi-medijske aplikacije računara.

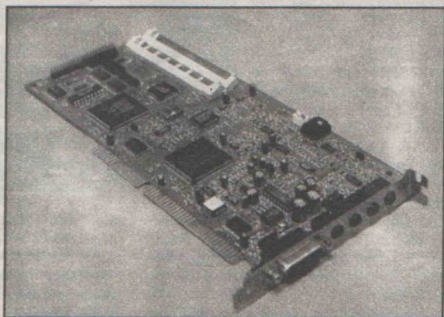
Proizvod je iz firme „Rebel Soft“

Nikola ČOŠIĆ

# S B 32 PnP

## Na zapadu ništa novo

Iz „Creative Labsa“ stiže stari proizvod u novom pakovanju: Sound Blaster AWE32 PnP. Ovo „PnP“ znači „Plug and Play“ što znači da je olakšana instalacija kartice pod Windows 95 operativnim sistemom. Kartica ima na sebi Advanced WavEffects 32 muzički sintisajzer. To znači da postoji 32 glasa polifonije, najviše 16 različitih instrumenata isto vreme. Jedan megabajt General MIDI semplova u ROM-u na kartici i opciono 512 kilobajta RAMA za korisničke semlove, proširivih do 2,5 MB standardnim SIMM modulima.



Takođe, na kartici postoji čip za sintezu FM zvukova (OPL-3 kompatibilan) čiji se zvukovi mogu koristiti u isto vreme sa Advanced WavEffects 32 sintisajzerom. AWE32 PnP može da sempluje na 44,1 KHz u stereo tehnici. Kvalitet semplovanja je prilično dobar za amaterske uslove.

U igri je i „Creative Labsova“ 3D Stereo Enhancement tehnologija. Ovo vam omogućava da čak i na malim zvučnicima postavljenim na neznatnoj razdaljini možete osetiti prostornost zvuka.

Na kartici je suštinski promenjen jedino način komunikacije sa računara, što praktično znači: ništa novo. Ona i dalje ostaje dobri stari AWE32 sa pomalo šupljim zvukom podesnim prevashodno za strasne igrače.

N. ČOŠIĆ

Proizvod je iz firme „T.M. Comp.“

# Amiga 1538 monitor

## Svi modovi pod jednom kapom

Bogatstvo i specifičnosti Amiginih AGA grafičkih modova čine priključenje Amiga na standardne SVGA monitore rešenjem vrlo ograničenih dometa - horizontalna frekvencija SVGA monitora obično ne pokriva opseg neophodan za Double-PAL grafičke modove, koji čine značajan segment u spektru AGA mogućnosti. Drugo, možda još važnije, SVGA monitori nikako ne mogu prikazati Amigin standardni PAL mod, u kome rade skoro sve igre.

Zato je oduvek jedino pravo rešenje koje vas oslobađa nužnosti kombinacije - televizor za igre, a SVGA monitor za ozbiljnu primenu - nabavka nekog od specijalizovanih Amiga multiskrin monitora. Najnoviji proizvod namenjen zadovoljenju svih potreba Amiga korisnika je Ami-

ga Technologies 1538 S, 15 inčni monitor sa ravnim ekranom i ugrađenim stereo zvučnicima.

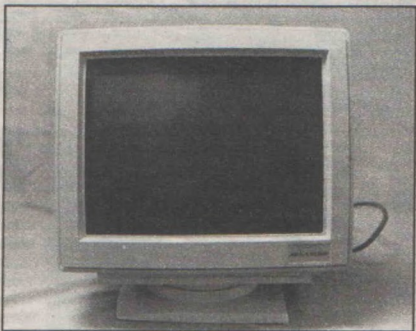
Probali smo ga u svim standardnim AGA grafičkim modovima i ponašao se besprekorno - počev od PAL-a, preko double PAL-a, Productivity moda, pa sve do Euro modova. Izvrsno toleriše i visoke frekvencije vertikalnog osvežavanja ekrana (preko 70 Hz) u kojima je slika, očekivano, najkvalitetnija. Proporcije slike i mogućnosti njene regulacije, oštrina tačke i kvalitet boje mogu se meriti sa SVGA monitorima vrhunske klase.

Ako imate Amigu sa AGA grafičkom, nabavkom ovog monitora moći ćete da zaboravite na

sve probleme sa korišćenjem egzotičnih rezolucija koje ste, možda, ranije imali. Toplo preporučujemo.

A. VELJKOVIĆ

Proizvod je iz firma „Mediterran“

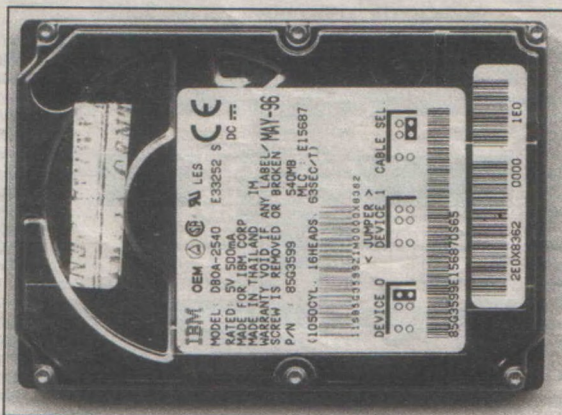




# IBM DBOA-2540

## Brz 2,5-inčni disk solidnog kapaciteta

U tankom limenom kućištu nalik „Quantumovom“, standardne veličine za 2,5-inčne diskove, krije se mala aždžka koja nas je na pri pogled očarala izgledom i minijaturmošću a na drugi i treći pogled odlično dizajniranom elektronikom i adekvatnim performansama. Od momenta instalacije sve se odvijalo mnogo brže: od dizanja sistema, pregledanja direktorijuma u *Workbenchu* i *Dopusu 5*, pokretanja aplikacija, raspakivanja velikih arhiva, gledanja IFF slika, pa do ozbiljnih ubrzanja u radu sa virtuelnom memorijom u *Image FX-u* a posebno u *Image Studiou*. Preciznija merenja su pokazala prosečan transfer od 1,76 MB/s, tačnije 1786 KB/s u *Systho* testu, odnosno 1,78 MB/s kada se sve sabere i podeli u *RSCP-u*. Potonji nam je ukazao na još jednu skrivenu karakteristiku ovog diska: da u potpunosti koristi mogućnosti kontrolera i DMA ne ostava



vijajući pri burst modu ni procenat slobodnog procesorskog vremena za druge aktivnosti u sistemu. Iz iskustva bismo rekli da je sama logika na disku i veličina keša precizno prilagođena da bi se postigao ovako visok transfer, dok se nije

preterivalo sa brzinom obrtanja diska i brojem glava za čitanje. Tome u prilog ide i činjenica da se transfer ne povećava ni kada se disk dodatno kešira, a ni kada se ubaci turbo kartica sa Fast memorijom (60 ns). *Quantum Fireball*, na primer, sa istom turbo karticom povećava transfer sa

1,65 MB/s na 2,5 MB/s, jer tek sa bržim procesorom i memorijom interni kontroler uspeva da izvuče maksimum njegovih performansi.

Disk je izuzetno tih i prilikom intenzivnog rada sa razbacanim zapisima na disku, a gotovo bešuman dok miruje. Foređ toga što ima smanjenu potrošnju (u odnosu na 3,5-inčne diskove) *IBM DBOA-2540* se greje više nego drugi 2,5-inčni modeli koje smo probali (40 - 320 MB), ali to ne predstavlja problem. Za one naše čitače koji ne pomišljaju na ugradnju 3,5-inčnog harda u Amigu 1200, bilo zbog limarskih zahvata na svojoj Amigi, bilo zbog potencijalnih problema sa napajanjem odnosno kablovima i lemljenjem u nedostatku odgovarajućeg adaptera, ovaj disk može biti dugo traženo rešenje.

Nikola STOJANOVIĆ

Proizvod je iz firme „Amiga Centar Zemun“

# Koss HD-2 i HD-33

## Slušalice za kućnu i kancelarijsku upotrebu

I mali smo priliku da isprobamo par slušalica poznatog proizvođača kućne audio opreme, američke firme „Koss“. Za ovu priliku testirali smo modele prevashodno namenjene kompjuterarima, koji se razlikuju od modela za voćmen, kućni hi-fi sistem, odnosno studijskih i slušalica namenjenih populaciji muzičkih profesionalaca.

Jeftiniji model *HD-33*, povezuje se sa računarnom jednim kablom na kome se nalazi četvrtasti potencijometar. Slušalice se mogu rotirati oko

naglavka ali nedostatak zgloba ne dopušta promenu ugla naleganja slušalica. Dužina naglavka se može podešavati u rasponu od 5 centimetara. Kružnog su oblika, presvućene sa unutrašnje strane debelim plavičastim sunderima. *HD-33* dobro reprodukuju visoke i srednje tonove, ali im nedostaju bavevi.

Dvostruko skuplji model slušalica, *HD-2*, barem toliko bolje zvuči. Robusnije građe sa dvostrukim kablovima koje bez prekidanja vode zvuk od kvalitetnog minidžeka do leve i desne slušalice, zglobom vezane za naglavak takođe promnjive dužine.

Razliku zvučnim karakteristikama evidentna je i na prvo slušanje. Ovaj par ima bogatiji zvuk, širi frekventni opseg i veću osetljivost. Uz bolje iskorišćenje energije postiže realno veću glasnost, čak i sa nejakim izvorima kakvi su na većini CD-ROM-ova. *HD-2* propuštaju neuporedivo manje ambijentalnih šumova, odlično naležu na ušnu školjku, zahvaljujući elipsa-



stom obliku, konkavnom sunderu i zglobu. Poslednji omogućava bolje prilagođavanje slušalica obliku glave. Opšte uzevi, slušalice su bolje i od drugih modela namenjenih prvenstveno kućnoj upotrebi, kakav je par SP/5 slušalica istog proizvođača. U nedostatku novca za profesionalne slušalice, ove vam mogu izvršno poslužiti.

N. S.

Proizvodi su iz firme „T.M. Comp“

# Corel WordPerfect Suite 7

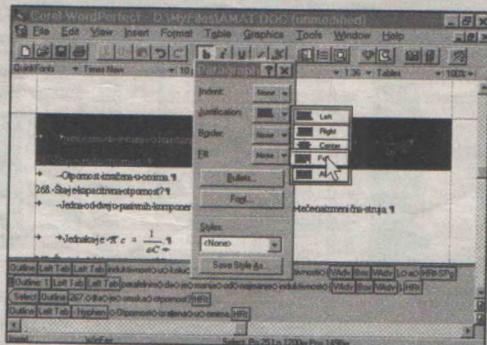
Samo što su dolari legli na račun „Novella”, prethodnog vlasnika „Word Perfecta”, „Corel” je odlučio da izbací novu verziju Suitea

Glavni aduti Suitea su: *Word Perfect 7* - tekst procesor, *Quattro Pro 7* - za rad sa tabelama, *Corel Presentations 7* - za pravljenje prezentacija i *Envoy 7* - nešto poput „clipboarda” za razmenu dokumenata među korisnicima različitih programa.

Od dodatnih aplikacija koje su uključene u paket izdvojićemo: *IBM Voice Type Control* - za upravljanje kompjuterom putem glasa, *Sidekick 95* - organizator o kome je bilo reči u jednom od naših prethodnih brojeva i *Corel Flow 3* - program za pravljenje dijagrama, šema i svega onoga za šta su potrebni simboli. Od dodatka za Windows okruženje *Quick Finder* je adekvatna zamena za *Find* opciju Windowsa, a moglo bi se reći i za *Explorer*; *Corel Application Director* aktivira ikonice za brzo startovanje pojedinih komponenti koje se „zalepe” pored sata; *Dashboard 95* je zamena za *Start Menu*, a *Corel Address Book* - ako vam ni adresar iz *Sidekicka* nije dovoljan. Ponudeno je i kompletno rešenje za Web: počev od *Browsera* (u stvari, *Netscape*) pod firmom AT&T i *Quick Connect* aplikacije koja bi trebalo da prepozna vaš browser i pokupi „bookmark” iz njega, pa sve do *Internet Publishera* - sjajnog (potprograma *Word Perfecta* za pravljenje Web prezentacija, koji za služi za bude nazvan „Web-processor” iako je samo potprogram. Za sladakocus, tu je i 150 probranih *True Type* fontova i 10000 raznih slika. Na CD su smeštena još i kompletna uputstva (*Reference Center*) i sedam lepo uradenih DEMO-a.

## Konfiguracija

Paket radi samo pod *Windows 95* okruženjem; na NT-u 4.0 ne radi. „Corel” preporučuje 486/66 procesor, najmanje dvobrzinski CD, 16 MB RAM-a i 30-220 MB na disku kao optimalnu (ne minimalnu) konfiguraciju. Čak i na 486/100 sa 4x CD-ROM-om i sa 32 MB RAM-a program je radio očajno sporo. A što se kapaciteta diska tiče, 220 MB će vam trebati ako instalirate same neke delove Suitea. Za tzv. „bonus aplikacije” (*Sidekick 95*, *Corel Flow 3*, fontovi, *Dashboard 95*, *Screen Saver*) trebaće vam od 30-70 MB - „otišlo” je 350 MB! Postoji i varijanta da se programi pokreću sa CD-a, ali to može izuzetno pogoršati performanse ili usporiti učitavanje Windowsa za nekoliko minuta. Kopiranje fontova na disk smanjilo je ovo čekanje.



Suiteov CD će se automatski startovati po ubacivanju (autorun) a, možda ključna, opcija *Remove u Control Panelu* radi besprekorno. Podržana je i mrežna instalacija i to za *Novell NetWare*, *Windows for Workgroups*, *Windows NT*, *LAN Server* i *Banyan Vines*.

## Word Perfect

Izgled *Word Perfecta 7* neodoljivo podseća na *Microsoft Word 6.07*. Meniji su skoro preslikani, a *Toolbar*, *PowerBar*, *Ruler* i *Status Bar* su znatno izmenjeni elementi *Worda* druge boje. Obilato se koristi i desno dugme miša, a sve je manje komandi koje podsećaju na „stari” *Word Perfect 5.x*. Skriveni kodovi, specijalitet *Word Perfect „kuhinje”* su i dalje tu („Alt-F3”, *Search* i *Replace* i s dalje pozivaju na „F2” i „Control-F2”, zaglavlja i *footeri* imaju istu filozofiju, tu i u vodeni žigovi iz verzije 6.0 za DOS, ali *Bold*, *Italic* i *Underline* se pozivaju sa „Ctrl-B”, „T” i „U”, taster-ski kombinacijama karakterističnim za „Microsoft”. I označavanje teksta obavlja se sa „Shift+strelca”.

Ono što je sjajno izvedeno je editor formula, koji je moćan onoliko koliko je *Wordov* jednostavan.

U pravljenju tabela pomoći će vam *Expert* (tj. *Wizard*) koji omogućavaju da kroz nekoliko „odgovora” mišem ekspresno podesite izgled vaše table. Opcija *Quick Fill* će ispuniti tabele brojevima, mesecima ili danima u nedelji ako zadate samo prvi, odnosno prvi i drugi podatak i osvedite ih zajedno sa onim ćelijama koje želite da ispunite (dani i meseci se mogu prevesti na srpski). Postoji i mogućnost brzog izračunavanja formule korišćenjem podataka iz table.

Kvadratić koji će se pojaviti pored svakog pasusa ili ćelije u tabeli (*Edit Paragraph*) omogućići vam da podesite tabulatore, položaj, numerisanje, okvir i sl. samo za taj objekat. Za one koji vole tekst-markere postoji opcija za markiranje teksta fluorescentnom žutom.

Od dodatka, pomenućemo *Internet Publisher* (za kreiranje Web stranica) sa dobrim *Expertima* i sjajnu saradnju sa programom za komandovanje glasom (*Voice Type Control*). Kupovinom nekog *voice recognition* softvera (koji nije uključen u *Suite*) *Word Perfect* može da postane diktafon. Ostali potprogrami (za crtanje, za razne efekte sa slovima, za grafikone), poznati iz *Worda* su takođe uključeni u ovaj paket, a od „engleskih” opcija tu je „leteća provera pravopisa” koja će svaku nepravilno napisanu reč podočiti. Klikom desnog tastera miša na tu reč, dobićete standardne opcije za preskakanje ispravljanje i sl. Opcija *AutoCorrect* iz *Worda* ovdje se samo zove *QuickCorrect*.

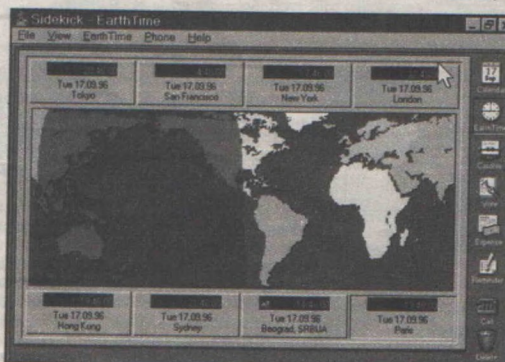
## Quattro Pro

Ako vam *WordPerfectov* potprogram *Chart* nije dovoljan, tu je *QuattroPro* za rad sa svim onim što je vezano za brojeve, analizu, proračune,

grafikone. Prepoznate opcije *Quick Fill* i *Speed Format* (za ispunjavanje table, odnosno podešavanje njenog izgleda) koje se dobijaju pritisakanjem desnog tastera miša na blok, a u istom meniju je i opcija *Block Properties* kojom podešavate parametre (boja, font, vrsta brojčanih podataka itd).

Kada odaberete neko polje i počnete unošenje podataka, dobićete dodatne dugmiće na tzv. *Input Lineu* (za unošenje funkcije, makroa itd).

Odlučio su uraditi i *Expert* za analize, a postoji mogućnost pravljenja dijaloaga i čitavih mini-aplikacija. I za grafikone postoji sjajan *Expert*, a podržane su čak i mape - možete koristiti već ponudene (Afri-



ka, Amerika, auto-putevi u Americi) ili napraviti sopstvene. Uz tabelu se može prikacati i još štošta od objekata.

Podatke možete „uvesti“ npr. iz neke postojeće baze podataka, iz druge tabele, možete napraviti i prezentaciju, a od opcija iz tekst-procesora tu su i *Quick Correct* (*Auto Correct iz Worda*) i program za kontrolu engleskog pravopisa.

## Corel Presentations

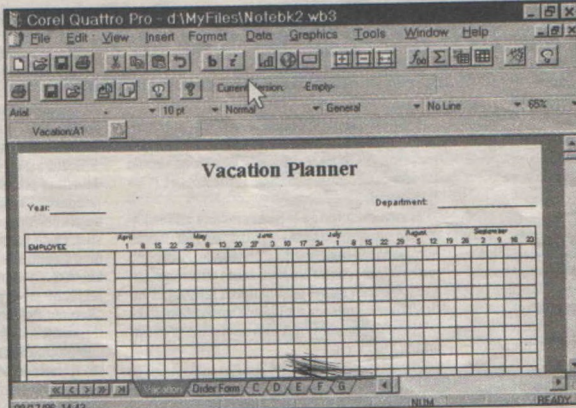
*Presentations* je program kojim ćete uz pomoć sopstvene kreativnosti, ili korišćenjem već zadatih šablona, predstaviti svoju firmu publici, ili je ubediti da kupi neki proizvod baš od vas. U *Expertu* možete da birate čak da li je publika pozitivno ili negativno nastrojena, sumnjivaca ili neutralna, da li od vas treba nešto da nauči ili samo da bude obavještena i sl. Prezentaciju možete posmatrati po glavnim tačkama, tekstualnom sadržaju ili kao slike: jedan po jedan slajd ili više njih istovremeno. Prezentacija se može začiniti i zvukom - sa nekog CD-a ili onim koji sami snimate.

## Corel Envoy

Razmeniti dokument sa kolegom koji na svom kompjuteru nema program ili fontove koje ste vi koristili? Noćna mora. Ali, prebacivanjem dokumenta u *Envoy*, svako ko ima samo Windows, videće dokument isto onako kako ga vi vidite. Princip je sledeći: ako ste u aplikaciji koja je deo *Suitea*, u *File* meniju odaberite opciju *Publish to Envoy*. Iz bilo koje druge Windows aplikacije, u dijalogu za štampanje odaberite *Envoy 7 Driver*. Svak dokument će biti poslat u *EnvoyViewer* i sve što treba da uradite je da ga snimate kao izvršni fajl (.EXE) da bi neka osoba na bilo kom kompjuteru videla taj fajl, treba samo da ga pokrene pod Windowsom. *Envoy Viewer* je sličan *Acrobat Readeru* i podržava i *Hyper Text linkove* (celokupni *Reference center* paketa *Corel WordPerfect Suite 7* je raden u *Envoy Publisheru*).

## IBM Voice Type Control

„This is how I say to my computer“ - ovo su čarobne reči kojima će vaš kompjuter biti podešen da sluša vaše naredbe. Uvek ga možete pitati „What can I say“ ili „Where can I go“ da biste saznali šta u tom trenutku možete da kažete, odnosno, koji program da pozovete. „Open Word Perfect“, „Save“, „Backspace“, „Expand File Menu“, „Page Up“ su samo neke od komandi koje možete izgovarati. Sve radi skoro savršeno (ne samo sa *WordPerfectom*), sem ako ne pokušate da govorite kubansko-cremički varijantu engleskog. Ipak, nekima sa ovih prostora će pomeranje miša izgledati lakše nego izgovaranje pravilnog engleskog. U svakom slučaju dočekate ih jedno: „Pardon!“ (tj. „Šta si rek'o?!“).



## Sidekick 95 i Corel Address Book 7

*Sidekick* je organizator o kome je već bilo reči na ovim stranicama. Bio je kritikovan zbog sporosti. Ovdje ćemo samo napomenuti da je u novom kontekstu, u poređenju sa *Quattro Pro* i *Word Perfectom* naprimer, pravi brzinski šampion. Ako vas *Sidekick* zatočava, možete koristiti *Corel Address Book 7*.



## Corel Flow

*Corel Flow 3* je moćan program za pravljenje dijagrama, šema, grafikona, algoritama i svega onoga šta u sebi može da sadrži simbole. Ako instalirate sve fontove i biblioteke dobićete imponentan broj simbola (25 biblioteka npr.). Meniji su veoma slični onim u *CorelDRAW-u*, pa ako znate da koristite jedan - znaćete i drugi. Na početku će vas sačekati uvodni meni u kome ćete odabrati neki od već definisanih šablona, ili se odlučiti za potpuno prazan dokument. Korišćenjem *Drag-And-Drop* tehnike, pokupite simbole koji su vam potrebni. Možete koristiti i opcije za crtanje elipsi, poligona, linija, podešavati vrstu linija i slično, baš kao u *CorelDRAW-u*, a zatim sve to možete povezati *Connection Toolom*. Za objekte se mogu vezati i neke operacije (poput makroa). Ako se bavite oblastima kao što su programiranje (pravljenje algoritama) ili arhitekturom (projektovanje enterijera) i grafičkim dizajnom, *Corel Flow* će zameniti lenjire, letraset i ostala „osnovna sredstva“.

## Dodaci za Windows

*Corel Desktop Application Director* pozvaćete pritisokom levog ili desnog dugmeta na ikonu čekaćica, desno od Start menija. Levim dugmetom miša otvarate spisak svih „poslova“ koje *Suite* može da obavi (isto kao da ste otvorili „Quick Tasks“ iz start menija); na primer: napravi na-

rudžbenicu, pošalji faks, ili napravi vizit-kartu, sve to po različitim oblastima: „Internet“, „finansije“, „korespondencija“, „izdavaštvo“ i „pomoćni programi“.

Ikona u obliku leve aktiviraće *Quick Finder*, alat za pronalaženje fajlova/foldera, koji bi trebalo da bude zamenja za *Windows Explorer* i *Find* opciju. On podržava opciju indeksiranja fajlova u pozadini kako bi pretraga tekla što brže. Pretražuje se i sadržaj fajlova.

*Dashboard 95* je dobra i šarena zamena za *Start Menu*. Podopcije start menija (u stvari folder) biće prikazani kao listići u katalogu. Sem toga dobićete i sat, sličan broznomeru i prikaz performansi vašeg kompjutera.

## Internet

Pored već pomenutog *Internet Publisher*a u kojem možete praviti Web stranice profesionalnog izgleda, putem *Quick Connecta* povezaćete se sa vašim omiljenim Web stranicama. Program je utvrdio da je na našoj mašini već instaliran *Netscape 3.0* i preuzeo je njegovu top-listu Web stranica (*bookmark*), ali upreže je samo da ga otvori i ništa više. Podržani su i *Internet Explorer* i *MS Network*.

## Sve u svemu

*Corel WordPerfect Suite* je i pored ogromnog broja aplikacija i solidne integracije u nekim stvarima nedoraden. Prosto je neverovatno da *WordPerfect* (koji bi trebalo da je 32-bitna aplikacija) „zamara“ mašinu više nego *Word 6* (16-bitni). Osvežavanje ekrana je u nekim trenucima toliko sporo da ćete u međuvremenu zaboraviti šta ste hteli da uradite. Kod instalacije birate između zauzeća diska i kakve-takve brzine učitavanja ili pada performansi uz minimum zauzeća diska i učitavanja sa CD-a. Sem toga, *WordPerfect* bi prema našem mišljenju mogao malo više da liči „na sebe samog od pre nekoliko godina“ nego da kopira *Microsoft Word*. Ili ako ništa drugo, da bude bar brži ili da zauzima manje prostora na disku. Ovo važi i za druge komponente ovog lepo osmišljenog, ali ne baš doradenog paketa. Nadamo se da će „Corel“ od ovakvog paketa ipak uspeti da napravi nešto dostojno svoje slave.

Momir RADIĆ  
(mradic@fon.fon.bg.ac.yu)

TIP: Integrirani poslovni paket

PLATFORMA: PC, Windows 95

MEDIJU: 1 CD

PREDNOSTI  
Web editor; povezanost komponenti; mnoštvo programa; upravljanje glasom.

NEDOSTACI  
Obim paketa; sporost; uputstva u elektronskom obliku.

# Fractal Imager v1.1

## Fraktalska kompresija napokon u praksi

Fraktali su već duže vreme poznati domaćim korisnicima računara i o njima se dosta pisalo. U početku su to uglavnom bila teorijska predstavljanja, a zatim algoritmi praćeni neverovatno lepim slikama raznih fraktalnih figura. Posle nekog vremena, pojavili su se i prvi programi za računanje *Mandelbrot* i *Julija* fraktalnih skupova. Međutim čak i tada o primeni fraktala na ovim prostorima znalo se jako malo.

### Amerikanci i sateliti

Prve informacije o upotrebi fraktala su bile vrlo maglovite. Pričalo se da se primenjuju u fizici i za izučavanje strukture molekula. Posle te priče neko je čuo da Amerikanci rade neverovatnu kompresiju digitalnih fotografija snimljenih sa satelita i tako višestruko smanjuju vreme preno-

*Fractal Imager* je program koji ima minimalne hardverske zahteve, što će reći 386 ili jači procesor, 4 MB RAM memorije i neku od verzija *Windowsa*. Naravno, postoje i *Macintosh* i *PowerPC* verzije.

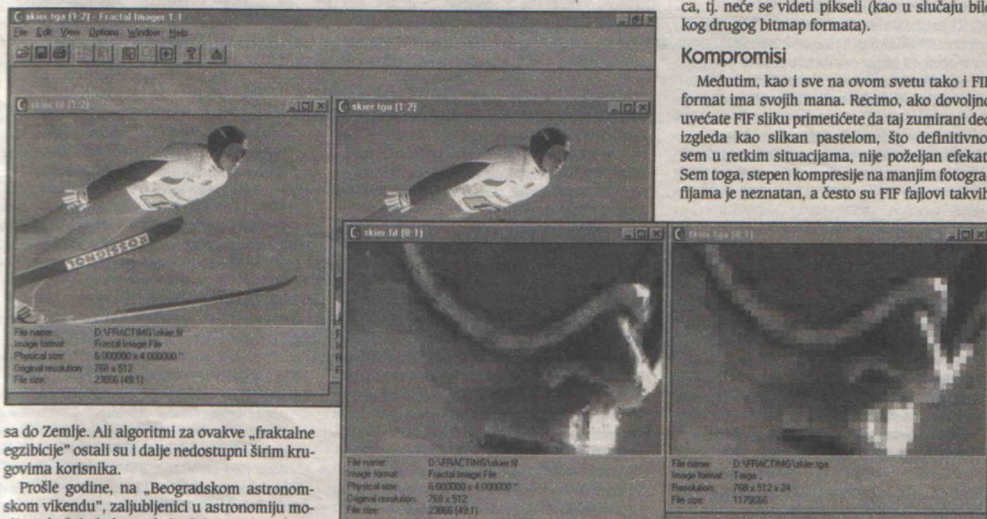
Korisnički interfejs je jednostavan i vrlo efikasan, te na njega nećemo trošiti puno reči. Proces kompresije je takođe vrlo jednostavan. Dovoljno je da učitate fotografiju koju želite da kompresujete (podržani su svi važniji tipovi fajlova), a zatim kliknete mišem na dugme za kompresiju i odaberete direktorijum i ime novog *FIF (Fractal Image File)* fajla.

tografiju skijaša letača (768 x 512 x 24 *FIF* veličina 23866 bajtova). Prvu sliku smo pretvorili u *FIF* sliku veličine 20164 bajta, a rezultat možete videti i sami na slikama koje prate ovaj tekst (*FIF* slika je na levoj strani), a drugu smo pretvorili u *TGA* fajl veličine 1179666 bajtova.

Rezultati su zaista fantastični. Na uvećanim delovima primetićete da su, čak i u slučaju prve fotografije, koju smo iz *JPEG*-a prebacili u *FIF*, detalji jasniji i oštrij nego na originalnoj *JPEG* slici. Ovdje podsećamo da *JPEG* sam po sebi donosi izobličenja slike i delimični gubitak podataka, tako da su rezultati zaista fenomenalni. Ovi rezultati su i praktična potvrda tvrdnji firme „Iterated Systems Inc.“ da je *FIF* nezavistan od rezolucije fotografije koju kompresujete. Ma koliko zumirali *FIF* sliku, ona će ostati ravnih lica, tj. neće se videti pikseli (kao u slučaju bilo kog drugog *bitmap* formata).

### Kompromisi

Međutim, kao i sve na ovom svetu tako i *FIF* format ima svojih mana. Recimo, ako dovoljno uvećate *FIF* sliku primetićete da taj zumirani deo izgleda kao slikan pastelom, što definitivno, sem u retkim situacijama, nije poželjan efekat. Sem toga, stepen kompresije na manjim fotografijama je neznan, a često su *FIF* fajlovi takvih



sa do Zemlje. Ali algoritmi za ovakve „fraktalne egzibicije“ ostali su i dalje nedostupni širim krugovima korisnika.

Prošle godine, na „Beogradskom astronomskom vikendu“, zaljubljenici u astronomiju mogli su da čuju kako se fraktali koriste u kosmogoniji. Slajdovi koje je iz Amerike doneo naš poznati kosmogonista Milan Mijlić izazvali su burne reakcije i veliko interesovanje publike.

Na kraju su počele da se pojavljuju i reklame u računarskoj periodici koje su najavljivale dolazak novog standarda kompresije digitalnih fotografija. Reklamni slogani poput: „100 slika na jednoj 3.5“ disketi“ delovali su naučno-fantastično.

### Dokle ste stigli

U jednom od prethodnih brojeva našeg časopisa, opisali smo teorijske osnove algoritama za fraktalnu kompresiju digitalnih fotografija. Sada vam predstavljamo i prvu aplikaciju koja koristi te algoritme. Ova aplikacija nosi naziv *Fractal Imager*. U pitanju je shareware aplikacija koja je do nas stigla posredstvom Interneta. Aplikacija ima standardnu dozvolu za korišćenje od trideset dana, posle čega ste dužni da je registrujete ili prestanete da je koristite. Registracija ovde [www.shareware.com](http://www.shareware.com) verzije košta 39 USD, dok *CD* verzija sa kopijom uputstva košta 69 USD.

Prosečna slika, recimo 800 x 600 x 24 bita, kompresuje se kvalitetom *excellent* za manje od 5 minuta na 486 mašini, što je dosta vremena. Međutim dekompresija je vrlo brza i praktično se ne razlikuje od učitavanja *JPEG* fajla. Ovo vreme u mnogome zavisi i od same fotografije. Neke slike se kompresuju brže od drugih, iako su isti dimenzija.

Najveću primenu, ovaj tip kompresije će definitivno imati na Mreži, jer pored izvanrednog kvaliteta (mnogo bolji od *JPEG*), ovaj tip kompresije je i mnogo efikasniji (čak i do deset puta u odnosu na *JPEG*), što će drastično smanjiti vreme prenosa velikih digitalnih slika. Sem toga, treba očekivati i mnogo slikovitije multimedijalne enciklopedije na *CD* mediju od dosadašnjih.

### Probali smo

Za potrebe testa ovog programa uzeli smo dve fotografije: jednu *JPEG* fotografiju devojke koja na ruči drži mali automobil (384 x 768 x 24 *JPEG* veličina 67957 bajtova) i originalnu *FIF* fo-

slika i veći od svojih *JPEG* takmaca. Ali zato dobijate *full-screen* 24-bitnu sliku sa Internetom za manje od pola minuta i tri puta više slika u vašoj kolekciji na jednom *CD*-u.

Najbolji rezultati postižu se sa velikim slikama, obavezno u punom koloru i sa *excellent* kvalitetom slike u kompresiji. Tako smo na primer *JPEG* sliku od 1,3 MB „spustili“ na 180 KB uz pristojan dobitak u kvalitetu, što je kako god da okrenete, dobar posao, zar ne?!

Stevan JOSIMOVIC

TIP: Fraktalski kompresor slika

PLATFORMA: PC, Windows 95

MEDJU: 1 disketa

**PREDNOSTI**  
Ogroman stepen kompresije; gotovo isti kvalitet slike bez obzira na veličinu.

**NEDOSTACI**  
Spora kompresija; novi .FIF format moraće da „zajzni“

# RAS za Word 7.0

Domaća podela reči za najnoviji Microsoftov tekst procesor

**P**aket pod nazivom RAS, poznati i za sada jedini (pa time i najbolji) alat za podelu reči (prema pravilima našeg jezika za mnoge poznate programe za obradu teksta i stono izdavaštvo, dobro je dodatak u vidu podrške za Word 7.0.

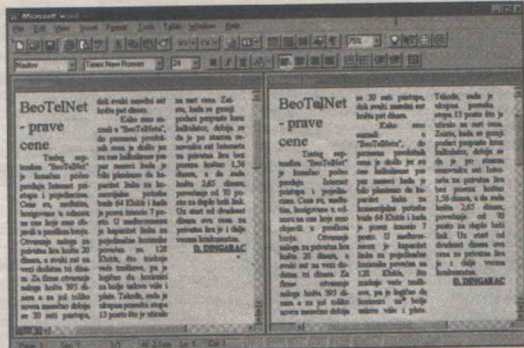
Da podsetimo, RAS je programski paket za podelu reči nastao u Institutu za srpski jezik Srpske akademije nauka i umetnosti. Autori su mr Milorad Simić i inž. Nenad Bogojević. RAS rešava podelu reči u programima kao što su *Ventura Publisher*, *Corel Ventura*, *Ventura Publisher* za DOS, *Microsoft Word for Windows* (2.0, 6.0 i sada 7.0), *QuarkXPress* i *Frame Maker*.

Instalacija RAS-a za Word 7.0 je jednostavna i obavlja se na standardan način (*Control Panel, Add/Remove programs...*). Nakon toga podela reči prema pravilima našeg jezika postaje sastavni deo *Worda* i koristi se uporedno sa podelom reči (hifenacijom) koja je već ugrađena u program. Pored ostalog, Word omogućava da jedan od atributa koji se mogu dodeliti tekstu bude jezik kojim je napisan (*Tools, Language*). RAS koristi upravo ovu mogućnost. Jednostavno, ako za ceo tekst ili neki njegov deo navedete da je napisan na srpskom (ili ruskom, hrvatskom i slovenačkom) jeziku i, ako koristite "Micro-

sof"ne kodne tabele 1250 za latinicu ili 1251 za ćirilicu, *Word* će, uz pomoć RAS-a, deliti reči prema pravilima našeg jezika. Tekst koji atribut jezika ima postavljen na engleski ili neki drugi jezik, biće podeljen onako kako to *Word* inače radi. Naravno, u *Wordu* se mora podesiti da se podela reči upotrebi izvršava (*Tools, Hyphenation*), a za pasuse u kojima to ne želimo mora se isključiti (*Format, Paragraph, Text Flow, Don't Hyphenate*).

Naipše je to što celokupna stvar radi automatski i, kao što možete videti sa slike, utiče da se tekstovi na našem jeziku "slože" kraće i sa znatno manje razmaka među rečima u redu. Ako intenzivno koristite stilove u *Wordu* i podesite ih na odgovarajući način, sve će raditi bez problema i na podelu reči možete zaboraviti i biti sigurni da će biti obavljena kako treba.

RAS za Word 7.0 košta 200 dinara. Učenicima, studentima, prosvetnim i naučnim radnicima i novinarima



imaju popust od 50 posto, a za humanitarne i verske ustanove program je besplatan.

**Timor STANČEVIĆ**  
Institut za srpski jezik SANU, tel: 011/181-383.

TIP: Hifenator za Word 7.0

PLATFORMA: PC, Windows 95

MEDIJ: 1 disketa

PREDNOSTI

Laka instalacija i deinstalacija; postaje sastavni deo *Worda*; automatika; help.

NEODSTACI

Korisnici naših slova po YUSCII standardu imaju problema.

**S**vaki program za modemske komunikacije mora da ispunjava neke uslove da bude što je moguće dobar na svoj način. Ime *Qmodem Pro* ne govori ništa, ali da li vam je poznata firma "Mustang Software Inc" koja stoji iza ovog programa? Podsetićemo vas da je BBS Politika jedno vreme radio na "Mustangovom" BBS softveru, kao i dobar deo takozvanih "kućnih" BBS-ova. U svakom slučaju kakav bi *Qmodem Pro* mogao da bude dovoljno jasno nagoveštava podatak da su ga radili profesionalci sa dosta godina iskustva.

Kad startujete program on podesća na svaki drugi slične vrste, ali već na prvom koraku, a to je ukucavanje telefonskih brojeva BBS-ova, nalazite na drugačiji pristup. Naime, *Qmodem Pro* će vam odmah ponuditi da konvertuje postojeće dial liste iz nekih drugih programa kao što su *Telix*, *Telemate*, *Procomm*, bilo da su *Windows* ili *DOS* verzije. Takođe, sam izgled *Dial* direktorijuma kompletno podesća na standardne direktorijume samog *Windowsa* 95,

## Qmodem Pro 2.0

Šarena laža ili zanimljiv komunikacioni paket?



a svakom novom broju možete dodeliti ikonicu i možete ih rasporediti kako god želite po tom zamišljenom direktorijumu. Možda nije naročito korisno, ali svakako razbija monotoni dijalog lista kakve imaju ostali programi.

Podešavanje svih potrebnih parametara je pod opcijama *Tools/Options* i tu podešavate UL/DL di-

rektorijume, imena i pozicije *scrollback*, *capture* i *log* fajlova, fontove, protokole i zvukove za razna dešavanja (uspustavljanje veze, kraj transfera).

Pod opcijom *Connection/Emulation* možete odabrati jednu od 35 terminal emulacija - brojka koja bi trebala da zadovolji i najprobitivnije. Pod opcijom *Scripts* možete definisati svoje skripte fajlove ili uključiti opciju za učenje i tu se konačno završava svaka sličnost sa ostalim komunikacionim programima.

A sad konačno nešto novo. Koliko ste puta morali da šaljete nekom gomilu fajlova i uvek ste se nerrivali kad treba da ukucate njihova imena ili da birate jedan po jedan? Sad je to drastično pojednostavljeno i to tako što jednostavno kreirate listu fajlova za slanje i pustite kompjuter da radi ono za šta je namenjen - fizikalisanje umesto vas.

Druga interesantna novina se nalazi u meniju *Tools* i to je *Picture Viewer* pomoću koga možete vrlo brzo i jednostavno pregledati slike raznih formata. Pitajte se kome treba nekakav *Vpic* u sred komunikacionog programa? Ovakav - svima, jer vam omogućava da pregledate slike koje se upravo dovlađuju sa nekog BBS-a! Dakle ne morate da čekate da se ce-

la slika prenese na vaš računar da bi je videli - gledajte je dok je prenose.

Još jedna značajna novina je da dok ste na liniji i dok traje transfer, možete da „spustite“ program na „taskbar“ i pored imena programa će se pojaviti vreme preostalo do kraja transfera, tako da ne morate da ulazite svaki čas u njega da bi videli kada će da završi.

Od sitnih detalja koje nismo pomenuli su prisutni: *scrollback* (vrlo korisna opcija kad želite

da *on-line* odgovorite nekom na poruku i pri tome kopirate deo poruke na koju odgovarate - tzv. „quote“), ugrađeni editor, mogućnost slanja *scrollbacka* ili trenutnog stanja ekrana u fajl, clipboard, na štampač ili u mail i mogućnost slušanja ANSI muzike.

Program nije velik, tako se instalira, još lakše deinstalira i nema razloga da ne probate - ko zna možda vam se dopadne pa ga i zadržite.

Branko JEKOVIĆ

TIP: Komunikacioni program

PLATFORMA: Windows 95

MEĐIJ: 3 diskete

PREDNOSTI

Izuzetno jednostavan u maniru Windowsa 95; stabilan.

NEĐOSTACI

Nema terminal mod (?)

## CD Tools 1.0

Program koji mora imati svaki vlasnik CD-ROM jedinice

Razgledajući programe koje su mi poslali korisnici BBS-a, autor ovog teksta je našao na malu arhivu čudnog imena, CDT10.ZIP, bez uputstva. Iznenadujuće je koliko koristan može biti DOS programčić od 48,5 KB. Navodimo spisak svih komandi i opcija, sa kraćim objašnjenjem, a onda pojurite do svog BBS-a na download!

ADDRESS - konvertuje *Red Book* adresu u vidu minuta, sekunda i frejmova u *High Sierra* format u vidu sektora. CDT A 10m 16s 3f daje rezultat u broju sektora.

AUDIO - podlašava glasnoće CD izlaza u vidu minuta. Podržana su sva četiri kanala po traci. CDT AU 0 0 255 1 1 255 pojačava i levi (0) i desni kanal (1) na maksimum (2 13 ostaju nepromenjeni). Obratite pažnju na *default* jačinu audio izlaza CD-a, *CD Player* koji dolazi u *Windows 95* ima običaj da je spusti na 102.

DOOR - otvara i zatvara vrata ili ih zaključava pa se uz pomoć dugmeta na drjavi vrata ne mogu otvoriti. CDT DO LO zaključava vrata.

DUMP - prebacuje audio snimak sa CD-a u .WAV. .VOC ili .RAW fajl. Dakle možete semplo-

vati muziku sa audio CD-a bez gubitka kvaliteta snimka. Podržani su različiti formati zapisa: 8 ili 16 bita, 11, 22 ili 44 KHz. Komanda je izuzetno fleksibilna pa se deo za snimanje može zadati u vidu minutaže, broja traka ili raspona sektora. GRAB - isto kao i DUMP samo imate mogućnost da preslušate materijal, pre nego ga označite i snimite u fajl.

INFO - daje informacije o vašem CD-ROM-u i drjaveru uz pomoć koga mu pristupate. Obratite pažnju na RAW reading opciju. Ukoliko nije podržana, opcije GRAB i DUMP vam neće biti na raspolaganju, biće prijavljena greška (nedostatak *Raw readinga* je, naprimer, naterala autora ovog teksta da promeni svoj stari „Mitsumi“).

PLAY - opciju koristite da preslušate muzički deo CD-a. Podržano je puštanje više traka, ponavljanje, info sviranje (određen broj sekundi za svaku numeru), kao i slučajan izbor traka.

INFO - prikaz ukupne dužine CD-a, trenutne numere i pozicije. Sa Esc izlazite iz ovog moda.

SCAN - traženje greški na CD-u. Opcija radi samo ako vaš CD-ROM poseduje *Raw reading* opciju (READL funkcija).

SECTOR - prikazuje format podataka na CD-u, u zavisnosti od standarda (*Red Book*, *Yellow Book*, CD-ROM/CD-I itd.).

SPEED - izračunava brzinu CD-ROM-a i prosečno vreme pristupa. Koristite data CD-ove ako vaš CD-ROM nema *Raw reading*.

STOP - zaustavlja puštanje muzike.

TOC - prikazuje sadržaj CD-a, spisak traka, njihov format i trajanje, da li je moguće kopiranje, ukupno trajanje CD-a i dužina u kilobajtima.

VIEW - ispisiuje sadržaj CD-a (i Audio i CD-ROM) u ASCII i HEX formatu.

VOLUME - detaljan prikaz podataka o samom CD-u (disku), datum snimanja, autor, dužina sektora itd.

Osim navedenih komandi postoje i svičevi za dodatno preciziranje opcija (biranje kanala, načina pohranjivanja podataka u fajlove itd.).

Lepota CDT-a je u tome da nije non stop u memoriji. Startujete ga sa željenom opcijom, on pošalje instrukcije CD-ROM-u i to je to, možete da nastavite sa radom, bez ikakvih rezidencijalnih (TSR) programa i potrebe za multitasking okruženjem.

Damir ČOLAK

(dcolak@fon.fon.bg.ac.yu)

TIP: Pomoćni program za CD

PLATFORMA: PC, DOS

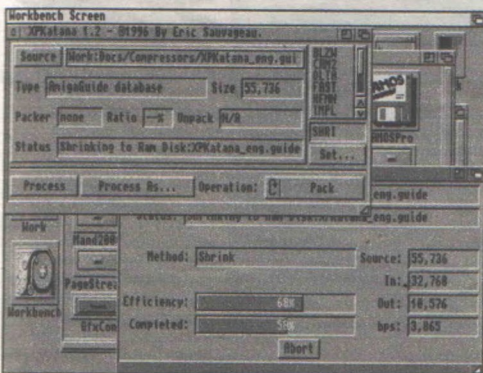
MEĐIJ: 1 disketa

PREDNOSTI

Kratki; bogatstvo opcija.

NEĐOSTACI

Šta zameriti tako funkcionalnom programu?



Biblioteke „XPK“ su posebna grupa biblioteka koje se koriste za kompresiju i dekompresiju podataka. Instalacija je pomalo specifična: u *Libs*; direktorijumu treba da se nalazi *XPKmaster.library*, a u posebnom

poddirektorijumu *Libs*; *Compressors*; su sve ostale (na pr. *xpkNUKE.library*, *xpkIMPL.library*...). Za sada postoji dvadesetak xpk biblioteka, tako da u zavisnosti od vrste fajla, kvaliteta kompresije, brzine kompresije ili zauzeća memorije možete izabrati biblioteku po želji. Takođe, neke biblioteke podržavaju i enkriptovanje, odnosno šifrovanje fajlova tako da vam ih ne može baš svako otpakovati. Inače, najbolja od njih je SHRI, koja koristi isti algoritam za kompresiju kao i arhivir *Shrink* (shk), što znači da ima i njegovu sporost. Najbrža je FAST (ako se

## XPKatana 1.2

Dobar shell za Amigine XPK i xfd biblioteke

izuzmu NONE i DELTA koje ne kompresuju), a najbolji odnos kompresija/vreme imaju NUKE i BLZW.

Kako se sve to koristi? Postoji XPK *datatype*, koji vam omogućava gledanje slika, teksta... kompresovanih XPK biblioteka preko *MultiView*a, a takođe u programu MCP postoji opcija koja omogućava da (uglavnom) svi programi bez problema učitavaju XPK kompresovane fajlove. Povećanjem broja Amiga sa hard diskom, povećava se i broj programa koji koriste XPK biblioteke, na ovaj ili onaj način. *GoldED* (tekst editor) omogućava vam da tekst snimate kompresovan XPK bibliotekom i, naravno, učitava isti takav; *THOR* (*off-line reader*) koristi XPK biblioteku za kompresovanje baze poruka. Možda najbolji primer upotrebe XPK biblioteka je EPU, program koji omogućava trenutnu kompresiju svega što se upisuje na disk. Pošto je tu brzina

veoma važna, u zavisnosti od jačine kompjutera bira se i odgovarajuća biblioteka.

Biblioteke „xld“ su takođe grupa biblioteka, koje, za razliku, služe samo za dekompresiju. *xldmaster.library* se nalazi u *Libs*: a dodatne biblioteke (koje obično imaju imena od par slova, recimo RNC za *Rob Northens cruncher*) u *Libs:xfld*. Obratite pažnju da sa novim verzijama *xldmaster* biblioteke, neke od dodatnih postaju nepotrebne, što se može proveriti u *Readme* fajlu koji se dobija uz biblioteku ili u samom telu biblioteke, uz pomoć nekog fajl-editora. Uz pomoć ovoga, najzad je moguće otpakovati sve programe ili podatke zapakovane „nepoznatim“ kompresorima.

Naravno, za razliku od standardnih (de)kompresora, sa ovim bibliotekama nije moguće direktno raditi. Zato je neophodan neki program kojim se preko GUI-a ili u CLI-a može manipulirati željenim fajlovima.

*XPKatana* je program kojim se preko GUI-ja operiše XPK bibliotekama. *xldmaster.library* nije neophodna, ali program je podržava i požel-

na je, kao i *Field.library* (za određivanje vrste fajla, pre nego što se kompresuje).

Veći deo glavnog prozora je određen za informacije o fajlu koji se (de)kompresuje: tip fajla, veličina, procenat kompresije. Klikom na biblioteku iz liste ispod, ona se bira za kompresiju; *GetZSet* ispod služi za postavljanje parametara biblioteke (ne posebno; parametri važe za SVE biblioteke). To su: efikasnost (zlatno pravilo: što veća efikasnost to manja brzina), uvođenje lozinke i još ponešto; takođe, tu se vidi da li biblioteka podržava kodiranje, prosečna brzina, memorijska zahtevnost. *GetZSet Operation* služi za određivanje načina mučenja jednog fajla: hoćete li ga pakovati, raspakovati, prepakovati ili pak na njemu testirati vaše biblioteke. Raspakovivanje se inače obavlja automatski, tako da nije potrebno posebno selektovati biblioteku. Tu je i opcija *Preferences* u *Prefs* meniju koja služi za podešavanje raznih sporodnih parametara u kojima je uglavnom lako snaći se, tako da ćemo to preskočiti. Najzad, postoje i sve namešteno sledi veličanstven pri-

titak na *Process* kojim se fajl (de)kompresuje, zatim malo statistike i na kraju je sve spremno za novi fajl. Ukoliko imate više fajlova na kojima treba poraditi, možete uz: *XPKatana* podržava *ARexx*, a za slučaj da ga ne znate, tu je i opcija *Record Script*.

Program će raditi na svim Amigama, čak i sa pola megabajta RAM-a, ali sa *Kickstartom 2.04* i većim. Kad se sve skupi, morao bi ga imati svako ko se ozbiljnije bavi svojom Amigom, ukoliko već nije našao drugi XPK shell.

Nikola SMOLENSKI

TIP: Shell za XPK biblioteke

PLATFORMA: Amiga

MEDIJ: 1 disketa

PREDNOSTI: Sve na jednom mestu, uz to i lepo zapakovano.

NEĐOSTACI: Nije baš najintuitivniji; ne radi direktno iz DOS-a.

Kad se pomene emulacija, obično se pomisli na spore i mučotrpne pokušaje procesora da izvrši težak zadatak prevođenja instrukcija. Da to ne mora uvek da bude tako, dokazuje i program *ShapeShifter*.

Ovaj kratak shareware program (oko 100 KB) je u poslednje vreme izazvao veliko interesovanje budući da ne zahteva nikakvo dodatno ulaganje u hardver, a po performansama se približio *Emplantu* koji je kao komercijalni proizvod mnogo skuplji. Ono što ovaj program pruža praktično je kao da imate još jedan računar sa ogromnom bazom programa.

## Instalacija

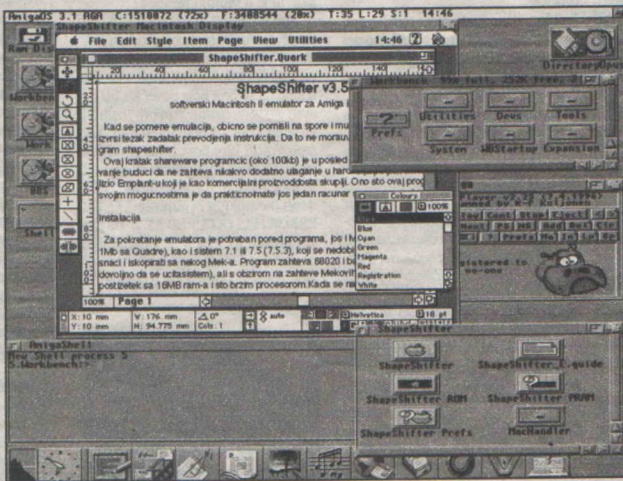
Za pokretanje emulatora pored programa potreban je još i *Macintosh ROM* (verzije od 512 KB ili 1 MB sa modela *Quadra*) kao i sistem 7.1 ili 7.5 (7.5.3), koji se ne dobijaju u paketu, pa ćete morati sami da se snadete (da iskopirate sa nekog Meka ili ih potražite na Internetu, naprima na adresi <http://www.powernet.co.uk/user-bin/run7smc01j>).

Program zahteva 68020 i bar 4 MB memorije (što je jedva dovoljno da se učita sistem), ali s obzirom na zahteve Mekovih programa, tole kotoman rad se postiže tek sa 16 MB RAM-a i što brzim procesorom.

Kada se nabavi sve što treba i pokrene program, pojavice se GUI gdje se podešavaju svi potrebni parametri kao što je količina memorije, razni drajveri za monitor, SCSI, flopi i hard disk,

# ShapeShifter 3.5

Softverski Macintosh emulator za Amiga i Draco računare



serijski i paralelni port, mreža i slično. Posle kraćeg učitavanja i natpisa „Welcome to Macintosh“, ukazuje se poznato okruženje „Jabuke“.

## Brzina i kompatibilnost

Brzina emulacije je pitanje koje se odmah nameće. Pošto oba računara koriste isti tip procesora, na brzini se ne gubi mnogo i ona je uporediva sa ekvivalentnim *Macom* sa istim procesorom.

Testirana A4000/040/25 MHz je bila samo deset posto sporija od *Quadre 660AV*, kako po testovima, tako u realnim situacijama (*Photoshop, Infini-D, Freehand*). Na 68030/50 MHz je

30 posto sporija od *Quadre 605*, dok na 68060/50 MHz postiže malo bolje rezultate od najslabijeg *PowerMaca 6100/60* (ne računajući FPU operacije). Takođe je bitno da su programi pod emulatorom radili isto ili čak brže od sličnih programa za Amigu (npr. *Photoshop* radi dosta brže od *Photogenicsa* u većini operacija - naročito efekti, AVI animacije i JPEG-ovi se prikazuju brže i sl.), što govori o kvalitetu programa pisanih za *Macintosh*.

Kompatibilnost je vrlo visoka i ne radi samo retni programi koji pristupaju direktno hardveru. Sve što smo probali radilo je besprekorno, od komercijalnih programa i igara do multimedijalnih izdanja na CD-u.

## Ekranški prikaz

Omogućeno je istovremeni prikaz na dva monitora (AGA i preko dodatne grafičke kartice), kao i u prozoru na *Workbenchu* (samo u dve boje). Preko AGA čipova je moguće prikazati do 256 boja (ili *HAM8 HiColor* preko posebnog drajvera) pri čemu se emulacija neznatno usporava zbog konvertovanja grafike (tzv. *chunky* u *bit-planar*), a preko eksternih grafičkih kartica (*GyberGFX, Picasso* i sl.) prikazuje u *TrueColoru* i bez gubitka na brzini.

Rad u 256 boja na AGA Amigama može biti dosta usporan, ali na sreću postoje eksterni vi-

(nastavak na 42. stranici)

## Šta su bi?

Imam 486 DX5 133 MHz, 16 MB RAM i 1,3 GB hard disk. A takođe imam i problem.

Naime, probao sam da snimim igru („Lords of Realm“) iz WIN95 (NC u okviru WIN95). Ali čim sam počeo sa snimanjem prve diske, moj novi kompjuter se restartovao i prijavio grešku tastature. Pošto sam, ovoga puta lično, restartovao kompjuter i učitao WIN95, čekalo me je iznenađenje - 95 se aktivirao u „Safe-modu“! Izašao sam u NC iako to kompjuter nije savetovao. Ali onda eto novog iznenađenja - ne radi SHIFT taster! Isključio sam kompjuter i sve je bilo u redu. Šta se dogodilo?

Imam i neke predloge:

1. Mogli biste u rubrici „Šta dalje?“ - rešenja igara, da umesto tri paralelna rešenja igre napisati samo jedno kompletno rešenje (da se na kompletno rešenje igre ne bi čekalo nekoliko meseci).
2. Molio bih Slobodana Macedonića da objavi rešenje avanture „Quest for Glory 4“.
3. Bilo bi lepo kada biste pisali i opise igara na floppy (bez obzira što nema novih naslova). Treba imati obzir prema onima bez CD-ROM-a.
4. Mogla bi biti nova tema broja - „Kako nastaje video-igra“ (Mislim na ceo proces od ideje do realizacije).

Nebojša  
Zemun

*Postoji mogućnost da ti se memorija napunita koječime i da je računar zabrijao. A Windows 95 posle butovanja u SAFE modu pokuša sam da razreši svoje akutne probleme. Dakle, kada si isključio računar i opet ga uključio memorija ti je bila apsolutno očistena, a Windows 95 je posle starta u SAFE („sigurnosnom“) modu otklonio ono što ga je mučilo.*

1. „Šta dalje“ je koncipiran kao serija, a to podrazumeva željno iščekivanje sledeće epizode.
2. Tvoja molba je prenet.
3. Ukoliko se pojavi nešto zanimljivo (a da već o tome nismo pisali), što da ne.
4. Zanimljiva ideja! Videćemo da li možemo da je realizujemo.

## Kamo moja memorija?

Nedavno sam kupio PC 586/100 MHz, 16 MB RAM-a, 1,3 GB HDD, Sony CD-ROM 4x sa WIN95. Grafička kartica je S3 TRIO

64V+, a zvučna ESS AUDIODRIVE 16 STEREO. Imam nekoliko pitanja:  
1) Primetio sam da neke igre ne mogu startovati zbog nedovoljno kon-

vencijalne memorije. Komandom „MEM“ ustanovio sam da imam „Total“ 537 KB, a da je slobodno 435 KB konvencionalne memorije, dok sam kod druga video da njegov kompjuter ima preko 600 KB te memorije. Gde mi je nestalo 100 KB konvencionalne memorije?

2) Uputstvo za pomenutu zvučnu karticu pokazuje da je ona kompatibilna sa SOUND BLASTER-om, ali u većini igara nije bilo zvuka. Uspeo sam da u Windowsu namestim vrednosti za PORT 220, IRQ 5, DMA 3 (prethodne vrednosti bile su: PORT 230, IRQ 9 i DMA 3). Ovom promenom samo je par igara dobilo zvuk. Da li je bilo potrebno da menjam ove vrednosti i preko džampera na kartici i da li je neophodno postojanje linije „SET BLASTER=...“ u AUTOEXEC-UV?

3) Jedan moj drug kupio je od jedne beogradske firme kompjuter 586 (tako piše na nalepnici na kompjuteru), ali BIOS, po uključivanju računara, ispiše da je procesor AMD5x86-P75 na 133 MHz, a „MSD“ ispiše da je procesor 486 DX. Da li je moguća greška, ili je u pitanju prevara?

4) Kod tog istog druga pokušali smo da promenimo broj boja Trident kartice u Windowsu 95 sa 256 boja na 65 hiljada pa na 16 miliona. Primetili smo da se broj boja povećao, ali nestali su animirani kursori (izgubili su boju i bili su nepremisljivi). Kad smo vratili broj boja na 256, nakon restartovanja kompjutera nismo bili u mogućnosti da startujemo Windows (kompjuter bi napisao: „FATAL ERROR HAS OCCURED AT...“ na plavoj pozadini). Pošto je istovremeno nestao i jedan deo igara sa hard diska, pomislio sam da je u pitanju vi-

rus, ali pokretanje MSAV-a nije dalo rezultata. U čemu je stvar?

Miroslav Pleše  
Novi Beograd

1. Moraćeš da relociraš ili ukineš neki od rezidentnih programa koji su ti „pejeli“ memoriju. U ovu svrhu najbolje je da primeniš program MEM-MAKER (način upotrebe dobićeš ako otkušaš HELP MEMMAKER). Nemoj da te buni par uzastopnih resetovanja, to je uobičajena procedura - ne prekidaj je!

2. Pomenutu karticu ponovo instaliraj sa drajverima koje si dobio uz nju. Podеси je prema fabričkom setovanju a u AUTOEXEC.BAT dodaj parametre za SETBLASTER na osnovu vrednosti koje su podešene u Windowsu. Cela stvar trebalo bi da se odvija automatski ako pravilno slediš instalacionu proceduru. Takvu karticu imamo u našoj referentnoj test mašini i ne pravi nam nikakve probleme.

3. Greške nema - tvoj drugi ima procesor AMD na 133 MHz, koji se deklariše kao P75. A to je 486DX4 na 133 MHz. Nalepnica na kućištu ne mora da znači ništa. Bitno je ono što mu je prodavač rekao, jer on najbolje zna šta prodaje, a nalepnica je tu trivenski dato ulepša kućište, pa tek onda da se ne poklapa sa sadržinom.

4. Kartica koju tvoj drug ima provere radi u HI coloru u rezoluciji 800x600. Ali izgleda da nešto nije dobro podesili. Pokušajte ponovo da instalirate drajvere koje ste dobili uz karticu koristeći ADD NEW HARDWARE proceduru. Ako je računar pod garancijom, obratite se za pomoć dobavljaču. On će vam svakako izdati u susret, a bolje je da podešavanje obavi neko od vlada materijom.

Loša memorija

Moj drug Dule hoće da kupi BLYZZARD 1260, a ja BLYZZARD 1230 IY i, naravno, Amigu. Odlučili smo se za 72-pinske SIMM-ove sa PC-a pošto su jeftiniji, ali smo čuli da sistem može da padne zbog loše memorije. Zamolili bismo vas da nam što pre odgovorite koju memoriju da uzememo (od kog proizvođača i slično) i da napišete testove ovih kartica.

Marko & Dule

1. Poznato je da na domaćem tržištu ima dosta loše memorije koja zadaje glavobolje vlasnicima računara (blokiranje računara, smanjenje performansi...). Najbolji način da ne kupiš lošu memoriju jeste da ne kupuješ najjeftiniju memoriju. Preporuka bi bila da potražiš MEMORIJU poznatog proizvođača npr. SAMSUNG ili TI. U nekom od narednih brojeva objavićemo test kartice koja je slična pomenutim (radi se o verziji za A2000).

DEŽURNI  
TELEFON

SREDOM

od 11 do 15 sati.

Kraj telefona

011/322 05 52 (direktan) i

011/322 41 91 (lokal 369)

dežuraju naši

stručni saradnici.

Pitanja možete ostaviti

i na BBS-u Politika.

Svet kompjutera

(I/O PORT)

Makedonska 31

11000 Beograd



## A sada nešto potpuno drugačije!



Zdravo, po drugi put. Prvo pismo sam vam napisao u vezi s Amigom, a ovog puta zanima me nešto o jednom sasvim drugačijem kompjuteru - PC-u. Uočio sam da od Amige nema nikakve koristi - spora je, ima lošu grafiku, loš kvalitet zvuka pa sam odlučio da pređem na nešto bolje. Odlučio sam se za PC486/DX4-133MHz sa 8 MB, 1 GB HDD-om, kolor monitorom, SB 16, CD quad speed. I evo, najzad, tih nekoliko pitanja zbog kojih pišem ovo pismo:

1. Da li je 1600 DEM mnogo za ovu konfiguraciju?
2. Kompjuter ću uglavnom da koristim za igranje nekih novijih igara, pa me zanima da li je 8 MB malo?
3. Da li je velika razlika između CD double speed i quad speed?
4. Preporučite mi neki jeftiniji skener?

Bojan  
Bačica Palanka

1. Čini nam se da je cena korektna, tako nam nisi naveo marke komponenti.
2. Za većinu igara 8 MB biće sasvim dovoljno, mada bi osetilo kvalitativnu razliku u ukupnom ponaranju računara ukoliko dopunite još 8MB.
3. Ukoliko trenutno nemaš CD već ga kupuješ prvi put, nemoj uzimati ništa ispod 4X (quad speed), jer razlika u ceni ne opravdava da se tišiš duplo boljih performansi. Ukoliko ćeš igrati igre direktno sa CD-a, brzina je bitna, pogotovo za igre koje neprestano čitaju podatke za CD-a (Cyberia... ). A po samom nazivu lako je zaključiti da je četvorbrzinać duplo brži od dvostrazinać, mada su uvek moguće i neka manja odstupanja od tog pravila.

## VGA vs SVGA



Pišem vam prvi put i znam da previše tražim, ali objavi me pismo! Koja je razlika između VGA i SVGA (oba su kolor) monitora i kartice?

Vlada

**Smederevska Palanka**  
Razlika je u rezolucijama i broju boja koje podržavaju dotične kartice odnosno monitori. VGA grafika podrazumeva rezoluciju od maksimalno 640x480 u maksimalno 16 boja. Sve iznad toga je SVGA, dakle veći broj boja i viša rezolucija, tako da sa SVGA karticom i odgovarajućim monitorom možete dobiti i rezolucije 800x600, 1024x768 i 1280x1024 u rasponu od 256 do 16 miliona boja.

## Sve po redu



Do sada sam imao C-64. Sada, koji dan do kupovine novog „Jlubmica“, još nisam potpuno rešio kakav će biti ceo sastav nove mašinerije. Na ovom kompjuteru ću se najviše baviti animacijom, obradom slika i obradom zvuka. Ono što je sigurno jeste da će to biti Pentium na 133 MHz sa 32 MB RAM memorije i hard diskom od 1.3 GB, „Philips“ kolor monitor i neki fax-modem. Ako ovide nešto ne valja, ili ne može biti nešto povoljnije, molim vas, ispravite me.

- 1) Da li da kupim matičnu ploču „GA586“ ili „ZAPPA“ ili neku drugu?
- 2) Koji CD-ROM da kupim?
- 3) Od grafičkih kartica kupio bih neku 64-bitnu sa minimumom 2 MB VRAM memorije. Predložite jednu bolju (za moje potrebe).
- 4) Čitajući vaše tekstove i predloge došao sam u nedoumicu oko zvučne kartice. Da li će Sound Blaster 16/32 biti dovoljan za moje potrebe ili će biti bolje nešto jače?
- 5) Da li se kod nas mogu nabaviti originalne CD igre ili su dobre i kopije originala (mislim, da su potpune kao i pravi original)?
- 6) Prelistavajući oglase u SK 6/96 naišao sam na oglas gde piše da za 15 (ne znam čega) dobijate ORIGINALNI FABRIČKI CD + časopis. Da li je ovo stvarno original, a ne nešto drugo, jer bih voleo da nađem originalne CD-ove nekih igara (Civilization 2, FIFA 96, Command and Conquer 2, NBA Live '96...). Ako ovo nije tačno, voleo bih da mi kažete kako da dođem do originala.

Marko

1. Kupi GA 586 a za čip set se odlučiti pošto pročitaš test ploča na stranicama TEST DRIVE-a u ovom broju.

## 2. Minimum neki četvorbrzinać.

3. Razmisli o „Diamondovoj“ novoj kartici 2000 3D (S3 VIRGE).

4. Za većinu tvojih potreba dobro će ti poslužiti stari dobri SB AWE 32.

5. Originali se mogu nabaviti ukoliko si malo uporniji, mada je razlika između originala i kopije originala uglavnom samo u ceni i još jednoj „sitnic“: kopiranje CD-ova sa igrara baš i nije najlegalnija stvar.

6. Ne znamo na koji oglas misliš, jer ih u svakom broju ima previše. Najbolje će biti da obrežeš dotični broj telefona i proveriš o čemu se radi.

## Sve za crtanje



Student sam prve godine arhitekture i htio bih da nabavim celokupnu opremu za crtanje koja će da mi služi tokom daljeg školovanja - kompjuter, štampać, programe i ostalo.

Da li laserski štampać može da koristi neki nestandardni papir (hamer, paus...) i koji?

Nemam mnogo iskustva u radu sa kompjuterima, ali bih rado naučio.

Vladimir Đorđević

Uroševac

1. Nećeš pogrešiti ako kupiš neku od akuelnih Pentium konfiguracija. Što se štampaća tiče, preporučujemo ti laserski štampać, npr. neki HP model. Programi za grafiku detaljno su opisivani u više navrata, a svaka nova verzija biće posebno testirana u našem listu, pa neće biti problem da izabereš ono što ti odgovara. Naravno, neki od čuvenih programa kao što su COREL, ADOBE PHOTO SHOP, FRACTAL PAINT DESEGNER, AUTOCAD... obavezno pribavi uz svoj novi računari, a vremenom ćeš ustanoviti koji najbolje zadovoljava tvoje potrebe - crtanje na računaru je širok pojam.

2. Laserski štampaći mogu da koriste razne vrste papira, paus i specijalne folije, ali treba voditi računa o gramazi (što praktično određuje debljinu) papira. Za svaki štampać postavi uputstvo u kome je između ostalog navedena minimalna maksimalna gramaza papira koju štampać može da koristi. Predebeo papir će se zaglavljivati, a pretanak gužvati.

## Kupoprodaja



Imam 386DX na 40 MHz, 8 MB RAM-a, dva hard diska od 520 i 85 MB, Sonyjev CD-ROM 4x, Sound Blaster Miss Melodies, monitor „Sepoms“, karticu Trident VGA 512 KB kolor, tastatu-

ru „Chicony“. Sve ovo sam naveo zato što bih želeo da prodam kompjuter i da kupim nešto jače. Nadograđnja mi se ne bi isplatila pošto RAM memoriju ne mogu da prebacim.

1. Koju (realnu) sumu mogu da dobijem?

2. Da li da zadržim CD-ROM i SOUND BLASTER kako bi ih ugradio u novi kompjuter (pošto će mi trebati) ili sve da prodam pa posle ponovo da kupujem?

3. Pošto želim da kupim 486DX4 na 100 MHz sa 16 MB RAM-a ili Pentium na 133 MHz sa 16MB RAM-a (sve zavisi koliko ću dobiti za stari kompjuter), da li i na 486DX4 3D-Studio radi prihvatljivo ili ipak moram da kupujem Pentium?

Imre

Zrenjanin

1. Obrati se nekoj od agencija koja vrši procenu vredosti i otkup korištenih računara.

2. Po pravilu, uvek se više isplati prodati sve i kupiti novo. Kad budeš saznao konkretne cifre, napiši ih na parče papira i podvučni crtu, stvar će biti mnogo očiglednije.

3. 3D-Studio radi prihvatljivo na 486DX4 računaru ako ga opremiš sa dovoljno RAM-a - od 16 do 32 MB.

## Kamen po kamen...

Imam računari 486/40 MHz, kolor SVGA monitor, S3 karticu, 8 MB RAM-a, HD 420 MB i 1.44 MB flopi. Nije baš savršeno, ali u ovoj situaciji je super. Nego, da pređem na stvar.

1) Skupio sam neku paricu pa bih želeo da kupim 6x CD-ROM i Sound Blaster 16. Šta mi vi preporučujete, s tim da samiv da potrošim 230 DEM?

2) Da li je potrebno da menjam WINDOWS 3.11 za neki noviji i koji?

3) Koji fax/modem je dobar a da nije mnogo skup?

Neša

Beograd

1. Sartyo 6X CD ROM i SB kompatibilnu karticu Media Magic bi mogao da nabaviš za navedenu sumu. 2. Ako si zadovoljan postojećim operativnim sistemom nema potrebe da ga menjaš, a ako imaš potrebe za promenom instaliraj Windows 95, po našem mišljenju tu je korak napred.

3. Tvoju opisu najbolje bi odgovarao Voice Fax Modem UMC 1440.

3229-148

non-stop

BBS

3229-148

## Word 7.0

Autor: Duško Savić; izdavač:  
„Tehnička knjiga“, Beograd;  
obim: 250 stranica

Ko još ne zna da koristi *WinWord*, popularni program za obradu teksta? Takvog skoro da nema. Opet, koliko je onih koji u njemu znaju da generišu sadržaj, referenciraju slike uz tekst, naprave sistem različitih hijerarhijskih blokova teksta i slične druge pikanterije? Malo. Možda bi ova knjiga mogla da im pomogne oko toga.

Odmah da napomenemo: „Word 7.0“ može se nesmetano primeniti na pređašnju verziju programa *WinWord 6.0*, jer su izmene neznatne.

Dakle, ne morate nužno



prelaziti na *Word 7.0*, namenjen *Windowsu 95*, jer on neće skoro ništa brže raditi od staroga *Worda*, a zauzeće više prostora na disku.

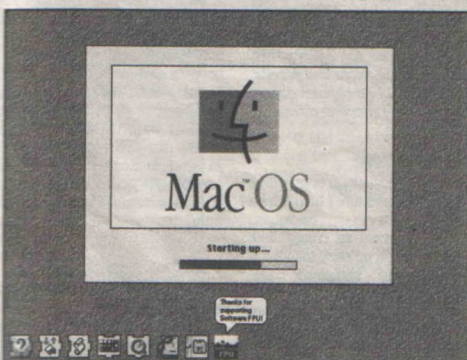
Cela knjiga napisana je u obliku referentnog priručnika; meni po meni, opcija po opcija i eto najlakšeg načina da se sazna čemu služe neke manje korišćene opcije. Sa te strane, najbolje ju je definisati kao referentni priručnik za one koji su već radili sa *Wordom* i žele da skrate put ili reše nedoumicu koja se javlja kod neke operacije. Knjigu mogu da koriste i početnici (posvećeno im je poglavlje), iako se neće osećati baš kao da se pored njih nalazi prevod knjige Rona Mansfielda „Word 6.0 za Windows“, verovatno najpotpunije knjige na našem prostoru koja se bavi ovim programom. Otuda je jasno da „Word 7.0“ nije pisan za one koji do sada nisu koristili tekst-procesor.

Knjiga je podeljena na tri dela: „Razvojni put“, „Uvod u rad“ i „Referentni priručnik“, od kojih je poslednji deo najobimniji. Neki segmenti, kao *MailMerge*, sadrže lepe primere iz prakse. Poseban deo posvećen je rešavanju pitanja naših slova. Na samom kraju, autora na par stranica vrlo konkretno govori o problemima koji se javljaju pri dugotrajnom radu sa računarima, što svakako pozdravljamo.

Ivan OBROVAČIĆ

(nastavak sa 39. stranice)

deo drajveri koji koriste MMU (*Memory Management Unit*) za osvežavanje ekrana pa uspešnije svode na minimum (nekim pet posto u odnosu na dve boje kada je brzina maksimalna). Mogu se naći i drajveri za procesore bez MMU-a, koji su sporiji, no ipak brži od onih implementiranih u program.



Umesto *Macove* originalne strelice može se koristiti i Amiga pointer koja daje potpunu kompatibilnost sa *AmigaOS-om* pa tako rade aplikacije kao što je *touch-screen* u *Macovim* programima i slično. A pošto podržava sve Amiga modove, slika se može snimiti na video ili prikazati na TV-u, što je lepa mogućnost, ali na slabijim Amigama nema neku primenu.

### Hardver i periferije

Omogućen je rad sa dva flopi drajva formata od 720K ili 1.44M, a siari 800K format se može koristiti uz poseban hardver i program *CrossMAC*.

Možete napraviti dve fajl partije koje predstavljaju dva *Macintosh* diska i koje, zavisno od veličine, rade prilično sporo (mogu se znatno ubrzati ako se koristi AFS sistem ili povećanjem bafera komandom *AddBuffers*). Pored toga, moguće je iskoristiti i dve prave Amiga partije ili poseban disk i tada se postiže maksimalna brzina. Interesantno je da je rad sa hardiskom i od sedamdeset posto brži nego kod pravog *Maca*, pa čak i od *PowerMaca*, što je usko grlo *Macintosh* računara.

Podržan je rad sa SCSI interfejsom pa se može koristiti dosta uređaja kao što su CD-ROM, skeneri: strimeri, *Tahoe* i *Zip* drajv i slično, a ovaj broj je sa novijim verzijama emulatora sve veći. Besprekorno je radio sa *Tahoe* i *SyQuest* drajvom, *Color skenerom* kao i CD snimačem. U nedostatku SCSI interfejsa, originalne *Macintosh* CD-ove možete koristiti i preko običnog ATAPI CD-ROM-a, ali u tom slučaju mora se prijaviti kao da je hard disk i ne može se koristiti za slušanje zvučnih CD-ova, već samo kao Data CD (za čitanje programa ili multimedijalnih izdanja).

Stereo zvuk radi u svim aplikacijama koje koriste novi *SoundManager 3* standard (svi noviji programi), dok u igrama i programima

gde se direktno hardverski pristupa zvučnom čipu ne radi, ali oni su na sreću retki. Serijski port funkcioniše normalno (ne podržava DTR – hardversko spuštanje slušalice na modemu), a preko paralelnog porta se bez problema može štampati uz odgovarajući drajver za Meka.

Program radi u multitaskingu i omogućava jednostveni clipboard (samo za tekst) između Amige i *Maca*. Fajlovi sa *Macove* partije se mogu jednostavno kopirati (iz *Dopusa* naprimer) uz pomoć *Mac-handle-ru* koji se dobija u paketu, preko *AmiCDFS-a* ili preko *CrossMAC* programa. Čak je moguće povezati Amigin i *Macov* komunikacioni program putem *null* modema kablja i tako izvršiti transfer fajlova.

Takođe, ima podršku za *Ethernet* mrežu preko *Appletalk/MacTCP* za koju je potreban dodatni hardver, mrežu između dve Amige preko *PLIP* protokola i digitalizator zvuka.

Takođe, ima podršku za *Ethernet* mrežu preko *Appletalk/MacTCP* za koju je potreban dodatni hardver, mrežu između dve Amige preko *PLIP* protokola i digitalizator zvuka. Takođe, ima podršku za *Ethernet* mrežu preko *Appletalk/MacTCP* za koju je potreban dodatni hardver, mrežu između dve Amige preko *PLIP* protokola i digitalizator zvuka. Takođe, ima podršku za *Ethernet* mrežu preko *Appletalk/MacTCP* za koju je potreban dodatni hardver, mrežu između dve Amige preko *PLIP* protokola i digitalizator zvuka.

### I na kraju...

Najveći hendikep trenutne verzije programa je nedostatak podrške za MMU (ne može se koristiti virtuelna memorija čak i na procesorima koji je imaju). Pored toga nema podršku za MIDI i moguće je koristiti samo čiste 32-bitne programe (ne i 24-bitne), što i nije strašno.

Situacija na Amiga tržištu je takva da ima malo kvalitetnih programa, pa uz pomoć ovog emulatora možete da koristite najbolje programe sa *Maca* kao što su *Photoshop 3.05*, *Freehand 5.5*, *QuarkXPress 3.3*, *Word*, *Excel*, *AutoCAD*, *Netscape*, kao i igre *DOOM 2*, *Wing Commander IV* ili razna multimedijalna izdanja, do kojih je, nažalost, u našim uslovima teže doći, jer je *Mac* manje zastupljen.

Kombinovanjem fleksibilnosti Amige sa moćnim *Macintosh* programima vaša „prijateljača“ će doći do punog izražaja, ali za neku ozbiljniju primenu će vam ipak trebati što bolje opremljena Amiga, sa dobrom grafičkom karticom. Registracija programa košta 50 DEM što nije mnogo da i na svojoj Amigi možete osetiti sladak ukus „jabuke“.

Dejan STEPANOVIĆ  
(dexter@afrodita.rcub.bg.ac.yu)

TIP: Softverski Macintosh emulator

PLATFORMA: Amiga

MEDIJ: 1 disketa

PREDNOSTI: Velika brzina emulacije; iako konfigurisanje; velika kompatibilnost.

NEODNOSTI: Ne podržava virt. memoriju; rade samo 32-bitni programi.

# Amiga

**AMIGA Factor** - servisiranje, otkup i prodaja: Amiga 500/1200, Commodore 64 i Sega Mega Drive II.; Tel: 018/328-347.

**ASTROSOFT** - snimanje igara i programa na diskete, hard disk, Cd. najpovoljnije. Tel: 021/314-994.

**KUPIJEM** Amigu 500; 600; 1200. Servisiram Amigu 500, prateću opremu. Tel: 011/432-464.

## COPY CLUB amiga

Kvalitetno snimanje.  
Isporuka poštom.  
Snimanje na vid.kasetama  
SNIMANJE 1 DIN.  
OD 10 - 17 čas.  
**011/347 288**

**AMIGA 500**, Commodore 64, monitori, diskovi, štampači - prodaja - servisiranje - otkup. Tel: 011/552-227.

**PRODAJEM** vrlo očuvanu Amigu 1200 sa opremom (HD). Tel: 021/20-159.

**AMIGA 1200 HD (120MB)**, Philips color monitor, dodatni drajv. Tel: 011/1761-345.

**FAX/MODEM U.S. Robotics** Curier 33.600, v.verything, nov, sa kablom (6900m). Tel: 011/1761-345.

**CD KOMPLETI** igara i programa za Amigu (preko 900 disketa po CD). Cena 40 maraka. Tel: 4898-654.

**SNARDULICA H & S. Berza**. Amiga 500 + poklon (250) VHS (3+1). Nagradna igra !!! Tel: 017/85-415, 017/84-280.

**NEW!!! "Club 33"** - Amiga 500 & 1200. Tel: 011/783-904.

**AMIGA 500** sa proširenjem. Tel: 011/401-427.

## SB - SOFT AMIGA C-64

- Prvi dobijamo igre i programe za Amigu  
- Jedino mi nabavljamo nove igre za C-64 9dijst!

Tel: 011/130-684

**PRODAJEM** Amigu 500/1200, monitor, proširenje, ispravljač, diskete. Tel:011/451-732.

**AMIGA 500/600/1200**, monitori, ostalo, najpovoljnije. Prodaja, otkup, snimanje igara. Tel: 011/512-366.

**AMIGA 500/600/1200**. Prodaja, otkup. Najrealnije cene. Tel: 011/577-024.

**FUJI** - prodaja, otkup Amiga 500, disketa, igrice - najjeftinije. Tel: 011/2353-110.

**DISKETE**, VBS komplete, kablove za Amigu. Tel: 018/352-810.

**KOMPLETAN** hardver i softver za Amige Mladen. Tel: 018/822-077.

**A 500**, igre i programi, katalog besplatn. Tel: 024/52-164, Danijel.

## AMIGA MALTER

Najnovije igre za A500-A1200 na našim i vašim disketama snimamo i na HDD i CD šaljem pouzecem!!!  
**snimanje 1 din.**

prodaja CD32 konzola veliki izbor igara za CD32

posebna ponuda:

preko 5000 igara za A500-A1200 na samo 3 CD-a!

**011/577-991**

## NOVE 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:**

**40801-603-1-3042104**

sa naznakom: Kompanija Politika, mali oglas za „Svet kompjutera“ Cena običnog malog oglasa do 10 reči - 15,0 DIN., svaka sledeća reč - 1,5 DIN. Na ukupnu sumu dodati 10% poreza + 3% taksa.

Za informacije o oglasima većim od navedenih, obratite se redakciji na tel/fax: 011/322-0552.

Oglase za 11/96 primamo do 21.10.1996.

## VEĆI OGLASI

1/2 (V) (95x135mm) 1100 N.DIN	1/4 (95x135mm) 700 N.DIN	1/2 (H) (195x135mm) 1100 N.DIN
1/8 (95x65mm) 350 N.DIN	1/16 (V) (46x65mm) 175 N.DIN	1/16 (V)(95x30mm) 175 N.DIN
1/32 (46x65mm) 80 N.DIN		

Izrada oglasa u redakciji naplaćuje se posebno!

421-203

155-294

Kopijakubanska 12

## COMPUTERS

## AMIGA & COMMODORE

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

- MODUL 1 (Turbo 250, Turbo 2002 i Astrom)
- MODUL 2 (Turbo 250, Astrom, Dash fast load) Dash fast copy, Copy 202 ...
- MODUL 3 (Turbo 250, Simm's BASIC i Astrom)
- MODUL 4 (Turbo 250, Turbo save II, Spec fast, Astrom, Monitor 4952, ...)

## DODATNA OPREMA

1. FILTERI STAKLENI I MREZASTI
2. DISKETE 3.5" & 5.25" HD I DD
3. KUTIJE ZA DISKETE 5.25" I 3.5"
4. PODLOGE ZA MISA
5. RF MODULATORI
6. PROSIRENJA 512 KB
7. JOYSTICK (VELIKI IZBOR)

**KABLOVI**  
IZRADA I PRODAJA  
ZA  
COMMODORE I AMIGU

## SERVIS & OTKUP

AMIGA 500.500+.600 I 1200  
COMMODORE 64 / 128 I OSTALE OPREME

## SOFTWARE

VELIKI IZBOR  
KASETNIH I DISKETNIH IGARA

**SVU ROBU SALJEMO POSTOM**

## SONY PlayStation

Univerzalno konzole sa direktnim učitavanjem kopije idealno za klubove.

Veliki izbor PAL igara preko 100, svaki mesec novi naslovi !!!

TOP 5 CD Oktobar 96:

1. F1 - Trina formula 1
2. Teklan 2 - Super borilacka
3. Resident Evil - Horor avantura (Novi dnevno)
4. Fade to black - Another world 3
5. Olympic soccer - Najbolji fudbal za PS

## AMIGA

Najveći izbor igara i programa za sve Amige !!!

**Future C. Team 011/634-574**

## GREMLIN SOFT

Najstariji kompjuter klub u YU -  
**AMIGA PC C-64**

Preko 20.000 igara i uslužnih programa  
Milana Rakića 28 Beograd  
(011)424-744

OPSTAJU SAMO NAJBOLJI JER POUZDANOST I KVALITET NEMAJU CENU!



# AMIGA CENTAR

software & hardware

**AMIGA diler No 1**

☎ 011 / 190-124 i 628-648

V TOKU OKTOBRA NOVI TELEFON

## SOFTWARE

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

### NAŠE NAJNOVIJE IGRE ASOO/500+/600.

Pinball Hazard, Mikro M Tennis, Tyrant, Ricochet II, Am Tanks, Draggly & Croco, Wembley Soccer, Blara Cricket '96, Leading Lap (100% final), Aardwark, Astrokid, Druggly & Crocko, Kargon, Pooyan, Pepe the Screwdriver, Cedric, Time Keepers II, Necronom, Desert Wolf, Gold Nuggets, Breed '96r, Beyond Sanity, Sensible Soccer Euro England '96, Odissey

### NAJNOVIJE AGA (100%) IGRE

Fighting Spirit (100%), Blobz, Alien Hunter, Kargon, Seamus-o-Mally, Friends, Mover, Bez Kompromisa, FI GP Editor 3.0, MAG, Alien Breed 3D II (100% final), Base Jumpers, Fears/new 256, Flipz, Leading Lap (100% final), Samba Partle, Bundesliga Hatrick, Iner Sex, Light & Dark, Valhalla III,

### NOVI USLUŽNI PROGRAMI:

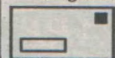
Amiga E v3.2R, Octaded Sound Studio, Art Effect v1.1, Cross-DOS v6.1, Miami v1.03R, MUI v3.6, Nihiliter Pro, Storm C++ v1.1, DOPUS v5.5R, Phonogenics v2.0R, Final Writer 5.0, Maxxon Cinema 4D (eng. ver.), AWB2 II, Pro Tracker 3.6, Imagine 5.0, Light Wave 5.0, WordWorth 5.0, Composite Studio Pro, Image Desk 3.03r, J.A.C.O. i još preko:

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

Programne simnimo na vašim ili našim disketama proverene i 100% bez virusa!

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

Programi i igre šaljemo i poštom



**EXPRESS**

u roku od 48 sati

Na zahtev šaljemo NOV besplatno KATALOG

## AMIGA 1200

AMIGA 1200 ESCOM	850,-
AMIGA 1200	800,-
AMIGA 1200 karisićna	od 550,-
Fast RAM 4MB + clock	190,-
Fast RAM 8MB + clock	230,-
Apollo 1220 4MB + clock	•
Viper 030/28MHz, 8MB	400,-
Viper 030/40MHz, 8MB	480,-
Blizzard 1220 4MB/28MHz, clock	400,-
Blizzard 1230 16MB/50/50MHz	950,-
Blizzard 1240 16MB RAM	1150,-
Blizzard 1260 16MB RAM	
Incl. FPU (80MIPS/29MFLOPS) ...	1800,-
FPU 68881 16/25	60/100,-
FPU 68882 33/50	160/320,-
HDD sa AT BUS kablom:	
2.5" 40MB 90,-	2.5" 70MB 200,-
2.5" 120MB 170,-	2.5" 540MB 400,-

Video monitor PROFEX	od 250,-
Video monitor 1084S	od 300,-
Multisync 14" PHILIPS	500,-
Multisync 15" KFC + VGA adapter	700,-
Multisync 15" Amiga 1538	•
Multisync 17" KFC + VGA adapter	1400,-

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,-

Dodatni floci 880 KB	60 - 120,-
Dodatni floci 1.76 MB	200,-
Interni floci 880 KB	60 - 120,-
Interni floci 1.76 MB	180,-
MiS Alfa Data 280 dpi	40,-
MiS Alfa Data 400 dpi	50,-
Modem CE 14400 + kabl	160,-
US Robotics 14400 FAX+kabl	250,-
US Robotics 28800 FAX+kabl	•

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

## AMIGA 4000

### AMIGA 4000/030

- 8MB RAM 72 pina  
- 1.3Gb HDD Seagate  
- 8 x CD ROM SONY

...2600.-

### AMIGA 4000/040

- 10MB RAM 72 pina  
- 2Gb HDD IBM  
- 8 x CD ROM SONY

...3400.-

### AMIGA 4000/040

- 18MB RAM 72 pina  
- 2.14Gb HDD  
- 8 x CD ROM SONY

...3800.-

CYBERSTORM (060/80MIPS/29MFLOPS) ••	
V-LAB MOTION .....	•
V-LAB DIGITALIZATOR .....	•
TOCCATA 16bit/8 kanala .....	•
CYBER VISION 64bit (3D VIRGE) .....	•
PICCOLO SD 64bit .....	800,-

Genlock	
ED PAL, PRO GEN plus	650,-
ED Y/C new	900,-
ED PLUTO Alpha	1150,-
ED NEPTUN Alpha	1600,-
SIRIUS	1700,-
SIRIUS II Alpha TBC	2600,-

## OSTALA OPREMA

Memory A500 512KB+clock	80,-
MIDI (1 In, 3 Out, 1 Thru)	140,-
TurboTechsound II d.zvuka	140,-
Vector digitalizator zvuka	90,-
Kempston Pro, Blue Star	od 40,-
Quick Joy	od 15,-
Aktivni zvučnici	od 40,-
RF modulator	90,-
Transformator 4A	120,-



## SERVIS

svih modela  
AMIGA računarata i ugradnja  
svih datakata



RAD. DANOM OD 11-19<sup>h</sup> SUBOTOM OD 11 DO 15<sup>h</sup>  
NEDELJOM I PRAZNICIMA NE RADIMO

**AMIGA PANŠER**  
 najbolje programe i igre na  
 disku  
 naručite detaljan katalog  
 (011) 17 60 180

\*\*\*AMIGA 500 i 1200\*\*\*  
**BUVA COPY**  
 SOFTWARE & HARDWARE

Snimanje:  
 IGRE ..... 1.00  
 PROGRAMI ..... 2.00  
 Isporuka poštom

Tel: 76-80-70 od 16 - 22  
 Radmile Rajković 8  
 N.Groblje  
 Ruzveltova  
 Radmile Rajković 8

**Razno**

PRODAJEM diskete "no name" 3,5",  
 25 dinara za kutiju. Tel: 477-132.

L.S. - soft: kasetne i disketne igre,  
 programi i originalni za Commodore  
 64/128. Tel: 018/69-711.

AMIGA  
**Snopy**

Amiga 500 i Amiga 1200  
 Snimanje

Igre ..... 1.00  
 programi... 2.00  
 isporuka poštom  
 od 15-20  
 Omladinskih brigada 64/5  
**011/142-220**

**CD KOMPLETI**  
**20.-**  
 Tel: 021/611-903

AMSTRAD CPC 464 programi i  
 igre na kaseti. Komplet programa  
 na inostranoj kaseti 25 din. Tel:  
 010/23-287.

KOMPIJUTER servisiram, nudim  
 digitalni regenerator monitora i TV  
 ekrana. Tel: 011/121-617.

**Knjige na 100 strana, format A5**

**Mortal Kombat 1, 2 i 3**  
 Svi likovi, svi udarci, sve sifre  
 - PC, Sega, Amiga, Sony

**Leisure Suit Larry 1, 2, 3, 5 i 6**  
 Kompletna ilustrovana rešenja pet  
 legendarnih avantura

**Civilization II**  
 Kompletna objašnjenja, tabele,  
 savjeti, taktike

**PASCAL za  
 srednje škole**  
 Po zvaničnom planu i  
 programu  
**Word 7 u slici  
 i reci**  
 Novo! Vizuelna početnica  
**Windows 95 u  
 slici i reci**  
 Novo! Vizuelna početnica!

**CENA: 30 DINARA POUZEĆEM**  
**IZDAVAČ: PC PROGRAM TEL. 011/463-296**

Emisija o multimedijalnoj zabavi  
**OUTER SPACE**  
 najnovije CD igre, CD berza, novosti

**ART TV**

TERMINI  
 subota 20:30  
 repriza - nedelja 14:30

**TRANSKOM**  
 024 21557

C64 originali, disk, Mega kompleti  
 AMIGA CD & VHS: Mega kompleti  
 PC Plug & play cd Mega kompleti

Pucacki Automoto Logicki  
 Borilacki Game top Simulacije  
 Arkade Platforme Legende  
 Usluzni Ark.Avant. Sportski  
 Strateski Avanture Demoi  
 Sega igre AGA 1-5 Svemirski  
 PC 1-15 A500 1-7 C64 1-30

Sve na jednom mestu, samo kod nas!  
**PC, AMIGA, C64 MEGA KOMPLETI**

**SONY**  
 PlayStation

Top hit 5  
 1. Formula 1 (II) (Od 15-20h)  
 2. Burning Road-Rally  
 3. Gun ship-Helikopter  
 4. Pete Sampras Extreme  
 5. Resident Evil-Horor

I još 100 igara!!  
 Po najpovoljijim cenama  
 Lično ili pouzećem  
 Šaljemo besplatan katalog  
**011/697-101**

**C64, 128, CP/M**  
 Uslužni programi i igre na disku  
 i kaseti (pojedinačno i u kompletu).  
 Uputstva, Katalog.  
 Isporuka pouzećem istog dana.  
**tel: 021/611-903**

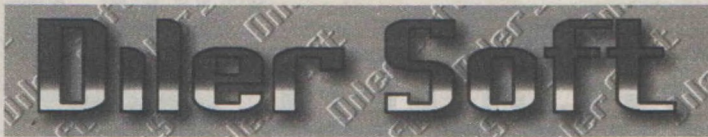
**NOVI**  
**ŽIRO RAČUN**  
 40801-603-1-3042104



# 011 / 331-814

Radno vreme: 12-20h sem nedeljel

Katalog DILEKT-ARJ možete skinuti i sa "BBS Politika" 011 / 3329-148 (0-24h)



**WINDOWS 95 PAKET #2 (CD)** - WINDOWS 95 4.1b III, Calamus 95, Adobe Acrobat Exchange 2.1, Adobe Acrobat Reader 2.1, Announcements 4.0, Adobe Type Manager 3.02a, Conversion Artist 2.0, Dabbler 2.0 CD, DeltaFm Comms Suite 95, Design CAD 3D 8.0, Desktop Toys 95, Envelop 1.1, Fix All 95, Freshhand 5.0, Gnat 3.01, Hjsak Smart Suite 95, Hot Java 95, Im Dictionary Of Computing, Instant SD 95, Lantastic 95, Mapper 95 1.5, Norton Antivirus 4.01 Upg, Orcad 8.1, PC Anywhere 95, Corel Photo Paint 6.0, Adobe Photoshop 3.05, Power Desk 95, Power Utilities 95, Procomm 3.0, PSP 3.12 95, Quickviewer 3.0\*, Scan 95 2.0, Raydream Studio 4.0, Lotus SmartSuite 95, Speed Razor Mach 3, Stackler 4.1, Soft Ice 95, Super Print 4.0, Toy Story 95, Totally Twisted 3.2, Windows Commander 2.01, Win Tune 95, Win Fax Pro 7.01 Upgrade III

**WINDOWS 95 PAKET #4 (CD)** - Auto CAD 13 C4 For Windows 95, Delphi 2.0 Desktop, Delphi 2.0 Developer, Windows Commander 2.11, Borland Paradox 7.0, Lotus Approach 95, Lotus Notes 4.0, Lotus Freelance Graphics 96, Fotografjer 3.82, ABC Flowcharter 4.0, MS Exchange 4.0, Orcad Capture 6.1, Hjsak Suite 95, Web 3D, Web Scan, Web Star 2.0, Listen 2.0, America Heritage Dictionary, Robohelp, Gupta SQL 5.62, Netscape 2.0 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, Jankov Mapper 95, Windows 95 Tour BUS, F-Pro 2.21a Win95 III

**WINDOWS 95 PAKET #5 (CD) NEW** - 3D Studio MAX (+ Windows NT 3.51 1997 i Service Pack 2, koji su potrebni za rad 3D Sutils MAX), MS Windows 95 Resource Kit, MS Windows Service Pack 1, MS Windows 95 Updates, MS Office 95 Pro (Word, Excel, PowerPoint, Access...), Perfect Works 2.1, Adobe Premiere 4.2, Origin 4.0, Wildcat 5.0, Netscape Navigator Gold 2.01, Corel Flow 3, CakeWalk Pro 4.8, Chameleon 95, Multimedia Toolkit 4.0, Home Page Wizard, TurboCad 2D 3.0, Design CAD 3D 8.0, Demo H 2.0, Name H 1.0, Cool Edit 95, Green Desk, Greeting 2.0, Windows CheckIt 4.0, Windows Viewer 7.0, Smart Pro 1.0b, Norton Administrator For Networks, StarTrek Onmipedia, Jankov Mapper 95 3.2, TBAV 7.04, DOS Navigator 1.42, Cosmic Rings 88 (Screen Saver), California Girls 88 (Screen Saver) III

**WINDOWS 95 PAKET #6 (CD) NEW** - MS Windows NT 4.0 Advanced Server, MS Windows NT 4.0 Workstation, Borland C++ 5.0, MS Visual C++ 4.1, Cubase 2.01, Borland Delphi Client/Server, ABC For Borland Delphi, Netscape 3.0, Internet Office, Internet Explorer 3.0 + Upd, The Web Media Publisher 2.5, Web Thing 1.2, Revol Web Worker, Procomm 3.01, File Makr Pro 3.0c, Sound Forge, FD Power 1.01, Terminate 4, Motions Pixels 2.7, Real Audio Encoder, Real Audio Player, Win Edit, Scan 95 2.01, Mechanical Engineering Student Version 7.0 III

**a \*\*\* Ukoliko kupujete samo jedan komplet cena je 30 DEM (dinarska protivvrednost) \*\*\* direktno sa CD ploča \*\*\* Nove kompletne izbacujemo čim se sakupi dovoljno programa \*\*\***

ar.g) obeležite 650MB programa (u donjem desnom uglu možete pratiti koliko ste MB programa i/ili igara selektovali do tog momenta) \*\*\* izbor u vidu pomenutih fajlova \*\*\* Programe i igre doobicete snimljene u obliku fajlova ARJ, DDI, ZIP ili IMG (vec kako se nalaze na našim imiti i u raspakovanom obliku tako da se mogu instalirati direktno sa CD-a (skuplja varijanta) \*\*\* Novije verzije kataloga objavljujemo dvan na 331-814 prvo glasom ili na "BBS Politika" 011/3329-148 (0-24h) pristup je besplatan) i pogledajte bogatu kompletnu ponudu \*\*\*

**IT), Cinemania 97, Formula 1 Grand Prix 2, Warcraft 2 Expansion**

Achus  
Darkor,  
e, Benz  
Pibali  
tekWer.

**Komplet 1I:**

Tomorrow Future Shock, Dark Seed 2, Thunderheart  
2, Indy Car Racing 2, Zones Raiders, Civilet,  
Oybamango, Oneko The Dolphin, 2 Fast 4 U, Aliens,  
Breakoutom, Ocean Drizzle, Oattle Ties, Gulf Storm,  
Drinks, Empire 2, Harpoon 2, Hoyle 3, Jack The  
Ripper, Lakers, New Horizons, Polar Karabla, Health  
Of Chess, Qghelman 2, Ocean Trader, Warhammer.

Ukupno 26 Igras

**Komplet 10:**

Fatal Racing, WWF Wrestlingmania Arcade, Wetlands,  
Wayna's Greztski Hookay, Grand Prix Manager, Great  
Naval Battles 4, Gama Boy Emulator (140 games),  
Extreme Sports (Bong Playstation), Descent, Crusade,  
Earthworm Jim Special Edition, Civilet, Avril Of Doom,  
Champion, Championship Manager 2 Italian League,  
Gharry, Time Gate, Turnion 2, Pibali 4000, Tortices &  
Here.

Ukupno 28 Igras

**Komplet 11:**

The Dig, Tomon i Pumba's Jungle Games, Worms Plus, Mash  
Warrior 2 Ghoul Bear's Lagoon, Lotus, Strip Poker, Grand Prix  
Manager, Total Carnage, MS Return Of Arcade, Pool  
Championship, Zool, Romance Of The Three Kingdom IV, 80  
3000AD, Empire 2 Win95, Hooves Of The Thunder, Wetlands,  
Bobbie Baseball, Speed Waits, Beethoven, Berable World Of  
Goozer.

Ukupno 20 Igras

**Komplet 12:**

Advanced Tactical Fighter ATF, Big Dad Racing, Civilization 2,  
Descent 2, Battlefield Ground Assault, Beak & Destroy, Super  
Street Fighter 2 NEW, Star Wars, Conquest Of The New World,  
TWH, Humans 3, Fast Attack, Cross Word Win95, Chess  
Master 4000 Win95, Cyclinder, Base Tournament 96, Ion  
Bothan International Obctoid, Iron Blood, Upr Rebel Manager  
& Deluxe, Rebel Runner, Sea Legends, Star Legends, Super  
Gizmod, Whiplash, Witwhaven 2, Warhammer.

Ukupno 27 Igras

**Komplet 13 (NEW):**

Duke Nukem 3D, NBA Live 96, The Web, Fantasy General,  
Mania Kart, Revolution X, College Slam, Bermuda Syndrome,  
Hyper 3D Pibali, Elm City 2000 Special Edition, PurDuit, Star  
Rangers, WhigStar, Golf, Baz Golf, Multi Action Games  
Ukupno 19 Igras

**Komplet 14 (NEW):**

Earthworm Jim 2, Quake (1. epizoda), Settlers 2, World Rally  
Fever, Total Knockout, Battle Arena Twisted, Kick Off 96, Player  
Of The Year, Strife, The War College, Dinotopia, Lot Dobbins,  
Normality, Operation Carnage, Piranha, Savage, Survival, Win  
Pocman, Berable World Of Goozer (7th Iga), Warcraft 2 Puds  
(semo dodatni nizovi za Igru)  
Ukupno 20 Igras

**\*\*\* Ukoliko kupujete samo jedan komplet cena je 30 DEM (dinarska protivvrednost) \*\*\***

**NOVO \* NOVO \* NOVO \* NOVO \* NOVO \* NOVO \* NOVO \* NOVO \* NOVO \* NOVO \* NOVO \***  
je (za one koji još nisu upoznati) uređaj koji pretenduje da zameni prevaz-  
MB (što znači oko 70 FLOPY disketa), a brzina je na nivou brzine 1 x CD-  
alemi port bilo kog PC komputera, a jednostavna je i instalacija softvera.  
predaj i dodeljuje mu slobodno slovo. Za razliku od CD-ROM ploča. ZIP  
fiver. Vaš eksterni ZIP DRIVE možete nositi sa sobom i jednostavno ga  
, uz krajnje jednostavnu i kratkotrajnu instalaciju softvera. Cena sniman-  
ziska protivvrednost) po megabajtu. 100MB softvera na našoj ZIP DRIVE  
ZIP DRIVE diskete se mogu i snimati i brisati!!! \* NOVO \* NOVO \* NOVO \*



ezno. Katalog programa i igara možete dobiti modedom (minimum 14400), a snimamo ga na disketu prilikom prve  
nina (šaljemo isključivo preporučeno, sa otkupninom koju plaćate poštu) snuci knupač (okvimo za 1CD ili 10 disketa 15  
na dana, a najdalji rok za isporuku (lično kod nas ili slanje poštom) je sledeći dan. Kod nas je sve precizno i korektno!!!

# AlbiCom computers



## 486 i Pentium konfiguracije

Svaki računar se posebno testira i priprema pre isporuke. Kupcima "poklanjamo" do 300Mb softvera po njihovom izboru (ne računajući operativni sistem i osnovne alate). Za "igrače" se prave posebni boot meniji koji omogućavaju biranje konfiguracije memorije (maksimalna DOS, EMS memorija, i slično), tako da igre ne prijavljuju nedostatak iste. Isporučka u roku od 24 časa, a po želji, računar se može i odmah preuzeti (samo sa instaliranim operativnim sistemom i alatima). Garancija je 12+12 meseci na svaki računar.

Kod nas, takođe, imate i kompletan izbor računarskih komponenti. Matične ploče, monitori, zvučne karte, tastature, hard diskovi, zvučnici, memorije, i sve ostalo što Vam može zatrebati. Izdajamo:

**Compaq 15" monitori**

**US Robotics modemi 28.800ba (33.600)**

**Diamond Stealth 3D 2000 grafičke karte**

**IOmega ZIP Drive (parallel) 100Mb**

**Veliki izbor džojstika**

**Hard disk rack-ovi ("ladice")**

*Isporučka je **ODMAH**, sa lagera!*

# 021/614-909

Grčkoškolska 3, 21000 Novi Sad

### **RADNO VREME:**

radnim danom 09-18

subotom 10-18

nedeljom NE RADIMO

## **CD ORIGINALI**

po najpovoljnijim cenama, direktno sa lagera. Enciklopedije, igre, itd.

Najnoviji naslovi:

## **BACKUP**

vaših podataka na CD. Sa hard diskova, DAT traka, ZIP drajva



# PC FORT

pcfort@panon.ns.ac.yu - za informacije

Windows NT V4.0 Workstation 42HD, Windows NT V4.0 Server 45HD, Cubase Score V3.0 5HD, PerlCGI Starter Kit for Win95/NT 10HD, HiJaak Pro V4.0 For Win95 8HD, NetOff For Netware 1HD, Visual Basic V5.0 Beta 1 42HD, MS Visual FoxPro V4.0 Beta 2 25HD, Codewright Pro V4.0c 23HD, i mnogo drugih...

Crusader: No Regret 25HD, Pray For Death 31HD, Alien Incident 7HD, Mission Force: Cyberstorm 24HD, Starfighter 3000 8HD, Gex 17HD, Striker '96 18HD, Time Commando 45HD, Starfighter 7HD, Astrorock 29HD, Hellbender 22HD, Quake 17HD, Formula 1GP 2 25HD, Olympic Games 23HD, i druge...



**Originalni**  
**Kompilacija (igre)**  
**Kompilacija (uslužni)**

**25** Veliki izbor originala, iz kojeg  
**30** izdvajamo: Z (BitMap Brothers), F1  
**35** GP 2 (Microprose), Need For The  
Speed S.E. (Electronic Arts), itd.

**021/614-909**

**SERVIS**

za SVE modele Amiga računara, u najkraćem roku!

Miami V1.03 1D, TermiteTCP V1.0 1D, Directory Opus V5.5 2D, IBrowse V1.0 1D, AmiTCP V4.3 3D, StormC++ V1.1 4D, Fame! V1.40 5D, ArtEffect V1.1 (German) 2D, i mnogo drugih...

Micro Mortal Tennis 2D, Der Produzent 5D, Tyran 5D, Frontier Assault 1D, Pinball Hazard 4D, Football Business '96/'97 1D, Alien Breed 3D 2 4D, itd.

# AMIGA FORT



**USKORO...**  
Snimanje na CD za Amigu!

## PC

NS GAMES. Snimanje i CDteka. Otkup i prodaja polovnih CD originala. Tel: 021/365-713.

KNJIGA "PC za početnike" sa preko 50 ilustracija i puno razumljivog teksta opisuju sav postojeći hardver, osnovne DOSa, obradu i štampanje teksta i upotrebu nekoliko najpopularnijih programa za PC. Priručnik je namenjen apsolutnim početnicima bez obzira na uzrast i stepen obrazovanja. Knjiga sadrži i poglavlje o kompjuterskim virusima i opis rada sa DOSovim avanturističkim programima. Priručnik je formata B5, sa kolor, plastificiranim koricama, a cena je 30,00 din. Tel: 010/23-287.

ASTROSOFT - snimanje igara i programa na disketu, hard disk, Cd. Najpovoljnije. Tel: 021/314-994.

PC konfiguracije najjeftinije u Srbiji!!! Tel: 018/326-347. (samo za Niš).

HITNO! Prodajem PC 386. Povoljno! Tel: 714-539.

**DINA**

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

Političan  
SEK. / P. / 27. marca

De. Drazdavlina  
Popovita 10. et. 8

342-728

INSTALIRAMO KONFIGURIŠEMO OPTIMIZUJEMO I OBUČAVAMO u centru grada

Dodite za sve što Vama treba!  
**DOLAZIMO I KOD VAS!**

CD ROM KLUB

## PANČEVO

VRŠIMO SNIMANJE PROGRAMA I IGARA NA:  
FDD, HDD, CD-u  
IZNAJMLJIVANJE CD-a  
013/43-948 M.GORKOG br96 26000 PANČEVO

REVETO Co. BG, Tel: 011-1761242

PC 5X86-133, AMD, MB GA5486AL 1250  
C256K, Combi, 8 Mb

Pentium 133, INTEL, MB Shuttle H541 1690  
Intel Chip set, C256K Pipeline, 16 Mb

FDD 3.5" TEAC, HDD 1.3 Gb WD, 53 Trc 64 V+ PCI 1 Mb  
COLOR Monitor PHILIPS 14B, M.Tower, T101 Chicony, Mouse  
GARANTNI ROK 12 MESECI SERVIS BG I LE

CD Rom Sony 8 X IDE : 200 SB 16 bit : 70

OSTALO: ŠTAMPAČI, FAX-MODEMI, MREŽNE KARTE

PC DIGITAL 1E, Tel: 016 - 55756

PC IGRE  
011/133-767  
**HERCULES**  
kompletan katalog, pravo držanje

**BBS POLITIKA**  
3229-148

**BBS**

**A.R. Soft PC**  
Snimanje CD-a po izboru 25  
Snimanje audio CD-a 25  
IGRE 50 para, PROGRAMI 1 dta.  
Rasinska 2, Petlovo brdo  
**011/533-66-51**

# WIS Sot

POPUST  
10+1

## PC i AMIGA

### SI OMIJANJE NA CD-ROM



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

### IGRE I PROGRAMI



## DISKETAMA

#### KOMPLETI IGARA:

Sve igre su raspakovane na CD-u tako da se mogu startovati direktno sa CD-s, 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 kompletima se nalaze samo proverene igre koje će zadovoljiti svačiji ukus.

#### KOMPLETI PROGRAMA:

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

#### KOMPLET 1

ALADDIN, MORTAL KOMBAT, PINBALL FANTASIES, LION KING/STRIKE FIGHTER II USA, SIM CITY 2000, GOLDEN AGE CIVILIZATION, SAM & MAX MONKEY ISLAND, MICHAEL JORDAN, RAPTOR, ANOTHER WORLD, LOTUS TURBO CHALL, CANNON FODDER, COMMANDACHE, FIFA SOCCER, INCREDIBLE MACHINE, X-WING, NHL HOCKEY, DESERT STRIKE, PANZER GENERAL, RISE OF ROBOTS. I.L.D.

#### KOMPLET 2

SUPER FRIG, VIRTUAL POOL, DOOM, SUPSTREAM 3000, MORTAL KOMBAT 2, RAIDEN, WITCHAVEN, ULTIMATE BOY BLOWZ, BLACK THORNE, THE FIGHTER, SIMON THE SOERCERER COLONIZATION, WINTER GAMES, LOST WINGS, LEVINGS 1 & 2, DAY OF TENTACLE, JAMMIT SENS, SOCCER, FORMULA 01 GP, LEVINGS CHRONICLES, ONE MUST FALL, ALONE IN THE DARK. I.L.D.

#### KOMPLET 3

ARCADE PAM, MORTAL KOMBAT 3, FX FIGHTER, ALONE IN THE DARK 2, ZOO 1 & 2, DARK FORCES, NBA JAM, DESCENT, PINBALL ILLUSIONS, SUPER SF 2, SIMON THE SOERCERER II, TERMINAL VELOCITY FRITZ 3, CAESAR II, SCRAMBLER, ACTUA SOCCER, COMMANDACHE II, PATRICIAN, LEVINGS 3D, HEXEN, FADE TO BLACK, CRUSADER NO REMORSE, WARRIORS, ACROSS THE RHINE, OVERDRIVE, STRIKER 95, LORDS OF MIDNIGHT, BUREAU 13, RISE OF THE THRID, TERROR FROM DEEP, CHAMPIONSHIP MAN, 2, BARTON. I.L.D.

#### KOMPLET 4

NHL HOCKEY '96, FIFA SOCCER '96, PINBALL WORLD, JUNGLE BOOK, FADE TO BLACK, MAGIC CARPET II, CAESAR II, SCRAMBLER, ACTUA SOCCER, COMMANDACHE II, PATRICIAN, LEVINGS 3D, HEXEN, FADE TO BLACK, CRUSADER NO REMORSE, WARRIORS, ACROSS THE RHINE, OVERDRIVE, STRIKER 95, LORDS OF MIDNIGHT, BUREAU 13, RISE OF THE THRID, TERROR FROM DEEP, CHAMPIONSHIP MAN, 2, BARTON. I.L.D.

#### KOMPLET 5

NEED FOR SPEED, COMMAND & CONQUER, SUPER HAWO BROS, TERMA, TOM & JERRY, PINBALL WORLD, STRIP POKER PRO, RUGBY WORLD CHAMPASCENDANCY, WARRIORS II DELUXE, SENSIBLE WORLD SOCCER, COMIX ZONE, FIST FIGHT, WORMS, WFF OUT, TRANSPORT TIC, EXTREME PINBALL, HEROES OF MIGHT, MAGIC 3D VIRTUAL, PINBALL, INDY CAR RACER II, NECTARIS, DARK LEGIONS, H. ACTINE. I.L.D.

#### KOMPLET 6

FIFA 96 (96), TURRICAN II, WWF ARCADE, WARCRAFT II, PGA TOUR GOLF 96, TERMINATOR FUTURE SHOCK, 2 FAST FOR U, A-W NETWORK, RAYMAN, FATAL RACING, ADVANCED CIVILIZATION, ANIM, OF DAWN, CAPITALISM, GREAT NAVAL BATTLES II, SKULLIN, SPAC DUDE, STONE KEEP, WORKS, WAYNE GRETZKY HOCKEY, BATTLE WRATH. I.L.D.

#### KOMPLET 7

DESCENT 2, EARTHWORM JIM, EXTREME SPORTS, JOHNY BAZOOKATONE, GRAND PRX MANAGER, ABUSE, REBEL RUNNER, CIVILIZATION 2, SEEK & DESTROY, WHIRLSP, ATF, BIO RED RACING, JUDGE DREDO, STARWARS, WITCHAVEN 2, SUPER STARDUST, LIVING PINBALL, CAC COVERT OPERATION, STRIP POKER PRO, ROMANCE OF 3 KINGDOM 4, FAST ATTACK, PREMIERE MANAGER 3 DEX, SEA LEGENDS, THE OUTRIDER, BASS TOURNAMENT, CONQUEST OF NEW WORLD. I.L.D.

#### KOMPLET 8 (1999)

BATMAN FOREVER, WINGSTAR, DUKE NUKEM 3D, COLLEGE SLAM, MANAC KARTS, FATAL RACING, THE WEB, BATTLE STATION 2, JAZZ JACKRABBIT MEGA, REVOLUTION X, ECLIPSE, NCMAN, STORM STAR QUEST, AH-3 AIR ASSAULT, CHOPPER FORCE, FANTASY GENERAL, KICK OFF 96, NORMALITY, STRIFE, TOSHINDEN, EARTH WORM JIM 2. ...

#### KOMPLET 9 (1999)

SETTLERS II, QUAKE, RAYMAN 100%, THIS MEANS WAR, STARBALL, AFTER LIFE, BATTLE GROUND/WATERLOO, CHAMPIONSHIP MANAGER II, BELGIUM & DUTCH, SPEED HASTE, PLAYER OF THE YEAR, THE COMMANDO, 2, SENSIBLE GOLF, VR SOCCER, BERMUDA SYNDROME, TRACK ATTACK, BRIDGE with OMAR SHARIF 2, GEAR WORK GRIED. ...

#### ORIGINALI:

MS ENCYCARTA '96 Encyclopedia, World Atlas/MUSIC CINEMAMA '97, MS DOGS, SIMENS CATALOG, SGS CATALOG, RETI, CATA, MICROOLA CATALOG, MUSIC CENTRAL '96, MS VISUAL, C-++ 4.0, MS WORLD OF FLIGHT, MS BASKETBALL GUIDE, MS DANGEROUS CREATURES, MS OCEANS, ART GALERY LEAD TO SPEAK EXCEL (CD), OXFORD DICTIONARY, BODY WORKS 5.0, 3D STUDIO MAK, BRITANICA, WINDOWS NT 4.0 I.L.D.

THE DIG, COMMAND & CONQUER (CD), NEED FOR SPEED, FADE TO BLACK, CRUSADER, NO REMORSE, BAO MQU, STONEKEEP, BATTLE ISLE III, GRAND PRX MANAGER, THORNS PASSAGE, WAR CRAFT II, NSA LIVE '96, NHL HOCKEY '96, REBEL ASSAULT II, FIFA SOCCER '96, DESCENT II, RISE OF ROBOTS II, THE WEB, CYBERA 2, CIVILIZATION II, CONGO, A.T.F., RAYMAN, CAC COVERT OPERATION, ACBCE AMERICA, ACTUA SOCCER, VIRTUAL POOL, BRADON LORE, WAR CRAFT II MISSIONS, FANTASY GENERAL, DUKE NUKEM 3D, '97, SETTLERS II, 2, FORMULA 1 GRAND PRX 2, WAR HAWK, CONQUEST OF THE NEW WORLD, NEED FOR SPEED 50, Ed. QUAKE, GENDER WARS, CHESS MASTER 5000 I.L.D.

#### CENA

ORIGINALA I  
KOMPLETA

25,-

NEW !!

IGRE za

SONY

PLAYSTATION

#### WINDOWS '95 KOMPLET

WINDOWS '96, WINDOWS '95 PEE, MS OFFICE EXCEL, WORD, POWER POINT, ACCESS, NORTON UTILITY, NORTON NAVIGATOR, SIDE KICK, MAPPER '96, MS PLUS, NORTON ANTIWIRUS, MS PUBLISHING, 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, VCD, ... I.L.D.

#### WINDOWS 3.1 & DOS 6.2 KOMPLET

WINDOWS 3.11, WINDOWS 3.11 C&E, MS OFFICE EXCEL, WORD, POWER POINT, ACCESS, ... I, 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, TIF FONTS, FONTO GRAPHER. ... I.L.D.

#### WINDOWS '95 KOMPLET 2

WINDOWS '95 V4.1, MICROSTATION '95, FILE MAKER PRO 3, CUBASS 1.1, FREEHAND 5.0, LOTUS SMARTSUITE '96, PC ANYWHERE '96, PRO COMM 3.0, TOY STORY '95, ABC, PLOMCHARTER 4.0, CALAMUS '95, DELFINA COMM BILT '95, HLUAK '96, MIDI SOFT STUDIO, DELPHI 2.0, PARADOX '70, NETSCAPE NAVIGATOR, F-PROT, TAVI, MS EXCHANGE '95, FREELANCE '95, ADOBE PAGE MAKER 6.0, RAZOR 2.0, AUTO CAD 13 '95 ... I.L.D.

#### AUTO CAD KOMPLET

AUTO CAD 12, AUTO CAD 13 SA SVIM DODACIMA, SUJICAMA I POMOĆNIM PROGRAMIMA

#### ANIMACIJA I VIDEO KOMPLET

3D STUDIO 4.0 SA SVIM DODACIMA I EFEKTIMA, KAO I OSTALI PROGRAMI ZA ANIMACIJU

Miša Nikolajević  
III Bulevar 130/193  
11070 N. Beograd



PC 011/146-744  
AMIGA 011/105-38

# PC CD ROM

Prodaja, Iznajmljivanje, Presnimavanje  
Igre i Programi, Originali,  
Mixovi po izboru, Izaberite sami  
jer garancija postoji

**T.C. POŽEŠKA 118a**  
**TEL. 550-980**  
**radno vreme 10-20**  
šaljemo poštom, plaćanje pouzećem

Sada i na  
Banovom  
Brdu!!!

Prodaja, Iznajmljivanje, Otkup,  
Preko 80 naslova,  
Oprema

PAL standard & NTSC

# PlayStation



# MATRIX

- ◆ ZAMENA traka za sve tipove štampača i pisaćih 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

## NAJJEFTINIJE IGRE I PROGRAMI OTKUP I PRODAJA RAČUNARSKE OPREME

Sastavljamo konfiguracije po želji



SNIMAMO NA CD ROM



SEGA  
KLUB

IZRADA  
SPOT-REKLAMA

**SERVIS**  
RAČUNARA,  
SEGA KONZOLA,  
S-NINTENDO,  
YOUSTICK-A,  
MONITORA...

KOLOS, BANJICA  
Bulevar JNA 70/stan 3  
662-546

ARHIMED  
Dr.Ivana Ribara 192  
1764-385

**CPU**  
386-40  
486-100,133  
586-90,100,120,133,166

**MAIN BOARD**  
GA-586 PIPELINE (intel)  
586 LUCKY STAR PIPELINE (intel II)  
586 TORNADO PIPELINE (intel)  
GA-5486  
486 SIS  
486 ALI

**CD-ROM**  
4x HITACHI, 4x SANYO SCSI  
6x TEAC, SONY, 6x PLEXTOR SCSI  
8x TEAC, SONY  
10x STINGRAY

**RAM**  
4, 8, 16, 32  
EDO 4, 8, 16  
VIDEO RAM

SOFTWARE + SNIMANJE NA  
KONFIGURACIJE PO IZBORU  
MOGUĆNOST PORUDŽBINE  
DILERIMA POSEBAN POPUST



**VIDEO**  
TRIDENT  
AT&T  
DIAMOND  
S3

**MONITOR**  
PHILIPS 14, 15, 17, 21  
SAMSUNG 14, 15, 17  
DAEWOO 14, 15  
DTS MONO 14

**MSB**  
SCSI PCI ADAPTEC 2940, DAT 2 GB  
FAX-MODEM UMC, US ROBOTICS  
JOYSTICK, MOUSE, KEYBOARD  
SCANNER, PRINTER (HP & EPSON)  
BIG & MINI-TOWER, SPEAKERS

**HD**  
540, 1.1, 1.3, 1.7, 2.0, 2.5  
SCSI 2.1

**PS**  
16 COMP, 16 ORIG, AWE32 ASP

# REBEL SOFT

ZELENI VENAC 4/I (u dvorištu)

011/ 634-071, 620-466



# Šta vam treba? da letite do neba?

Komputer već imate. Nedostaju vam još naši SUPER MIX-ovi. Za one koji još ne znaju, da ponovimo: to su originalni CD ROM-ovi, fabrički snimljeni u inostranstvu, puni kako najnovijih tako i starijih legendarnih igara i programa koji su pažljivo probrani da zadovolje sve ukuse. Pomoću njih možete da letite u svetove igara, programiranja, crtanja, muzike, štampanja ili ... ili gde god vi poželite. Svaki disk dobijate u plastičnoj kutiji sa kolor omotom i spisikom igara i programa, kao i uputstvom za upotrebu. I najbolje ostaje za kraj: cena ovog leta je samo 25 DEM\*.

## SUPER MIX 1

**IGRE:** Alcatraz: Allen Breed • Another World • Blue Max • Body Blows • Cadaver • Civilization • Codename: Ieman • Comanche • Corsior 7 • Doom II • Duck Tales • Dune II • Fields of Glory • First Samurai • Flight Simulator v5.0 • Gabriel Knight • Gods • Golden Axe • Greenline II • Incredible Machine • Indiana Jones III • Indianapolis 500 • KGB • Kick Off II •

LHX • Lemmings I. • Lethal Weapon • Lost in L.A. • Magic Pockets • Mortal Kombal I. • Operation Wolf • Overlord • Pinball Dreams I. II. • Pit Fighter • Police Quest III. • Predator II. • Prince of Persia I. • Rambo II. • Rick Dangerous II. • RoboCop II. • Roger Rabbit • Sargon V. • Secret of Monkey Island. I. • Shadow of the Comet • Sherlock Holmes • Sim City /Win • Space Quest V. • Speedball II. • Striker • Super Hang on • Syndicate • Teenage Mutant Ninja Turtles • Tennis Cup • Terminator II. • Test Drive III. • Toyota Celica CD • Tristan • Turbo Outrun • Wing Commander I. II. • Wrestlingmania II. • X-Wing • X-Men II. • Zool .....  
**PROGRAMI:** 3D Design Plus v2.0./Win • Aldus Photostyle v2.0./Win • Animator Pro v2.0./Win • Arts & Letters v3.11./Win • Auto Sketch v3.1. • Fox Pro v2.6. • Distrib.Kit • Lotus 123 v3.4. • MS Basic Professional v7.1. • MS Cool v4.0. • MS Fortran Professional v5.1. • MS Publisher v2.0./Win • MS Word v6.0. • MS Word v7.0. • Master v3.0. • Paradox v4.5. • Quattro Pro v5.0. • Tango PCB plus v2.11. • Turbo C v2.0. ....

**SUPER MIX 1 • 159 IGARA • 27 PROGRAMA • CENA: 25\***

## SUPER MIX 3

**IGRE:** Aces of the Deep • Aladdin • Campaign II. • Cobra Mission • Cruise for a Corpse • Dark Sun II. • Dawn Patrol • Day of the Tentacle • Desert Strike • Dylan Dog • F117A Stealth Fighter • F15 Strike Eagle III. • Flashback • Gunship 2000 • Heretic • Iron Cross • Jerm II • Jazz Jackrabbit I. • King's Quest VI. • Lemmings Chronicles • Lion King • Loderunner • Lost in Time • MS Space Simulator v1.0. • Master of Magic • Metabatch • Earthsiege • Micro Machines • Nascar Racetrack • One Must Fall 2097 • PC Baseball • Pacific Strike • Panzer General • Police Quest IV. • Quarantine • Realms of Arkania II. • Rise of the Robots • Superfrog • Superjet Pro • Transport Tycoon • Ultimate Body Blows • Universe • Warcraft • Wing Commander Armada .....  
**PROGRAMI:** After Dark v3.0./Win • AutoCAD v12.0./Win • Bit Fax Professional v3.0./Win • Fractal Design Sketcher v1.0./Win • HJseek Pro v2.0./Win • MS Access v2.0. • Developer's Toolkit /Win • MS C/++ v7.0./Win • MS Dos v6.20. • MS Excel v5.0./Win • MS Project v4.0./Win • MS Windows v3.1. for Cent.East.Europe • MathCAD Plus v5.0./Win • Norton Desktop v3.0./Win • Norton Utilities v6.0. • Novell Dos v7.0. • PC Tools v2.0./Win • Page Maker v5.0./Win • Turbo Assembler v4.0. • Turbo Pascal v1.5./Win • WinFax Pro v4.0./Win • Word Translator v1.0./Win .....

**SUPER MIX 3 • 76 IGARA • 31 PROGRAMA • CENA: 25\***

## SUPER MIX 6

**IGRE:** Apache Longbow • Amie II. • Baryon • Biografie • Brutal: Paws of Fury • C.E.O. • Combat Air Patrol • Command & Conquer • Crisis in the Kremlin • Cyberthekes • Darklands • Death Gate • Doom II. /Win95 • Exploration • FX Fighter • Grandmaster • Championship Chess /Win • Hellfire Zone • Hexan • L.M.Meas • Invention • Jagged Alliance • Jüngling • Lemmings •

3D • Manchester United • Mortal Kombal II. • NBA Jam • Operation Body Count • Outer Space • Overdrive • Pinball Illusion • Player Manager II. • Simon the Sorcerer II. • Silpstream 5000 • Steel Panthers • Striker'95 • Super Karts • Terminal Velocity • The Patrician • Tyrant • Warriors • Widget Workshop /Win • Witchnen • Wolfbane. ....  
**PROGRAMI:** 3D Desk & Background v1.2./Win • Calcutalk Professional v3.0./Win • CimCAD PROGRAMMI: 3D Desk & Background v1.2./Win • MS Office v7.0./Win95 • MS v5.6. • Norton King Print Studio /Win • MS Money v4.0./Win95 • MS Windows v3.11 • Win95 • MS Power Point /Win • MS Money • MS Publisher v3.0./Win95 • MS Windows '95 Pan European Edition • Mickey & Crew Print Studio /Win • Norton Antivirus v4.0./Win95 • Norton Navigator /Win95 • Norton Utilities /Win95 • Ray Dream Designer v3.13./Win • Real 3D v2.49./Win .....

**SUPER MIX 6 • 43 IGRE • 16 PROGRAMA • CENA: 25\***

**SUPER MIX-ove možete naručiti pozumem ili preuzeti lično, odmah, bez čekanja.**

\* dinarska protivrednost

## SUPER MIX 2

**IGRE:** 1942: Pacific Air War • Aces of the Pacific • Alder in the Dark II. • Armour-Action • B.A.T. II. • Battle Isle II. • Beneath a Steel Sky • Blues Brothers II. • Cannon Fodder I. • Chaos Engine • Chessmaster 3000 • Colonization • Crazy Cars III. • Doofus • Doom II. • Double Dragon III. • Dune II. • Elf • Epic • F-16 Falcon v3.0. • F.I.F.A. International Soccer • FI Grand Prix •

Face Off • Goal • Goblins III. • Jurassic Park • Leisure Suit Larry V. • Links 396 Pro • Lili Divil • Mega Lou Mania • NHL Hockey • One Step Beyond • Pinball Fantasies • Pirates Gold • Premier Manager II. • Prince of Persia II. • Privatizer • Risky Woods • RoboCup • Sam & Max Hit the Road • Secret of Monkey Island II. • Serializable Soccer • T.F.X. • Terminator 2020 • Theme Park • The Fighter • UFO • Winter Olympics • Vol Joe • Zool II. ....  
**PROGRAMI:** 3D Studio v3.0. • objekte • Adobe Acrobat v1.0./Win • AutoCAD v12.0. • tutor • Borland Pascal with objects v7.0. • Corel Draw v4.0. • update • Update /Win • Cubase v1.0./Win • HJseek v2.01. • Lotus 123 v4.0./Win • MS Windows v7.0. • Micrografix Designer v4.0./Win • PC Tool's Gold v5.0. • Procomm Plus v1.0./Win • Pspice v5.0. • Recognits Plus v2.0./Win • Super v5.0./Win • Telemate v4.12. • Vista Pro v1.0. • Word Perfect v6.0. ....

**SUPER MIX 2 • 94 IGARA • 28 PROGRAMA • CENA: 25\***

## SUPER MIX 5

**IGRE:** Action Soccer • Air Warrior • Brett Hull Hockey • Carton • Central Intelligence • Cloakwex v1.0./Win • Dark Strike • Dac World • Fighter Wing • First Encounters • Flight of the Amazon Queen • Flying Tigers • Ford Win Them Ha • Fritz 3 Chess v3.05. • Harbaldt A. • High Seas Trader • Invincible Fighter • Jungle Strike • Min Yeo • Nink & Play /Win • Knights of Xentar • Upgrade • Legions /Win • Lemmings /Win • Machiavelli

• The Prince • Magic Carpet • Manaberruzan • Prince of Evil • Psycho Pinball • Pyro Technica • Retribution • Sango Fighter II. • Sento • Shadow Foes • Stalngard • Super Sil II. • Super Street Fighter II. • The Big Red Adventure • Tower Assault • Utzark III. • World Hockey '95 • X-Com. ....  
**PROGRAMI:** Adobe Illustrator v4.03./Win • Adobe Photo Shop v3.0./Win • Ami Pro v3.1./Win • Caligari TrueType v4.03./Win • Dodaci • Desq View /X v2.0. • FNet v2.58a • Font Works v1.0./Win • Frame Maker v4.02./Win • Kid's Power Tool's /Win • Lotus 123 v5.0./Win • Lotus Approach v3.0./Win • MIDI Music Studio v3.1./Win • Norton Disk Lock v3.5. • vPcad v7.0. • Paradox v5.0./Win • Print Shop Deluxe CD /Win • RIO v6.31. • Superbase '95 v3.0./Win • Turbo C++ v4.5./Win • Visio v2.0. • dodaci /Win .....

**SUPER MIX 5 • 43 IGRE • 23 PROGRAMA • CENA: 25\***

## SUPER MIX 7

**IGRE:** Actus Soccer • Air Power • Ascendancy • Caesar II. • Celtic Tales • Civ Net /Win • Crusader: No Remorse • Cybermage • Empire II. • The Art of War • Extreme Pinball • Fado to Black • Fatal Racing • Fighter Duel • Fast Fight • IndyCar Racing II. • Jungle Book • Motor City • Navy Strike: Task Force Command • Ocean Trader • Pinball World • Radix: Beyond the Void • Strip Poker Pro. • Talker • Thunderhawk II. • Firestorm • Warcraft II: The Sims of Darkness • Warcraft vs Command v2.0. • Wipeout • Wrestling

**PROGRAMI:** Animator Studio v1.1./Win • First Aid v2.0./Win95 • Harvard Graphics v4.0./Win95 • MS Access v7.0./Win95 • MS Project v4.1./Win95 • MS Visual FoxPro v3.0./Win • MS Word v7.0./Win95 • MathCAD Plus v6.0. • update /Win • QEMM v8.0. • Visio v4.01./Win95 .....

**SUPER MIX 7 • 28 IGARA • 10 PROGRAMA • CENA: 25\***

# cd proficini

# 011/463-741


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

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

DOSTAVA NA KUĆNU ADRESU

# INFOPROJEKT

posebna  
PONUDA

 HEWLETT  
PACKARD 5L

samo  
**890**

## KONFIGURACIJE:

386 DX-40  
486-133  
Pentium 75, 133, 150, 166

komunikacije  
NADogradnja  
RAČUNARA

multimedija  
POTROŠNI  
MATERIJAL

trake za štampače, diskete,  
kablovi, konektori  
servis i održavanje

## KOMPONENTE:

Fax/modem 14400 MNP5 V42bis Int./Ext	90/220
Modem DYNALINK 2400 Int.	20/30
Streamer CONNER 420/850 MB IDE	300/400
CD-ROM 4x/16x/8x	120/150/200
DATA SWITCH /1x2	50
Sound card 16-bit	Od 100
Stereo speakers	Od 50
Toner za HP5L, HP5P, HP4L	140
Komplet prekrivača (monitor, tastatura, mini tower)	15
Prekrivači za štampače A3, A4/HP5L	10
Ostalo	POZOVITE

DELTA

# EURO CD STUDI

SVAKI DAN N. SAJMA 6/331  
OD 14 - 22 ČASA NOVI SAD

TELEFAX: 021 338 593

KOPIJE 1500 ORIGINALNIH CD-a **24**

SVAKI 10-ti PORUČENI CD BESPLATAN

KOMPLETI PROGRAMA I IGARA ZA PC **24**

PORUČITE BESPLATAN KATALOG NA DISKETI

CD KOMPILACIJE PO VAŠEM IZBORU **30**

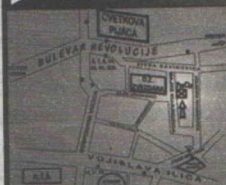
## GM COMPUTERS

486DX4/75Mhz/4Mb	1070
486DX4/160Mhz/4Mb	1110
Pentium 120-133Mhz/5Mb	1430
IBM 6X86/100Mhz/5Mb	1340

Konfiguracije: HDD 1 GB FDD 3.5"  
VGA 1Mb PCI COLOR OR 14C Mini MIs  
Ploca 486DX4/75-180 UMC od 120 EPSON Status COLOR IIe/II od 430  
Ploca Pentium 120-133 Intel od 460 SVGA Kolor 14-17" od 390  
Ploca IBM 6X86/100 Intel 370 Zvučni karti SB 16 ESS688 od 150  
EPSON LX300/L1010 od 370 CD EX ACEL 1085B od 150  
HDD 1.1Gb - 2.5Gb EIDE od 230 MIs INFORMATE GENIUS od 150  
FDD 3.5" 1.44Mb Mitsumi 40 Zvučnici za SB 4W 10W 50W od 150  
VGA 256Kb RTVGA ISA 40 Fax/Modem 144 VOICE int/ext od 70  
VGA 1Mb PCI AL 2302/S3-64 od 65 Tastatura 101 US sat BTC od 70  
SUPER IO VESA LB 15 Diskete 3.5" 1.44Mb CDCOM od 10  
Memorija 4-16Mb 60ns od 45 E-NET 16bit 2000 UMC od 10  
Mini Tower Kuciste od 45 DISK RACK (maka za HDD) od 45  
Ručni Skener C/B III KOLOR od 130 DATA SWITCH (2 to 1, 1 to 2) od 25

Tel/Fax:011/489-37-16; MobTel:061/432-197

software  
hardware  
**PRECIZ**  
011/422-545



**IGRE: PROGRAMI**  
SNIMANJE NA DISKETE  
NAJVEĆI IZBOR PROGRAMA  
U BEOGRADU  
RAČUNARI, KOMPONENTE  
NAJPOVOLJNIJE, SA GARANCIJOM  
PROVERITE I VI, ZAŠTO SE MNOGI,  
SNABEVAJU BAŠ KOD NAS

**SNIMANJE NA CD**  
CD IGRE CD PROGRAMI CD KOMPILACIJE  
CD-MIX CD PROGRAMI BACKUP CD PO IZBORU  
Mihajlović Dejan  
Majke Kujundžića 23  
11127 - BEOGRAD  
RADNO VREME  
OD 12 - 20h

# ACZ

## 011/628-648, 190-124

U toku oktobra novi telefon!

Radno vreme: Svakim radnim danom od 11-19 časova

### LO

-386 DX 25,33MHz 64KB cache ISA	550
-386 DX 40MHz 128KB cache ISA	590
-486 DX2 50MHz 256KB cache VLB ili PCI	630
-486 DX2 66MHz 256KB cache VLB ili PCI	690
-486 DX2 80MHz 256KB cache VLB ili PCI	760
-486 DX4 100MHz 256KB cache VLB ili PCI	860
-486 DX4 120MHz 256KB cache VLB ili PCI	890

Konfiguracija sadrži: 4MB rama, SVGA video kartu 512KB, HDD 105MB, flopi 3.5, mini tower, mono monitor.

### HI

-AM5x86 133MHz 256KB cache, PCI	1140
-AM5x86 100MHz 256KB cache, PCI	1290
-Pentium Intel 100MHz 256KB cache, PCI	1360
-Pentium Intel 120MHz 256KB cache, PCI	1440
-Pentium Intel 133MHz 256KB cache, PCI	1590
-Pentium Intel 150MHz 256KB cache, PCI	1780
-Pentium Intel 166MHz 256KB cache, PCI	1920

Konfiguracije sadrže: 8MB rama SVGA PCI video kartu 1MB, HDD 1.3GB, flopi 3.5, mini tower, color monitor.

### Konfiguracija!

- AMD 5k86 100MHz
- AMD-ov Pentium klon
- Intel Triton II
- 8MB RAM-a
- PCI S3 Trio32 2MB
- HDD 1.3GB
- 3.5 flopi
- Color Monitor
- Mini tower
- YU tastatura
- Mouse
- CD ROM 4X
- SB 16 comp.

## 1560

### Konfiguracija!

- Intel Pentium 133MHz
- Intel Triton II
- PCI Magistrala
- 16MB RAM-a
- PCI S3 TrioV64+ 2MB
- HDD 1.3GB
- 3.5 flopi
- Color Monitor
- Mini tower
- YU tastatura
- Mouse
- CD ROM 8X
- SB 16 comp.

## 1890

### Konfiguracija!

- Intel Pentium 166MHz
- Intel Triton II
- PCI Magistrala
- 32MB RAM-a
- PCI S3 TrioV64+ 2MB
- HDD 1.7GB
- 3.5 flopi
- Color Monitor
- Mini tower
- YU tastatura
- Mouse
- CD ROM 8X
- SB 16 comp.

## 2390

### Povoljne Cene:

-4MB mem, 72 pina	45
-1MB mem, 30 pina	15
-SB 16 comp.	80
-CD 4x od	100
-CD 8x od	180
-Fax-Modem-Voice 14400	80
-Aktivni zvučnici 2x120W	90
-Interface za dva Joystick-a	30
-Mustec-ColScan ručni skener, 16mil. boja, kolor 800DPI	320

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

### Video Karte:

- Trident 9440
- CL-5440
- S3 732
- S3 Trio 32
- S3 Trio 64
- S3 Trio V64+
- Stealth 3D 2000
- Stealth 2001
- Ati Mach 64

### Monitori:

- Daewoo 14s
- Daewoo 14x
- Philips mono
- Philips 14C
- Philips 14B
- Philips 15A
- Philips 17A
- KFC 15

### IDE Hard Diskovi:

- 540MB.
- 850MB.
- 1.1 GB.
- 1.3 GB.
- 1.6 GB.
- 1.7 GB.
- 2.1 GB.
- 2.5 GB

### CD ROM:

- Mitsumi 4x
- Sony 4x
- Sony 6x
- Delta 6x
- Sony 8x
- Delta 8x
- Hitachi 8x
- Goldstar 8x
- Teac 8x

### Memorije:

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

### JoySticks:

- Commando 20
- CyickShot 25
- Mission 35
- FlightPro 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.

neka pitanja su vas oduvek mučila...  
neka pitanja su ostala nerazjašnjena...  
neka pitanja su ostala neizrečena...

pozovite

**R&R**

ako niste imali koža da pitate...  
ako su svi ostali delovali suviše ozbiljno...  
ako ste se plašili da ne ispadnete glupi...  
ako, jednostavno, želite da kažete  
"pera prodaje pokvarene kompjutere!"...

za vas je...

radio emisija o računarima na poslu i kod kuće

**Rom & Ram**

svakog utorka od 21 - 24 časa



telefon: 346-084

**JU RADIO**

100.4 MHz FM STEREO

# List Computers

Beograd, Cara Uroša 35, Tel: 011/185.747 Radno vreme: 10<sup>00</sup>.18<sup>00</sup>

**486 Guverner 1150**

5x86/133Mhz CPU, Matična ploča PCI, 256Kb cache, RAM 8Mb,  
Hard disk 1.3Gb Eide, Flopi disk 1.44Mb, Tastatura US/Yu, Miš,  
Video karta PCI 1Mb, Color Philips/Daewoo/Samsung 14" LR

**Pentium Inferno 1420**

Pentium 120Mhz Original, Matična ploča Intel Triton, 256Kb  
Pipelined cache, RAM 8Mb, Hard 1.3Gb, Flopi 1.44Mb, Tastatura,  
Miš, Video PCI 1Mb, Color Philips/Daewoo/Samsung 14" LR

**786 Diabolique 3830**

Pentium Pro 200Mhz Original, Intel matična ploča  
RAM 32Mb, Hard disk 1.7Gb Eide, Flopi 1.44Mb, Tastatura,  
Miš, Video karta PCI 1Mb, Color Monitor 14"

Garantni rok 12 meseci. Isporuka na kućnu adresu. Softver po izboru.

**SPRING**  
CD PRODUCTION

SVAKIM DANOM SEM NEDELJE OD 10 - 18

- SNIMANJE NA CD-ROM
- KOPIJE ORIGINALA
- KOMPILACIJE PO VAŠEM IZBORU
- SNIMANJE PROGRAMA I IGARA NA DISKETE
- SNIMANJE MUZIČKIH KOMPILACIJA NA CD - ROM

**PORUČITE !!!**

BESPLATAN PRIMERAK KATALOGA SA OPISOM ENCIKLOPEDIJA

• IGRE ZA **SONY PlayStation**

BEŽANIJSKA KOSA  
DRAGIŠE BRAŠOVANA

**TEL 176 09 42**

# Preko 1.100 zadovoljnih ljudi već zna ..... šta nas to izdvaja od Saznajte i vi.



## PC CD ROM

- Snimamo profesionalnim uređajima na najkvalitetnijim diskovima.
- Iznajmite ili snimite jedan od preko 400 naslova iz našeg CD kluba.
- Sastavite disk po vašem izboru ili donesite materijal za snimanje.
- Diskove možete naručiti pouzećem ili preuzeti lično bez čekanja.
- Naručite još danas katalog CD i disketnih izdanja.

<p><b>WIN 3.11 PAK</b></p> <p>NAJBOLJI PROGRAMI IZ SVIH OBLASTI:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ANIMACIJE</li> <li>• CAD-a</li> <li>• BAZE PODATAKA</li> <li>• DTP-a</li> <li>• GRAPHIC-a</li> <li>• PROGRAMSKIH JEZIKA</li> <li>• UTILS-a</li> </ul> <p>+ mnogo toga</p>	<p><b>WIN '95 NEW</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• PAGE MAKER 6.0 CD</li> <li>• DESIGN PAINTER 4.0</li> <li>• MS ACCESS 7.0</li> <li>• MICROSTATION '95</li> <li>• MS WINDOWS '95 NT 4.0</li> <li>• COREL DRAW 6.0</li> <li>• COREL XARA 1.1</li> <li>• WIN FAX PRO 7.0</li> <li>• PHOTO SHOP 3.04</li> </ul> <p>+ oko 20 programa</p>	<p><b>WIN '95 PAK</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• MS WINDOWS '95</li> <li>• MS PLUS FOR WIN '95</li> <li>• MS PUBLISHER '95</li> <li>• MS WORKS 4.0</li> <li>• MS OFFICE '95</li> <li>• PHOTO SHOP 3.04</li> <li>• NORTON UTILITY '95</li> <li>• NORTON ANTI-VIRUS 4.0</li> <li>• NORTON NAVIGATOR '95</li> </ul> <p>+ oko 20 programa</p>	<p><b>ANIMACIJA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• LIGHT WAVE 4.0</li> <li>• 3D STUDIO MAX</li> <li>• 3D STUDIO 4.0</li> <li>• 3D STUDIO efekti</li> <li>• 3D STUDIO dodaci</li> <li>• ADOBE PREMIER 4.0</li> <li>• ANIM. STUDIO 1.1</li> <li>• TOPAZ 4.2</li> <li>• REAL 3D</li> </ul> <p>+ oko 35 programa</p>	
<p><b>NEW PRG'S</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3D STUDIO MAX</li> <li>• 3D STUDIO MAX dodaci</li> <li>• BORLAND C ++ 5.0</li> <li>• MS OFFICE '95 PRO</li> <li>• MS VISUAL C ++ 4.1</li> <li>• TBAV 7.03 (DOS &amp; WIN)</li> <li>• A CAD C4</li> </ul> <p>+ 30 najnovijih programa iz svih oblasti (grafika, CAD, animacija ...)</p>	<p><b>GRAFIKA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ADOBE ACROBAT</li> <li>• ADOBE ACROBAT dodaci</li> <li>• QUARK XPRESS 3.31</li> <li>• QUARK XPRESS dodaci</li> <li>• MICRO. DESIGNER 4.1</li> <li>• ALDUS FREEHAND 4.0</li> <li>• COREL DRAW</li> <li>• DESIGN PAINTER</li> <li>• RID 6.31</li> </ul> <p>+ oko 45 programa</p>	<p><b>STRATEGIJE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• STEEL PANTHERS 2B</li> <li>• CONQUEST OF NEW WORLD</li> <li>• WARCRAFT 2</li> <li>• CIVILIZATION 2</li> <li>• THIS MEANS WAR</li> <li>• LOST ADMIRAL</li> <li>• KNIGHTS OF ROUND TABLE</li> <li>• SETTLERS 2</li> <li>• FIELDS OF BATTLE</li> </ul> <p>+ oko 20 programa</p>	<p><b>CAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A CAD C4</li> <li>• MICROSTATION 5.0</li> <li>• AUTO CAD 13</li> <li>• AUTO CAD 13 dodaci</li> <li>• AUTO CAD 13 upgrade</li> <li>• AUTO CAD 12</li> <li>• AUTO CAD 12 upgrade</li> <li>• AUTO CAD 12 dodaci</li> <li>• VISUAL CAD</li> </ul> <p>+ oko 35 programa</p>	
<p><b>DECIJ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• EDUKATIVNE IGRE</li> <li>• LOGIČKE IGRE</li> <li>• NAPRAVITE CRTANI FILM</li> <li>• DEČJE AVANTURE</li> <li>• BUKVAR ZA DECU</li> <li>• MS CREATIVE WRITER</li> <li>• CAD ZA DECU</li> <li>• EDUKATIVNI PROGRAMI</li> <li>• UČENJE ENGLESKOG</li> </ul> <p>+ oko 20 programa</p>	<p><b>FRP</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• STONEKEEP</li> <li>• ULTIMA FR SERIAL</li> <li>• ALIEN LOGIC</li> <li>• BEHOLDER FR SERIAL</li> <li>• BARD'S TALE SERIAL</li> <li>• MIGHT &amp; MAGIC SERIAL</li> <li>• REALMS OF ARKANIA 2</li> <li>• LORDS OF RING 2</li> <li>• DARK LAND CD</li> </ul> <p>+ oko 50 programa</p>	<p><b>SPORT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• NEED FOR SPEED (zvuk)</li> <li>• INDY CAR 2</li> <li>• FIFA '96 CD RIP (zvuk)</li> <li>• KICK OFF 3</li> <li>• ACTUA SOCCER</li> <li>• MICHAEL JORDAN</li> <li>• NBA BASKET</li> <li>• NHL '96</li> <li>• WINTER SPORTS</li> </ul> <p>+ oko 50 programa</p>	<p><b>EROS MIX 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• PLAY BOY '96</li> <li>• GIRLS COLLECTION 8</li> <li>• GIRLS COLLECTION 9</li> <li>• GIRLS COLLECTION 10</li> <li>• GIRLS COLLECTION 11</li> <li>• MORE WOMAN</li> <li>• NAOMY CAMPBELL</li> <li>• SEXY GOLF</li> <li>• MORBID PORNO PICTURES</li> </ul> <p>+ oko 35 programa</p>	<p><b>PLAY MIX 10</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• COMMAND &amp; CONQUER</li> <li>• MAGIC CARPET 2</li> <li>• FX FIGHTER CD</li> <li>• HERETIC 2</li> <li>• MECH WARRIOR 2CD</li> <li>• NEED FOR SPEED CD</li> <li>• NBA JAM</li> <li>• PINBALL ILLUSION</li> <li>• TORNADO GOLD</li> </ul> <p>+ oko 25 hitova</p>



# EXIT PRODUCTION

## 11000 Beograd

Naručite pouzećem ili preuzmite



# drugih CD klubova.

Design & layout by D. Wolf

## PLAY MIX 11

- ACTUA SOCCER
- APACHE CD
- COMIX ZONE
- FADE TO BLACK
- FIFA SOCCER '96
- JUNGLE BOOK
- NHL HOCKEY '96 CD
- STRIKE COMMANDER
- ASCENDANCY CD
- + oko 20 hitova

## PLAY MIX 12

- WARCRAFT 2
- APACHE CD
- DOOM MASTER
- D DAY AM. INVADERS
- INCREDIBLE MACHINES 3
- INDY CAR 2
- HARPOON 2 CD
- CIVNET
- MORTAL KOMBAT 3
- + oko 25 hitova

## PLAY MIX 13

- MECH WARRIOR 2 extra
- POWER DOLLS
- RAYMAN
- RED GHOST
- REST IN PIECES
- ROAD WARRIOR
- ROBINSON REQUIEM
- THIS MEANS WAR
- WARHAMMER
- + oko 30 hitova

## PLAY MIX 14

- STONEKEEP
- VITRUAL KARTS
- WORMS FULL CD
- WWF ARCADE
- FIFA '96 FULL CD RIP
- TOP GUN
- EXTREME SPORTS
- JOHNNY BAZOKATONE
- VIRTUAL STUPIDITY
- + oko 30 hitova

## PLAY MIX 15

- CIVNET CD
- GRAND PRIX MANAGER
- HEXEN FULL CD
- SHOCK WAVE ASSAULT
- ALIEN VIRUS
- STRIP POKER PRO CD
- THROPY BASS CD RIP
- FULL METAL JACKET
- REBEL RUNNER
- + oko 30 hitova

## PLAY MIX 16

- A.I. FIGHTER
- ENTOMORPH FULL CD
- CIVILIZATION 2
- GALACTIC CIVILISATION 2
- DUKE NUKEM 3D
- BATMAN FOREVER
- DESCENT 2
- FATAL RACING
- CONGO FULL CD
- + oko 30 hitova

## PLAY MIX 17

- NBA LIVE '96 CD RIP
- REVOLUTION X
- THE WEB
- ASSAULT RIGS
- VIKINGS FOR WIN.
- SILENT HUNTER
- MASK
- JAZZ JACK RABBIT
- FANTASY GENERAL
- + oko 30 hitova

## PLAY MIX 18

- KICK OFF '96
- QUAKE 1
- SETTLERS 2
- SHELL SHOCK
- TOSHIDEN
- EW JIM 2
- SUPER FLY
- RAYMAN 100 %
- SILENT THUNDER
- + oko 30 hitova

## ORIGINALI

- BRITANNICA 2.0
- WEBSTER NEW WORLD
- LEARN TO SPEAK ENGLISH
- MS CINEMANIA '97
- MS ENCARTA ATLAS
- MS ENCARTA '96
- MS DO IT YOURSELF
- FORMULA 1 GP 2
- OXFORD ADV. ENGLISH
- + 400 originalnih CD izdanja

## PlayStation™

- Najmoćnija 32-bitna konzola za igranje.
- Fenomenalan stereo zvuk.
- Ugradjen CD ROM na kome možete slušati i audio diskove.
- Preko 16 miliona boja istovremeno na ekranu.
- Neverovatna 3D grafika u realnom vremenu.
- Prava animacija sa 30 slika u sekundi (TV kvalitet).



**SONY**  
PlayStation. 

Nudimo Vam najpovoljnije uslove prodaje kao i specijalne popuste za SEGA klubove. Najveći izbor hit igara (preko 100 naslova). Konzolu možete pogledati, kupiti, iznajmiti ili samo igrati u strogom centru grada.



TEKKEN 2



TOTAL NO.1



RESIDENT EVIL



TRACK & FIELD



FORMULA 1

# Cika Ljubina 1/IV ☎ 011 / 627-827

lično u centru grada bez čekanja. Radno vreme od 11 do 19 časova, sem nedelje.

# pc pro

# 011/ 143 280

španskih boraca 4/1  
blok 30, Novi Beograd

## povoljno

snimanje na najkvalitetnijim diskovima /tdk, kodak, sony, philips/

# 25

snimanje po vašem izboru  
kompleti  
backup  
kopije originala

# 30

bez čekanja snimićemo vam disk za manje od 18 minuta

Možete izabrati da li hoćete otpakovane\* ili zapakovane programe i igre

## hit mix oktobar

... samo najbolje i najpopularnije igre ... only the best games ...

... Z/bitmap brothers/, AH-3 THUNDERSTRIKE /jvc/, ARCADE AMERICA /7th level/, CIVILIZATION 2 /sid meyer/, DESCENT 2, DUKE NUKEM 3D, QUACKE 1.1, EARTH WORM JIM 2, FINAL DOOM /id software/, FORMULA 1 GRAND PRIX 2 /microprose/, SENSIBLE SOCCER, VR SOCCER, NORMALITY, BIG RED RACING, TIME COMMANDO /electronic arts/, SETTLERS 2, PGA EURO TOUR /ea sports/, TILTI /virgin/, BATTLE ARENA: TOSHINDEN /sony/, SPACE HULK 2, PRIVATE INVESTIGATOR, DEATHLINE, CHRONICLE OF THE SWORD 3D /psynopsis/, WHIPLASH /interplay/, MICRO MACHINES 2 ...

## ekskluzivno

programi ... programs ... programi ... programs ... programi

... WINDOWS NT 4.0 WORKSTATION /microsoft/, WINDOWS NT 4.0 SERVER /microsoft/, 3D STUDIO MAX 1.1 /autodesk/, CUBASE SCORE 3.0 /steinberg/, HOLLYWOOD FX, AFTER EFFECT /adobe/, VISUAL BASIC 5.0 BETA /microsoft/, FIX IT 1.0, HIJAAK PRO 4.0 /win95/, VISUAL FOX PRO BETA 2 /microsoft/, SOFTIMAGE 3D 3.5 MANUALS /microsoft/, NETOFF /netware/, CODEWRIGHT PRO 4.0c, COREL WEB DESIGNER, SMARTSUITE 96 MULTILINGUAL /lotus/, FRACTAL POSER 1.03, WORDPERFECT 7.0 /corel/, VOYETRA MULTIMEDIA, ORGANIZER 97 /lotus/, WAVELAB 1.0 /steinberg/, ASTRONOMER, ADOBE TYPE MANAGER 4.0 DELUXE, AUDIOMEDIA 3 SESSION 2.5, MULTIMEDIA KIT /microsoft/, COREL XARA 1.2, VISUAL J++ /microsoft/, VISIO TECHNICAL 4.1 SPECIAL EDITION /visio/, NOVELL SDK, EGOR ANIMATOR /anawave/, PHOTOMAGIC 2.0 /micrograf/, MEDICAL DRUG REFERENCE 3.0, OMNIPAGE PRO 7.0, WILDCAT 5.0, SMARTSTREAM 4.0, BONUS PACK for OS/2 merlin, SYHRONIZER 2.03 /win95/, VISUAL DIALOGSCRIPT 2.01, VISUAL BASIC 4.0 PRO + TOOLS, COREL PROFESSIONAL PHOTOS SPECIAL BRAND, DLL MASTER 3.1, 1000 REGISTRACIJA ZA RAZNE PROGRAME, ATELEVMOVIE PLAYER /microsoft/, DIRECT-X 3 /microsoft/, STARTER KIT for win95/nt /perigl/, GAME WIZARD 3.0 PRO, PHOTO ACCESS CD 3.01 /far stone/, RAM COMMANDER 6.1n, CHARACTER STUDIO FINAL for 3DS MAX, MASTER CAM 5.0, DRAGON DICTATE 2.01, LIGHTWAVE 5.0 TUTORIAL, LIGHTWAVE CD SHADE PLUG-IN, CINEMANIA 97 /microsoft/, ...

... igre ... games ... igre ... games ... igre ... games ... igre ...

... QUAKE 1.1 /id software/, TIME COMMANDO /electronic arts/, Z/bitmap brothers/, HELLBENDER /microsoft/, ALBION, DEADLOCK /accolde/, OLYMPIC GAMES /us gold/, CIVIL WAR /empire entertainment/, MELTDOWN for duke nukem 3d /sierra/, CHESSMASTER 5000 for win95, LINKS GOLF '97 /access software/, BAKU BAKU ANIMAL /sega/, QUEST FOR GLORY, IN PURSUIT FOR GREED /softdisk/, RAVENLOFT 2: SONE PROPHET /ssi & mindscape/, MECH WARRIOR 2 for win95, TRIPLE PLAY BASEBALL '97 /electronic arts/, BATTLE RACE /soft entertainment/, VIRTUA FIGHTER for win95 /sega/, AGILE WARRIOR /interplay/, SHANGHAI 2: DRAGON'S EYE /activision/, LEMMINGS PAINTBALL, STRIKER 96 /acclaim/, PRAY FOR DEATH /lightshock/, CRUSADER: NO REGRET /origin/, GEX /microsoft/, ASTRO ROCK /atlantean interactive/, STARFIGHTER 3000 /telstar/, ALIEN INCIDENT /gametek/, STEEL PANTER NEW MISSIONS, FORMULA 1 GRAND PRIX 2, THE HUNCKBACK OF NOTRE DAME /7th level/, MISION FORCE CYBERSTORM, NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION, ...

Gore je naveden spisak programa i igara koji su stigli u toku septembra

**RADNO VREME OD 10h DO 22h ... RADIMO I SUBOTOM I NEDELJOM**

# Elf

CD Recording

10 - 20h  
RADNO VREME

CD Originali

20

CD Po izboru

25

CD Audio

HD Back-up

25

IGRE

## FORMULA 1 GRAND PRIX 2

- 'Z'
- QUAKE
- SETTLERS II
- CYBER JUDAS
- CHRONOMASTER
- NORMALITY
- DUKE NUKEM 3D
- NBA LIVE '96
- FIFA SOCCER '96
- ZORK NEMESIS
- RAYMAN
- NEED 4 SPEED
- CIVILIZATION II
- BERMUDA SYNDROME
- WARCRAFT II D.PORTAL

PROGRAMI

## BRITANNICA 2.0. CINEMANIA '97

- WINDOWS '96
- ENCARTA '96
- ENCARTA ATLAS
- MUSIC CENTRAL
- ANCIENT LANDS
- LE LOUVRE
- ART GALLERY
- MS DOGS
- MS OCEANS
- MS DINOSAURS
- ENCYC. OF NATURE
- ENCYC. OF SCIENCE
- INTERNAL MEDICINE
- HISTORY OF WORLD
- OXFORD DICTIONARY

•MEDICINA•NAUKA•ISTORIJA•JEZICI•ENCIKLOPEDIJE•

✉ NARUČITE CD  
POUZEĆEM

SNIMANJE NA  
DISKETAMA



011/1766-762



Jurija Gagarina 273/30 (blok 45)

# MEMODATA

TELEFON/ FAX: 011/ 663-484; 661-360

## RAČUNANI

- 486 DX4 - 133 MHz CENA: 1.190
- PENTIUM - 120 MHz CENA: 1.380
- PENTIUM - 133 MHz CENA: 1.450
- PENTIUM - 150 MHz CENA: 1.550
- PENTIUM - 166 MHz CENA: 1.700
- COLOR MONITOR/ 8 Mb RAM-a  
1,3 Gb HDD/ 1,44 FDD

## ŠTAMPAČI

- HP 5L ..... CENA: 3.080
- EPSON LX300 ..... CENA: 1.080

## MULTI MEDIA

- SOUND CARD ..... CENA: 90
- CD ROM ..... CENA: 120
- ZVUČNICI ..... CENA: 60
- FAX MODEM VOICE ..... CENA: 90

# PC PROFESSIONAL

## SNIMANJE NA CD



- WIN 95 KOMPL.BR.1: MS WINDOWS 95, MS OFFICE 95, COREL DRAW 6.0, MATHCAD 6.0, MICROSTATION 95, WIN FAX PRO 7.0, MS PLUS, ACCESS 7.0, FRACTAL DP, NORTON NAVIGATOR ... INSTAL. SA CD-a 25.-
- WIN 95 KOMPL.BR.2: MS WINDOWS 95 V4.1, COREL XARA, DELRINA COMM SUITE, FREEHAND 5.0, SOFTRAM, ORCAD 6.1, DESIGN CAD 3D, ADOBE ADOBE: PHOTO PAINT 6.0, PAINT SHOP PRO ... INSTAL. SA CD-a 25.-
- WIN 95 KOMPL.BR.3: AUTO CAD 13 C4 FINAL, DELPHI 2.0 (DESKTOP + DEVELOP), BORLAND PARADOX 7.0, NETSCAPE NAVIGATOR, REMOVE IT 95, ADOBE PREMIER, MIDI SOFT STUDIO, ENVOY ... INSTAL. SA CD-a 25.-
- WIN 95 KOMPL.BR.4: VISUAL BASIC FOR WIN 95, POWER POINT 7.0, WINDOWS DRAW 4.0, DESIGN CAD 3D 6.0, MECHANICAL ENGINEERING, FILE MAKER, PRO COMM PLUS 3.0, POW.BUILDER 5.0 ... INSTAL. SA CD-a 25.-
- CD CAD I PROJEKTOVANJE: ACAD 10, ACAD 12, ACAD 13, AD CAD AUTO ARCHITECT, AUTO ARCHITECT LITE, CAD KEY 7.1, CAD CAD DODACI, CIM CAD, DESIGN CAD 3D, 3D HOME DESIGNER, DRAFPIX CAD, VISUAL CAD ... 25.-
- CD ANIMACIJA I VIDEO: 3D STUDIO 4.0, 3DS EFEKTI, MATERIJALI, OBJEKTI, DISNEY STUDIO, ANIMATOR STUDIO, MORPH, REAL 3D, ASYMETRYX, IMAGINE 4.5, CALGARI, DIREKTOR, MS VIDEO, RAZOR 1.1, VIDEO STUDIO ... 25.-
- CD KOMPLET ZA INTERNET: MS INTERNET EXPLORER 3, NETSCAPE 3.0, COREL PERSONAL WEB, INTERNET OFFICE PRO, EMISSARY, INERNET CHAMELEON, PRO COMM 3.0, HOT JAVNA 95, DELRINA COMM SUITE 95 ... 25.-
- CD OBRAZOVNIH PROGRAMA, CD MUZIČKIH PROGRAMA, CD KOMPLET IGARA ZA WINDOWS 95 ... 25.-
- IGRE: CD SUPERMIX A1: FIFA 95, NEED FOR SPEED, INDY CAR RACING 2, SCREAMER, DESCENT 2, CAESAR 2, NBA JAM, CIVILIZATION 2, WARCRAFT 2, WORMS, ADVANCED TACTICAL FIGHTER ... 25.-
- IGRE: CD SUPERMIX A2: TOP GUN 2, RAYMAN, SETTLERS 2, DUKE NUKEM 3D, NHL HOCKEY, ROBOCOP 3, CANNON FODER CD, FX FIGHTER CD, MECH WARRIOR 2, WARHAMMER, TILT ... 25.-

PROGRAMI (25.-)

ORIGINALI

IGRE (25.-)

- WINDOWS NT 4.0 FINAL
- 3D STUDIO MAX W95/NT
- SCO UNIX 3.0 (2CD)
- ORACLE FOR UNIX
- WINDOWS 95
- MS OFFICE 95 PRO
- COREL GALERY 2.0
- ENCARTA 96
- ENCARTA 96 W.ATLAS
- BRITANNICA 2.0
- OXFORD DICTIONARY
- INTERNAL MEDICINE
- CINEMANIA 97
- MS OCEAN .....



- NBA LIVE 1996
- FIFA 96 V.STADIUM
- FORMULA 1 G.PRIZ 2
- NEED FOR SPEED
- WARCRAFT 2
- BAD MOYO
- INDY CAR RACER 2

- CAESAR 2
- REBEL CHESS BASE
- TIME LIFE ASTROLOGY
- SCREAMER
- CIVIL WAR
- CIVILIZATION 2
- DUKE NUKEM 3D. ....

SNIMAMO I NA DISKETE SVE RANIJE VERZIJE PROGRAMA

Tel. (011) 133-584

KOD  
SAVA  
CENTRA

BESPLATAN KATALOG  
NARUČITE  
POŠTOM ILI MODEMOM



# SAMPRO

sampro@eunet.yu

11080 ZEMUN, NJEGOŠEVA 19

TEL. 011-101-203, 101-796

... i u Vršcu: 013-813-388

... i u Podgorici: 081-36-432

... i u Leskovcu: 016-51-157

- \* CD-ROM
- \* Sound Blaster 16pro
- \* FaxModem 14.400

- \* Epson LX300
- \* Epson LQ100

## HP5L 8XX,00

- \* MIRO DC20 professional video blaster  
Editing, capturing, playback 1550
- \* Number Nine - #9 771 2Mb PCI SVGA  
Windows Accelerator 590
- \* US Robotics :  
WinModem 28.8K 250  
Sportster 33.6K(internet ready) 320
- \* IO MEGA :  
Zip Drive 360  
Zip Cartridge 35
- \* Pentium Mother Boards up to 200 MHz  
Asus, Triton II chipset 450  
TomCat, Triton II chipset  
! DUAL PENTIUM ! 560

... obezbedili smo vam i proverenu programsku podršku za naše računare ...



### The Ultimate

PCI Pentium 133 MHz

- 256 Kb cache, onboard IO
- 16 Mb RAM
- 1.3 Gb Hard Disk
- PCI SVGA 2 Mb S3 Trio64V+
- CD-ROM 8x
- Sound Blaster 16pro
- FaxModem 14.400 bps
- 15" LR Color Monitor
- \*Philips 15A\*  
tastatura, miš, 1.44 Mb FDD

... pozovite za najbolje CENE ...



## CD CENTAR Novi Beograd

Snimanje na CD-ROM-u za PC brzo i kvalitetno  
Na svakih pet diskova snimanje šestog besplatno!!!

TOP 10 PC GAMES	Broj CD-a
1. Z	1
2. Bermuda Syndrome	1
3. F1 Grand Prix II	1
4. Warcraft II D. Portal	1
5. Civilization II	1
6. Toy Story	1
7. Monty Python II	1
8. UEFA Euro '96	1
9. NBA Live '96	1
10. Rayman	1

- ORIGINALI (IGRE, PROGRAMI) ..... 25.
- ENCIKLOPEDIJE I REČNICI ..... 25.
- MIX SA IGRAMA ..... 25.
- MIX SA PROGRAMIMA ..... 25.
- MIX PO IZBORU ..... 30.
- BACKUP HARD DISKA NA CD ..... 30.
- SNIMANJE NA VAŠEM CD-U ..... od 10.

I dalje najtraženija, najpoznatija enciklopedija



# (011) 671-156

Radno vreme od 10 - 21h i NEDELJOMI

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

Dobitnica CD-a po izboru za mesec septembar je Mirjana Đukić čl.k. 20.



## SNIMANJE NA CD-ROM

presnimavanje originala  
snimanje po izboru  
gotove kompilacije  
arhiviranje podataka  
presnimavanje muzike sa DAT-a ili CD-a

**Data & Audio** cene od 10.- pa naviše

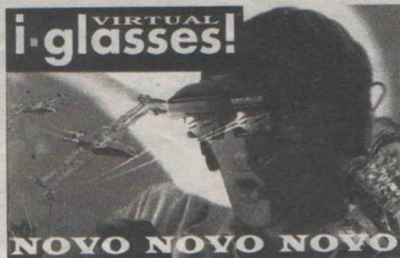
### CD-KLUB

Igre:	Enciklopedije:	Windows NT 4.0
Quake	Britanica 2.0 CD	MS Visual C 4.0
Euro 96	MS GInemania 97	Katalozi elektronskih komponenti:
Formula One GP 2	MS Encarta 96 Encyclopedio	Intel Data On Demand
Settlers 2	MS Encarta 96 Worldatlas	Microchip
Dark Seed 2	MS Bookshelf	IC Master
Civilization 2	MS Musical Instruments	RS Electronics
	MS Ancient Lands	SGS Thomson

Isporuke i poštom Radno vreme: 10 - 20 h



**(021) 361-356**



**NOVO NOVO NOVO**

dodjite da se igrate kod nas u 3D

**3S**  
computers

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



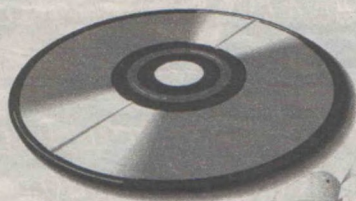
011 / 64 88 13

11<sup>h</sup> - 20<sup>h</sup> osim nedelje



# NEOSYSTEM

CD Production - Audio & Software



NEOSYSTEM 88S- ETERNAL FLAME  
021612039 FROM 22 TO 08 CET

**WE'RE BACK**

Ravanicka  
Fruskogorska 31  
Strumicka  
D. Spasic  
NeOSystem

Usl. Telefon:

**021-54-829**

# LABYRINTH

Profesional CD Recording

Radno vreme: radnim danom od 09-20, subotom od 10 -18, nedeljom ne radimo!

- \* Cedeteka
- \* Presnimavanje originala
- \* Izrada kompilacija
- \* Backup vašeg hard diska
- \* Izrada muzičkih kompilacija
- \* Prodaja računarskih komponenti

- \* Eksklusivno!!!  
Izrada stolova za računare u bojama po vašoj želji!!!  
Rešite problem vašeg radnog prostora na lak i brz način!!!

## Originali

CD Igre: Civilization 2, Descent 2, Grand Prix 2, NBA Live 96, Bad Mojo, Euro 96, Monty Python Holy Grail, Apache Longbow, Bermuda Syndrom, Links LS Golf 97, Clingons, Spy Craft, Urban Runner, Angel Devoid...  
Usluzni: Windows 96, Encarta 96, Encarta Atlas, Music Central, Ancient Lands, Le Louvre, Art Galery, MS Dogs, MS Oceans, MS Dinosaurs, Enc. of Nature, Enc. of Science, Internal Medicine, Histori of the World, Oxford Dictionary, Britannica 2.0, Cinemania 97, Light Wave 5.0, 3D Studio Max, Borland C++ 5.0, MS Office 95 Pro...

## Programi i igre

Svakog meseca dobijamo oko 6 - 7 novih kompilacija, imamo apsolutno sve!!! Čak i nešto više od drugih!!!  
Nazovite za besplatan katalog softvera... Izradićemo vam kompilaciju po vašoj želji na brz i lak način i što je najvažnije po veoma povoljnim cenama!!!

Labyrinth, Podgoricka 3B/I, 21000 Novi Sad

tel: 021/369-361

PENTIUM/133

cena  
1600

MB GA586ATV(VX) Triton II

RAM 16 Mb

HDD 1.7 Gb Western Digital

SVGA S3 64V+ 1 Mb

14" color monitor LR NI



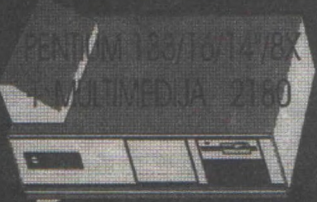
Ivana Milutinovića 4a, tel 011 435 490

# GROOVE

ORIGINALI 20 PO IZBORU 25

BACKUP 25 MUZIKA 25

LOOPS & SAMPLES  
OF MUSICAL INSTRUMENTS 50



MILUTINA BOJIĆA 8/11 TEL. 346-960

421-203

155-294

COMPUTERS

Komputeri i igre

SNIMITE CD PO NAJNIZOJ CENI !!!

ORIGINALNI  
20  
NASLOVI

PO IZBORU  
AUDIO  
25  
BACKUP SA HDD-om

CD ROMS & PROGRAMS

- Z (WAR CRAFT U SVEMIRU)
- EURO '96
- URBAN RUNNER
- WARHAMMER
- ANGEL VOID
- CIVILIZATION II
- DESCENT II
- GRAND PRIX 2
- CLINGON
- HOLY GRAIL(MONTY PYTH.)
- SPAY CRAFT
- BERMUDA SYNDROM.
- APACHE LONGBOW II
- RAVEN...
- MS WINDOWS '95
- MS OFFICE '95
- MS ENCARTA '96
- MS ENCARTA ATLAS
- INTERNAL MEDICINE
- ENCYCLOPEDIA OF SCIENCE
- BRITANNICA 2.0
- MS CINEMANIA '97
- MS DINOSAURS
- LEARN TO SPEAK ENGLISH
- MS ANCIENT LANDS
- COREL 6.0
- HISTORY OF WORLD
- MAYO CLINIC SERIES
- MS OFFICE PRO '95

Najnovija multimedijalna izdanja

Školske 63 Medicinska 24 Univerzitet 2 Istorija 13 Biblioteka

DISKETNI PROGRAMI I IGRE  
SVI NAJNOVIJI HITOVI

MoNolit  
computers

Radmile Jovanović - Šnajder 10/8  
tel: 011/ 40-50-33

Radno vreme: 10h - 19h osim nedelje  
Moguć ulaz i iz Vojislava Ilića

Snimanje programa i igara na diskete (svaka deseta je besplatna)  
Snimanje na CD (igre, enciklopedije, backup, muzika, snimanje po izboru)  
CD i AUDIO klub (najveći hitovi iz sveta igara i muzike)  
Popusti na snimanje CD-a za sve članove kluba

PRODAJA PC RAČUNARA SA 24 MESECA GARANCIJE !  
UZ SVAKI RAČUNAR DOBIJATE I POSEBAN POKLON !  
Takode vršimo prodaju komponenti kao i servis i konfigurisanje računara  
najkvalitetnije i u najbržem mogućem roku.  
Priprema i prelom teksta, usluga štampe na laserskom štampaču.  
Izrada maturskih, diplomskih i svih ostalih vrsta radova.

tel/fax:

011/ 405 - 033

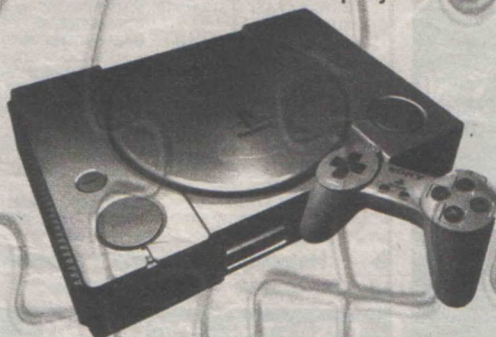


# SONY



## DIREKTNO OD SONY-ja

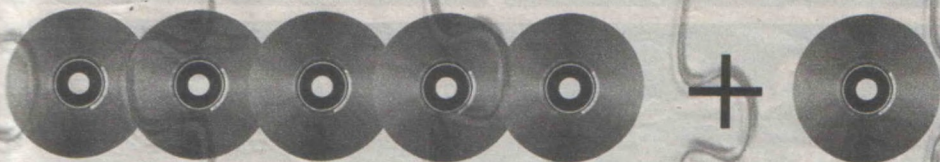
proverite zašto svi kupuju kod nas !!!



SAMO  
1950 din.

- garancija za konzole

- direktno učitavanje kopija i original diskova (PAL & NTSC)



na svakih 5 diskova 1 je besplatan  
preko 100 naslova igara

vršimo i prodaju:

- čipova za učitavanje kopija 350 din.  
(ugradite ovaj čip ako posedujete konzolu koja učitava samo orginale)
- memorijske kartice - najpovoljnije!
- volani
- RF kablovi za antenski ulaz
- RGB scart kablovi
- dodatni džojstici
- najpovoljniji uslovi za SEGA & VIDEO klubove
- takođe imamo SEGA & NINTENDO konzole i igrice

### TOTAL GAMES

Bulevar Revolucije 83a/I

radno vreme: od 10-19h osim nedelje

## 011/400-708



# Svet IGARA

Uređuje NENAD VASOVIĆ

## 66 ŠTA DALJE?

Sudeći prema količini pitanja, „Sierriene“ Quest serije su najzanimljivije domaćim avanturistima

## 69 TOP LISTE

Vlasnici Amige su skoro sasvim prestali sa glasanjem za Game Top 25. Ako se tako nastavi, moraćemo da obustavimo dodeljivanje nagrada za njih, a isto može snaći i Top 10 Amiga listu

## REŠENJA

- Beavis And Butt-Head (2) 68.  
Dark Seed 2 68.  
Malcolm's Revenge (2) 68.

## 87 BONUS LEVEL

Posle senzacionalnog odlaska Sida Mejera iz „MicroProsea“, nova „zvezda prelaznog roka“ je Kris Roberts koji je napustio „Origin“



## OPISI

- Adidas Power Soccer 78.  
Alien Breed 3D II 80.  
Chronomaster 75.  
EarthSiege 2 76.  
Fightin' Spirit 72.  
Fire Fight 73.  
Gearheads 86.  
Mary Shelley's Frankenstein 78.  
Monty Python And The Quest For The Holy Grail 77.  
Olympic Summer Games Atlanta 1996 79.  
Putty Squad 79.  
Quake 70.  
Silent Hunter 82.  
Spycraft 84.  
World Rally Fever 81.  
XP8 72.  
Z 74.

## NAJAVE

- 3 Skulls Of The Toltecs 87.  
Bograts 90.  
Callahan's Crosstime Saloon 87.  
Command & Conquer: Tiberian Sun 89.  
Fallout 90.  
Mortal Kombat 4 88.  
SFPD Homicide 88.  
Starcraft 90.  
Timelapse: Ancient Civilization 89.  
Toonstruck 87.  
White Death 89.  
Wrath Of Gwendor 87.



# ŠTA DALJE?

Priprema SLOBODAN MACEDONIC

7D74MqT9U, 25. eLDmbEbzd, 26. brxskqZ27, 27. aLmO7rF7m, 28. Ovzqm\*Y-g, 29. fBxKzfb5K, 30. L7xKz7Z58.

Adl

☒ **Police Quest: SWAT \* PC \*** Kako preći prvu misiju? Kada se bakica uhapsi, narednik je uvek nezadovoljan i misija kreće iz početka?

Uporna Baba

**Narednik je nezadovoljan zato što bakicu treba da uhapsiš ti, a ne da gledaš kako je hapsi neki od tvojih kolega. Postoji više varijanti scenarija ove misije, ali čemo dati rešenje samo jedne od njih. U pitanju je varijanta kada se bakica krije u dvorištu. Pošto se pojaviš ispred kuće, uzmi „na gotovos“ pištolj MP5. Kreni napred i sačekaj da druga ekipa dođe do ulaznih vrata. Upotrebi ogledalo na levom grmu da bi video šta se nalazi iza ugla kuće. Ovdje ponovo postojte tri mogućnosti: možeš ugledati Lusi sa liči bez oružja, ili ćeš videti da nema nikoga (rešenje nastavljamo u ovoj varijanti). Idi levo, a zatim pridi dvorišnoj kapiji. Upotrebi radio (Lash) i pozovi pomoć (Ram one-two corner). Pošto kolege razvale vrata, upotrebi ogledalo na rastinju da bi se uverio da je vazduh „čist“. Sada uradi manevar „Slice Pie“ na ulgu. Koristeći ogledalo pretraži dvorište dole ne nađeš Lusi (skriva se iza drveta). Članove ekipe upozori ručnim signalima (verovatno si prethodno naučio njihovu upotrebu) i kada te pozovu radiom, reci da Lusi nije naoružana. Sada još se približi (uperi pištolj u nju), a ako se ona ni tada ne preda načini još jedan korak napred i prešaš si misiju.**

Dole

☒ **Boogerman \* MD2 \*** Šifre za preostala dva nivoa (ostale šifre su objavljene u SK 5/96 i SI 14): 5. nivo: čelavac sa žutim pegama, Bugerman, duh, čelavac sa žutim pegama; 5. nivo (kraljica): čelavac sa žutim pegama, beli monstrum, Bugerman, rudar.

Dole

☒ **Wing Commander 4 \* PC \*** Pri startovanju igre ukucaj WC4 CHICKEN. Sa „Ctrl-Alt-W“ uništavaš neprijatelje na radaru.

Patak Daka

☒ **Roger Rabbit \* PC \*** Postupak prelaska scene u bašti: kada se nađeš na početnoj lokaciji, idi levo i otvori česmu. Stani na crevo i sačekaj da se stvori zadržavanje, a zatim kreni desno uporedo sa vodom. Mlaz pod pritiskom će te podići u vazduhu, a ti se sa „Enter“/„Space“ uhvati za žicu. Idi do pitce, spusti se i sruši džak sa ugljem. Posle toga idi desno po kofu i vrati se sa njom do česme, ali uz put predi preko grabulja. Napuni kofu vodom, uzmi je i ponovi postupak s početka. Polij vodom roštilj i sa njega uzmi biftek koji će odleteti na klackalicu. Zatim pridi drvetu i udaraj ga sve dok sa njega ne padne velika jabuka koja će pasti tačno na drugi kraj klackalice i odbaciti biftek do „kućeta“. Iskoristi taj trenutak, sedi na Juljašku i zalutaj se pomoću kursorskih tastera levo/desno. Kada dođeš u najudaljeniju desnu



tačku dva puta pritisni „Enter“/„Space“ i prešao si scenu. Pitanje: Kako se prelazi sledeća scena (na ulici)?

☒ **Police Quest 3 \* PC \*** Koji broj treba upisati („Enter Vehicle Code“) pri hašenju pijanog vozača kada se privede u stanicu prvog dana? Šta treba raditi petog dana kada se proveri prozor na kompjuteru i potom pozove „Dispatch“?

Vladan Randelović

**Treba da upišes broj 23152. Ovakj i ostali brojevi (šifre prekršaja) se nalaze u originalnom uputstvu. Posle poziva uključij kompjuter, odaberi opciju Tools, a zatim City Map. Na mapi sada treba da uneseš tačne koordinate lokacija na kojima su se desila prethodna tri ubistva, kao i pokušaj Merinog ubistva. Te koordinate dobijaš iz baze podataka. Pošto uneseš sve četiri tačke, poveži ih linijama i ako si sve tačno povezao (i unoio pravilne koordinate) kompjuter će te obavestiti da si dobio nekompletn crtež pentagrama. Sada je potrebno da uneseš petu koordinatu tako da se crtež pentagrama sklopi. Koordinatu treba da uneseš negde između osme i devete ulice Palm. To je zapravo lokacija petog potencijalnog ubistva. Tačnu lokaciju je prilično teško „nabosti“, tako da ćeš verovatno više puta biti prinuđen da ponavljaš postupak crtanja pentagrama.**

☒ **Total NBA '96 \* Sony \*** Prvo udi u Exhibition Menu, a zatim otkucaj sledeće šifre: R1 L1 R1 L1 R2 L2 R2 L2 (Allstar Cheat 1) i R1 R1 R2 R2 L1 L2 L1 L2 (Allstar Cheat 2).

Vladimir Stefanović

☒ **Fears \* AGA \*** Da li postojе šifre za varanja u igri?

Mladen

☒ **Killer 3PC \* SNES \*** Da bi igrao kao Eye-dol (poslednji protivnik u One Player modu) izaberi Cinder i na „Vs. ekranu“ uradi sledeće: drži desno i pritisni taster L (levo), R (desno), X, B, Y, A.

Red Baron

☒ **Terminal Velocity \* PC \*** Na početku umesto svog imena upiši TERMINAL VELOCITY i dobićeš razna poboljšanja.

☒ **Jammit \* U SK 6/95 i SI 14** su objavljene šifre za dva lika. Evo šifri i za trećeg (Chill): TZMYNN, THMSLNS, DNWYGLL, DLMRVNN, MRNLYNG, MKGLSCK, THMSCSY i JRBRIGHT.

☒ **Johnny Bazookatone \* Šifre** za nivo: ZAR-TACLA, RINGMYBELL, SCRAMBLE, ANASTHETIC i ETAGSLEH.

☒ **Indy Car Racing \*** Kako voziti motorom tipa „Buick“, a da on ne eksplodira?



☒ **X-Com: Terror From The Deep \* PC \*** Za borbu protiv Lobstermana najbolje je koristiti najjače oružje, ali sigurno nećeš moći da ispalis vrednu raketu u njega, ako se nalazite jedan do drugog. Zato je najbolje da u jednu ruku uzmeš Sonic Cannon, a u drugu neku „bockalicu“. Čak i Termal Teazer će da posluži, ali kasnije ćeš pro-naći „boce“ koje ubijaju. Ali, za to je potrebno da ubiješ Calcinita i potom ga pretražiš. Zombi se ne može vratiti u ljudski oblik. Čakaj ga samo ako si siguran da možeš da ga ubiješ, pošto treba bar dva puta da ga pogodiš (posle prvog pogotka se stvara Tentacule), Synomium Device je neka vrsta kompjuterčica i čuva ga veći broj protivnika u središtu prizemlja građevine. Uništava se upucavanjem, ali je mnogo praktičnije da baciš bombu, pa da bežiš. Daljim istraživanjem dobićeš daleko brže brodove od Baracade. Nemoj praviti prvi i drugi brod koji dobiješ kao mogućnost, već sačekaj treći, jer je ubedljivo najbolji po svim performansama. Istraži stvari vezane za izgradnju i upravljanje podmornicama.

Goran

☒ **Centurion: Defender of Rome \* PC \*** Da li je moguće i kako pobediti u pomorskoj bici? Čak i ukoliko se uništi neprijateljski komandni brod, kompjuter javlja da je igrač pretrpeo poraz. Zbog čega?

☒ **Aladdin \*** Postoje li bilo kakve šifre za PC verziju?

Dejan

☒ **Zero Tolerance \* MD2 \*** Šifre za nivo: 2. Szbj\*IKv7, 3. rD0P6njG7, 4. /FrP-njO7, 5. U6PvVjOm, 6. rFBv-vLVA, 4. AL3P-vOV4, 8. 288rvPie, 9. SS9b\*Uq7, 10. HFYd\*Jqh, 11. PjabvIKFL, 12. XSC8vYFS, 13. S5JU8ASvQ, 14. ZXLWC4Sxq, 15. M8irvRQH, 16. PsgROLQL, 17. SUBWsaRQU, 18. dFXWC6RQb, 19. PH-FWC6ReU, 20. B5gWC6SYF, 21. DLgWu6SaD, 22. GLI4vsSzn, 23. TFD44sqWy., 24.

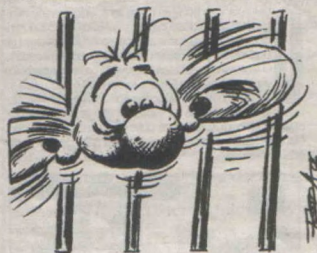


# ŠTA DALJE?

☒ **Fade To Black** \* Šta je cilj četvrtog nivoa (povećanje ravnika)?

Sile & Lale

*Cilj nivoa je da iz zavora oslobodiš nekakvu lebedu glavu (Ancient of Pluton) koja će ti pokazati put do hrana na Plutonu (sledeći nivo). Da bi došao do prostora je u kojoj je ona zavorana, moraš preći veliki most, ali prethodno treba da pokupiš Field Scanner u jednoj od prostorija. On ti je neophodan da bi detektovao pokretne prekladače na mostu koji aktiviraju zamke. Vodi računa da je veliki broj soba radioaktivne, a da na čitavom nivou imaš samo jedan „punjač energije“ (recharger). Inače, na početnoj lokaciji Morfovi se pojavljuju non-stop sve dok ne razneseš prekladač u desnom uglu sobe.*



☒ **The Jungle Book** \* PC \* Da li postoje neka-ke šifre za igru?

☒ **Colonization** \* U snimljenoj poziciji pome-ri vrednost adresa 0008E8, 0008E9 i 0008EA u FF i dobićeš mnogo novca.

Milos

☒ **Sensible World Of Soccer** \* A \* Novčani kapital se uvek smanjuje. Od cene igrača zavisi da li će on biti manji ili veći. Inače, nije tačno da cena igrača pada i kada tim vodi. Ovo se dešava jedino u slučaju kada igrač nije postavljen na pravilnu poziciju (tada umesto lika igrača stoji znak X).

☒ **Project X** \* Šifre za besmrtnost i energiju ne postoje. Postoji bonus nivo na kojem možeš za-raditi tri života. Do njega dolaziš tako što Glavonji na kraju prvog nivoa udeš u usta i brzo povu-ćeš džojstik nadole.

☒ **Premier Manager 3** \* Da li postoji u verziji za Amigu još neki broj telefona sem 343-3437?

Psychopath

☒ **Ripper** \* PC \* Kako složiti kristale u Ketrini-noj sobi?

Valle

*Ako pogledaš rođendansku čestitku videćeš da je Ketrin rođena u znaku Ribice, a na zidu je poster zodijskih znakova. Dakle, kristale treba da postaviš u isti raspored kako su raspoređene i zvezde u sazvežđu Ribice (Pisces). Redovi se računaju od prvog (gornjeg) do osmog (donjeg), a kolone slevo nadesno, od prve do devete.*

Red	Kolona
1	3
2	1
3	4 1 8
4	6
5	2 1 9
6	4
7	7, 9
8	5

*Posle toga pogledaj knjigu koju će osvetliti zrak iz lobanije. Dobićeš šifru za ulazak u Ketrinin „izvor“ u Cyberspace.*

☒ **FIFA 96** \* PC \* Startuj igru (utakmicu), pauziraj je i izaberi Options meni. Potom ukucaj neku od šifri: BBZAAZ (nevidljivi zidovi), ZBZBB (vijugava lopta), ZAZZZZZZZ (supersnaga), AAAAAZZZZ (supergolman), ZZZZZBZ (supernapad), AZABAZ (Shootout), AZBAZB (glupi tim) i AAZZBBAA (tim snova). Ako si sve dobro uradio, začuće se „klik“. Sada izaberi iz Options menija i postavi kursor na opciju Resume Game (osvetlićeš je). Pritisni taster 'A' i pojavile se tajni meni u kome ćeš moći da uključuješ i isključuješ varanje koja si startovao pomoću šifri. Ponovni postupak za svako varanje koje želiš da koristiš. Istovremeno je moguće koristiti bilo koja od ovih varanja.

☒ **Simile** \* Snimi poziciju koristeći neko od sledećih imena i kada je ponovo učitao, imaćeš različita poboljšanja: SIMONCHICKENB (povećava poene za teške mašine za 100, a za nekvallifiko-vane radnike za 10), LAINTESTEDTICO (dodaje 10.000 na postojeća novčana sredstva), DEE-SEXTRAPIXEL (dodaje 1000 poena na građevin-

ske materijale), RAGSCHOCOLATESTACH (doda-je 5000 poena vrednosti na hranu), MARKSAN-CHOVPIZZA (radnici besplatno rade).

Pitac

☒ **Actua Soccer** \* PC \* Startuj igru sa SOCCER -01142475549 i dobićeš mogućnost da biraš specijalni tim.

☒ **Strife** \* Šifre za varanja: OPEN (svi ključevi), LISTIT (svi dodaci), GUNS (sva oružja), STUFF (svi ključevi, dodaci i oružja istovremeno), SPIRIT (prolazak kroz zidove), GOTOxx (skok na određeni nivo, gde je xx broj nivoa), MONEY (povećava saldo novca) 1IDMU5XX (biranje melodi-je, gde je xx broj melodije koju želiš da slušaš to-kom igre).

Casper

☒ **Police Quest 1** \* PC \* Šta treba raditi sa narkodilerima u prahu?

☒ **King's Quest 3** \* Kako napraviti napitak za nevidljivost i prah za spavanje?

Totchylovs

*Napitak za nevidljivost: Iseci kaktus no-žem, iseci kaktusov sok na kašiku i sipaj ga u posudu (bowl). Ubaci mast u posudu i dodaj dve kapi žabije pljuvačke (!). Izmešaj sve to kašikom, a zatim odredjiti (upiši) sledeće stihove:*

*Cactus plant and horny toad  
I now start down a dangerous road  
Combine with fire and mist to make  
Me disappear without a trace.  
Potom iskoristi magični štap (WAVE  
MAGIC WAND) i sipaj napitak u teglu.*

*Prah za spavanje: Ustrijni žirove u avanu, ubaci tako ustrijen prah u činiju, sipaj sok od banike i sve to izmešaj kašikom. Zapali gorionik na uglj (charcoal brazier) i zagre-vaj mešavinu dok ne prokjuča. Razlji je po-tom na sto i sacekaj da se osuši. Odredjiti sledeće stihove:*

*Acorn powder ground so fine  
Nightshade juice, like bitter wine,  
Slenderly in darkness you creep  
To bring a soporific sleep.*

*Zatim iskoristi magični štap i stavi prah u vrećicu.*

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' čitaj poruke, sa 'S' šalješ svoju bilo kome. Na pitanja koja BBS posta-vi, odgovaraš po sledećoj shemi:

Od: Ime Prezime

Za: Slobodan Macedonic

Tema: Pomoc oko igre

(obradi pažnju da nema naših slova)

Pristupanjem ovoj konferenciji automatski odobravaš objavljiva-nje svoje poruke u redovnom broju „Sveta kompjutera“. Poruke ne treba šaljetiliko komentare SysOpu. Konferenciju, naravno, možeš pratiti pomoću off-line readersa.



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

Molimo saradnike rubrike da u svojim pismima obavezno naznače imena čitalaca ne čija pitanja odgovaraju, iz kog broja je pitanje i za koji kompjuter je igra. Takođe neka provere kompli-kacije u „Sveti igara“ 7, 8, 10, 13 i 14, kako se ne bi ponavljala jedna ista pitanja i odgovori za pojedine igre. Poželjno je da saradnici na poleđini koverte napišu svoje ime. Nepriznavanje pravila povlači ne-objavljivanje pisma. Hvala.

Priloge i pitanja možete slati elektronskom poštom na adresu [sta.dalje@sk.co.yu](mailto:sta.dalje@sk.co.yu)

## Dark Seed 2

Razgovori sa šerifom koji će uslediti odmah posle toga u igru obično ostavljaju dobar utisak. U ovom slučaju, Ricko kaže šerifu očajno pažljivo pregledaj svoju sobu, a zatim idi desno. Sa vrata trčičara uzmagne i popopija sa mamom. U dnevnoj sobi otvori orman i pokupi fotoapar. Uključ televizor i obrati te se jedina od zaštitnika mračnog sveta (Keeper of the Secrets). Polom će pozvoni poštar i uneti ti ulaznicu za luna park. U kupatolu otvori ormarić i pokupi dvoje pluta za umiranje. Izadi iz kući i pojavio se tvj prijatelj Džek. Sedi na kluči i govori sa njim.

Kreni u grad. Obidi sve lokacije i nastane poprilično sa svim ljudima koje budeš sreo. Idi do luna parka, nastavi desno i naći ćeš se u parku u kome je ujedina Rita. Pogledaj gmnje iz dnevno stolu i primedišće čoveka. To je Slim, lokalni čuđek koji tvi da pomeću dokaze o tome ko je ubio Fita. Na kraju razgovora sa njim dobišće Ritin pozivnicu za proslavu godišnjice malure. Ubrzo će te zaboleti glava, zato idu kod doktora Simonsa na jednu sesiju. Posle toga idi do svoje kuće i sedi na kluči. Ponovo će se pojaviti Džek sa novim informacijama.

Prod krog odlaži ključ i izadi u dvorište. Iz kante za otpadne uzmi džbajz za biljke i uđi u obližnju banaku u kojoj živi Slim. Popričaj sa njim, a zatim idi do luna parka. Zakucaj na vrata neobične kuće levo od ulaza u luna park i razgovaraj sa gospođom Ramirez sve dok ona ne pobegne. Vrat se na jednu lokaciju desno i popriličaj sa ključnom koji radi na pivarnici. Saznaćeš da je bolestan i pristani da mu doneseš keč. Pokuži mu kafu i uđi u luna park.

Napređi idi desno od vrštelje i uđi u veliki šator. Na stolu ćeš primetiti kutiju u kojoj su smešteni lekovi. Ali, na kutiji se nalazi nekakvoj koji neće uspeti da podigne. Vrat se do vrštelje i idi levo. Tamo te čekaju tri igre za posuće: gadenje puškom (u meše), rulet i bacanje bocice. Pokužaj da zabeležiš završene rezultate u sve tri igre (to ti za sada neće poći za rukom). Gore levo od centralne vrštelje nalazi se prozaj koji vodi do kuće sa ogledalima. Ona trenutno nije bitna, za to uđi u veliki šator koji se sastoji od tri ograde. U prvom ćeš sretni esmeđe bliznakinje. Porazgovaraj sa njima i saznaćeš da je nekak Marjko Danonou postao ključ od kuće sa ogledalima. U sledećoj ođaji popriličaj sa snagotom Gargaronu i zamoli ga da podigne nakovanj sa kutije s lekovima. Medjutim, on će te odbiti. Nastavi levo i dođi doš do proročice Pandora. Popričaj sa njom i pokuži joj sve predmete iz inventara. Takođe, obrati pažnju na ono što će ti reći o bliznakinjama i Gargaronu. Obavezno joj postavi svo raspoloživo pitanje i likom razgovara Pandora će pomenuti neobičnu zagonetku.

Napisi luna park i idi do šerifove kancelarije. Razgovaraj sa njim kako ne pomeni sudovnog patologa Dr Larsona. Ponovo obidi čitav grad i popriličaj sa svima sve dok ne saznaš da je Larson nekada izveštao iz bolnice pod nezakonitim okolnostima. Sada idi do doktorove ordinacije i zakucaj na šalter. Pričaj sa Larsonom sve dok on ne pobegne (kao što ono što si čuo o njegovoj prošlosti) i on će poše lože zaštitni prozor šaltera. Zahvaljujući udaru otvoriće se vrata koje vode u mračnicu. Pređi tamo i dođi doš čoveka koji leži na stolu i videćeš da ima ključ od vrata. Ovom kancelarijskoj ormanu i pročlaj izveštaj o obdukciji. Posle toga ćeš moći da uzmeš ključ. Pregledaj preostale spise iz ormarića, a zatim otvori frižider i nađi deš obezbežavaju Pritno telo.

Vrat se do luna parka i uđi u kuću ogledala. U donjem desnom uglu inventara primetićeš ogledalo sa ključom. Pomni. Tu upotrebi ključ iz mračnice i moći ćeš da nastaviš dalje. Otiđi ga da si sagledaš do šestogostinje prostorije koja se razlikuje od ostalih. Ogladić koji je oklekuju su izradena sa ornamentima. Kada si sagledaš do te prostorije prođ kroz jeđ ogledalo i eto te u mračnom svetu.

U paralelnoj dimenziji doš prvi nađ na umiruću zaštitnicu svetlosti (Keeper of the Light). Od nje ćeš saznati nekakv bitnih stvari. Kada ona umre, uđi u lavirint. Pronađi put do mesta koje predstavlja paralelu ulazu kod ogledala u normalnom svetu. Pre nego što uđeš u unutrašnjost nekoga što liči na veliku glavu, idi levo i naći ćeš na dva stražara. Reci im da si stranac i mračnog sveta, i oni će ti postaviti zagonetku u vezi drža i moći. Pošto odgovor još uvek ne znaš, vrat se do ulaza u lavirint i uđi u unutrašnji ošve. Idi levo od stuba u kome se nalazi Ritina glava i dođi doš do kompleksa od tri prostorije u kome se nalaze tri prazne niše (po jedna u svakoj prostoriji). U drugoj po redu porazgovaraj sa „devojkom“ čija su usta probušena iglom i klinu magnezijum na nju. Tako ćeš saznati koji će broj biti izvođen na rečtu u luna park.

Prođaj po gradu. U baru popriličaj sa čovikom iz šankra i saznaj više stvari. U delu grada koji ti predstavlja paralelu administrativnom centru normalnog sveta, idi do krova stana i stražaru ređ da ne umiš da razlikuješ dvojicu stražara koji su ti postavili zagonetku u vezi dana i noći. On će ti reći koji od dvojice stražara govori istinu a

koji laže, što je potreban podatak da bi rešio zagonetku. Ne trudi se da uđeš u grad koji stražar čuva - nemoguće je. Idi levo i uđi u „gradonačelnikovu“ kancelariju. Tu će te dočekati nekakvi sudiji koji će te nositi na smrt. Bilo koje bozira šta mu kažeš. Kada se nađeš u prostoriji sa krotima na ređtu, pažljivo pogledaj levo u levom delu ekrana i pokupi karticu, a zatim klični na neobični uređaj. U podzemnom svetu ćeš zbog značajja mislje dobiti još jednu šansu za život.

(nastavice se)

## Malcolm's Revenge (2)

Izopiti ni novčića. Za jedan kupi poštu osiguranja, a za druga dva u susjednom automatu ključbran i gumu za pivljanje. Stavi gumu oko pesa i skoži nš vodopad. Ne-pumpaj pumpom gumeni ovet i pomoću njegova okida na drugu stranu provaljje. Posebi obližnju kuću, a onda se ponovo sa gumom baci niz vodopad. Kada se prizemlje, skini sa sebe gumu i upotrebi ključbran na kluči. Probacićeš se na drugu stranu. Sada otvori ključbran i klični na stene ispod sebe. Malcom će se sigurno spustiti na sleđnu rivo. Završi u kući, a onda se ne šli nađi spusti dole još jednom (koristi ključbran). Uđi u pećinu i eto te u rib-jem svetu.

Sa kraljičom odgođi partiju Ike-Oksa (pusti je da pobeđi) i slaži je da je ona najbolji igrač ikada videli. Porazgovaraj sa sirenom koja stoji kraj nje i saznaćeš da možda da pobegneš iz riblje carstva samo ako upotrebiš kraljiču. Idi desno i pokuži ključ. Sveki put kada se po prvi put pojavis na nekoj lokaciji, kraljiča će te pozvati na partiju Ike-Oksa zahvaljujući ođgici koja ti je oko vrata. Uvek se pokušaj da izgubiš ključ i na isti nađin kao i prvi put. Tu će ti biti određeno vreme za slobodnu šetnju pre nego što ponovo budeš pozvan.

U ribljoj školi klični palicom dvovske lude na učenike i dobi ih profesor bude smirivao uzakl jabuku. Pojed jabuku i dobišćeš ova. Pre nego prethodni postupak da bi dobio još jednog ova. Onima nahranj ribu koja leži na dnu ribljev stuba - i ona će se nahraniti. Idi dve lokacije desno, sedi u vodeni tobogan i ponovi rukicu. Nađi ćeš se nalaziti u podzemni svet. Ujubazno zamoli sluzbenicu da ti obestri keso da bi prevzeš duha kralja riba. Posle toga ćeš ponovo biti pozvan na partiju Ike-Oksa.

Idi do ribljeg smetlišta i vesniku se predstavi kao poraznik (postavi „potencijometar ponašanja“ na Lyng). Sveki put kada mu se obratiš dobićeš po dva novčića. Sakupi šest novčića, a onda bilo koji predmet stavi na kamen u donjem desnom uglu ekrana. Vlasnik će te se trenutak pomerti, a ti ćeš moći da uzmeš jedan predmet sa dispersione. Pronađi ovaj postupak sve dok ne dobišćeš stare novce. Sada idi do kraljice i nagovori je da zagrabe novu partiju Ike-Oksa. Kada na tabli bude pit sirene (figura) spusti jedan novčić na zemlju, a zatim novnima klični na brovič. Pojavio se duh kraljičnog oca i ona će pobeđi. Sada brzo idi do vodnog tobogana i risti plati pet novčića da te ispalj iz topa. Ponovo će se pojaviti u podzemnom svetu. Zamoli čoveka ispred sebe da te pusti preko ređe i posle razgovora sa sluzbenikom bitne stvari u „većim dnu“. Tamo će ti skiniti ođgicu sa vris-telje, zbog greške u papirologiji, boravku u „većem dnu“ i eto doš trajaj, pa ćeš se ubrzo ponovo naći u Kraljevju.

Napređi morže odluči ko će ti biti zaštitnik do kraja igre: Ginter, Stjart i običaj. Idi do dvorca i shvatićeš da je zahvaljujući tili Kirandija došla u pričinu nezgodan položaj. Ginterov kapetan Zan-Klod je pomoću kletanog mlča prevratio gradnice Kirandije i urušio i zavladao zemljom. Kada se nađeš u ođbi nekakvo puta klični palicom dvovske lude na okovane drugove i tako ćeš izbiti ekisez iz daske. Koristiće ekisez najpre oslobodi sebe, a potom i ostale. Pomešaj samom jeguju, mešavinu stavi klični vrasja i popriličaj je vrodnom. Vrata će eksplodirati i bićeš oslobođen.

U ovcu ponovo popriličaj sa pratima. Idi do svoje kuće, a uz put negde pokupi parče ovine. Povuci desnu palicu na mešaji za pravljenje igraćaka, dvoje ubaci u otvor i pritlaji zvonci prekidač. Mašina će napraviti malog dvovnog konja. Uskođ u rupu na podu i kroz prozorm idi do Zantijne laboratorije. Razgovaraj sa njom, a zatim u kolčić dvovnog konjica izveštaj malera napuštajući stambenu kuću. Idi do platforme na lici iznad mora i popni najpre. Prevodićeš se u pagazju i doleđite do mačijeg oštva. Tamo pokupi mešalu i pronađi Fiatlja. Razgovaraj sa njim i on će zatraži deset koševci. Sakupi koševci, odnesi ih mešalu i on će ti dati uređaj za pravljenje šira. Napravi komadci šira i stavi ga ispred velike stene mišja. Pokupi svih šest dragulja, ponovo idi do Fiatlje i dobićeš konzervu. Na poštojnoj lokaciji kraj oštva pomariš saznati konzerve i vraćićeš se u Kirandiju.

Ne platformi pokupi svoje stvari i idi do ruševina. Tamo ćeš nađi ođgicu iz ribljeg sveta. Zan-Klodovi svi njih šest dragulja i na kraju mu „poslušaj“ ođgicu. On će je staviti oko vrata i - eto ribljoj kraljici novog saigrača. Kada se prati

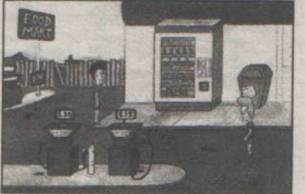
razbeže, idi u svoju kuću i ispod kreveta izvadi kraljevu silku. U Zantijnoj laboratoriji razgovaraj sa statutom, a zatim silku stavi na maglini paravan. Sada još moraš napraviti sendvič.

Ispred dvorca pokupi šest dragulja, a iz ruševina izvuci još jednu stambenu kuću, krvi čavao i konac. Napravi pećaljku i ulovi jednu iglu. Idi do bivšeg javnog kupatila. Tamo se sada nalazi prodavnica koju vodi Herman. Sada je šest dragulja koju radićeš predmete, a zatim te silu predmete zameni za šest porcija susama. Od susama napravi mešalu na isti nađin kao na poštojku igre. Idi u restoran, vesniku daj komad šira (napravi ga pomoću uređaja kojeg imaš) i izadi napre. Ponovo uđi unutra i u mešalu ubaci jeguju, samu i mleko. Dobićeš sendvič. Sendvič odnesi statuu u Zantijnoj laboratoriji i ubrzo će se u restoranu sakupiti građani Kirandije. Silku krajaj postav na maglini paravan i svi će se uveriti da ti nisi tako loš momak kao što se mislio.

(Ira)

## Beavis and Butt-head in Virtual Stupidity (2)

U baru stani na pođijim i ako želiš, odigraj treću mini-igru. U toaletu ubaci novčić u automat i dobićeš komodom. Idi do benzinske pumpe ispred prodavnice i na boci sa komprimovanim vazduhom naduži komodom. U restoranu bide hrane razgovaraj sa prodavcom. Crvenokosku devojku (Dina) plati istu to Urođ i gde se nalaze ključevi od njegovog automobila. Uzmi sa stola hamburger i baci ga na ventilator. Isto ti vrati u sa preostalom hranom koja leži na pulu leve i prodavac će otići. Upotrebi ova mikrotuna u tri prostoriji i idi desno. Tamo pokupi kašiku.



Ispred škole možeš odigrati i četvrtu mini-igru. Dorađa pitaj za šifre učenikih omarića, a zatim mu daj naduvani komodom. On će od njega napraviti figuricu pesa. Idi do zatvara. Psi koju čuva ulazi kraj komada mesa, a zatim ispred njega bac figuru koju ti je napravio domar. Klištna prezeci lasac kada ga pesa bude zaloginuo i nastavi desno. Uzmi čekić i uđi u tunel. Pojavioće se u svojoj stari ođji. Idi do lučnice i jednomom ljudski daj zmijolko oca. Zamoli ga potom da ti da ključku koju čita. Tu ključku odnesi zatvoreniku u svojoj ođji koji se krije ispod kreveta. Posle toga će doći čuvari koji će ga odvesti na izvršenje smrtne kazne. Pokupi vilicu koju je ostala izjava, a zatim izadi iz zatvora i uputi se u park. Tamo pogledaj naljep kraj automobila i upotrebi flomaster na njemu. Da bi pokupio vevericu koju je ostala zalepljena na asfaltu pro iskoristi kašiku, a zatim čekić. Vevericu odnesi u prodavnicu za prepariranje životinja i traži od prodavca deš je prepara. Takođe, popriličaj sa njom i - punjenom međvu.

Idi do bara i tamo će te uhvatiti ođvi umištenog tenka. Idi oboštra i baci se tako što ćeš ga prosto šutnuti među noge. Ispred kluba veterana pogledaj punjenom međvu i šutni ga u stomak. Sada klični na međvu za zadržuju. Bivš će uvući nku unutra i izvadi ključevi upravljač. U školi penju vevericu daj domaru i on će te pustiti da se slobodno beseže kroz zgradu. Uđi u fiskulturnu saju. Kada Bivš skoži na korpac i ođboje da se penje daju, daj mu peškir, a zatim sendvič. Posle peštra ćeš se pojaviti u kotlarnici. Ovom liku i uzmi njegov šifri za omariće, a zatim pokupi kantu sa bojom. Pogledaj spise i videćeš da je broj Dinningom kantama 69. U hodniku otvori taj omarić i pokupi ključeve od kola.

Na farmi čoveku daj vilicu i moći ćeš da pridreš garaži. Daljinskim upravljačem otvori vrata. Sa automobila skini registarsku tablicu i postavi onu koju imaš kod sebe. Oslaraj vozilo, a zatim upotrebi ključeve. Usledioće duša animacija posle koje ćeš se nađi zaključanu u priključku automobila. Zamoli čoveka koju budeš voziti da otvori priključak. Ponovo iskoristi ključeve od kola i avanturama Bivša i Butthead je došao kraj.

(Ira)

# TOP LISTE

Priprema GORAN KRSMANOVIC

Do 18. septembra primili smo 113 kupona. Među njima bilo je 97% vlasnika PC kompatibilaca, 2 vlasnika Amige i 1 vlasnik C64.

Ako vlasnici Amige nastave da glasaju u ovako malom broju, bićemo prisiljeni da obustavimo dodeljivanje nagrada za njih. Isto može snaći i Top 10 Amiga listu. Da li je Amiga mrtva?

Dobitnici nagrada u ovom broju:

**KONTIKI** vrši uslugu besplatnog snimanja po deset disketa ili jednog CD-a dobitnicima:

- Dušan Babić, Milosava Vasića 87/9, 11400 Mladenovac i
- Aleksandar Ranković, Jaše Prodanovića 15, 11400 Mladenovac

**Dier Soft** vrši uslugu besplatnog snimanja po pet disketa ili jednog CD-a dobitnicima:

- Marko Rapajić, Borivoja Stevanovića 21, 11000 Beograd,
- Aleksandar Nikolić, Heroja Pinkija 86, 26000 Vršac,
- Dejan Perović, Jovana Dučića 2, 21000 Novi Sad,
- Nenad Đurkić, Tolminska 8, 11000 Beograd i
- Vladimir Popović, Knjaževačka 171/9, 18000 Niš

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. ALIEN BREED 3D 2
2. VALHALLA AND FORTRESS OF EVE
3. RUFFIAN
4. FIGHTIN' SPIRIT
5. PRIMAL RAGE
6. TOTAL FOOTBALL
7. PUTTY SQUAD
8. XP8
9. LEGENDS
10. SIMON THE SORCERER 2

### TOP 10 PC

1. QUAKE
2. FORMULA ONE GRAND PRIX 2
3. DUKE NUKEM 3D
4. MONTY PYTHON: QUEST FOR THE HOLY GRAIL
5. Z
6. FIRE FIGHT
7. SPACE HULK 2
8. AFTERLIFE
9. WORLD RALLY FEVER
10. CHRONOMASTER

Top 10 je mesečna lista najtraženijih igara na domaćoj sceni. Formira se na osnovu informacija dobijenih od prepročavaca, 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.	○	1.	1. FIFA 96 - EA Sports	375	32	PC
2.	▲	3.	2. NBA LIVE 95 - EA Sports	312	30	PC
3.	▼	2.	1. MORTAL KOMBAT 2 - Acclaim	306	20	Amiga PC
4.	▲	5.	4. COMMAND & CONQUER - Virgin	272	41	PC
5.	▼	4.	4. WARCRAFT 2 - Blizzard Entertainment	256	25	PC
6.	○	7.	6. MORTAL KOMBAT 3 - GT Interactive	226	16	PC
7.	○	12.	7. DOOM 2 - Id Software	203	23	PC
8.	○	9.	2. CIVILIZATION - MicroProse	198	20	Amiga PC
9.	○	10.	7. COLONIZATION - MicroProse	190	18	Amiga PC
10.	○	8.	3. ALADDIN - Disney Software	180	9	Amiga PC
11.	▲	16.	11. DARK FORCES - Lucas Arts	168	28	PC
12.	▼	11.	10. MORTAL KOMBAT - Acclaim	165	15	Amiga PC
13.	▼	12.	10. THE LION KING - Disney Software	160	11	Amiga PC
14.	▼	13.	13. WING COMMANDER 3 - Origin	152	11	PC
15.	○	15.	14. REBEL ASSAULT 2 - Lucas Arts	141	12	PC
16.	○	16.	15. COMANCHE - Nova Logic	133	13	PC
17.	▲	18.	13. WORMS - Team 17	127	18	Amiga PC
18.	▲	19.	12. X-WING - Lucas Arts	120	15	PC
19.	▼	17.	15. TIE FIGHTER - Lucas Arts	119	9	PC
20.	○	20.	11. STREET FIGHTER 2 - U.S. Gold	108	8	Amiga PC
21.	▲	23.	21. THE SETTLERS - Blue Byte	104	16	Amiga PC
22.	○	22.	12. DUNE 2 - Westwood Studios	98	9	Amiga PC
23.	▼	21.	21. NBA JAM - Iguana Entertainment	97	7	Amiga PC
24.	▲	25.	24. FULL THROTTLE - Lucas Arts	92	14	PC
25.	▼	24.	5. GOLDEN AXE - Sega	90	5	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. CANNON FODDER	81	36. FORMULA ONE GRAND PRIX	60
27. PIRATES!	75	37. DOOM	59
28. GOALI	74	38. X-COM	57
29. HISTORY LINE 1914-1918	72	39. LITTLE BIG ADVENTURE	55
30. UFO	70	40. THE JUNGLE BOOK	53
31. FRONTIER	69	41. FLASHBACK	50
32. LEMMINGS	68	42. UNIVERSE	49
33. FIFA INTERNATIONAL SOCCER	65	43. ECSTATICA	48
34. ELITE	62	44. DUKE NUKEM 3D	47
35. SENSIBLE SOCCER	61	45. BATTLE ISLE	45

Ispod crte su igre najbliže plasmanu na Game Top 25. Glasovi čitalaca mogu lako promeni status tih igara.



# Quake

**S**ve je počelo veoma davno kada su PC računari tek krenuli u intenzivno osvajanje tržišta. Grupa ljudi u okviru firme "Apogee" napravila je igru u kojoj junak treba da pobeigne iz velikog nemačkog zamka za vreme Drugog svetskog rata. Ništa neobično, sem jedne "sitnice": umesto do tada X puta viđenog dvoimenzionalnog izvođenja, uobičajenog za akcione igre, primenjeno je subjektivno kadiranje uz mogućnost neograničenog kretanja unutar trodimenzionalnog prostora (do tada, uglavnom, eksploatisano u simulacijama letenja i nekim varijantama lavirintskih igara). Igra je dobila naziv *Wolfenstein 3D*, a njeni tvorcii su, nesvesno, stvorili jedan novi stilistički pristup u izradi kompjuterskih igara, prvenstveno pucačkog žanra.

No, kako to često biva, iako je *Wolfenstein 3D* rodonačelnik tog novog stila, tek sledeća igra je postigla stvarni uspeh i po njoj je novi podžanr pucačkih igara dobio svoje popularno ime. Naravno, reč je o igri *Doom*, a podžanr pucačkih igara, (popularno: pucačina) postao je poznat kao *Doomačine*. Premda su mnogi igrači skloni da smatraju *Doomačine* potpuno zasebnim žanrom, to nije tačno. Glavna karakteristika *Dooma* je *način izvođenja*, odnosno stil izrade, a igre za koje se *Doom* uzima kao referenca imaju svoje druge prepoznatljive žanrovske odrednice (u početku su to bile samo pucačke igre, a sada se već pojavljuju i takve avanture). Kada bismo tražili sličan primer u kinematografiji, najbliži bi bili, recimo, špageti vesterni kao prepoznatljiv podžanr vesterna.

Zasluzan za celu ovu priču je programski tim "Id Software" koji je funkcionisao u okviru izdavačke kuće "Apogee". Posle *Wolfenstein 3D* napravili su još jednu epizodu pod imenom *Spear Of Destiny*, sledeći projekat, dve godine posle *Wolfenstein 3D*, bio je *Doom* koji je zajedno sa svojim tvorcima ušao u istoriju kompjuterskih igara. U međuvremenu, ekipa "Id Software" je nastupila "Apogee" i počela samostalno da radi.

Potom je sve krenulo logičnim tokom. Najpre se pojavio *Doom 2*, a zatim u naredne dve godine i veliki broj sličnih igara koje su stalno donosile nova poboljšanja, ali je po mišljenju mnogih igrača tek nekolicina uspeła da se izdvoji po kvalitetu i da pretekne svoj uzor (*Dark Forces*, *Heretic*, *Duke Nukem 3D*). A onda su gotovo neprimetno počele da kolaju priče da "Id Software" sprema igru koja bi trebalo da bude bolja od *Dooma* bar za onoliko koliko je *Doom* bio bolji od *Wolfenstein 3D*. Čekanje na tu igru se oduzelo, ali je konačno završeno. *Quake* je stigao.

Ukoliko realno analiziramo dosadašnji učinak "Id Software", videćemo da je više nego skroman. *Quake* je zapravo prva nova igra nastala u ovoj firmi posle *Dooma*. Ovdje namerno nisam uručivali *Doom 2* koji je koristio isti 3D Engine i uveo nekoliko novih protivni-

ka i tekstura, što bi se pre moglo nazvati skupom dodatnih mislija, nego pravom novom igrom. Druga dva ostvarenja koja je objavio "Id Software" (*Heretic* i *Hexen*) se takođe ne mogu smatrati autentičnim proizvodima ove firme, zato što su oni, u stvari, delo "Raven Softwarea". *Quake* je, dakle, zaista mladi brat *Dooma* iako je između te dve igre prošlo previše vremena, po merilima kompjuterske industrije (skoro tri godine).

*Quake* ima izgrađenu uvodnu priču koja je neosporno banalna. Na priči se nećemo zadržavati zato što se ona, okreni-obrni, ponovo svodi na tamanjenje neprijateljski nastrojenih karakodžula. Mnogo je značajnije razjasniti dilemu oko verzije *Quakea* na koju se odnosi ovaj tekst. Početkom jula kod nas se pojavila "shareware" verzija ove igre. U pitanju je bila kompletna prva epizoda koja je puštena "u život" kako bi se igrači navikli na značajne promene koje su uvedene u odnosu na ostale pozvane igre ovog tipa. Mesec dana kasnije stigla nam je tzv. "pre-release" verzija u kojoj su bile sadržane sve četiri epizode. Ova verzija je, po prirodi stvari, bila puna bagova, ali se i pored toga mogla igrati. Konačno, početkom septembra objavljena je finalna verzija *Quakea* (1.01) koja se u prilici meri razlikuje od "pre-release" verzije.

Ubedeni smo da će mnogima od vas pasti mirak na oči kada budete pročitali narednih nekoliko redova. Preporučena konfiguracija za igranje *Quakea* je što brži Pentium procesor sa 16 MB RAM-a. U nedostatku takvog hardvera jedna 486-ica na 100 MHz sa 8 MB RAM-a poslužiće kao prva pomoć, dok pokretanje igre na lošijoj konfiguraciji predstavlja čistu ludost. Idealni kompromis između želje i mogućnosti je 486 na 133 MHz na kojoj će igra u nižim rezolucijama raditi korektno.

*Quake* je DOS program, ali za mazohiste koji ne mogu da žive bez 95 Biljevih Prava predviđena je mogućnost instalacije i u toj varijanti, samo je tada 16 MB RAM-a apsolutni minimum. Kada se igra instalira na hard disk zauzme oko 53 MB prostora, posle čega je CD nepohodan samo ako se želi slušanje prateće muzike tokom igranja.

*Quake* podržava deset osnovnih rezolucija koje rade na svakoj vidljivi kartici: od 320 x 200 do 360 x 480. Da biste igru pokrenuli u još višoj rezoluciji, od 640 x 480 pa do fantastičnih 1280 x 1024 (znate li možda nekog ko prodaje 786-ice?), morate imati videljiv kartiku koja hardverski podržava VESA 2.0 standard (kod nas su takve kartice još uvek retke) i vam treba odgovarajući dravec. Što se tiče zvuka, podržane su sve Sound Blaster kompatibilne kartice, pri čemu program sam detektuje kako je zvučna kartica podešena i prilagođava se tome.

Opisivati način igranja *Quakea*, komande, upotrebu oružja, protivnike i slične stvari je besmisleno zato što

smo ubedeni da ne postoji vlasnik PC računara koji nikada nije odigrao barem jedan nivo *Wolfenstein 3D*, *Dooma* ili neke druge igre istog tipa. Zato ćemo se ograničiti na ono što je zaista novo, a toga ima toliko da sigurno nećemo uspeti sve da pomenemo.

Pre svega, *Quake* se sastoji od trideset nivoa podeljenih u četiri epizode, pri čemu četiri nivoa spadaju u tzv. tajne mislje (za svaku epizodu po jedan). Ulazi na ove nivoe su dobro skriveni i prava je umetnost pronaći ih. Pored toga, u igru su integrisani i specijalno dizajnirani DeathMatch nivoi koji se koriste u slučaju modernskog ili mrežnog igranja. *Quake* ima četiri nivoa težine: Easy, Normal, Hard i... Nightmare (što verovatno mnogi koji su već igrali igru nisu primetili). Objašnjenje je prosto – selektor za Nightmare nivou težine je odlično sakriven. (Napomena za one koji žele da uživaju u noćnim morama: najpre prođite kroz bilo koju od tri kapije koje određuju težinu igre, a onda skrenite desno kao da želite da započnete četvrtu epizodu i potom uskočite u bazen. Odmah zatim (dok ste još u vodi) povucite se što više nazad i ukoliko ste to ispravno izveli, naskočite na drveni gredu. Hodajte po gredi do levih vrata. Iza njih se nalazi ono što tražite.)

Najupečatljiviji element *Quakea* je svakako grafika koja je, zahvaljujući novorazvijenom 3D Engineu, učinila ogroman korak napred. Ovaj napredak se višestruko ispoljava, i pored tamnih boja koje prevladavaju, *Quake* je vizuelno najlepša 3D igra do sada, pogotovo ako se pokrene u nekoj višoj rezoluciji. Teksture su daleko finije, manje "uglavine" (što je omogućilo da i sitni detalji dođu do izražaja), a kao nikada do sada vođeno je računanje i o realnim zakonima fizike. Tako su, naprimet, pri ronjenju pod vodom izlet u obzir efekti prelamanja svetlosti, deformacije oblika, pa čak i promene gustine tečnosti (nije isto kretati se kroz vodu ili mullj). Svetlost koju, recimo, emituje baklja nema stalni intenzitet i zavisi od veličine plamena i njegove postojanosti. Takođe, nisu zanemareni ni vazdušna strujanja, sila gravitacije, sile inercije itd.

Neprijatelji po prvi put imaju oblik trodimenzionalnih bitmapiranih struktura, što je drastičan napredak u poređenju sa do sada korišćenim plošnatim sprajevima poput pipe-lifea. S obzirom na njihovu trodimenzionalnost više nisu svedeno da li čete ili gađati spređa, sa strane ili odpozadi. Njihove reakcije na primljeni (odnosno zadati) udarac ili pogodak zavise kako od vrste oružja, tako i od prostornog ugla kojeg zauzimate u odnosu na njih i međusobnog rastojanja. Takođe, po pokretima i spoljašnjem izgledu neprijatelja možete zaključiti u kojoj su meri povređeni. Globalno gledano, protivnici u *Quakeu* su prilicno tvrdokorni i kada se pojave u grupi mnogi zadati velike probleme.

Medutim, krunu svega ovdje verovatno predstavljaju muzika i zvučni efekti za koje su se pobrinuli Trent Re-



znor i njegova grupa „Nine Inch Nails”. Ljudi iz „Id Softwarea” zaista nisu mogli naći bolju ličnost koja će zvučno pokriti šokantnu i krvavu igru kao što je *Quake*. Najbolji pokazatelj opsednutosti Trenta Rezonra nasiljem, drogom, seksom, depresijom i sličnim temama jeste činjenica da su „Nine Inch Nails” (koji inače pripadaju „industrial” pravcu u savremenoj muzici) autori soundtracka za monstruozni film Olivera Stouna „Natural Born Killers”, kao i za poslednji film Brendona Li-ja „The Crow”. Za potrebe *Quakea* stvorili su deset kompozicija (stvorili je u ovom slučaju bolji izraz od komponovati) koje se po stilu i psihodeličnosti razlikuju od svega što je do sada rađeno za kompjuterske igre. Ovaj jezivi materijal se može slušati jedino uz kriku i uzdahe koji prate igranje *Quakea*, što je uostalom i bio cilj jer se radi o namenskoj muzici.

Da će 3D pucačka igra evoluirati do te mere da poseduju sopstveni „operativni sistem” malo ko je mogao pretpostaviti. Međutim, to se ipak desilo u slučaju *Quakea*. Pritisakom na taster „-” poziva se tzv. konzola preko koje se ostvaruje komunikacija igrača i kompjutera (programa) pomoću velikog broja naredbi i komandi, kao i kod svakog drugog operativnog sistema. Koliki je njihov broj svedoči činjenica da se uz *Quake* dobija čitava knjiga koja objašnjava primenu ovih naredbi i njihovu sintaksu. Pomoću njih je moguće podešavati bukvalno sve parametre igre: karakteristike grafike i zvuka, ambijentalne uslove (boje, osvetljenje, silu gravitacije, trenje o podlogu i sl.), elemente bitne za mrežno i modemsko igranje itd. Revolucionaran pristup u svakom pogledu.

Porediti *Quake* sa *Doomom* je totalno deplasirano, ali je zato prirodno uporediti ga sa *Duke Nukemom 3D* koji je trenutno najpopularnija igra u ovom žanru. Prema mišljenju autora teksta, *Quake* ima mnogo bolji i fleksibilniji 3D Engine koji podržava korišćenje složenijih i kvalitetnijih tekstura što automatski povećava kvalitet grafike i realnost igre. Zatim, tu su neprijatelji koji po broju, tehni-

ci izrade i raznolikosti daleko iza sebe ostavljaju „kolege” iz *Duke Nukema 3D*. Da ne pominjemo ponovo sablasnu muziku koja je *Quakeu* dala jednu novu dimenziju, za razliku od *Dukea* čije su muzičke teme tek na nivou proseka, pa čak možda i ispod toga. No, postoji i druga strana medalje. *Duke Nukem 3D* je igra u koju su se svi poklonici 3D igara zaljubili „iz prve” zbog njene vizuelne dopadljivosti i, što je možda još bitnije, činjenice da je Djuk, kako to mnogi vole da kažu, „imao ličnost”. Njegovi komentari i dosetke su ipak neprevaziđeni. Takvu dimenziju *Quake*, naravno, nema. *Quake* je mračna i turborna igra (što su programeri nesumnjivo i želeli), igra koju je teško „svariti”, a što će neke ljude odvratiti od igranja. U njemu nema polugolih barških igračica, smešnih mehanizacija i raznolikih ambijentalnih ceina kao u *Duke Nukemu 3D*. Nivoi *Quakea* se većinom odvijaju u katakombama, ukletim tvrđavama i lavirintima od kojih čoveka zaboli glava. Pri tome se igrač mora osloniti isključivo na sopstveno snalaženje u prostoru zato što automapiranje u ovoj igri **ne postoji** (!). Dakle, zaboravite na legendarni taster „Tab” koji vam je mnogo puta do sada pomogao pri igranju igara ovog tipa.

Veoma je teško realno oceniti *Quake*. To što mu dajemo ocenu 91 ne znači da je on lošiji od *Duke Nukema 3D* (SK 6/96, 92). Naprotiv, *Quake* je u tehničkom pogledu bolji, ali mu, moramo priznati, nedostaje duha kakav poseduje njegov direktni konkurent. U svakom slučaju, *Quake* je začetnik novog talasa 3D pucački. Ali za razliku od pre dve godine kada je „Id Software” bio „alfa i omega” za ovu vrstu igara, danas je konkurencija više nego jaka i sigurno je da ćemo već u narednim mesecima videti ostvarenja koja će dostići, pa čak možda i prestići *Quake*. A do tada, izaberite svog favorita i igrajte.

**Slobodan MACEDONIC**  
CD-ROM ustupio „Dragon”

**ŽANR:** pucačka igra

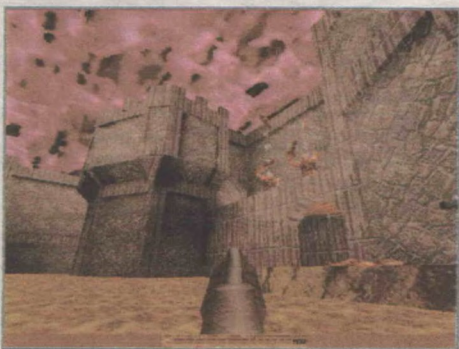
**PLATFORMA:** PC

**MEDIJUM:** 1 kompaktni disk



➔ **Revolucionarni 3D Engine, muzika i atmosfera.**

**Preterana hardverska zahtevnost. Mračan i jednoličan ambijent.** ➔



# Fightin' Spirit



Pre izvesnog vremena firma „Neo“ je tržištu ponudila futurističku vožnju motora *Black Viper*. U saradnji sa „Lightshock Software-om“ proverena produkcija je stvorila novu borilačku igru *Fightin' Spirit*. Na čelu svetske gangsterske organizacije Hikawa nalazi se Yenshi Yamamoto koji je svoj položaj dobio zahvaljujući odličnom poznavanju borilačkih veština. Da bi zadovoljio svoju sjetu on organizuje Turnir najboljih ratnika (Supreme Warriors Tournament).

Za svakog takmičara vezana je određena priča i njegovi razlozi učestvovanja na krvavom turniru. Takođe, svaki ima poseban stil borbe i karakterističan Borbeni Duh – *Fightin' Spirit*, po čemu je igra i dobila ime. Velika bještava aura koja se sivara oko lika u toku borbe predstavlja njegov glavni specijalni udarac. Obično udarac Borbenog Duha slisi protivničku energetsku skalu, sem ako on ne drži blok.

Kento Sazaki je centralna ličnost igre. On traži osvetu za svog preminulog Shaolin učitelja. Njegov Borbeni Duh je sveti zmaj Onikawa. Tong Lee je brat bizanac Sagata iz *Street Fighter 2* i takođe živi na Tajlandu i bavi se kik-boks veštinama. Borbeni Duh mu je sveti Taku-ami tigar. Burke Mortlock je militantni dečko sa specijalnim udarcem „Škorpija iz Arizone“. Yuri Hishomoto je momak sa abadžuram na glavi. Pored toga što vidi šipkone, poseduje Namutsa zmaj *Fightin' Spirit*. Eric Windsor je tipična američka propalica na motoru. Njegov Borbeni Duh je orao. Lorents o'Donnell je poznavalac prijavog uličnog stila borbe. Njegov *Fightin' Spirit* je puma. Shazur je indijski predstavnik koji na protivnika baca majmuncije (7) a

specijalnost mu je kobra. Sheila Nash je agent CIA čiji je cilj raskrinkavanje i eliminacija pripadnika organizacije Hikawa. Radila je na dresuri morskih životinja za specijalne akcije. Njen Borbeni Duh je delfin.

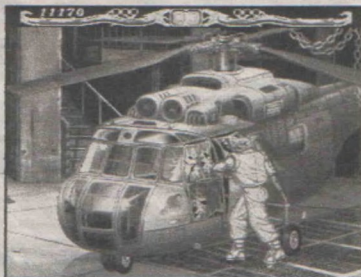
U izbornom meniju se nalaze i dva čudna lika.

Prvi je tigar Rihajng koji se pretvara u mačku-demonu i kasapi sirotog protivnika. Drugi lik je minijaturni T-Rex Yadon koji ima čudnu naviku da gricka protivnike.

Kao jedan *Street Fighter 2* klon, igra ima sasvim regularno dizajnirane sprajtove i standardni grafi-

ku. Ipak, dvodimenzionalna tabačna bi trebalo da ima više pozadinskih skrolujućih elemenata (vodopad, reka...). Zvuk pomalo zaostaje za uobičajenim Amiginim kvalitetom, ali ne uzroguje atmosferu i zaraznost igre. Igra ne donosi puno novina, ali može biti vrlo zanimljiva u Turbo modu.

Branislav BABOVIĆ



ZANR: borilačka igra

PLATFORMA: Amiga 1200

MEDIJUM: 4 flopi diska



Dobra atmosfera kvalitete borilačke igre.

Stupidan zvuk koji kvari prvotne utisak.



Nova igra koja dolazi iz potpuno neafirmisane firme „Weather Mine Software“, *XP8*, može se okarakterisati kao simbioza igara *Banshee* i *Stardust*. Nažalost, *XP8* daleko zaostaje. Od igrača ne zahteva intenzivno učestvovanje koje se očekuje od igara pucačkog žanra. Ako se igrač ne odluči na suicidno zakucavanje u protivnički brod ili raketu, vertikalno kretanje njegovog svemirskog brodića neće ugroziti nijedan neprijateljski projektil.

Sa grafičke strane, igra izgleda izvanredno. Cifre koje su pominjane u najavama (128 kolonih efekata) u potpunosti su opravdane. Svi elementi su detaljno renderovani i uklopljeni u kompaktnu celinu. Višebojne pozadine naročito se izdvajaju kao retki

# XP8

privlačni elementi ove igre. Relativno dobro su dizajnirani vanzemaljski brodovi, kojih zaista ima mnogo. Nažalost, pretežno su sive boje i dosta su slični. Kroz igru se provuče i po koji meteorit (žučkasta steničuga koja lebdi u vakuumu). Ako zakaži vaš zeleni brodić, skida mu više od polovine energetske skale! Programeri su verovatno na ovaj način rešili nesposobnost neprijateljskih brodova da oštete energiju vaše letelice.

Vizuelni doživljaj dramatično kvari sponost neprijateljskih brodova i homogenost svakog nivoa. Posle par sati provedenih uz prvih nekoliko nivoa *XP8*, zasigurno će uslediti dosada kod svakog ozbiljnog ljubitelja pucačkih igara. U modu za dva igrača torturu možete preneti i na nekog dragog vam prijatelja.

Morf-efekat, koji je bio obećan u najavama igre, praktično predstavlja prolaz prijateljske letelice kroz drugu bez gubljenja energije. Nikakav poseban vizuelni efekat se tom prilikom ne događa, tako da je u pitanju još jedan propagandni trik distributera igre.

Zvučna komponenta igre je zanemarena. U prvi plan izbijaju ciklajući zvuci lasera i groljavne eksplozije. Osnovna muzička tema je skoro identična temi iz *Banshee*. Zvučni efekti su krajnje šturo urađeni i bez ikakvog profesionalizma.

Čudno je da se tvorcima igre nisu potrudili da stvore makar pristojnu priču u koju će uklopiti radnju igre. Nikakav intro ne postoji u igri, već se odmah ulazi u prilično nezgrapni meni gde se verovatno nalazi sve što treba znati o budućim misijama. Skrećemo pažnju na prvu od ponuđenih opcija: Quit *XP8*. B.B.

ZANR: pucačka igra

PLATFORMA: Amiga 1200

MEDIJUM: 4 flopi diska



Prijatna grafika i kolorit.

Programerska ograničenost pri izradi igre.







# Fire Fight

**N**ajpoznatija firma koja se bavi proizvodnjom i produkcijom SW/PD igara je svakako „Epic MegaGames“. Ova kuća iz Rokvila, američka država Merilend, do sada je izdala dvadesetak igara mahom pucačkom i platformskom tipa. Najnovija igra pod njihovim okriljem je delo poljskih programera. Pravi tvorac *Fire Fighta* je poljski programer tim „Chaos Works“. To je druga igra koju za „Epic“ distribuira svetski titan „Electronic Arts“.

Kada bi bodovali scenario u okviru žanra pucačkih igara, *Fire Fight* bi pala na ispit. Fabula je izlizana – budućnost prepuna nasilja. The Phantom Council je doneo odluku da se kazne čitavi gradovi, države i planete. Kao i uvek, nadređeni samo pričaju, a dela izvršavaju podređeni i to niko drugi nego pilot Jax. Vi ste u ulozi dotičnog, te treba da sprovedete odluke Fantomskog saveta. To znači uništavanje zgrada u gradovima i oslobađanje zatvorenika koji čame u ćelijama još od vremena ratova između sistema...

*Fire Fight* je pucačina zasnovana na principu misija. Kod ovakvih igara grafika i zvuk direktno su proporcionalni sa atmosferom. Ovu formulu očigledno znaju poljski autori koji su se svojski potrudili, pa za igru nikako ne može da se kaže da je delo amatera.

Šem po žanru, igra ni po čemu nije slična *Radixu* i *Zyrianu*, prethodnim pucačkim izdanjima „Epica“. Kao prvo, pogled na teren igre je izometrijski, kao *Desert* ili *Jungle Strike*. Zahvaljujući tome, omogućeno je (okretno) tanje za 360°, što igru čini kompleksnijom i samim tim zanimljivijom. *Fire Fight* je izrađen u visokoj rezoluciji i svi objekti su potpuno renderovani (dakle, *3DS*, *Real 3D* ili nešto slično). Pozadina je urađena u tri sloja.

Letelicu je moguće opremiti sa šest različitih vrsta oružja, a misije se odvijaju na najrazličitijim terenima – ledeni pejzaži, različit šumski predeo. Sve to kraće različiti vremenski uslovi praćeni odgovarajućim svetlosnim efektima (kiša, munje itd.).

Još jedna važna osobina za igru ovog žanra je učešće više igrača. *Fire Fight*

omogućuje igranje udvoje, prsa u prsa preko modema, ali i mrežno igranje do četiri igrača. Određivanje pravila kod igranja više igrača (na šest nivoa) i dva tipa igre (izgradnja Baze ili *Fire Fight*), čine igru još zanimljivijom. Kod solo-igranja treba izvršiti određene zadatke, uključujući spasavanje, „nadi i uništi“, izvidanje i druge. U izvršavanju zadataka donekle vam može pomoći prsten koji se nalazi oko broda izdvojen na isečke, jer određeni isečak svetli ako je u tom smeru cilj ili neprijateljski brod. Navigacija brodom se može vršiti na više načina: preko tastature, miša ili džojstika.

*Fire Fight* krase i sjajan sesnaestobitni zvuk (glas i zvučni efekti) CD-DA (Digital Audio) kvaliteta. U propratnom materijalu koji smo dobili uz disk piše da je igra dizajnirana specijalno za komputere bazirane na Pentium procesorima sa Windowsom 95. Na računaru sa ovim procesorom, operativnim sistemom i 16 MB RAM-a, igra radi baš kako treba. Ali, možete je probati i na slabijim mašinama, naravno nautrbr brzine i udobnosti koje PS pruža. Shareware verziju možete nabaviti preko Home Pagea na Internetu, WWW <http://www.epicgames.com>, uz najsvježije informacije iz „Epica“.

Miloš KRSTAJIĆ



Originalni CD-ROM  
dobili smo  
od proizvođača  
„Epic MegaGames“

ŽANR: pucačka igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk



Odlična  
atmosfera,  
grafika, zvuk.

Zaista loš  
scenario.



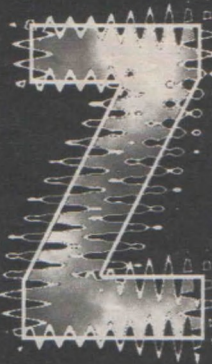
z naslova posljednjeg ostvarenja firme „Renegade“ i „The Bitmap Brothers“ Z (šta se „zet“) moglo bi se zaključiti da je reč o porodičnoj avanturi iz serije „Kako ponovo upokoji ti blaženopokivnu taštu“. No, ipas nije reč o igri iz tog žanra.

Z je namenjen prvenstveno sociopatskoj generaciji igrača strategija vaspitanih na tekovinama *Dune 2*, *Command & Conquer*, *Warcraft 1/2* i sličnih ostvarenja sa tenama leševa i krvi. Nažalost, proizvođač Z(er) su uspeali da u potpunosti razočaraju autora ovih redova, koji već nekoliko godina pripada pomenutoj grupi ljudi (zgovorima ili strazovima?, pit. ur.).

Šta je problem? Da počnemo redom...

1. Uvodna priča, kao i „prosvetljajući“ inserti između bitaka su na nivou proučinskog uzrasta. Boriće se na nekoj zarđeloj planeti i to na strani crvenih robota koji nose američke kauboijske šešire – valjda da bi zaštitili svoje titanijumsko-čelične glave od sunčanice, iako pogubne za sve nama poznate mašine. Da ne govorimo o njihovom stenanju, smejanju, pušenju i drugim karakteristikama koje krasi te limene sanduke bez dijafragme i gradnog koša potrebili za izvođenje dotičnih radnji... Na svakom koraku se susrećete sa „biserima“, koji gotovo da zaslišuju da se pojave u istoljenoj emisiji Vanje Bulića.

2. Tehničke karakteristike su ispod svakog kriterijuma. Muzika je očajna i totalno dekoncentriše igrača, tako da se odmah mora isključiti. Zvučni efekti tokom bitaka su katastrofalni. S obzirom da vodite armiju robota, nema slasnog stenanja krvi i krckanja kostiju pod gusenica ma tenkova. Uverljivost eksplozija i pucnjave je slična onaj u „Desperado“. Bez obzira na izbor rezolucije (VGA ili SVGA),

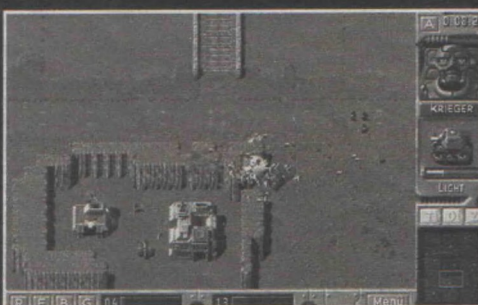
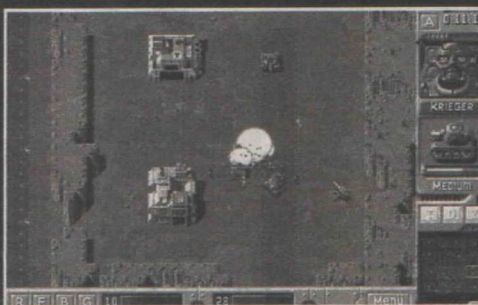
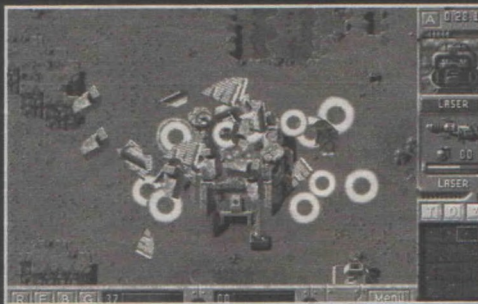


ekranom dominiraju odvratno monotoni pustinjaški pejzaži.

3. Komandovanje je imbecilno. Nema građenja novih zgrada (pa čak ni rušenja već postojećih), već je cilj što pre zauzeti prisutne (kao da su pale sa neba), proizvesti nešto oružja i osvojiti protivničku utvrdu – i tako od prvog do poslednjeg nivoa... Ni traga od nekih složenijih komandi jedinicama poput patroliranja ili odbrane pojedinih položaja.

Zato stalno morate da vodite računa o svemu i svakome, što za razliku od svog kompjuterskog protivnika ne možete, pa najverovatnije necete preći više od desetak bojišta.

S obzirom na to da je igra najavljivana pre više od godinu dana i da je dugo iščekivana, razlozi za razočarenje su zaista mnogobrojni. Verovatno stvar ne bi bila toliko tragična da se u međuvremenu nisu pojavili *Command & Conquer* i *Warcraft 2*, koji su nametnuli nove standarde u izradi real-time strateških igara. Možda



bi se opravdanje za programere „Renegadea“ i „Bitmap Brothersa“ moglo naći u tome da su „malici“ zakasnila sa plasmanom svog proizvoda.

Viktor TODOROVIĆ

CD-ROM ustupio „Espro“

**ŽANR:** strateška igra

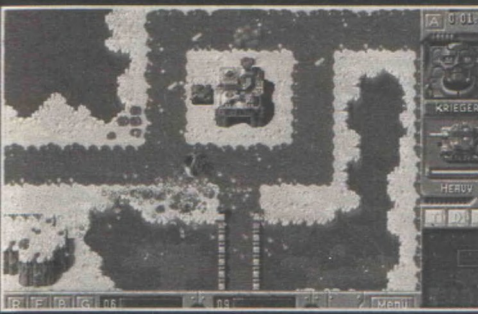
**PLATFORMA:** PC

**MEDIJUM:** 1 kompakt disk

54

➔ Pokušaj duhovitosti.

➔ Sve ono što nije navedeno u gornjoj kategoriji.



# Chronomaster

**N**aučna fantastika je oduvek bila nepresušni izvor ideja za autore video igara. Ali i pored velikog broja naslova koji na ovaj ili onaj način zadiru u sferu SF-a (počevši od *Space Invaders*, preko mnogih avventura, pa sve do *Wing Commander 4*), do danas se pojavilo izuzetno malo igara koje su nastale na osnovu književnih dela poznatih pisaca ovog žanra. Da li zbog skupih autorskih prava ili zbog izričitog odbijanja pisaca da se njihova proza ovekoveči u kompjuterskoj verziji zbog bojazni da to neće biti „ono pravo“, scenarije za SF igre su većinom pisali anonimni autori. Međutim, u poslednje vreme je primetno porasla zainteresovanost slavnih imena SF literature za rad na izradi kompjuterskih igara. Verovatno su i sami shvatili kakve je mogućnosti donela multimedijalna revolucija. Teri Pračert i Harlan Ellison već imaju „svoje“ igre (*Discworld*, odnosno *I Have No Mouth & I Must Scream*), a uskoro očekujemo Ramu Artura Klarka i *Starship Titanic* Daglasa Adamsa.

*Chronomaster* je igra čiji se scenario takođe zasniva na idejama jednog od velikana američke i svetske naučne fantastike Rodžera Zelaznjia (Roger Zelazny). Kao jedan od najznačajnijih predstavnika Novog talasa, Zelazni je tokom šezdesetih godina doživio vrtoglavi uspon, da bi se sedamdesetih našao u samom vrhu aktuelnih američkih SF zbivanja. Za svoja dela je dobio šest puta nagradu Hugo i tri puta nagradu Nebula (najveće nagrade koje se dodeljuju jednom piscu naučne fantastike), što ga, ukoliko računamo i ostala priznanja, svrstava među najnagrađivanije autore. Nažalost, Zelazni više nije među nama, ali će njegovi romani i pripovetke koje su značajno uticale na razvoj kako čistog SF-a, tako i „fantasy“ podžanra, nastaviti da žive.

Iako naš narod sa pravom voli da kaže „mnogo babica - kilava beba“, u slučaju *Chronomastera* to nikako ne važi. Naime, ova avantura je zajednički projekat čak četiri firme: „IntraCorpa“ i „Capsionea“ (*Witchaven 1 & 2*, *TekWar*), „DreamForge“ (*Ravenloft 1 & 2*, *Dungeon Hack*) i „U.S. Golda“.

Poznata izreka u ovom slučaju nije došla od izražaja - *Chronomaster* je po većini kriterijuma izuzetna igra. No, njena najveća vrednost leži upravo u originalnom scenariju koji je baziran na Zelaznijevom konceptu „džepni univerzuma“. Pre nego što kažemo nekoliko reči o radnji avanture, objasnimo šta je to u stvari „džepni univerzum“.

Naučnici ko zna koje vanzemaljske civilizacije došli su do epohalnog otkrića uređaja pomoću koga je moguće generisati „univerzum“ (zapravo sistem koji se sastoji od zvezde i nekoliko planeta) unutar nama poznatog svemira, nazvanog zajedničkim imenom „Universe Prime“. Naručilac ovakvog sistema može biti svako ko ima dovoljno novčanika



sredstava da ga plati, pri čemu je moguće ispuniti bukvalno svaki zahtev koji klijentu padne na pamet. To znači da se takvi „univerzumi“ mogu, ali i ne moraju, povinovati zakonima fizike koji važe u celom spoljašnjem (normalnom) svemiru. Ključni uređaj koji obezbeđuje pravilno funkcionisanje „džepnog univerzuma“ je tzv. World Key.

Ali, šta se dešava kada neko počne da izvodi sabotaže u privatnim zvezdanim sistemima, stavljajući ih u stanje bez protoka vremena? To se može izvesti samo uz pomoć World Keya i to uz odlično poznavanje tehnologije stvaranja takvih sistema. Nemoćni da uhvate počinioca, odgovorni i najpoznatiji kompaniji koja se bavi poslom dizajniranja „džepnih univerzuma“ angažuju svog bivšeg stručnjaka Rene Kordu da razreši misteriju.

Zahvaljujući činjenici da je u „džepnom univerzumu“ sve moguće, programeri ove igre su mogli maksimalno da upole svoju maštu. Zato ne treba da vas čudi što je *Chronomaster* igra u kojoj su se na istom mestu našli svemirski brodovi, gradovi u oblacima, džinovi i istočnjačke palate, scene sa Divljeg zapada, veštice i baba roge, planete-kockarice, jaljoke planete i slične ludorije. Sve je to dočarano uz pomoć prelepe renderovane SVGA grafike koja će zadovoljiti i najizbitivnije igrače.

Nekim glavnim likovima u igri glasove su pozajmili Lolita Davidović (Davidovič) (naš izdanak u holivudskoj „džungli“) i Brent Spajner (Spiner), poznat po ulozi androida Date u TV seriji „Star Trek: The Next Generation“.



U toku svoje potrage Rene Korda će posetiti čak šest sistema u kojima će morati da pronađe tačnu lokaciju World Keya. Da ne biste „lupali glavu“ oko toga kako se to radi, daćemo vam opšti opis postupka, s tim što ćete pored toga u svakom sistemu morati da uradite još puno stvari. Najpre je potrebno otići do severnog magnetnog pola sistema (ne poklapa se sa polom planete) i tamo postaviti uređaj Resonance Tracer (nalazi se stalno u inventaru). Na osnovu njegovog poznavanja, PDA (Personal Digital Assistant - mala loptica koja neprestano lebdi oko Kordine glave) će detektovati signal koji odašlje World Key. Potom je potrebno aktivirati Direction Finder i uputiti se do mesta koje on pokazuje. Severni magnetni pol i lokacija World Keya su najčešće „zauzeti“ na određeni način (nekakva zgrada, statua ili slična prepreka).

što znači da ćete takve prepreke prvo morati da uklonite da biste obavili zadatak.

Svedoci smo da se sve više pojavljuju igre na po nekoliko diskova koje se mogu završiti za par sati ili za jedan-dva dana. *Chronomaster* je avantura koja dolazi na jednom nepunom CD-u, a obezbeđuje vam sjajnu zabavu u trajanju od više dana, pa čak i nedelja. Njena dužina je zaista neverovatna ako se uzme u obzir da nisu zlostale ni meduanimacije, za koje je poznato da pored digitalizovanog govora odnose najviše prostora na disk. Dakle, ukoliko želite odličnu i, što je još važnije, dugačku avanturu, *Chronomaster* je pravi izbor za vas.

Slobodan MACEDONIĆ

CD-ROM ustupio „Extreme Plato“

ZANR: avantura

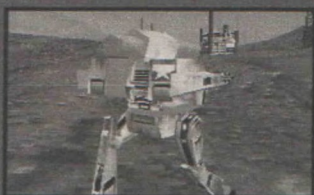
PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompaktni disk



Originalnost, dužina i odlična grafika.

Teška igra za početnike. Neki predmeti su jedva vidljivi na ekranu.



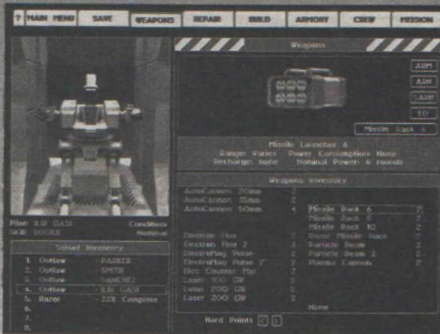
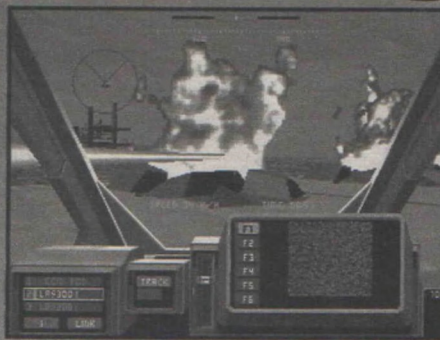
# EarthSiege 2

Nekada davno, kada je PC bio retka zverka, grupa entuzijasta je tamo negde „preko bare“ osnovala firmu po imenu „Sierra“. Tih godina mnogi su se slični projekti palili i gasili brzinom lampica na novogodišnjoj jelki, budući da je kompjuterska tehnologija još uvijek bila nedovoljno razvijena i samim tim nespoisna da ih sve podrži. Ipak, neki su preživeli krizu i dočekali veliki kompjuterski prask, jedno od glavnih obeležja devedesetih godina. Među njima se nalazi i „Sierra“ koja uprkos tome što avainter već godinama predstavljaju njen zaštitni znak, s vremena na vreme ima da nas zapanji nekim zaista izvanrednim ostvarenjima drugih žanrova.

Jedno od njih je i *EarthSiege 2*, treće iz *MechWarrior* serijala. Prvi *EarthSiege* je na Zapadu prihvaćen kao glavni konkurent *MechWarrior*, ali je imao par velikih nedostataka, što je uglavnom ispravljeno u igri *Battlezone* (drugi član *MechWarrior* serije). Po starom običaju, kolko je poboljšano, duplat to je pogoršano, pa se *EarthSiege 2* čeka kao igra koja će konačno slomiti otpor popularnog *MechWarrior* 2.

Uvodna storija je tako bežično neoriginalna da skoro nije ni vredna pomena: vodeći umovi čovečanstva će u dalekoj budućnosti izgraditi specijalnu vrstu borbenih robota, takozvane HERC-ove, čija je glavna uloga „to serve & protect“. Kao i uvek, nešto je pošlo naopako. Najveći deo robota se otkriva kontroli... Prvi *EarthSiege* se završava vašom pobedom nad pobunjenom govođinom, što je scenaristima „Dynamica“ („Sierrin“ ogranku) dalo zalista mali izbor u pogledu postavke drugog dela – robota se vraćaju, „jači nego ikad“ – sudbina celog sveta zavisi od vas... *Is this exciting or what?*

U igri postoji okruglo pedeset misija podelejenih u pet epizoda (terena). Pre svake od njih u bazi možete pročitati, odnosno saslušati najvažnije informacije i preporuke u vezi same misije koje će vam obezbediti Obaveštajna služba. Priprema vaših HERC-ova za borbu podrazumeva opremanje naoružanjem, oklopi i ljudstvom, kao i eventualne popravke. Iako neke od ovih operacija zaista izgledaju malo složnije, sve se obavlja pomoću par klikata mišem – osobina vredna velike. Posebno je interesantna (doduše, preuzeta iz prvog dela) opcija gradnja novih robota i oružja od pokupljenih ostataka protivničkih HERC-ova, što samo podstiče igrača da se ne vraća u bazu sve dok i poslednji neprijatelj ne bude pretvoren u gomilu istopljenog čelika.



Kao i u *Terra Nova*, i ovdje im možete izdružiti razna naređenja, uglavnom opšteg tipa (napadati, ostati na poziciji itd.). Ovu mogućnost obavezno koristite, da vam se ne bi dogodilo da ostanete bez saboraca. Od manja ističemo kruto kretanje robota, tako da ćete verovatno imati utisak da vozite teretni brod a ne manevarski (navodno) izuzetno sposobnog HERC-a.

Tako dolazimo do tehničkog dela koji je za svaku pohvalu. Grafika je mnogo napredovala od prvog dela, a *MechWarrior 2* ostavlja za klasu iza. Korističen je potpuno nov način mapiranja tekstura, tako da teren i objekti izgledaju zaista impresivno. Što se može reći i za takozvane „specijalne efekte“, isti sistem je primenjen u još jednoj „Sierrinoj“ igri – *Silent Thunder: A-10 Tank Killer 2*, koja „samo što nije“. Zvuk je takođe izvanredan. Činjenica je da u nekim detaljima (uvodna muzička tema, ženski glas koji vas obavestava o trenutnom stanju robota) *EarthSiege 2* neverovatno podseća na *MechWarrior 2*, što umanjuje njegovu vrednost. Za nas će odluka vodeći u „Sierrin“ da muziku i SFX „prepisuju“ od glavnog konkurenta ostati prilično nejasna.

*EarthSiege 2* fenomenalno izgleda a ima ne dobru, nego izvrsnu atmosferu. Najbolji dokaz za to je kolega Stojanović, koji se našao u redakciji upravo kada je autor ovih redova testirao igru na „Vuruni“. Iako Nik, kako sam tvrdi, gotovo uopšte ne igra igre, to mu nije smetalo da sledećih par sati „vozi“ robota dok je autor „mašinskog-tija-žedno“ napucavao protivničke HERC-ove (i obratno), potpuno smetnuli su ima da za sedmim stolom ima daleko važnija posla...

Ilir GAŠI

CD-ROM ustupio „Div-Soft“

Vrhunac zabave je kada napravite letelicu zvanu Razor Fighter, bez koje je neke misije nemoguće završiti. Pilotiranje Fighterom predstavlja veliko ožvešćenje u odnosu na sate provedene na površini Zemlje, i daje jednu potpuno novu dimenziju ovoj vrsti igara. Poređenja radi, to je nešto slično onoj prozumi koju je *The Terminator: Future Shock* ueno i *Doomcastle* opcijom korišćenja automobila, odnosno letelice.

Misije su solidno osmišljene, s tim što se za neke može reći da su prekratke, dok su neke, opet, neproporcionalno „maratonske“. Moramo reći da će za igrače-soliste pojedini ciljevi biti nedostižni (npr. kada je potrebno odbraniti neki objekat), pa je preporučljivo da u neke misije povodete još dva-tri saborca.

ŽANR: pucačka igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompaktni disk



Za klasu kvalitetnije od *MechWarriora 2*.

Prilikom instalacije se javlja dosta bagova.



# Monty Python

## And The Quest For The Holy Grail

**C**irkusa ima raznih. Od onih pravih u koje ljudi dolaze da bi se dobro zabavili, pa sve do političkih koji ponekad takođe mogu da budu zabavni. Ipak, od svih cirkusa samo jedan je bio leteći.

Pogadate, naravno, da se radi o „Letećem cirkusu Monty Pajtona“ koji nesumnjivo predstavlja jedinstvenu pojavu u istoriji britanske, pa čak i svetske televizijske produkcije. Humor Džona Kliza (John Cleese), Erika Ajlda (Eric Idle), Grejema Čepmena (Graham Chapman), Terija Džonsa (Terry Jones), Majlika Pelina (Michael Palin) i Terija Gilijama (Terry Gilliam), ma koliko bizaran i šokantan (pogotovo prema merilima engleskog puritanskog društva) osvojio je simpatije miliona ljudi širom sveta. Mada, mora se priznati da je bilo i onih koji su ga odbacivali sa obrazloženjem da je sa jedne strane banalan i besmislen, a sa druge strane previše provokativan. To, međutim, nije sprečilo „Pajtonovce“ da rade ono što su želeli, tako da se danas iza njih nalazi veliki broj epizoda pomenute TV serije, kao i nekoliko dugometražnih igranih filmova koji se još uvek rado gledaju.

U jeku opšte ekspanzije multimedijalne kompjuterske zabave samo je bilo pitanje vremena kada će neko doći na ideju da „pajtonovski“ humor plasira na novi i originalan (interaktivni) način. Toga su se prvi dosetili ljudi u firmi „7 Level“ i saradnju sa glumcima krunisali izvanrednim CD-ROM-om *Monty Python's Complete Waste Of Time*. Veliki uspeh koji je postigao ovaj disk podstakao je istu ekipu da još jednom oživi „Monti-pajtonovce“ u kompjuterskom izdanju, ovoga puta kroz CD pod nazivom *Monty Python And The Quest For The Holy Grail*.

Putovanja za Svetim Gralom je, za razliku od *Porpuvog gubljenja vremena*, avantura (mada je to u ovom slučaju prilično diskutabilna žanrovska odrednica) koja, kao i svaka druga igra ima početak i kraj (odnosno cilj). Radnja je po motivima celovečernjeg filma „Monty Python and the Holy Grail“ snimljenog 1975. godine u režiji Terija Gilijama. Za razliku od *Complete Waste Of Time*, zbirke najzapaženijih fora i fazona iz TV serije, *The Quest For The Holy Grail* je pokušaj da se korišćenjem istog recepta napravi kompjuterska igra.

Pošto budete startovali *The Quest For The Holy Grail* bićete ljubazno zamoljeni da popunite kraci registracioni upitnik. Ništa čudno, sem činjenice da se upitnik sastoji od 124 pitanja, a čak njih 120 „nema-

ju nikakve veze za životom“ (a po najmanje sa registracijom igre) što zapravo predstavlja prvu od mnogobrojnih zezalica sa kojima ćete se susresti. Srećom, upitnik nije neophodno odmah u potpunosti ispuniti i uvek mu se možete vratiti ako budete imali vremena za gubljenje. U svakom slučaju, bez obzira da li ste ga popunili ili ne, pred vama će se ubrzo pojaviti kralj Artur i njegov sluga kojima će sam Bog narediti da krenu u potragu za Svetim Gralom. Ukoliko ste gledali film, lako ćete prepoznati ovu, ali i sve ostale scene u igri zato što one verno prate najznačajnije događaje tokom velike Arturove potrage.

Bilo bi zaista naivno pretpostaviti da će igra koju su dizajnirali Erik Ajld i kompanija biti još jedan klasičan konfekcijski proizvod. *The Quest For The Holy Grail* je u mnogo većoj meri uspešan (ili možda neuspešan) eksperiment nego igra na kakve smo do sada navikli.

Šta je onda, zapravo, njen cilj i kako se ona uopšte igra? Najbitnije je, naravno, da se dokopate Sve-



teški način). *Spank The Virgin* („Udri po devici“ – kažnjavanje dama u krevetu) itd. Sve ove igre su isključivo zabavnog karaktera, sem *Spank The Virgin* koju morate završiti da biste dobili šifru za ulazak u zamak Antrax.

Iako to nerado priznajemo, *The Quest For The Holy Grail* i pored svoje originalnosti ima nekoliko krupnih mana. Najbitnije je svakako to što se igra sastoji od samo deset (?) lokacija. Tačno je da su sve one „nabijene“ zavilanciama za koje će vam trebati puno vremena da ih odgledate, ali se i pored toga čini da je deset jednostavno premali broj. Dalje, sam materijal na CD-u je nešto između igre i interaktivne zabave što će verovatno prave igrače odvratiti od igranja, a ljubitelje „Pajtonovca“ pomalo razočarati.

Da je *The Quest For The Holy Grail* urađen u stilu *Complete Waste Of Time* bio bi to pun pogodak. Ovakvo smo, međutim, dobili nešto potpuno nedefinisano što je ipak ispod renomea kojeg je družina „Monti Pajton“ do danas stekla. Za lucidnost i neponovljivu originalnost sledi čista desetka, dok pokušaj igre zaslužuje samo osrednju šesticu. Uz malo elementarne aritmetike dobićete konačnu ocenu.

Slobodan MACEDONIĆ

CD-ROM ustupio „Espro“

ZANR: avantura

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompaktni disk



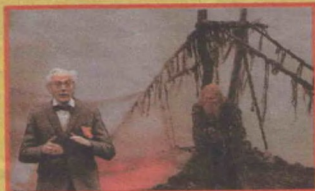
„Montipajtonovski“ humor u svom najboljem izdanju.

Stare igrice upakovane u novu ambalažu. Prekratka igra.



toGrala, ali i da uz put pokupite još dvadesetdevet predmeta koji su većinom vrlo čudnog porekla (banane, ženski donji veš, vitezovi (?), leševi (?)), zamak Kamelot (?!) itd.). Podrazumeva se da su svi ovi predmeti dobro skriveni i pronaći ćete ih samo ako detaljno pretražite svaku lokaciju. Pretraga se, kao što se i moglo očekivati, svodi na klikanje po ekranu, pri čemu skoro svaki kvadratni centimetar krije po nekoliko tipično „pajtonovskih“ fazona. Tek kada sakupite sve predmete (sem Svetog Grala) i neke od njih postavite na neobična mesta na drugim lokacijama, moći ćete da se suočite sa finalnim izazovom na Mostu Smrti (setite se filma i starca koji postavlja pitanja ispred Mosta).

Ukoliko padnete u očajanje zašto ste ne možete da pronađete neki predmet, razloženje će pokušati da vam poboljšaju mini-igrice koje su tematski vezane za određenu lokaciju. Tu su, naprimet, *Drop Dead* (morbidna varijanta *Tetrisa* u kojoj u raku ubacujete leševe), *Knights In Combat* (*Mortal Combat* na vi-



Mary Shelley's

## FRANKENSTEIN

Početak devetnaestog veka u malom mestu Inglešgradu u Bavarskoj, mladi student medicine Viktor Frankenstein upravo je završavao poslednju kopču na svom životnom delu, svojevrsnom „hibridnom“ zombiju sastavljenom od delova ljudskih leševa. Ostalo je još samo da „protrese“ svoju kreaturu sa par hiljada volti kako bi joj udahnuo život. Presrećni naučnik, prepun mladalačkog optimizma, proslavljao je svoj uspeh sve dok čudovište nije postalo svesno svog porekla. Tada su kola krenula nizbrdo...

Svima je poznat lik jednog od najčuvenijih monstura našeg doba, čudovišta doktora Frankenstein, čiju sudbinu prikazuje kulturni roman Meri Šeli. I pored velike popularnosti u skoro svim delovima umetnosti, od filma do stripa, njegov lik nije bio često gost u računarskim igrama (mahom su korišćeni likovi koji su samo po izgledu asocijalni na njega). Sada, zahvaljujući firmi „Sony Imagesoft“ imamo priliku da se zabavimo igrom baziranom direktno na priči iz romana.

Sadržaj je podeljen na šest klasičnih, ali prilično dugačkih nivoa sa rastućom težinom. Na kraju svakog od njih treba se obračunati sa Glavonjom (vojnicima, velikim paukovi i sl.), a posle izgnanog (je-

dinog) života dobija se šifra za tekući nivo. Interesantno je i da se svaki nivo može završiti na više načina. Ukratko, treba veštine za skakutanje po platformama, ali i bistrice glave za rešavanje obilja zagonetki i problema.

Igra počinje na ulicama kolerom zaraženog Inglešgrada, a završava se u „prohladnom“ arktičkom podneblju. Igrač je u ulozi, a koga drugog nego čudovišta (koga mnogi pogrešno oslovljavaju ime-  
nom njegovog tvorca, pa ćemo ga mi prozvat' Frenkli). I pored svoje enormne snage i košarkaške visine, Frenkliju je za uspešan prolazak kraj nad-  
nanih seljaka, mudira, ženturača koje bacaju saksije sa prozora i gomile sličnih napasti, preko potrebna dobra, stara močuga (koristi se pritiskom na 'A' taster). To, nažalost, nije preterano efikasno oružje, pa je stoga najpametnije izbegavati sukobe (kada vas napadne više od jednog neprijatelja, skoro je nemoguće izbeći se bez većih oštećenja). No, motka ima i drugu korisnu osobinu, a to je da se može koristiti kao baklja u neosvetljenim prostorijama – kao što je, recimo, slučaj na drugom nivou koji se odvija u dubini mračne grobnice.

Istrivački element igre odnosi se na sakupljanje i pravilno korišćenje predmeta i povećanje poluga na pravi način. Kada naidete na neku stvarčicu koja

deluje upotrebljivo, obavezno je pokupite (pokretom saginjanja). Skupljeni predmeti se smeštaju u inventar koji se poziva „Start“ tasterom. U okviru njega vrši se izbor predmeta koji treba iskoristiti (taster 'A'), a upotrebljava se tasterom 'B' (naprimar, kad se nađete ispred zaključanih vrata, uđite u inventar, izaberite ključ sa 'A', pritisnite 'B' i, ako sve bude kako treba, vrata će biti otključana).

Druga važna funkcija inventara je kombinovanje dva ili više predmeta u neki treći. Za to je, pre svega, potrebno pronaći neku od tzv. „knjiga znanja“, a zatim iskombinovati istu i dva ili tri druga predmeta (predmeti koji se mogu kombinovati su označeni strelcom nakon izbora 'A' tasterom). Primer za ovo je kombinacija kanapa, točička i knjige fizike koja stvara napravu za podizanje vrata na kraju prvog nivoa.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Kertridž ustupio „DigiTech“

ŽANR: istraživačka igra

PLATFORMA: Mega Drive II

MEDIJUM: 1 kertridž



Jedna od retkih istraživačkih igara za Mega Drive.

Malo više rada na dizajnu ne bi škodilo.



# adidas Power Soccer



rišćenje specijalnih udaraca i trikova, dok je drugi, logično, simulacija realne utakmice.

Svi tereni su vezani za određena godišnja doba i utakmica na svakom od njih je drugačija. Razočaravajuća je činjenica da su postojeći igrači bez svojih realnih mogućnosti (npr. Gullit se pokazao kao vrlo slab igrač), čak i u simulacionoj verziji igre. Druga negativna osobina igre koja upada u oči jeste loš dizajn publike. Navijači su uglavnom predstavljeni raznobojnim nirijska koja se mrdaju tamo-amo. Za animaciju kretanja igrača korišćena je specijalna tehnika programiranja koja u potpunosti preslikava ljudske pokrete. To pruža vrlo realističnu atmosferu kretanja igrača, pogotovo ako se podesi odgovarajući ugao kamere. Povaljno je da golman automatski brani sa velikom preciznošću. Igraču prilikom kontrole golmana preostaje jedino šutiranje lopte sa gola (goal kick).

Od specijalnih udaraca u arkanodnom modu zasigurno je najzanimljiviji Predator-kick, koji ostavlja

plavičaste iskre iza lopte, dok ona prolazi kroz protivničku mrežu. Oduzimanje lopte se uglavnom vrši klizanjem startom, a ponekad je moguće oduzeti protivniku loptu laganim mae-gerijem (*u stvari, mae-ti-geri, prim. G.J.*) obarajući ga na zemlju. Ukoliko u meniju niste namestili „Blind“ opciju za sudiju, posle ovakve akcije dobićete žuti karton. Celu utakmicu komentariše francuski, engleski i nemački komentator, što povećava komičnost dešavanja na terenu.

Za vreme poluvremena možete pogledati video inserte tj. reklame o novim proizvodima „Adidas“, uključujući i kopačke „Predator“ (neophodne za Predator-Kick). Zvučni efekti u igri su ograničeni na najviše (Crowd), jednu (vrlo bednu) muzičku temu i dosta dobre šumove na terenu. Iako je reč o reklamnom projektu, „Psygnosis“ nije smanjio stečenu slavu.

Branislav BABOVIĆ

CD-ROM ustupio „Exit Production“

ŽANR: fudbalska simulacija

PLATFORMA: PlayStation

MEDIJUM: 1 kompaktni disk

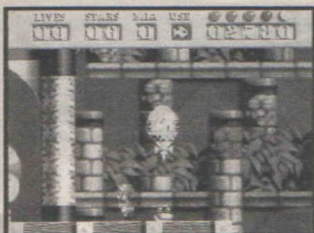


Vrlo realistična animacija i kvalitetan dizajn.

Čekanje prilikom dekompresije podataka i slab zvuk.



# Putty Squad



Zvanični nastavak igre *Silly Putty* očekujemo već više od dve godine, koliko je prošlo od vremena kada smo probali nekoliko demo nivoa. U domaćoj ponudi nedavno se pojavila finalna beta verzija *Putty Squad* na jednoj disketi, koju smo testirali. Do izlaska finalne verzije nedostaju samo sitnije dorade oko zvuka, menija i nekoliko novih nivoa.

Nekadašnjim vlasnicima Commodorea 64 ime firme „System 3“ budi uspomena na noći provedene uz igre *The Last Ninja* serijala. Višegodišnje zatišje ova kuća prekinula je na pravi način, izbacivši sjajnu platformsko-logičku arkadu, igru iz žanra koji je po poslednjih godina postao pravi raritet.

U glavnoj ulozi je amorfna kreaturica koja je zahvaljujući svojoj žitkoj konzistenciji u stanju da menja oblik. Pored osnovnih pokreta može da se izdužuje i skuplja, stapa sa podlogom i sl. Tako širok dijapazon pokreta ostavlja mogućnost za bezbroj kombinacija sa skupljanjem i korišćenjem predmeta, prolaskom kroz vrata i teleporte ili uništavanjem neprijatelja. Tako, naprimjer, sve napasnice možete srediti na svoje načina. Najlakše je pesnicom, ali je daleko efikasnije

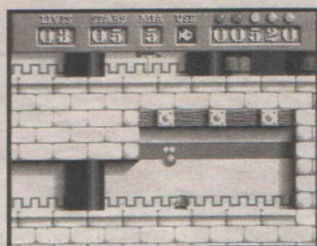
naprevo nagaziti neprijatelja, a tek zatim ga udariti u pravcu njegovih kolega, koje će ovaj poskidati kao kegle (što bi naši rekli, više muva jednim udarcem). Tu su još i bombe, mine, rakete i ogroman broj dodataka.

Pokupljen predmet se automatski smešta u inventar, a iz njega aktivira saginjanjem, tj. razmazivanjem po podlozi i pritiskom na pucanje. Istim pokretom vrši se i prolaz kroz teleport (predstavljen u obliku kriške sira), kao i sakupljanje izgubljenih Putija (crvene kreaturice nalik gubavom junaku, koje skakuću u mestu). Vrata se otvaraju kombinacijom pucanja + gore.

Za prelazak nivoa treba pokupiti sve Putije (postavite se ispod njih i sagnete), a zatim pronaći vrata (što je često teži deo posla). Mnogobrojne neprijatelje je pametnije izbegavati, jer se energija brzo prazni (srećom, može se i obnoviti raznim postolicama). Uputrebn predmeti su toliko mnogobrojni da ih ne vredi opisivati. Jednostavno ih skupljajte i probajte čemu služe; tako će i iznenađenje biti veće (neki dodaci su stvarno uvrmuti i teško da se nećete nasmejati).

Grafika nije izašla van okvira prosečnosti, dok su zvučni efekti zaista sjajni, kako po pitanju količine, tako i po kvalitetu. Ambijent, dizajn nivoa i dužina su vešto ukomponovani. Svaki nivo donosi po neki novi detalj, tako da se održava pažnja i želja za prelaženjem ostatka igre. Zameramo jedino malu veličinu sprajtova i prilično nerazgovetno digitalizovan govor. To su jedine veće mane na koje smo naišli i nadamo se da ih neće biti u sledećoj verziji.

G. JOKSIMOVIĆ



ŽANR: platformska igra

PLATFORMA: Amiga 1200

MEDIJUM: 1 flopi disk



Izuzetna  
zaraznost sa  
mnoštvom  
zanimljivih  
detalja.

Nikakvih  
novina  
grafici.

## OLYMPIC SUMMER GAMES Atlanta 1996

U svom prepoznatljivom maniru „U.S. Gold“ nastavlja sa serijom konverzija olimpijskih igara, ovog puta na SNES platformama. Na nesreću, pozitivna atmosfera koja je uvek pratila igre ove firme već duže vreme ne pokazuje lice i budi ozbiljne sumnje u dalju sudbinu i kredibilitet ovog nekada legendarnog proizvođača računarskih igara.

Moramo priznati da smo pre startovanja igre i pored doze skepticizma očekivali mnogo više od onog što smo videli. Uzimajući u obzir činjenicu da je protekta Olimpijada oborila mnoge rekorde (naročito po pitanju broja zemalja učesnica), zaista je premalo truda uloženo u izradu ove simulacije. Jednostavno, napravljen je skorak unazad u odnosu na slične sportske igre.

Pre svega, tehničke karakteristike, iako nisu najvažniji element u ovim igrama, nikako nisu dostojne renomea konzole kakva je SNES. Teško je reći da li će vam se pre smučiti anemična i nesrećno napisana muzika, ili krajnje siromašna i malobojna grafika.

Animaciju ostavljamo po strani kao jedan od retkih elemenata koji bi prošao sa pozitivnom ocenom.

Drugo, broj zemalja za čije se boje možete boriti sveden je na jedva osam (o Jugi, naravno, nema ni pomena). Imena atletičara su izmishljena, dok se šampioni poput Džonsona pominju samo u listi svetskih i olimpijskih rekorda. Okrajši se vode samo u osam atletskih i dve streljačke discipline: 100m sprint, 110m sa preponama, bacanje koplja, troskok, skok udaj, skok uvis, skok s motkom; bacanje di-

ska, gađanje glinenih golubova i streličarstvo. Poslednje dve discipline, kao i sprint, skok udaj i uvis lepo su urađene, dok su ostale ili previše komplikovane, ili krajnje nezanimljive.

Trkačke discipline (100m i 110 sa preponama) se igraju kombinacijom brzog pritiskanja na tastere 'A' i 'B' i strelcom nagore (za preskakanje prepona). Fora sa brzim pritiskanjem „pali“ i kod skakačkih disciplina, s tim da kod skoka s motkom neposredno pre spuštanje motke na zemlju treba pritisnuti strelicu nadole, pa držati strelicu nagore uz simultano tapkanje po 'A' i 'B' tasterima. Princip bacanja diska i koplja su ostali nedokučeni.

I pored svih nedostataka kojima igra obiluje, nepravedno bi bilo potpuno je otpisati. Stvar se naročito popravila kada igrate u društvu, gde megdan sa živim protivnikom predstavlja sasvim drugo iskustvo (a postoji i mogućnost da sve „nesuglasice“ rešite na licu mesta u direktnom obračunu).

G. J.

Kertriž ustupio „Beosoft“

ŽANR: sportska simulacija

PLATFORMA: SNES

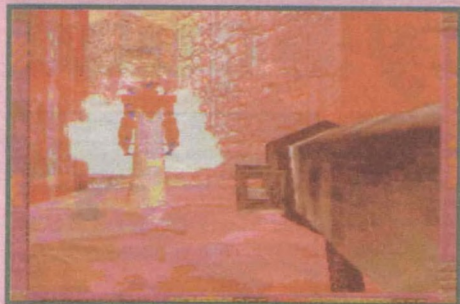
MEDIJUM: 1 kertriž



Nije loše  
za igranje  
u društvu.

Vidi tekst.





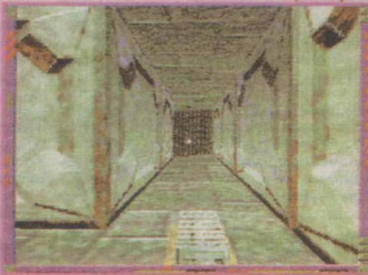
# ALIEN BREED 3D III

**F**rava navala stereotipnih igara posmatranih „u prvom licu“ sa jurcanjem i uništavanjem svega što se miče po mračnim tunelima, zahvatila je pre par godina i Amiginu scenu. Svi prethodni pokušaji da se napravi kvalitetan *Dom Klon* nisu uvek rezultovali uspehom. Prvi do *Alien Breed 3D* (SK 11/95) bio je suviše siromašan detaljima i odlikovao se stravičnom sporošću. Ipak, „Team 17“ je u saradnji sa „Ocean Softwarecom“ izdao 16 novih nivoa *Alien Breed 3D* serijala sa grafičkim poboljšanjima koja još nisu viđena na Amigi. Ali ovaj, za prave osećaj i igranje trebaće vam akceleratora kartica s dosta memorije.

Centralni junak prvog dela spašen je u poslednjem trenutku pre eksplozije vanzemaljca koji su

inficirali kompletnu ljudsku koloniju na stranoj planeti. Budi se na stranom svemirskom brodu i sa užasom zaključuje da su njegovi spasioći mrtvi, a brod naseljen vanzemaljcima opasnim po ljudsku civilizaciju. Vreme je za novi obračun.

Ako ste pomislili da je 16 nivoa igre premalo, posle susreta sa prvim neprijateljima promenite mišljenje. Dizajn svakog nivoa je različit i neke delove, ako ne želite, ne morate ni obilaziti. Vanzemaljska populacija je brojnija nego ikada i poseduje neverovatnu veštačku inteligenciju (tj. navodjenje). Pošto vas neprijatelji ne vide iza zaklona, bežanje ispred nadmoćnijeg protivnika je sasvim realno rešenje. Najteži suparnici su



leteći vanzemaljci koji se kreću ogromnom brzinom i još brže spuštaju skalu vaše energije. Kada su u kombinaciji sa prizemnim sunarodnikom, onda je skoro neverovatno izbeći smrtonosne napade.

Ipak, arsenal našeg junaka nije nimalo siromašan i ukoliko se potrudite oko pronalazača dodatnog oružja, možete još više poboljšati situaciju. Granate je korisno bacati u trenucima kada ste opkoljeni, dok se laseri i bacati plazme koriste za odstranjivanje pojedinačnih smetala. Kretanje kroz mračne lavirinte ponekad može biti zamarajuće. Zato su programeri olakšali situaciju ubacujući hologramsku mapu. Kada naučite da je koristite, nećete imati nikakvih problema pri kretanju i orijentaciji na svakom nivou.

Od tehničkih detalja najzapaženije unapređenje imaju zvuk i osvetljenje. Svako čudovište u igri pravi karakterističan zvuk (tj. urlik!) i celu igru prate muzičke teme koje povećavaju već dovoljno jezivu atmosferu. Većim delom igre dominiraju mračni hodnici sa žmirajućim neonskim lampama i udaljenom svetlošću. Mračnu prostoriju možete osvetliti ispaljujući metal-dva užarene plazme. Efekti eksplozija su realistični i bude želju za masovnim odstranjivanjem ljigavih neprijatelja. Poslasticu predstavlja Editor



nivou, koji radi na 4 MB RAM-a i pomoću koga kreirate nove nivoe i koristite ih u igri.

**Branislav BABOVIĆ**  
Igre za Amigu ustupio „Amiga Centar“

ZANR: pucačka igra

PLATFORMA: Amiga 1200

MEDIJUM: 4 flopi diska



**Vrlo kvalitetna i zanimljiva pucačka igra.**

**Zahtevnost konfiguracije i prevelika težina.**





Nekada jedna od najproduktivnijih firmi „Team 17“, čije su igre uvek bile rado viđene u domu svakog Amigista, očigledno se suočava sa problemom nedostatka ideja. Jer, posle igre *Worms*, koja za svoj dobar uspeh najviše duguje relativno svežem idejnom rešenju, programeri „Teama 17“ napravili su jednu zanimljivu, pomalo neobičnu, kvalitetnu, ali nimalo inovativnu simulaciju relija.

*World Rally Fever* definitivno ne pripada aktuelnom talasu renderovanih SVGA simulacija (za čije će igranje uskoro i P5 na 166 MHz biti donja granica). Pre bi se reklo da se radi o rimejku najpopularnije trkačke igre osamdesetih, čuvenog *Out Runa*, a osećaju se i motivi iz *Power Drifta*. VGA rezolucija će mnogima izmamiti kiseso osmeh na licu. Pa ipak, živahnim koloritom, bogatom i sočno filovanom pozadinom i, najviše od svega, brzinom izvođenja, taj nedostatak je većim delom nadomešten. Srećom, još uvek ima programera koji nisu zaboravili na činjenicu da atmosfera igranja ipak dolazi ispred šminke, ma kako staromodno to zvučalo.

Reli trke, bez obzira na svu svoju atraktivnost, spadaju u najrizičnije sportske discipline. U poređenju sa onim što vas čeka u *World Rally Feveru*, takmičenja u Formuli 1 su isto što i biciklistička „Trka kroz Jugoslaviju“. Jer, sem opasnih terena, treba se boriti sa sedam podivljalih suparnika koji se služe svim dozvoljenim i ne-baš-dozvoljenim sredstvima kako bi stigli do cilja pre vas. No, sve je to od „sportskog“ duha i „takmičarske“ atmosfere.

Postoji 16 staza, razbacanih po površini majlice Zemlje. Takmičenje je podeljeno na 4 trke po 4 staze, sa rastućom težinom. Da bi se prošlo u sledeći

# World Rally Fever



krug, treba osvojiti jedno od prva tri mesta (ništa lakše, samo pobijte petoricu protivnika).

Principi vožnje je, sam po sebi, iznenađujuće lak.

U nedostatku džojstika, četiri kursoriska tastera će služiti za kontrolu nad vozilom.

„Enter“ za skok, a desni „Shift“ za korišćenje pokupljenog predmeta. Za pobeđu u tri nje neophodno neprekidno voziti najvećom brzinom. Mnogo je važnije „odraditi“ trku tehnički što čistije, dakle sa što manje grešaka (pod „greškom“ ovde se podrazumeva razlupavanje o zgrade, sletanje sa staze i

slične neprijatnosti koje bi vam se u realnom životu desile samo jedamput). Srećom, ne postoji evidencija o oštećenju vozila, pa se može slobodno lupati do mile volje.

U početku će se javiti manji problemi pri ostrijem skretanju. Za razliku od većine sličnih simulacija, ovde ne treba držati taster sve vreme skretanja, već samo na početku. Time se, u stvari, vozilo postavlja pod određenim uglom u odnosu na stazu i u tom položaju će ostati sve dok se ne ispravi laganim skretanjem u suprotnom smeru (ovim se, valjda, trebalo postići efekat zanošenja, ali je ipak malo preterano). Zato se ne uzbuđujte zbog vožnje u stilu pijanog beogradskog taksiste, jer će već minimum vežbe drastično popraviti vaše manevarske sposobnosti.

Zivi protivnici nisu jedina muka koja će ometati vožnju. Same staze često skrivaju vrlo neprijatna iznenađenja koja često uzrokuju zletanje sa puta, što je zaista veoma frustrirajuće iskustvo jer je vraćanje na stazu toliko otežano da protivnici mogu odmaći i više od pola kruga (tada elegantno potegnute za „Esc“ tasterom, pa iz početka). Najčešće prepreke su: krke (treba ih preskakati, inače drastično

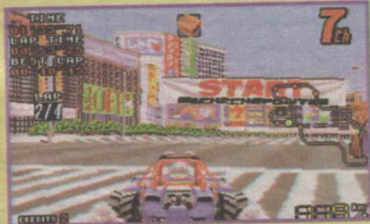
usporavaju), zidovi (neki krele zaid' o put, sunce mu...), ovce (lopada mi se kako mekuću kad proletim kroz stado, a i volim očvrtinu, prim. aut.) i burad sa uljem (mogu se iskoristiti za blokiranje protivnika).

Dodaci koji se skupljaju prolaskom ispod belih tabli su često odlučujući faktor u borbi za plasman. Koriste ih i protivnici, a tada vas opominje zvučni signal. Bomba služi za usporavanje vozača ispred, gajbe se postavljaju kada vam se neko začači za leđa, turbo daje vremenski ograničenu veću brzinu, „POW“ dodatak privremeno čini vozilo otpornim na zamke postavljene od drugih vozača i, konačno, reverzne kontrole obrću komande za skretanje. Još jednom da ponovimo, svi dodaci se aktiviraju desnim „Shift“ tasterom.

Pre početka trke na izbor je ponuđeno osam likova nacrtanih u stilu japanskog „Manga“ stripa. Izbor vozača zavisi od stila vožnje koji gajite, s obzirom da svako od njih ima svoje prednosti i mane.

Navešćemo i neka zapažanja koja ne idu u prilog pozitivnoj oceni. Nedostatak opcije za dva igrača, mrežno ili modemsno igranje dosta je unazadio inače sjajnu igru za više igrača. Za kritiku je i otežana i na momente nelogična kontrola vozila (zakonitosti fizike često nisu prijatne, ali su deo realnosti); nema ni pravog osećaja borbe za održanje kontrole nad vozilom. VGA rezolucija ponekad stvara neprijatne efekte pikselizacije. *World Rally Fever* se može startovati i na 386DX 33 mašinama, mada je 486DX2 66 preporučeno minimum. Memorijski minimum je 4MB RAM-a.

Gradimir JOKSIMOVIĆ



ZANR: auto-moto simulacija

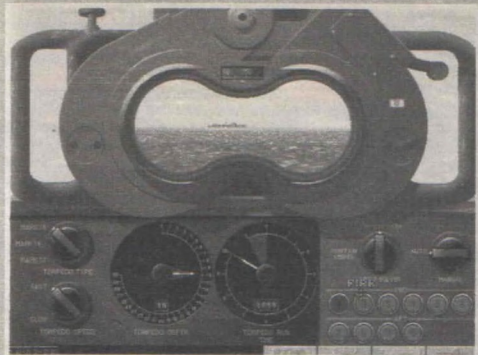
PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompaktni disk



Brza animacija uz bogatu pozadinsku grafiku.

Isključivo za jednog igrača.



# Silent Hunter

**P**odmornice su oduvek pratile pažnju malog, ali odabranog kruga ljubitelja neobičnih simulacija. *Silent Service* sa Amige je već ušao u legendu, a sa svakom sledećom simulacijom podmornice mogli ste sve više da se uživate u pritaeno šumjanje okeanima sveta. Dobru simulaciju podmornice je, zapravo, tehnički mnogo lakše napraviti nego dobru automoto simulaciju ili simulaciju letenja – na moru se sve odvija sporo, tako da se ne mora praviti kompromis između kvaliteta grafike i brzine animacije. Očigledno su to shvatili i ljudi iz SST-a, kuće specijalizovane za strategije i si-

mulacije. Rezultat toga je verovatno najbolja simulacija podmornice do danas – *Silent Hunter*.

Ovo CD izdanje je, kao i ostala, puno sminko (treba CD podmazati), Sem turneje po podmornici, u kojoj možete upoznati sve njene elemente i mnogo spremniji ući u upravljanje istom, tu su i autentični zvučni zapisi čuvenih komandanata američkih podmornica iz Drugog svetskog rata. U njima oni otkrivaju svoja iskustva, tj. male tajne velikih majstora potapanja krstarica. Sve je to prapraceno digitalizovanim autentičnim crno-belim filmskim zapisima iz tog vremena.

Odmah se može primetiti da je igra urađena sa puno osećaja za detalje: grafika je atraktivna, ali uz to jasna i veoma precizna. Što se prirodnih elemenata tiče, tj. mora i neba, zaista je postignuto savršenstvo. Bez obzira da li potapate u zoni ili po mirnom mrazu, dok peče zvezda ili se navlače oblaci, mreškanje, talasanje mora, presijavanje njegove površine i osećaj kretanja podmornice je tako uverljivo, da ćete verovatno „utripovati“ i miris mora ako se dovoljno uživate.

Igra je tako koncipirana da vrlo brzo možete njome ovladati. Kako pokrećete miša po ekranu, dobijate tekstualni opis opcije nad kojom vam se pointer trenutno nalazi, tako da je skakanje između različitih komandnih ekrana i apsolutnom početniku potpuno jasno. Kao dopunu, na svakom od ekrana u donjem desnom ćošku imate još po nekoliko ikonica za promenu modusa. Naprimera, ako ste na palubi, možete da gledate svojim okom solokolovim, dvogledom, da ciljate torpeda ili naredujete skretanja i zaranjanja (aj, aj, ser). Na originalnom disku priložen je i TXT fajl koji, kad se odštampa, zau-

zme 5 stranice. Sadržaj sve komande sa tastature. Biće vam dovoljno samo nekoliko sati igre da vaše reakcije na svaku situaciju postanu munjevit.

Kontrola ispaljivanja torpeda je do sada najkompleksnija od svih simulacija podmornice – sem određivanja smera kretanja torpeda, možete određivati i brzinu, kao i dubinu. U zavisnosti od toga kojim tipom podmornice upravljate, možete imati na raspolaganju i nekoliko različitih tipova torpeda. Za borbu „prsa u prsa“ sa razaračima imate i palubni top, samo što bi vam verovatno pametnije bilo da zaronite kada se neki od lešinara ustremi na vas. Čak i ako sidete ispod periskopske dubine, pomažući se radarom i sonarom, svoje „vatrene poklončiće“ možete da sprovedete na pravo mesto.

Scenario igre je deja vu: vi ste američki patriota, komandant nekog od brojnih tipova podmornica u Drugom svetskom ratu, u jurinjavu po Pacifiku za plutajućim objektima gusnih Japanaca. Možete igrati neku autentičnu istorijsku misiju, improvizovanu misiju, ili započeti kampanju. Impresivan je raspon brodova „malih žutih“ koje možete potapati. Među njima ubedljivo dominiraju nosači aviona (ko bi rekao da su ih imali toliko?).

*Silent Hunter* je igra koju će sigurno svaki ljubitelj podmornica kovati u zvezde, provesti nad njom noći i dane – virtualne, koji viđeni na ekranu neće delovati ništa manje ubedljivo od stvarnih, koje nam donosi dnevna svetlost kroz prozore naših cybersvetova.

Aleksandar VELIKOVIĆ

CD-ROM ustupio „Espro“

ZANR: simulacija vožnje

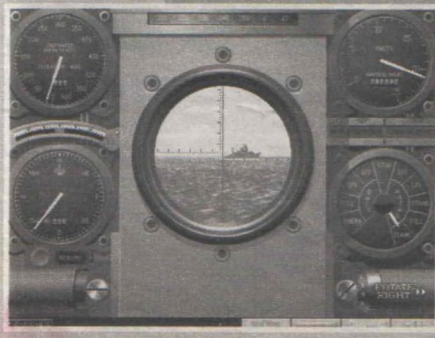
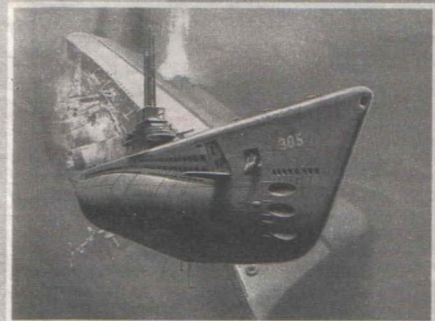
PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk



➔ Konceptualno, grafički, zvučno i tehnički izvanredan program.

Malu komplikovan sistem ciljanja torpeda, a i učenje predugo traje. ➔



# PlayStation



Kompletna ponuda za  
Sega klubove

PlayStation sa direktnim  
ucitavanjem kopija - Pal  
Ugradnja konvertor cipova

Tajmer za PlayStation ,  
Volan , Adapter za 4  
igraca , Memorijske  
kartice , Kabl za antenski  
ulaz , Scart kabl i preko  
sto naslova - Pal standard

## TOP 10

- Formula one
- Crash Bandicoot
- Die hard trilogy
- Return fire
- Raging Skies
- Top gun
- Galaxian<sup>3</sup>
- Starfighter 3000
- Space Hulk
- Sampras extreme tennis



## Kon Tiki

Beograd tel. 011/ 154-836

Novi Sad tel. 021/ 27-683



S pamača je delatnost koju ste zadali na nekojelse kriju pod gustim velom tame. Tek s vremena na vreme u javnost greškoin „procu- ri“ poruka informacija (obično sa dvadesetak godina zakašnjenja) koja (kao i svaka serija- zija) izazove naglo interesovanje šireg kruga ljudi. Zato pokušaj „Activisiona“ da na pomalo uspravnu grafičku scenu konačno donese nešto drugačije pred- stavlja pravi korak.

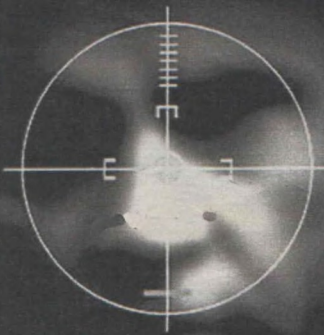
Igra *Spycraft* je vraća nezamenljivi atmosferu hladnog rata. Ova zaista dobra ideja dobija još više na težini ako se zna da je „Activision“ nekako uspeo da ubedi Olega Kaljužina (Oleg Kalugin), bivšeg se- ra KGB-a, i Williama Kolbija (William Colby), nekada- šnjeg šefa CIA, da pruže punu pomoć u izradi *Spy- crafta*. Ta pomoć se ne ogleda samo u informacija- ma i sugestijama, već i u glumi. Obična se pojavlju- ju kao akteri u igri. Nije da više volimo Zapad, ali go- spodin Kolbi je svojoj ulogu odigrao daleko ubedljivi- je od kamarada Kaljužina.

Čitav tim ljudi je bio zadužen za kreiranje razno- raznog „bondovskog“ oružja koje bi naslo primenu u igri. Kolbi je potvrdio da je jedno od njih, Radadi- on Guin, stvarno usavršavan od strane CIA u plani- ranju atentata na Fidela Kastro. Takođe, koristeći se velikim brojem podataka koje su ljudi iz „Activisiona“ o- skrili sasvim slučajno, a koji se uđu bršiti (čija- v- enih) operativaca CIA i KGB. Logično, CIA se pobu- nila (*Spycraft* je nekako izmakao cenzuri) i po reči- ma Endriju Goldmana, (Andrew Goldman), produ- centa *Spycrafta*, neko će morati da provede par go- dina sitno kamen u kolofadu, tako da u „Activisi- onu“ već neko vreme donose odluku ko će to biti.

*Spycraft* je avantura koja se u potpunosti odvija iz perspektive prvog lica. Sadržaj video-klipove, inter- aktivne sekvence i više uobitajanih slagalica koje će vam, po rešavanju, odati još jedan deo priče.

Par dana pre planirane posete američkog predse- dnika Rusiji, raski predsednički kandidat ginu u atentatu. Zašto ovo smeta Amerikancima nije vaša stvar, no vi ste u ulogu specijalnog agenta Torna (Thorn) koji iznenada dobija poziv da se priključi specijalnoj ekipi formiranoj da otkrije atentatora. Pre nego što započnete misiju, morate proći kroz neku vrstu obuke tokom koje ćete naučiti da rukov- ođujete špijunskim „alatima“. Tu su upore- đivanja satelitskih i avionskih snimaka nekog područja, uvećavanje fotografija i, na kraju, neka vrsta špijunskog *Dooma* – kreće se po nekoj džungli sa zadatkom da pobijate sve protivnike na koje usput naletite. Jednostavno „sarajte“ nišanom i štedite municiju i prvi deo igre će biti lako savršen.

Drugi deo, otkrivanje identiteta atenta- tora, događace se uglavnom na relaciji Moskva-Vašington. Tu je sve kao u do- brim trileru – vaša „vera“, preko koje do- dobijate važne informacije, došmci, skloni- štata... Da biste došli do posavijenog cilja, koristice najsavremeniju opremu – apa-



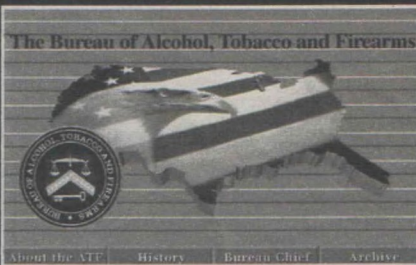
# SPYCRAFT

ličnosti i još gomilu drugih stvari. Da bi- ste se logovali na Intel Link koristite kom- putere koje nađete u kancelarijama (za pun pristup), ili plavu isoricu u donjem desnom uglu ekrana (za delimičan pri- stup). Ove je najzanimljivije to što su u „Activisionu“ planirali da *Spycraft* postane jedna od prvih Internet avantura, s tim što bi se putem modema mogli direktno povezati sa vrlo realističnim kopijama tajnih „Siteova“ američke vlade i isči- tavati namovne podatke u vezi sa slučajem.

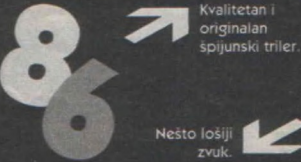
FMV je prilično neobičajne rezolucije (512 x 384), ali prosečnom igraču to neće smetati tokom igranja jer je lonake prili- čno teško uočiti bilo kakvu razliku u slici. Sve originalne fotografije su snimljene na 35 mm filmu, a zajedno sa fotografijama preuzetim iz CIA arhi- ve trebalo bi da predstavljaju još jednu atrakciju.

Najinteresantiju stvar u *Spycraftu* čini otvara- nje tajnih arhiva CIA i KGB posle toliko godina „u mraku“. Samim tim *Spycraft* predstavlja izuzetno original- no i zanimljivo ostva- renje, koje svakako zaslu- žuje „jedan krug na vašem laseru“.

Ilir GAŠI  
CD-ROM ustupio  
„Extreme Plato“



**ŽANR:** avantura  
**PLATFORMA:** PC  
**MEDIJUM:** 3 kompaktna diska



Kvalitetan i originalan špijunski triler.  
Nešto lošiji zvuk.



rate za prepoznavanje glasa, odnosno za analizu slike, foto-robote itd. Treba naglasiti da se sve ovo bazira na pravom hardveru i softveru koji koristi CIA. U jednom delu igre čak ćete odrediti odakle je sve uletu mogao da isplui smirnosni metak, uz pomoć kamera, virtualnog modela mesta atenta- tora (crveni trgi) i kompjuterskog programa razvijenog posle Kenedijevog ubistva.

Št *Spycrafta* čini Intel Link, neka vrsta globalne mreže na koju su „prikačeni“ ser- veri većine vitalnih američkih službi (CIA, FBI, DEA). Pomoću Intel Linka dobijate naj- svežije informacije, poruke od svojih sara- dnika i prepostavljenih, dosjeca određenih

# ESPRO

No.1 CD Klub u Beogradu

11000 Beograd, Kralja Milutina 19  
Tel/Fax: 011/332-086

PC

SONY

- 
1. QUAKE
  2. Z
  3. VIRTUAL SOCCER
  4. ANGEL DEVOID
  5. URBAN RUNNER
  6. SPY CRAFT
  7. CLINGON
  8. FORMULA 1 GP 2
  9. BERMUDA SYNDROM
  10. MONTY PYTHON H. GRAIL
1. FORMULA 1 GP
  2. CRASH BANDICOOT
  3. RESIDENT EVIL
  4. FADE TO BLACK
  5. TEKKEN 2
  6. BURNING ROAD
  7. TRACK & FIELD
  8. TOSHINDEN 2 PLUS
  9. RIDGE RACER 2
  10. TOBAL NO.1

Snimanje na CD-ROM \* Prazna CD-ROM Media

Representative for Macedonia

## SKY-SOFT

ul. Tome Arsovski 1<sup>b</sup>, 91000 Skopje  
Tel/Fax: 091/23 11 44, 091/22 66 33

# Gearheads

**S**lijivi povratak na scenu već poznato za boravljene firme „Philips Media Games“ obeljele je igrom *Gearheads*. Iako su danas u trendu glazbene igre epskog karaktera, koje sve lošićke dolaze na većem broju kompaktnih diskova, kratka logička aršada namijenjena Windows okruženju predstavlja dobrodošlo osvježenje. Stara pravilo koje tvrdi da dobru igru čini jednostavna ideja, još jednom je našlo svoja primenu u praksi.

Tematika *Gearheads* se donekle oslanja na motive iz filma „Toy Story“. Na suprotnim stranama bojnog polja našle su se dve suparničke vojske sastavljene od igračka na navijanje. Međutim, igrače nisu inteligentna stvorenja (poput Vudija i Baza) već samo presni pešaci koje kontrolisuje igrač.

Koncept je sasvim jednostavan. Igračima na obe strane se pruža mogućnost izbora jedne od dvanaest različitih igračka. Svaka od njih se odlikuje drugačijim izgledom, brzinom, snagom i pravcem kretanja, a zajedničko im je da se pri puštanju moraju naviti. Poprište bitke su table sa raznim terenima, a cilj je preobratiti 21 igračku na protivničku stranu table i, istovremeno, onemogućiti suparnika da učini isto (pričuvavajući njegovih jedinica, bržim prebacivanjem svojih ili kombinacijom obe tehnike).

Najzanimljivija osobina igre je izuzetno velika brzina odvijanja, zbog koje nemaju vremena za puno razmišljanja. Stoga je potrebno oformiti taktiku (osim teški elementi, vrlo misliti i još bolje deliti često sekundarne odlučuju pobjednika). Nasuđeno oslobađanje igračka nikada neće uroditi plodom, naročito ako se radi o sporim i tromim likovima. Ne treba smetnuti s uma ni činjenicu da se vlastite igračke lako mogu okrenuti protiv svog „vojskovođe“, što je razlog višestruke da se izbegava stvaranje gužve na tabli. Bitnije najadekvatnijih igračka, obuzdavanje neprijateljske ofanzive i korišćenje slabosti protivničke strategije su pravi izazov i sjajna zabava, posebno u borbi protiv živog protivnika.

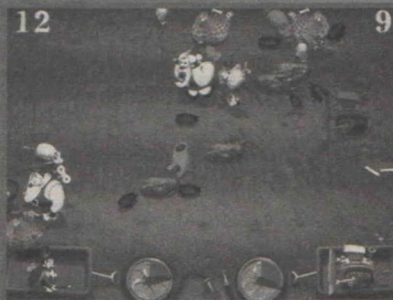
Ekran je svojim najvećim delom predviđen za igranje. Na dnu ekrana su indikator za navijanje (u obliku sat) i igračka koja se trenutno navija. Vođenje računa prilikom pomicne igračke, jer tada navijanje počinje od nule, igračka koja ne stigne do kraja table stoji na ekranu oko pet sekundi po završetku kretanja. Ako je vi ne iskoristite u tom intervalu, to može uraditi protivnik. Ali, ako ni on to ne uradi, igračka nestaje. Oba igrača imaju ograničen broj igračka na raspolaganju.

Kursorskim tasterima vrši se izbor igračke i mesta sa kojeg će biti puštena (označenog strelicom). Kazaljka i donji deo ekrana polagaju navijanje igračke (što se duže navija, dalje će ići, što opet zavisi od težine same igračke). Prekladanje navijanja i spuštanje na tablu obavlja se „Shift“ i „Ctrl“ tasterima (za definisanje tastera pogledajte opciju Information u glavnom meniju).

Galerija igračka je duhovito dizajnirana. Likovi su pažljivo renderovani i vešto animirani (naročito u scenama sukoba). Tereni se menjaju i bogati su „destabilizirajućim faktorima“ u obliku buba, rupa u ledu, teleporta, zidova i specijalnih dodataka (za puštanje više igračka odjednom, približavanje licu table i drugo). Napravljeno pregled svih likova, sa osvrtnom na neke napajanje karakteristike.

• **Disasteroidi:** teško naoružani dvopolmetarski robot tasinuće sve igračke čija veličina ne prelazi njegovu. Kreće se sporo i pravolinijski, a treba ga naviti najmanje za 3/4 kruga kako bi se dogodio do suparničke strane.

• **Deadhead:** igračka u obliku lobanje služi za plašenje protivničkih (ali i sopstvenih) vojnika, koji



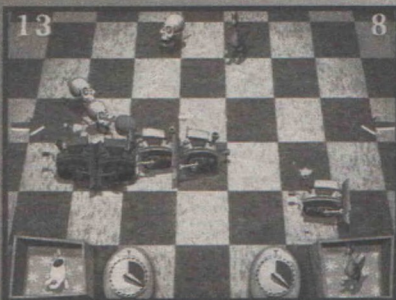
tada menjaju smer kretanja. Kreće se sporo, krivudavo i treba ga naviti za pun krug.

• **Clucketa:** sočna, debela kokoška koja tokom svog sporog putesestvaja izleže i po koje pile (ako stigne do cilja, ono donosi poen kao i svaka druga igračka). Treba je naviti za oko pola kruga.

• **Big Al:** masivni buldožer je najteža figurina u igri. Efikasan je u defanzivnim manevrima i naročito uspešno se koristi protiv velikog Disasteroida ili malih i nezgodnih bombi. Kreće se pravolinijski i treba mu navijanje od 3/4 kruga.

• **Presto:** veliki mađioničar spada u zaljubljenike vojnika, jer tokom bitke koristi trik nestajanja, što ga čini teškim za zaustavljanje. Pomeru se srednje brzo, a navija za pola kruga.

• **Krash Kringle:** iako je u odelu Dedu Mraza, radi se o bivšem kečeru. Kružno momku kome nije problem da ubedi protivnika da se vrati u smeru kojim je pošao (deluje slično lobanji).



Spor je i težak, te ga treba dobro naviti (za oko 3/4 kruga).

• **Ziggy:** živahni leteći insekt je nabrzi lik. Mana mu je da se pri svakom sudaru sa neprijateljem prevrne na leđa, što ga onespobijava za dalji prodor. Navija se samo za 1/4 kruga i sa njim možete postići najviše pojedinačnih poena. Kada ga koristi protivnik, treba namesiti široku odbranu pomoću buldožera i drugih velikih igračka.

• **Handy:** ruka za navijanje kojom ponovo pokrećete posustale igračke. Brz je i treba ga naviti za 1/4 kruga najmanje.

• **Zap-Bot:** robot VKV-električar je pravi eliminator. Kreće se dijagonalno, brz je, ali slab. Navija se za pola kruga.

• **Walking Timebomb:** tik, tak, tik, tak... bunum! Moguć ga je tempirati da eksplodira u određenom delu ekrana (u intervalu namotavanja od 1/4 do 1/2 kruga).

• **Orbit:** zalutali NLO ima najbolje manevarske sposobnosti i prava je šteta što nije brz kao Ziggy. Namotava se za pola kruga.

• **Kangaruffian:** kengur-bokser (sećate se crtača sa mačkom Silvestrom?) koji je u stanju da prodromi aperkatom preusmeri kretanje igračke nazad do polazišta. Kreće se dijagonalno, što ga čini teškim za zaustavljanje, a navija se za svega 3/8 kruga (preciznost hvale vredna, prim. ur.).

Za kraj, uz pohvale za solidne tehničke karakteristike, još jednom ističemo prednosti igranja u društvu i ljudimo nedostatak opcija za mrežno i modemsko igranje. Možda će buduće verzije *Gearheads* omogućiti i to zadovoljstvo.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

ŽANR: logička igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompaktni disk

84

Originalna ideja uz dosta doteranih sitnica

Nedovoljno primamljivo za jednog igrača



## predstavlja



Kompanija „The Avalon Hill“ poznata je prvenstveno po sjajnim strateškim stonim igrama na tabli. Prirodno, svoja izvrsna ostvarenja objavljuju i u elektronskoj formi. Njihove strateške igre su namenjene pretežno starijem uzrastu, što svedoči o kompleksnosti simulacija. Evo nekoliko naslova:

### ● *Wooden Ships & Iron Men*

je jedna od retkih igara koja razrađuje pomorsku, bitku iz legendarne igre Sida Mejera *Pirates!*. Programeri „The Avalon Hill“ su razdili i unapredili sjajnu ideju, pa tako ovde imamo na izboru 130 brodova, 18 istorijskih scenarija, editor kampanja, pa sve to još u SVGA grafici! Sem toga, podržana je opcija igranja dva igrača.



### ● *History Of The World*

je strateška simulacija tipa *Civilization*. Birate jednu od 49 nacija koju ćete voditi kroz najznačajnije etape ljudske istorije. Morate voditi računa o raznim faktorima kao što su kuga, varvari, građanski neredi, zemljotresi, poplave, verski ratovi... Istovremeno može igrati do sedam igrača.



na jednom kompjuteru ili preko E-maila.

### ● *Third Reich*

nema vizuelnu ljupkost *Panzer Generala*, ali je podjednako dinamična simulacija najvažnijih bitaka Drugog svetskog rata. Otvara niz mogućih događaja, završetaka rata, recimo da su Saveznici izvršili invaziju u Normandiji pre 1944. godine, ili da su Nemci osvojili Britaniju ili zauzeli Moskvu... Mogu ratovati i dva igrača, ili jedan protiv vrlo inteligentnog kompjuterskog stratega.



### ● *Over The Reich*

se bavi istom temom, ali iz nebeske perspektive. Sažrži 19 različitih tipova letelica, 16 pilota raznovrsnih profila, i gomilu maštovitih mislja – napad na aerodrom, vazdušno čišćenje, pomorske napade,



podršku bombarderima, operacije sa V-2 raketama... Opcija igranja dva igrača podržava e-mail i lokalnu mrežu. (nv)

## Wrath Of Gwendor



klon poznatog *Shadow Of The Beast* serijala dolazi iz softverske kuće „BPM Promotions“. Momčić, zaognut kožom i sa ogromnom tojagom u rukama, bori se protiv sila zla i ljubitelja lokalnog tiranina. U programu je zastupljeno obilje prepreka i logičkih zagonetki što obećava dugotrajnu zabavu. Igra će se na tržištu pojaviti do kraja novembra. (bb)



## Callahan's Crosstime Saloon



Firma „Legend Entertainment“ (*Shannara, Mission Critical*) najavljuje za jesen 1996. godine novu uredbenusnu avanturu, *Callahan's Crosstime Saloon*.

To je bar sličan popularnom TV „Kafću Uzdravlje“, ali smešten u vremenski proces. Tako se u njemu mogu sresti svakakvi likovi – vampiri, vanzemalci, putnici kroz vreme... Za svakog od gostiju vezana je po jedna od ukupno šest priča. Dakle, *Callahan's Crosstime Saloon* je zamišljen kao komplicija šest nezavisnih avantura, koje će igrača provesti od Transilvanije do Amazonije, od jednog do drugog kutka univerzuma. Predsednik „Legend Entertainment“a **Bob Bejts** (Bates) naglašava da će posebno komičnu notu *Callahan's Crosstime Saloon*u dati **Džo Mendel** (Josh Mandel), komičar koji je svoj talenat upotrebio u „Sierrinim“ avanturama *Freddy Pharkas i Space Quest 6*. Više o igri možete saznati na <http://www.legendent.com>. (nv)



## Toonstruck



Sećate li se legendarnog filma Roberta Zemekisa

„Ko je smestio Zeki Rodžeru?“. Uskoro ćemo, zahvaljujući „Virginu“, biti u prilici da igramo igru koja vizuelno veoma podseća na pomenuti filmski hit pre svega zato što na isti način kombinuje nalezged nespojivo –

žive glumce i animirane likove iz mašte. *Toonstruck* je priča o animatoru koga tumači **Kristofer Lojd** (Christopher Lloyd) (trilogija „Back to the Future“, „The Addams Family“). On stičajem neobičnih okolnosti biva uvučen u svet nedovršenog crtanog filma u kome trenutno besni rat između „pozitivnih“ i „negativnih“ junaka. Preko sto prelepih lokacija, više od 70.000 frejmova animacije, jedinstveni „tunatopia“ sistem igranja i humor doveden do granice apsurdne garantuju da će *Toonstruck* biti veliki hit. Glasovne glavnim crtanim likovima će pozajmiti poznati glumci kao što su **Tim Karl**, **Dom de Luiz** (voditelj američke „Skrivene kamere“) i mnogi drugi. (sm)

## 3 Skulls Of The Toltecs



Radnja nove „Revistronicove“ avanture odigrava se u Meksiku 1866. godine. Mladi katuboj Fenimor Filmor stiže prekasno da bi pomogao trgovcu Baku kada ga napadne Jednoiki Dikson, ali Bak na samrtni predaje Fenimoru zlatnu lobanju koja je ključ za pronalaženje blaga Tolteka za kojim traga pola Meksika. (Tolteci su pleme koje je živelo na teritoriji Meksika od 9. do 12. veka.) Kroz avanturu vodite Fenimora preko 60 lokacija i razgovarate sa više od 40 šašavih likova kao što su lokalni gerilci, lutajući sveštenici, Indijanci, Francuzi, ili žene iz „udruženja protiv alkohola“. Zajednička osobina likova je da skoro svi traže blago Tolteka. Odlična SVGA grafika i mnogo humora obećavaju odličnu zabavu. (dk)



## Još filmova po igrama

Nakon što je „Trilobyte“ prodao prava za *The 7<sup>th</sup> Guest*, „Activision“ je sklopio ugovor sa „Universal Pictures“ za film po igri *Spycraft* koji će režirati Lorens (Lawrence) Golden („Polje snova“). A vest koja će obradovati najširu igračku publiku jeste da će uskoro krenuti serija animiranih filmova o Lemnizma. (dk)

## Ultima online

Sem što razvija deveti deo svoje *Ultima* sage, Richard Geriot (Richard Garriot) radi i na online verziji poznate igre koja će biti kompleksnija i duža od svih dosadašnjih nastava zajedno. Po rečima Lorda Britiša, u njoj će, preko Interneta ili većih lokalnih mreža, moći da učestvuju preko 1000 igrača. Kompiuter generiše male zadatke koje junaci izvršavaju (spasti princezu ili osloboditi selo od razbojnika). Igrač može da komunicira i bori se sa ostalim Avatarima u igri i da prema



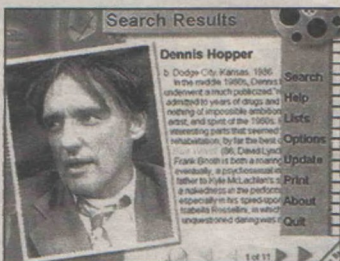
svakom liku zauzme prijateljski ili neprijateljski stav (peace/war mode). Duh igrača koji izgubi život luta, ali neko drugi može da ga oživi. Igra bi trebalo da se pojavi krajem septembra. (dk)

## Ode „Spectrum“

Ako ste pomislili da je reč o Sinklerovom čedu, starom dobrom ZX-u, prevanili ste se. U pitanju je firma „Spectrum Holobyte“, koja se udružila sa „MicroProseom“ i ubuduće će sve njihove igre izlaziti pod zajedničkim, „MicroProseovim“ znakom. Verovatno će prva igra u novom ruhu biti *Falcon 4.0*, početkom 1997. godine. „Spectrum Holobyte“ će ubuduće razvijati samo tri igračka žanra: simulacije vožnje, strateške igre i 3D akcione avanture. Odustaju od proizvodnje logičkih igara, iako je firma praktično izgrađena na *Tertris*. Inače, za fiskalnu 1996. napravili su gubitke u visini od 39.8 miliona dolara! (mv)

## Wing Commander TV serija

U saradnji sa „Universal Cartoon“ studijima „Electronic Arts“ će snimiti trinaest epizoda serije *Wing Commander*. Iako se najavljivalo da će se paralelno sa petim nastavkom popularne igre snimati film, zbog dužine priče i smanjenog budžeta pravi se serija. Naravno, priča će krenuti od prvog *Wing Commandera*. Malkom Mekdauel (Malcom MacDowell), Mark Hamil (Hamil) i Tom Wilson (Wilson) glumiće glavne likove. Serija će u Americi krenuti još ove jeseni. (dk)



## Video vodič

Pod imenom *Blockbuster Video Guide to Movies* krije se još jedna multimedijalna filmska enciklopedija. Međutim, kolege iz svetskih časopisa pišu da ova enciklopedija može ozbiljno da ugrozi legendarnu *Cinemanu*. Uve nekih brojki koje ilustruju tu tvrdnju: 21000 recenzija, 4000 biografija, 5000 fotografija, 15 video klipova. Filmovi su grupisani po žanrovima i mogu se gledati po sopstvenom izboru ili se preputiti vodiču koji prolazi kroz svaki žanr objašnjavajući osnovne smernice, ključne predstavnike, istorijat... Jedva čekamo da CD stigne u domaće cedeteke. (mv)

## Gamemaker za PlayStation

Ako ste prosečni YU korisnik, dakle držite C u malom prstu, imate višak od 2000 DEM, PlayStation konzolu i solidan PC, možete praviti vlastite igre za svoju moćnu konzolu. Paket s radnim nazivom *Let's Create* sadrži sve potrebne kablove za povezivanje konzole i PC-a, kao i CD zbirku najsvežijih biblioteka za razvoj 3D igara. Za sada put do ovog proizvoda vodi isključivo preko Japana i firme „Sony Computer Entertainment“.

U svakom slučaju, javite se kad napravite novi *Tekken* ili *Warhawk*, mi ćemo vam obručke izaći u susret. (gj)



## SFPD Homicide (Golden Gate Killer)

San Francisco je oduvek bio inspiracija za pisce kriminalističkih romana i scenariste filmova i TV serija istog žanra. Tako se i novi interaktivni film *SFPD Homicide* odigrava u San Francisku, ali slučaj koji morate da rešite nije izmišljen, nego je zasnovan na istinitom događaju. Sve počinje jednog jutra kada se na doku 91 pojavi leš. Detektiv Frank Falzon, koji je rešio stvamo ubistvo, pojavljuje se u igri dajući vam savete kada zapnete. Informacije prikupljate razgovorom sa kolegama, poznanicima i prijateljima žrtve. Takođe možete analizirati sve što pronadete (krv, otiske prstiju i različite materijale). Rezultate dobijate preko izveštaja na svom stolu, a možete i da pretražujete policijske banke podataka. Tokom osamdeset minuta filma prčići će kroz više od 20 lokacija San Franciska. Jedino što nedostaje su krofne i kafa. (dk)

## Mortal Kombat 4

Programerski tim Williams koji je odgovoran za prve tri *Mortal Kombat* igre biće među prvima koji će koristiti novu 3D akceleratoru tehnologiju „3Dfx Interactive“. Sistem je baziran na Voodoo čipsetu i može da kontroliše preko milion tekstura mapiranih trouglova u sekundi i poseduje brzinu ispunjavanja tekstura od 90 megapiksela u sekundi. Sa ovakvom akceleratoruom karticom, PC verzija igre neće gubiti na kvalitetu u odnosu na verziju za automate. *Mortal Kombat 4* će biti igra sa 3D digitalizovanim likovima, a najavljuje se do sada nevidena 3D pozadina. Verzija za automate očekuje se u oktobru, a Ed Boon tvrdi da će *MK 4* „oduvati *Virtua Fighter*“. U četvrtom delu će biti još više likova. Najverovatnije će biti vraćeni neki kojih nije bilo u trećem delu (Raiden, Goro, Baraka), a razmišlja se i o izbacivanju (Kung Lao, Jax, Kano, Kitana). Paralelno sa *MK 4* radi se i na *Mortal Kombat* RPG verziji, a scenario za drugi film je u fazi razvoja. (dk)



## Command & Conquer: Tiberium Sun

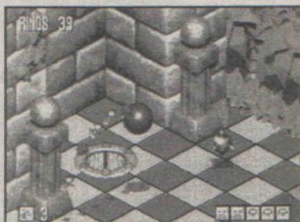
PC

Samo što se nije pojavio „međunastavak“ *Command & Conquer* pod imenom *Red Alert*, a iz kuća „Westwood Studios“ i „Virgin Interactive“ najavljuju i pravog nasljednika – *Command & Conquer 2: Tiberium Sun*. Ako je verovati njihovim tvrdnjama, reč je o „potpuno novoj igri, osavremenjenog načina izvođenja“. Obzirom da sve firme koriste ovakve ili slične parole, ostaje nam da se nadamo da programeri neće uvođenjem nepotrebnih novotarija uništiti draž koju je imao prvi deo. Ukoliko uspeju nešto i da poboljšaju (npr. „Inteligenciju“ kompjuterskog rivala), tim bolje za sve zaljubljenike u „novotalasne“ strategije. (vt)

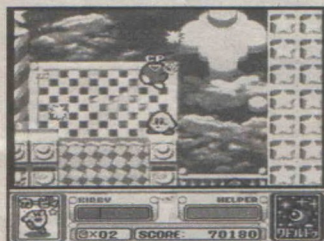


## Novotarije za Mega Drive i SNES

Od novih igara za dve najpopularnije konzole kod nas izdvojili smo nekoliko interesantnih naslova. Za Mega Drive tu je *X-Peris*, nova borilačka arkada u kojoj igrači kontrolišu tri viđana „službenika“ koji nindicu tehnikama treba da „prelome“ mnoga važna pitanja. Nova grafička tehnika (SGI motion rendering) obećava savršenu „ušu otpadaju“, grafiku. Tim programera koji je radio *Toy Story* priprema novu sagu o ježu Soniku pod imenom *Sonic Blast*. Nova izrada u 3D maniru, renderovani sprajtovi i mnoga druga „iznenađenja“ treba da se nađu u ovoj igri. *X-Women* je priča o još jednoj pripadnici „slabijeg“ pola koju je neko neoprezno pustio s lanca i time mnoge narkose zavio u najlon kese (radi se o nadesno-skrlojućoj tabačini). I na kraju postlastica: *Vectorman 2*. Nove vizuelne tehike i ogromne Glavonje obnove vam tek zalećeni žulj na palcu desne ruke (pod uslovom da se evropski deo „Seginog“ tima prihvati distribucije).



I za SNES platforme se priprema par vrhuncih igara. „Nintendo“ najavljuje svoju novu ulu *Mario* igru zvanu *Kirby Super Star* (Kirby je, ako niste znali, jedan od najstarijih likova kompjuterskih igara). Kako ljudi kažu, treba da bude brza, šarena i slatka baš kao što odgovara starijoj generaciji domaćih igrača. A tu je i *Donkey Kong Country 3*. Sve tehničke karakteristike koje smo zavoleli u prva dva dela biće zadržane. Novi lik je Kiddy Kong, a nova je i neprijateljska divizija. Novo je i to da će vam za završetak igre biti potrebno preko 100 sati efektivnog igranja. Uz nekoliko litara kafe, gomilu Big Mac obroka i poneku konzervu „Red Bulla“, ne zvuči tako nemoguće. (gi)



## Igranje na Mreži

Iz firme „Blizzard Entertainment“, poznate po hitu *Warcraft 2*, dolazi novotarija u vidu podrške za Internet. Radi se o novom Internet servisu pod nazivom *battle.net* koji bi igračima trebalo da omogućiti igranje višekorisničkih (mrežnih) igara preko Interneta na lak i efikasan način. Podrazumeva se da igrači ima pristup Internetu (preko nekog Internet provajdera), a same usluge *battle.net* se neće posebno naplaćivati.

Svi budući naslovi ove firme će podržavati ovaj „sistem igranja koji se ne može porediti“. Igranje na Mreži je imperativ koji će uskoro morati da podrže i druge elitne kuće, ukoliko nameravaju da opstanu na tržištu zabavnog softvera. Prve u seriji „Blizzardovih“ ostvarenja koje će posedovati Internet opciju, biće FRP igra *Diablo* i nova svemirska strategija *Starcraft*. Neizbežna platforma oko koje se sve vrti je Windows 95. (ns)

## Kris Roberts napustio „Origin“

„U maju ove godine, Krisu (Chris) Robertsu istekao je ugovor koji je imao sa „Electronic Artsom“. Nakon više od mesec dana pregovaranja ispostavilo se da su Krisovi zahtevi previsoki za „Electronic Arts“ tako da on više ne radi za „Origin“, ogranak EA. Roberts će otvoriti vlastitu softversku firmu, a u „Originu“ tvrde da su se sa njim rastali prijateljski i da će sa njegovom novom firmom saradivati. Iako tvorac jednog od najpopularnijih serijala igara više neće raditi na *Wing Commander* i *Privateer* seriji, one će se nastaviti. Na *Wing Commander 5* se već radi, a Krisov posao će obavljati Mark Dej (Day) i Adam Foškou (Foshko) koji su radili na trećem i četvrtom delu. (dk)

## TimeLapse: Ancient Civilizations

PC

Da su igre tipa *Mystr* ili *Zork Nemesis* postale veoma popularne, svedoči činjenica da je trenutno u pripremi nekoliko naslova po koncepciji bliskih pomenutim hitovima. Jedna od takvih igara stiže nam iz firme „GTE Entertainment“ i, ako je suditi na osnovu demoa koji smo odigrali, predstavlja pravo malo remek-delo. *TimeLapse* je mešavina logičke igre i avanture u kojoj će se igrati, putujući kroz prostor i vreme u potrazi za nestalim kolegom arheologom, susresti sa tajnama drevnih civilizacija naše planete, kako onih čije je postojanje istorijska činjenica (Inke i Maje, Egipćani, Grci i Rimljani) tako i onih koje su isključivo predmet legendi (Atlantida). (sm)



## White Death

AGA A500

Za ljubitelje ratnih strateških igara firma „Guildhall Leisure“ pripremila je postlasticu u vidu kompjuterizacije poznate tabla-igre *White Death*. Igraču će biti ponuđeno šest bitaka (scenarija) odigranih 1942. godine u Rusiji, sa akcentom na opsadu Staljingrada. Kompjuterski protivnik biće izuzetno osetljiv i nepredvidiv. Tu će biti i gomila parametara: vremenski uslovi (uglavnom zima), moral vojnika i borba tenkova. Program bi trebalo da se nađe na tržištu do Nove godine. (bb)



## Fallout



Nova RPG avantura iz „Interplaya” je rađena po GURPS (Generic User RolePlay System) pravilima. Igra se odvija u svetu posle nuklearne apokalipse. Živi se po pravilu „svako za sebe”. Za razliku od avantura u kojima kao vitez pomažete drugima, ovde je osnovno ostati živ po bilo koju cenu. Naprimera, kada vam se pokvari modul za prečišćavanje vode, ukrasćete neke nove, a bivši vlasnik će okončati svoju egzistenciju. Igrač može svuda da se kreće, istražuje okolinu, razgovara sa likovima ili jednostavno skloni sve što mu stane pred nišan. Likovi sa kojima komunicirate pamte kako ste se ponašali, pa ako nekoga uvredite, sledeći put kada ga posetite neće biti raspoložen kao prvi put. Pri razgovoru vas ograničava koeficijent inteligencije, tj. kako on raste, povećava se i broj odgovora kojima raspolazete na postavljena pitanja. Zato treba paziti na raspedlu karakteristika lika koje određujete na početku. Vremenski ste ograničeni jer glavni negativac preuzima kontrolu nad sve više gradova. (dk)

## Bizarnosti Command & Conquera



A Britanci su, izgleda, lakše preboleli Drugi svetski rat od Nemaca. Britansko reklamno odeljenje „Virginia” napravilo je reklamu za *Command & Conquer* sa kadrom iz nacističkog propagandnog filma „Trijumf volje” Leni Rifenštala. Natpis „It's a great feeling” prati Hitlerov govor masi. Iako su sa slike otklonjeni svi nacistički simboli, ova reklama je zabranjena u nemačkim časopisima. Izgleda da to Nemcima nije baš „leglo”. (dk)

Ako želite da se dodatno zabavite sa *Covert Operations* dodatnim misijama za *Command & Conquer*, otkupajte na uvodnom ekranu C&C FUNPARK. Bez obzira da li izaberete GDI ili NOD, protivnici će vam biti dinosauri.



## Hrvatski animatori u „Sierru”

Ako niste ljubitelj avantura, verovatno ne znate da naše „komšije” već neko vreme saraduju sa „Sierrom”. Zagrebačka škola crtanog filma je čuvena po svojim dobrim animatorima. Neki od njih učestvovali su i u izradi avantura *King's Quest 7*, *Torin's Passage* i *Leisure Suit Larry 7*, koje su poznate po svojoj Diznijskoj grafici. Tvorac Larija, Al Lou (Lowe), veoma je zadovoljan radom hrvatskih animatora. (dk)

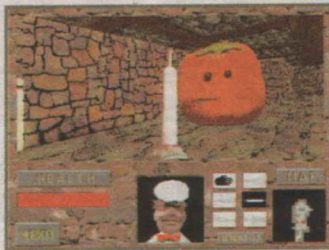


## Starcraft



Nova „Blizzardova” varijacija na temu *Warcrafta* premešta bitke u svemir, sa tri rase od kojih svaka ima vrlo karakteristične osobine. „Blizzard Entertainment” obećava da će poboljšati način igranja. Recimo, grupe od po 12 boraca kojima se može istovremeno up-

ravljati; ili momentalno napadanje iz transportera (umesto komplikovanog istovarivanja iz brodova, grupisanja boraca i potom usmeravanja ka cilju kao što je slučaj u *Warcraftu 2*). (nv)



## Mapeti

Prilikom instalacije *The Muppet CD-ROM* dolazi do kvara i svi likovi ostaju zarobljeni u vašem kompjuteru. Mapeti pomažete da izađu rešavajući neke od mini igara. U *Beakers Brain!* treba da složite pamćenje Beakeru (pomoćnik doktora Bunsena). U

*Kitchen Of Doom* ste u uložu švedskog kuvara. U *Doom* stilu se kroz kuhinju punu ogromnog povrća probijate sa oklagijom ili mikserom u ruci. Cilj igre *Fozzie Bear Show* je da zaštitite Fozziea od hrane koju na njega baca publika. *Statler & Waldorf. Two Thumbs Down* je slagalica. *Trivia!... But True* je verzija igre Tic-Tac-Toe, a u *The Great Gonzo* pomažete Gonzu da pogodi menu. Pored mini igara postoji mnogo skečeva i šala u Mapet stilu. (dk)



## Bograts



Britanska firma „Vulcan Software” na scenu kompjuterskih igara probila se svojom edicijom govornih avantura *Valthalla* i prepoznatljivim dizajnom sprajlova. Posle nekoliko godina žanrovski uskusmerenog rada programeri „Vulcana” su odlučili da se opробaju na polju platformsko-logičkih igara. Centralni junaci priče su ružnjikava zelenkasta stvorenja koja se nazivaju Bogreti. Igrač se postavlja u ulogu tate Bogreta. Svoja dva nestašna potomka, odbegla iz toplog roditeljskog doma, tata Bogret čuva od raznih smetala i smrtonosnih zamki, rasutih na većem broju višebojnih nivoa. Pored uloge „andela-čuvara” potrebno je sakupiti izvestan broj jaja, pre nego što neprijatelji naprave dobru užinu od istih. Sve to je praćeno izuzetno dobro ukomponovanim zvukom i kvalitetnim semplovima. (bb)



# T.M.COMP



HD 33



HB 500



GT 5



PRO405



SE 20



PRO 4XTC



SP 5



M 21



SP 7



HD30 & SX30



HD40 & SX40



HD100 & SX100



HD50 & SX50



HD1 & SX1

## TM Pentium III

matična ploča 75-200 MHz  
16 MB RAM-a  
hard disk 1600 MB  
disketna jedinica 1.44 MB  
S3 Trio 64V+, 2 MB RAM  
monitor color LR NI 14"  
zvučna kartica 16-bit  
CD-ROM 8x (Sony, Teac, Gold Star)  
Tastatura, miš, Mini Tower  
Koss HD-5 zvučnici

CPU AMD K5 - 100 MHz ...1870  
CPU Intel P5 -120 MHz ...1930  
CPU Intel P5 - 133 MHz ...2070  
+ Stealth 2001 2MB ...100  
+ Stealth 3D 2MB ...150  
+ ATI WinBoost 2 MB ...100

## TM Pentium IV

matična ploča 75-200 MHz  
32 MB RAM-a  
hard disk 1600 MB  
disketna jedinica 1.44 MB  
STB Lightspeed 128 (2.25 MB)  
monitor color LR NI 14"  
Sound Blaster 32 PnP  
CD-ROM 8x (Sony, Teac, Gold Star)  
Tastatura, miš, Mini Tower  
Koss HD-100 zvučnici

CPU Intel P5 - 133 MHz ...2760  
CPU Intel P5 - 150 MHz ...2890  
CPU Intel P5 - 166 MHz ...3120  
CPU Intel P6 - 200 MHz ...3950  
doplata za 64 MB RAM-a ...300

Najveći izbor originala  
u T.M. CeDeTEKI

Povoljni uslovi iznajmljivanja

backup na CD

Prodajna mesta za KOSS:  
Podgorica, CD SHOP Live,  
Hercegovačka 32,

Vranje, Actor, Stevana  
Provenčanog 53

Petrovac na Mlavi, 12300,  
STAN CO, Zanatski centar,  
Bate Bulića bb,

<http://www.koss.com>

**KOSS**

**TM Computers**

Beograd  
Makedonska 25/II  
tel. 3227-136  
centrala: 3221-433  
lokalni: 277 i 279

# OKI

People To People Technology

Otisci od kojih se LEDi toner u laserima !!!



# OKIPAGE 4w

600 DPI, 4PP LED LASER PRINTER

DISTRIBUCIJA: ADACOM 341 496 BIOSFERA 3229 109 BOOX COMPUTERS 034 511 125  
CENTAR COMP. 184 466 CHIP 081 30 294 CORTAL 653 762 COMTECH 489 06 31  
COMTRADE 038 42 651 CONIX 034 67 714 DELFIN DATA 648 474 EKOM RAČUNARI 078 42 404  
ICM COMPUTERS 024 53 525 INSTITUT VINČA 454 945 MEDRA 444 3080 MG COM 031 24 263  
MONTEX ELEKTRO 081 22 500 NET 021 616 977 ORKA 3281 483 PC SHOP 812 4686  
PC TRADE 018 329 862 STIL COMPUTERS 3282 464 ZVIS 086 51 186

PREPORUČENA CENA: OKI 400W 2.100 DIN, OKI 4W 2.350 DIN, EKSTRA TONER 180 DIN