

Svet

10/96

KOMPJUTERA

CENA 10 DINARA



Tema broja

Sta sa Internetom?

IGRA MESECA
Quake



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

Pentium VX i MX ploče
TEAC CD38 (8x)
Blizzard 1230/50...

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

Computer

Dream

Design New Inspiration

Dream Machine

RAČUNAR

486 &

pentium

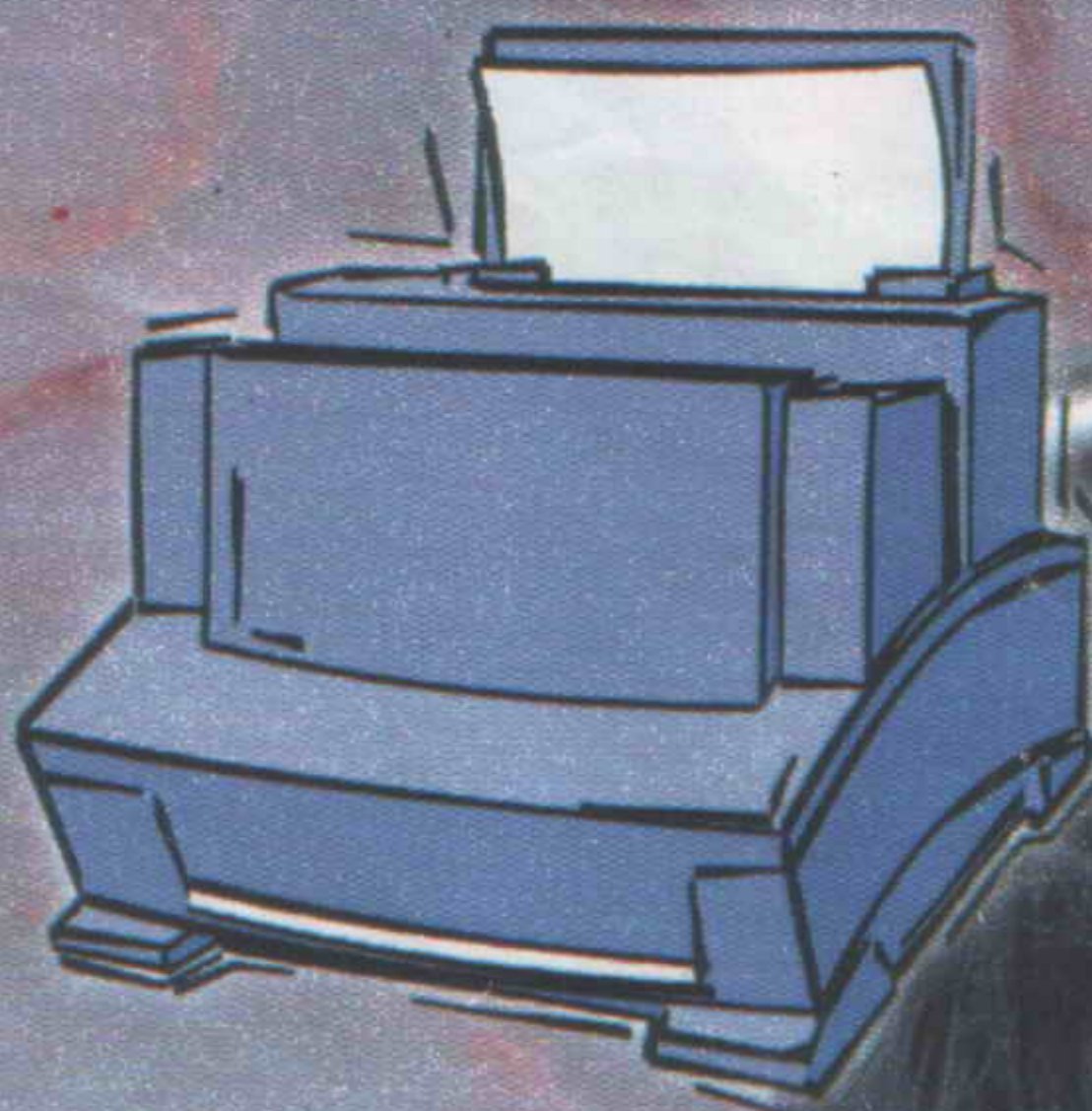
PROCESSOR

dodatna oprema
komponente
multimedija
CASIO

digitalni adresari

NOVO !

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



ŠTAMPAČI

SHOP: Nemanjina 4

OFFICE: Đorđa Jovanovića 9/III

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

 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 slotovi za proširivanje standardnim 72-pinskim 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, poslužiće 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*. Poslužiće 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

Nova verzija najboljeg softverskog emulatora PC-a na Amigi 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 akceleratorским karticama. *PC Task 4.0* zahteva procesor 68020 ili jači. (ap/žm)



3D manija

Po svoj prilici proizvođači 3D grafičkih akceleratora za kraj godine i Božićne praznike spremaju invaziju. Pokušaće svim silama da potrošače ubede kako je 3D grafički akcelerator, ono što im je donedavno bio samo san prosečnog PC korisnika, sada dostupan široj populaciji i nadasve neophodan deo hardvera.

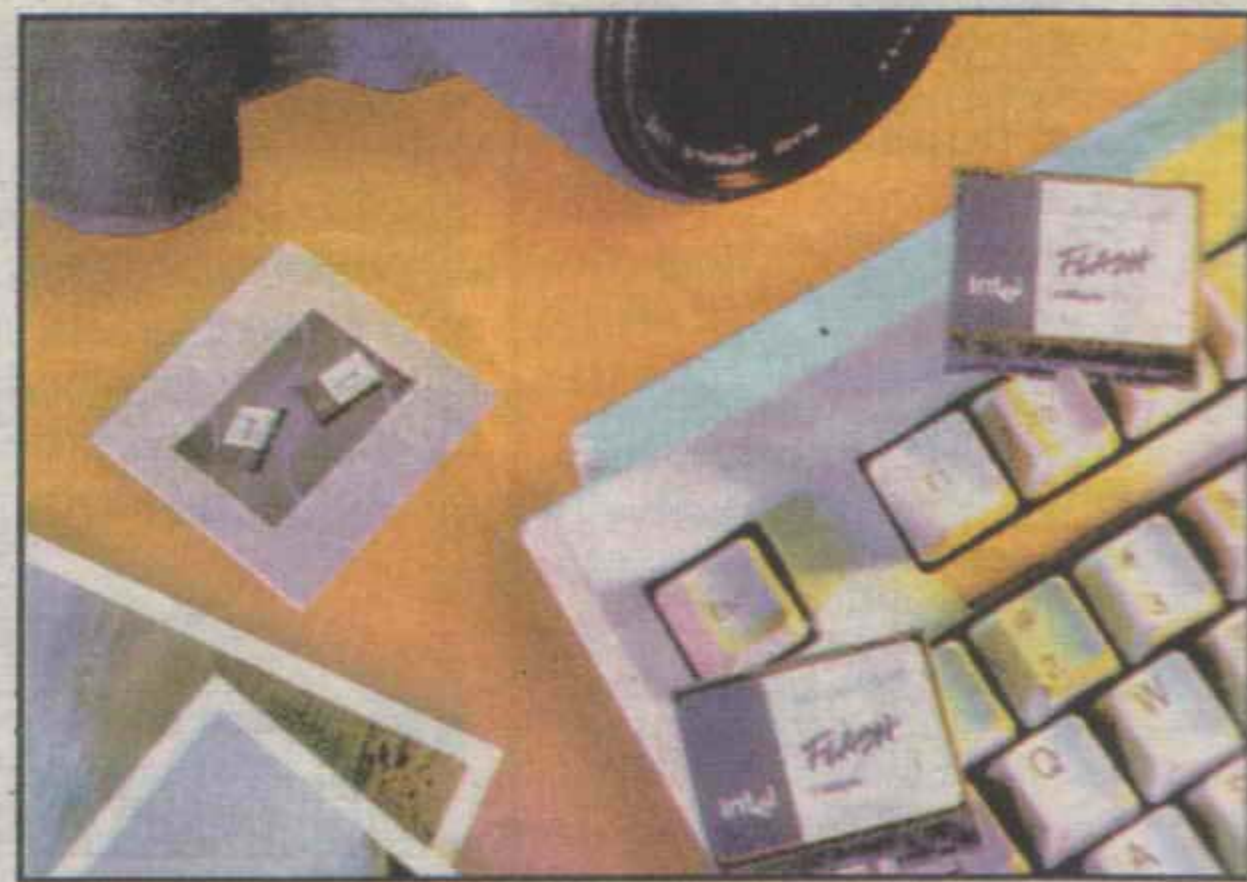
Nije ni čudo što će za Božićne kartice pasti, kada se znaju planovi Intela da instrukcijski set novijih Pentiuma proširi MMX instrukcijama koje će umnogome ubrzati rad u multimedijalnim, grafičkim, a posebno 3D aplikacijama. Opasnost koju predstavlja MMX za proizvođače grafičkih akceleratora ilu-

struje, 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 *Direct3D*a, 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 „Microsoft“ - *Hellbender* 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

Memorijske „kreditne“ kartice manjih kapaciteta, kakve dolaze iz „Intela“, sem što mogu poslužiti kao memorije za Amigu 1200, celularni (mobilni) telefon ili digitalni 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

Imitacija 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 ikonicama, 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, kedu 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 obična 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 „tilling“ tehniku, koja omogućava da se svaka operacija ili upotrebljeni filter primene samo na delu slike koji je trenutno vidljiv na ekranu, smanjujući time vreme izvršavanja operacije. (av)



Portable Add-On LapTalk

Problem nekvalitetne 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 petljancija sa kablovima kada računar držite na krilu, što nas opet vodi do slušalica 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). Srce 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-cast* 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 se u ovom trenutku čini previše smelom, ali je možda ovo korak dalje ka potpuno digitalnoj televiziji. (sp)



Informacije za rubriku „Hard/Soft scena“ dobili smo od proizvođača i njihovih zastupnika ili su prenesene iz strane štampe. Objavljeni podaci najčešće nisu plod našeg iskustva. Ukoliko nisu navedeni adresa i telefon za dodatne informacije znači da njima ne raspolažemo. Spremni 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.

Amiga 1200xl

Pojavljivanje ove interne nadogradnje za Amigu 1200 odlagano je zbog primene *Burst-EDO SIMM* tehnologije. Novo proširenje se smešta u *trap door* Amige 1200 i ima 34-pinski konektor za *SCSI-2 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+

Upitanju je 16-bitna *SCSI-2* kontroler kartica za Amigukoja konvertuje interne signale *IDE* interfejsa radi povezivanja sa nekim od *SCSI*



uređaja. *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, kompatibilna je sa svim poznatim akceleratorskim 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)

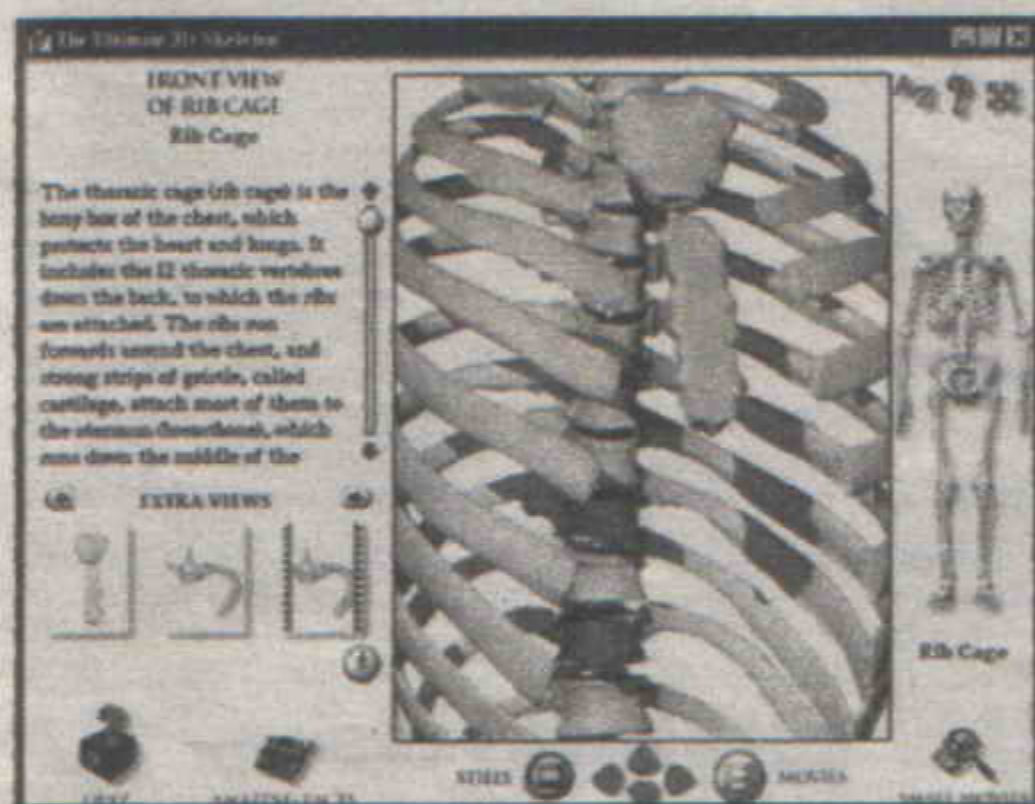
Bodyguard Security Laptop Computerguard

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



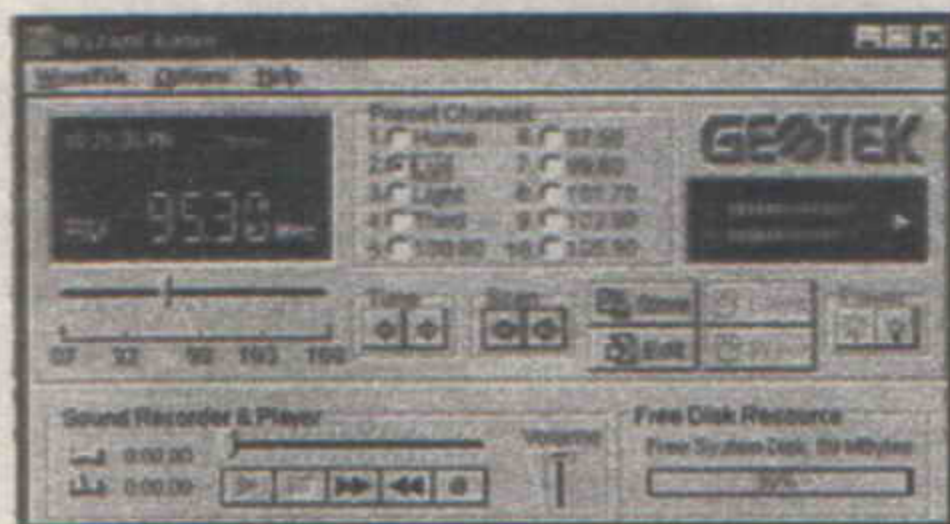
„Bodyguard Security” nudi rešenje slično onome koje se primenjivalo na kofere i aktovke. Laptop Computerguard je mali alarmni sistem koji se kači na laptop. Ukoliko se kompjuter pomeri, alarm sa zadržkom od nekoliko sekundi aktivira piezo sirenu jačine 110 dB. Alarm „pamti” koliko je puta aktiviran,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

Multimedijalna osteologija



Dosadašnja 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 kilograme 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 bazična anatomsko-disciplinarna 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, pljosnate i nepravilne). Nadajmo se skoroj 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, semplovanje 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. Ovaj šestostruki 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 drajvera 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 nađete (izgublenu) osobu po imenu, pravoj 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 Radiu* koji staje na dlan i povezuje se preko serijskog porta na računar. 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

TEMA BROJA:

ŠTA SA INTERNETOM?

Šta se može uraditi	16
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

ViScorp u stisci 15

CeDeTEKA

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 DBOA-2540 33

Koss HD-2 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 40

IZLOG

Tehnička knjiga: „Word 7.0” 42

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 KUĆIŠTE
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 KUĆIŠTE
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 KUĆIŠTE
TASTATURA, MIŠ

2040

SPECIJALNA PONUDA

za čitaoce „Sveta kompjutera“

**5%
POPUSTA**

za donosioca ovog kupona
(ili čitavog primerka časopisa)

GENIUS SUTLIĆ & Mikrodizajn

DISKOMI

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

PLOČE

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

KARTICE

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
DIAMOND STEALTH 2001 2Mb 230
VIPER PRO 2Mb 290

Garancija dve godine

MONITORI

14" KOLOR PHILIPS 14C 450
14" KOLOR PHILIPS 14B 500
15" DAEWOO 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

hp HEWLETT PACKARD LaserJet 5L, 600dpi 930
hp HEWLETT PACKARD LaserJet 5P, 600dpi 1750
hp 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
MIŠEVI (izbor modela: šareni, optički, bežični, scroll) 20 do 100
Genius SKENER ScanMate Color, 800 dpi 310
SKENER ColorPage SP-2 2400 / ColorPage HR 4800 1150 / 1500

Kosovska 32/1, 11000 Beograd

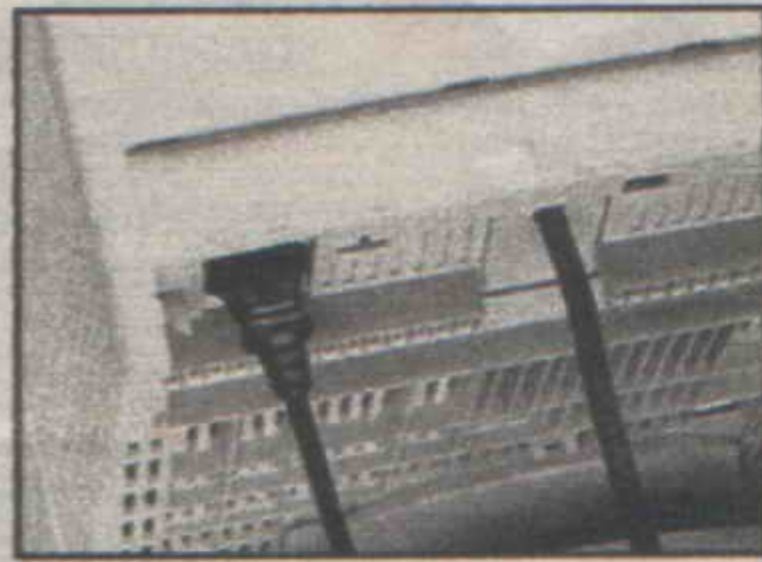
Tel: 011/332-607, fax: 011/345-126

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 onemogućava da se monitor prisloni zadnjom stranom uz zid (to nije ni dobro učiniti ako su i 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

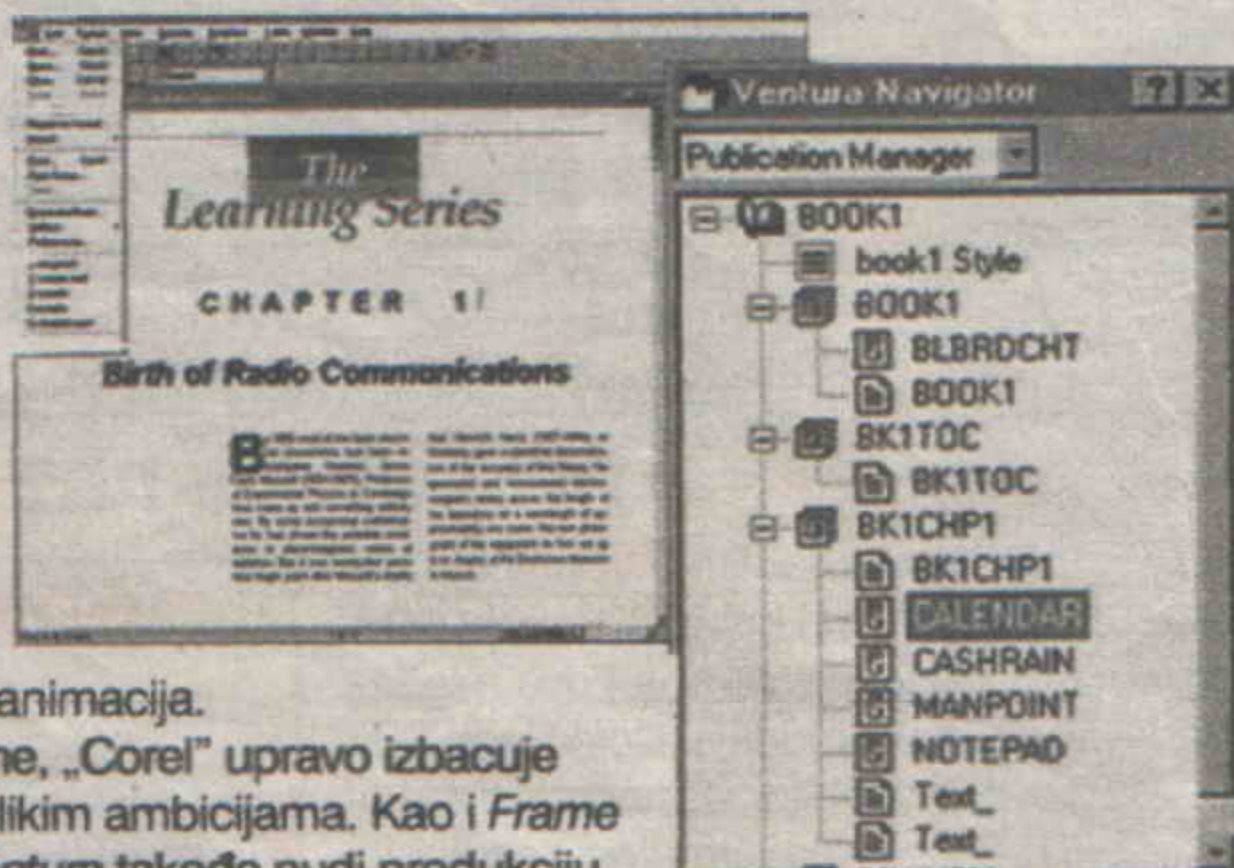
Šta se dobije kada neki softverski gigant ukrsti DTP program sa svojim dobro poznatim grafičkim paketom? U slučaju *Adobe Frame Makera 5* za Windows 95 dobijate veoma moćan program, kompatibilan sa ostalim proizvodima u porodici, kao što je recimo *Photoshop*. Ovo je prvo izdanje *Frame Makera* otkada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

Šta je novo? Pre svega kompatibilnost sa Windowsom NT 3.51 i novijim, kao i podrška za duga imena. Poboľšanja 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 *Acrobata*) dokumenata. *Ventura* ima čak i mogućnost integrisanja *Quicktime* animacija, neobjašnjivo izostavljenu u *Frame Makeru*. „Corel“ tvrdi da će čak i njihov *CD Creator* biti integrisan u finalnu verziju *Venture 7*, kako ne biste imali nikakvih problema ukoliko odlučite da svoju knjigu, umesto na papiru, „odštampate“ na CD-u.

Naravno, raskošne mogućnosti nove *Venture* 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** (Jeremy 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 objavljujemo spisak knjiga koje nudi 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 oko sadržaja knjiga i načina naručivanja možete da potražite na URL-u <http://www.flevel.co.uk>.

Po našem izboru trenutno najzanimljivija knjiga sa spiska upravo je prvo navedena „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.

Ako 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 besplatan 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)

Connect Your Amiga!

A Guide to the Internet, LANs, BBSs and Online Services

Dale L. Larson
Intangible Assets Manufacturing

PowerMac/Pentium hibrid



Novi „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 s 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

Novi 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 nameću 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.



vijuju nova izdanja (uglavnom igre) koja će iskoristiti mogućnosti novog formata. Međutim, ispitivanja 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 pročitamo u stranoj štampi. Naime, iako će bez problema čitati sadašnje CD-ROM-ove, kompjuterski DVD plejeri neće moći da čitaju diskove snimljene na CD pisačima! Nije jasno da li za to postoje tehnički razlozi (činjenica je da se presovani 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 koncern „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)

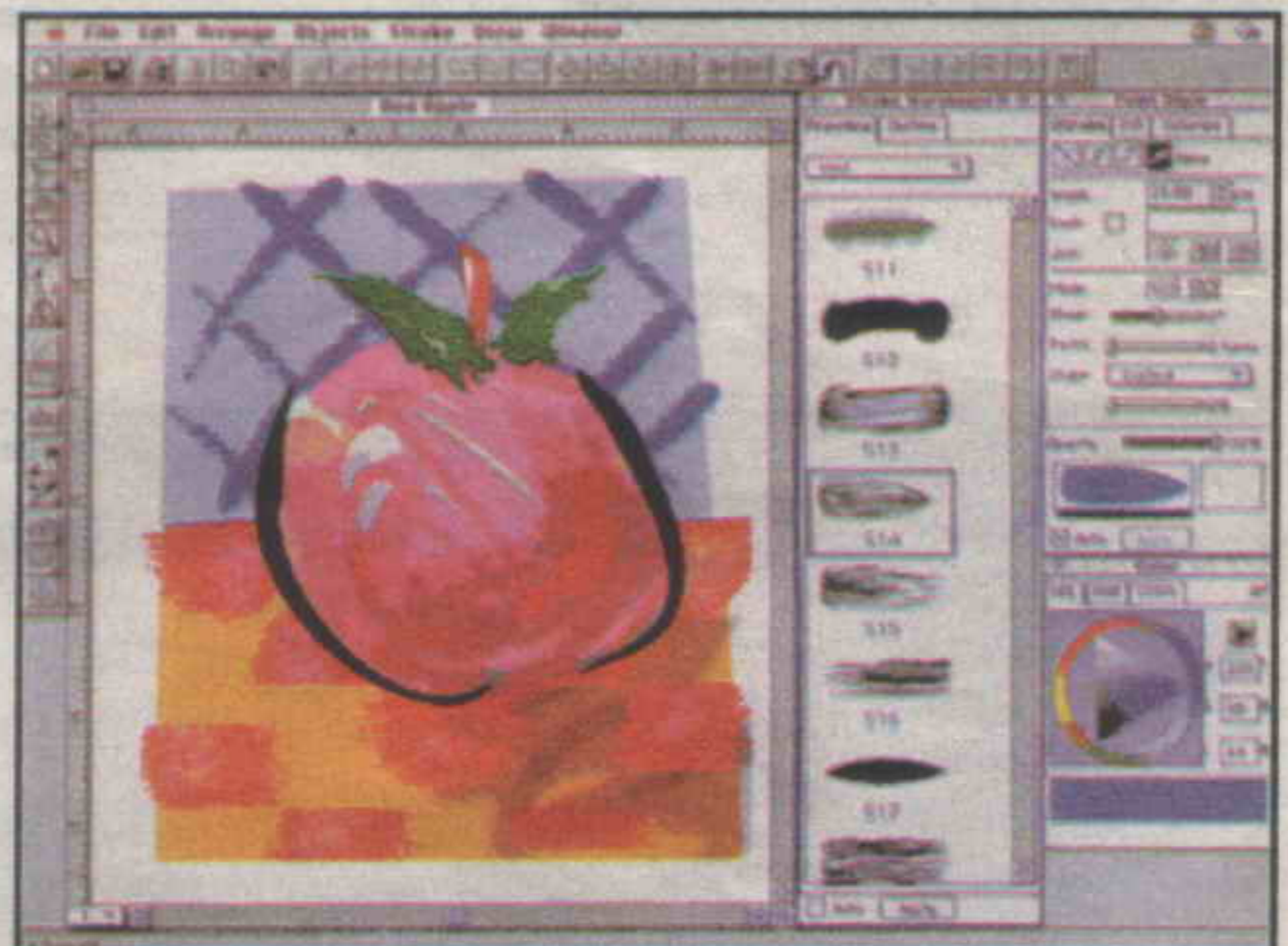
„Toshiba“ i pored svega najavljuje da će izaći prva sa svojim DVD video plejerom do kraja godine, a „Warner Bros“ će istovremeno objaviti 50 aktuelnih filmskih hitova.

Što se tiče kompjuterskog DVD formata, kako je već najavljivano, predviđa se da će potpuno zameniti sadašnje CD-ROM diskove i mnoge softverske kuće naj-

Fractal Design Expression

Ni „Fractal Design“ ne sedi skrštenih ruku dok konkurenti kopiraju mogućnosti *Painter*a. Uskoro će se na tržištu pojaviti novi proizvod pod nazivom *Expression*, koji objedinjava 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 vodi do „kockastosti“. S druge strane, vektorska grafika daje preciznost i glatkoću uz mogućnosti redimenzioniranja, 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

Prema podacima američkog Udruženja proizvođača elektronskih uređaja, čak 88 posto američkih tinejdžera koji poseduju računar kod kuće tvrdi da ga koriste za dodatno obrazovanje i domaće 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

Skenar firme „Genius“, koji smo prikazali u broju 5/96, odnedavno 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)



Kompjuterski detektor laži

Nemačka firma „Hilchner 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. Iako ovaj detektor nećete moći da primenite pri sudskoj istrazi, sigurno je zabavno isprobati ga na prijateljima. (dk)

Osmobrzinski CD je prebrz

Ikako se kaže da „brzina ubija“, u ovom slučaju sigurno koči, a ponekad i bicikla. Nismo, izgleda da su osmobrazinski CD-ROM dražjevi 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 ili instalacije softvera, ali prilikom igranja, kada procesor nije slobodan dolazi do usporavanja, a ponekad i do pada sistema. (dk)

Nikon ScanTouch 110

Ukoliko se bavite poluprofesionalnim storim izdavaštvom ili kreirate WWW stranice, sigurno vam je potreban dobar kolorni skener. ScanTouch 110 spada u red jeftinijih A4 skenera, sa fizičkom rezolucijom od 300 x 600 tpi koja se softverskom interpolacijom može povećati i do 4800 x 4800. Instalacija je, po reči-

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



Konkurs za hakere

Razne telefonske kompanije širom sveta imaju probleme sa hakerima koji ne plaćaju telefonске usluge i koriste tuđe računare. Nemački Telekom je toliko siguran u svoj novi sistem mobilne telefonije da su se javno opkladili da će platiti 100 000 DM prvome koji uspe da obavi jedan razgovor na račun telefonskog broja 0171-3289266. Ako ima zainteresovanih samo napred. (dk)

Eskomov pad!

Posle 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 polovine prodavnica, dok je proizvodnja PC-a u fabrikama zaustavljena. Nauspešan pokušaj proboja „Escornovih“ računara na tržište, u trenutku kada su cene hardvera pedale, doveo je kompaniju do gubitka od par desetina miliona maraka. Ukupan gubitak od 125 miliona DEM koji je trebalo da pokriju vlasnici deonica i banki, uvećao se na ukupni godišnji gubitak od 180 miliona! Banke su odbile dalju finansijsku pomoć i „Escorn“ je objavio bankrot samo par meseci posle prodaje Amiginih akcija. (bb)

Legalizacija tržišta?

Da budemo načisto, legalizacija softverskog tržišta ne znači automatski kraj pirata. Što će mnogima 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 postojanje piratskog softverskog tržišta na ovim prostorima ima svoje pozitivne i negativne strane. Dolazak velikih svetских proizvođača neminovno će doneti promene na tržištu koje će zavisi od aktivnosti samih softveraša, ali i od toga kako će ih ovdašnje tržište prihvatiti.

Pređimo glasila iz mnogih zaista velikih softverskih kuća, pažnju privlači i vest iz novosadske „Mikrone“ o tome da će se vlasnicima piratskih verzija „Novellovog“ NetWarea 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 (čitaj: kupljen). Prema informaciji koju smo dobili, ova jedinstvena ponuda važi samo do 18. oktobra.

Aposle toga? Da li sledi hajka na pirate ili će se softverski „međžori“ (da se izrazimo rečnikom filmadžija) zadržati samo na poslovnim korisnicima ili će gledati i šta kopiramo po kućama? Sudeći prema iskustvima iz zemalja koje su sve to već prošle, na meti advokata softveraša biće samo „poslovni“ korisnici, tj. firme. Bar u početku. Daleko smo mi od vremena kada će ovdje 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 baš i ne primenjuje. Zašto? Čini se da nije bilo nikoga ko bi imao dovoljno interesa da se vuče po sudovima zbog nekakvih „klinaca“ koji kopiraju diskete i CD-ove. Ono malo domaćih proizvođača softvera uopšte ne želi da se bavi sa tim jer, ili rade 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 stvari postave na svoje mesto. Ali nisu prisutni; bar ne na pravi način.

Pojavom 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 helpeve u samim programima, pa čak i (nadajmo se) dežurni telefon za dodatna pitanja korisnika. Već podavno među nama ima onih koji su, svesni tih prednosti, nabavljali originalne primerke softvera ključnog za njihovo poslovanje.

Pitanje je koliko su značajni proizvođači softvera uopšte upoznati sa ovdašnjim prilikama, da li znaju kakvo nam je tržište, sudstvo i, na kraju krajeva, mentalitet. Nadam se samo da im je jasno da programe nećemo plaćati preko svojih mogućnosti i da ćemo radije kupovati softver na svom jeziku, sa isto takvim uputstvima. Ovdasnji partneri će morati da se potrudu 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 ovdje, kada ih na dalekom istoku prave na milione...

Tihomir STANČEVIĆ

NOVO!

**KONAČNO
I KOD NAŠI!**



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

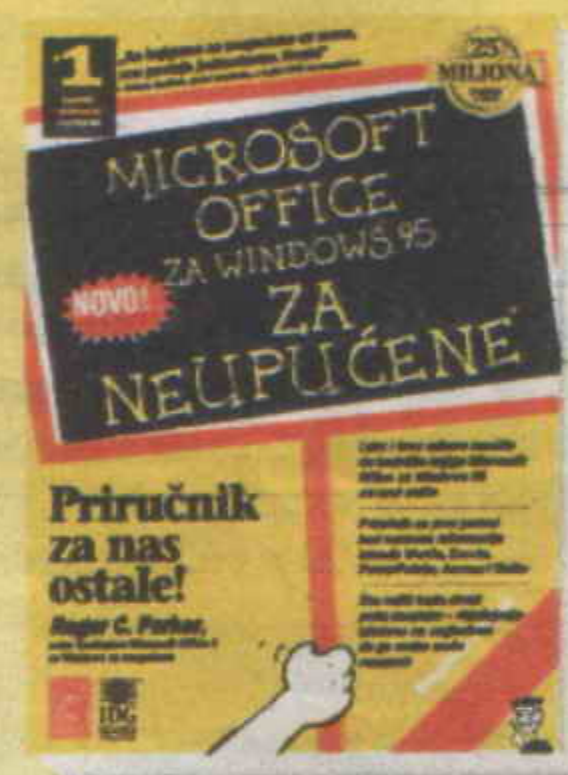
Mikro knjiga u saradnji sa **IDG Books Worldwide Inc., USA**



DOS za neupućene
Dan Gookin
380 strana

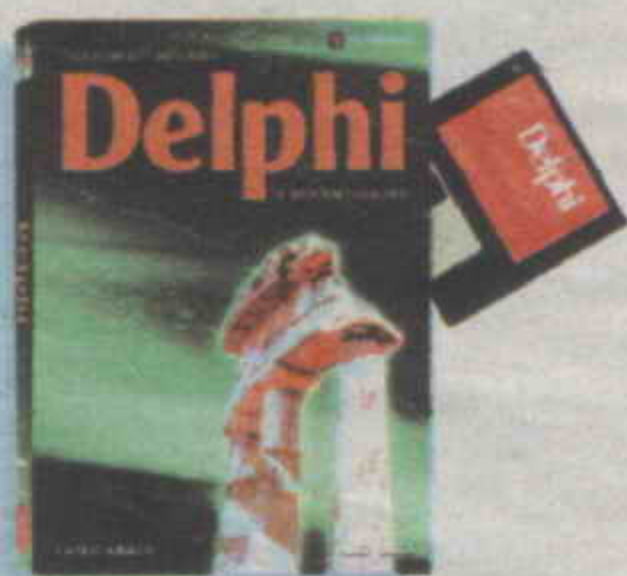


**CorelDRAW! 6
za neupućene**
Deke McClelland
400 strana

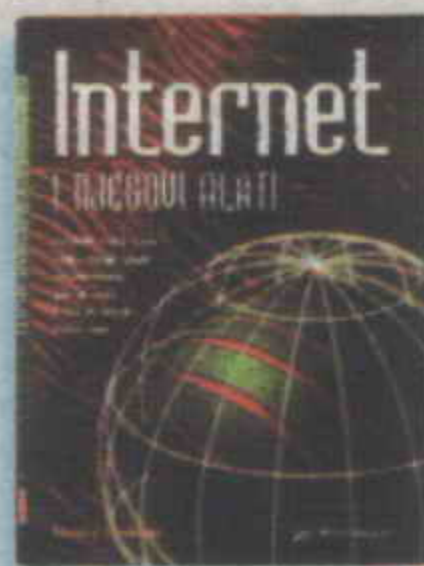


**Microsoft Office
za Windows 95
za neupućene**
Roger C. Parker
400 strana

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 Ceden
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 i 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 razvojnih laboratorija „Cyrixa” i AMD-a.

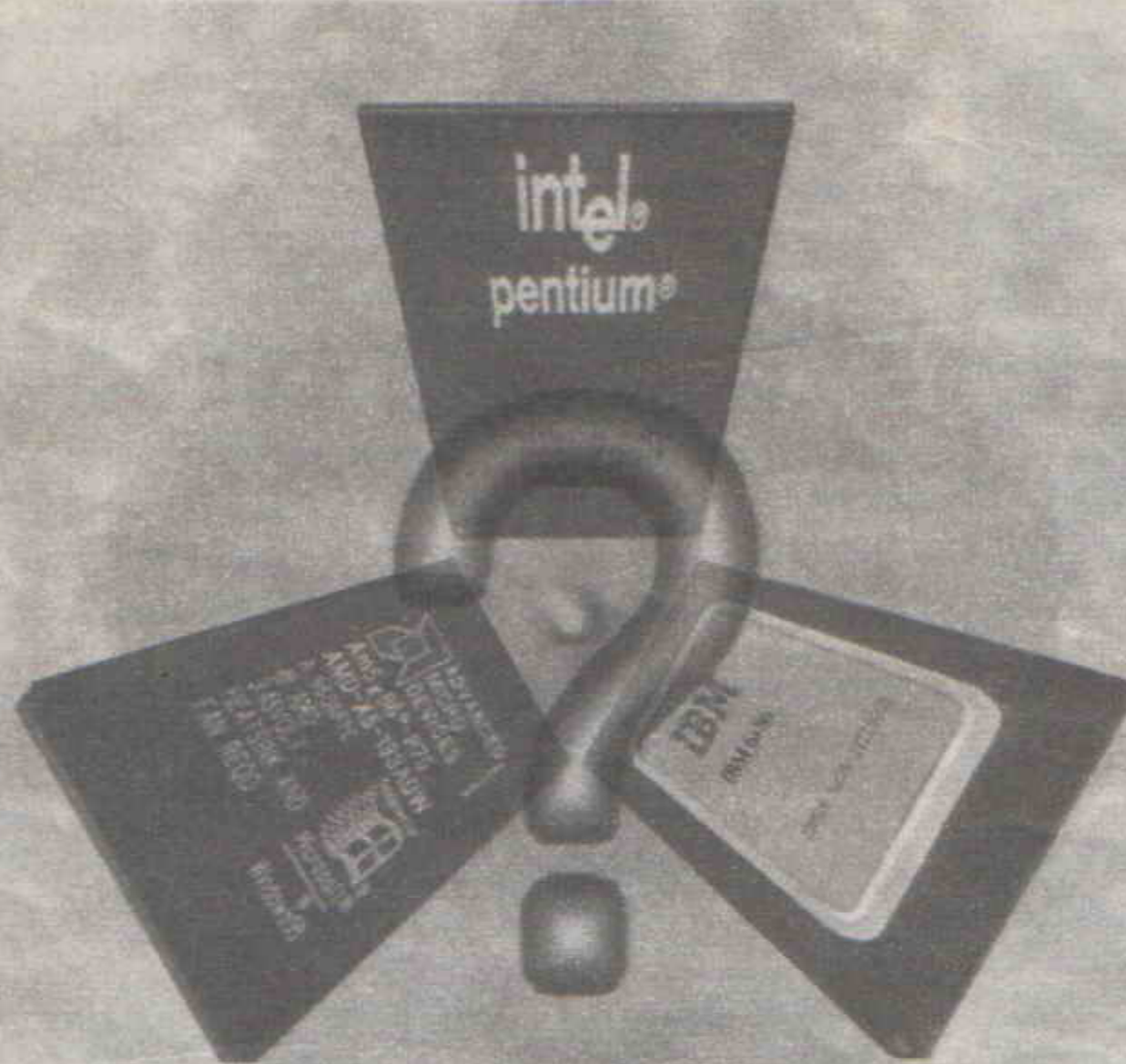
Ni po babu ni po stričevima

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. P(entium) 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 odomacio 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„du. 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 razvijan 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

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

Cyrix

Prvobitno poznata po neslavnim *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-Packarda”. 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 ostvaruje performanse koje su po većini kriterijuma boje od Pentiumovih, a po nekim kriterijuma ravne ili bliske performansama *Pentiuma Pro*. U klasi Pentiuma, „Cyrix” konkuriše sa *6x86* modelima P120+, P133+, 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

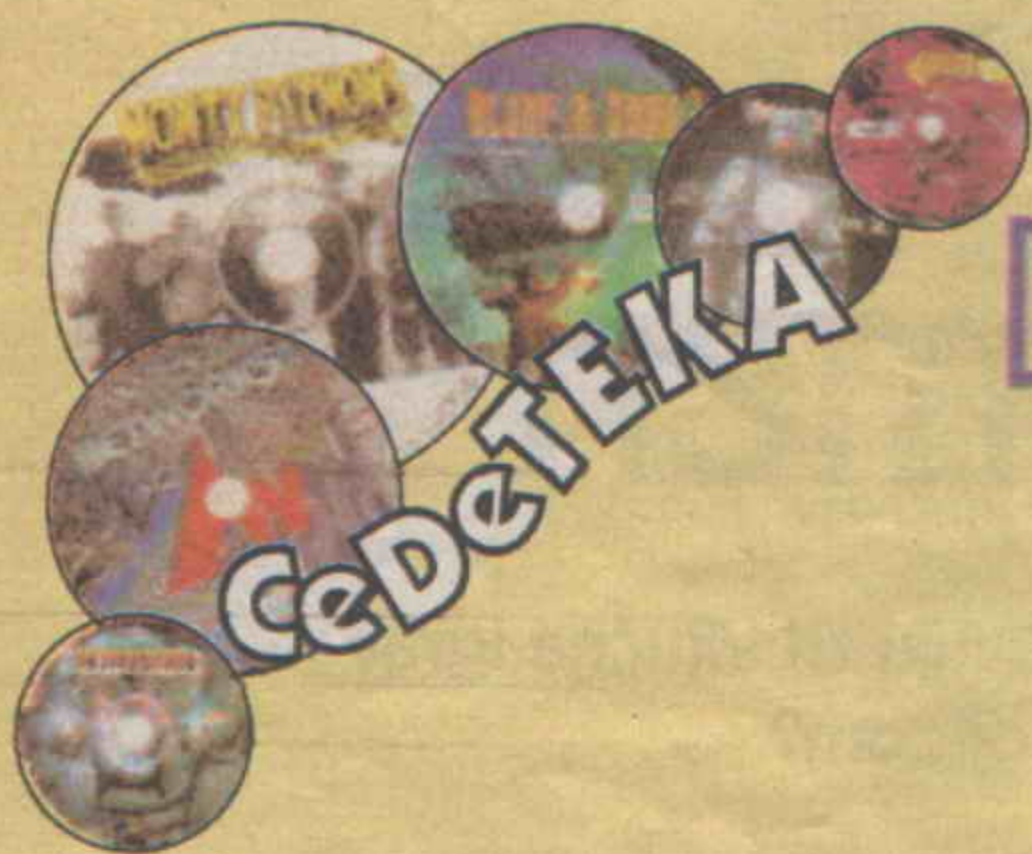
i zastoja prilikom izvršavanja. Tehnika za preimenovanje registara omogućava privremeno skladištenje podataka unutar samih registara, umesto da se podaci crpe isključivo iz primarnog keša (16 KB *write-back*). Međuzavisnost podataka razrešena je tako da se rezultati instrukcija istovremeno prosleđuju na oba pipelinea, čime se dodatno eliminiše zastoja na pipelineu. Tri važne tehnike izvršavanja koje u saradnji postižu znatna ubrzanja su višestruko predviđanje grananja, spekulativno izvršavanje i dovršavanje 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*), paralel-

no dok CPU izvršava instrukcije sa celim brojevima. Specijalizovani FPU testovi daju znatnu prednost Pentiumu nad *6x86*, ali testovi koji su bazirani na svakodnevnim algoritimima 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 opredele za „Cyrix” *6x86* procesore će biti omogućeno da procesor zamene 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

Enciklopedija seksa **Dr Rut Vesthajmer** (Ruth Westheimer), u izdanju „Creative Multimedia” predstavlja na domaćem tržištu do sada najkompletniji vodič u svet ljudske seksualnosti. Ljubavi i drugih sporednih stvari (neverovatno, ali fudbal nije uključen).

Nemojte misliti da ćete pariti oči na oblina raskalašnih devojaka i razgoličenih momaka (za to postoje specijalizovane CD publikacije u izdanju „Vivid Videosa”, npr. *Racquel Released*). Enciklopedija Dr Rut 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 bakice. Po već ustaljenoj proceduri, klikanjem na različite objekte u sobi, otvarate razne mogućnosti istraživanja

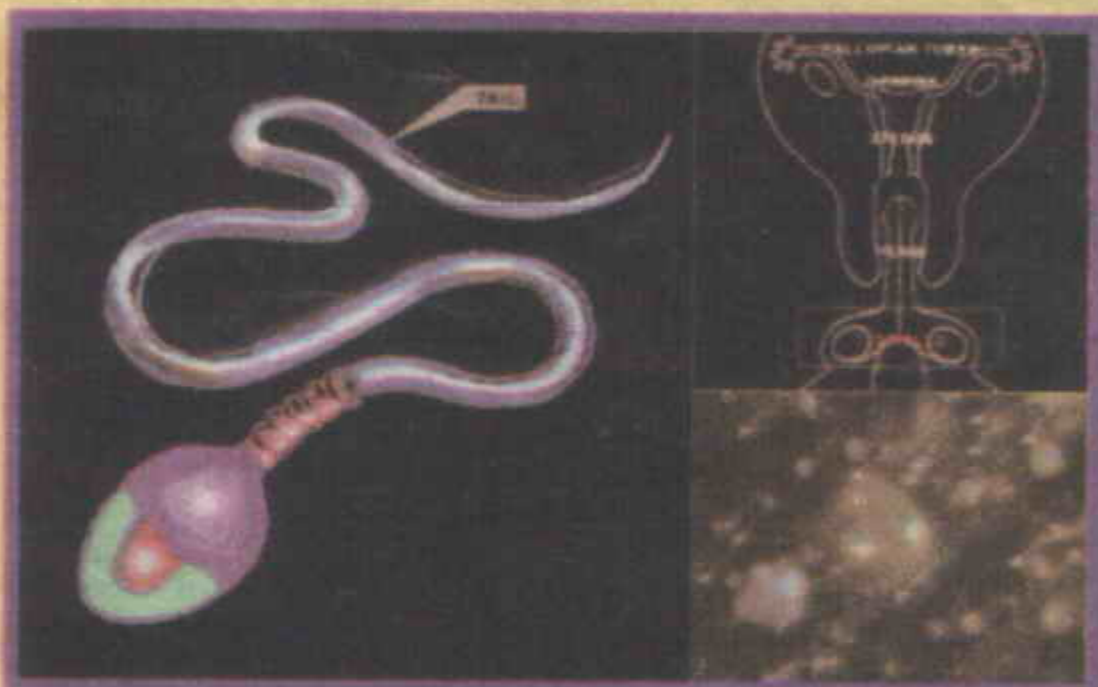
oblasti seksologije. Klikom na bakutu dobijate Help, tj. objašnjenje same g-đe Rut koji predmet čemu služi.

A ima zaista svačega. Tu je rečnik termina 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 nafileovane video sekvencama i slikama), od toga zašto nastaju bubuljice, do homoseksualnosti i zlostavljanja dece. Konačno, tu je i seks-kviz u kome proveravate znanje stečeno iščitavanjem navedenih knjiga. Naravno tu su i mnogobrojne audio-vizuelne alatke. Na radiju možete slušati odabrane segmente emisije „Sexually Speaking” gde Dr Rut 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”



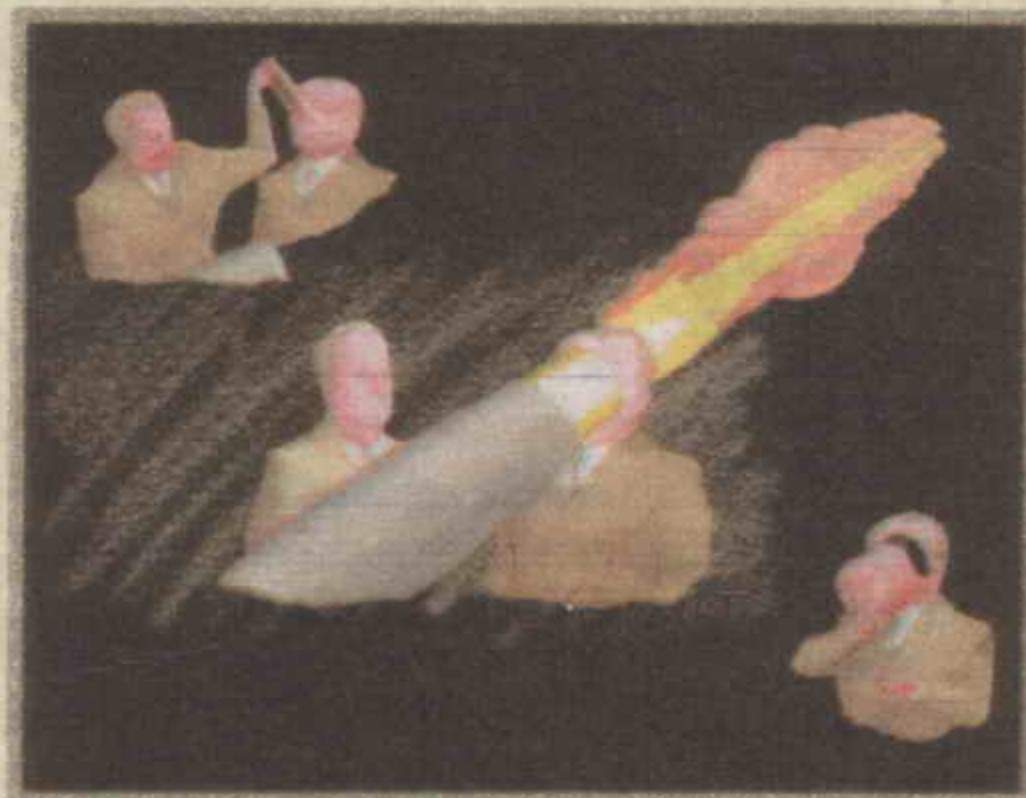
TAKE YOUR BEST SHOT

U vreme dok smo nesmetano pratili MTV, mnogi izvrsno 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.

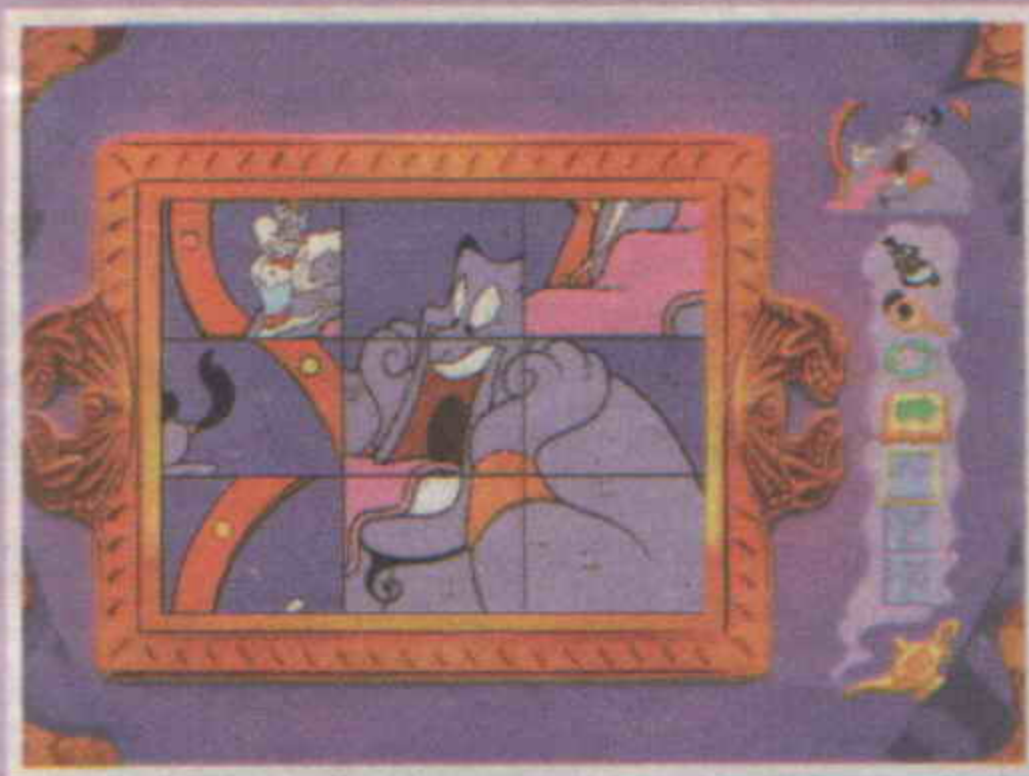
Glavna atrakcija programa, naslovna „numera”, predstavlja nam dva čilagera koji su po defaultu nazvani Džo (Joe) i Šef (The Boss). Imena in možete menjati prema trenutnoj inspiraciji. Oni su sučeljeni u glavnom prozoru, a sa obe strane tog prozora nalazi se nekoliko ikona. Svaka od njih aktivira određenu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

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



ALADDIN ACTIVITY CENTER

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

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



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 Gubljenja 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.

Nenad VASOVIĆ

CD-ROM ustupio „Extreme Plato“

TAKE YOUR BEST SHOT



Momir RADIĆ

CD-ROM ustupio „Espro“

CeDeTEKA

Pilotska akademija JAT-a (2)

Upotreba računara u teorijskoj obuci pilota i sistem ClassNet

Obrađujući upotrebu računara u JAT-ovoj pilotskoj akademiji, u prošlom broju „Sveta kompjutera“ pomenuli smo postojanje sistema pod nazivom *ClassNet*. Da bi se u potpunosti shvatio 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. Slede samo predavanje i vežbanje gradiva, nakon kojih ide priprema za test i njegovo izvođenje. Da bi se jedna škola mogla pohvaliti kvalitetom znanja koje njeni učenici ponesu, 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 dijaprojektori, 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, zašta 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 nailazio 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 letača 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 đaci „mimije“ mogu da usvajaju gradivo bez dodatnog „šoka“ 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 vođstvu. Kada je u pitanju sprovođenje testova smatra se da računari imaju prednost nad živim ispitivačem 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 prosleđena stanici 1), i selektovano slanje na određene stanice. Pored toga moguće je sa svake stanice (ili mastera) „preuzimati“ ekran i tastaturu. U toku predavanja moguće je sa mastera „zaključati“ 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*, *CorelSHOW*, 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 ono 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 polagati testovi iz svih predmeta u JAT-ovoj školi.

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

Relja JOVIĆ

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

VIScorp u stisci

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

VISCORP

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

„Escom AG“ i „Amiga Technologies GmbH“ su u bankrotstvu i pretače 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...

Postupci 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 započnemo 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 „Commodorea“. Iz načina „Commodoreove“ likvidacije su proistekli mnogi problemi koji nikada nisu prevaziđeni.

Konačno (iz trećeg puta) kupoprodajni ugovor je potpisan u petak, 19. jula. On se ne može promeniti; on je izvršen. Intelektualna svojina bivšeg „Commodorea“ 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 (Tyschtschenko) i njegovi saradnici će nastaviti da rade u Nemačkoj. Raket Velasko (Raquel Velasco) i Petro Tiščenko će biti novi generalni menadžeri Amige, koja će biti poznata kao „VIScorp GmbH“. Al Dankan (Duncan), bivši generalni menadžer „Commodorea“ će se pridružiti „VIScorpu“ da bi vodio prodaju i distribuciju u severnoj Americi. Petro će nastaviti da radi u Nemačkoj i vodi postojeći posao.

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

Inženjerske snage bivše „Amiga Technologies“ i inženjera „VIScorpa“ biće kombinovane i profesionalno vođene. Nameravamo da uskoro započnemo ostvarivanje planova koje smo zacrtali u Tuluzu.

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 do 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 Braunšvajg dok je ostatak „Amiga Technologies“ i dalje u Benšejmu i radi za „VIScorp“ pod imenom „Amiga Technologies GmbH i.K.“

Međutim, do zadatog roka „VIScorp“ nije uspeo da obezbedi sve potrebne uslove pa je trust za likvidaciju „Escoma“ i „Amiga Technologies“, na čelu sa **Bernardom Henbhom** (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, rok je produžen, ali se posle ovog datuma neće produžavati.

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 značajnih kompjuterskih kompanija koja je ušla i istoriju, ali je platila 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 prilozi 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 ili na bilo koji SETNet BBS, u konferenciju „SVET.KOMPJUTERA“.

Šta se može uraditi kada se jednom priključi na Internet

Ako ste ikada lutali satima po buvljoj pijaci bezuspešno nešto tražeći, onda vam je poznat osećaj izgubljenosti. 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 neviđeno 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 najvećevratnije 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?

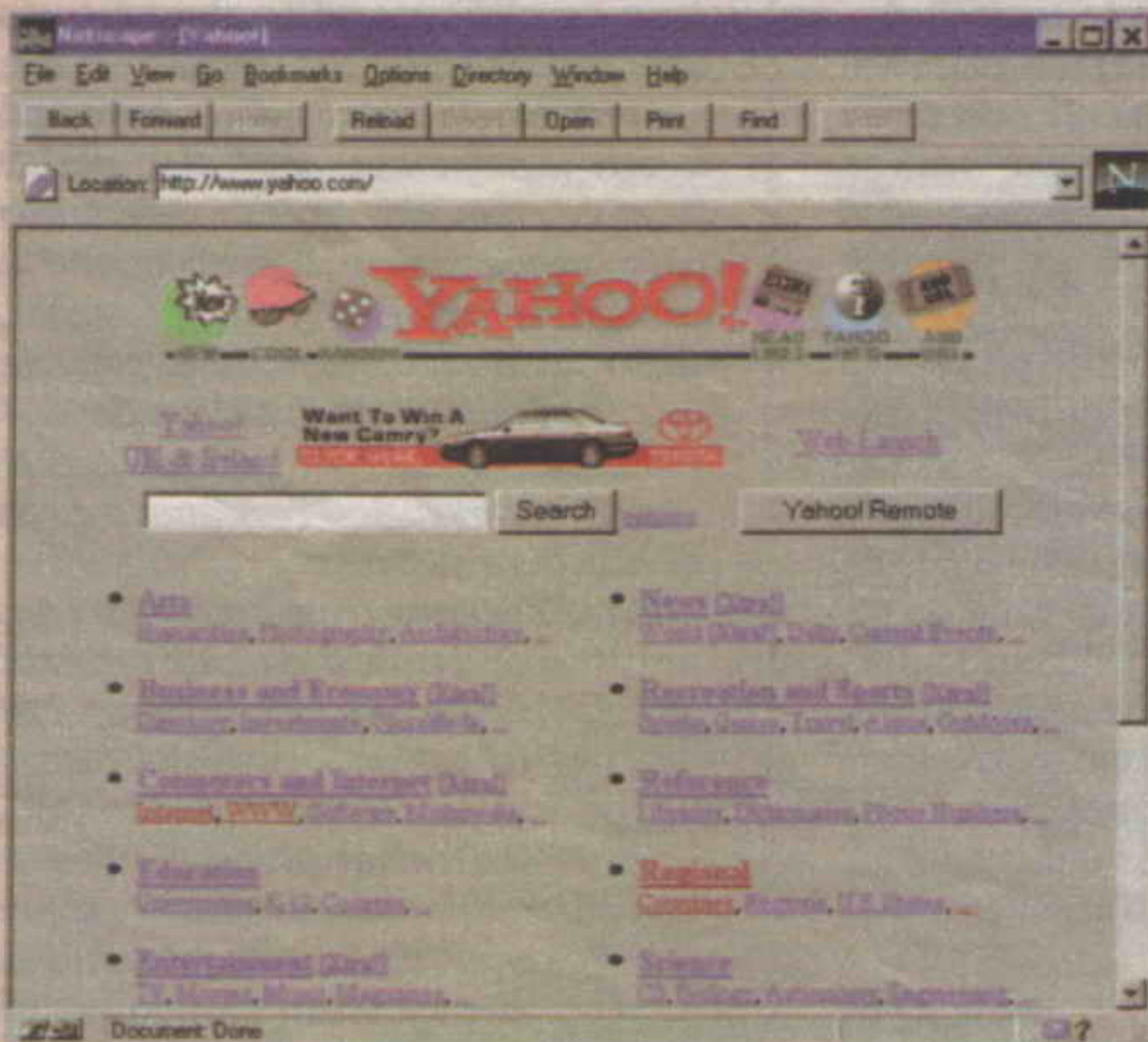
Ukoliko znate tačno kakav podatak vam treba, najbolje je koristiti alatke za pretragu. Iako postoje za različite servise (FTP, Gopher, WWW), baziraju se na principu indeksiranja koji se mo-

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.

Počnimo 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 možete kretati ručno, a možete i uneti ključnu reč i pustiti da server pronađe odgovarajuće reference. U slučaju da je zahtev toliko egzotičan da *Yahoo!* ne može da pronađe ništa odgovarajuće, prepustiće stvar *AltaVisti*.

AltaVista (<http://altavista.digital.com>) je drugi tip Internet pretraživača. Čine ga tri ultrabrza *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, izdvaja 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 zadatih reči ne sadrži uopšte. Primetite da smo zahtev kucali malim slovima, naglasivši tako pretraživaču da ignoriše raspored malih i velikih slova; da smo ga otkucali velikim slovima, *AltaVista* bi našla samo dokumente koji sadrže tačno tako otkucan zahtev. Ukoli-





ergo sumus

ko želite da naglasite da se zadata reč mora pojavljivati u nađenim 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 ovako 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/ gde ćete naći kompletni 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://>“.

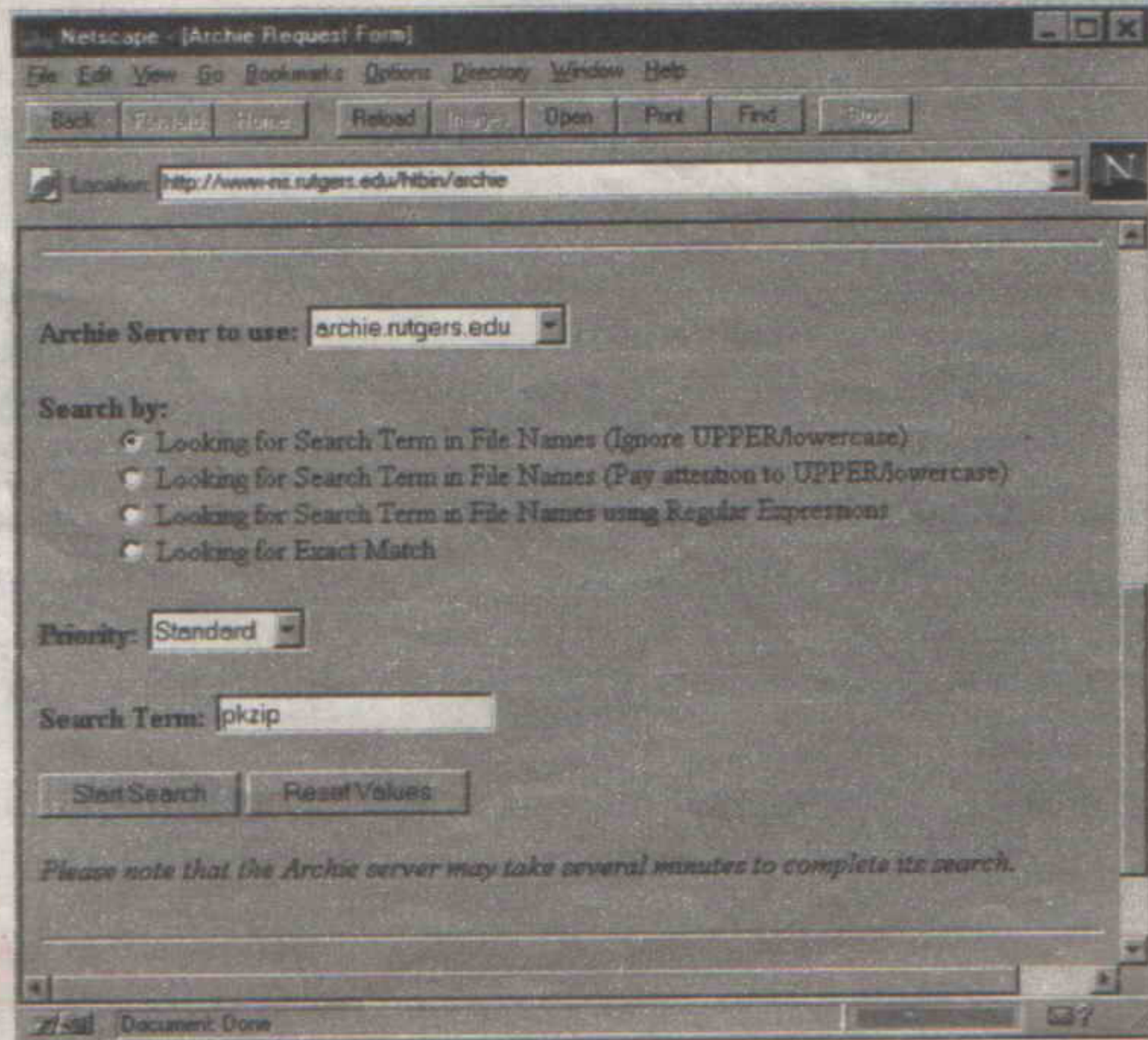
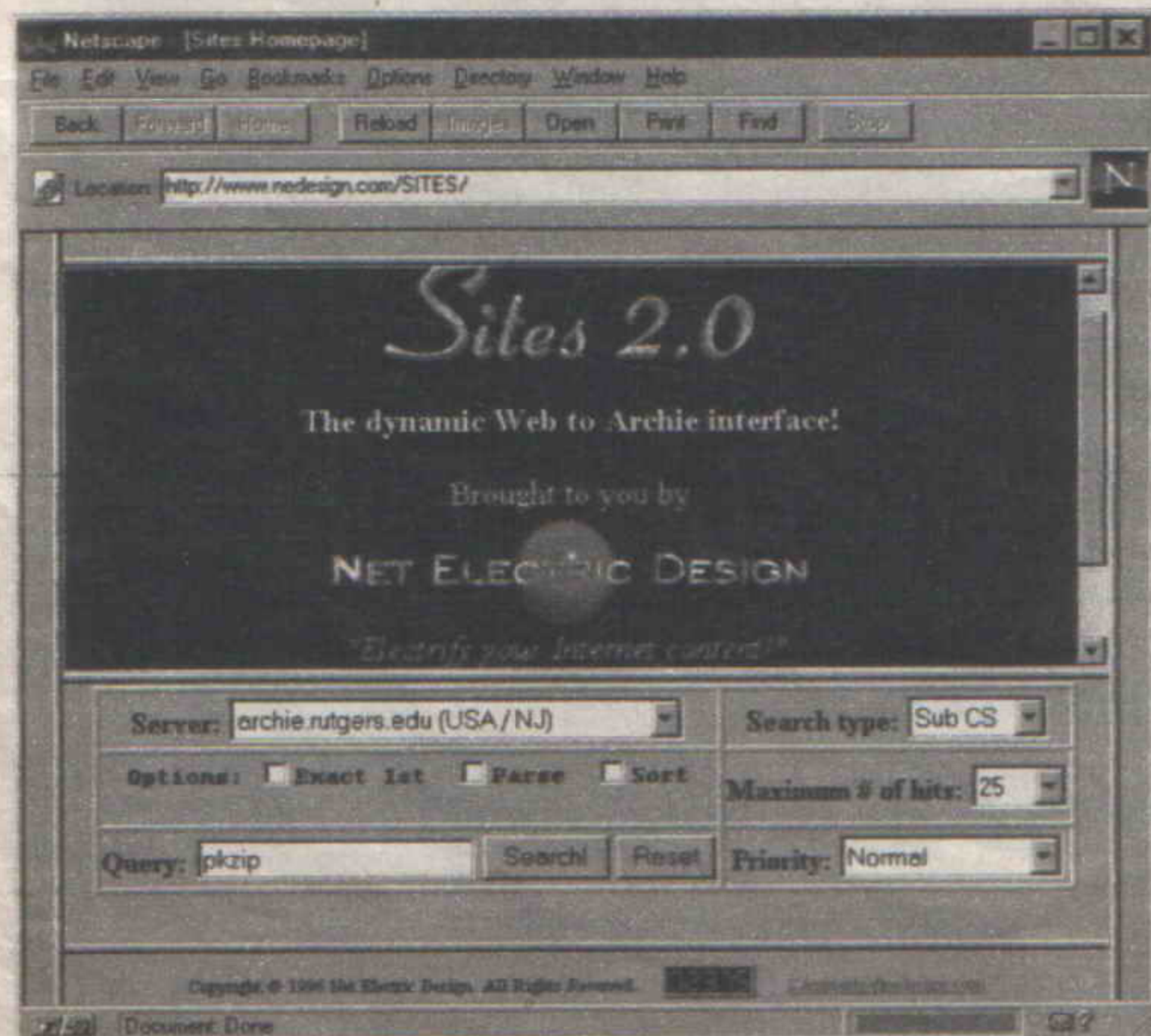
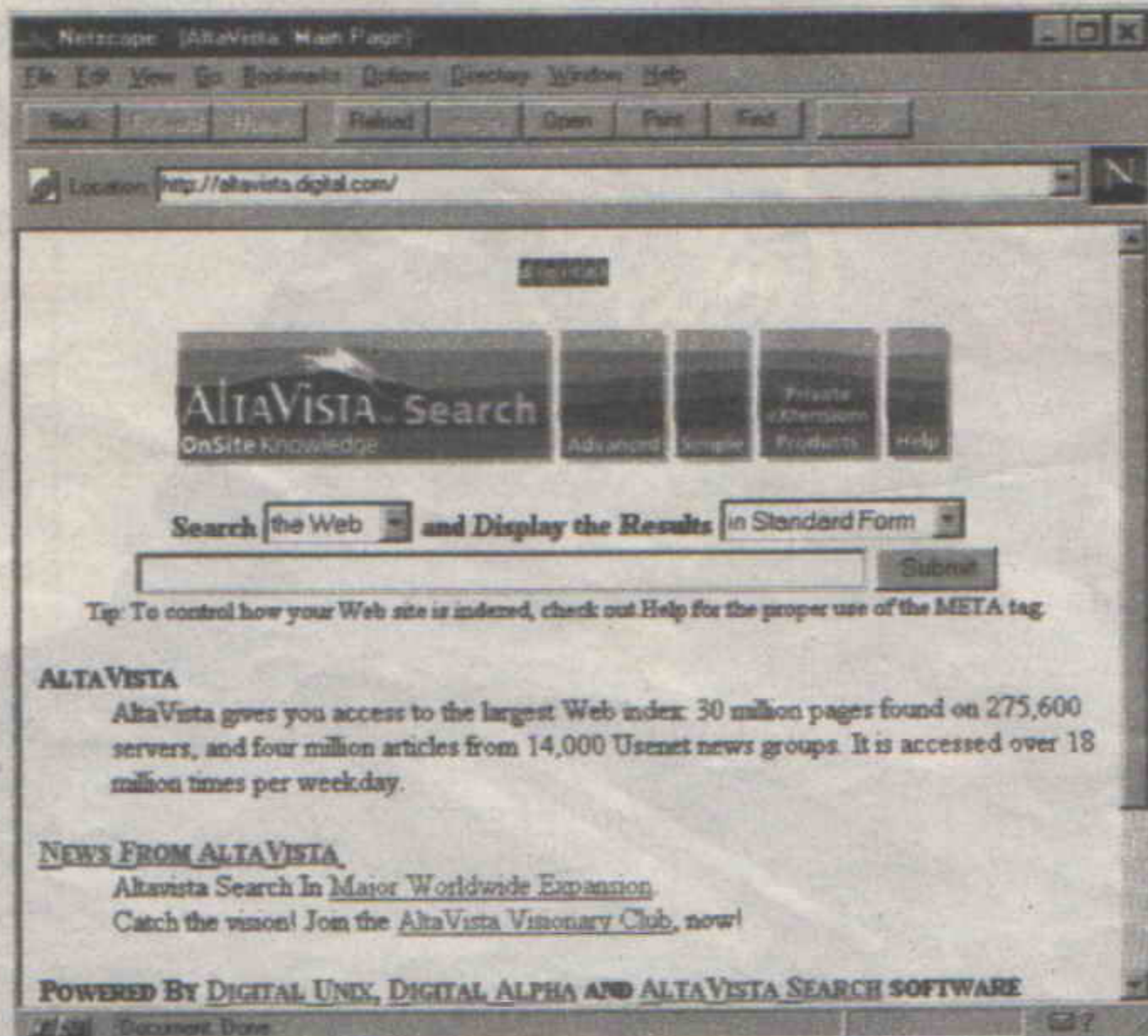
Servis za pretraživanje Gophera naziva se **Veronica (Very Easy Rodent-Oriented Net-wide Index to Computerized Archives)** a najbolji način da ga iskoristite je da pristupite ser-

veru <gopher://gopher.micro.umn.edu:70> 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 (pioniri 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 - uradite [telnet archie.rutgers.edu](telnet:archie.rutgers.edu) ili [telnet archie.mcgill.ca](telnet:archie.mcgill.ca), prijavite se kao „archie“ i dočekaće vas prompt za unos upita. Donedavno je i kod nas, na računaru zmaf.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. Naprimera, *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

Osnovna ploča
sa 256 Burst Cache

Portovi:

RS-232, 16550

PS/2 mouse port

VGA port

EPP/ECP printer port

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
VGA 2 MB
RAM 16 MB
HDD 810 MB
FDD 1,44
CD-ROM 4X
Baterija Ni-MH

11,3" Activ Matrix Color
2 MB
16 MB
810 MB
1,44
4X
Ni-MH

15.900 Din.

18.500 Din.

Isporuka odmah!

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.mcgill.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 tamo 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 brzoj AltaVisti treba nekoliko sati da bi sve indeksirala, a drugačije organizovani serveri kao što je Yahoo! ni ne stavljaju prezentacije na spisak dok ih njihovi

administratori lično ne provere, čime se garantuje kvalitet samog pretraživača. Kad smo već kod toga, ako Yahoou 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?

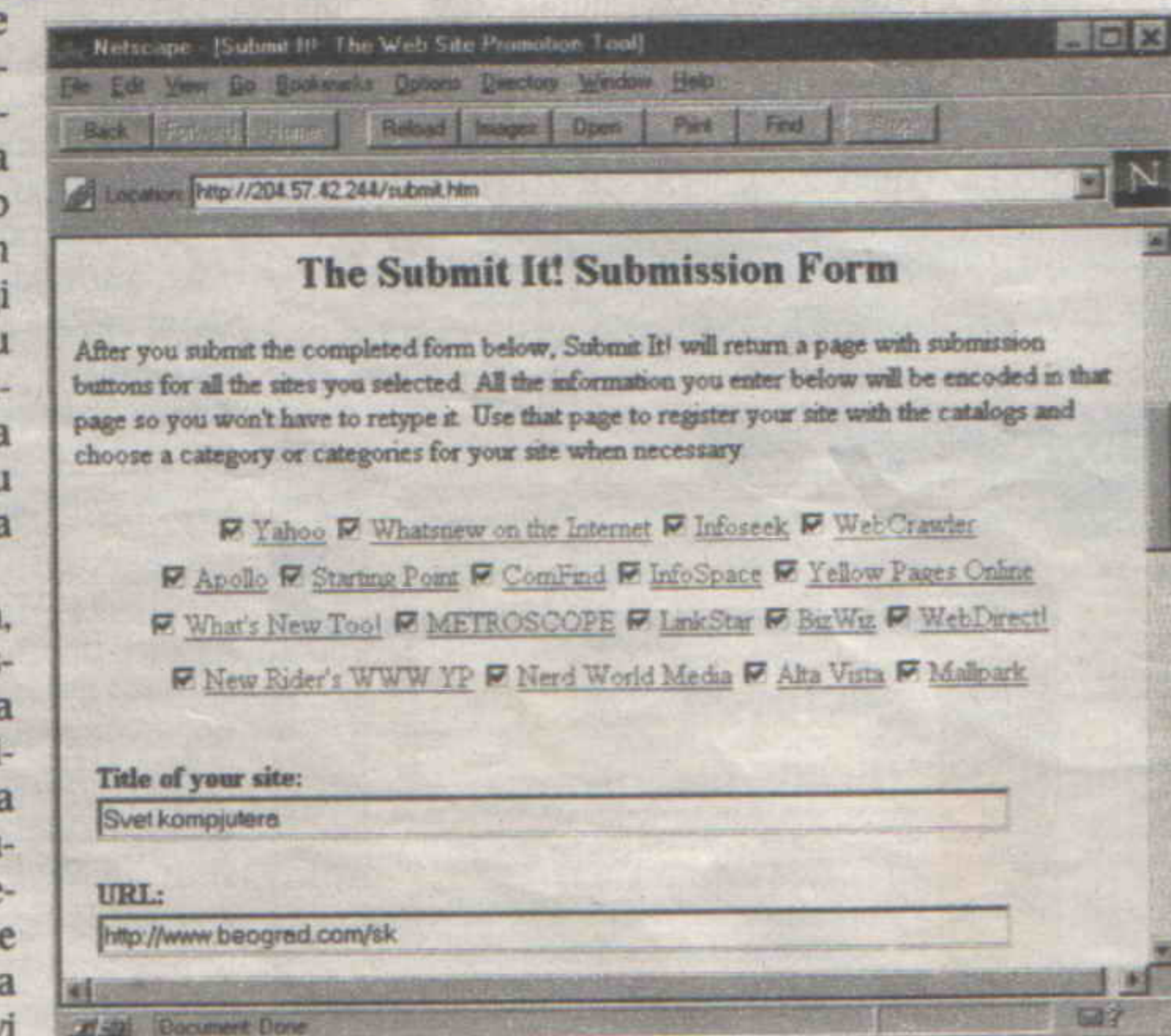
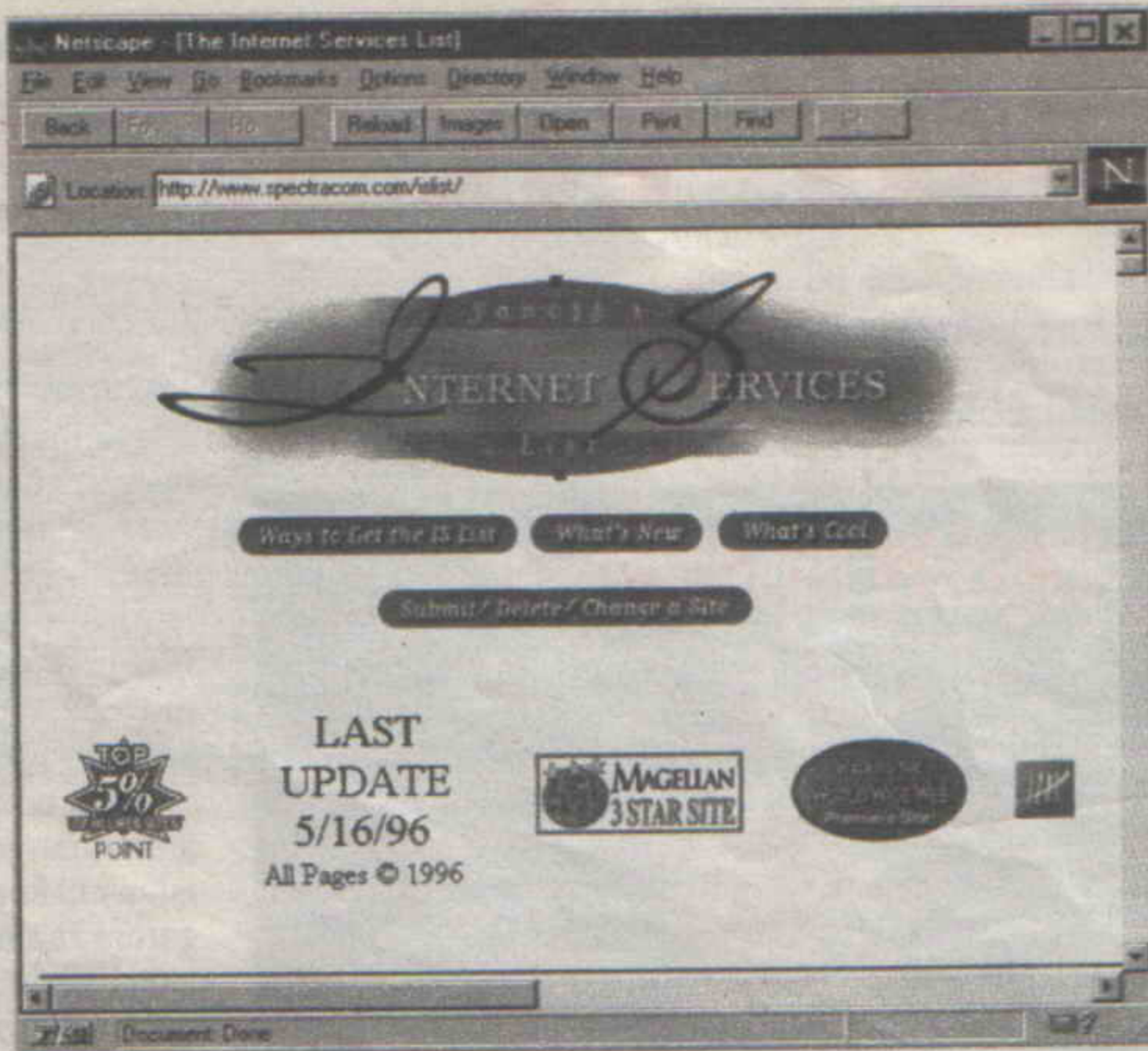
Ukoliko vam ikada padne na pamet da postavite neko pitanje, imajte u vidu to da su velike

šanse da je na njega već odgovoreno. Naime, ljudi na Internetu su shvatili da postoji određeni „kontingent“ pitanja koja početnici stalno postavljaju, pa su formirali tzv. *FAQ* (*Frequently Asked Questions*) dokumente u kojima se nalaze odgovori na ta često postavljana 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@rtfm.mit.edu* u kojoj će pisati „send user/net/news.answers/internet-services/faq“. Ako vam pak treba dobar spisak raznoraznih stvari koje se mogu naći poslužiće i *The Internet Services List* koji sastavlja izvesni Scott Yanoff. Lista se nalazi na <http://www.spectracom.com/islist/> a može se nabaviti i preko FTP-a na adresi <ftp://ftp.csd.uwm.edu/pub/inet.services.txt> kao i slanjem poruke na *inettiist@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 ili zavede. Oba ova ekstremna slučaja prilično su česta kod početnika, ali je kao i uvek najbolje zlatna sredina: usredite se na traženje onoga što vam je potrebno i sve su prilike da ćete to i naći. Uostalom, nije Internet slučajno proglašen globalnim selom...

Slobodan POPOVIĆ
(spop@dekart.f.bg.ac.yu)



BeoTelNet - prave cene

Trećeg septembra „BeoTelNet“ je konačno počeo prodaju Internet pristupa i pojedincima. Cene su, međutim, korigovane u odnosu na one koje smo objavili u prošlom broju. Otvaranje naloga za privatna lica košta 20 dinara, a svaki sat na vezi dodatna tri 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 je uticalo na rast cena. Zaista, 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 Amerikanca asocira 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 Godzila 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*, proizvodu 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 lica i akademske ustanove, dok „Microsoft“ na sva zvona reklamira da je *Explorer* besplatan za sve, pa čak i za one koji moraju platiti bednih nekoliko desetina dolara za korišćenje *Navigator*a.

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 nedovršenih „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 potprograma (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 „Netscapea“ u borbi protiv „Microsofta“ na ovom polju. Aktuelna verzija i „običnog“ i GOLD *Navigator*a je trenutno 3.0, a novosti koje ova verzija donosi su bolja podrška najnovijem HTML 3.2 standardu, poboljšani tj. ubrzani 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 odlučiti 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

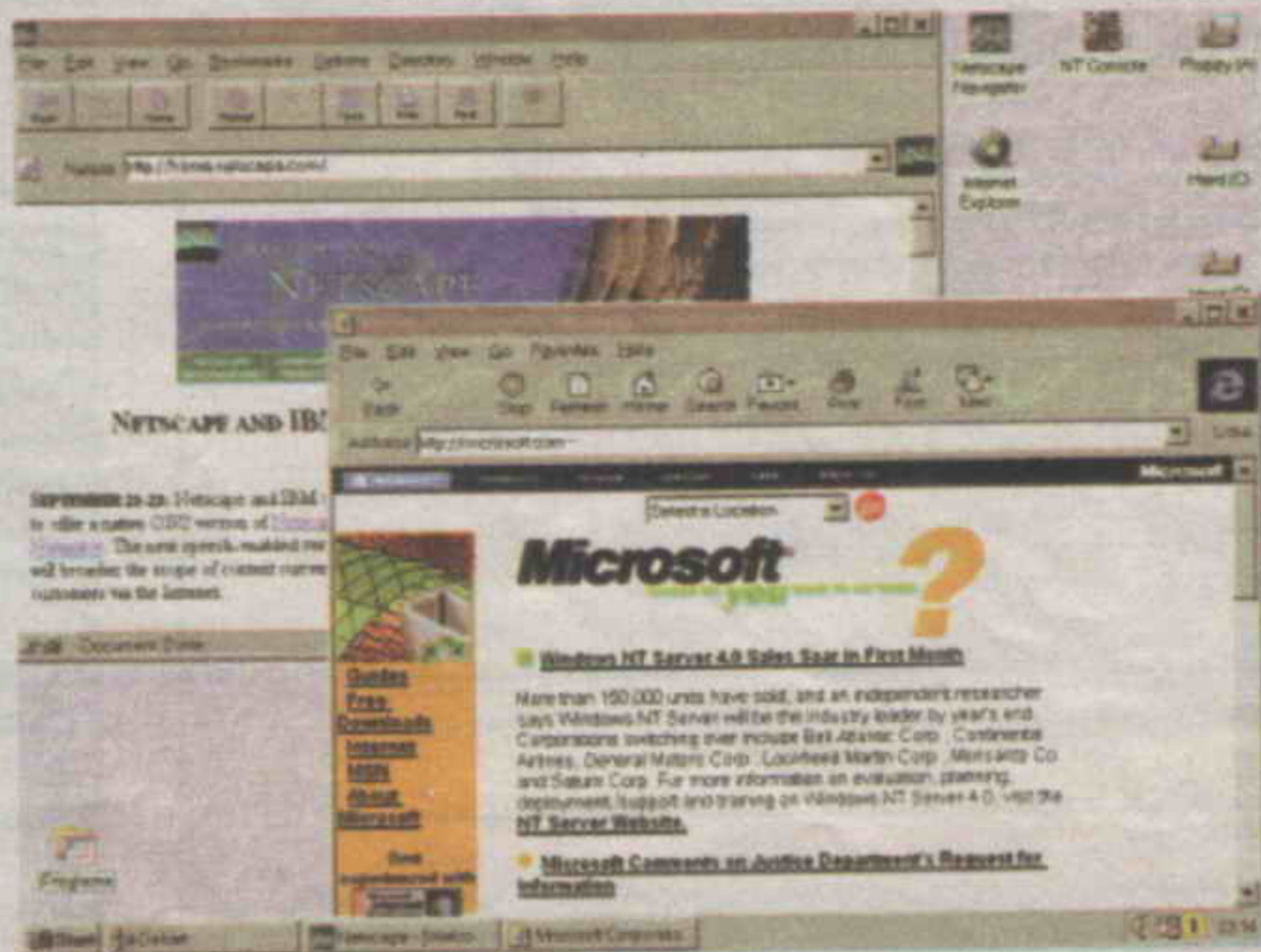
i mikrofona. Verzija 0.9.066 koja se dobija uz finalnu verziju *Navigator*a 3.0 je nedorađena i poprilično loša. Ukoliko niste zainteresovani za ovakav vid komunikacije (ili jeste ali nemate zvučnu karticu) onda je svakako pravi izbor verzija bez *CoolTalk*a koja je u svemu drugom potpuno ista, samo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

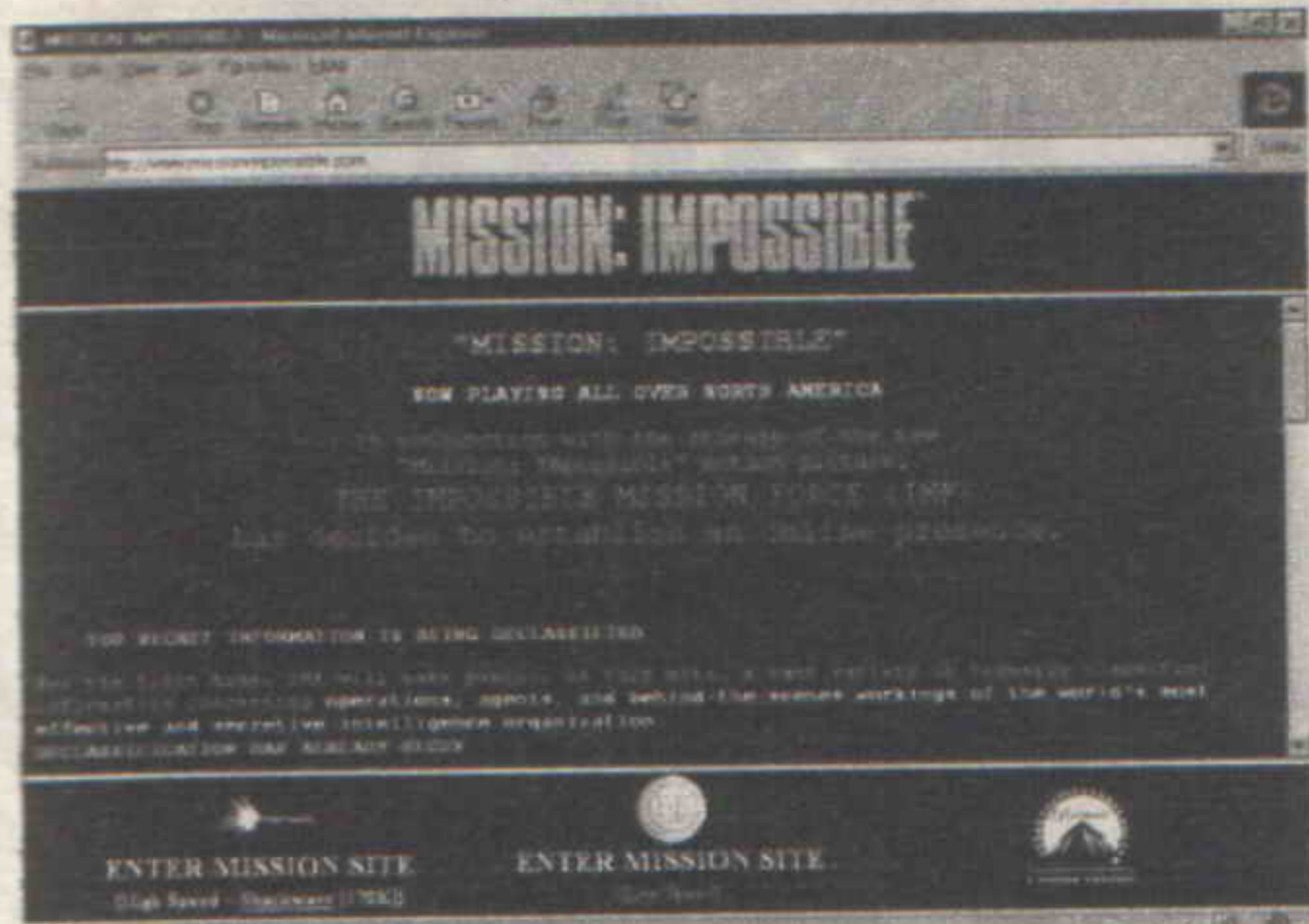
Jedna od značajnih novina u čitaču je znatno poboljšan rad sa slikama. Iskusniji korisnici ranijih verzija *Navigator*a znaju: ako program iz nekog razloga ne uspe da učita sliku, umesto nje stavi ikonu sa natpisom ispod što nepogrešivo dovodi do lošeg izgleda strane jer se uništava formatiranje pa

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 *Navigator*a 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 *Navigator*u je svakako sporost učitavanja. Za testiranje smo uzeli mašinu koja se u današnje vreme kod nas može nazvati prosekom (možda čak i malo natprosečnom). U pitanju je 486/133 računar sa 16 MB memorije i instaliranim Windowsom 95. Učitavanje *Navigator*a na ovoj konfiguraciji 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 ostanku na nekoj od starijih verzija ili nadogradnji. Na disku *Navigator* zauzima oko osam megabajta, nešto manje od *Internet Explorer*a.

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 remek-delo, ali u tom slučaju ostajete uskraćeni za korišćenje *Navigator*a kao čitača. Malo nestandardan pristup, ali *Navigator* i nije pisan kao program za krajeve 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 u 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, neizbežna statusna linija i veliki logo Internet Explorera: animirano zaokruženo slovo „e“ koje rotira i naizmenično se smenjuje sa sličicom voljene nam plave planete. Ono što se na drugi pogled primećuje 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 pisanje 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 podešava iste stvari. Ovakvo ponašanje nije primećeno 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 poboljšana 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 koja 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 Basic na Internet kao zamenu za Java jezik, previše komplikovan za prosečnog korisnika.

Explorer svoje mane ispoljava retko, ali приметно. Najveću zamerku uputili bismo radu sa slikama. Naime, Explorer slike prvo učitava pa ih onda prikazuje 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 razočarani 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 ostatkom 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 odsečenom od ostatka mreže znatno olakšan. Exploreru možete eksplicitno navesti koju 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 konfigurisalo.

I? Koji je bolji?

Na to pitanje je teško dati odgovor. Na Mreži postoji više desetina miliona prezentacija i neke su specijalno podešene 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 pornografske, anarhističke, terorističke i slične sadržine prezentacija uz pomoć najkorišćenijih servisa na Mreži koji se bave tim problemima (*drugim rečima opcionu cenzuru, prim. ur*). Sve u svemu, happy surfing!

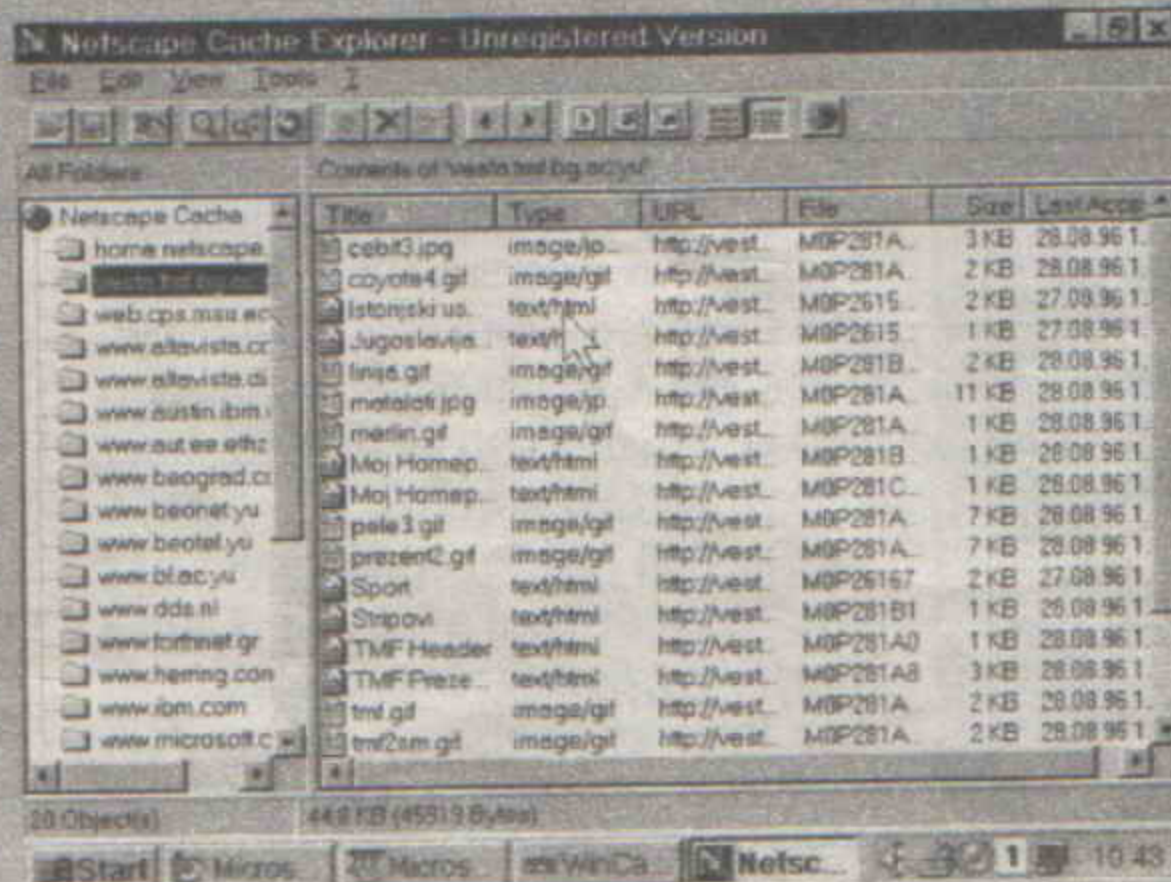
Marko MILVOJEVIĆ
(markom@dekart.f.bg.ac.yu)

U Internet maniru, predstavljamo vam dva korisna programa istog autora (Matthias Wolf). Omogućavaju smanjenje vašeg telefonskog računa (Cache Explorer), odnosno olakšano korišćenje više Internet provajdera (Multiple Provider Maintenance). Oba programa su Shareware i možete ih preuzeti sa BBS-a Politika iz direktorijuma „Internet“ (NSCE.ZIP, 100KB i NSPVM121.ZIP, 54 KB)

Cache Explorer je program koji vam omogućuje pregled svega što je Netscape odnosno Internet Explorer (postoje verzije za oba pomenuta WWW čitača) snimio u svoj Cache direktorijum. Na taj način neke stranice možete samo pozvati, a posle ih na miru pregledati dok niste na vezi. U Cache direktorijumu se pored tekstova čuvaju i slike, pa ćete dobiti vemu 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 otvoriće 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 vaš WWW čitač. Ukoliko promenite tekuću konfiguraciju program će to automatski prepoznati i ponuditi vam da je snimate pod drugim nazivom. Ovo olakšava život onima koji koriste usluge više Internet provajdera jer uklanja potrebu za zamornim ručnim rekonfigurisanjem.

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

Momir RADIĆ
(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?

Da bismo rešili sve dileme koje se nameću jednom novopečenom korisniku Interneta, testirali smo još nekoliko programa posvećenih korišćenju Internet servisa. Krenuli smo od prvog i najosnovnijeg: programi za e-mail. U poslednje vreme ih se pojavilo nekoliko, među kojima se svakako najviše istakao *VOODOO*. Iako 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 središnji 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. Sada 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* opisane u ovom broju, uskoro se očekuje i nova verzija 2.0 *Voyagera*. Prema prvim podacima

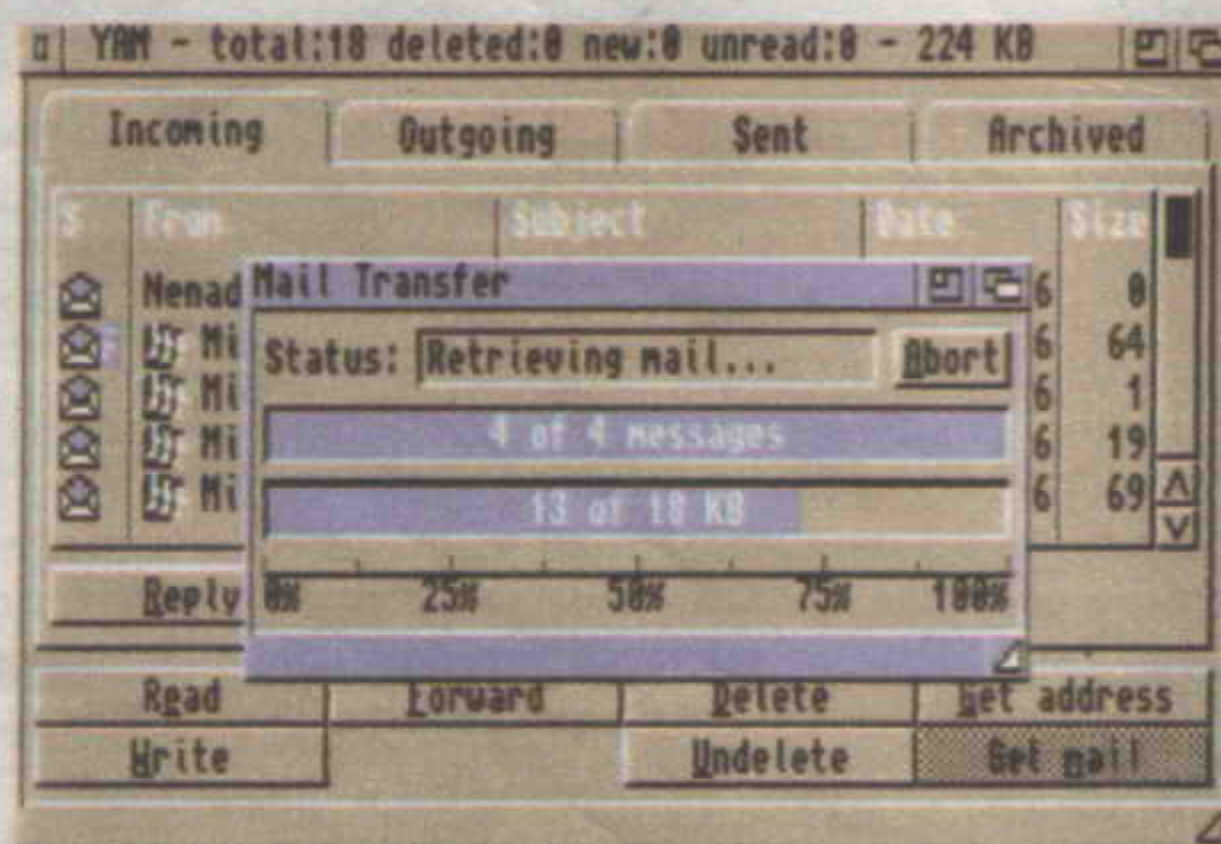
ovo je čitač koji podržava najnovije HTML standarde, tabele i sve ono za šta su korisnici Amige do sada bili uskraćivani. Tačan datum njegovog pojavljivanja još uvek je nepoznat, ali već u našem sledećem broju trebalo bi da se pojavi test beta verzije. Nadamo se da će Amiga njegovom pojavom konačno dobiti 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 rešen 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 nedorađeno. Pošto prošli put nismo pomenuli nijedan FTP program koji radi iz komandne linije, ovoga puta ćemo navesti *ncFTP* koji je podržan u skriptovima 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 sitnih programa zbog kojih se vredi ponositi Amigom i njenim superiornim operativnim sistemom :) (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 ista 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, skripte, 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 pregledati čega sve tu ima.

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

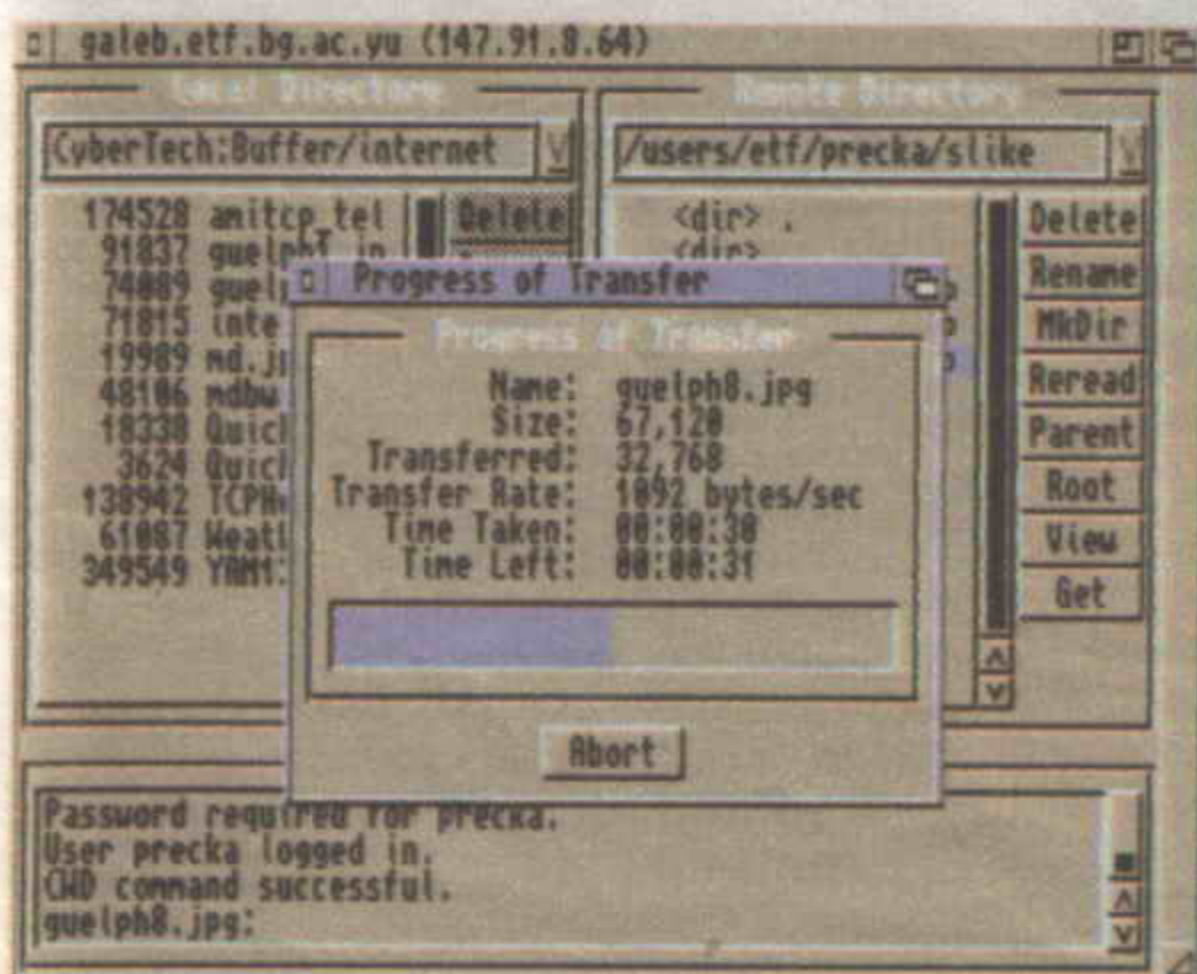
Net&Web Surf paket

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 MUI 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 *TermiteTCP* 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.

B. BABOVIĆ





Amiga i WWW

Pre 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 prepun nedostataka i ozbiljnih bagova, što je onemogućavalo iole ozbiljniji rad, ali situacija se promenila kada su stigli novi pretraživači *Aweb 1.2*, *MindWalker*, odnosno *Voyager 1.0* i naslednik *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.

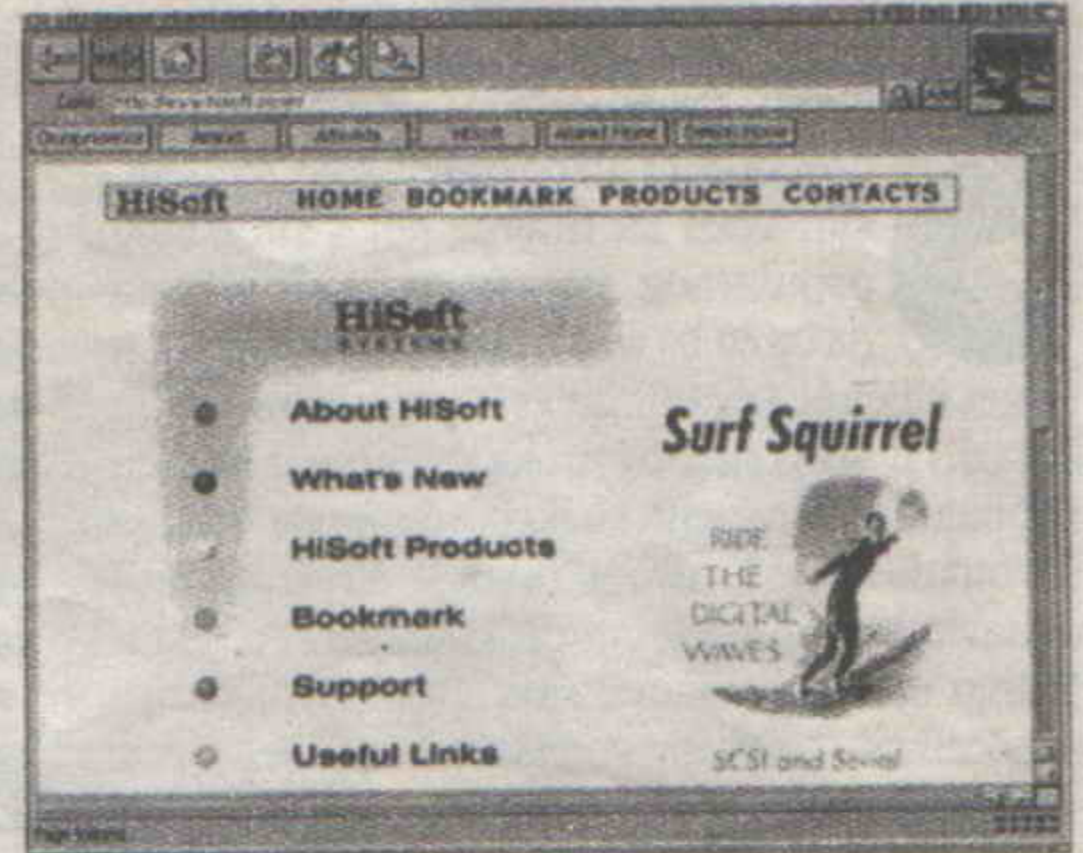
Program Ivona Rozijina (Yvon Rozijin) koristi BOOPSI klase za generisanje korisničkog interfejsa i time ostvaruje uštedu u memorijskim i procesorskim resursima. To znači da se može pokrenuti na standardnoj Amigi 1200, ali po našem iskustvu radi i na A500 bez hard diska, sa 2,5 MB memorije i učitanim 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. Ovako 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 podesive veličine nalazi na disku umesto u memoriji. Nezgoda kod *AWeb*a 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 predstavljaju „fantomske slike“. Ako se programu naloži 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* ćuti i oslanja se na korisnikovov dovtljivost. Rešenje bi 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 biblioteka (Flush Unused Libraries) ili gašenje programa uz smanjivanje rezolucije.

AWeb je delimično kompatibilan HTML 3 standardom a deo standarda koji se tiče tabele 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. Popularni 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 i pridoda ih sopstvenim, dok sa Netscapeovim *Bookmarks.htm* fajlom ne uspeva da se snađe. 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 moguć. Ovako 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 *AWeb*a 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 *AWeb*a, pozivanjem odgovarajućeg ARexx skripta iz menija. Pored pomenutih kvaliteta, brzine i skromnosti po pitanju resursa, *AWeb* poseduje i izvrstan interni multitasking koji dolazi do 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 eksterne programe. Njegov kešer ne razlikuje tekstualne i grafičke fajlove u okviru prezentacija te ih čuva u zajedničkom direktorijumu podesive veličine. *Voyager* ne poznaje administriranje keša na način koji to radi *AWeb*. Ne postoji opcija za selektivno praznjenje keša, a direktorijumu koji je namenjen kešu nije moguće pristupiti iz samog programa.

Kao i *AWeb*, poseduje opciju za isključivanje proxy servera, 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



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 Netscapeov 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 zmaj.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

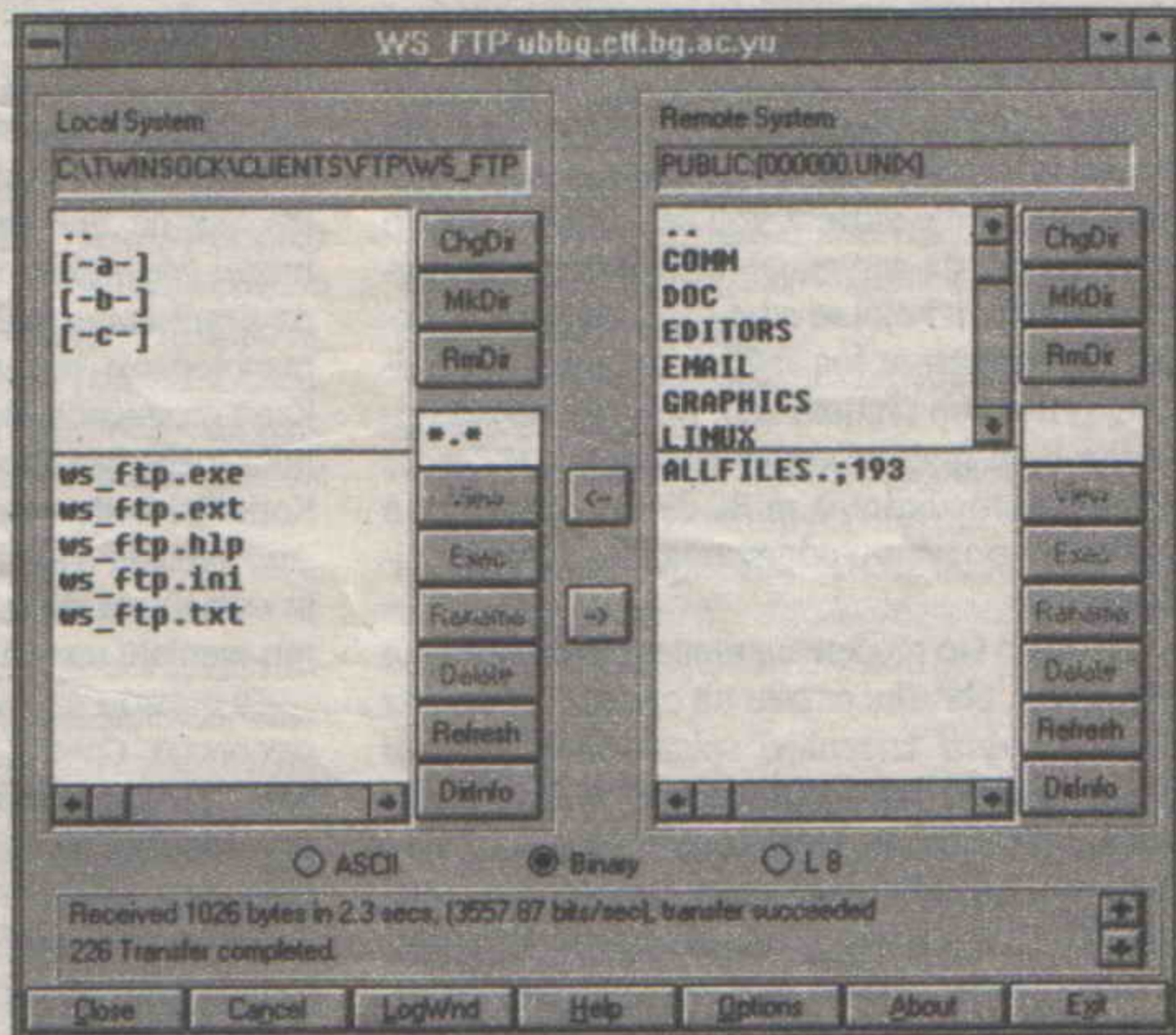
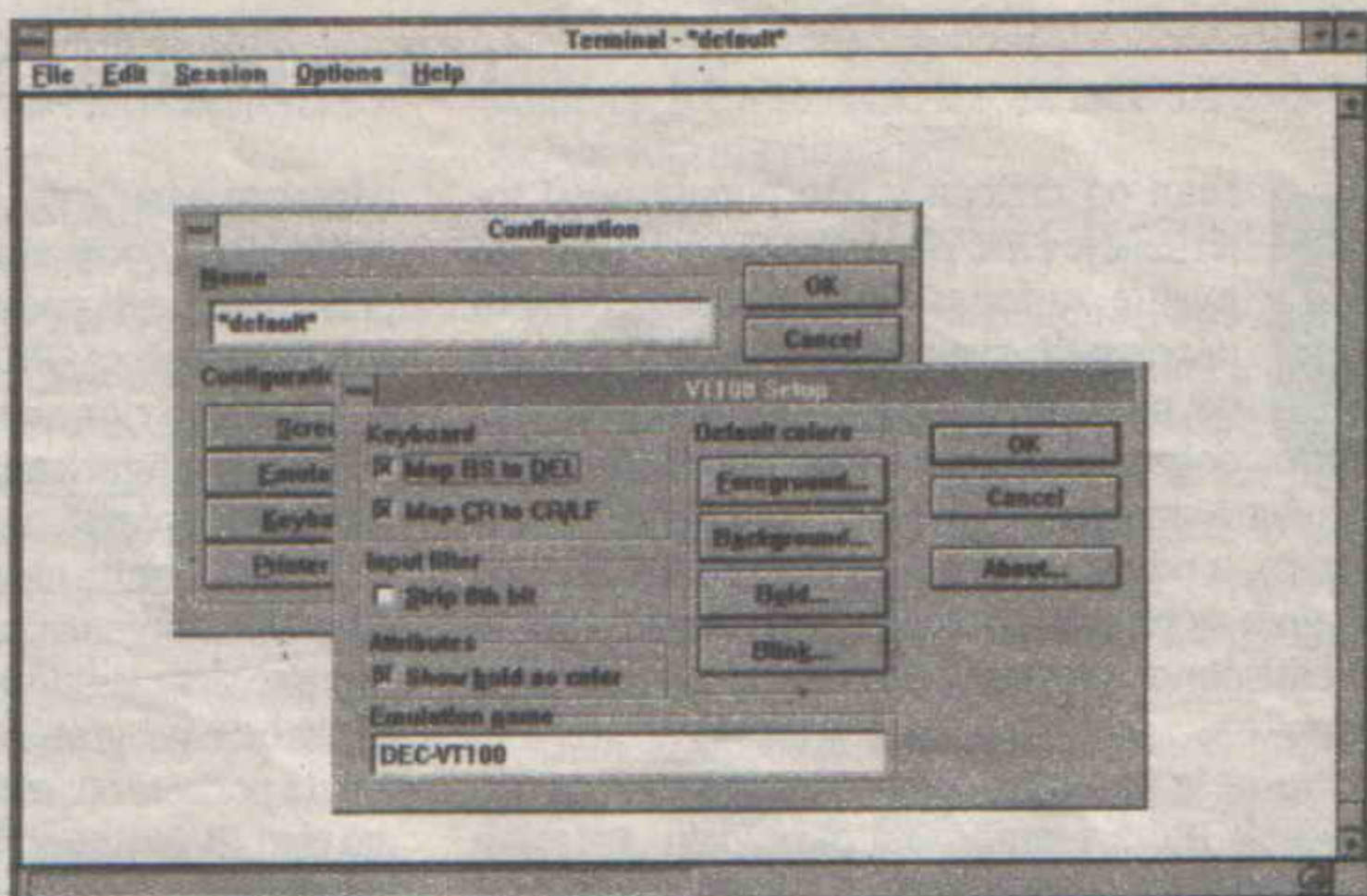
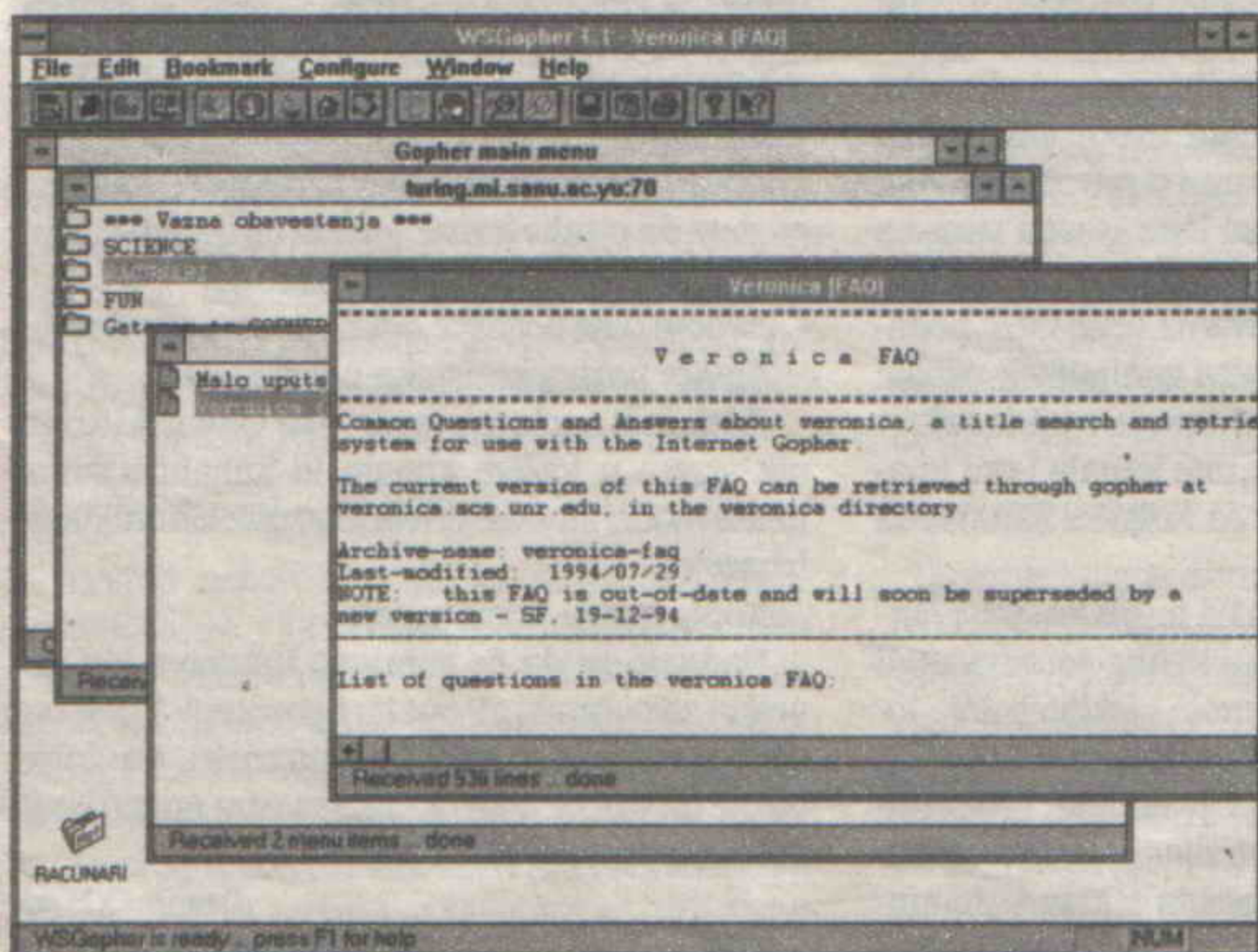
programa lepo rade, a nama se više dopao Wintalk. On se startuje kao ikona u dnu ekrana i tek kada jednom kliknete na nju dobijate meni sa „Connect“ opcijom. Jedina prednost Bsdchata je u tome što omogućava višestruke konekcije koje su po nama nepotrebne (Da li ste kada pokušali da razgovarate u isto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

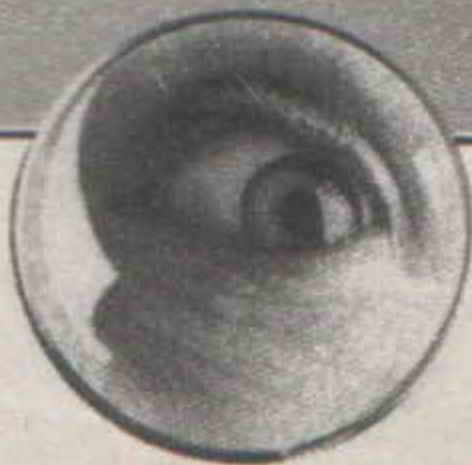
Ako želite da se uključite u rasprave većeg formata, onda nabavite IRC (Internet Relay Chat) klijent. Mi smo nabavili i probali Irc i Irc4win. Irc je jedan od već pominjanih klijenata koji samo otvore prozor... U stvari i nije tako loš dok ne pogledate Irc4win jer je razlika očigledna. Obilje opcija (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 na portu 6667 i da se obavezno povežemo na ka-

nal #serbia na kome razgovaraju ljudi poreklom 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 instaliranom podrškom za Internet. Instalacija je izuzetno jednostavna: startujte izvornu arhivu koja je u EXE formatu i dobićete ikonu mIRC-a spremnu za upotrebu. Originalnu arhivu možete naći na <http://www.mirc.co.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 sekciju popunite podacima o sebi, a *Local Info* i *Firewall* sekcije podacima koje vam dostavi vaš Internet provajder. Ukoliko koristite SLIRP obrišite sadržaj polja *Local Host* i *IP Address* a aktivirajte istoimene „prekidače“. Posebno je važno aktivirati *Identd 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 moderiraju 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 pritiskom na desni taster miša, kao i *Remote* konfiguracija. *Remote* je naj-složeniji 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

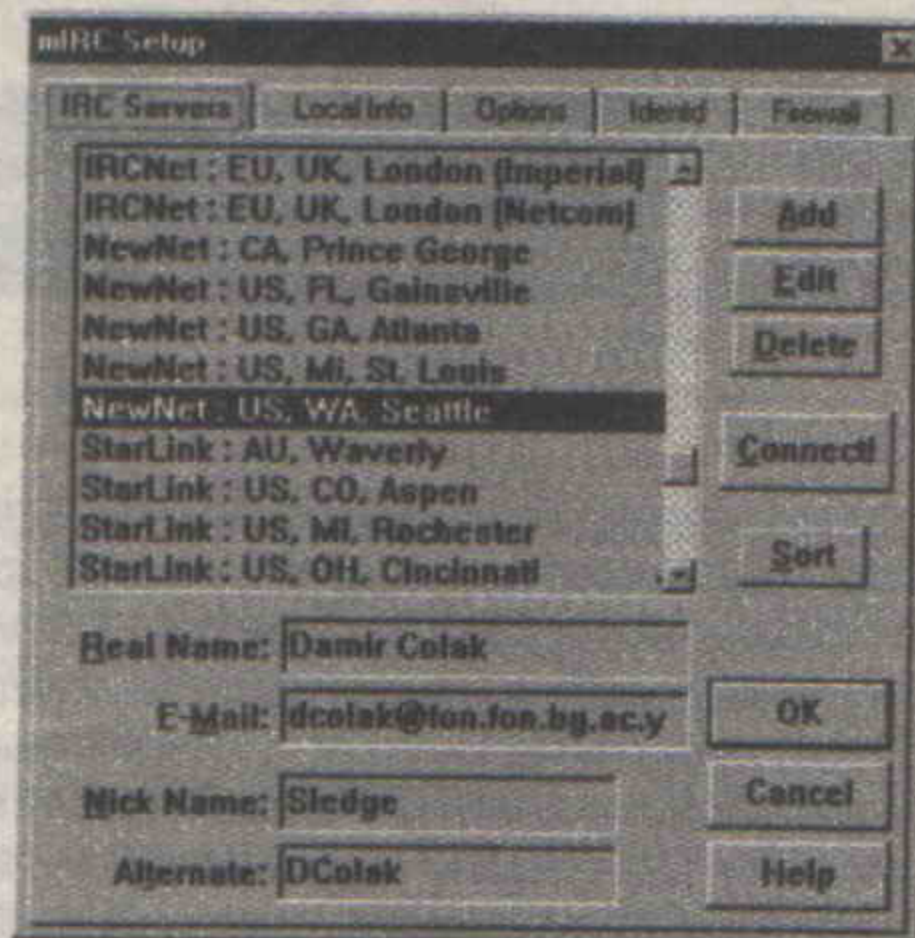
odgovara određenim komandama. Mudro je i uz pomoć *Font* opcije smanjiti veličinu fonta u svim prozorima, jer je podrazumevani „Fixedsys“ font suviše krupan za IRC u kome tekst može bukvalno da preleti ekranom.

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.voicenet.com, irc.eskimo.com ili irc.funet.fi, a ako želite da se prvo oprobate na domaćem terenu irc.rcub.bg.ac.yu ili zrnaj.etf.bg.ac.yu. Uz sam mIRC dolazi i poduža lista servera, ali navedeni provereno rade sa naših prostora, uključujući i akademsku 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 pročitajte, 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 budalaštine preporučljivo bi bilo otkucati */list -min 20*, čime se traže samo oni kanali na kojima razgovara najmanje dvadeset ljudi. Ukoliko ste novi u ovome, savetujemo vam da pronađete i pročitate *IRC FAQ*, a ako tamo ne nađete 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 pojaviće se prozor sa spiskom 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 moderatore kanala i oni imaju ovlašćenja da izbace bilo koga iz kanala, da mu menjaju tematiku itd.

Za proveru da li je neko na mreži koristite *Finger* 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 nailazićete 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 akademske 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 „Beo“, otkucaćemo */list -min 5 -max 15 Beo*;

/join pristupa kanalu. Ukoliko navedeni kanal ne postoji biće 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 oproštajnu 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;

/whois daje podatke o navedenom korisniku;

/invite poziva korisnika u vaš kanal;

/kick radi suprotnu 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 upozoreni: IRC je najveći potrošač vremena na Internetu, pa dobro pazite da vas ne udari kap kada vam provajder ili poštari ispostave račun.

Damir ČOLAK
(dcolak@fon.fon.bg.ac.yu)



Snaga e-maila

Pristup servisima i za one bez direktne veze sa Internetom

Ako većina servisa Interneta podrazumeva direktnu vezu, dobar deo korisnika i dalje je ograničen samo na elektronsku poštu. Objasnićemo 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 postiže slanjem e-maila na `agora@capri.mi.mss.co.jp` (novi server u Japanu), `agora@www.undp.org` (ograničeno za države u razvoju) ili `agora@mail.w3.org` (trenutno ne radi). U telu poruke koju šaljete unesite **send URL** ili **rsend 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 spiskom referenciranih adresa, koje možete skinuti naknadno.

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

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

i nakon nekog vremena primićete Agora Help fajl i „WWW Welcome Page” sa listom dokumenata koje možete skinuti.

Sem Agore postoje i mnogi drugi serveri. Neki od njih su `webmail@www.ucc.ie`, `webmail@curia.ucc.ie` (sintaksa ova dva je **GO URL**) i `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 o grešci ili ne dobijete nikakav odgovor, pokušajte opet kroz dan-dva.

Pretraživanje WWW-a

Postoji nekoliko „mašina za pretraživanje” razvijenih sa ciljem lakšeg pronalazjenja 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/flpursuit?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 odvaja 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 oznakom „%20”. Tačka na kraju nije potrebna:

```
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` (USA), `gophermail@eunet.cz` (Češka), `gopher@ncc.go.jp` (Japan), `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 Veronica 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 „pretplaćuju” se (*Subscribe*) na listu i onda čitaju i pišu poruke putem e-maila. Kao dobar uvod, pošaljite poruku na `LISTSERV@vm1.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.unc.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 *WAIS* mail serveru da pretraži sve govore Džordža Buša i izlista najviše 10 dokumenata koji sadrže reč „lips”. Uspešno 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/WAISes/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 „dosadne” informacije o vremenu prijavljivanja na sistem i sličnim stvarima, ali ponekad se mogu naći i zanimljive poruke. Server preko koga se ovo radi je `infobot@infomania.com`, a probe radi pošaljite mu komandu

```
FINGER jtchem@headcrash.berkeley.edu
```

u *Subject* polju. Dobićete neke od trenutnih sportskih rezultata, a evo još zanimljivih adresa za *Finger*: `nasanews@space.mit.edu`, `coke@cs.cmu.edu`, `quake@gldfs.cr.usgs.gov`, `aurora@xi.uleth.ca`, `solar@xi.uleth.ca`, `higgins@dorsai.dorsai.org`.

Fax

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

Priredio Damir ČOLAK

Pentium VX i HX ploče

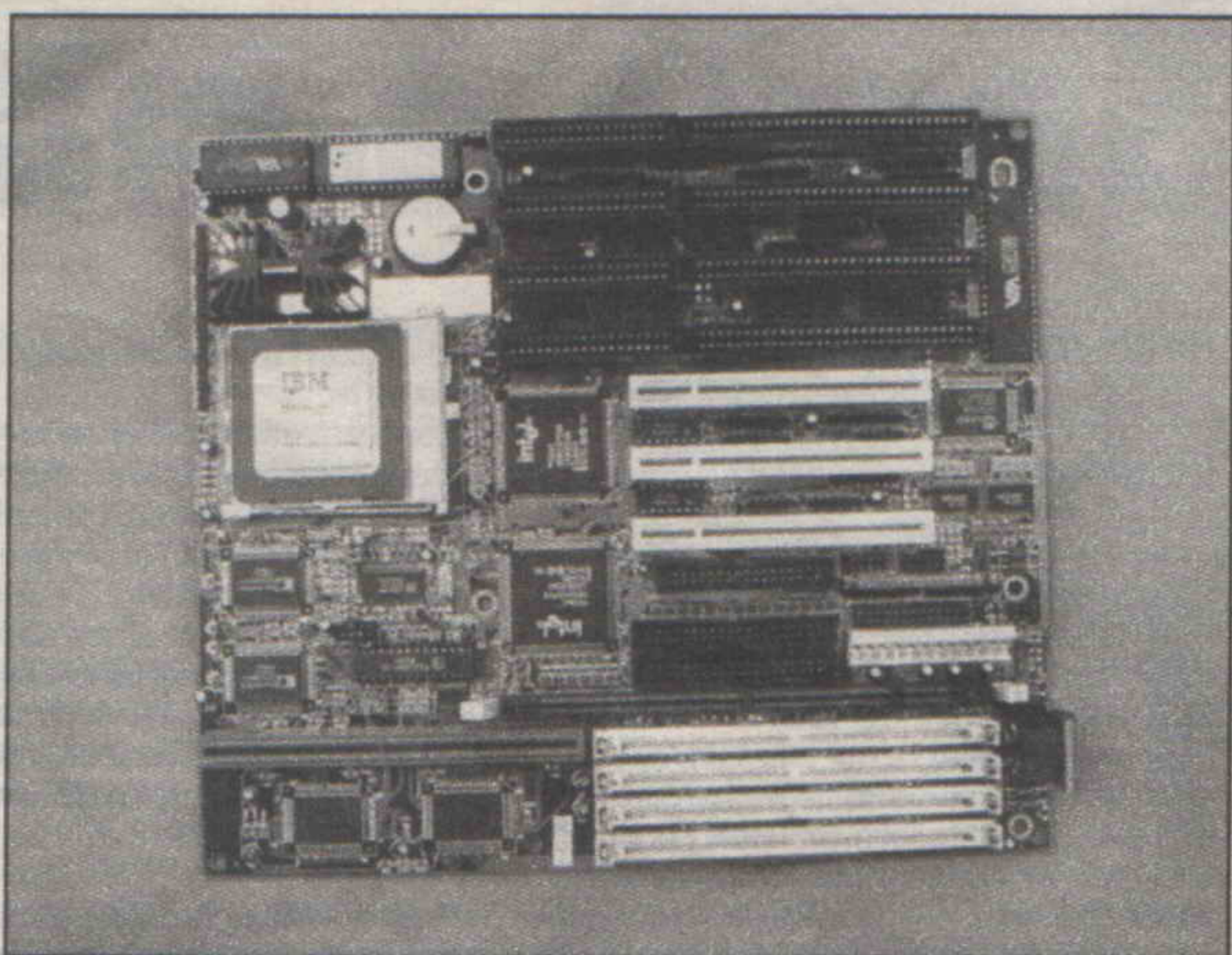
Lepe, jednostavne i brze, a svakim danom sve bolje

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.

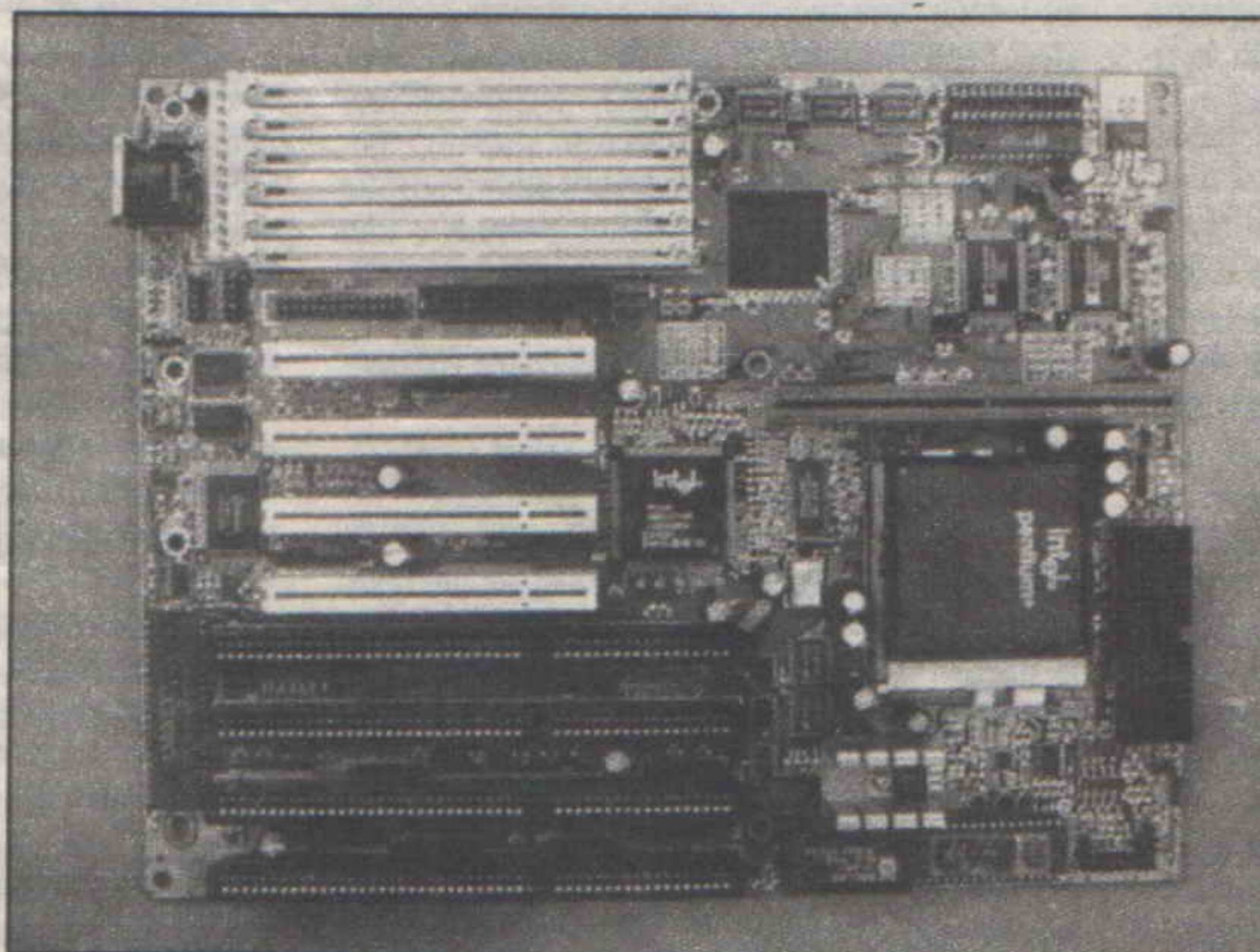
Od fizičkih novina možemo uočiti da ploče sa VX čipsetom imaju i podnožja za DIMM memoriju, novi tip 64-bitne memorije koji će u perspektivi naslediti današnje 72-pinske SIMM-ove. Prednost novih memorijskih modula je to što se zbog 64-bitne tehnologije na pentiumima ne moraju uparivati, već mogu raditi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

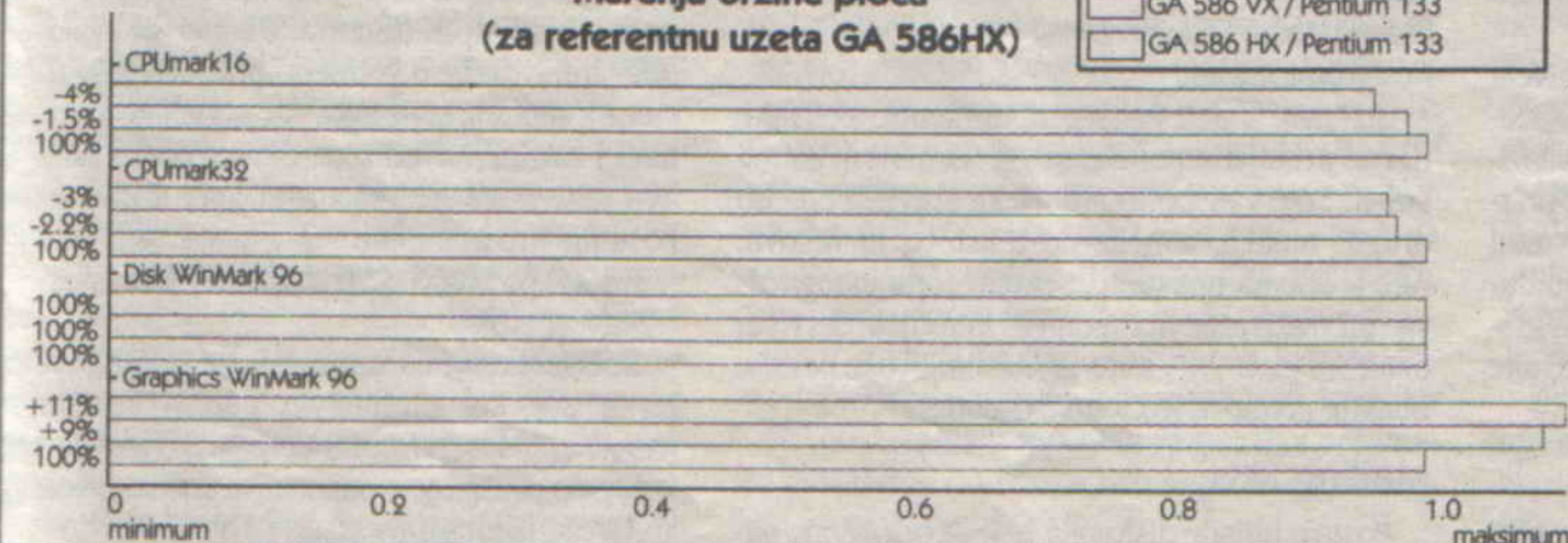


No name ploča sa VX čip setom



Merenja brzine ploča
(za referentnu uzeta GA 586HX)

□ No Name Triton VX / Pentium 133
□ GA 586 VX / Pentium 133
□ GA 586 HX / Pentium 133



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: 011/322-0552, 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.

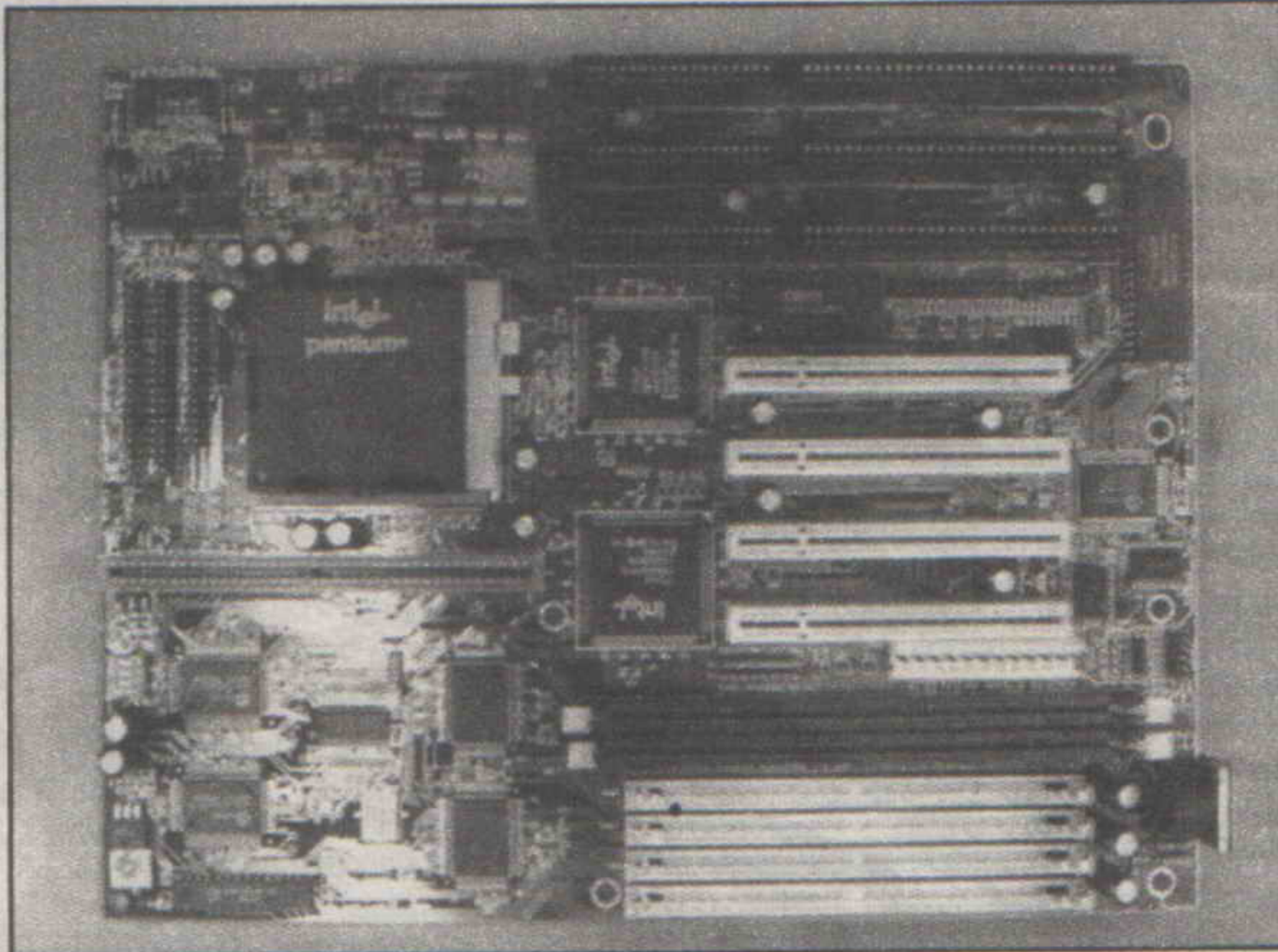
tom pitanju ne bismo mogli izdvojiti nijednu - sve su zaslužile čistu desetu. Za test smo koristili 32 MB kvalitetne Toshiba memorije od 60 ns, bez kojih bi ova ocena lako mogla biti drugačija.

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 proizvođač ovog, inače odličnog proizvoda, ostao anonimn.

Temeljito 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 brzinske prednosti koju i proizvođač deklarise, 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 opredeljivanje i za VX ploče, u slučaju Cyrixa HX čipset je nedvosmisleno superioran 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, ponavljam, 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 navodi 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 120 + 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 belosvetskim 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 takmace za svaku kategoriju Pentiuma.

Šta kažu naši testovi? Cyrix 120 + je zaista gotovo u svemu superioran u odnosu na Pentium 120. Procesor je neuporedivo brži, sa grafikom briljira, transfer diska izuzetan imajući u vidu takt sistemske magistrale na kome radi (50 MHz). Jedina slaba tačka mu je matematički koprocessor 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 „Intela“. Ali niko sem njih.

Čak i igre sa kompleksnom 3D grafikom, koje tvorcji deklarišu 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 Cyrixa 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 konstrukcijskih 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 najvažnijeg softvera koji se ne snalazi sa Cyrixom primetili smo jedino 3D Studio. Doduše, na pomenutom Cyrix Internet sajtu se ne kriju problemi sa 3D Studiom, ali vam odmah nude i rešenje - mali fajl zvani pipeline.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

Modem 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), višezjezičkim uputstvom za voice seriju (40 stranica), standardnim paketom za pristup *Compuserveu* i distribucionom verzijom *Quick-Link Message Center* softvera sa uputstvom.

Opšte karakteristike serije su da se modemi lako spajaju sa svim modernim 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 koje su nama nedostupne i predstavljaju balast. Recimo, 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 broja modem emituje dodatni signal kojim se identifikuje kao „modem“ a ne kao „fax“, odnosno „telefonska sekretarica“. Stariji modemi 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 novi poziv pre nego softver to uspe da detektuje.

Isprobali smo priloženi softver sa Windowsom 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 to sasvim lepo radi, ali o njemu nekom drugom prilikom. Ni na Amigi nismo bili bolje sreće jer je jedini softver *AVM Suite 2* takođe odbijao da radi sa modemom. Posle žongliranja sa konfiguracijama naterali 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 STOJANOVIĆ

Proizvod je iz firme „Amiga Centar Zemun“

Blizzard 1230/50 IV

Najbrža „030“ kartica sa koprocesorom i 16 MB

Svojim *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 sedmostruko 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 lakoći instalacije kartica dovedena do savršenstva.

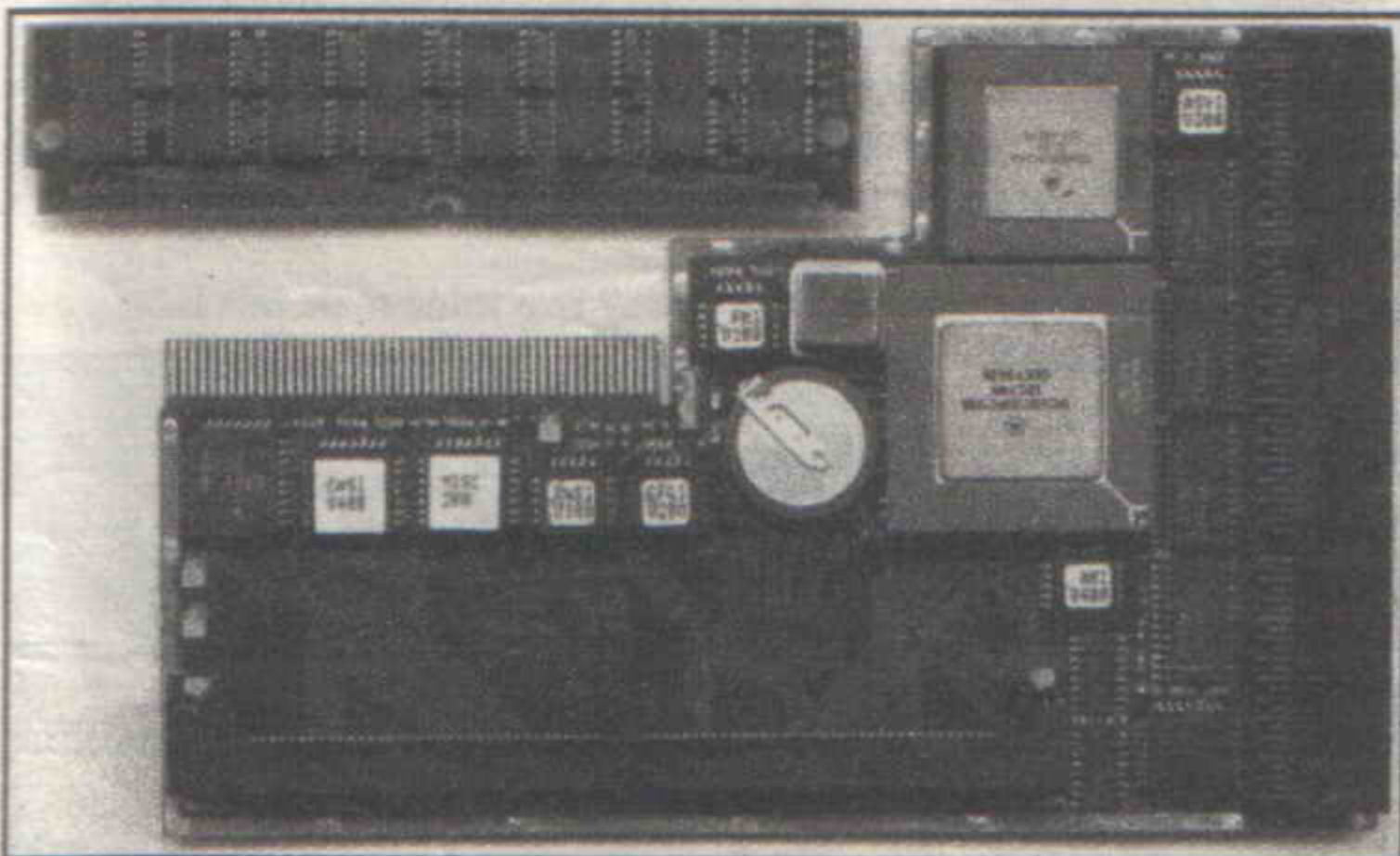
Blizzard koji smo testirali bio je opremljen koprocesorom na 50 MHz i jednim 72-pinski SIMMom kapaciteta 16 MB. Pošto se radilo o kvalitetnoj memoriji brzine osvežavanja od 60 ns, bili smo u prilici da probamo kako kartica radi u svakom od četiri moguća režima. Kako smo i očekivali, najbolje performanse 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 zahtevale. 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 radio 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. STOJANOVIĆ

Proizvod je iz firme „Amiga Centar Zemun“



Teac CD 58 (8x)

Još jedan korak napred za ime koje je postalo simbol kvaliteta

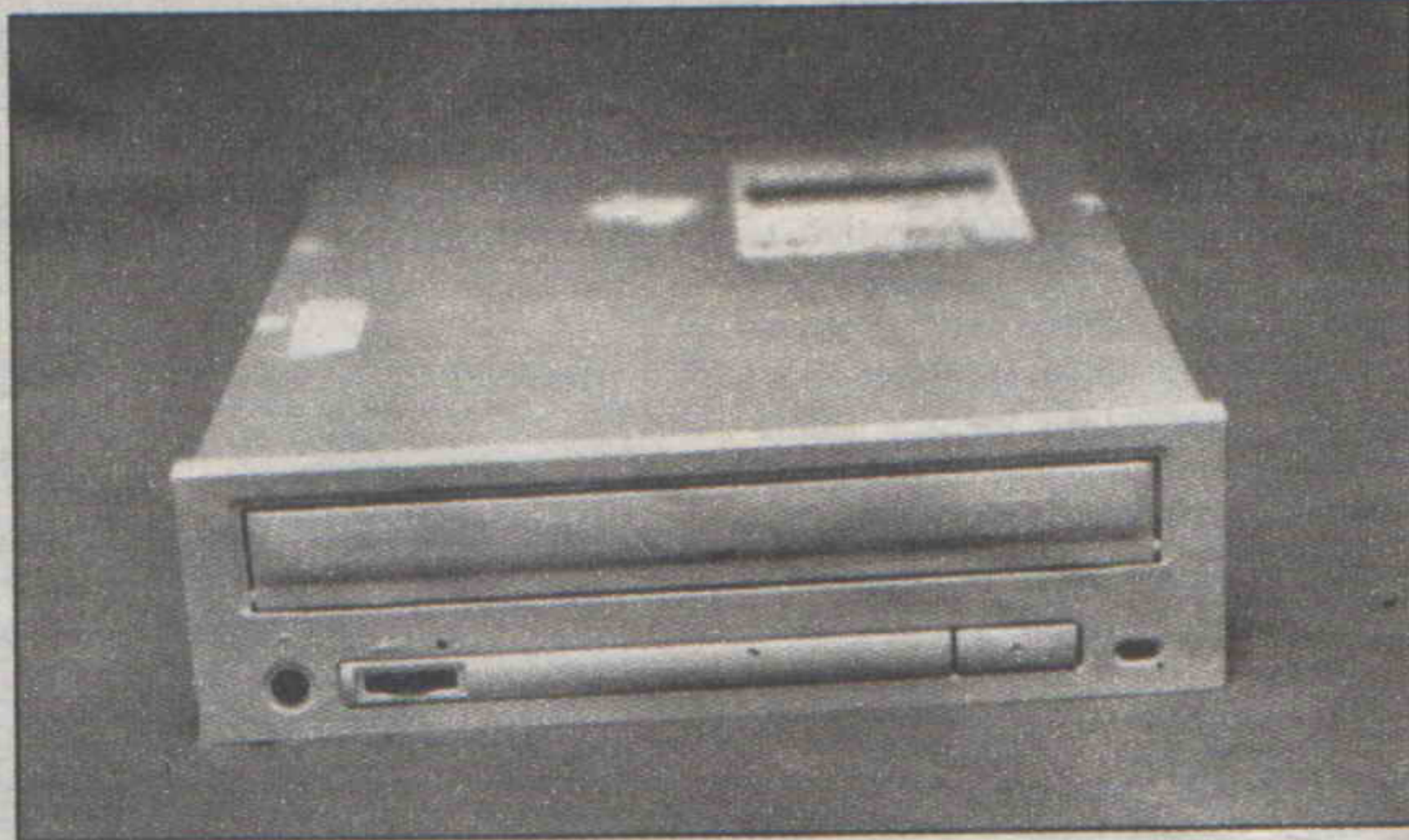
Teško je naći proizvođača CD ROM-ova čiji je svaki model bio u vrhu svoje kategorije po performansama. A Teac je upravo takva firma. Nakon sjajnih četvorobrzinaca i još boljih šestobrzinaca, evo i novog modela koji će sigurno opravdati reputaciju.

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 diskova. Ovo vam verovatno neće biti od većeg značaja, sem ukoliko nameravate 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 pukćetanja, ovaj taj posao obavlja savršeno, ali



sporo; to vam garantuje da je digitalna informacija skinuta 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. Reprodukcijska uvodna animacija u CD izdanjima igara je takođe besprekorna, bez štucanja 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 preosetljivost na radno okruženje. Da objasnimo: može se lako de-

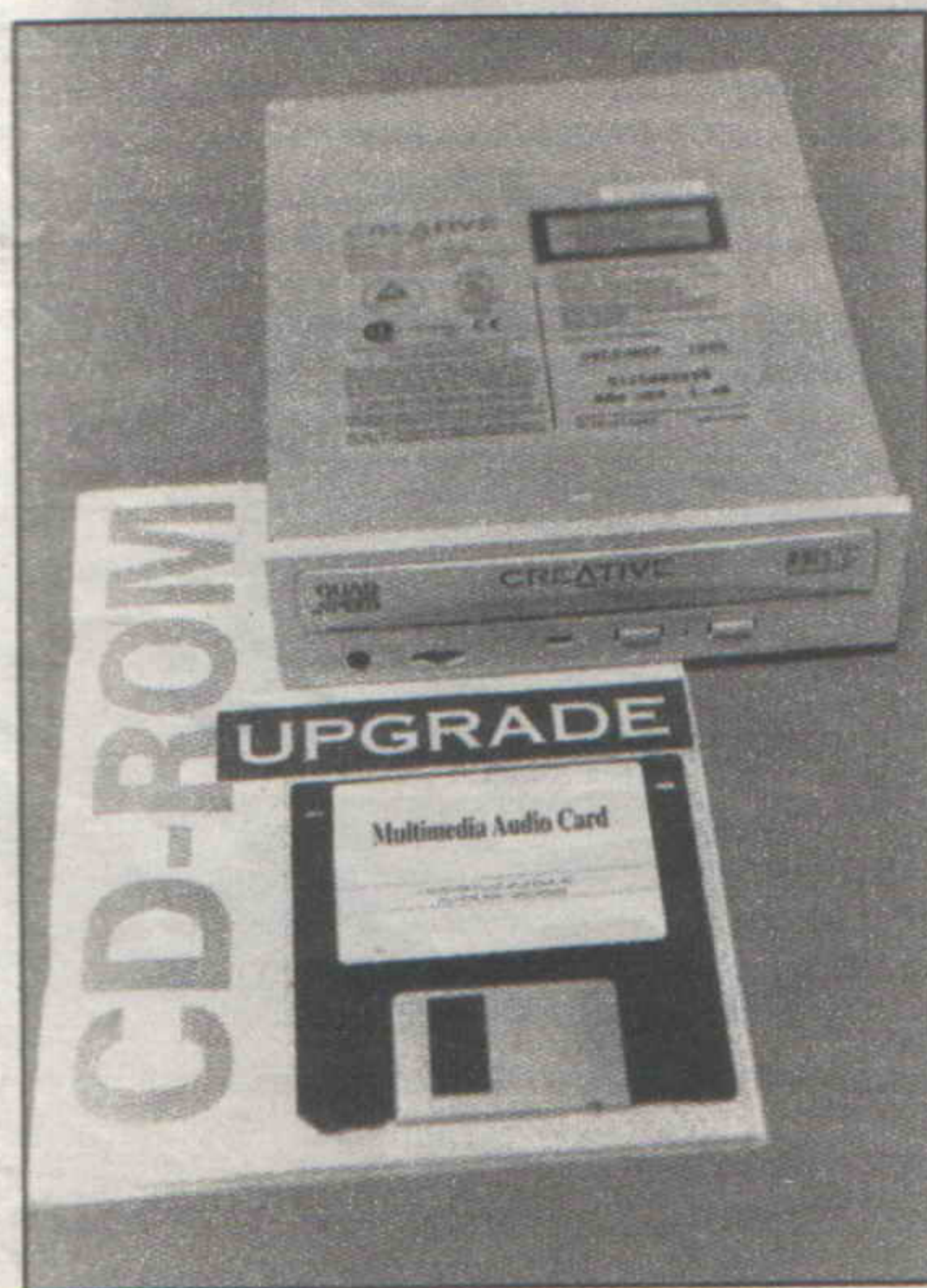
siti, pogotovu ako imate neku Pentium ploču sa Triton FX čipsetom, da sa drajverima koji podržavaju bus mastering neće da radi. U tom slučaju možete da koristite generičke drajvere Windows-a 95 (koji nemaju bus mastering), ali se to može odraziti i na performanse vašeg hard diska. Drugo rešenje je da 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. Jasan, transparentan, pun u svim frekventnim domenima od basova do visokih tonova, gotovo trodimenzionalan. 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

Bili smo u prilici da isprobamo četvorobrzinski 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 (četvorobrzinac), 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 uspeli 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 diskova 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 vratanica stvarno nema razloga. Po tehničkim podacima GCD-R-542 ima brzinu od 600 KB/sec što je potvrdio 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 starim 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 četvorobrzinaca.

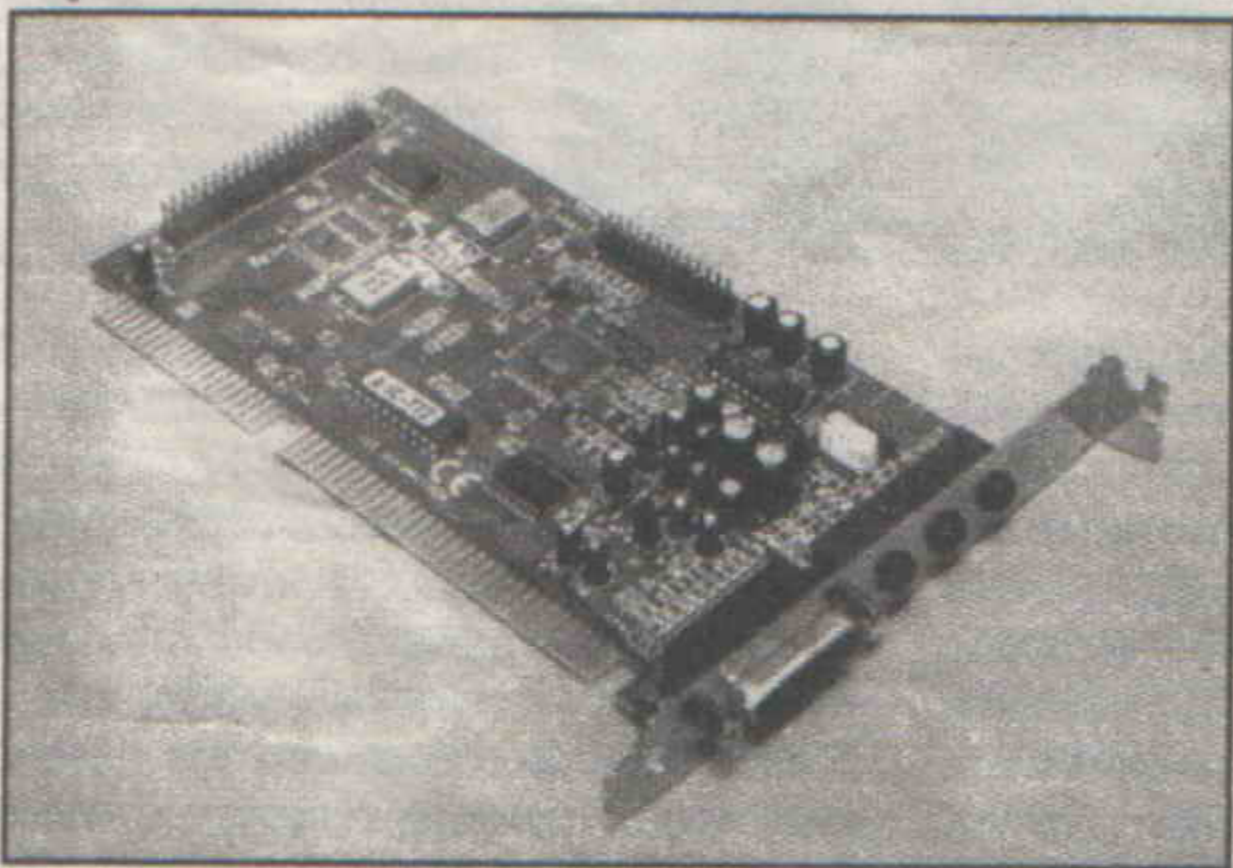
Haris SMAJIĆ

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 brzim 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.

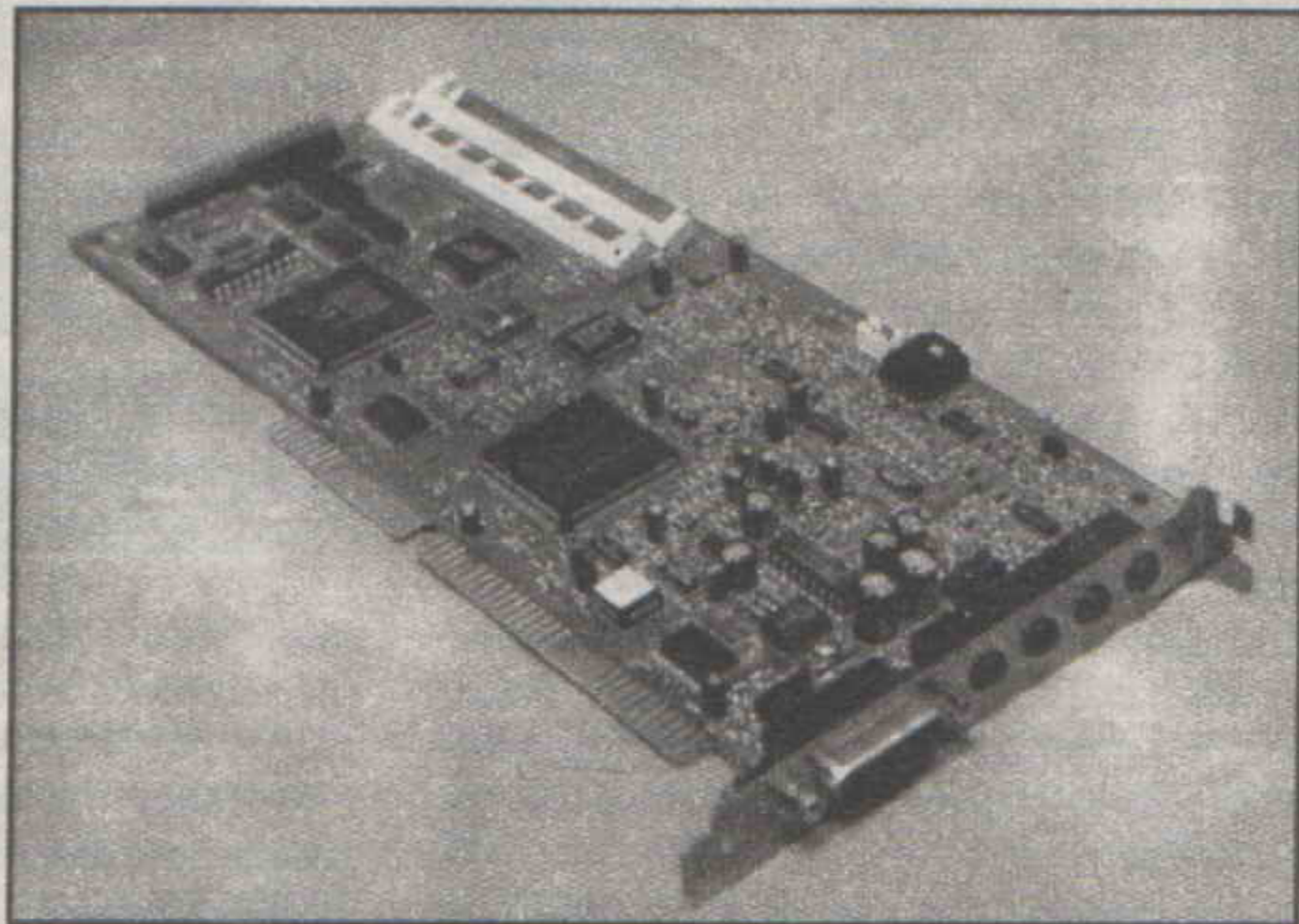
Nikola ČOSIĆ

Proizvod je iz firme „Rebel Soft“

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 opcionalno 512 kilobajta RAMa za korisničke semplove, 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 neznačajnoj razdaljini možete osetiti prostornost zvuka.

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

N. ČOSIĆ

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 multi-sink 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.

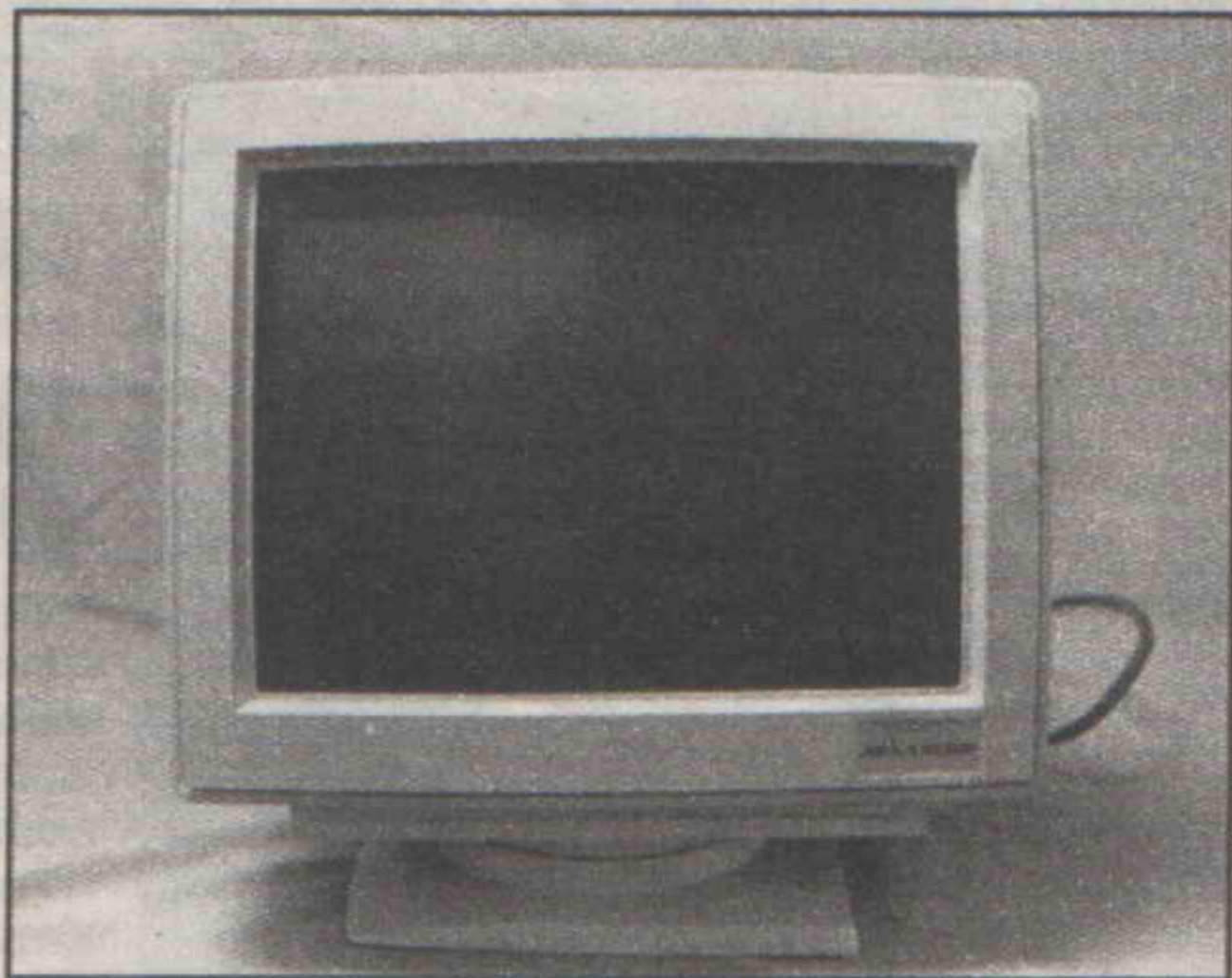
Probali smo ga u svim standardnim AGA grafičkim modovima i ponašao se besprekorno - počev od PAL-a, preko double PAL-a, Productivity moda, pa sve do Euro modova. Izvrsno toleriše i visoke frekvencije vertikalnog osvežavanja ekrana (preko 70 Hz) u kojima je slika, očekivano, najkvalitetnija. Proporcije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

Ako imate Amigu sa AGA grafikom, 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 „Mediteran“

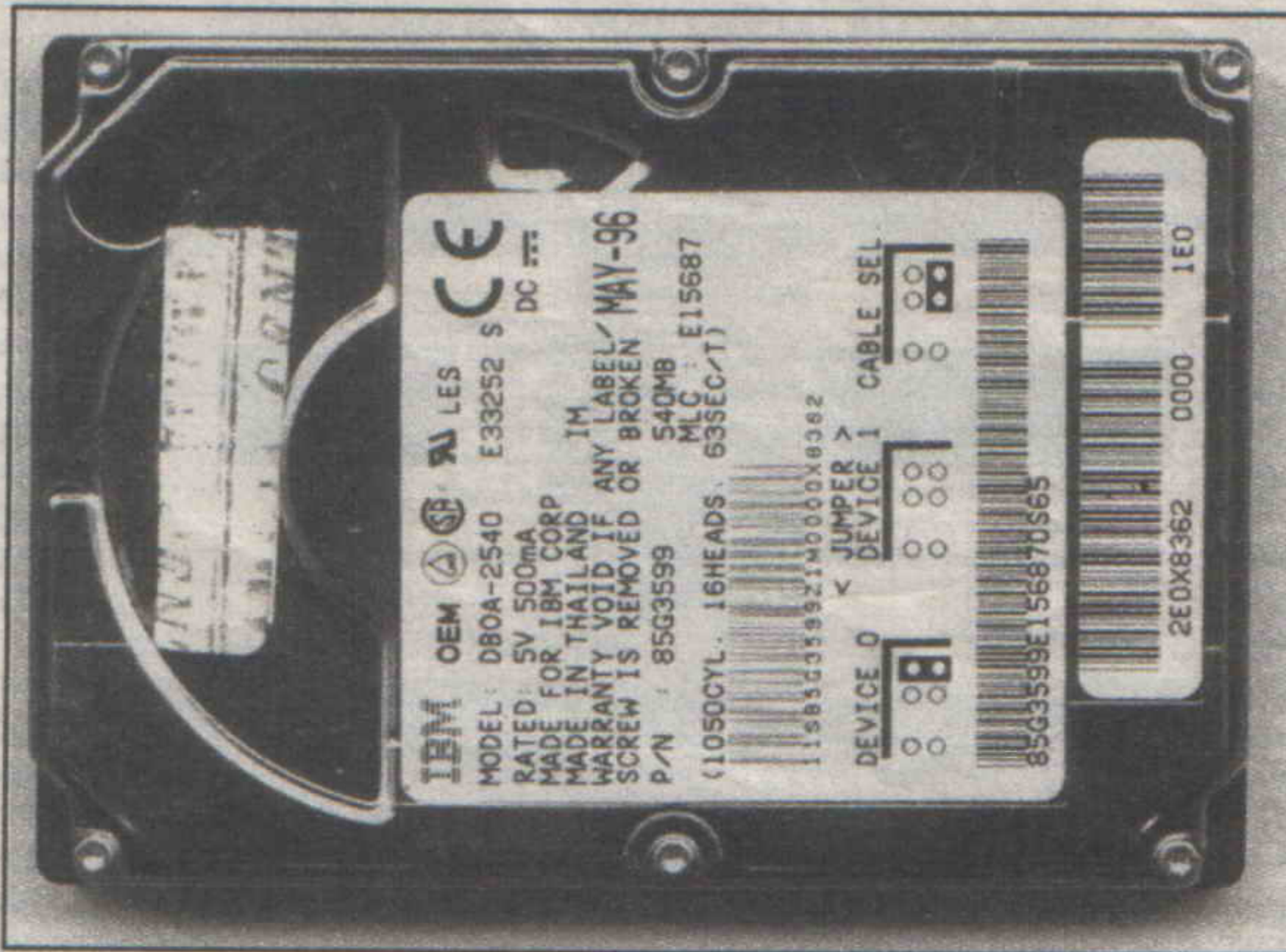


IBM DBOA-2540

Brz 2,5-inčni disk solidnog kapaciteta

U tankom limenom kućištu nalik „Quantumovom“, standardne veličine za 2,5-inčne diskove, krije se mala aždaja koja nas je na pri pogled očarala izgledom i minijaturnošću a na drugi i treći pogled odlično dizajniranom elektronikom i adekvatim performansama. Od momenta instalacije sve se odvijalo mnogo brže: od dizajna 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 *SystInfo* 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 osta-



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 poveća 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. Pored 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 čitaoce 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 kablovi-

ma 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

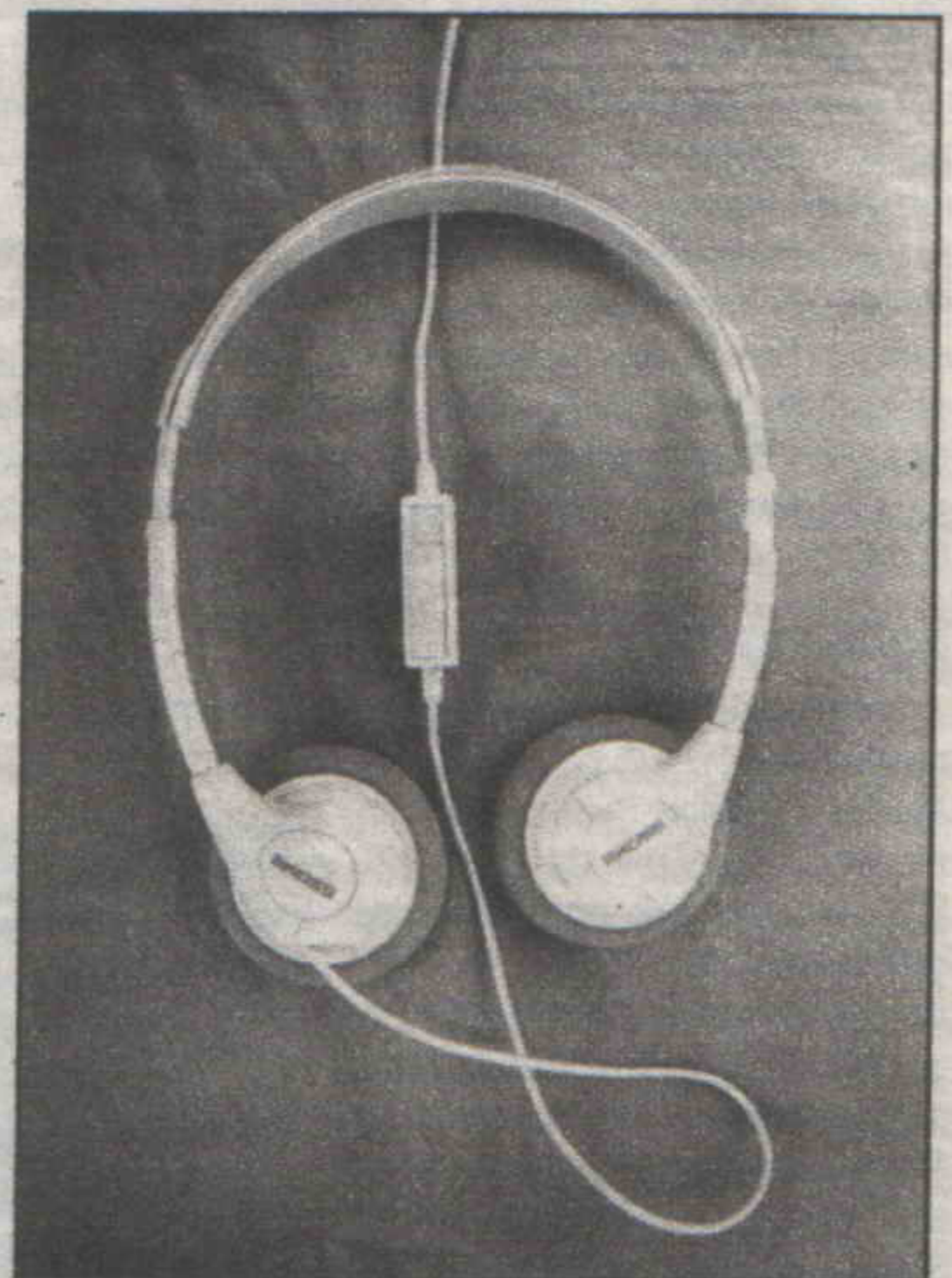
I mali smo priliku da isprobamo par slušalica poznatog proizvođača kućne audio opreme, američke firme „Koss“. Za ovu priliku testirali smo modele prevashodno namenjene kompjuterašima, koji se razlikuju od modela za vokmen, kućni hi-hi sistem, odnosno studijskih i slušalica namenjenih populaciji muzičkih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

Jeftiniji model *HD-33*, povezuje se sa računarem 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, presvučene sa unutrašnje strane debelim plavičastim sunderima. *HD-33* dobro reprodukuju visoke i srednje tonove, ali im nedostaju basevi.

Dvostruko skuplji model slušalica, *HD-2*, barem toliko bolje zvuči. Robusnije građe sa dvostrukim kablovima koje bez prekiđanja vode zvuk od kvalitetnog minidžeka do leve i desne slušalice, zglibom 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 zglibu. Poslednji omogućava bolje prilagođavanje slušalica obliku glave. Opšte uzevši, 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 izvrsno poslužiti.

N. S.

Proizvodi su iz firme „T.M. Comp“

Corel WordPerfect Suite 7

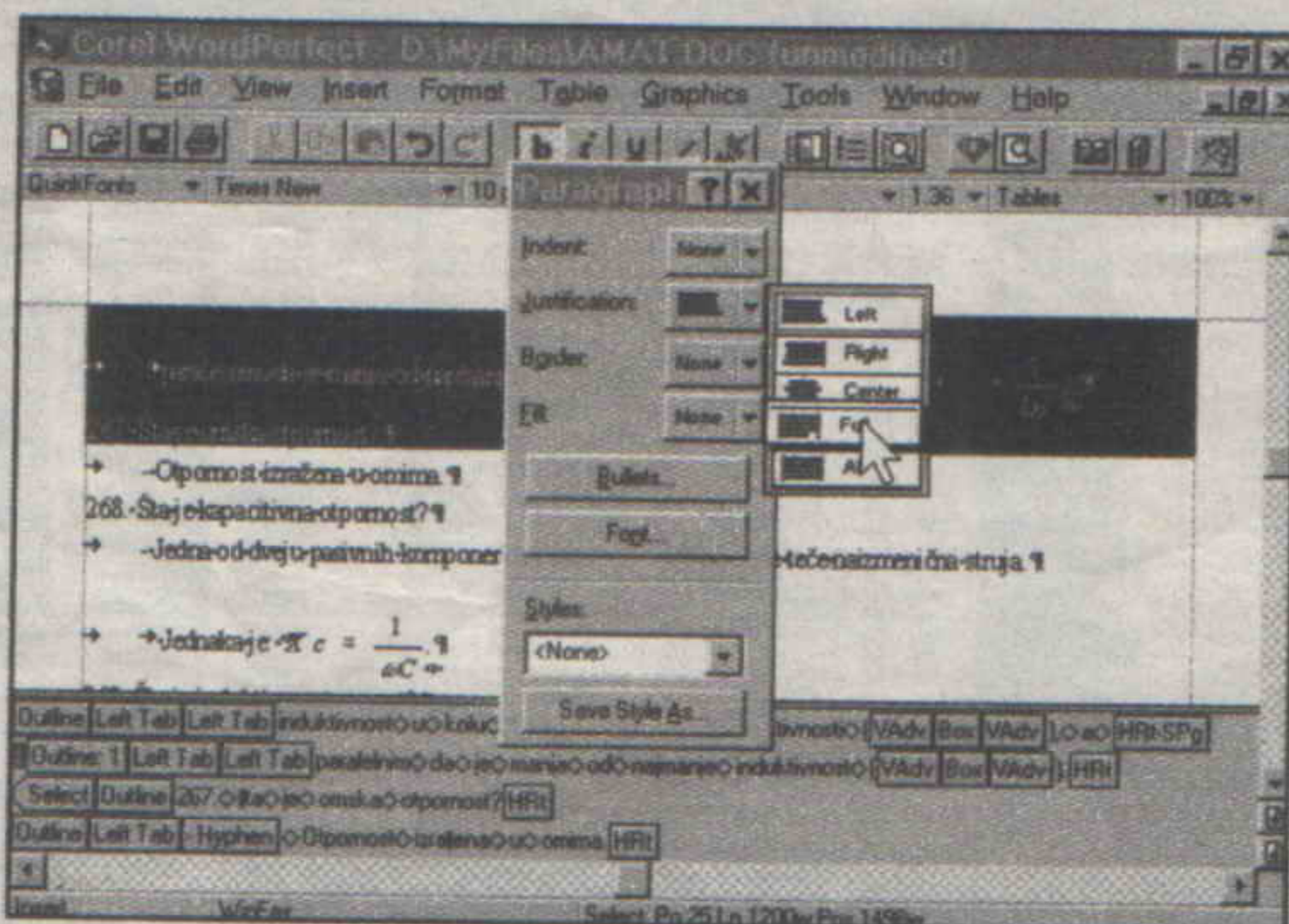
Samo što su dolari legli na račun „Novella”, prethodnog vlasnika „Word Perfecta”, „Corel” je odlučio da izbací novu verziju Suitea

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 Adress Book* - ako vam ni adresar iz *Sidekicka* nije dovoljan. Ponuđeno je i kompletno rešenje za Web: počev od *Browsera* (u stvari, *Netscapea*) pod firmom AT&T i *Quick Connect* aplikacije koja bi trebalo da prepozna vaš browser i pokupi „bookmarke” iz njega, pa sve do *Internet Publisher* - sjajnog (pot)programa *Word Perfecta* za pravljenje Web prezentacija, koji zaslužuje da bude nazvan „Web-procesor” iako je samo potprogram. Za sladokusce, tu je i 150 probranih *True Type* fontova i 10000 raznih slićica. Na CD su smeštene još i kompletna uputstva (*Reference Center*) i sedam lepo urađenih DEMO-a.

Konfiguracija

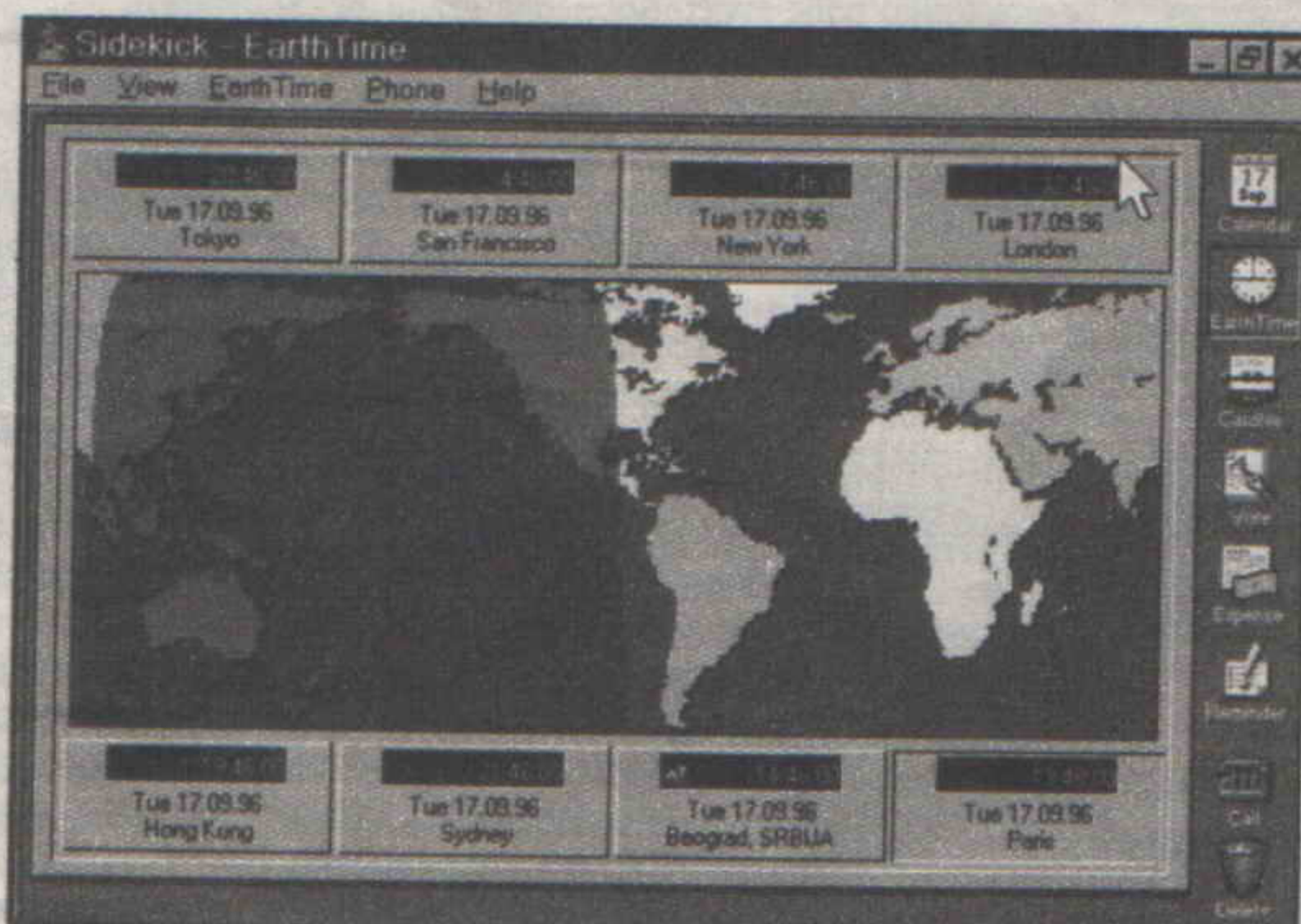
Paket radi samo pod *Windows 95* okruženjem; na NT-u 4.0 ne radi. „Corel” preporučuje 486/66 procesor, najmanje dvobrzinski CD, 16 MB RAM-a i 30-220 MB na disku kao optimalnu (ne minimalnu) konfiguraciju. Čak i na 486/100 sa 4x CD-ROM-om i sa 32 MB RAM-a program je radio očajno sporo. A što se kapaciteta diska tiče, 220 MB će vam trebati ako instalirate samo 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 6/7*. 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* se i dalje pozivaju na 'F2' i 'Control-F2', zaglavlja i *footeri* imaju istu filozofiju, tu su i vodeni žigovi iz verzije 6.0 za DOS, ali *Bold*, *Italic* i *Underline* se pozivaju sa 'Ctrl-B', 'I' i 'U', tasterskim kombinacijama karakterističnim za „Microsoft”. I označavanje teksta obavlja se sa 'Shift+strelica'.



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 tabele. Opcija *Quick Fill* će ispuniti tabelu brojevima, mesecima ili danima u nedelji ako zadate samo prvi, odnosno prvi i drugi podatak i osvetlite ih zajedno sa onim ćelijama koje želite da ispuniti (dani i meseci se mogu prevesti na srpski). Postoji i mogućnost brzog izračunavanja formule korišćenjem podataka iz tabele.

Kvadratić koji će se pojaviti pored svakog pasusa ili ćelije u tabeli (*Edit Paragraph*) omogućiće 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 podvući. Klikom desnog tastera miša na tu reč, dobićete standardne opcije za preskakanje, ispravljanje i sl. Opcija *AutoCorrect* iz *Worda* ovde 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. Prepoznaćete opcije *Quick Fill* i *Speed Format* (za ispunjavanje tabele, odnosno podešavanje njenog izgleda) koje se dobijaju pritiskanjem desnog tastera miša na blok, a u istom meniju je i opcija *Block Properties* kojom podešavate parametre (boja, font, vrsta brojeva-nih podataka itd).

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

Odlično su urađeni i *Expert* za analize, a postoji mogućnost pravljenja dijaloga i čitavih mini-aplikacija. I za grafikone postoji sjajan *Expert*, a podržane su čak i mape - možete koristiti već ponuđene (Afri-

ka, Amerika, auto-putevi u Americi) ili napraviti sopstvene. Uz tabelu se može prikazati 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

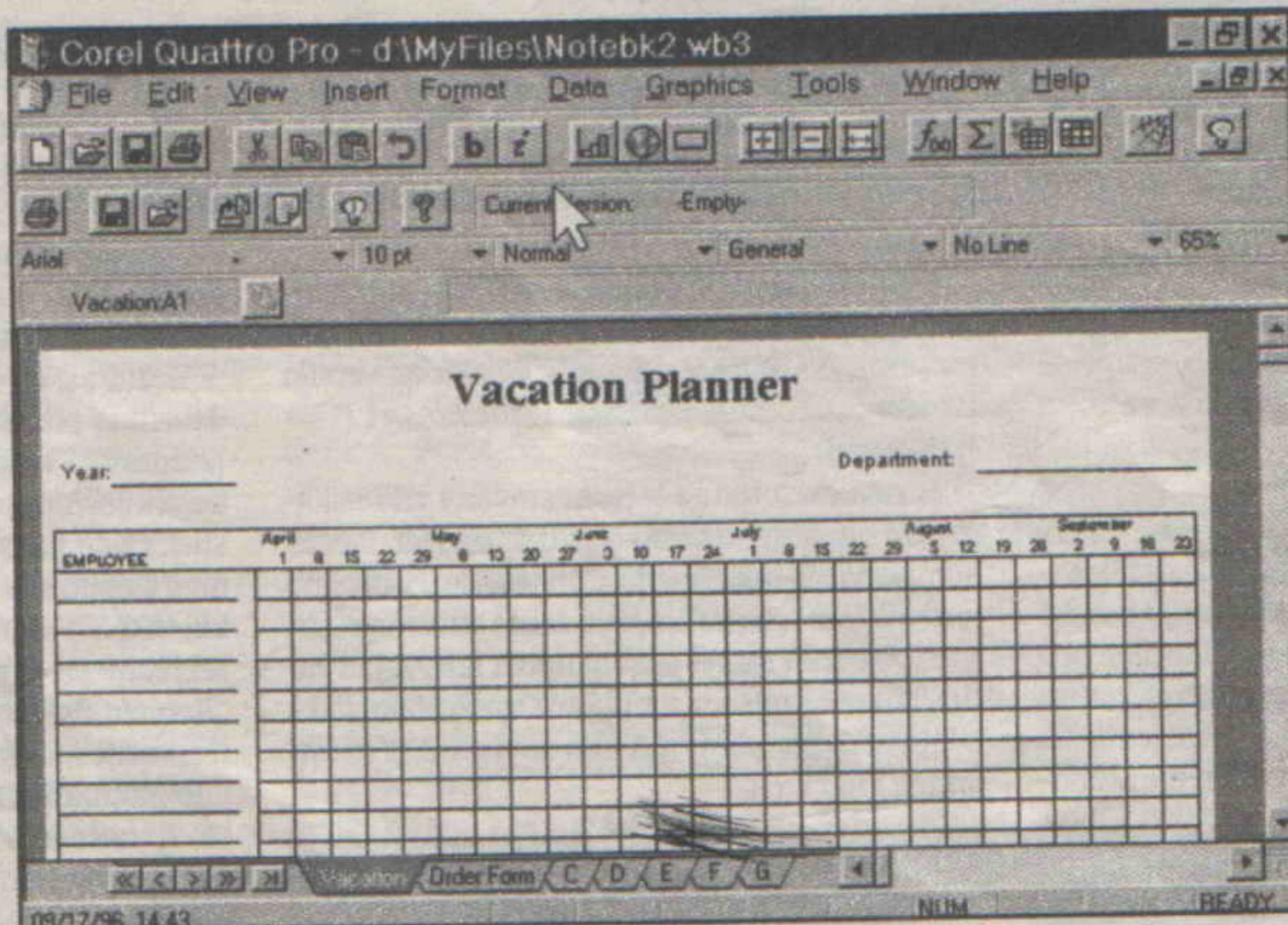
Presentations je program kojim ćete uz pomoć sopstvene kreativnosti, ili korišćenjem već zadatih šablona, predstaviti svoju firmu publici, ili je ubediti da kupi neki proizvod baš od vas. U *Expertu* možete da birate čak da li je publika pozitivno ili negativno nastrojena, sumnjičava ili neutralna, da 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*. Vaš 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 centar* paketa *Corel WordPerfect Suite 7* je rađen 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-crnačku varijantu engleskog. Ipak, nekima sa ovih prostora će pomeranje miša izgledati lakše nego izgovaranje pravilnog engleskog. U svakom slučaju dočekaće ih jedno: „Pardon!“ (tj. „Š'a 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. Ovde ćemo samo napomenuti da je u novom kontekstu, u poređenju sa *Quattro Proom* i *Word Perfectom* naprimer, pravi brzinski šampion. Ako vas *Sidekick* razočara, 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 impozantan 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 pritiskom levog ili desnog dugmeta na ikonu čekića, 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 lupe aktiviraće *Quick Finder*, alat za pronalaženje fajlova/foldera, koji bi trebalo da bude zamena za Windowsov *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 folderi) biće prikazani kao listići u katalogu. Sem toga dobićete i sat, sličan brzino-

nomeru i prikaz performansi vašeg kompjutera.

Internet

Pored već pomenutog *Internet Publisher* 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 (*bookmarke*), ali uspeo 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: Integrisani poslovni paket

PLATFORMA: PC, Windows 95

MEDIJ: 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.

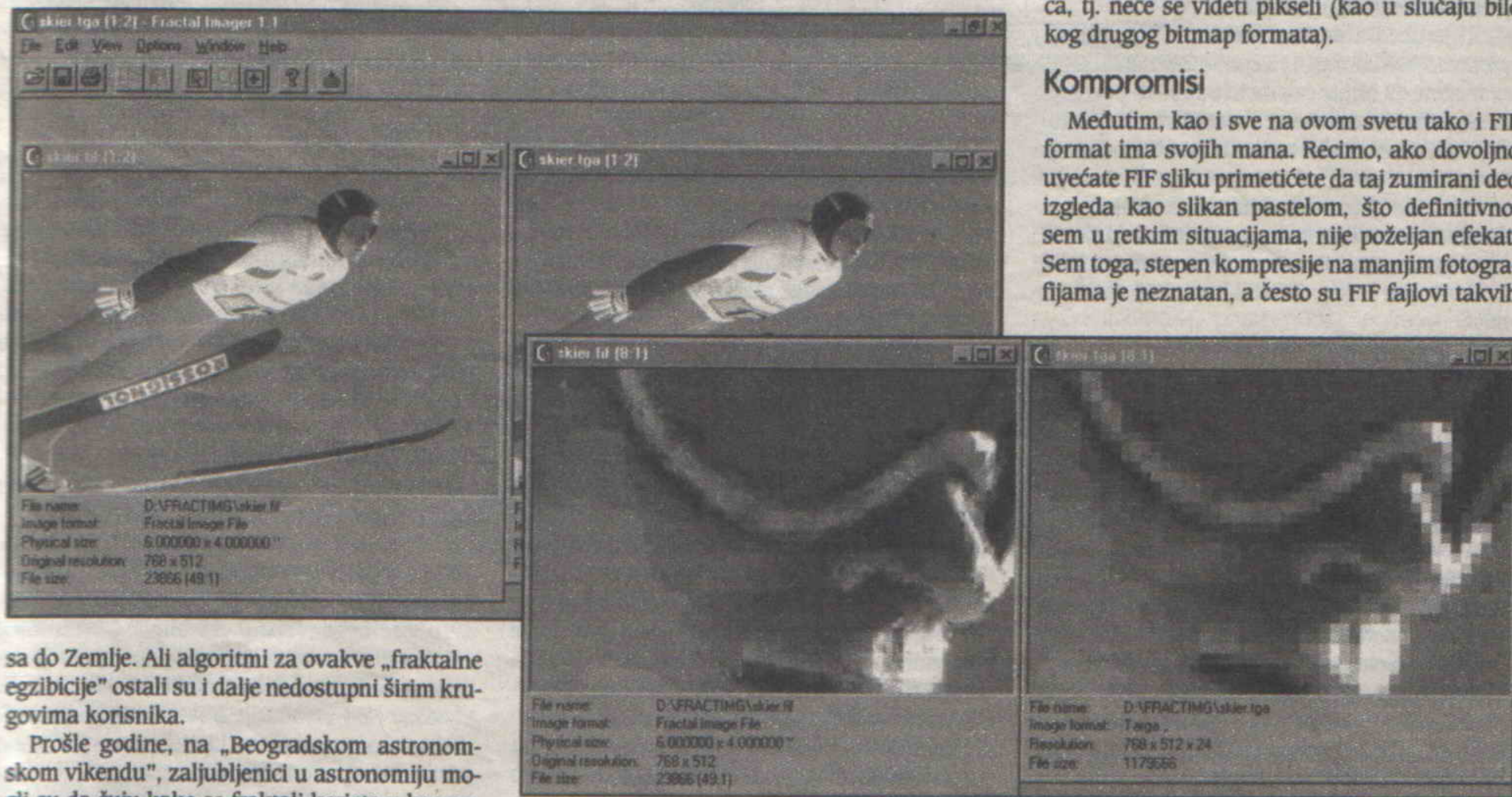
tografiju skijaša letača (768 x 512 x 24 *FIF* veličina 23866 bajtova). Prvu sliku smo pretvorili u *FIF* sliku veličine 20164 bajta, a rezultat možete videti i sami na slikama koje prate ovaj tekst (*FIF* slika je na levoj strani), a

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 oštiri nego na originalnoj *JPEG* slici. Ovde 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 ivica, 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 neznatan, 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 kosmologiji. Slajdovi koje je iz Amerike doneo naš poznati kosmogonista Milan Mijić 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 se stiglo

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 ove *www* shareware verzije košta 39 USD, dok *CD* verzija sa kopijom uputstva košta 69 USD.

Prosečna slika, recimo 800 x 600 u 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 istih 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 Interneta 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 JOSIMOVIĆ

TIP: Fraktalski kompresor slika

PLATFORMA: PC, Windows 95

MEDIJ: 1 disketa

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

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

RAS za Word 7.0

Domaća podela reči za najnoviji Microsoftov tekst procesor

Paket 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, dobio je dodatak u vidu podrške za *Word 7.0*.

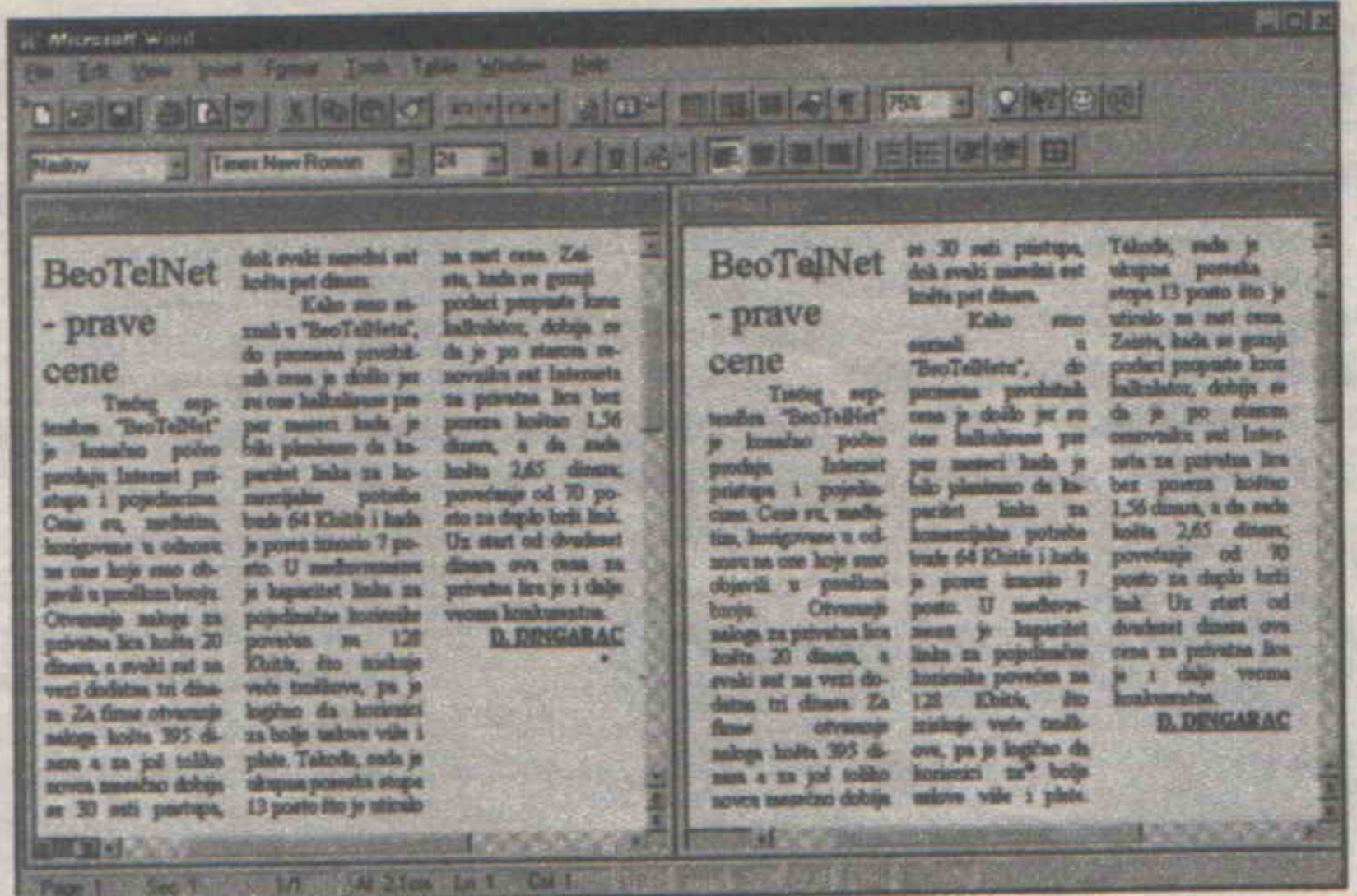
Da podsetimo, RAS je programski paket za podelu reči nastao u Institutu za srpski jezik Srpske akademije nauka i umetnosti. Autori su **mr Milorad Simić** i **inž. Nenad Bogojević**. RAS rešava podelu reči u programima kao što su *Ventura Publisher*, *Corel Ventura*, *Ventura Publisher* za DOS, *Microsoft 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 uporedo 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 „Microso-

ftove" kodne tabele 1250 za latinicu ili 1251 za cirilicu, *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 uopšte izvršava (*Tools, Hyphenation*), a za pasuse u kojima to ne želimo mora se isključiti (*Format, Paragraph, Text Flow, Don't Hyphenate*).

Najlepše 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. Učenici, studenti, prosvetni i naučni radnici i novinari



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

Tihomir 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.

NEDOSTACI

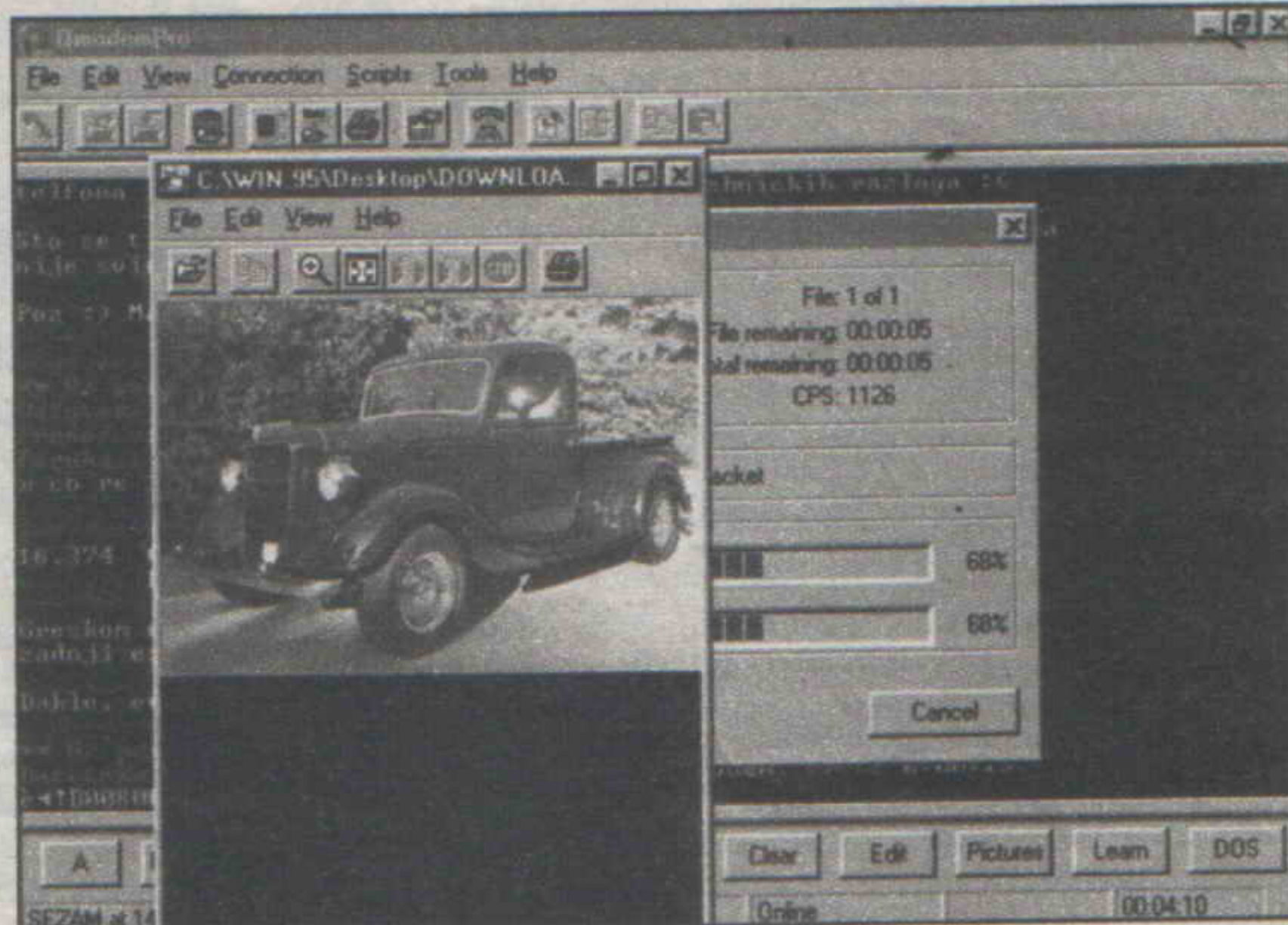
Korisnici naših slova po YUSCII standardu imaju probleme.

Svaki program za modemske komunikacije mora da ispunjava neke uslove da bi uopšte mogao da bude to što jeste. Bez razlike, pomoću svakoga od njih se može uspostaviti modemska veza, svaki podržava standardne protokole za prenos fajlova i svaki je 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 podseća na svaki drugi slične vrste, ali već na prvom koraku, a to je ukucavanje telefonskih brojeva BBS-ova, nailazite na drugačiji pristup. Naime, *Qmodem Pro* će vam odmah ponuditi da konvertuje postojeće dial liste iz nekih drugih programa kao što su *Telnet*, *Telemate*, *Procomm*, bilo da su Windows ili DOS verzije. Takođe, sam izgled *Dial* direktorijuma kompletno podseća 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 monotoniju dialing 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 (uspostavljanje veze, kraj transfera).

Pod opcijom *Connection/Emulation* možete odabrati jednu od 35 terminal emulacija - brojka koja bi trebala da zadovolji i najprobirljivije. Pod opcijom *Scripts* možete definisati svoje skript 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 šalžete nekom gomilu fajlova i uvek ste se nervirali 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 downloaduju 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 prenosite.

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 nekome 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, lako 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

MEDIJ: 3 diskete

PREDNOSTI

Izuzetno jednostavan; u maniru Windowsa 95; stabilan.

NEDOSTACI

Nema terminal mod (?)

CD Tools 1.0

Program koji mora imati svaki vlasnik CD-ROM jedinice

Razgledajući programe koje su mu 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 - podešavanje glasnoće CD izlaza i ulaza. 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 i 3 ostaju nepromenjeni). Obratite pažnju na *default* jačinu audio izlaza CD-a, *CD Player* koji dolazi uz *Windows 95* ima običaj da je spusti na 102.

DOOR - otvara i zatvara vrata ili ih zaključava pa se uz pomoć dugmeta na drajvu 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 snimate u fajl.

INFO - daje informacije o vašem CD-ROM-u i drajveru 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 teskta 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 slučajni izbor traka.

QINFO - 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 - ispisuje 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 rezidentnih (TSR) programa i potrebe za multitasking okruženjem.

Damir ČOLAK

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

TIP: Pomocni program za CD

PLATFORMA: PC, DOS

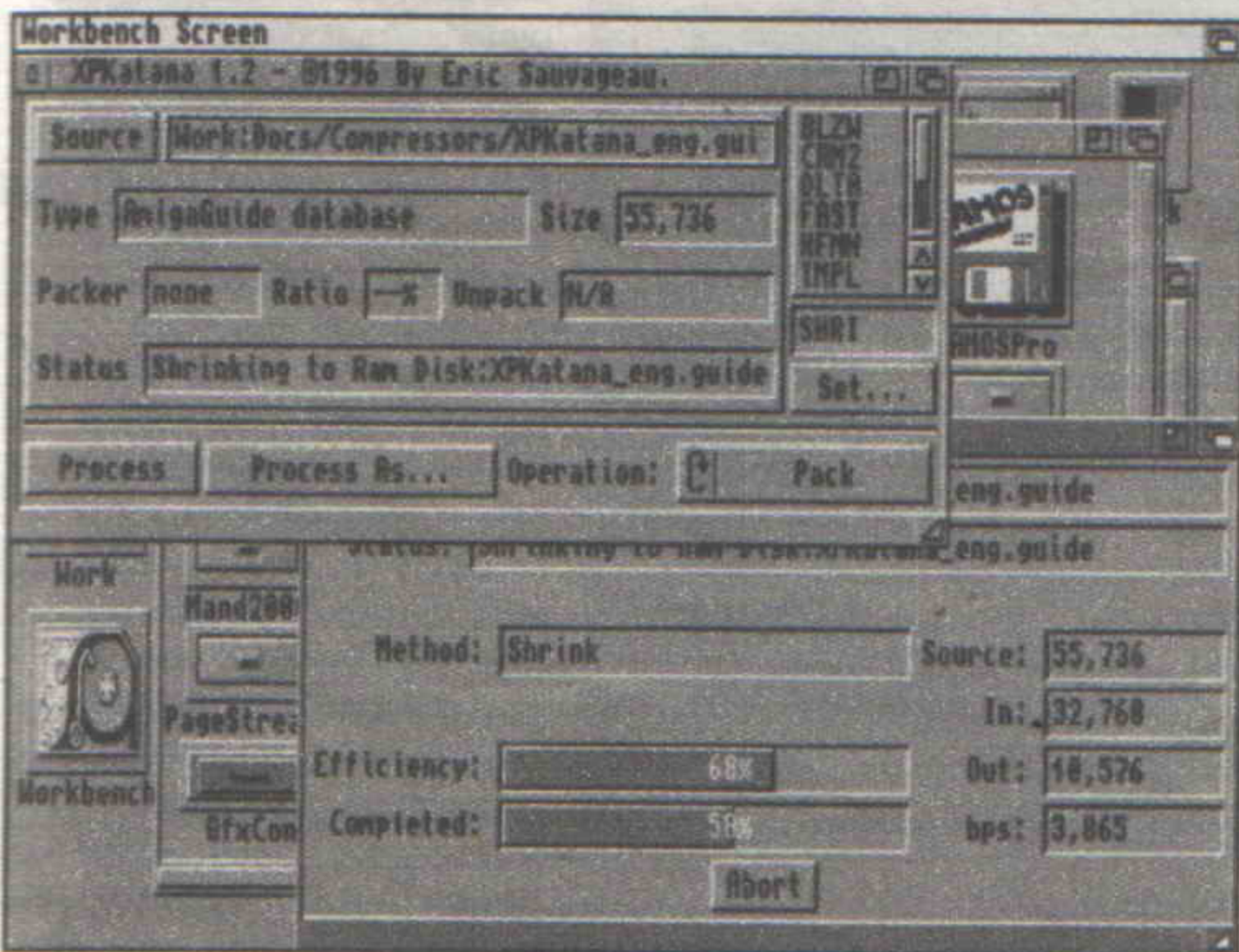
MEDIJ: 1 disketa

PREDNOSTI

Kratak; bogatstvo opcija.

NEDOSTACI

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 arhiver *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

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 arhiver *Shrink* (.shk), što znači da ima i njegovu sporost. Najbrža je FAST (ako se

izuzmu NONE i DLTA 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 *Multi-Viewa*, 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 „xfd“ su takođe grupa biblioteka, koje, za razliku, služe samo za dekompresiju. *xfdmaster.library* se nalazi u *Libs*: a dodatne biblioteke (koje obično imaju imena od par slova, recimo RNC za *Rob Northens cruncher*) u *Libs:xfd/*. Obratite pažnju da sa novim verzijama *xfdmaster* 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 iz CLI-a može manipulirati željenim fajlovima.

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

na je, kao i *FileId.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 desno, ona se bira za kompresiju; *Gedžet Set* ispod služi za postavljanje parametara biblioteke (ne posebno; parametri važe za SVE biblioteke). To su: efikasnost (zlatno pravilo: što veća efikasnost to manja brzina), unošenje lozinke i još ponešto; takođe, tu se vidi da li biblioteka podržava kodiranje, prosečna brzina, memorijska zahtevnost. *Gedžet Operation* služi za određivanje načina mučenja jednog fajla: hoćete li ga pakovati, raspakovati, prepakovati ili pak na njemu testirati vaše biblioteke. Raspakivanje se inače obavlja automatski, tako da nije potrebno posebno selektovati biblioteku. Tu je i opcija *Preferences* u *Prefs* meniju koja služi za podešavanje raznih sporednih parametara u kojima je uglavnom lako snaći se, tako da ćemo to preskočiti. Najzad, pošto je sve namešteno sledi veličanstven pri-

tisak 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, ništa zato: *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.

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

Kad se pomene emulacija, obično se pomisli na spore i mukotrpane 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

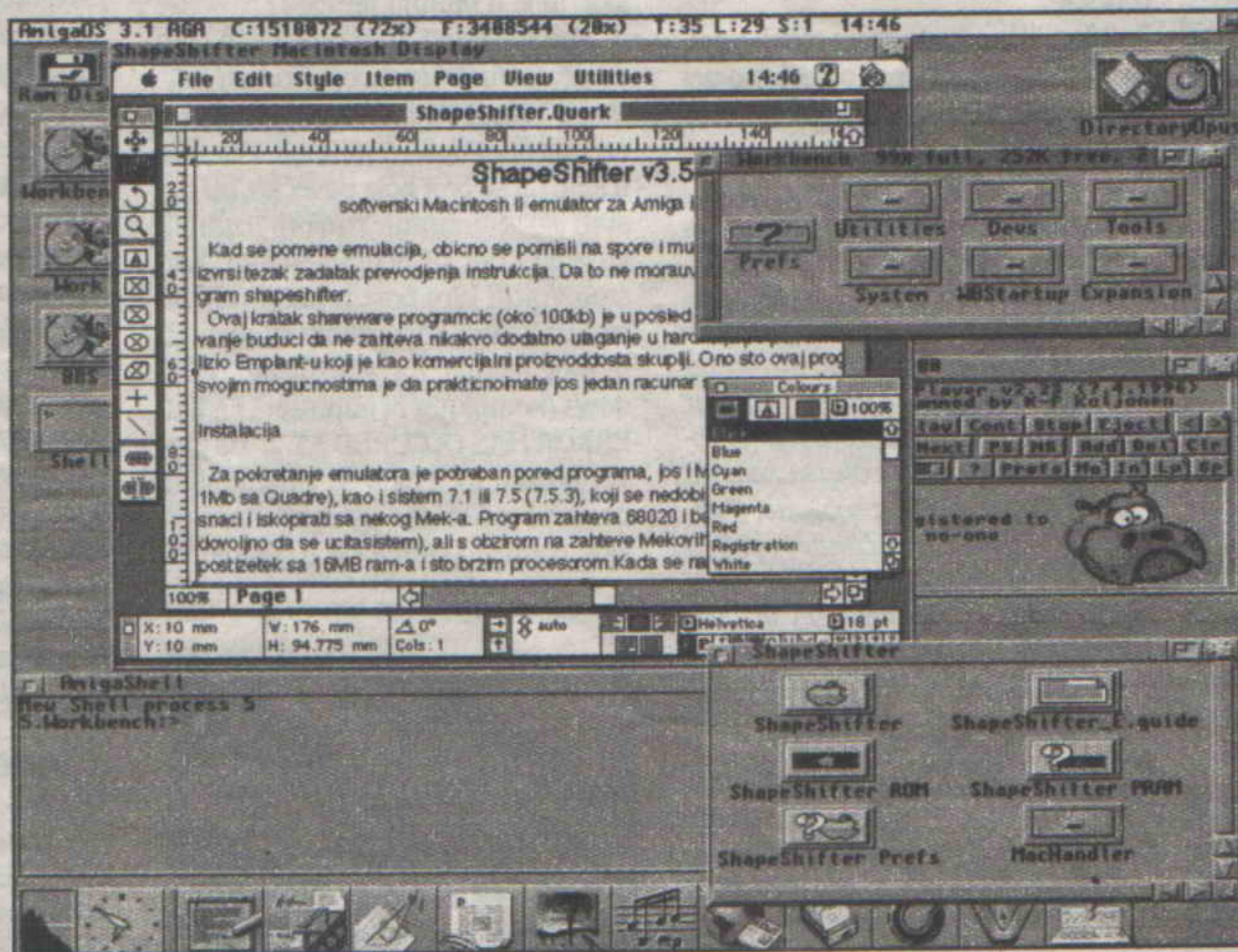
Za pokretanje emulatora pored programa potreban je još i *Macov* ROM (verzije od 512 KB ili 1 MB sa modela *Quadra*) kao i sistem 7.1 ili 7.5 (7.5.3), koji se ne dobijaju u paketu, pa ćete morati sami da se snađete (da iskopirate sa nekog Meka ili ih potražite na Internetu, naprimer na adresi <http://www.powernet.co.uk/user-bin/run?smcgill>).

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

Kada se nabavi sve što treba i pokrene program, pojaviće se GUI gde 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“, ukazaće 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 rade 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 rade samo retki programi koji pristupaju direktno hardveru. Sve što smo probali radilo je besprekorno, od komercijalnih programa i igara do multimedijalnih izdanja na CD-u.

Ekran prikaz

Omogućen 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 *bitplanar*), a preko eksterne grafičke kartice (*CyberGFX*, *Picasso* i sl.) prikazuje u *TrueColoru* i bez gubitka na brzini.

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

(nastavak na 42. stranici)

Šta mu bi?



Imam 486 IDX5 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 obzira 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 napunila koječime i da je računar zabrljao. 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 očišćena, 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 iščekivane 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-u?

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 nepromenljivi). 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 „pojeli” memoriju. U ovu svrhu najbolje je da primetiš program MEMMAKER (način upotrebe dobićeš ako otkučaš 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. Podesi 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 drugar ima procesor AMD na 133 MHz, koji se deklarise kao P75. A to je 486DX4 na 133 MHz. Nalepnica na kućištu ne mora da znači ništa. Bitno je ono što mu je prodavac rekao, jer on najbolje zna šta prodaje, a nalepnica je tu prvenstveno da ulepša kućište, pa tek onda da se poklapa sa sadržinom.

4. Kartica koju tvoj drug ima provereno radi u HI coloru u rezoluciji 800x600. Ali izgleda da nešto niste 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 svakakako izaći u susret, a bolje je da podešavanja obavi neko ko 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 uzmemo (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. SIMENS 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
Bačka Palanka

1. Čini nam se da je cena korektna, iako nam nisi naveo marke komponenti.
2. Za većinu igara 8 MB biće sasvim dovoljno, mada bi osetio kvalitativnu razliku u ukupnom ponašanju računara ukoliko dokupiš 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 lišiš 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 četvorobrzinac duplo brži od dvobrzinca, mada su uvek moguće i neka manja odstupanja od tog pravila.

3229-148



VGA vs SVGA



Pišem vam prvi put i znam da previše tražim, ali objavite mi 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 podržuje 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 možeš 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 „ljubimca“, 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 ovde 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 minimum 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 originale 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 odluči pošto pročitaš test ploča na stranicama TEST DRIVE-a u ovom broju.

2. Minimum neki četvorobrzinac.
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 igrana baš i nije najlegalnija stvar.
6. Ne znamo na koji oglas misliš, jer ih u svakom broju ima previše. Najbolje će biti da okreneš dotični broj telefona i proveriš o čemu se radi.

Sve za crtanje



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

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

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

Vladimir Đorđević
Uroševac

1. Nećeš pogrešiti ako kupiš neku od aktuelnih Pentium konfiguracija. Što se štampača tiče, preporučujemo ti laserski štampač, 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 računar, a vremenom ćeš ustanoviti koji najbolje zadovoljava tvoje potrebe - crtanje na računaru je širok pojam.
2. Laserski štampači mogu da koriste razne vrste papira, paus i specijalne folije, ali treba voditi računa o gramazi (što praktično određuje debljinu) papira. Za svaki štampač postoji uputstvo u kome je između ostalog navedena minimalna maksimalna gramaza papira koju štampač može da koristi. Predebeo papir će se zaglavljivati, a pretanak gužvati.

2. Laserski štampači mogu da koriste razne vrste papira, paus i specijalne folije, ali treba voditi računa o gramazi (što praktično određuje debljinu) papira. Za svaki štampač postoji uputstvo u kome je između ostalog navedena minimalna maksimalna gramaza papira koju štampač 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 color, tastatu-

ru „Chicony“. Sve ovo sam naveo zato što bih želeo da prodam kompjuter i da kupim nešto jače. Nadogradnja 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 korišćenih računara.
2. Po pravilu, uvek se više isplati prodati sve i kupiti novo. Kad budeš saznao konkretne cifre, napiši ih na parče papira i podvući crtu, stvari 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 računar 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 smem 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?

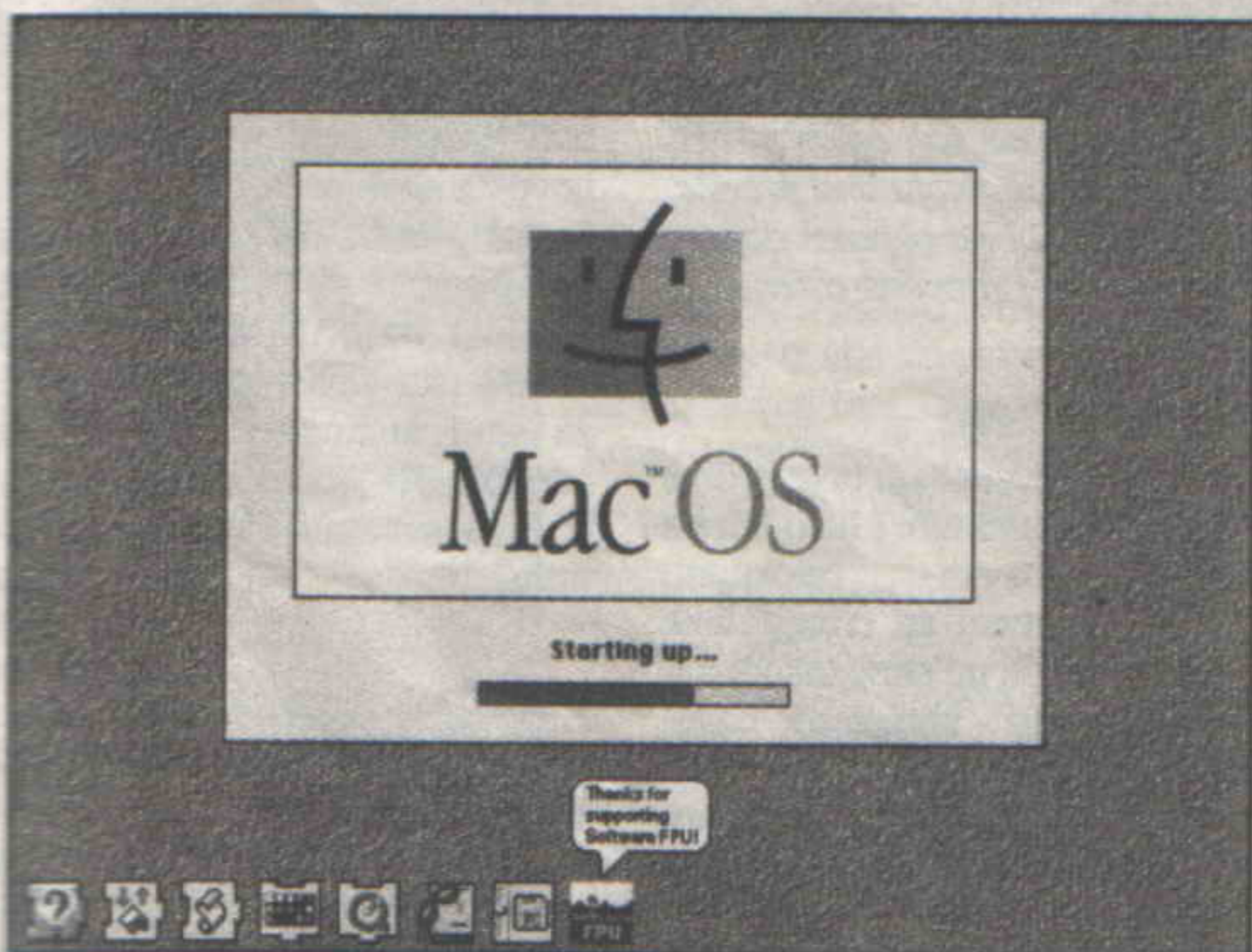
Neša
Beograd

1. Sanyo 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 to je korak napred.
3. Tvom opisu najbolje bi odgovarao Voice Fax Modem UMC 1440.

BBS
3229-148

(nastavak sa 39. stranice)

deo drajveri koji koriste MMU (*Memory Management Unit*) za osvežavanje ekrana pa usporenje svode na minimum (nekih 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 stari 800K format se može koristiti uz poseban hardver i program *CrossMAC*.

Možete napraviti dve fajl particije 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 particije ili poseban disk i tada se postiže maksimalna brzina. Interesantno je da je rad sa hard diskom i do 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 Meká.

Program radi u multitasking-u i omogućava jedinstveni *clipboard* (samo za tekst) između Amige i *Maca*. Fajlovi sa *Macove* particije se mogu jednostavno kopirati (iz *DOPUSA* naprimer) uz pomoć *Mac-handle-rra* koji se dobija u paketu, preko *AmiCDFS-a* ili preko *CrossMAC* programa. Čak je moguće povezati Amigin i *Macov* komunikacioni program putem *null modem* kabla i tako izvršiti transfer fajlova.

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

preko paralelnog porta (samo mono). Nažalost, trenutno je nemoguće uspostaviti TCP/IP vezu između *MacTCP-a* i *AmiTCP-a*.

I na kraju...

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 „prijateljica“ 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; lako konfigurisanje; velika kompatibilnost.

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

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 predašnju 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 našim prostorima 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, autor na par stranica vrlo konkretno govori o problemima koji se javljaju pri dugotrajnom radu s računarima, što svakako pozdravljamo.

Ivan OBROVAČKI

Amiga

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

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

KUPUJEM Amigu 500; 600; 1200. Servisiram Amigu 500, prataču 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 (690dm). Tel: 011/1761-345.

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

SURDULICA 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 9disk)

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 komplet, kablove za Amigu. Tel: 018/352-810.

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

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

AMIGA MALTER

Najnovije igre za A500-A1200 na našim i vašim disketama snimamo i na HDD i CD šaljemmo 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) (95x275mm) 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) (45x65mm) 175 N.DIN	1/32 (45x30mm) 90 N.DIN
Izrada oglasa u redakciji naplaćuje se posebno!			

421-203
155-294
Kajmakčulanska 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. KASETOFONI

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

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

Univerzalne konzole sa direktnim učitavanjem kopija idealno za klubove.

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

TOP 5 CD Oktobar 96:

1. F1 - Trke formule 1
2. Tekken 2 - Super borilacka
3. Resident Evil - Horor avantura (Nevidjeno)
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 PANŠER
snimanje programa i igara na
  
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 ←

SnCOPY AMIGA
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

Knjige na 100 strana, format A5

Mortal Kombat 1, 2 i 3

Svi likovi, svi udarci, sve cifre
- PC, Sega, Amiga, Sony

Leisure Suit Larry 1, 2, 3, 5 i 6

Kompletna ilustrovanja rešenja pet
legendarnih avantura

Civilization II

Kompletna objašnjenja, tabele,
saveti, taktike

PASCAL za srednje škole

Po zvaničnom planu i
programu

Word 7 u slici i reči

Novo! Vizuelna početnica!

Windows 95 u slici i reči

Novo! Vizuelna početnica!

CENA: 30 DINARA POUZEĆEM

IZDAVAČ: PC PROGRAM TEL. 011/463-296

Razno

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

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

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

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

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

Emisija o multimedijalnoj zabavi

OUTER SPACE

najnovije CD igre, CD berza, novosti

ART TV

TERMINI

subota 20:30

repriza - nedelja 14:30

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-Horror

I još 100 igara!!

Po najpovoljijim cenama
Lično ili pouzećem
Šaljemo besplatan katalog
011/697-101

C64, 128, CP/M

Usluzni 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

011/141-752

★ OGNJASOFT ★

Radno vreme: 12-20h
svakog dana sem nedelje!

ANIMATION & VIDEO PAKET (CD) - LIGHT WAVE 4.0 III, 3D STUDIO 4.0 sa svim efektima materijalima i objektima, obe verzije TOPAZA, REAL 3D, CALIGARY TRUE SPACE (obe verzije) sa svim dodacima, sve verzije ANIMATOR-a (uključujući i ANIMATOR STUDIO 1.1), VISTA PRO CD sa svim primerima i dodacima, osam MORPH programa (Elastic Reality, Metamorph, Morph Wizard, Morph Magic, PhotoMorph, Digital Morph Morph Win, Morph 2.5), takozvane DTV (DeskTop Video) programe tipa RAZOR PRO, ADOBE PREMIER 4.0, ULEAD MEDIA STUDIO, DIREKTOR 4.0, ...

WINDOWS 3.x PAKET (CD) - Windows 3.1, 3.1 C&E Europe, 3.11, 3.11 C&E Europe, 3D Home Architect, 3D Studio 4.0C1, ACAD LT 2.0, MS Access 2.0, ATM 3.01, Adobe Photoshop 3.04, Afterdark 3.0, Alice 1.1, Auto CAD 12, CakeWalk 3.0, Calligary True Space 2.0, Checkit Pro Analyst 1.1, Ćirilica TTF, YU Latinica TTF, Clarion, Clipper 5.3, CorelDRAW! 5.0E2, Cubic Player 1.4, Deceasy Accounting 2.04, Dashboard, DBase 5.0, Borland Delphi, DOS Navigator 1.35, Finale 3.0, Font Monger, Font Monster, Fontographer 3.5, MS Visual Fox Pro 3.0, Fractal Design Painter 3.0, FreeHand 4.0, Goscript, Hurricane, Kai Power Tools 2.0, Lantastic 6.0, Lotus Organizer 2.0, Magna RAM 2.0, Matlab 5.0, Medical Housecalls, Micrografx Designer 4.1, Morph 2.5, MS DOS 6.22, MS Money 3.0, MS Office 4.3c Pro, MS Project 4.0, MS Publisher 2.0a, MS Test, MS Video 1.1, MS Works 3.0, Music Printer Plus, NC 5.0, Norton Desktop 3.0, NU 8.0, Page Maker 5.0, PCT 2.0, Picture Publisher 5.0, Procomm 2.1, PSpice 5.1, QEMM 7.5, QuarkXpress 3.31, Quattro Pro 6.0, Remove It, SoftRAM 1.03, Stacker 4.0, Telix 1.1a, Uninstaller, MS Visual Basic 4.0 Pro, Visio 3.0, Webster Dictionary, Windows Commander 1.51, Win Fax Pro 4.0, Word Perfect 6.1, Z-Script (sve za Windows 3.x na jednom mestu) !!!

WINDOWS 95 PAKET #1 (CD) - Windows 95, Windows 95 Pan European, Micrografx ABC Suite, First Aid 95, Fox Pro 3.0, Harvard Graphics 4.0, Hijaak 95, Mathcad 6.0, MS Money 95, MS Plus 95, MS Project 95, MS Publisher 95, MS Word 7.0, MS Works 4.0, Norton Antivirus 95, Norton Navigator 95, Norton Utilities 95, MS Office 95 Standard, Orcad 6.0, PC Fax 95, Remove It 2.0, Softram 95, Visual Basic 4.0 (95), Visual Dbase 5.5, Visio 4.0, Word Pro 96, Toilet 95, Telix Win 1.1a, Smart Sketch 95, Magnaram 2.0, Colorado Streamer Backup 95 !!!

WINDOWS 95 PAKET #2 (CD) - CorelDRAW! 6.0, Windows NT 4.0 Workstation, Adobe PageMaker 6.0, 3D Home Architect 1.4, Fractal Design Painter 4.0, Claris File Maker Pro 3.0, Kai Power Tools 3.0, Lantastic Client 95, Microstation 95, MS Access 7.0 Final Release, MS Publisher 3.0 CD, Micrografx Windows Draw 4.0, Delrina Win Fax Pro 7.0, Corel Xara 1.1, Frame Maker 5.0, Norton Antivirus 4.01, Oracle SQL 2.0, MS Key Generator, Adobe Photoshop 3.04, 3DR, QEMM 8.0, Windows Commander 2.0, Power Toys, Telemate For Windows, Freehand 5.0, Cubasis 1.11, Cubase Scor !!!

*** Cena paketa je 25 DEM (dinarska protivvrednost) za kupovine više od jednog kompleta
*** Svi Windows programi na kompletima su raspakovani tako da se instalacije mogu vršiti

*** Vršimo snimanje CD-ova po vašoj želji *** Najkompletniji izbor softvera u YU (raspitajte se) *** U našem katalogu (OgnjaKat.arj ili DilerKat.arj) Vaš izbor pritiskom na dugme snimate u fajlove (choice.prg za programe i choice.igr za igre) *** Dostavite nam modемом ili na disketu (CD-ovima), a biće vam priloženi svi programi potrebni za raspakivanje kao i detaljno uputstvo *** Vaš izbor Windows programa možemo vam dostaviti na bilo koji način (puta mesečno) *** Mogućnost pretplate na najnoviji softver *** Nabavite naš katalog (OgnjaKat.arj na 011/141-752 prvo glasom, a DilerKat.arj na 011/141-752 drugo glasom)

Najprodavanije kopije originalnih naslova: Britannica 2.0, 3D Studio MAX (Win95)

KOMPLETI IGARA koje su raspakovane na CD-u (instalirane) tako da se mogu startovati direktno sa CD-a ili jednostavno prekopirati na hard-disk (svaka igra je u svom direktorijumu i kod kopiranja je dovoljno samo prekopirati ceo direktorijum) radi igranja pozicija ili promene setup-a (pre svega radi eventualnog podešavanja zvučne kartice). Kompleti su napravljeni da zadovolje svečiji ukus, a na osnovu potražnje igara u prethodne četiri godine (najbolji pokazatelj).

Prvih pet kompleta su pravljani u jednom momentu i čine ih najbolje igre u periodu 1992-1995. Potrebna konfiguracija za te komplete je sledeća:

K1-K5 386DX, 4MB RAM,
2 x CD-ROM

Za novije komplete iz prethodnih par meseci potrebna je (minimalno) sledeća konfiguracija:

K6-K14 486DX4, 8MB RAM,
4 x CD-ROM

Komplet 1:
Evasive Action, F-14 Fleet Defender, Pinball Fantasy, Fury Of The Furies, Goal!, Indiana Jones 3, Legend Of Kyrandia, Lands Of Lore, Mig 29, Secret Of The Monkey Island 2, Premier Manager 2, Privateer, Raptor, Sam & Max HH The Road, Sim City 2000, UFO, Wing Commander 2....
UKUPNO 110 igara

Komplet 2:
Alien Breed, Another World, Battle Isle 2, Cobra Mission, Lill Devil, Dogfight, Day Of The Tentacle, Goblins 3, Hand Of Fate, History Line 1914-1918, Indiana Jones 4, Lemmings The Tribes, Pacific Strike, Pirates Gold, Prince Of Persia 1 & 2, Tornado, The Incredible Machine, X-Wing....
UKUPNO 122 igara

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

Komplet 4:
Magic Carpet, Cannon Fodder 2, The Chaos Engine, Colonization, Cyclone, Dawn Patrol, Desert Strike, Flashback, FIFA International Soccer, Jungle Strike, KASO Hokum, Kick Off 3, Lemmings 3, Little Big Adventure, NASCAR Racing, One Must Fall, Pizza Tycoon, Starlord....
UKUPNO 80 igara

Komplet 5:
Aladdin, Alone In The Dark 3, Apache Longbow, Brutal, Comanche Enhanced, Descent, Doom 1 & 2, Dune 2, Heretic, Michael Jordan In Flight, Mortal Kombat 1 & 2, The Lion King, Lords Of Midnight, Lotus Esprit Turbo Challenge, Psycho Pinball, Slip Stream 5000, Warriors....
UKUPNO 61 igara

Komplet 6:
Mortal Kombat 3, Magic Carpet 2, Hexen (Heretic 2), FX Fighter CD, Lemmings 3D, Across The Rhine, Primal Rage, NBA Jam, Mech Warrior, Pinball Illusions, Fury 3, Hellfire, Hugo CD, Millennia, Steel Panthers, Terminal Velocity, Witcheaven, Hole In One, Wolfbane, Tom & Jerry
UKUPNO 25 igara

Komplet 7:
WereWolf VB Comanche 2.0, Apache, Soccer, Breach 3, Caesar 2 CD, C.E.S., Earthworm Jim, Fade To Black, Jungle Strike, Need For Speed, NHL Hockey, World, Road War, Rugby World, Virtual Valerie 2, Zykant
UKUPNO 20 igara

Komplet 8:
Comix Zone, Destruction Derby, Heroes Of Might & Magic, Power Rangers, Screamers, SU-27 Flanker, Genablis, Warcraft 2 (četiri nivoa), Ascendancy, Ardens, Beat The House, D-Day, Extreme Pinball, Fight Dual, Machines, Planet Siege, Quinx, Incredible Machine 3, Too Many Tanks, Corel Wild Board Games, Wipeout
UKUPNO 27 igara

*** Cena kompleta je 25 DEM (dinarska protivvrednost) za kupovine više od jednog kompleta

★ OGNJASOFT ★

Kolor skeniranje (24bit/2400 DPI), usluge štampařja (laser 600x600 & COLOR Epson Stylus), prodaja multi-medijalnih konfiguracija i komponenata: CD-ROM-ova (4x, 6x, 8x, 10x), Sound Blaster-a, zvučnika, modema, ...

* NOVO * NOVO * NOVO * NOVO * NOVO * NOVO

Vršimo snimanje softvera na ZIP DRIVE diskete. ZIP DRIVE ideni FLOPY disk. Kapacitet jedne ZIP DRIVE diskete je ROM uređaja. ZIP DRIVE se jednostavno priključuje na Kompjuter ZIP DRIVE "vidi" kao i hard-disk ili CD-ROM DRIVE diskete možete brisati i na njih ponovo snimati priključivati na bilo čiji kompjuter (dok svi ne nabave uređaja našeg softvera na ZIP DRIVE diskete je 0.2 DEM (disketi je 55DEM (dinarska protivvrednost). Ne zaboravite

Softver snimamo na CD, kao i na našim i vašim disketama. Zakazivanje snimanja (za one koji dolaze lično) je narudžbine ili ukoliko nam pošaljete disketu i 5 dinara za poštarinu i troškove pakovanja. Poštarinu prilikom slanja por dinara, za veće pakete mala povećanja na osnovnu sumu u zavisnosti od vrednosti paketa). Sva snimanja obavljamo

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

Diler Soft

011 / 331-814

Radno vreme: 12-20h sem nedeljel

Katalog DILEKAT.ARJ možete skinuti i sa "BBS Politika" 011 / 3229-148 (0-24h)

WINDOWS 95 PAKET #3 (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, Delrina Comm Suite 95, Design CAD 3D 8.0, Desktop Toys 95, Envelop 1.1, Fix All 95, Freehand 5.0, Gnat 3.01, Hijaak Smart Suite 95, Hot Java 95, Ibm Dictionary Of Computing, Instant 3D 95, Lantastic 95, Mapper 95 1.5, Norton Antivirus 4.01 Upg, Orcad 6.1, PC Anywhere 95, Corel Photo Paint 6.0, Adobe PhotoShop 3.05, Power Desk 95, Power Utilities 95, Procomm 3.0, PSP 3.12 95, Quickview 3.0+, Scan 95 2.0, Reydream Studio 4.0, Lotus SmartSuite 95, Speed Razor Mach 3, Stacker 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 !!!

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 95, Fontographer 3.52, ABC Flowcharter 4.0, MS Exchange 4.0, Orcad Capture 6.1, Hijaak Suite 95, Web 3D, Web Scan, Web Star 2.0, Listen 2.0, America Heritage Dictionary, Robohelp, Gupta SQL 5.02, Netscape 2.0 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-Prot 2.21a Win95 !!!

WINDOWS 95 PAKET #5 (CD) NEW !!! - 3D Studio MAX (+ Windows NT 3.51 1057 I Service Pack 2, koji su potrebni za rad 3D Studia MAX), MS Windows 95 Resource Kit, MS Windows Service Pack 1, MS Windows 95 Update, MS Office 95 Pro (Word, Excell, 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 4.0, Chameleon 95, Multimedia ToolBook 4.0, Home Page Wizard, TurboCad 2D 3.0, Design CAD 3D 8.0, Demo It 2.0, Name It 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 Omnimedia, Jankov Mapper 95 3.2, TBAV 7.04, DOS Navigator 1.42, Cosmic Rings SS (Screen Saver), California Girls SS (Screen Saver) !!!

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 2.81, Borland Delphi Client/Server, ABC For Borland Delphi, Netscape 3.0, Internet Office, Internet Explorer 3 + Upd, The Web Media Publisher 2.5, Web Thing 1.2, Revol Web Worker, Procomm 3.01, File Maker Pro 3.0c, Sound Forge, FD Poser 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 !!!

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

at.arj) 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 doćete 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 dva
na 331-814 prvo glasom ili na "BBS Politika" 011/3229-148 (0-24h) pristup je besplatan) i pogledajte bogatu kompletnu ponudu ***

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

Actus
Darker,
Navy
Pinball
TekWar.

Komplet 9:

Terminator Future Shock, Dark Seed 2, Thunderhawk 2, Indy Car Racing 2, Zone Raiders, CivNet, Cybermage, Ecco The Dolphin, 2 Fast 4 U, Abuse, Brainstorm, Casino DeLuxe, Celtic Tales, Cyber Speed, Dreks, Empire 2, Harpoon 2, Hoyle 3, Jack The Ripper, Letters, New Horizons, Poker Karabie, Realm Of Chaos, Spiderman 2, Ocean Trader, Warhammer.
Ukupno 28 igara

Komplet 10:

Fatal Racing, WWF Wrestlemania Arcade, Wetlands, Wayne's Gretzki Hockey, Grand Prix Manager, Great Naval Battles 4, Game Boy Emulator (140 games), Extreme Sports (Sony Playstation), Destiny, Crusade, Earthworm Jim Special Edition, CivNet, Anvil Of Down, Carnage, Championship Manager 2 Italian League, Skunny, Time Gate, Turrican 2, Pinball 4000, Tortoies & Here.
Ukupno 21 igra

Komplet 11:

The Dig, Timon & Pumba's Jungle Games, Worms Plus, Mech Warrior 2 Ghoul Bear's Legacy, Lotus, Strip Poker, Grand Prix Manager, Total Carnage, MS Return Of Arcade, Pool Championship, Zoop, Romance Of The Three Kingdom IV, BC 3000AD, Empire 2 Win95, Hooves Of The Thunder, Wetlands, Sideline Baseball, Speed Heats, Beakdash, Sensible World Of Soccer.
Ukupno 20 igara

Komplet 12:

Advanced Tactical Fighter ATF, Big Red Racing, Civilization 2, Descent 2, Battlefield Ardennes, Seek & Destroy, Super Street Fighter 2 NEW, Star Wars, Conquest Of The New World, TITL, Humans 3, Fast Attack, Cross Word Win95, Chess Meister 4000 Win95, Cylinder, Bass Tournament 95, Ian Botham International Cricket, Iron Blood, Lion, Premier Manager 3 DeLuxe, Rebel Runner, Sea Legends, Starball, Super Starduet, Whiplash, Witchaven 2, Warhammer.
Ukupno 27 igara

Komplet 13 (NEW):

Duke Nukem 3D, NBA Live 96, The Web, Fantasy General, Menjo Karis, Revolution X, College Slam, Bermuda Syndrome, Hyper 3D Pinball, Sim City 2000 Special Edition, PerOxid, Star Rangers, WingStar, Gernott, Sax Golf, Multi Action Games
Ukupno 18 igara

Komplet 14 (NEW):

Earthworm Jim 2, Quake (1. epizoda), Settlers 2, World Rally Fever, Total Knockout, Battle Arena Toshiden, Kick Off 96, Player Of The Year, Strife, The War College, Dinotopia, Lot Goblins, Normality, Operation Carnage, Piranha, Savage, Survival, Win Paemen, Sensible World Of Soccer (YU liga), Warcraft 2 Pude (samo dodatni nivoi za igru)
Ukupno 20 igara

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

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-
alelni port bilo kog PC kompjutera, a jednostavna je i instalacija softvera.
ređaj i dodeljuje mu slobodno slovo. Za razliku od CD-ROM ploča, ZIP
ftver. Vaš eksterni ZIP DRIVE možete nositi sa sobom i jednostavno ga
, uz krajnje jednostavnu i kratkotrajnu instalaciju softvera. Cena sniman-
ska 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 doći modemom (minimum 14400), a snimamo ga na disketu prilikom prve
pina (šaljemo isključivo preporučeno, sa otkupninom koju plaćate poštaru) snosi kupac (okvirno za 1CD ili 10 disketa 15
ku dana, a najdalji rok za isporuku (lično kod nas ili slanje poštom) je sledeći dan. Kod nas je sve precizno i korektno!!!

ili Goran Krsmanović (DILER SOFT), 29. Novembar 33/1/6, 11000 Beograd (u centru grada)

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 alatke). 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 alatkama). 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. Izdvajamo:

Compaq 15" monitori

US Robotics modemi 28.800Vi (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...



Originali	25
Kompilacija (igre)	30
Kompilacija (uslužni)	35

Veliki izbor originala, iz kojeg izdvajamo: Z (BitMap Brothers), F1 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 opisuje sav postojeći hardver, osnove 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 diskete, 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 din
IGRE 0,6 din
po disketi

Palisadna
prijeka

27. marta

Dr. Drenogolova
Popovića 10. st.8

INSTALIRAMO
KONFIGURIŠEMO
OPTIMIZUJEMO
OBUČAVAMO

342-723
u centru grada

Dodite za sve što Vam 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, S3 Trio 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 I.E, Tel : 016 - 55756

PC IGRE
011/133-767
HERCULES
besplatno katalog, prazne diskete

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 din.
Rasinska 2, Petlovo brdo
011/533-66-51

M&S Soft

POPUST
10+1

PC i AMIGA

SNIMANJE NA CD-ROM



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

IGRE I PROGRAMI



KOMPLETI IGARA:

Sve igre su raspakovane na CD-u tako da se mogu startovati direktno sa CD-a, sem u slučaju kada igra zahteva snimanje pozicije, kada je potrebno igru samo prekopirati na hard disk, ili su podešene tako da se komandom INSTALL lako instaliraju na hard disk..

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

KOMPLETI PROGRAMA:

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

KOMPLET 1

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

KOMPLET 2

SUPER FROG, VIRTUAL POOL, DOOM, SLIPSTREAM 5000, MORTAL KOMBAT 2, RAIDEN, WITCHAVEN, ULTIMATE BODY BLOWS, BLACK, THORNE, TIE FIGHTER, SIMON THE SORCERER, COLONIZATION, WINTER GAMES, LOST VIKINGS, LEMMINGS 1 & 2, DAY OF TENTACLE, JAMMIT, SENS, SOCCER, FORMULA ON G.P. LEMMINGS CHRONICLES, ONE MUST FALL, ALONE IN THE DARK. I.t.d.

KOMPLET 3

ARCADE POOL, MORTAL KOMBAT 3, FX FIGHTER, ALONE IN THE DARK 2, ZOOL 1 & 2, DARK FORCES, NBA JAM, DESCENT, PINBALL ILLUSIONS, SUPER SF 2, SIMON THE SORCERER II, TERMINAL VELOCITY, FRITZ 3, PIRATES GOLD, TYRIAN, LITTLE BIG ADVENTURE, EYE OF BEHOLDER 1, 2 & 3, LANDS OF LORE, WARCRAFT, PRIMAL RAGE, KING PIN, ALIEN B.TOWER ASS., JUNGLE STRIKE, ACTION SOCCER, INTERACTIVE GIRL... I.t.d.

KOMPLET 4

NHL HOCKEY '96, FIFA SOCCER '96, PINBALL WORLD, JUNGLE BOOK, FADE TO BLACK, MAGIC CARPET II, CAESAR II, SCREAMER, ACTUA SOCCER, COMMANCHE II, PATRICIAN, LEMMINGS 3D, HEXEN, FADE TO BLACK, CRUSADER NO REMORSE, WARRIORS, ACROSS THE RHINE, OVERDRIVE, STRIKER 95, LORDS OF MIDNIGHT, BUREAU 13, RISE OF THE TRIAD, TERROR FROM DEEP, CHAMPIONSHIP MAN, 2, BARYON... I.t.d.

KOMPLET 5

NEED FOR SPEED, COMMAND & CONQUER, SUPER MARIO BROS, TEKWAR, TOM & JERRY II, PINBALL WORLD, STRIP POKER PRO, RUGBY WORLD CHAMPIONSHIP, WARLORDS II DELUXE, SENSIBLE WORLD SOCCER, COMIX ZONE, FIST FIGHT, WORMS, WIPE OUT, TRANSPORT TYC., EXTREME PINBALL, HEROES OF MIGHT MAGIC, 3D VIRTUAL PINBALL, INDI CAR RACER II, NECTARIS, DARK LEGIONS, HI OCTANE... I.t.d.

KOMPLET 6

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

KOMPLET 7

DESCENT 2, EARTHWORM JIM, EXTREME SPORTS, JOHNY BAZOOKATONE, GRAND PRIX MANAGER, ABUSE, REBEL RUNNER, CIVILIZATION 2, SEEK & DESTROY, WHIPLASH, ATF, BIG RED RACING, JUDGE DREDD, STARWARS, WITCHAVEN 2, SUPER STARDUST, LIVING PINBALL, C&C COVERT OPERATION, STRIP POKER PRO, ROMANCE OF 3 KINGDOM 4, FAST ATTACK, PREMIERE MANAGER 3 DLX, SEA LEGENDS, TNN OUTDOOR BASS TOURNAMENT, CONQUEST OF NEW WORLD... I.t.d.

KOMPLET 8 (NEW)

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

KOMPLET 9 (NEW)

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

ORIGINALI

MS ENCARTA '96 Encyclopedia, World Atlas, MS CINEMANIA '97, MS DOGS, SIEMENS CATALOG, SGS CATALOG, INTEL CATALOG, MOTOROLA CATALOG, MS MUSIC CENTRAL 96, MS VISUAL C++ 4.0, MS WORLD OF FLIGHT, MS BASKETBALL GUIDE, MS DANGEROUS CREATURES, MS OCEANS, ART GALERY LEARN TO SPEAK ENGLISH (2CD), OXFORD DICTIONARY, BODY WORKS 5.0, 3D STUDIO MAX, BRITANICA, WINDOWS NT 4.0 I.t.d.

THE DIG, COMMAND & CONQUER (2CD), NEED FOR SPEED, FADE TO BLACK, CRUSADER: NO REMORSE, BAD MOJO, STONEKEEP, BATTLE ISLE III, GRAND PRIX MANAGER, THORIN'S PASSAGE, WAR CRAFT II, NBA LIVE '96, NHL HOCKEY '96, REBEL ASSAULT II, FIFA SOCCER '96, DESCENT II, RISE OF ROBOTS II, THE WEB, CYBERIA 2, CIVILIZATION II, CONGO, A.T.F., RAYMAN, C&C COVERT OPERATION, ARCADE AMERICA, ACTUA SOCCER, VIRTUAL POOL, DRAGON LORE, WAR CRAFT II MISSIONS, FANTASY GENERAL, DUKE NUKEM 3D, "D", SETTLERS II, Z, FORMULA 1 GRAND PRIX 2, WAR HAMMER, CONQUEST OF THE NEW WORLD, NEED FOR SPEED Sp.Ed. QUAKE, GENDER WARS, CHESS MASTER 5000 I.t.d.

CENA

ORIGINALA I
KOMPLETA

25,-

NEW !!

IGRE za
SONY
PLAYSTATION

WINDOWS '95 KOMPLET

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

WINDOWS 3.1 & DOS 6.2 KOMPLET

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

WINDOWS '95 KOMPLET 2

WINDOWS 95 V4.1, MICROSTATION 95, FILE MAKER PRO 3, CUBASIS 1.1, FREEHAND 5.0, LOTUS SMARTSUITE 95, PC ANYWHERE 95, PRO COMM 3.0, TOY STORY SS, ABC FLOWCHARTER 4.0, CALAMUS 95, DELFINA COMM SUIT 95, HJAAK 95, MIDI SOFT STUDIO, DELPHI 2.0, PARADOX 7.0, NETSCAPE NAVIGATOR, F-PROT, TBAV, MS EXCHANGE 95, FREELANCE 95, ADOBE PAGE MAKER 6.0, RAZOR 2.0, AUTO CAD 13 '95 ... I.t.d.

AUTO CAD KOMPLET

AUTO CAD 12, AUTO CAD 13 SA SVIM DODACIMA, SLUCICAMA I POMOCNIM 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 011/105-138

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



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

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

HDD
540, 1.1, 1.3, 1.7, 2.0, 2.5
SCSI 2.1

SB
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?

Kompjuter 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 probрани 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 spiskom 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 • Alien Breed • Another World • Blue Max • Body Blows • Cadaver • Civilization • Codename: Iceman • Comanche • Corridor 7 • Doom I. • Duck Tales • Dune I. • Fields of Glory • First Samurai • Flight Simulator v.5.0. • Gabriel Knight • Gods • Golden Axe • Gremlins II. • Incredible Machine • Indiana Jones III. • Indianapolis 500 • KGB • Kick Off II. • LHX • Lemmings I. • Lethal Weapon • Lost in L.A. • Magic Pockets • Mortal Kombat I. • Operation Wolf • Overlord • Pinball Dreams I. i II. • Pit Fighter • Police Quest III. • Predator II. • Prince of Persia I. • Rambo III. • Rick Dangerous II. • Robocop III. • 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 GT • Tristan • Turbo Outrun • Wing Commander I. i II. • Wrestlemania II. • X-Wing • Xenon II. • Zool

PROGRAMI: 3D Design Plus v.2.0. /Win • Aldus Photostyler v.2.0. /Win • Animator Pro v.2.0. • Arts & Letters v.3.11. /Win • Auto Sketch v.3.1. • Fox Pro v.2.6. + Distrib.Kit • Lotus 123 v.3.4. • MS Basic Professional v.7.1. • MS Cobol v.4.5. • MS Fortran Professional v.5.1. • MS Publisher v.2.0. /Win • MS Word v.6.0. • MS Works v.3.0. • PC Matlab v.3.5. • Paradox v.4.5. • Quattro Pro v.5.0. • Tango PCB plus v.2.11. • Turbo C v.2.0.

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

SUPER MIX 2



IGRE: 1942: Pacific Air War • Aces of the Pacific • Aldne in the Dark II. • Armour-Geddon • 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 v.3.0. • F.I.F.A. International Soccer • F1 Grand Prix • Face Off • Goal • Goblins III. • Jurassic Park • Leisure Suit Larry VI. • Links 386 Pro • Litol Divil • Mega Lo Mania • NHL Hockey • One Step Beyond • Pinball Fantasies • Pirates Gold • Premier Manager II. • Prince of Persia II. • Privateer • Risky Woods • Robocod • Sam & Max Hit the Road • Secret of Monkey Island II. • Sensible Soccer • T.F.X. • Terminator 2029 • Theme Park • Tie Fighter • UFO • Winter Olympics • Yoi Joe • Zool II.

PROGRAMI: 3D Studio v.3.0. + objekti • Adobe Acrobat v.1.0. /Win • AutoCAD v.12.0. + tutor • Borland Pascal with objects v.7.0. • Corel Draw v.4.0. + update /Win • Cubase v.1.0. /Win • Hijaak v.2.01. • Lotus 123 v.4.0. /Win • MS Windows v.3.1. • Micrografx Designer v.4.0. /Win • PC Tool's Gold v.9.0. • Procomm Plus v.1.0. /Win • Pspice v.5.0. • Recognita Plus v.2.0. /Win • Systat v.5.0. /Win • Telemate v.4.12. • Vista Pro v.3.0. • Word Perfect v.6.0.

SUPER MIX 2 • 94 IGARA • 28 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 • Dylon Dog • F-117A Stealth Fighter • F-15 Strike Eagle III. • Flashback • Gunship 2000 • Heretic • Iron Cross • Jamm It • Jazz Jackrabbit I. • King's Quest VI. • Lemmings Chronicles • Lion King • Loderunner • Lost in Time • MS Space Simulator v.1.0. • Master of Magic • Metaltech: Earthsiege • Micro Machines • Nascar Racing • One Must Fall 2097 • PC Basket • Pacific Strike • Panzer General • Police Quest IV. • Quarantine • Realms of Arkania II. • Rise of the Robots • Superfrog • Superski Pro • Transport Tycoon • Ultimate Body Blows • Universe • Warcraft • Wing Commander Armada

PROGRAMI: After Dark v.3.0. /Win • AutoCAD v.12.0. /Win • Bit Fax Professional v.3.0. /Win • Fractal Design Sketcher v.1.0. /Win • Hijaak Pro v.2.0. /Win • MS Access v.2.0. + Developer's Toolkit /Win • MS C/C++ v.7.0. /Win • MS Dos v.6.20. • MS Excel v.5.0. /Win • MS Project v.4.0. /Win • MS Windows v.3.1. for Cent.&East.Europe • MathCAD Plus v.5.0. /Win • Norton Desktop v.3.0. /Win • Norton Utilities v.8.0. • Novell Dos v.7.0. • PC Tool's v.2.0. /Win • Page Maker v.5.0. /Win • Turbo Assembler v.4.0. • Turbo Pascal v.1.5. /Win • Winfax Pro v.4.0. /Win • Word Translator v.1.0. /Win

SUPER MIX 3 • 76 IGARA • 31 PROGRAM • CENA: 25*

SUPER MIX 5



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

PROGRAMI: Adobe Illustrator v.4.03. /Win • Adobe Photo Shop v.3.0. /Win • Ami Pro v.3.1. /Win • Caligari Truespace v.1.03 /Win + Dodaci • DesQ View /X v.2.0. • F-Pro v.2.18a. • Font Works v.1.0. /Win • Frame Maker v.4.02. /Win • K&I's Power Tool's /Win • Lotus 123 v.5.0. /Win • Lotus Approach v.3.0. /Win • MIDI Music Shop Pro /Win • MS Visual Basic v.4.0. /Win • MS Word v.6.1. /Win • Midisoft Music Studio v.3.1. /Win • Norton Disk Lock v.3.5. • P-Cad v.7.0. • Paradox v.5.0. /Win • Print Shop Deluxe CD /Win • RIO v.6.31. • Superbase '95 v.3.0. /Win • Turbo C++ v.4.5. /Win • Visio v.2.0. + dodaci /Win .

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

SUPER MIX 6



IGRE: Apache Longbow • Arnie II. • Baryon • Bioforge • Brutal: Paws of Fury • C.E.O. • Combat Air Patrol • Command & Conquer • Crisis in the Kremlin • Cyberbykes • Darklands • Death Gate • Doom II. /Win95 • Exploration • FX Fighter • Grandmaster Championship Chess /Win • Hellfire Zone • Hexen • I.M.Meen • Inferno • Jagged Alliance • Kingpin • Lemmings 3D • Manchester United • Mortal Kombat III. • NBA Jam • Operation Body Count • Outer Ridge • Overdrive • Pinball Illusion • Player Manager II. • Simon the Sorcerer II. • Slipstream 5000 • Steel Panthers • Striker'95 • Super Karts • Terminal Velocity • The Patrician • Tyrian • Warriors • Widget Workshop /Win • Witchaven • Wolfsbane .

PROGRAMI: 3D Deck & Backyard v.1.2. /Win • Cakewalk Professional v.3.0. /Win • CimCAD v.6.6. • Lion King Print Studio /Win • MS Money v.4.0. /Win95 • MS Office v.7.0. /Win95 • MS Plus /Win95 • MS Power Point v.7.0. /Win95 • MS Publisher v.3.0. /Win95 • MS Windows '95 Pan European Edition • Mickey & Crew Print Studio /Win • Norton Antivirus v.4.0. /Win95 • Norton Navigator /Win95 • Norton Utilities /Win95 • Ray Dream Designer v.3.13. /Win • Real 3D v.2.49. /Win .

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

SUPER MIX 7



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

PROGRAMI: Animator Studio v.1.1. /Win • First Aid v.2.0. /Win'95 • Harvard Graphics v.4.0. /Win'95 • MS Access v.7.0. /Win'95 • MS Project v.4.1. /Win'95 • MS Visual Foxpro v.3.0. /Win • MS Word v.7.0. /Win'95 • MathCAD Plus v.5.0. + Update /Win • QEMM v.8.0. • Visio v.4.01. /Win'95 .

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

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

* dinarska protivvrednost

cd production

011/463-741

Design & made by D. Wolf

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: komunikacije NADOGRADNJA RAČUNARA

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

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/6x/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 STUDIO

TEL/FAX: 021 338 593 SVAKI DAN N. SAJMA 6/331
OD 14 - 22 ČASA NOVI SAD

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/8Mb	1430
IBM 6X86/100Mhz/8Mb	1340

Konfiguracije: HDD 1.1Gb FDD 3.5"
VGA 1Mb PCI, COLOR 14C, Mini, MIs

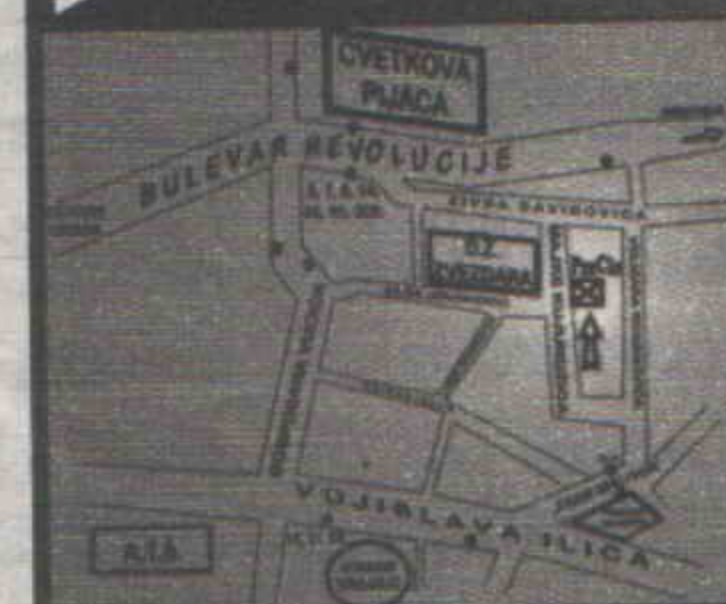
Ploca 486DX4/75-160 UMC	od 120	EPSON Stylus COLOR IIe/II	od 440
Ploca Pentium 120-133 Intel	od 460	SVGA Kolor 14-17"	od 390
Ploca IBM 6X86/100 Intel	370	Zvucna karta SB16 ESS688	55
EPSON LX300/LQ100	od 290	CD 8X ACER, TOSHIBA	190
HDD 1.1Gb - 2.5Gb EIDE	od 290	MIs INFORMATE, GENIUS	od 15
FDD 3.5" 1.44Mb Mitsumi	45	Zvucnici za SB 4W, 10W, 50W	od 70
VGA 256Kb RTVGA ISA	40	Fax/Modem 144 VOICE int/ext	od 70
VGA 1Mb PCI AL2302/S3-64	od 65	Tastatura 101 US set BTC	25
SUPER I/O VESA LB	15	Diskete 3.5" 1.44Mb CDCOM	10
Memorija 4-16Mb 60ns	od 45	E-NET 16bit 2000 UMC	35
Mini Tower Kuciste	60	DISK RACK (fioka za HDD)	od 40
Rucni Skener C/B ili KOLOR	od 150	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,
SNABDEVAJU BAŠ KOD NAS

SNIMANJE NA CD

Mihajlović Dejan
Majke Kujundžića 23
11127 - BEOGRAD

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

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

Konfiguracije sadrže; 4MB rama, SVGA video kartu 512KB, HDD 105MB, flopi 3.5, mini tower, mono monitor.

HI

-AM5x86 133MHz 256KB cache, PCI	1140
-AM5k86 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, matričnih, 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

JoyStick:

-Commando	20
-QuickShot	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: 10⁰⁰-18⁰⁰h

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

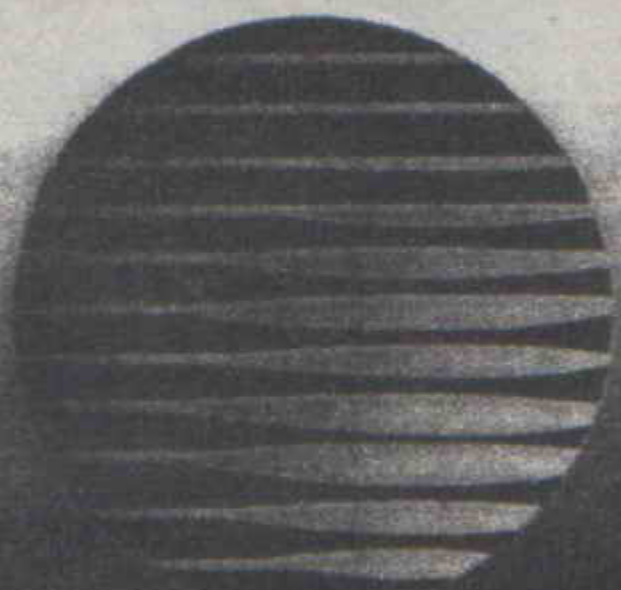
Pentium Inferno 1420

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. Isporuca na kućnu adresu. Softver po izboru.



UČLANJENJE 50 DIN

IZNAJMLJIVANJE 3 DIN
PO DANU

S P R I N G
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 pouzecom ili preuzeti lično bez čekanja.
- Naručite još danas katalog CD i disketnih izdanja.

25
CD-ROM

WIN 3.11 PAK

NAJBOLJI PROGRAMI IZ SVIH OBLASTI:

- ANIMACIJE
- CAD-a
- BAZE PODATAKA
- DTP-a
- GRAPHIC-a
- PROGRAMSKIH JEZIKA
- UTILS-a
- + mnogo toga

WIN '95 NEW

- PAGE MAKER 6.0 CD
- DESIGN PAINTER 4.0
- MS ACCESS 7.0
- MICROSTATION '95
- MS WINDOWS '95 NT 4.0
- COREL DRAW 6.0
- COREL XARA 1.1
- WIN FAX PRO 7.0
- PHOTO SHOP 3.04
- + oko 20 programa

WIN '95 PAK

- MS WINDOWS '95
- MS PLUS FOR WIN '95
- MS PUBLISHER '95
- MS WORKS 4.0
- MS OFFICE '95
- PHOTO SHOP 3.04
- NORTON UTILITY '95
- NORTON ANTIVIRUS 4.0
- NORTON NAVIGATOR '95
- + oko 20 programa

ANIMACIJA

- LIGHT WAVE 4.0
- 3D STUDIO MAX
- 3D STUDIO 4.0
- 3D STUDIO efekti
- 3D STUDIO dodaci
- ADOBE PREMIER 4.0
- ANIM. STUDIO 1.1
- TOPAZ 4.2
- REAL 3D
- + oko 35 programa

NEW PRG'S

- 3D STUDIO MAX
- 3D STUDIO MAX dodaci
- BORLAND C ++ 5.0
- MS OFFICE '95 PRO
- MS VISUAL C ++ 4.1
- TBAV 7.03 (DOS & WIN)
- A CAD C4
- + 30 najnovijih programa iz svih oblasti (grafika, CAD, animacija ...)

GRAFIKA

- ADOBE ACROBAT
- ADOBE ACROBAT dodaci
- QUARK XPRESS 3.31
- QUARK XPRESS dodaci
- MICRO. DESIGNER 4.1
- ALDUS FREEHAND 4.0
- COREL DRAW
- DESIGN PAINTER
- RIO 6.31
- + oko 45 programa

STRATEGIJE

- STEEL PANTHERS 2B
- CONQUEST OF NEW WORLD
- WARCRAFT 2
- CIVILIZATION 2
- THIS MEANS WAR
- LOST ADMIRAL
- KNIGHTS OF ROUND TABLE
- SETTLERS 2
- FIELDS OF BATTLE
- + oko 20 programa

CAD

- A CAD C4
- MICROSTATION 5.0
- AUTO CAD 13
- AUTO CAD 13 dodaci
- AUTO CAD 13 upgrade
- AUTO CAD 12
- AUTO CAD 12 upgrade
- AUTO CAD 12 dodaci
- VISUAL CAD
- + oko 35 programa

DEČJI

- EDUKATIVNE IGRE
- LOGIČKE IGRE
- NAPRAVITE CRTANI FILM
- DEČJE AVANTURE
- BUKVAR ZA DECU
- MS CREATIVE WRITER
- CAD ZA DECU
- EDUKATIVNI PROGRAMI
- UČENJE ENGLESKOG
- + oko 20 programa

FRP

- STONEKEEP
- ULTIMA FR SERIAL
- ALIEN LOGIC
- BEHOLDER FR SERIAL
- BARD'S TALE SERIAL
- MIGHT & MAGIC SERIAL
- REALMS OF ARKANIA 2
- LORDS OF RING 2
- DARK LAND CD
- + oko 50 programa

SPORT

- NEED FOR SPEED (zvuk)
- INDY CAR 2
- FIFA '96 CD RIP (zvuk)
- KICK OFF 3
- ACTUA SOCCER
- MICHAEL JORDAN
- NBA BASKET
- NHL '96
- WINTER SPORTS
- + oko 50 programa

EROS MIX 1

- PLAY BOY '96
- GIRLS COLLECTION 8
- GIRLS COLLECTION 9
- GIRLS COLLECTION 10
- GIRLS COLLECTION 11
- MORE WOMAN
- NAOMY CAMPBELL
- SEXY GOLF
- MORBID PORNO PICTURES
- + oko 35 programa

PLAY MIX 10

- COMMAND & CONQUER
- MAGIC CARPET 2
- FX FIGHTER CD
- HERETIC 2
- MECH WARRIOR 2CD
- NEED FOR SPEED CD
- NBA JAM
- PINBALL ILLUSION
- TORNADO GOLD
- + oko 25 hitova



EXIT PRODUCTION

11000 Beograd

Naručite pouzecom ili preuzmite

drugih CD klubova.

Design & made 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.T. 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.



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 /psygnosis/, 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 /micrografx/, 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, ACTIVEMOVIE PLAYER /microsoft/, DIRECT-X 3 /microsoft/, STARTER KIT for win95/nt /perl/cgi/, 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 /accorde/, 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**

MEMODATA

TELEFON/ FAX: 011/ 663-484; 661-360

RAČUNARI

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

IGRE

FORMULA 1 GRAND PRIX 2

• 'Z'	• NORMALITY	• RAYMAN
• QUAKE	• DUKE NUKEM 3D	• NEED 4 SPEED
• SETTLERS II	• NBA LIVE '96	• CIVILIZATION II
• CYBER JUDAS	• FIFA SOCCER '96	• BERMUDA SYNDROME
• CHRONOMASTER	• ZORK NEMESIS	• WARCRAFT II D.PORTAL

MARGORP

BRITANNICA 2.0, CINEMANIA '97

• WINDOWS '96	• LE LOUVRE	• ENCYC.OF NATURE
• ENCARTA '96	• ART GALLERY	• ENCYC. OF SCIENCE
• ENCARTA ATLAS	• MS DOGS	• INTERNAL MEDICINE
• MUSIC CENTRAL	• MS OCEANS	• HISTORY OF WORLD
• ANCIENT LANDS	• MS DINOSAURS	• OXFORD DICTIONARY

•MEDICINA•NAUKA•ISTORIJA•JEZICI•ENCIKLOPEDIJE•

NARUČITE CD POUZEĆEM **SNIMANJE NA DISKETAMA**

011/1766-762

Jurija Gagarina 273/30 (blok 45)

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, SOFRAM, ORCAD 6.1, DESIGN CAD 3D, ADOBE ACROBAT, 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, WIDOWS DRAW 4.0, DESIGN CAD 3D 8.01, MECHANICAL ENGINEERING, FILE MAKER, PRO COMM PLUS 3.01, 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, ACAD DODACI, CIM CAD, DESIGN CAD 3D, 3D HOME DESIGNER, DRAFIX 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 4.0, CALIGARI, 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 JAVA 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, WARKRAFT 2, WORMS, ADVANCED TACTICAL FIGHTER ...		25.-
CD SUPERMIX A2:	TOP GUN 2, RAYMAN, SETTLERS 2, DUKE NUKEM 3D, NHL HOCKEY, ROBOCOP 3, CANNON FODER CD, FX FIGHTER CD, MECH WARIOR 2, WARHAMMER, TILT ...		25.-

PROGRAMI (25.-)

ORIGINALI

IGRE (25.-)

WINDOWS NT 4.0 FINAL
3D SUDIO 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.PRIX 2
NEED FOR SPEED
WARKRAFT 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 navise

CD-KLUB

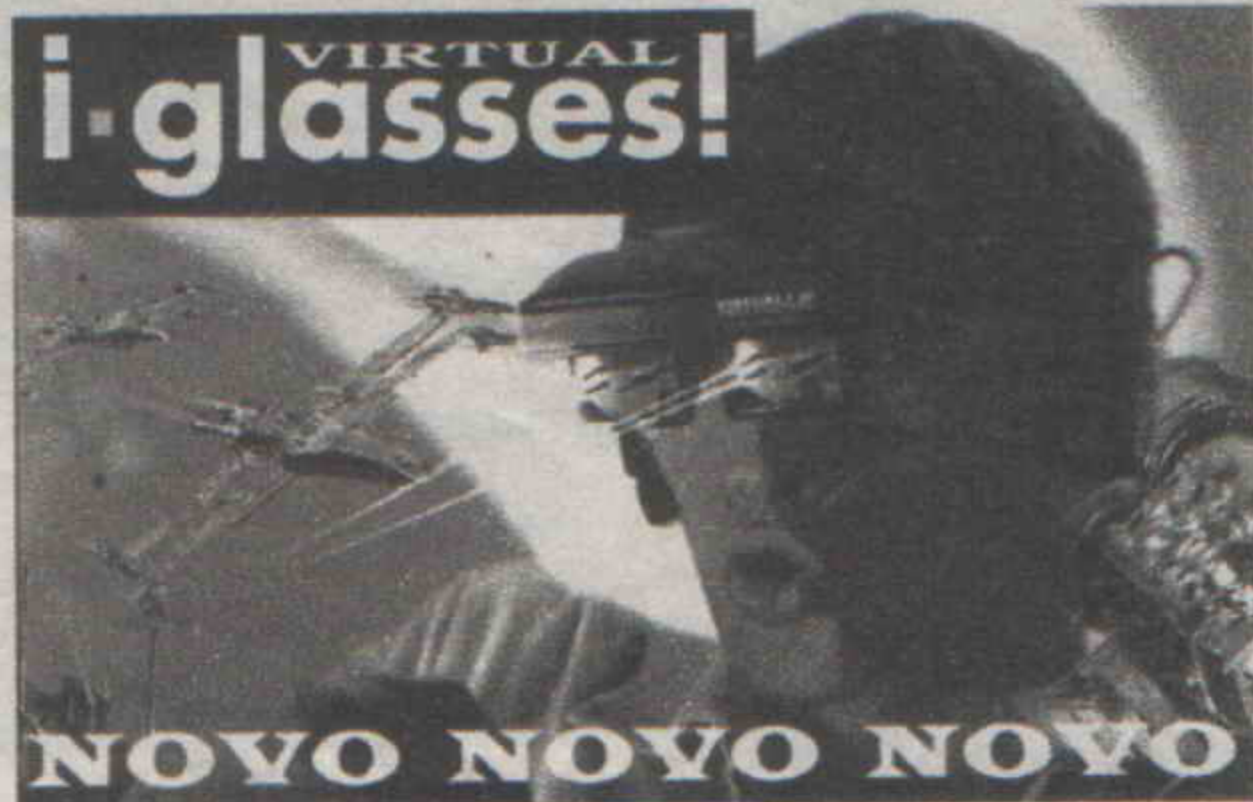
Enciklopedije:	Windows NT 4.0
Igre:	MS Visual C 4.2
Quake	Britanica 2.0 CD
Euro 96	MS Cinemania 97
Formula One GP 2	MS Encarta 96 Encyclopedia
Settlers 2	MS Encarta 96 Worldatlas
Dark Seed 2	MS Bookshelf
Civilization 2	MS Musical Instruments
	MS Ancient Lands
	Katalozi elektronskih komponenti:
	Intel Data On Demand
	Microchip
	IC Master
	RS Electronics
	SGS Thomson

Isporuke i poštom

Radno vreme: 10 - 20 h



(021) 361-356



dodjite da se igrate kod nas u 3D

3S
computers

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



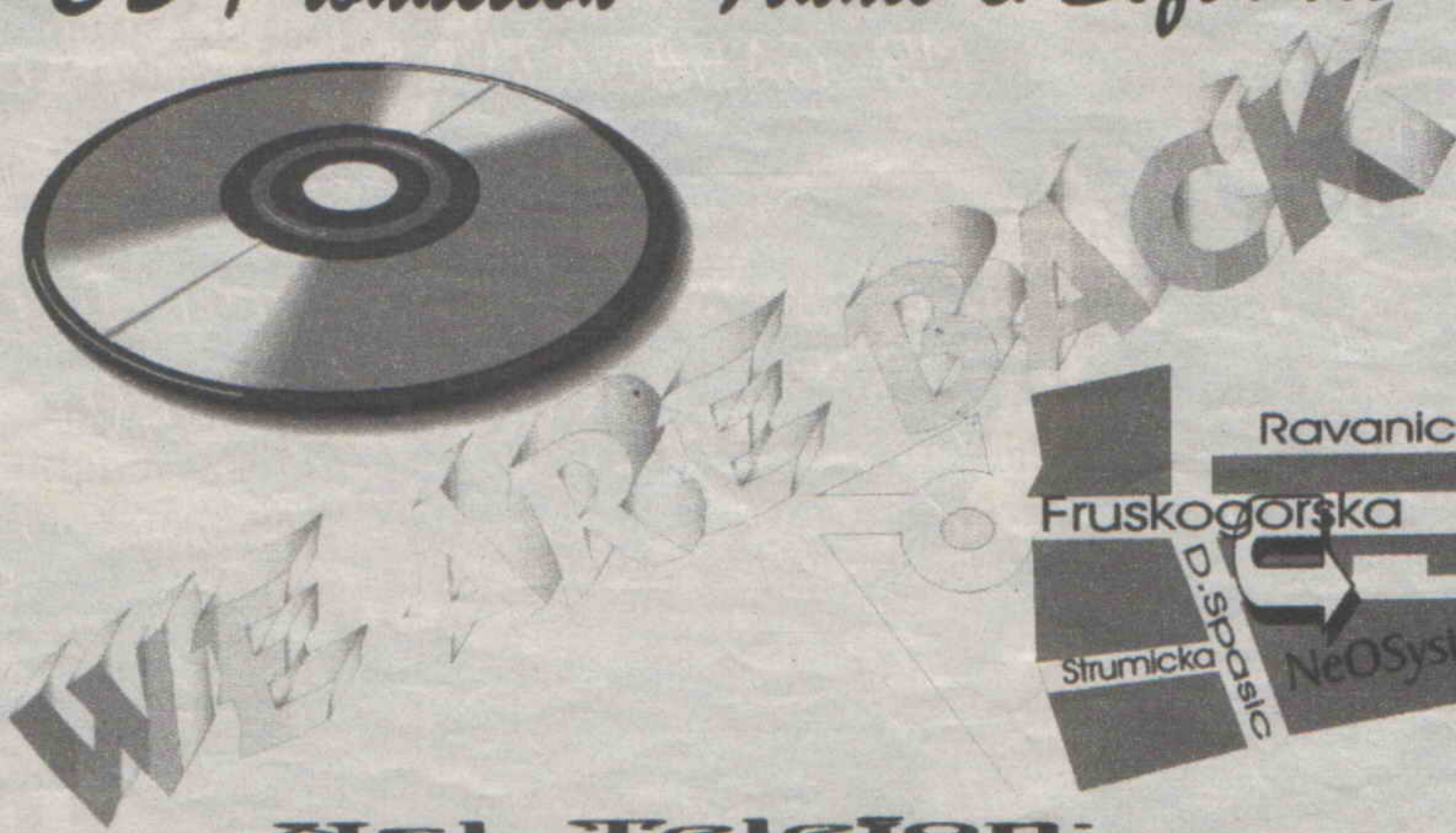
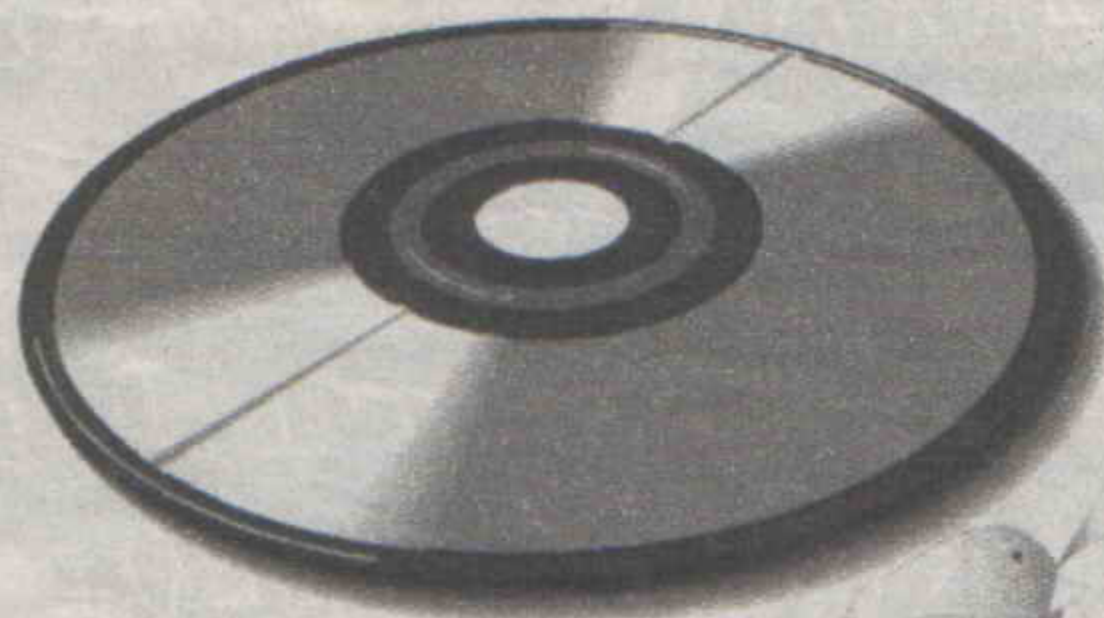
011 / 64 88 13

11^h - 20^h osim nedelje

NEOSYSTEM

CD Production - Audio & Software

NEOSYSTEM BBS - ETERNAL FLAME
021612039 FROM 22 TO 08 CET



Ravanicka
Fruskogorska 31

Strumicka

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...
Uslužni: 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: 021/369-861

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 12

SNIMATE CD PO NAJNIZOJ CENI !!!

ORIGINALNI



PO IZBORU
AUDIO



NASLOVI

BACKUP SA HDD-om

CD igre

&

programi

- Z (WAR CRAFT U SVEMIRU)
- EURO '96
- URBAN RUNNER
- WARHAMMER
- ANGEL DEVOID
- 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

Šport i rekreacija 63 Medicina 24 Umetnost 12 Historija 11 Enciklopedije

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!
Takođe 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 maturalnih, diplomskih i svih ostalih vrsta radova.

tel/fax:

011/ 405 - 033

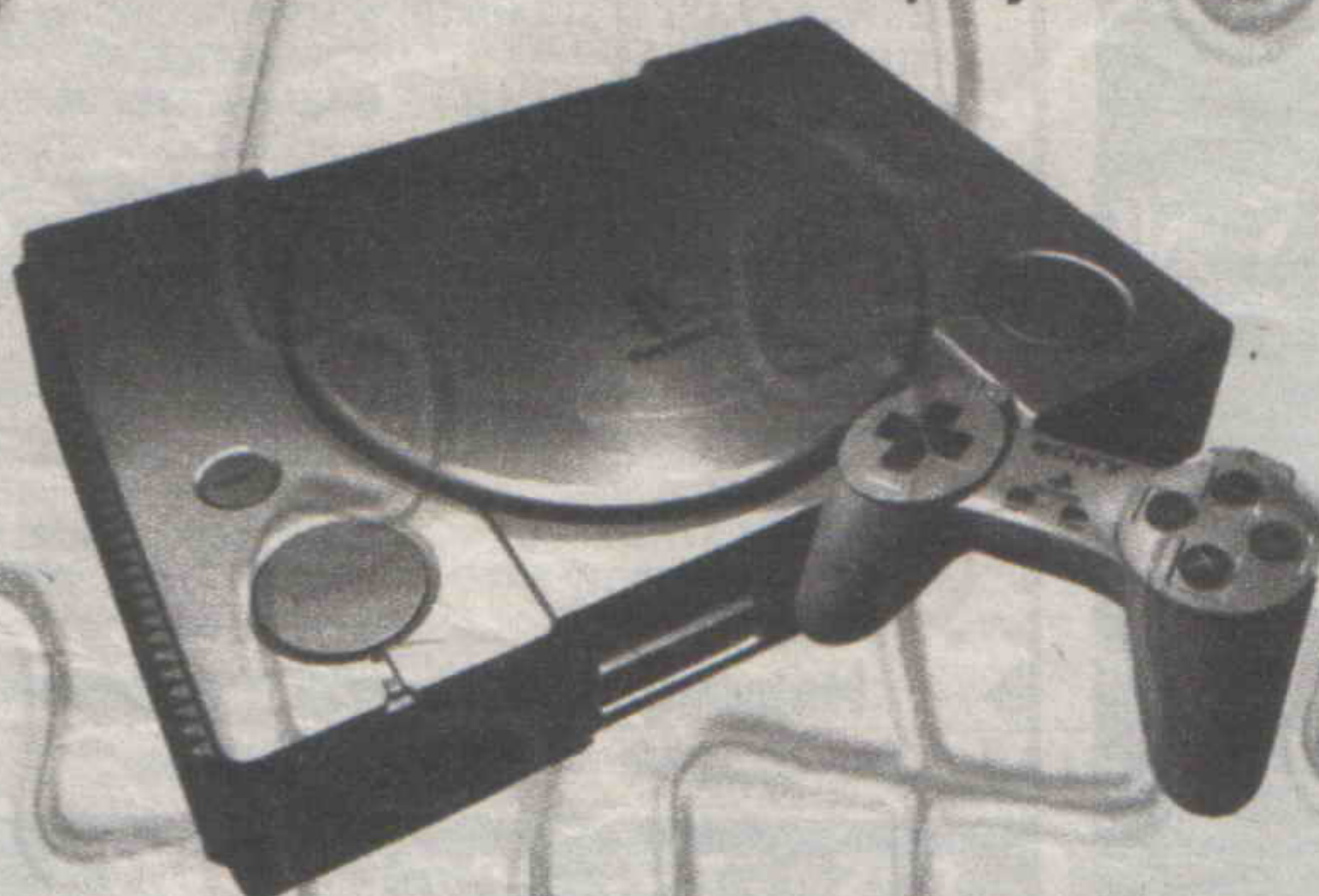


SONY



DIREKTNO OD SONY-ja

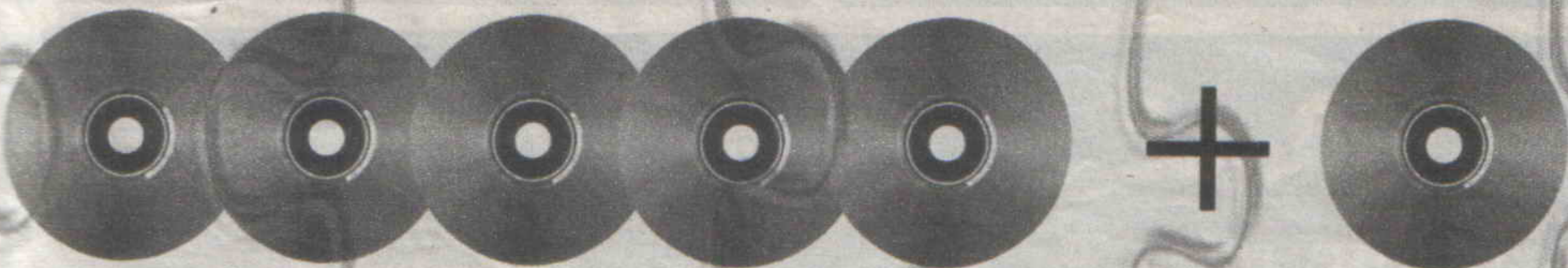
proverite zašto svi kupuju kod nas !!!



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

011/400-708

radno vreme: od 10-19h osim nedelje

Svet IGARA

Uređuje NENAD VASOVIĆ

66 ŠTA DALJE?

Sudeći prema količini pitanja, „Sierrine“ 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“

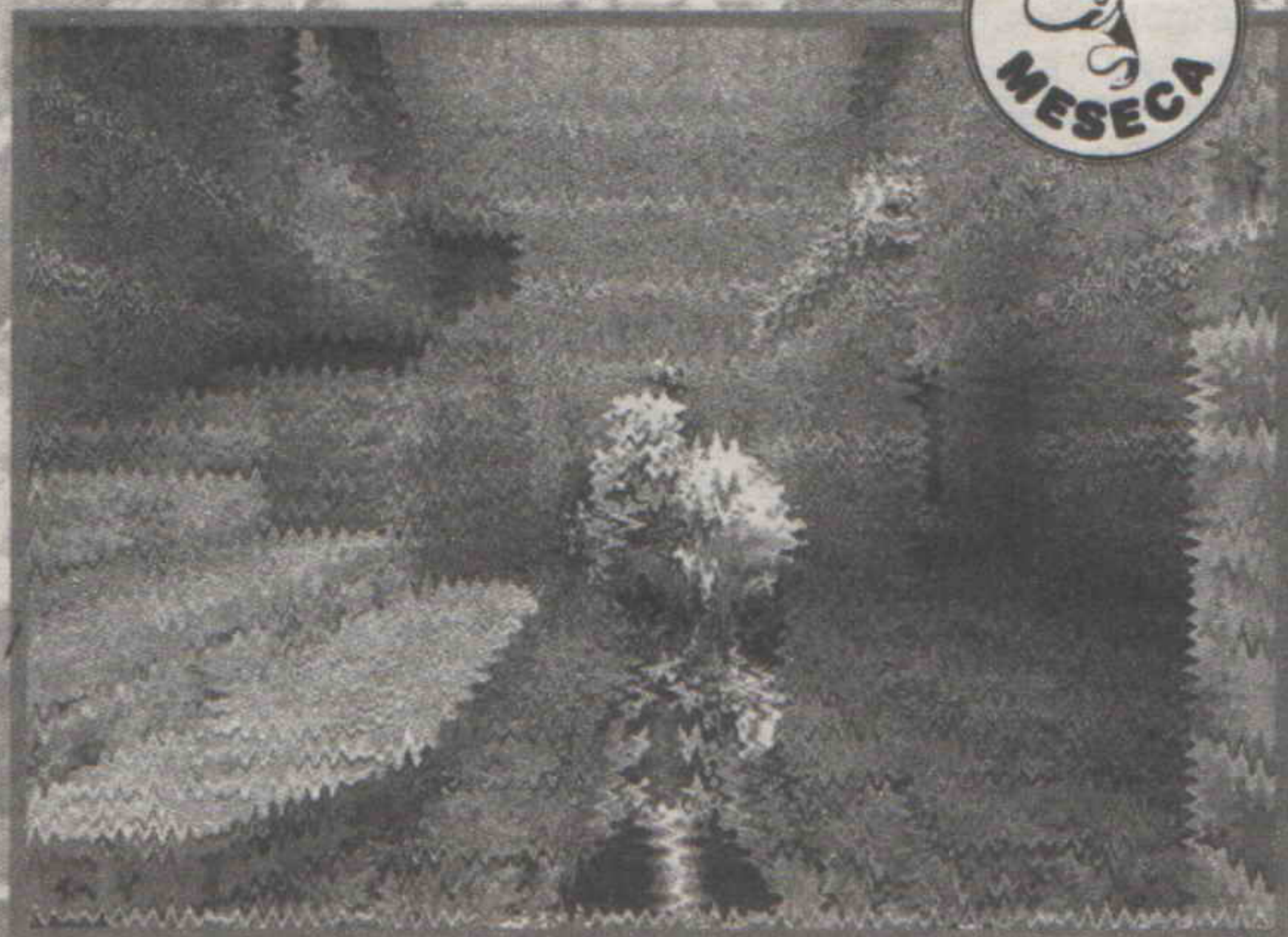


OPISI

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 MACEDONIĆ

7D74MqT9U, 25. eLDmbEbzd, 26. brxskqZ27, 27. aLmO7rf7m, 28. Ovzqm*Y-g, 29. fHxKzfb5K, 30. L7xKz7Z58.

Adi

☒ *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 ćemo dati rešenje samo jedne od njih. U pitanju je varijanta kada se baka krije u dvorištu. Pošto se pojaviš ispred kuće, uzmi „na gotovs“ pušku 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. Ovde ponovo postoje tri mogućnosti: možeš ugledati Lusi sa ili bez oružja, ili ćeš videti da nema nikoga (rešenje nastavljamo u ovoj varijanti). Idi levo, a zatim priđi 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 uglu. Koristeći ogledalo pretraži dvorište dok 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 joj se približi (uperi pušku u nju), a ako se ona ni tada ne preda načini još jedan korak napred i prešao si misiju.

☒ *Boogerman * MD2* * Šifre za preostala dva nivoa (ostale šifre su objavljene u SK 5/96 i SI 14): 5. nivo: ćelavac sa žutim pegama, Bugermen, duh, ćelavac sa žutim pegama; 5. nivo (kraljica): ćelavac sa žutim pegama, beli monstrum, Bugermen, rudar.

Đole

☒ *Wing Commander 4 * PC* * Pri startovanju igre ukucaj WC4 CHICKEN. Sa 'Ctrl-Alt-W' uništavaš neprijatelje na radaru.

Patak Dača

☒ *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 zadebljanje, a zatim kreni desno uporedo sa vodom. Mlaz pod pritiskom će te podići u vazduh, a ti se sa 'Enter'/'Space' uhvati za žicu. Idi do ptice, spusti se i sruši džak sa ugljem. Posle toga idi desno po kofu i vrati se sa njom do česme, ali uz put pređi 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 priđi 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“. Iskoriti taj trenutak, sedi na ljuljašku i zaljuljaj 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 hapšenju pijanog vozača kada se privede u stanicu prvog dana? Šta treba raditi petog dana kada se proveri poruka na kompjuteru i potom pozove „Dispatch“?

Vladan Randelović

Treba da upišeš broj 23152. Ovaj i ostali brojevi (šifre prekršaja) se nalaze u originalnom uputstvu. Posle poziva uključi 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 uneo pravilne koordinate) kompjuter će te obavestiti da si dobio nekompletan 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 uđi 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 postoje šifre za varanja u igri?

Mladen

☒ *Killer Instinct * SNES* * Da bi igrao kao Eyedol (poslednji protivnik u One Player modu) izaberi Cinder i na „Vs. ekranu“ uradi sledeće: drži desno i pritisni tastere 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 * PC* * U SK 6/95 i SI 14 su objavljene šifre za dva lika. Evo šifri i za trećeg (Chill): TZMYNYN, THMSLNS, DNWYGLL, DLMRVNN, MRNLYNG, MKGLSCK, THMSCSY i JRBRGHT.

☒ *Johnny Bazoocatone * PC* * Šifre za nivo: ZAR-TACLA, RINGMYBELL, SCRAMBLED, ANASTHETIC i ETAGSLLEH.

☒ *Indy Car Racing * PC* * 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 ispališ vodu 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 Teezer će da posluži, ali kasnije ćeš pronaći i „boce“ koje ubijaju. Ali, za to je potrebno da ubijes Calcinitea i potom ga pretražiš. Zombi se ne može vratiti u ljudski oblik. Čačkaj ga samo ako si siguran da možeš da ga ubiješ, pošto treba bar dva puta da ga pogodiš (posle prvog pogotka se stvara Tentaculate). Synomium Device je neka vrsta kompjuterčića 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 * PC* * Postoje li bilo kakve šifre za PC verziju?

Dejan

☒ *Zero Tolerance * MD2* * Šifre za nivo: 2. 8zJb*IKv?, 3. rDoP6n)G?, 4. /FrP-n)O?, 5. -U6Pvv)Om, 6. rF8v-vLVA, 7. AL3P-vOv4, 8. 288rvrPle, 9. SS9b*t)q?, 10. HFYd*)qh, 11. PjabvfkFL, 12. XSC88/YFS, 13. S5JU8ASVq, 14. ZXLWC4Sxq, 15. M8iRvtRQH, 16. PSgRoLQfL, 17. SUBWsaRQU, 18. dFwWC6RQb, 19. PH-FWC6ReU, 20. B5gWC6SYF, 21. DLgWu6SaD, 22. GLi4vsSzn, 23. TFD4sqWyz, 24.



ŠTA DALJE?

☒ **Fade To Black** * Šta je cilj četvrtog nivoa (posle rudnika)?

Sile & Lale

Cilj nivoa je da iz zatvora oslobodiš nekakvu lebdeću glavu (Ancient of Pluton) koja će ti pokazati put do hrama na Plutonu (sledeći nivo). Da bi došao do prostora u kojoj je ona zatvorena, moraš preći veliki most, ali prethodno treba da kupiš Field Scanner u jednoj od prostorija. On ti je neophodan da bi detektovao pokretne prekidače na mostu koji aktiviraju zamke. Vodi računa da je veliki broj soba radioaktivna, a da na čitavom nivou imaš samo jedan „punjač energije“ (recharger). Inače, na početnoj lokaciji Morfovci se pojavljuju non-stop sve dok ne razneseš prekidač u desnom uglu sobe. ☺



☒ **The Jungle Book** * PC * Da li postoje neke šifre za igru?

☒ **Colonization** * U snimljenoj poziciji promeni 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 zaraditi tri života. Do njega dolaziš tako što Glavonji na kraju prvog nivoa uđeš u usta i brzo povučesh džojstik nadole.

☒ **Premier Manager 3** * Da li postoji u verziji za Amigu još neki broj telefona sem 343-343?

Psychopath

☒ **Ripper** * PC * Kako složiti kristale u Ketrininoj sobi?

Yalle

Ako pogledaš rođendansku čestitku videćeš da je Ketrin rođena u znaku Ribe, a na zidu je poster zodijskih sazvežđa. Dakle, kristale treba da postaviš u isti raspored kako su raspoređene i zvezde u sazvežđu Riba (Pisces). Redovi se računaju od prvog (gornjeg) do osmog (donjeg), a kolone sleva 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 lobanje. Dobićeš šifru za ulazak u Ketrinin „Izvor“ u Cyberspaceu. ☺

☒ **FIFA 96** * PC * Startuj igru (utakmicu), paziraj je i izaberi Options meni. Potom ukucaj neku od šifri: BBZAAZ (nevidljivi zidovi), ZBZBB (vijugava lopta), ZAZZZZZZZ (supersnaga), AAAAZZZZZ (supergolman), ZZZZZBZ (supernapad), AZABAZ (Shootout), AZBAZB (glupi tim) i AAZZBBAA (tim snova). Ako si sve dobro uradio, začuće se „klik“. Sada izađi iz Options menija i postavi kursor na opciju Resume Game (osvetlićeš je). Pritisni taster 'A' i pojaviće se tajni meni u kome ćeš moći da uključuješ i isključuješ varanja koja si startovao pomoću šifri. Ponovi postupak za svako varanje koje želiš da koristiš. Istovremeno je moguće koristiti bilo koja od ovih varanja.

☒ **Simisle** * Snimi poziciju koristeći neko od sledećih imena i kada je ponovo učitaš, imaćeš različita poboljšanja: SIMONCHICKENB (povećava poene za teške mašine za 100, a za nekvalifikovane radnike za 10), IAINTESTEDITCO (dodaje 10.000 na postojeća novčana sredstva), DEESEXTRAPIXEL (dodaje 1000 poena na građevin-

ske materijale), RAGSCHOCOLATESTACH (dodaje 5000 poena vrednosti na hranu), MARKSANCHOVYPIZZA (radnici besplatno rade).

Pixie

☒ **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) i IDMUSXX (biranje melodije, gde je xx broj melodije koju želiš da slušaš tokom igre).

Casper

☒ **Police Quest 1** * PC * Šta treba raditi sa narkodilerima u parku?

☒ **King's Quest 3** * Kako napraviti napitak za nevidljivost i prah za spavanje?

Totchylowats

Napitak za nevidljivost: Iseci kaktus nožem, iscedi kaktusov sok na kašiku i sipaj ga u posudu (bowl). Ubaci mast u posudu i dodaj dve kapi žablje pljuvačke (?!). Izmešaj sve to kašikom, a zatim odrecituj (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 štapić (WAVE
MAGIC WAND) i sipaj napitak u teglu.*

Prah za spavanje: Usitni žirove u avanu, ubaci tako usitnjen prah u činiju, sipaj sok od buntike i sve to izmešaj kašikom. Zapali gorionik na ugalj (charcoal brazier) i zagrevaj mešavinu dok ne proključa. Razlij je potom na sto i sačekaj da se osuši. Odrecituj sledeće stihove:

*Acorn powder ground so fine
Nightshade juice, like bitter wine,
Silently in darkness you creep
To bring a soporific sleep.*

Zatim iskoristi magični štapić 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' čitaš poruke, sa 'S' šalješ svoju bilo kome. Na pitanja koja BBS postavi, odgovaraš po sledećoj šemi:

Od: Ime Prezime

Za: Slobodan Macedonic

Tema: Pomoc oko igre

(obradi pažnju da nema naših slova)

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



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

Molimo saradnike rubrike da u svojim pismima obavezno naznače imena čitalaca na čija pitanja odgovaraju, iz kog broja je pitanje i za koji kompjuter je igra. Takođe neka provere Kompleksije u „Svetu 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 poledini koverta napišu svoje ime. Nepridržavanje pravila povlači neobjavljivanje pisma. Hvala.

Priloge i pitanja možete slati elektronskom poštom na adresu sta.dalje@sk.co.yu

Dark Seed 2

U razgovoru sa šerifom koji će uslediti odmah posle uvoda u igru bićeš optužen da si ubio svoju prijateljicu Ritu. Kada šerif ode pažljivo pregledaj svoju sobu, a zatim idi desno. Sa vrata frižidera uzmi magnet i popričaj sa marmom. U dnevnoj sobi otvori orman i pokupi fotoaparat. Uključi televizor i obratiće ti se jedna od zaštitnica mračnog sveta (Keeper of the Scrolls). Potom će pozvoniti poštar i uručiti ti ulaznicu za luna park. U kupatilu otvori ormančić i popij dozu pilula za umirenje. Izadi iz kuće i pojavioće se tvoj prijatelj Džek. Sedi na klupu i porazgovaraj sa njim.

Kreni u grad. Obidi sve lokacije i natenane popričaj sa svim ljudima koje budeš sreo. Idi do luna parka, nastavi desno i naći ćeš se u parku u kome je ubijena Rita. Pogledaj gmiđe iza drvenog stola i primetićeš čoveka. To je Slim, lokalni čudak koji tvrdi da poseduje dokaze o tome ko je ubio Ritu. Na kraju razgovora sa njim dobićeš Ritinu pozivnicu za proslavu godišnjice mature. Ubrzo će te zaboleti glava, zato idi kod doktora Simsa na jednu seansu. Posle toga idi do svoje kuće i sedi na klupu. Ponovo će se pojaviti Džek sa novim informacijama.

Prodi kroz bilijar klub i izadi u dvorište. Iz kante za otpatke uzmi držač za odelo i uđi u obližnju baraku 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 pobesni. Vрати se jednu lokaciju desno i popričaj sa klovnom koji radi na prijavnici. Saznaćeš da je bolestan i pristani da mu doneseš lek. Pokaži mu kartu i uđi u luna park.

Najpre idi desno od vrteške i uđi u veliki šator. Na stolu ćeš primetiti kutiju u kojoj su smešteni lekovi. Ali, na kutiji se nalazi nakovanj koji nećeš uspeti da podigneš. Vрати se do vrteške i idi levo. Tamo te čekaju tri igre za posetioce: gađanje puškom (u mete), rulet i bacanje obruča. Pokušaj da zabeležiš značajnije rezultate u sve tri igre (to ti za sada neće poći za rukom). Gore levo od centralne vrteške nalazi se prolaz koji vodi do kuće sa ogledalima. Ona trenutno nije bitna, te zato uđi u levi šator koji se sastoji od tri odaje. U prvoj ćeš sresti sijamske bliznakinje. Porazgovaraj sa njima i saznaćeš da je nekom Marku Dansonu poslat ključ od kuće sa ogledalima. U sledećoj odaji popričaj sa snagatorom Garganom i zamoli ga da podigne nakovanj sa kutije s lekovima. Međutim, on će te odbiti. Nastavi levo i doći ćeš do proročice Pandore. Popričaj sa njom i pokaži joj sve predmete iz inventara. Takođe, obrati pažnju na ono što će ti reći o bliznakinjama i Garganu. Obavezno joj postavi sva raspoloživa pitanja i tokom razgovora Pandora će pomenuti neobičnu zagonetku.

Napusti luna park i idi do šerifove kancelarije. Razgovaraj sa njim dok ne pomeni sudskog patologa Dr Larsona. Ponovo obidi čitav grad i popričaj sa svima sve dok ne saznaš da je Larson nekada izbačen iz bolnice pod nerazjašnjenim okolnostima. Sada idi do doktorove ordinacije i zakucaj na šalter. Pričaj sa Larsonom sve dok on ne pobesni (kaži mu ono što si čuo o njegovoj prošlosti) i on će posle toga zalupiti prozor šaltera. Zahvaljujući udarcu otvoriće se vrata koja vode u mrtvačnicu. Pogledaj leš čoveka koji leži na stolu i videćeš da ima ključ oko vrata. Otvori kancelarijski ormančić i pročitaj izveštaj o obdukciji. Posle toga ćeš moći da uzmeš ključ. Pregledaj preostale spise iz ormančića, a zatim otvori frižider i naći ćeš obezglavljeno Ritinu telo.

Vрати se do luna parka i uđi u kuću ogledala. U donjem desnom uglu lavirinta primetićeš ogledalo sa ključaonicom. Tu upotrebi ključ iz mrtvačnice i moći ćeš da nastaviš dalje. Cilj je da stigneš do šestougaone prostorije koja se razlikuje od ostalih (ogledala koja je okružuju su izrađena sa ornamentima). Kada stigneš do te prostorije prodi kroz jedno ogledalo i eto te u mračnom svetu.

U paralelnoj dimenziji ćeš prvo naići na umiruću zaštitnicu svetlosti (Keeper of the Light). Od nje ćeš saznati nekoliko bitnih stvari. Kada ona umre, uđi u lavirint. Pronađi put do mesta koje predstavlja paralelu ulazu u kuću ogledala u normalnom svetu. Pre nego što uđeš u unutrašnjost nečega što liči na veliku glavu, idi levo i naći ćeš na dva stražara. Reci im da si stanovnik mračnog sveta i oni će ti postaviti zagonetku u vezi dana i noći. Pošto odgovor još uvek ne znaš, vrati se do ulaza u lavirint i uđi u unutrašnjost glave. Idi levo od stuba u kome se nalazi Ritina glava i doći ćeš 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 klikni magnetom na nju. Tako ćeš saznati koji će broj biti izvučen na ruletu u luna parku.

Prošetaj po gradu. U baru popričaj sa čovekom iza šanka i uzmi sluzavo stvoreno. U delu grada koji predstavlja paralelu administrativnom centru normalnog sveta idi do kraja desno i stražaru reci da ne umeš 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 zgradu koju stražar čuva – nemoguće je. Idi levo i uđi u „gradonačelnikovu“ kancelariju. Tu će te dočekati nekakav sudija koji će te osuditi na smrt bez obzira šta mu kažeš. Kada se nađeš u prostoriji sa kostima na podu, pažljivo pogledaj telo u levom delu ekrana i pokupi karticu, a zatim klikni na neobični uređaj. U podzemnom svetu ćeš zbog značaja misije dobiti još jednu šansu za život.

(nastaviće se)

Malcolm's Revenge (2)

Pokupi tri novčića. Za jedan kupi polisu osiguranja, a za druga dva u susednom automatu kišobran i gumu za plivanje. Stavi gumu oko pasa i skoči niz vodopad. Napumpaj pumpom gumeni cvet i pomoću njega skoči na drugu stranu provalije. Poseti obližnju pećinu, a onda se ponovo sa gumom baci niz vodopad. Kada se prizemliš, skini sa sebe gumu i upotrebi kišobran na kuki. Prebacićeš se na drugu stranu. Sada otvori kišobran i klikni na stene ispod sebe. Malcolm će se sigurno spustiti na sledeći nivo. Zaviri u pećinu, a onda se na isti način spusti dole još jednom (koristi kišobran). Uđi u pećinu i eto te u ribljem svetu.

Sa kraljicom odigraj partiju Iks-Oksa (pusti je da pobedi) i slaži je da je ona najbolji igrač ikada viđen. Porazgovaraj sa sirenom koja stoji kraj nje i saznaćeš da možeš da pobegneš iz ribljeg carstva samo ako uplašiš kraljicu. Idi desno i pokupi ključ. Svaki put kada se po prvi put pojaviš na nekoj lokaciji, kraljica će te pozvati na partiju Iks-Oksa zahvaljujući ogrlici koja ti je oko vrata. Uvek se potrudi da izgubiš i slaži je na isti način kao i prvi put. To će ti dati određeno vreme za slobodnu šetnju pre nego što ponovo budeš pozvan.

U ribljoj školi klikni palicom dvorske lude na učenike i dok ih profesor bude smirivao ukradi jabuku. Pojedi jabuku i dobićeš crva. Ponovi prethodni postupak da bi dobio još jednog crva. Crvima nahrani ribu koja leži na dnu „ribljeg stuba“ i ona će se naduvati. Idi dve lokacije desno, sedi u vodeni tobogan i povuci ručicu. Naći ćeš se na ulazu u podzemni svet. Ljubazno zamoli službenicu da ti objasni kako da prizoveš duha kralja riba. Posle toga ćeš ponovo biti pozvan na partiju Iks-Oksa.

Idi do ribljeg smetišta i vlasniku se predstavi kao poreznik (postavi „potencijometar ponašanja“ na Lying). Svaki 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 se na trenutak pomeriti, a ti ćeš moći da uzmeš jedan predmet sa deponije. Ponavljaj ovaj postupak sve dok ne dobiješ stare novine. Sada idi do kraljice i nagovori je da zaigrate novu partiju Iks-Oksa. Kada na tabli bude pet sirena (figura) spusti jedan novčić na zemlju, a zatim novinama klikni na novčić. Pojaviće se duh kraljičinog oca i ona će pobeći. Sada brzo idi do vodenog tobogana i ribi plati pet novčića da te ispali iz topa. Ponovo ćeš se pojaviti u podzemnom svetu. Zamoli čoveka ispred sebe da te pusti preko reda i posle razgovora sa službenicom bićeš poslat u „večni dom“. Tamo će ti skinuti ogrlicu sa vrata. Ali, zbog greške u papirologiji, boravak u „večnom domu“ neće dugo trajati, pa ćeš se ubrzo ponovo naći u Kirandiji.

Najpre moraš odlučiti ko će ti biti zaštitnik do kraja igre: Ginter, Stjuart ili obojica. Idi do dvorca i shvatićeš da je zahvaljujući tebi Kirandija došla u prilično nezgodan položaj. Gusarski kapetan Žan-Klod je pomoću kristalnog miša pretvorio građane Kirandije u miševе i zavladao zemljom. Kada se nađeš u čeliji nekoliko puta klikni palicom dvorske lude na okovane drugove i tako ćeš izbiti ekser iz daske. Koristeći ekser najpre oslobodi sebe, a potom i ostale. Pomešaj susam i jegulju, mešavinu stavi kraj vrata i poprskej je vodom. Vrata će eksplodirati i bićeš slobodan.

U dvorcu ponovo popričaj sa piratima. Idi do svoje kuće, a uz put negde pokupi parče drveta. Povuci desnu polugu na mašini za pravljenje igraćaka, drvo ubaci u otvor i pritisni zeleni prekidač. Mašina će napraviti malog drvenog konja. Uskoči u rupu na podu i kroz podrum idi do Zantijine laboratorije. Razgovaraj sa njom, a zatim u kotlić ubaci drvenog konjića i zahvati malo napitka u staklenu bočicu. Idi do platforme na litici iznad mora i popij napitak. Pretvorićeš se u pegaza i doleteti do mačijeg ostrva. Tamo pokupi mačetu i pronađi Flafija. Razgovaraj sa njim i on će zatražiti deset kostiju. Sakupi kosti, odnesi ih mačku i on će ti dati uređaj za pravljenje sira. Napravi komadić sira i stavi ga ispred velike statue miša. Pokupi svih šest dragulja, ponovo idi do Flafija i dobićeš konzervu. Na početnoj lokaciji kraj oltara pomiriši sadržaj konzerve i vratićeš se u Kirandiju.

Na platformi pokupi svoje stvari i idi do ruševina. Tamo ćeš naći ogrlicu iz ribljeg sveta. Žan-Klodu daj svih šest dragulja i na kraju mu „slučajno“ pokaži i ogrlicu. On će je staviti oko vrata i – eto ribljoj kraljici novog saigrača. Kada se pirati

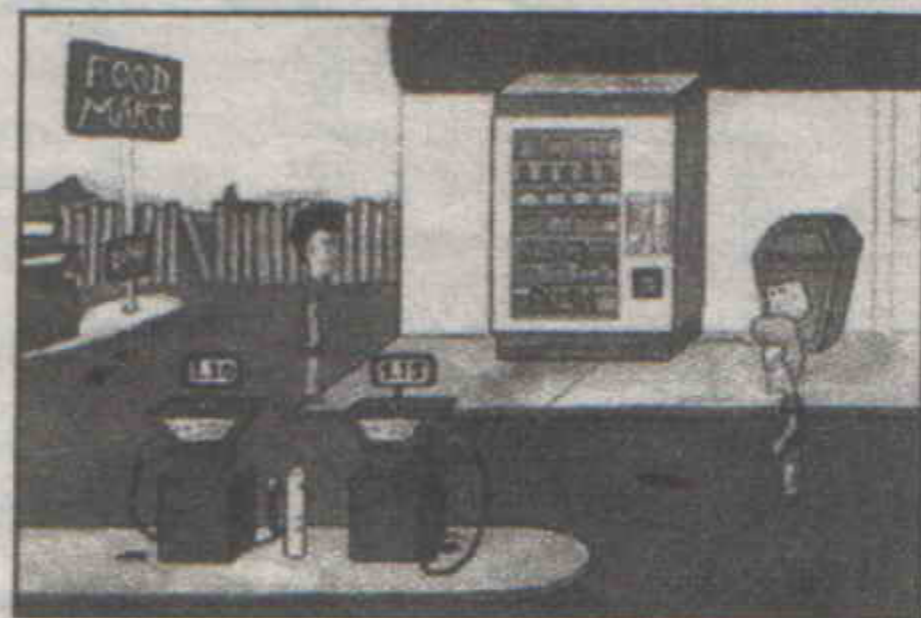
razbeže, idi u svoju kuću i ispod kreveta izvadi kraljevu sliku. U Zantijinoj laboratoriji razgovaraj sa statuom, a zatim sliku stavi na magični paravan. Sada još moraš napraviti sendvič.

Ispred dvorca pokupi šest dragulja, a iz ruševina izvuci još jednu staklenu bočicu, krivi čavao i konac. Napravi pecaljku i ulovi jednu jegulju. Idi do bivšeg javnog kupatila. Tamo se sada nalazi prodavnica koju vodi Herman. Za šest dragulja kupi različite predmete, a zatim te iste predmete zameni za šest porcija susama. Od susama napravi mleko na isti način kao na početku igre. Idi u restoran, vlasniku daj komad sira (napravi ga pomoću uređaja kojeg imaš) i izadi napolje. Ponovo uđi unutra i u mašinu ubaci jegulju, susam i mleko. Dobićeš sendvič. Sendvič odnesi statui u Zantijinoj laboratoriji i ubrzo će se u restoranu sakupiti građani Kirandije. Sliku kralja postavi na magični paravan i svi će se uveriti da ti i nisi tako loš momak kao što se mislilo.

(kraj)

Beavis and Butt-head in Virtual Stupidity (2)

U baru stani na podijum i, ako želiš, odigraj treću mini-igru. U toaletu ubaci novčić u automat i dobićeš kondom. Idi do benzinske pumpe ispred prodavnice i na boci sa komprimovanim vazduhom naduvaj kondom. U restoranu brze hrane razgovaraj sa prodavcem. Crvenokosu devojku (Dina) pitaj šta misli o Todu i gde se nalaze ključevi od njegovog automobila. Uzmi sa stola hamburger i baci ga na ventilator. Isto to uradi i sa preostalom hranom koja leži na pultu levo i prodavac će otići. Upotrebi oba mikrofona u toj prostoriji i idi desno. Tamo pokupi kašiku.



Ispred škole možeš odigrati i četvrtu mini-igru. Domara pitaj za šifre učeničkih ormančića, a zatim mu daj naduvani kondom. On će od njega napraviti figuricu psa. Idi do zatvora. Psu koji čuva ulaz daj komad mesa, a zatim ispred njega baci figuricu koju ti je napravio domar. Kleštima preseci lanac kada ga pas bude zategnuo i nastavi desno. Uzmi čekić i uđi u tunel. Pojavićeš se u svojoj staroj čeliji. Idi do ludnice i jednoookom ludaku daj zmijsko oko. Zamoli ga potom da ti da knjigu koju čita. Tu knjigu odnesi zatvoreniku u svojoj čeliji koji se krije ispod kreveta. Posle toga će doći čuvari koji će ga odvesti na izvršenje smrtne kazne. Pokupi vilicu koja je ostala iza njega, a zatim izadi iz zatvora i uputi se u park. Tamo pogledaj natpis kraj automobila i upotrebi flomaster na njemu. Da bi pokupio vevericu koja je ostala zalepljena na asfaltu prvo iskoristi kašiku, a zatim čekić. Vevericu odnesi u prodavnicu za prepariranje životinja i traži od prodavačice da je preparira. Takođe, popričaj sa njom o punjenom medvedu.

Idi do bara i tamo će te uhvatiti oficir uništenog tenka. Oslobodićeš ga se tako što ćeš ga prosto šutnuti među noge. Ispred kluba veterana pogledaj punjenog medveda i šutni ga u stomak. Sada klikni na medvedovu zadnjicu, Bivis će uvući ruku unutra i izvaditi daljinski upravljač. U školi punjenu vevericu daj domaru i on će te pustiti da se slobodno šetaš kroz zgradu. Uđi u fiskulturnu salu. Kada Bivis skoči na konopac i odbije da se penje dalje, daj mu peškir, a zatim sekiru. Posle pada ćeš se pojaviti u kotlarnici. Otvori fioku i uzmi spisak šifri za ormančiće, a zatim pokupi kantu sa bojom. Pogledaj spisak i videćeš da je broj Dininog ormančića 69. U hodniku otvori taj ormančić i pokupi ključeve od kola.

Na farmi čoveku daj vilicu i moći ćeš da priđeš garaži. Daljinskim upravljačem otvori vrata. Sa automobila skini registarsku tablicu i postavi onu koju imaš kod sebe. Ofarbaj vozilo, a zatim upotrebi ključeve. Uslediće duža animacija posle koje ćeš se naći zaključan u prtljažniku automobila. Zamoli devojku koja bude prišla vozilu da otvori prtljažnik. Ponovo iskoristi ključeve od kola i avanturama Bivisa i Batheda je došao kraj.

(kraj)

TOP LISTE

Priprema GORAN KRSMANOVIĆ

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

Diler 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 preprodavaca, informacija iz stranih časopisa i ličnih mišljenja članova redakcije. Igre su rangirane prema popularnosti i potražnji, a ne kvalitetu.

GAME TOP 25

TP	PP	NP	Naziv igre i firme	TG	MG	platforme
1.	○	1.	FIFA 96 - EA Sports	375	32	PC
2.	▲	3.	NBA LIVE 95 - EA Sports	312	30	PC
3.	▼	2.	MORTAL KOMBAT 2 - Acclaim	306	20	Amiga PC
4.	▲	5.	COMMAND & CONQUER - Virgin	272	41	PC
5.	▼	4.	WARCRAFT 2 - Blizzard Entertainment	256	25	PC
6.	○	7.	MORTAL KOMBAT 3 - GT Interactive	226	16	PC
7.	○	12.	DOOM 2 - Id Software	203	23	PC
8.	○	9.	CIVILIZATION - MicroProse	198	20	Amiga PC
9.	○	10.	COLONIZATION - MicroProse	190	18	Amiga PC
10.	○	8.	ALADDIN - Disney Software	180	9	Amiga PC
11.	▲	16.	DARK FORCES - Lucas Arts	168	28	PC
12.	▼	11.	MORTAL KOMBAT - Acclaim	165	15	Amiga PC
13.	▼	12.	THE LION KING - Disney Software	160	11	Amiga PC
14.	▼	13.	WING COMMANDER 3 - Origin	152	11	PC
15.	○	15.	REBEL ASSAULT 2 - Lucas Arts	141	12	PC
16.	○	16.	COMANCHE - Nova Logic	133	13	PC
17.	▲	18.	WORMS - Team 17	127	18	Amiga PC
18.	▲	19.	X-WING - Lucas Arts	120	15	PC
19.	▼	17.	TIE FIGHTER - Lucas Arts	119	9	PC
20.	○	20.	STREET FIGHTER 2 - U.S. Gold	108	8	Amiga PC
21.	▲	23.	THE SETTLERS - Blue Byte	104	16	Amiga PC
22.	○	22.	DUNE 2 - Westwood Studios	98	9	Amiga PC
23.	▼	21.	NBA JAM - Iguana Entertainment	97	7	Amiga PC
24.	▲	25.	FULL THROTTLE - Lucas Arts	92	14	PC
25.	▼	24.	GOLDEN AXE - Sega	90	5	Amiga PC

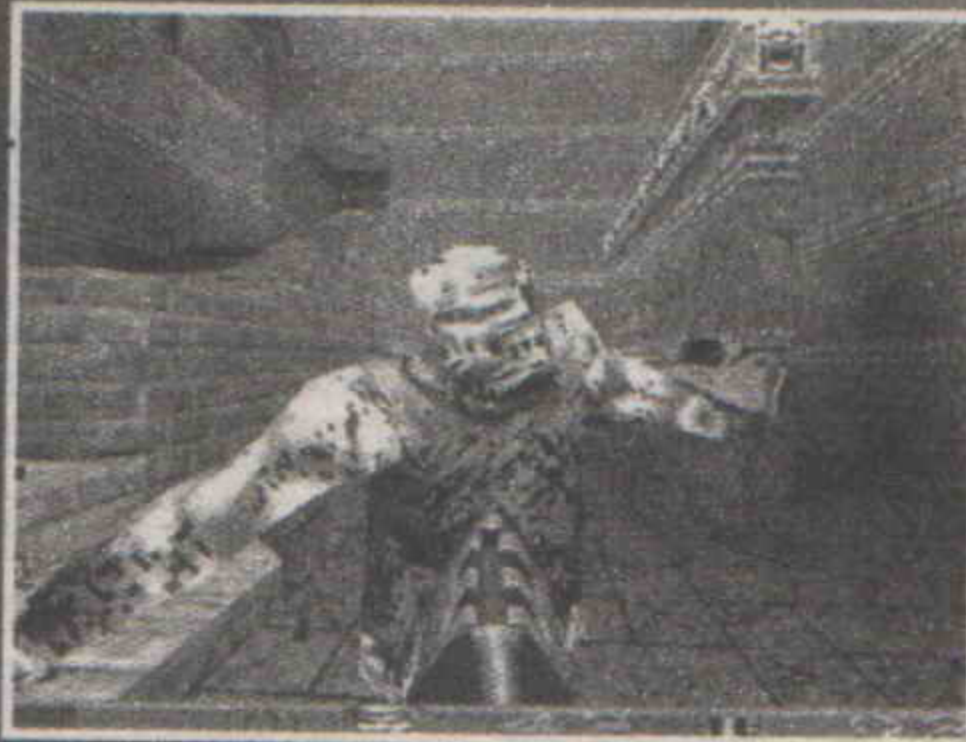
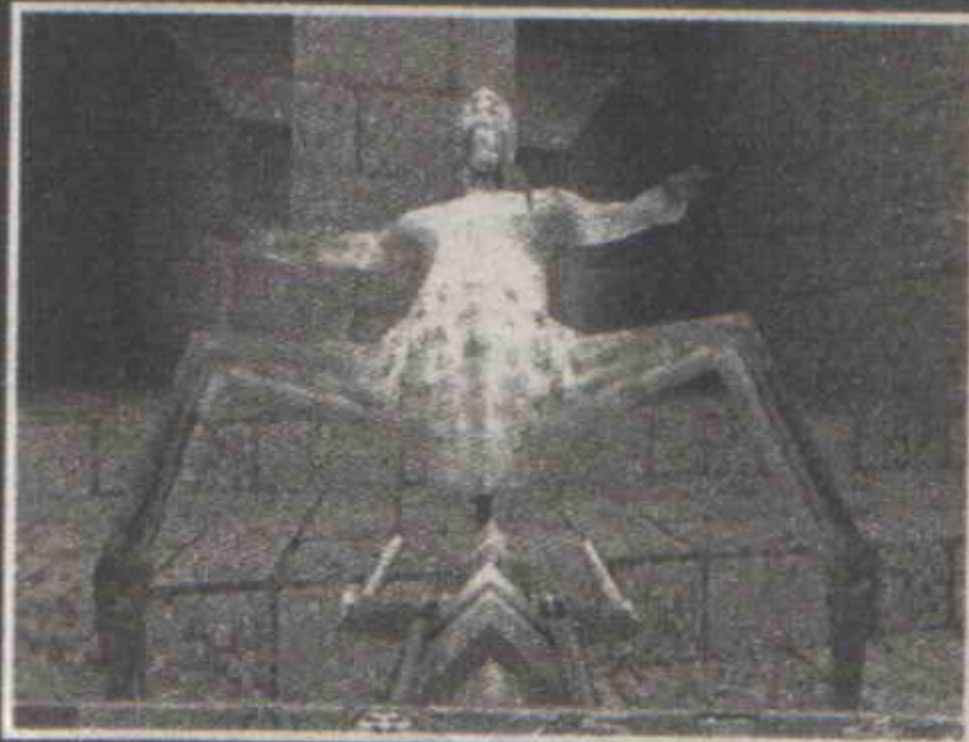
TP - trenutna pozicija igre, PP - prošlomesečna pozicija igre, NP - najbolja pozicija koju je igra zauzela, TG - trenutni broj glasova, MG - broj glasova u proteklom mesecu

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.	GOAL!	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.	ECSTASIA	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 promeniti status tih igara.



Quake

Sve 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 pobegne iz velikog nemačkog zamka za vreme Drugog svetskog rata. Ništa neobično, sem jedne „sitnice“: umesto do tada X puta viđenog dvodimenzionalnog izvođenja, uobičajenog za akcione igre, primenjeno je subjektivno kadriranje 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 tvorci 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 svetski 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 prepoznatljivije 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, najpribližniji bi bili, recimo, špageti vesterni kao prepoznatljiv podžanr vesterna.

Zaslujan za celu ovu priču je programerski 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 prvog *Wolfensteina*, bio je *Doom* koji je zajedno sa svojim tvorcima ušao u istoriju kompjuterskih igara. U međuvremenu, ekipa „Id Software“ je napustila „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 uspela 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 *Wolfensteina 3D*. Čekanje na tu igru se odužilo, ali je konačno završeno. *Quake* je stigao.

Ukoliko realno analiziramo dosadašnji učinak „Id Softwarea“, videćemo da je više nego skroman. *Quake* je zapravo prva nova igra nastala u ovoj firmi posle *Dooma*. Ovdje namerno nismo uračunali *Doom 2* koji je koristio isti 3D Engine i uveo nekoliko novih protivni-

ka i tekstura, što bi se pre moglo nazvati skupom dodatnih misija, 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 mlađi 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 priču se nećemo zadržavati zato što se ona, okreni-obrni, ponovo svodi na tamanjenje neprijateljski nastrojenih karakondžula. 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 poznate 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 priličnoj meri razlikuje od „pre-release“ verzije.

Ubeđeni smo da će mnogima od vas pasti mrak 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 želja 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 Bilijevih Prozora 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 neophodan samo ako se želi slušanje prateće muzike tokom igranja.

Quake podržava deset osnovnih rezolucija koje rade na svakoj video 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 video karticu koja hardverski podržava VESA 2.0 standard (kod nas su takve kartice još uvek retke) ili vam treba odgovarajući drajver. 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 ubeđeni da ne postoji vlasnik PC računara koji nikada nije odigrao barem jedan nivo *Wolfensteina 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 misije (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 modemskog 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 nivo 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, naskočićete na drvenu 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 preovlađuju, *Quake* je vizuelno najlepša 3D igra do sada, pogotovo ako se pokrene u nekoj višoj rezoluciji. Teksture su daleko finije, manje „uglaste“ (što je omogućilo da i sitni detalji dođu do izražaja), a kao nikada do sada vođeno je računa i o realnim zakonima fizike. Tako su, naprimet, pri ronjenju pod vodom uzeti u obzir efekti prelamanja svetlosti, deformacije oblika, pa čak i promene gustine tečnosti (nije isto kretati se kroz vodu ili mulj). Svetlost koju, recimo, emituje baklja nema stalni intenzitet i zavisi od veličine plamena i njegove postojanosti. Takođe, nisu zanemarena ni vazдушna 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 pljosnatim sprajtovima poput ribe-lista. S obzirom na njihovu trodimenzionalnost više nije svejedno da li ćete ih gađati spređom, 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 prilično tvrdokorni i kada se pojave u grupi mogu zadati velike probleme.

Međutim, krunu svega verovatno predstavljaju muzika i zvučni efekti za koje su se pobrinuli Trent Re-

OPISI



IGRA
MESEGA

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 opsjednutosti 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 monstruozi film Olivera Stouna „Natural Born Killers”, kao i za poslednji film Brendona Li-ja „The Crow”. Za potrebe *Quakea* stvorili su deset kompozicija (stvoriti je u ovom slučaju bolji izraz od komponovati) koje se po stilu i psihodeličnosti razlikuju od svega što je do sada radeno za kompjuterske igre. Ovaj jezivi materijal se može slušati jedino uz krike i uzdahe koji prate igranje *Quakea*, što je uostalom i bio cilj jer se radi o namenskoj muzici.

Da će 3D pucačke igre evoluirati do te mere da poseduju sopstveni „operativni sistem” malo ko je mogao pretpostaviti. Međutim, to se ipak desilo u slučaju *Quakea*. Pritiskom 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 bile 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 *Quakea*, naravno, nema. *Quake* je mračna i turobna igra (što su programeri nesumnjivo i želeli), igra koju je teško „svariti”, a što će neke ljude odvratiti od igranja. U njemu nema polugolih barskih igračica, smešnih međuanimacija i raznolikih ambijentalnih celina kao u *Duke Nukemu 3D*. Nivoi *Quakea* se većinom odvijaju u katakombama, ukletim tvrđavama i lavi-rintima 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 pucaljki. 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 MACEDONIĆ
CD-ROM ustupio „Dragon”

ZANR: pucačka igra

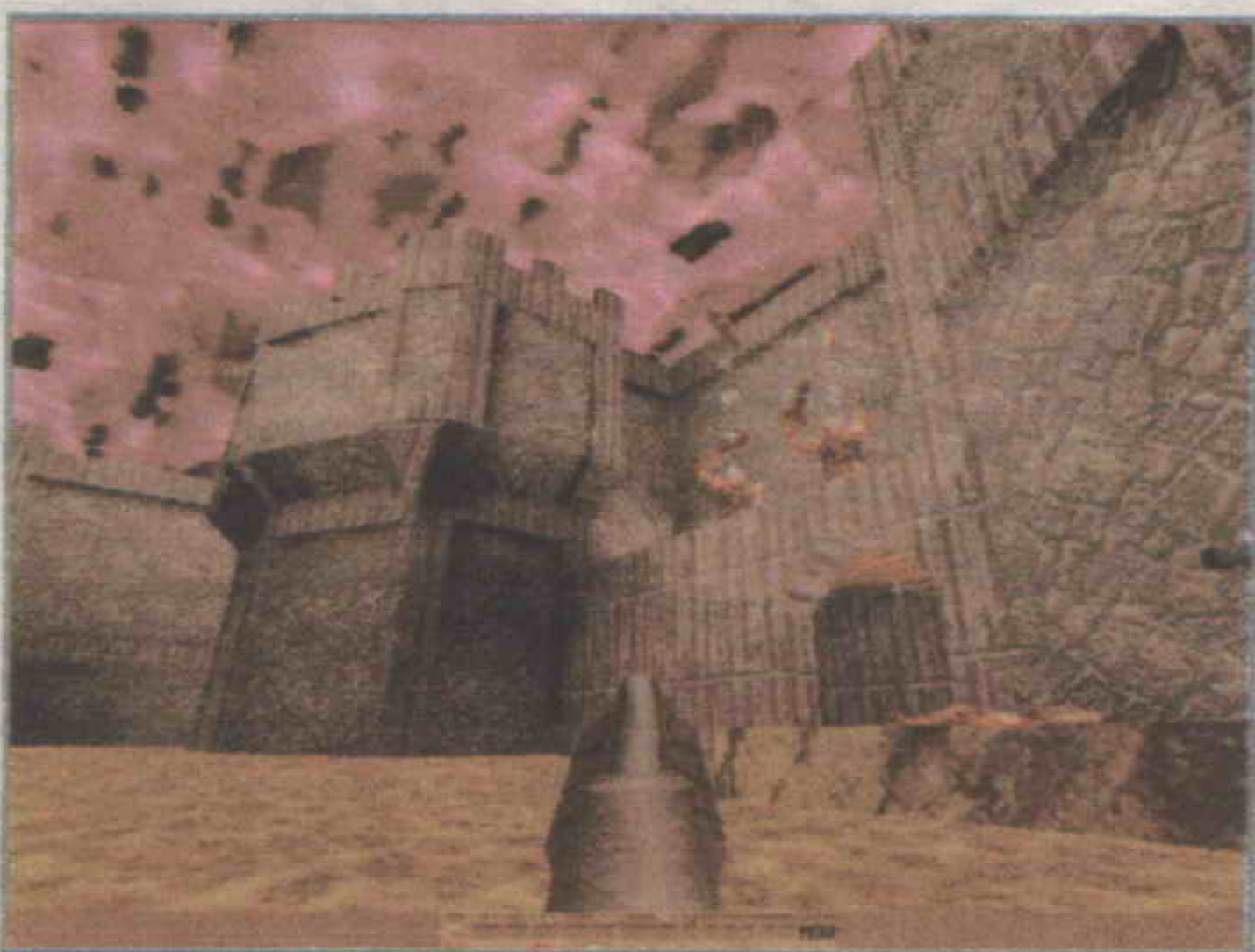
PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk

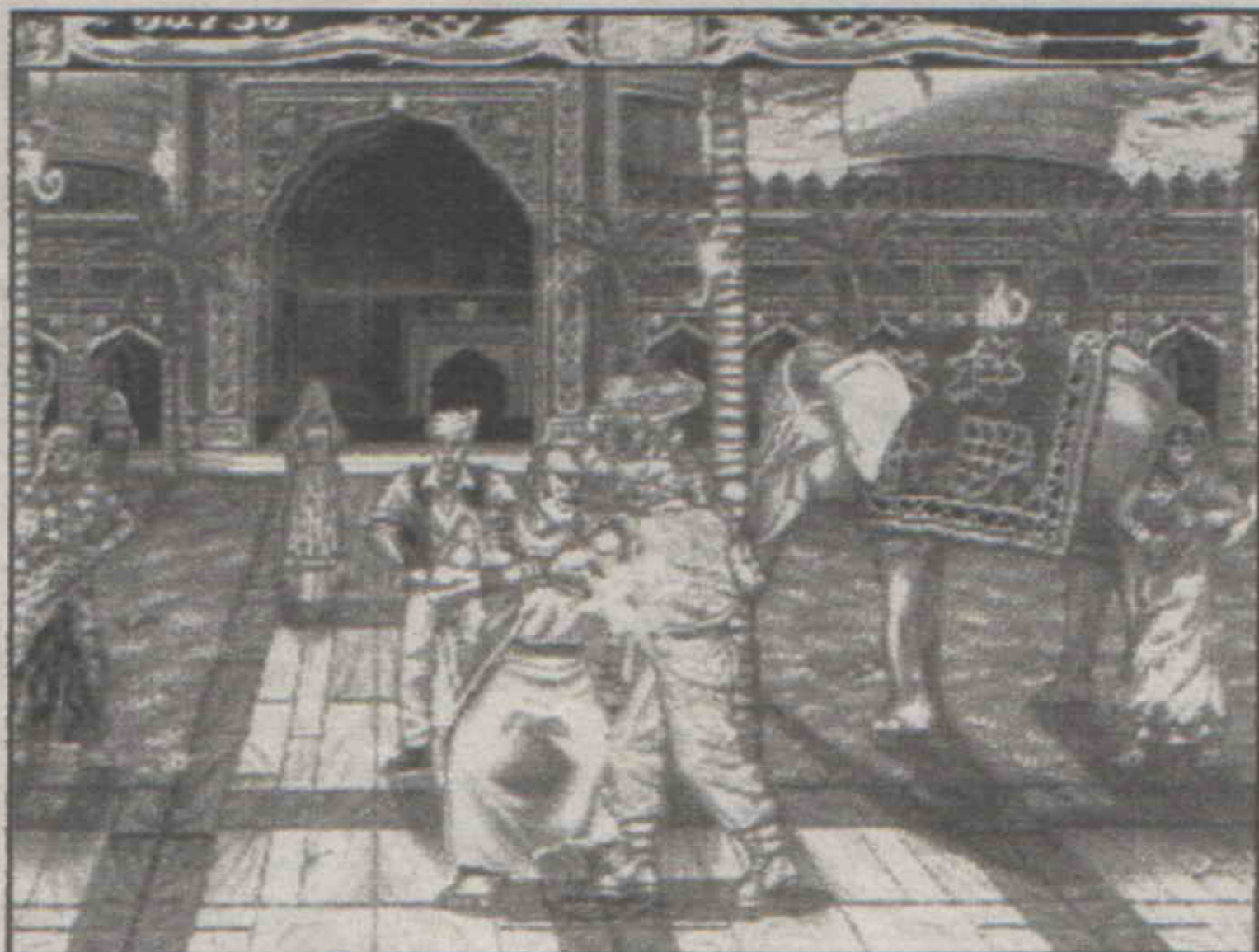


Revolucionarni
3D Engine,
muzika i
atmosfera.

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 Softwareom“ 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 sujetu 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 stvara oko lika u toku borbe predstavlja njegov glavni specijalni udarac. Obično udarac Borbenog Duha sliči protivnikovu energetska skalju, sem ako on ne drži blok.

Kento Sasaki je centralna ličnost igre. On traži osvetu za svog preminulog Shaolin učitelja. Njegov Borbeni Duh je sveti zmaj Onikawa. **Tong Lee** je brat blizanac Sagata iz *Street Fighter 2* i takođe živi na Tajlandu i bavi se kikboks veštinama. Borbeni Duh mu je sveti Taku-ma tigar. **Burke Mortlock** je militantni dečko sa specijalnim udarcem „Škorpija iz Arizone“. **Yuri Hishimoto** je momak sa abazurom na glavi. Pored toga što vitla šipkom, poseduje Namutsa zmaj *Fightin' Spirit*. **Eric Windsor** je tipična američka propalica na motoru. Njegov Borbeni Duh je orao. **Lorents o'Donnel** je poznavalac prijavog uličnog stila borbe. Njegov *Fightin' Spirit* je puma. **Shazur** je indijski predstavnik koji na protivnika baca majmunčice (?) 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.

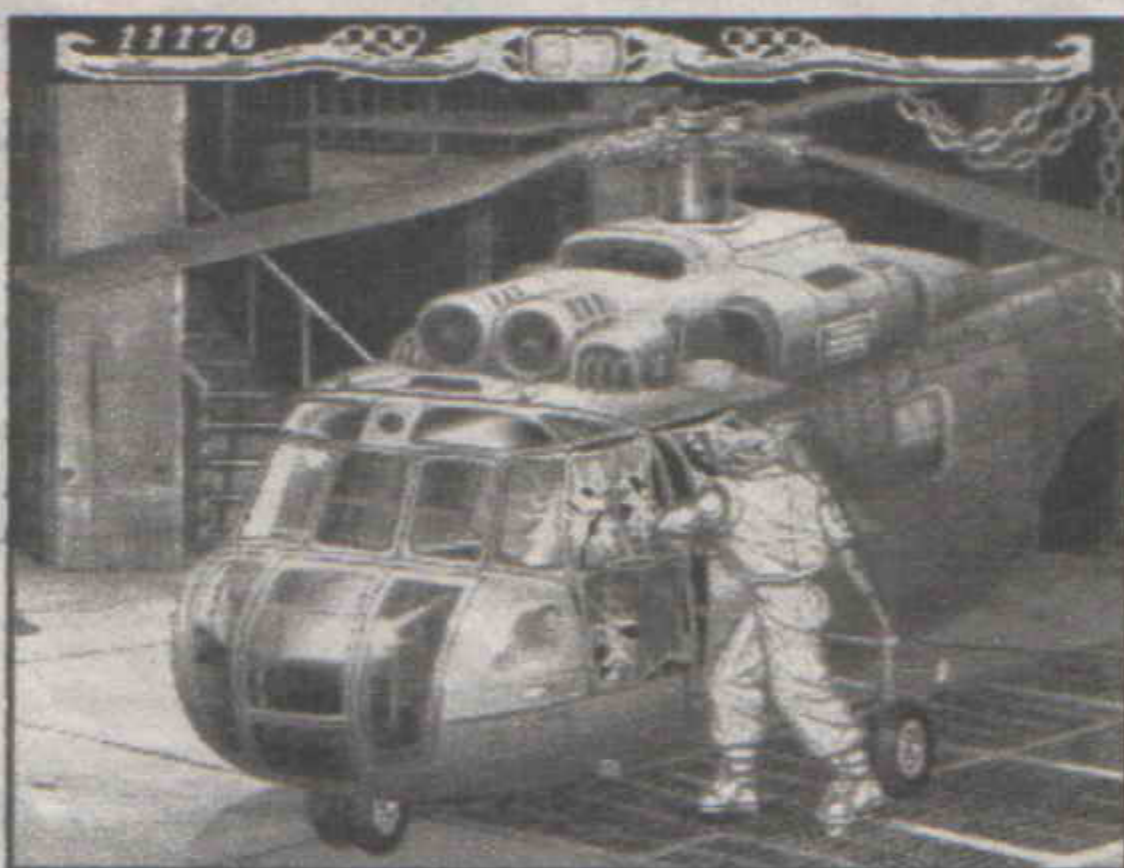
U izbornom meniju se nalaze i dva čudna lika.

Prvi je tigar **Rhajang** koji se pretvara u mačku-demonu i kasapi sirotog protivnika. Drugi lik je minijaturni **T-Rex Yadon** koji ima čudnu naviku da grička protivnike.

Kao jedan *Street Fighter 2* klon, igra ima sasvim regularno dizajnirane sprajtove i standardnu grafi-

ku. Ipak, dvodimenzionalna tabačina bi trebalo da ima više pozadinskih skrolujućih elemenata (vodopad, reka...). Zvuk pomalo zaostaje za uobičajenim Amiginim kvalitetom, ali ne ugrožava 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 kvalitetne borilačke igre.

Stupidan zvuk koji kvari prvostečeni 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 suicidalno 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 kolornih 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 stenčuga koja lebdi u vakuumu). Ako zakači 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 kviri sporost neprijateljskih brodova i homogenost svakog nivoa. Posle par sati provedenih uz prvih nekoliko nivoa *Xp8*, zasigurno će uslediti dosada kod svakog ozbiljnijeg 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 letilice 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 cijukavi zvuci lasera i grgoljave eksplozije. Osnovna muzička tema je skoro identična temi iz *Bansheea*. 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

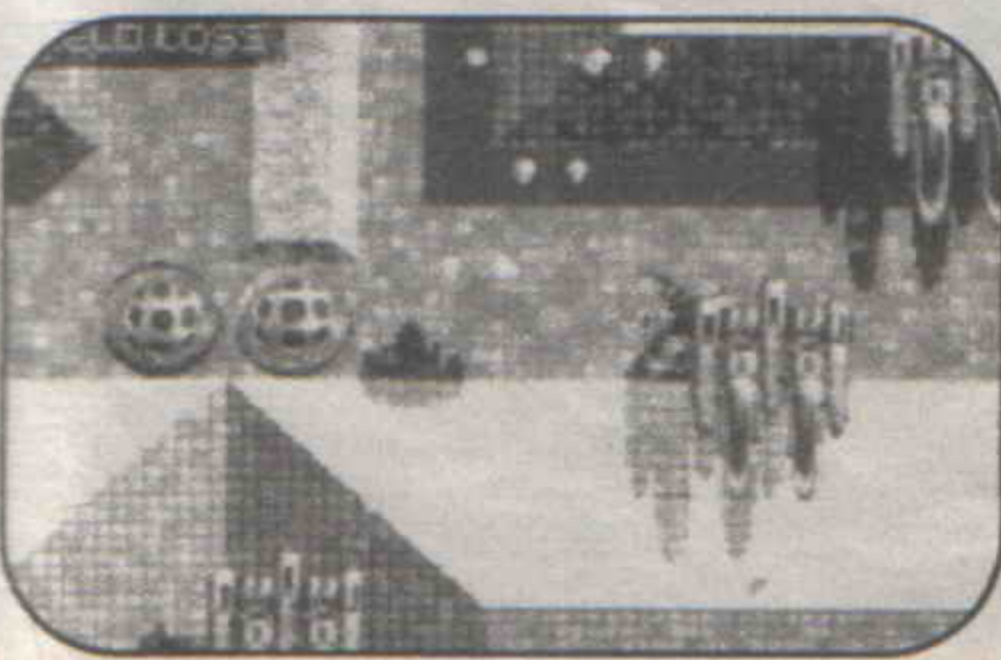
PLATFORMA: Amiga 1200

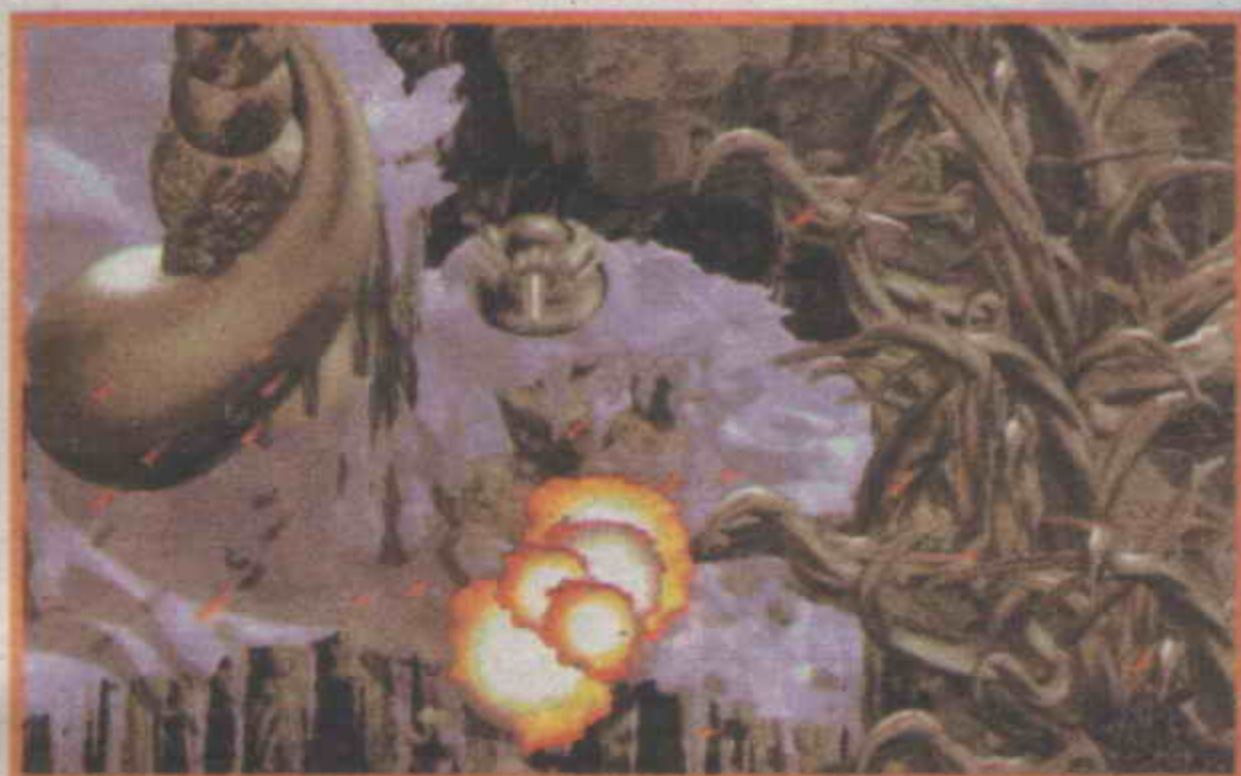
MEDIJUM: 4 flopi diska



Prijatna grafika i kolorit.

Programerska ograničenost pri izradi igre.





Fire Fight

Najpoznatija 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 pucačkog i platformskog tipa. Najnovija igra pod njihovim okriljem je delo poljskih programera. Pravi tvorac *Fire Fighta* je poljski programerski 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.

Sem po žanru, igra ni po čemu nije slična *Radixu* i *Tyrianu*, prethodnim pucačkim izdanjima „Epica“. Kao prvo, pogled na teren igre je izometrijski, kao *Desert* ili *Jungle Strike*. Zahvaljujući tome, omogućeno je (o)kretanje 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 odvajaju na najrazličitijim terenima – ledeni pejzaž, tropski i šumski predeo. Sve to krase različiti vremenski uslovi praćeni odgovarajućim svetlosnim efektima (kiša, munje itd.).

Još jedna važna osobina za igre 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, „nađi i uništi“, izviđanje i druge. U izvršavanju zadataka donekle vam može pomoći prsten koji se nalazi oko broda izdelažen 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 šesnaestobitni zvuk (glas i zvučni efekti) CD-DA (Digital Audio) kvaliteta. U prapratnom materijalu koji smo dobili uz disk piše da je igra dizajnirana posebno za kompjutere 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 nauštrb brzine i ugodnosti koje P5 pruža. Shareware verziju možete nabaviti preko Home Pagea na Internetu, WWW <http://www.epicgames.com>, uz najsvežije informacije iz „Epica“.

Miloš KRSTAJIĆ



Originalni CD-ROM dobili smo od proizvođača „Epic MegaGames“

ŽANR: pucačka igra

PLATFORMA: PC

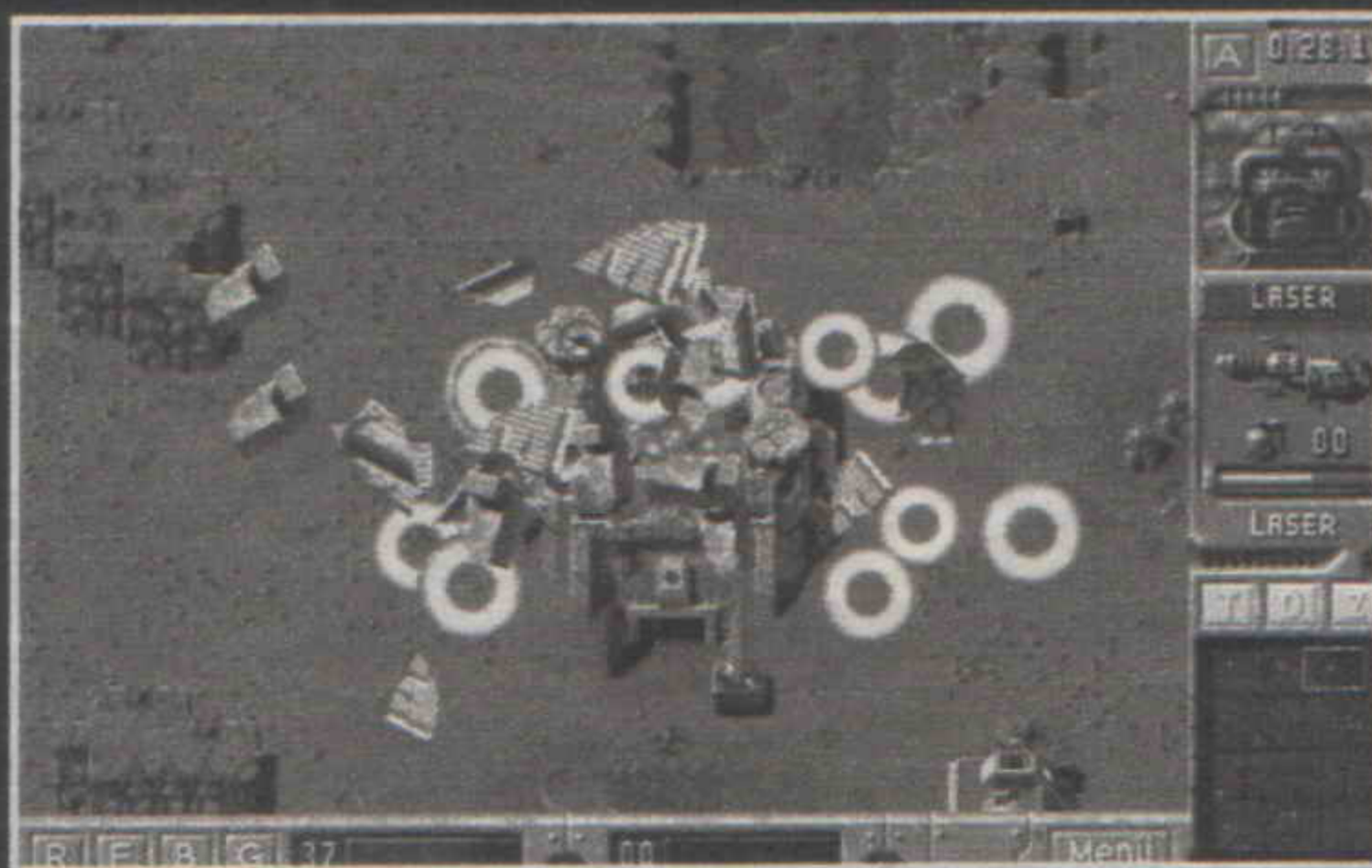
MEDIJUM: 1 kompakt disk



Odlična atmosfera, grafika, zvuk.

Zaista loš scenario.





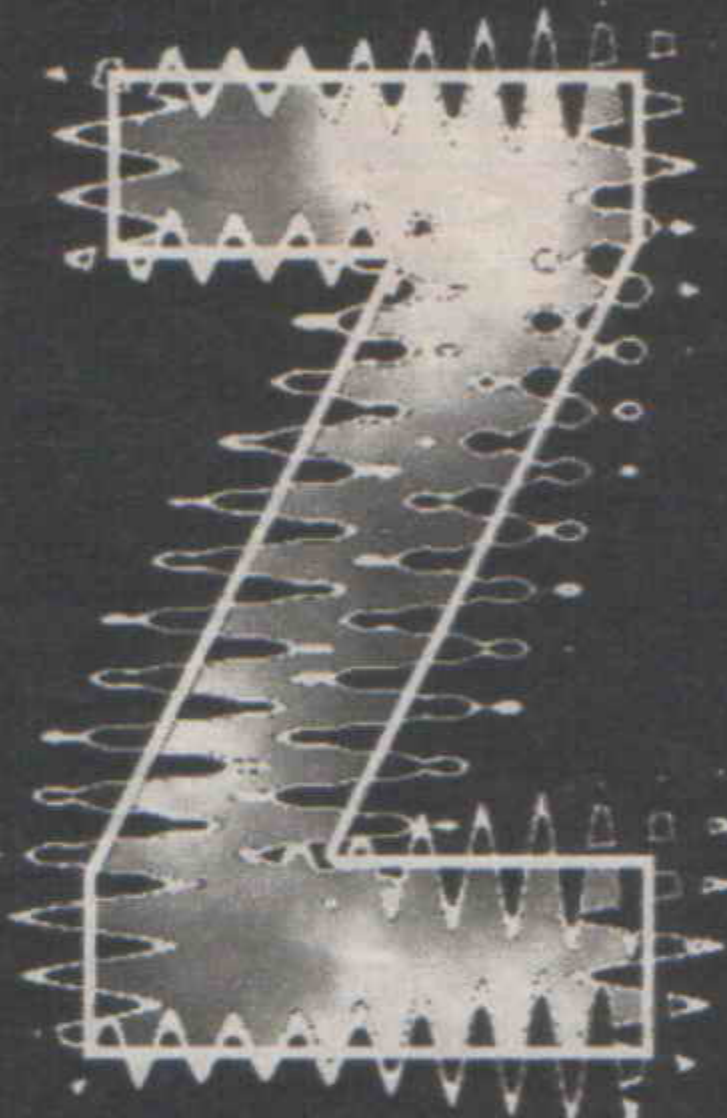
z naslova poslednjeg ostvarenja firmi „Renegade“ i „The Bitmap Brothers“ Z (čita se „zet“), moglo bi se zaključiti da je reč o porodičnoj avanturi iz serije „Kako ponovo upokoji ti blaženopočivšu taštu“. No, ipak nije reč o igri iz tog žanra.

Z je namenjen prvenstveno sociopatskoj generaciji igrača strategija vaspitanih na tekovinama *Dune 2*, *Command & Conquer*, *Warcraft 1/2* i sličnih ostvarenja sa tonama leševa i krvi. Nažalost, proizvođači Z(eta) su uspeali da u potpunosti razočaraju autora ovih redova, koji već nekoliko godina pripada pomenutoj grupi ljudi (zetovima ili stratezima?, pit. ur.).

Šta je problem? Da počnemo redom...

1. Uvodna priča, kao i „prosvetljujući“ inserti između bitaka su na nivou predškolskog uzrasta. Borite se na nekoj zarutoj planeti i to na strani crvenih robota koji nose američke kaubojske šešire – valjda da bi zaštitili svoje titanijumsko-čelične glave od sunčanice, tako pogubne za sve nama poznate mašine. Da ne govorimo o njihovom stenjanju, smejanju, pušenju i drugim karakteristikama koje krasi te limene sanduke bez dijafragme i grudnog koša potrebnih za izvođenje dotičnih radnji... Na svakom koraku se susrećete sa „biserima“, koji gotovo da zaslužuju da se pojave u istoimenoj 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 prštanja krvi i krckanja kostiju pod gusenicama tenkova. Uverljivost eksplozija i pucnjave je slična onoj u „Desperadu“. Bez obzira na izbor rezolucije (VGA ili SVGA),



ekranom dominiraju odvratno monotoni pustinski pejzaži.

3. Komandovanje je imbecilno. Nema gradnja 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 svačemu, što za razliku od svog kompjuterskog protivnika ne možete, pa najverovatnije nećete 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 „malčice“ zakasnila sa plasmanom svog proizvoda.

Viktor TODOROVIĆ

CD-ROM ustupio „Espro“

ŽANR: strateška igra

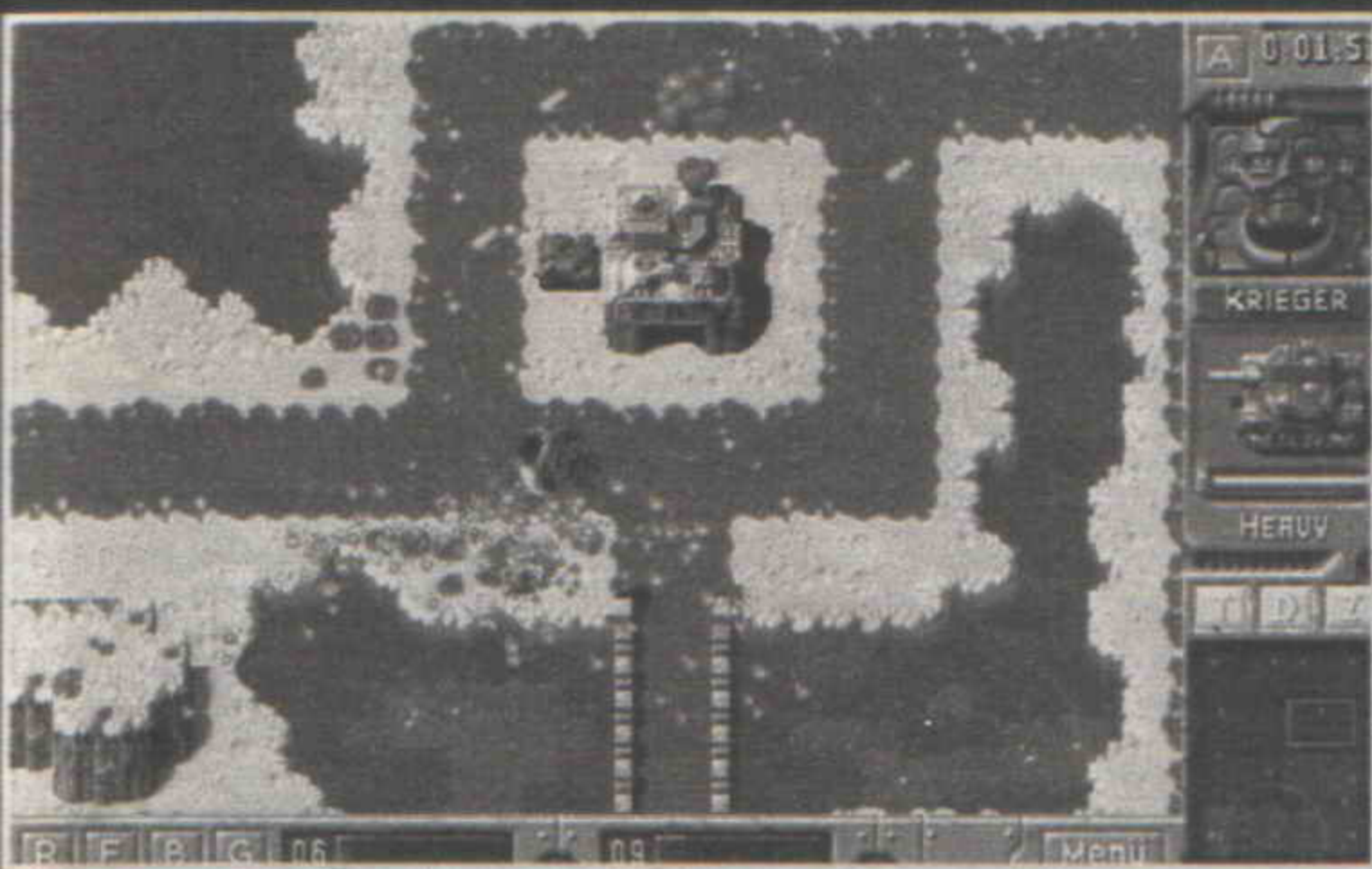
PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk

54

➔ Pokušaj duhovitosti.

➔ Sve ono što nije navedeno u gornjoj kategoriji.

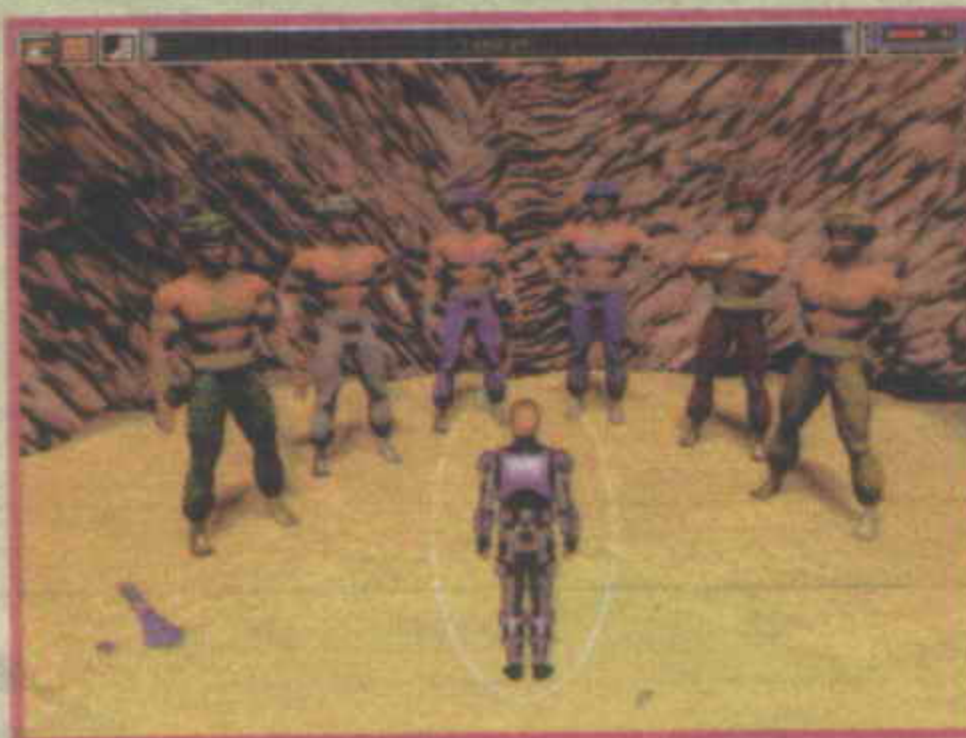


Chronomaster

Naučna 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 Invadersa*, preko mnogih avantura, pa sve do *Wing Commandera 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 slavni imena SF literature za rad na izradi kompjuterskih igara. Verovatno su i sami shvatili kakve je mogućnosti donela multimedijalna revolucija. **Teri Pračet** 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 Adama**.

Chronomaster je igra čiji se scenario takođe zasniva na idejama jednog od velikana američke i svetske naučne fantastike **Rodžera Zelaznija** (Roger Zelazny). Kao jedan od najznačajnijih predstavnika Novog talasa, Zelazni je tokom šezdesetih godina doživeo 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 „Capstonea“ (*Witchaven 1 i 2*, *TekWar*), „DreamForgea“ (*Ravenloft 1 i 2*, *Dungeon Hack*) i „U.S. Golda“.



Poznata izreka u ovom slučaju nije došla do izražaja – *Chronomaster* je po većini kriterijuma izuzetna igra. No, njena najveća vrednost leži upravo u originalnom scenariju koji je baziran na Zelaznijevom konceptu „džepnog 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 novčanih



sredstava da ga plati, pri čemu je moguće ispuniti bukvalno svaki zahtev koji klijentu padne na pamet. To znači da se takvi privatni „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 sabotaze 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 u najpoznatijoj kompaniji koja se bavi poslom dizajniranja „džepnih univerzuma“ angažuju svog bivšeg stručnjaka Renea Kordu da razreši misteriju.

Zahvaljujući činjenici da je u „džepnom univerzumu“ sve moguće, programeri ove igre su mogli maksimalno da uposle 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, džinovski i istočnjačke palate, scene sa Divljeg zapada, veštice i baba roge, planete-kockarnice, jabolike planete i slične ludorije. Sve je to dočarano uz pomoć prelepe renderovane SVGA grafike koja će zadovoljiti i najzibirljivije igrače.

Nekim glavnim likovima u igri glasove su pozajmili **Lolita Davidović** (Davidovich) (naš izdanak u holivudskoj „džungli“) i **Brent Spajner** (Spinner), 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 pokazivanja, PDA (Personal Digital Assistant – mala loptica koja neprestano lebdi oko Kordine glave) će detektovati signal koji odašilje 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 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 obezbediće vam sjajnu zabavu u trajanju od više dana, pa čak i nedelja. Njena dužina je zaista neverovatna ako se uzme u obzir da nisu izostale ni međuanimacije, za koje je poznato da pored digitalizovanog govora odnose najviše prostora na disku. 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

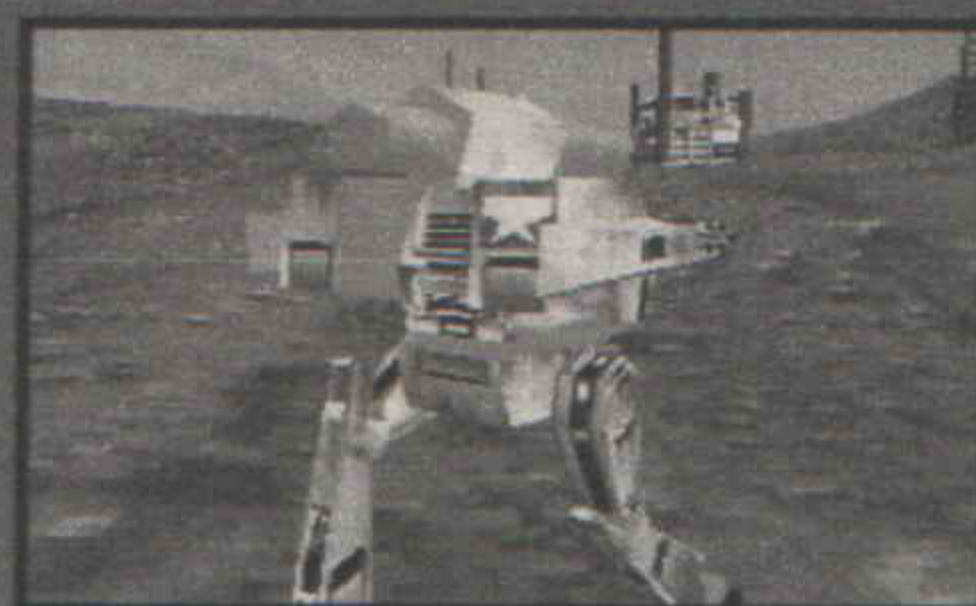
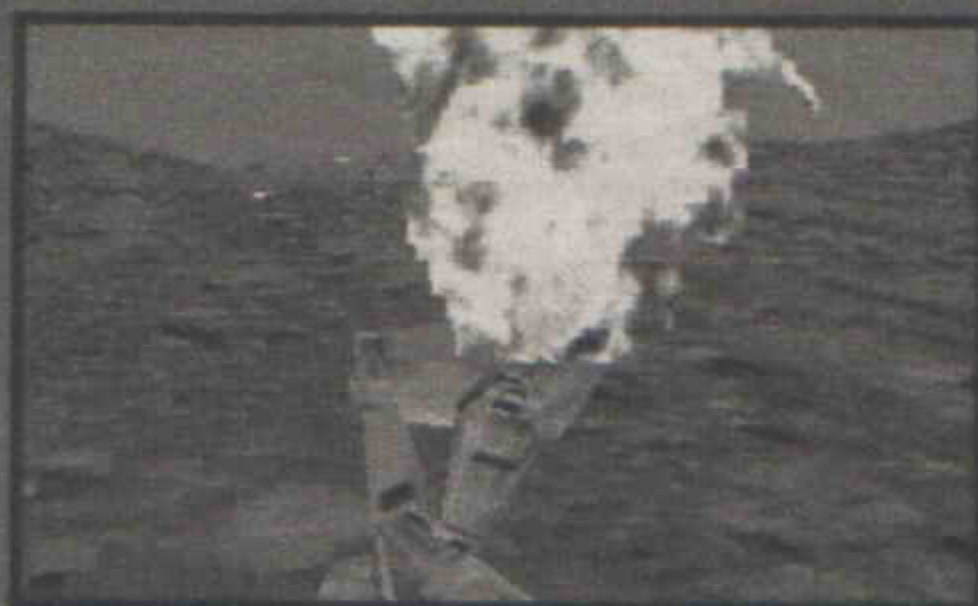
MEDIJUM: 1 kompakt disk



Originalnost, dužina i odlična grafika.

Teška igra za početnike. Neki predmeti su jedva vidljivi na ekranu.





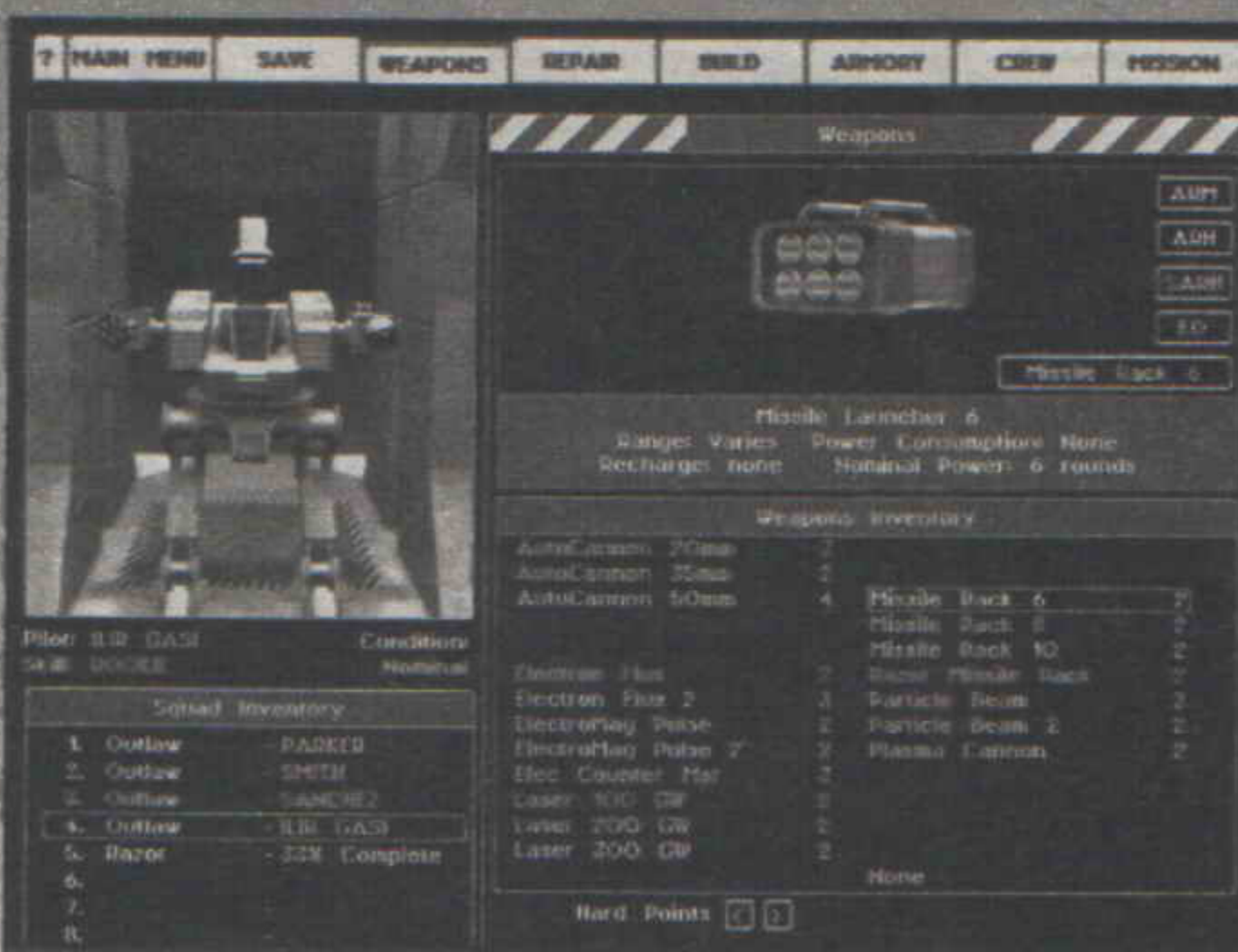
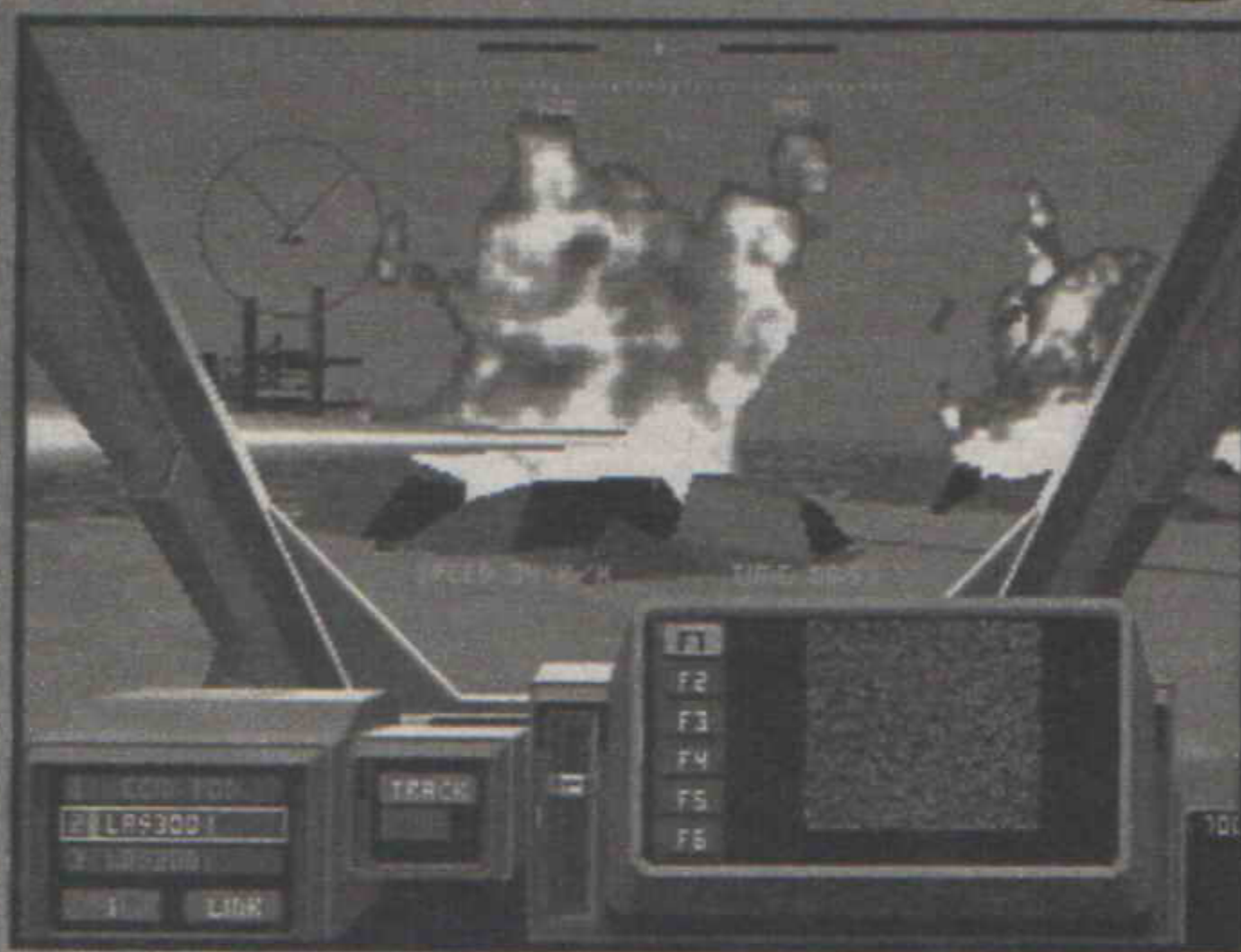
Earth Siege 2

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 uvek bila nedovoljno razvijena i samim tim nesposobna da ih sve podrži. Ipak, neki su preživeli krizu i dočekali veliki kompjuterski prasak, jedno od glavnih obeležja devedesetih godina. Među njima se nalazi i „Sierra“ koja uprkos tome što avanture već godinama predstavljaju njen zaštitni znak, s vremena na vreme ume da nas zapanji nekim zaista izvanrednim ostvarenjima drugih žanrova.

Jedno od njih je i *Earth Siege 2*, treće iz *Metaltech* serijala. Prvi *Earth Siege* je na Zapadu prihvaćen kao glavni konkurent *MechWarriora*, ali je imao par velikih nedostataka, što je uglavnom ispravljeno u igri *Battledrome* (drugi član *Metaltech* serije). Po starom običaju, kol'ko je poboljšano, dvaput toliko je pogoršano, pa se *Earth Siege 2* čekao kao igra koja će konačno slomiti otpor popularnog *MechWarriora 2*.

Uvodna storija je tako bezočno 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 otiima kontroli... Prvi *Earth Siege* se završava vašom pobedom nad pobunjenom gvozdurijom, što je scenaristima „Dynamixa“ („Sierrin“ ogranak) dalo zaista mali izbor u pogledu postavke drugog dela – roboti se vraćaju, „jači nego ikad“ – sudbina celog sveta zavisi od vas... *Is this exciting or what?*

U igri postoji okruglo pedeset misija podeljenih 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, oklopima i ljudstvom, kao i eventualne popravke. Iako neke od ovih operacija zaista izgledaju malo složnije, sve se obavlja pomoću par kliktaja mišem – osobina vredna hvale. Posebno je interesantna (doduše, preuzeta iz prvog dela) opcija građenja 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.



Vrhunac zabave je kada napravite letelicu zvanu Razor Fighter, bez koje je neke misije nemoguće izvršiti. Pilotiranje Fighterom predstavlja veliko osveženje u odnosu na sate provedene na površini Zemlje, i daje jednu potpuno novu dimenziju ovoj vrsti igara. Poređenja radi, to je nešto slično onoj promeni koju je *The Terminator: Future Shock* uneo u *Doomačine* opcijom korišćenja automobila, odnosno letilice.

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 igračke-soliste pojedini ciljevi biti nedostižni (npr. kada je potrebno odbraniti neki objekat), pa je preporučljivo da u neke misije povedete još dva-tri saborca.

Kao i u *Terra Nova*, i ovde im možete izdavati razna naređenja, uglavnom opšteg tipa (napadni, ostanite na poziciji itd.). Ovu mogućnost obavezno koristite, da vam se ne bi dogodilo da ostanete bez saboraca. Od mana 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 *MechWarriora 2* ostavlja za klasu iza. Korišćen 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 obaveštava o trenutnom stanju robota) *Earth Siege 2* neverovatno podseća na *MechWarrior 2*, što umanjuje njegovu vrednost. Za nas će odluka vodećih u „Sierrin“ da muziku i SFX „prepisuju“ od glavnog konkurenta ostati prilično nejasna.

Earth Siege 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-tuja-žedno“ napucavao protivničke HERC-ove (i obratno), potpuno smetnuvši sa uma da za sušnim stolom ima daleko važnija posla...

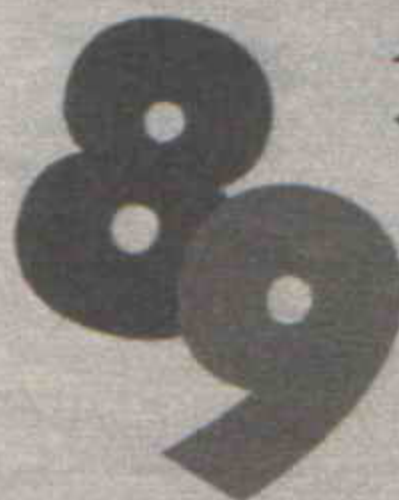
Ilir GAŠI

CD-ROM ustupio „DIV-Soft“

ŽANR: pucačka igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk



Za klasu kvalitetnije od *MechWarriora 2*.

Prilikom instalacije se javlja dosta bagova.



Monty Python

And The Quest For The Holy Grail

Cirkusa 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.

Pogađate, naravno, da se radi o „Letećem cirkusu Monti Pajtona” koji nesumnjivo predstavlja jedinstvenu pojavu u istoriji britanske, pa čak i svetske televizijske produkcije. Humor **Džona Kliza** (John Cleese), **Erika Ajdla** (Eric Idle), **Grejema Čepmena** (Graham Chapman), **Terija Džonsa** (Terry Jones), **Majkla 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 „7th 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*.

Potruga za Svetim Gralom je, za razliku od *Potpunog 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). Rađena 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 kraći 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 Ajdl 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” zavatlancijama 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. Ovako 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 kompakt disk



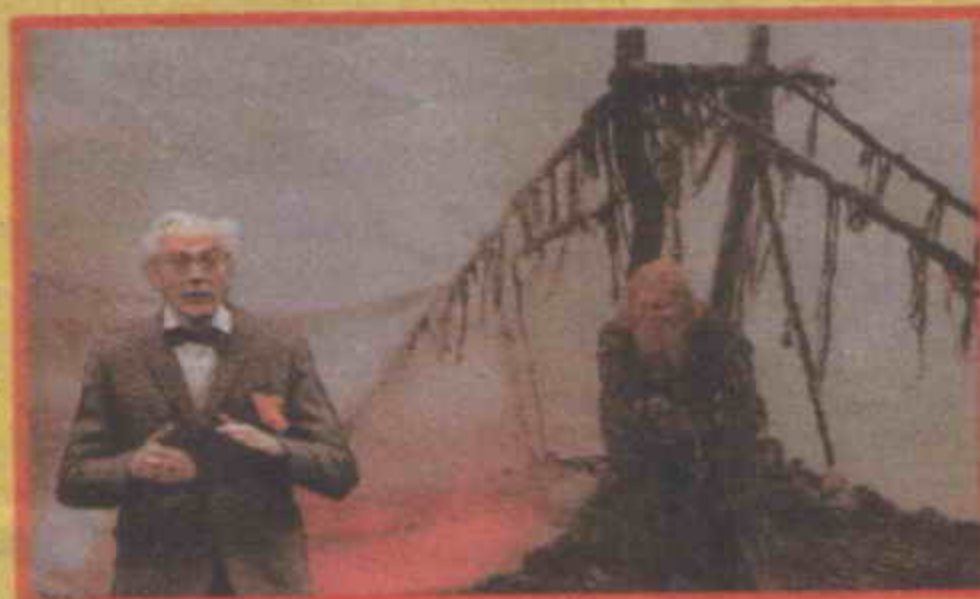
„Montipajtonovski” humor u svom najboljem izdanju.

Stare igrice upakovane u novu ambalažu. Prekratka igra.



tog Grala, 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 zato što ne možete da pronađete neki predmet, raspoloženje će pokušati da vam poboljšaju mini-igrice koje su tematski vezane za određenu lokaciju. Tu su, naprimer, *Drop Dead* (morbidna varijanta *Tetrisa* u kojoj u raku ubacujete leševe), *Knights In Combat* (*Mortal Kombat* na vi-



Mary Shelley's FRANKENSTEIN

Početkom devetnaestog veka u malom mestu Inglešgradu u Bavarskoj, mladi student medicine Viktor Frankenštajn 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 Frankenštajna, čiju sudbinu prikazuje kulturni roman Meri Šeli. I pored velike popularnosti u skoro svim domenima umetnosti, od filma do stripa, njegov lik nije bio čest gost u računarskim igrama (mahom su korišćeni likovi koji su samo po izgledu asocirali 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 paukama, vukovima i sl.), a posle izgubljenog (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 bistre 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 imenom njegovog tvorca, pa ćemo ga mi prozvati Frenki). I pored svoje enormne snage i košarkaške visine, Frenkiju je za uspešan prolazak kraj nadrdanih seljaka, mundača, 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 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.

Istraživački element igre odnosi se na sakupljanje i pravilno korišćenje predmeta i povlačenje poluga na pravi način. Kada nađete 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' (naprimera, 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 strelicom nakon izbora 'A' tasterom). Primer za ovo je kombinacija kanapa, točkića i knjige fizike koja stvara napravu za podizanje vrata na kraju prvog nivoa.

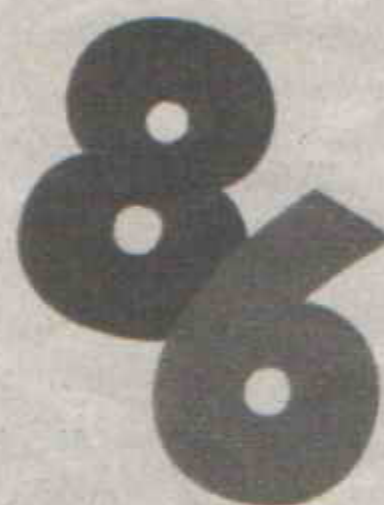
Gradimir JOKSIMOVIĆ

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 mrljama koje 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. Pohvalno je da golman automatski brani sa velikom preciznošću. Igraču prilikom kontrole golmana preostaje jedino šutiranje lopte sa gola (goal kick).

Od specijalnih udaraca u arkadnom modu zasigurno je najzanimljiviji Predator-kick, koji ostavlja

plavičaste iskre iza lopte, dok ona prolazi kroz protivničku mrežu. Oduzimanje lopte se uglavnom vrši klizećim startom, a ponekad je moguće oduzeti protivniku loptu laganim mae-gerijem (u stvari, mae tobi-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 „Adidasa“, uključujući i kopačke „Predator“ (neophodne za Predator-Kick). Zvučni efekti u igri su ograničeni na navijače (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 kompakt 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 uspomene 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 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, naprimer, sve napasnike možete srediti na više načina. Najlakše je pesnicom, ali je daleko efikasnije

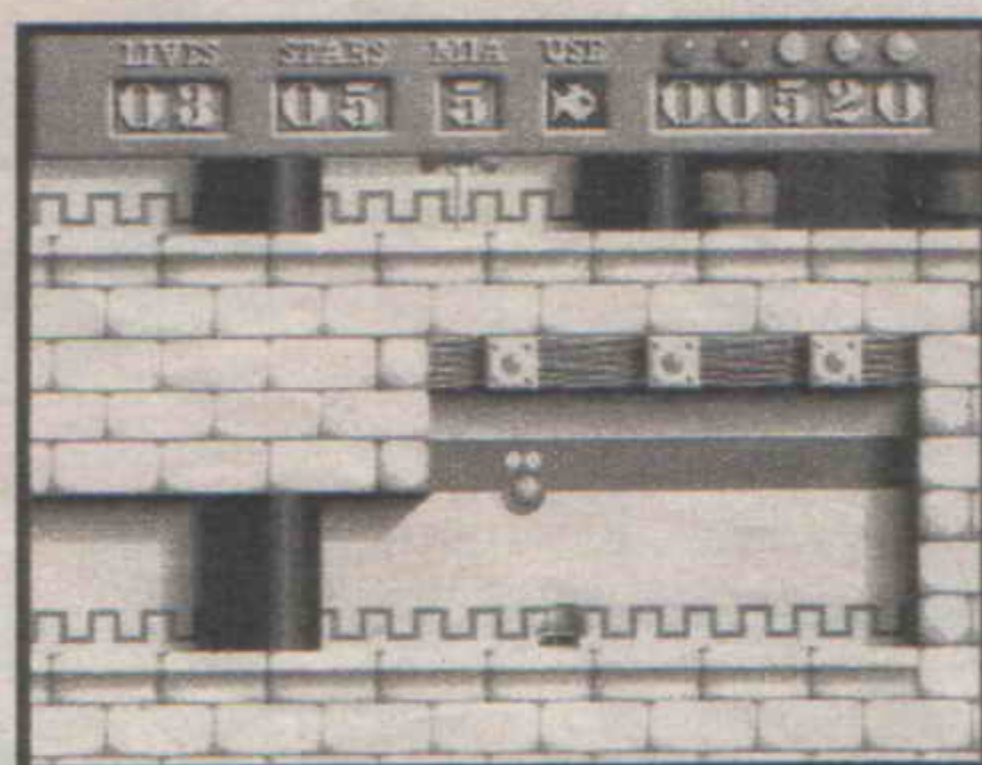
najpre nagaziti neprijatelja, a tek zatim ga udariti u pravcu njegovih kolega, koje će ovaj poskidati kao kegle (što bi naši rekli, više muva jednim udarcem). Tu su još i bombe, mine, rakete i ogroman broj dodataka.

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 glavnom junaku, koje skakuću u mestu). Vrata se otvaraju kombinacijom pucanje + 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 poslasticama). Upotrebnih predmeta 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 uvrnuti 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.

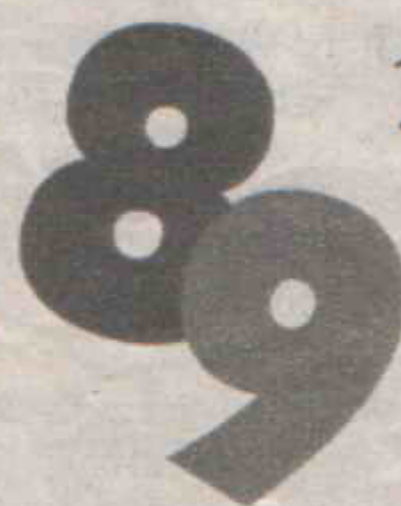
G. JOKSIMOVIĆ



ŽANR: platformska igra

PLATFORMA: Amiga 1200

MEDIJUM: 1 flopi disk



Izuzetna zaraznost sa mnoštvom zanimljivih detalja.

Nikakvih novina grafici.

OLYMPIC SUMMER GAMES Atlanta 1996

Usvom 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 nekad 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 protekla Olimpijada oborila mnoge rekorde (naročito po pitanju broja zemalja učesnica), zaista je premalo truda uloženo u izradu ove simulacije. Jednostavno, napravljen je korak 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 nestručno 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 izmišljena, dok se šampioni poput Džonsona pominju samo u listi svetskih i olimpijskih rekorda. Okršaji se vode samo u osam atletskih i dve streljačke discipline: 100m sprint, 110m sa preponama, bacanje koplja, troskok, skok udalj, skok uvis, skok s motkom, bacanje di-

ska, gađanje glinenih golubova i streličarstvo. Poslednje dve discipline, kao i sprint, skok udalj 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 strelicom 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 popravija 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.

Kertridž ustupio „Beosoft“

ŽANR: sportska simulacija

PLATFORMA: SNES

MEDIJUM: 1 kertridž



Nije loše za igranje u društvu.

Vidi tekst.





ALIEN BREED 3D II

Prava 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 *Doom* klon nisu uvek rezultovali uspehom. Prvi deo *Alien Breed 3D* (SK 11/95) bio je suviše siromašan detaljima i odlikovao se stravičnom sporošću. Ipak, „Team 17“ je u saradnji sa „Ocean Softwareom“ izdao 16 novih nivoa *Alien Breed 3D* serijala sa grafičkim poboljšanjima koja još nisu viđena na Amigi. Ali ovaj, za pravi osećaj i igranje trebaće vam akceleratora kartica sa dosta memorije.

Centralni junak prvog dela spašen je u poslednjem trenutku pre eksplozije vanzemaljaca koji su

inficirali kompletnu ljudsku koloniju na stranoj planeti. Budi se na stranom svemirskom brodu i sa užasom zaključuje da su njegovi spasioци mrtvi, a brod naseljen vanzemalcima opasnim po ljudsku civilizaciju. Vreme je za novi obračun.

Ako ste pomislili da je 16 nivoa igre premalo, posle susreta sa prvim neprijateljima promenićete 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. navođenje). 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 ni malo siromašan i ukoliko se potrudite oko pronalaženja dodatnog oružja, možete još više poboljšati situaciju. Granate je korisno bacati u trenucima kada ste opkoljeni, dok se laseri i bacači 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 žmirkajućim neonskim lampama i udaljenom svetlošću. Mračnu prostoriju možete osvetliti ispaljujući metak-dva užarene plazme. Efekti eksplozija su realistični i bude želju za masovnim odstranjivanjem lživavih neprijatelja. Poslasticu predstavlja Editor



nivoa, 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 videne u domu svakog Amigiste, 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 kiseo 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 deo „sportskog“ duha i „takmičarske“ atmosfere.

Postoji 16 staza, razbacanih po površini majčice 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 prvih tri mesta (ništa lakše, samo pobijte petoricu protivnika).

Princip vožnje je, sam po sebi, iznenađujuće lak.

U nedostatku džojstika, četiri kursorska tastera će služiti za kontrolu nad vozilom.

‘Enter’ za skok, a desni ‘Shift’ za korišćenje pokupljenog predmeta. Za pobjedu u trci nije 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 jedanput). Srećom, ne postoji evidencija o oštećenju vozila, pa se može slobodno lupati do mile volje.

U početku će se javiti manji problemi pri oštrijem 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 beogradskeg taksiste, jer će već minimum vežbe drastično popraviti vaše manevarske sposobnosti.

Živi protivnici nisu jedina muka koja će ometati vožnju. Same staze često skrivaju vrlo neprijatna iznenađenja koja često uzrokuju izletanje 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 potegnite za ‘Esc’ tasterom, pa iz početka). Najčešće prepreke su: reke (treba ih preskakati, inače drastično

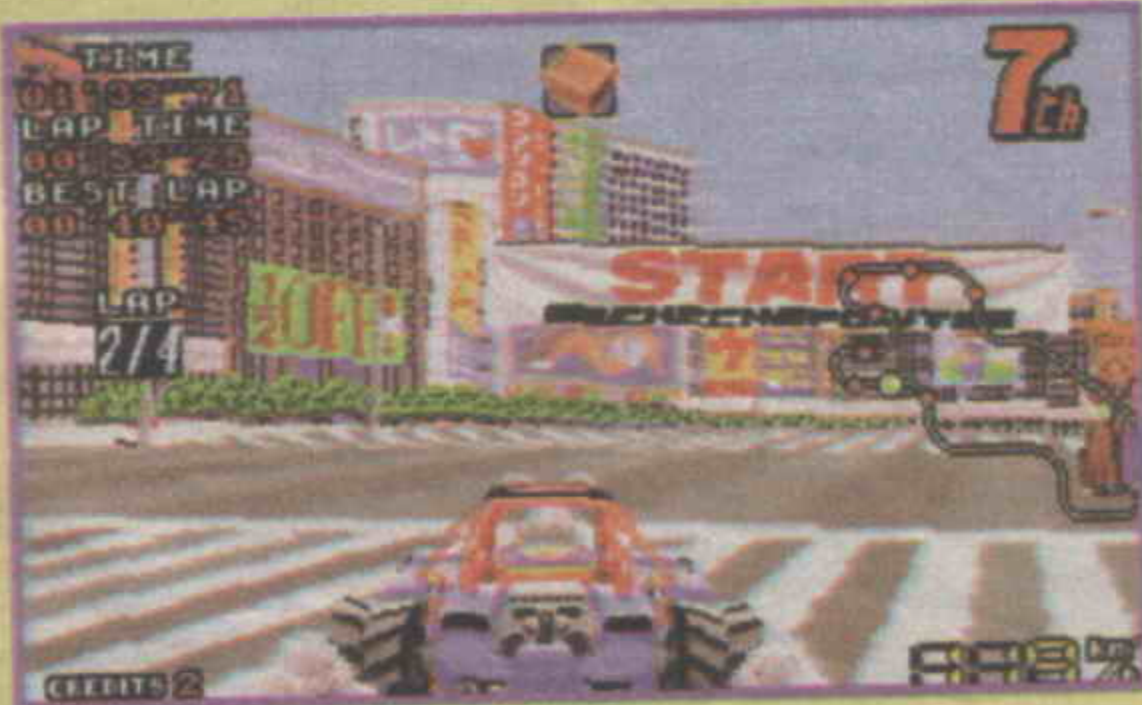
usporavaju), zidovi (neki krele zazid’o put, sunce mu...), ovce (dopada mi se kako mekeću kad projurim kroz stado, a i volim ovčetinu, prim. aut.) i burad sa uljem (mogu se iskoristiti za blokiranje protivnika).

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 zakači 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 modemska igranje dosta je unazadio inače sjajnu igru za više igrača. Za kritiku je i otežana i na momente nelogična kontrola vozila (zakovitosti 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 preporučeni minimum. Memorijski minimum je 4MB RAM-a.

Gradimir JOKSIMOVIĆ



ŽANR: auto-moto simulacija

PLATFORMA: PC

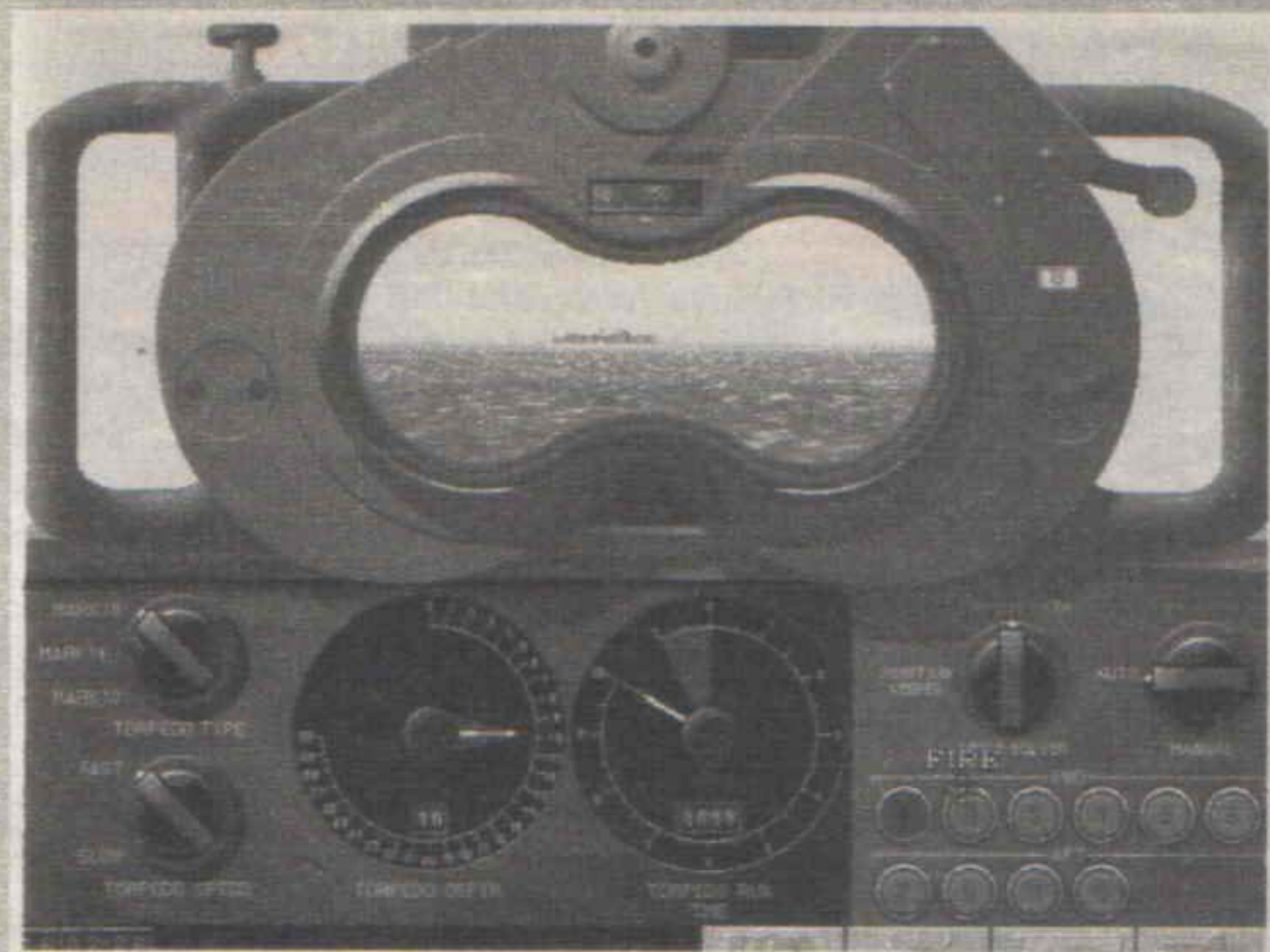
MEDIJUM: 1 kompakt disk



Brza animacija uz bogatu pozadinsku grafiku.

Isključivo za jednog igrača.





Podmornice su oduvek plenile 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 pritajeno šunjanje 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 SSI-ja, kuće specijalizovane za strategije i si-

Silent Hunter

mulacije. Rezultat toga je verovatno najbolja simulacija podmornice do danas – *Silent Hunter*.

Ovo CD izdanje je, kao i ostala, puno šminke (treba nekako napuniti CD). 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 praćeno 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 zoru ili po mrklom mračku, 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 sokolovim, 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 3 stranice. Sadrži sve komande sa tastature. Biće vam dovoljno samo nekoliko sati igre da vaše reakcije na svaku situaciju postanu munjevite.

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.

Scenarij igre je deja vu: vi ste američki patriota, komandant nekog od brojnih tipova podmornica u Drugom svetskom ratu, u jurnjavi po Pacifiku za plutajućim objektima gnusnih 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 VELJKOVIĆ

CD-ROM ustupio „Espro“

ŽANR: simulacija vožnje

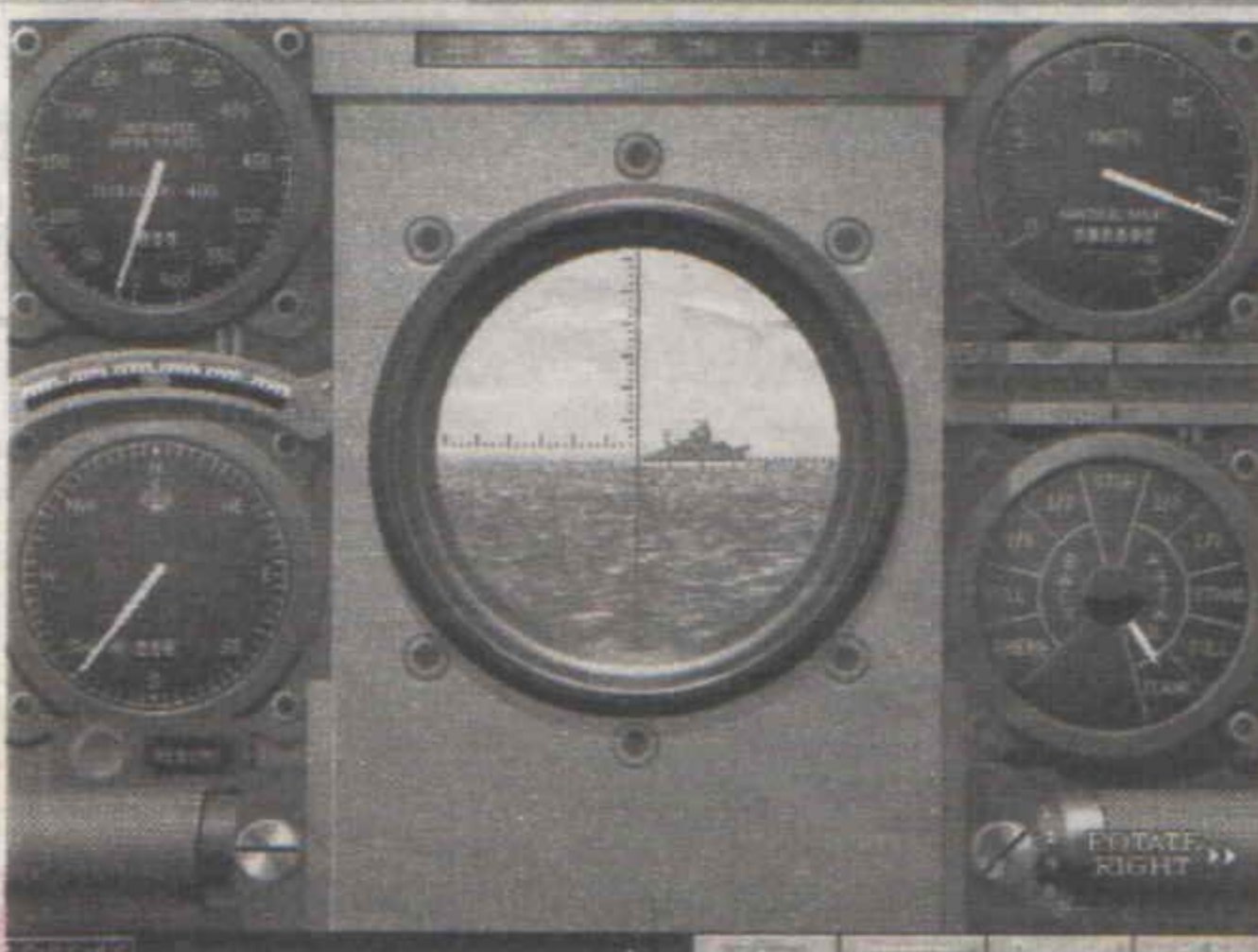
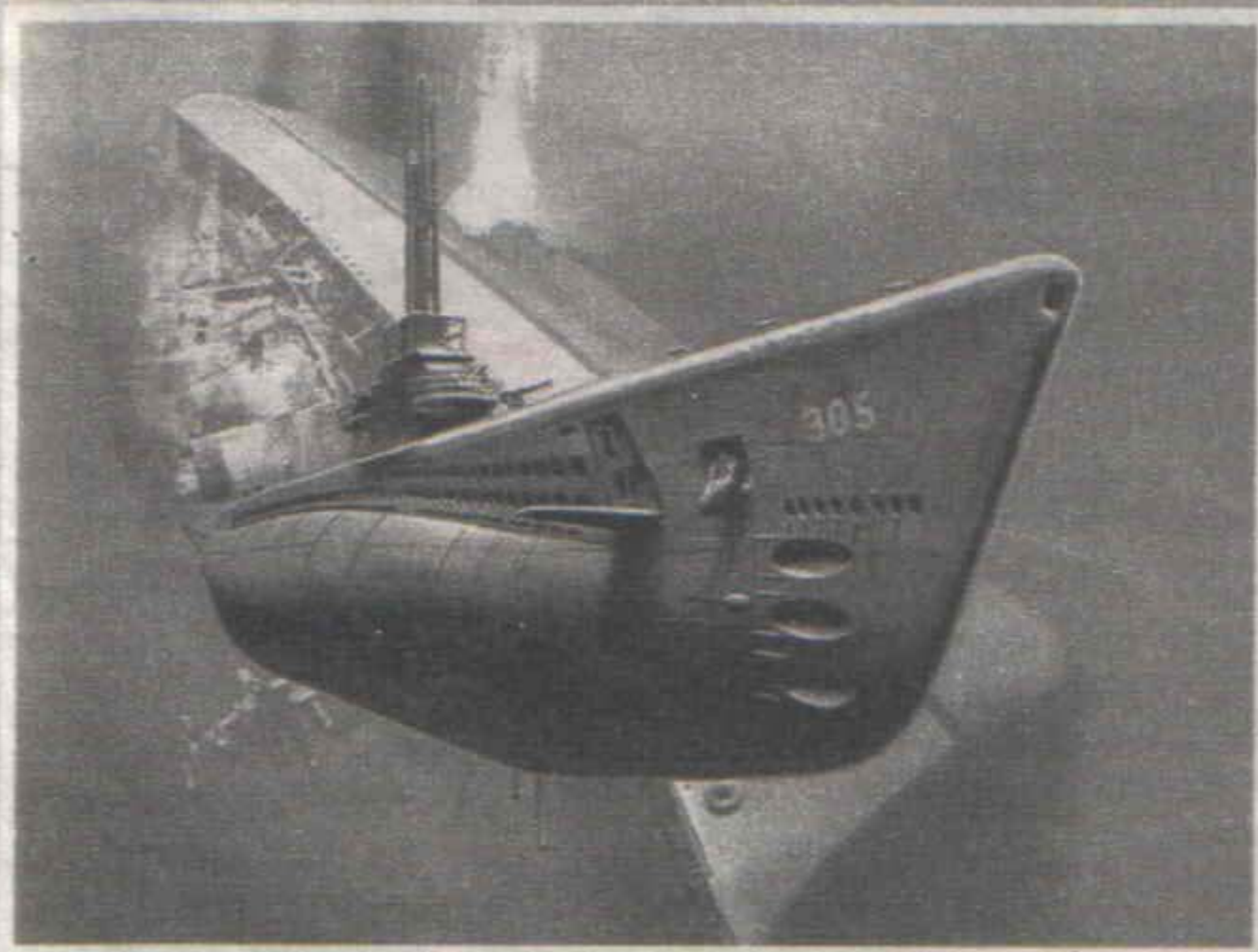
PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk



Konceptualno, grafički, zvučno i tehnički izvanredan program.

Malo 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
 - Galaxian³
 - Starfighter 3000
 - Space Hulk
 - Sampras extreme tennis
-



Kon Tiki

Beograd tel. 011/ 154-836

Novi Sad tel. 021/ 27-683



Špijunaža je delatnost čiji se akteri i događaji najčešće kriju pod gustim velom tajne. Tek s vremena na vreme u javnost greškom „procure“ poneka informacija (obično sa dvadesetak godina zakašnjenja), koja (kao i svaka senzacija) izazove naglo interesovanje šireg kruga ljudi. Zato pokušaj „Activisiona“ da na pomalo uspavanu igračku scenu konačno donese nešto drugačije predstavlja pravi korak.

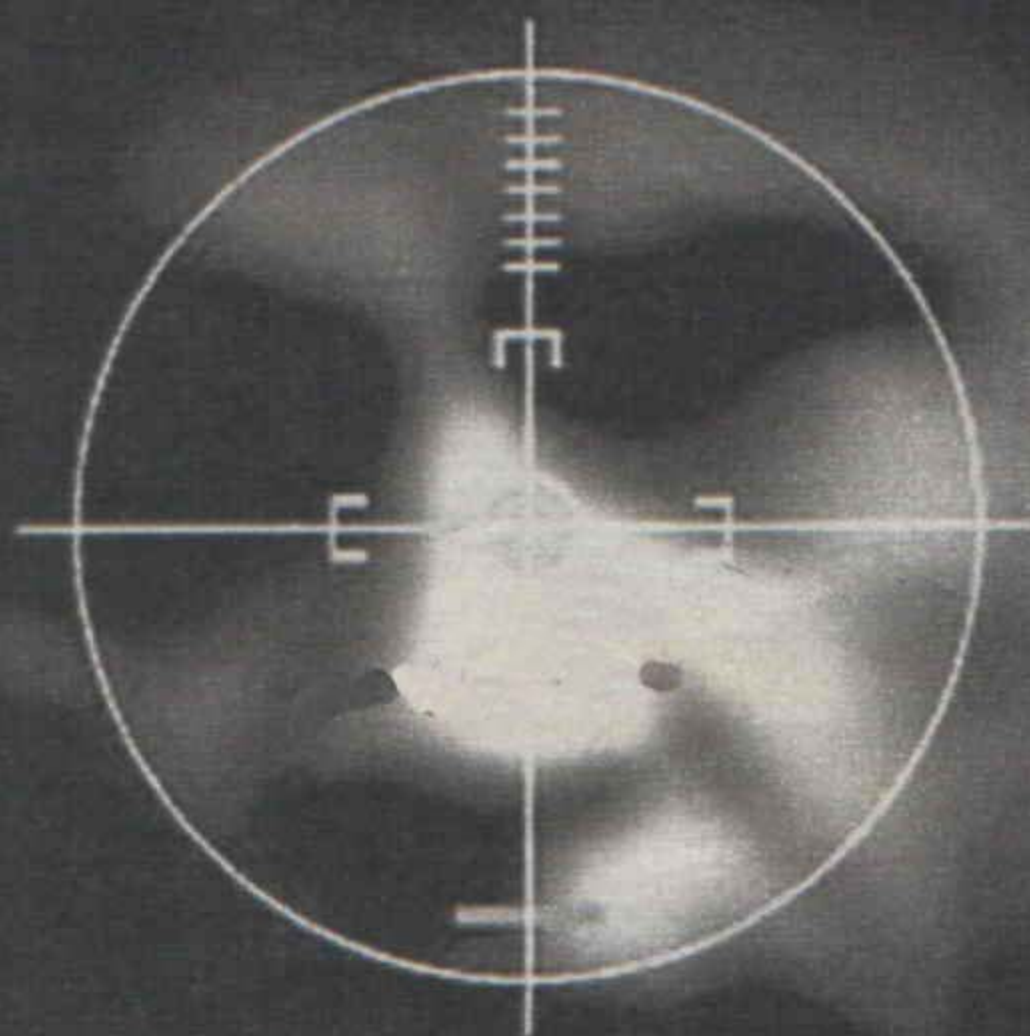
Igra *Spycraft* je vraća nezamenljivu atmosferu Hladnog rata. Ova zaista dobra ideja dobija još više na težini ako se zna da je „Activision“ nekako uspeo da ubedi Olega Kaljugina (Oleg Kalugin), bivšeg šefa KGB-a, i Vilijema Kolbija (William Colby), nekadašnjeg šefa CIA, da pruže punu pomoć u izradi *Spycrafta*. Ta pomoć se ne ogleda samo u informacijama i sugestijama, već i u glumi. Obojica se pojavljuju kao akteri u igri. Nije da više volimo Zapad, ali godišin Kolbi je svoju ulogu odigrao daleko ubedljivije od kamarada Kaljugina.

Čitav tim ljudi je bio zadužen za kreiranje razno-raznog „bondovskog“ oružja koje bi našlo primenu u igri. Kolbi je potvrdio da je jedno od njih, Radiation Gun, stvarno usavršavan od strane CIA u planiranju atentata na Fidela Kastru. Takođe, korišćen je veliki broj podataka koje su ljudi iz „Activisiona“ otkrili sasvim slučajno, a koji se uče bivših (čitaj: ubijenih) operativaca CIA i KGB. Logično, CIA se pobunila (*Spycraft* je nekako izmakao cenzuri) i po rečima Endrija Goldmena, (Andrew Goldman), producenta *Spycrafta*, neko će morati da provede par godina sitneći kamen u Koloradu, tako da u „Activisionu“ već neko vreme donose odluku ko će to biti.

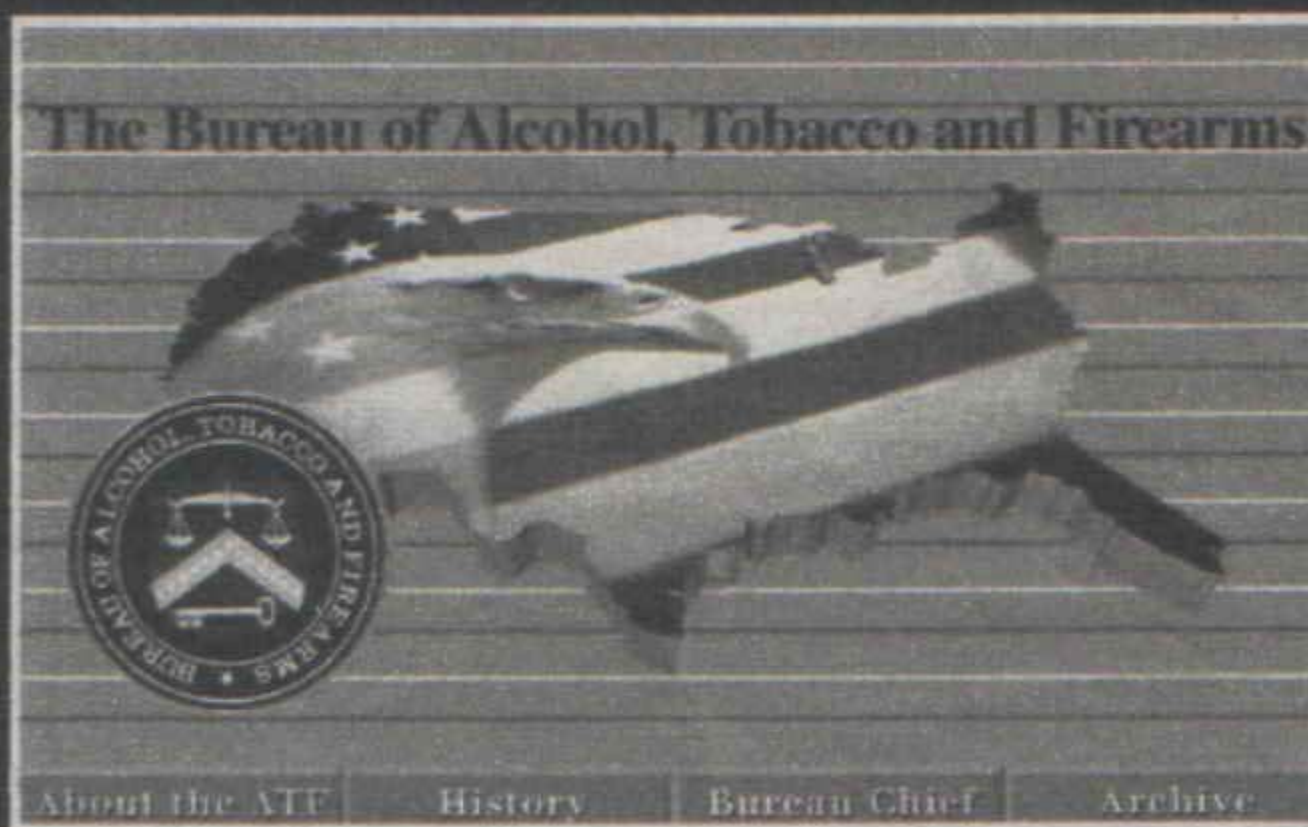
Spycraft je avantura koja se u potpunosti odvija iz perspektive prvog lica. Sadrži video-klipove, interaktivne sekvence i više-uobičajenih slagalica koje će vam, po rešavanju, odati još jedan delić priče.

Par dana pre planirane posete američkog predsednika Rusiji, raski predsednički kandidat gine u atentatu. Zašto ovo smeta Amerikancima nije vaša briga, no vi ste u ulozi specijalnog agenta Toma (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 rukujete špijunskim „alatima“. Tu su upotrebljavanje satelitskih i avionskih snimaka nekog područja, uvećavanje fotografija i, na kraju, neka vrsta špijunskog *Dooma* – krećete se po nekoj džungli sa zadatkom da poubijate sve protivnike na koje usput naletite. Jednostavno „šarajte“ nišanom i štedite municiju i prvi deo igre će biti lako završen.

Drugi deo, otkrivanje identiteta atentatora, događaće se uglavnom na relaciji Moskva-Vašington. Tu je sve kao u dobrom trileru – vaša „veza“, preko koje dobijate važne informacije, doušnici, skloništa... Da biste došli do postavljenog cilja, koristice se najsavremeniju opremu – apa-



SPYCRAFT



ličnosti i još gomilu drugih stvari. Da biste se logovali na Intel Link koristite kompjutere koje nadete u kancelarijama (za pun pristup), ili plavu ikonice u donjem desnom uglu ekrana (za delimičan pristup). Ovde 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 iščitavati najnovije podatke u vezi sa slučajem.

FMV je prilično neuobičajene rezolucije (512 x 384), ali prosečnom igraču to neće smetati tokom igranja jer je ionako prilično teško uočiti bilo kakvu razliku u slici. Sve originalne fotografije su snimljene na 35 mm filmu, a zajedno sa fotografijama preuzetim iz CIA arhive trebalo bi da predstavljaju još jednu atrakciju.

Najinteresantiju stvar u *Spycraftu* čini otvaranje tajnih arhiva CIA i KGB posle toliko godina „u mraku“. Samim tim *Spycraft* predstavlja izuzetno originalno i zanimljivo ostvarenje, koje svakako zaslužuje „jedan krug na vašem laseru“...

Ilir GAŠI

CD-ROM ustupio „Extreme Plato“

ŽANR: avantura

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 3 kompakt 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 određivati odakle je sve ubica mogao da ispali smrtonosni metak, uz pomoć kamera, virtuelnog modela mesta atentata (Crveni trg) i kompjuterskog programa razvijenog posle Kenedijevog ubistva.

Stiž *Spycrafta* čini Intel Link, neka vrsta globalne mreže na koju su „prikačeni“ serveri većine vitalnih američkih službi (CIA, FBI, DEA). Pomoću Intel Linka dobijate naj-svežije informacije, poruke od svojih saradnika i pretpostavljenih, dosijea određenih

weblink
The Global Intelligence Network

ESPRO

No.1 CD Klub u Beogradu

CD PRODUKCIJA

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^b, 91000 Skopje

Tel/Fax: 091/23 11 44, 091/22 66 33

Gearheads

Stihijski povratak na scenu već pomalo zaboravljene firme „Philips Media Games“ obeležen je igrom *Gearheads*. Iako su danas u trendu glomazne igre epskog karaktera, koje sve češće dolaze na većem broju kompaktnih diskova, kratka logička arkada namenjena Windows okruženju predstavlja dobrodošlo osveženje. Staro pravilo koje tvrdi da dobru igru čini jednostavna ideja, još jednom je našlo svoju primenu u praksi.

Tematika *Gearheads*a se donekle oslanja na motive iz filma „Toy Story“. Na suprotnim stranama bojnog polja našle su se dve suparničke vojske sastavljene od igraćaka na navijanje. Međutim, igračke nisu inteligentna stvorenja (poput Vudija i Baza), već samo prosti pešaci koje kontroliše igrač.

Koncept je sasvim jednostavan. Igračima na obe strane se pruža mogućnost izbora jedne do dvanaest različitih igraćaka. Svaka od njih se odlikuje drugačijim izgledom, brzinom, snagom i pravcem kretanja, a zajedničko im je da se pre puštanja moraju naviti. Poprište bitke su table sa raznolikim terenima, a cilj je prebaciti 21 igračku na protivničku stranu table i, istovremeno, onemogućiti suparnika da učini isto (uništavanjem njegovih jedinica, bržim prebacivanjem svojih ili kombinacijom obe tehnike).

Najznačajnija osobina igre je izuzetno velika brzina odvijanja, zbog koje nema vremena za puno razmišljanja. Stoga je potrebno oformiti taktiku (strategijski element), brzo misliti i još brže delovati (često sekunde odlučuju pobednika). Nasušnjeno oslobađanje igraćaka 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 više da se izbegava stvaranje gužve na tabli. Biranje najadekvatnijih igraćaka, obuzdavanje neprijateljske ofanzive i korišćenje slabosti protivničke strategije su pravi izazov i sjajna zabava, posebno u borbi protiv živog protivnika.

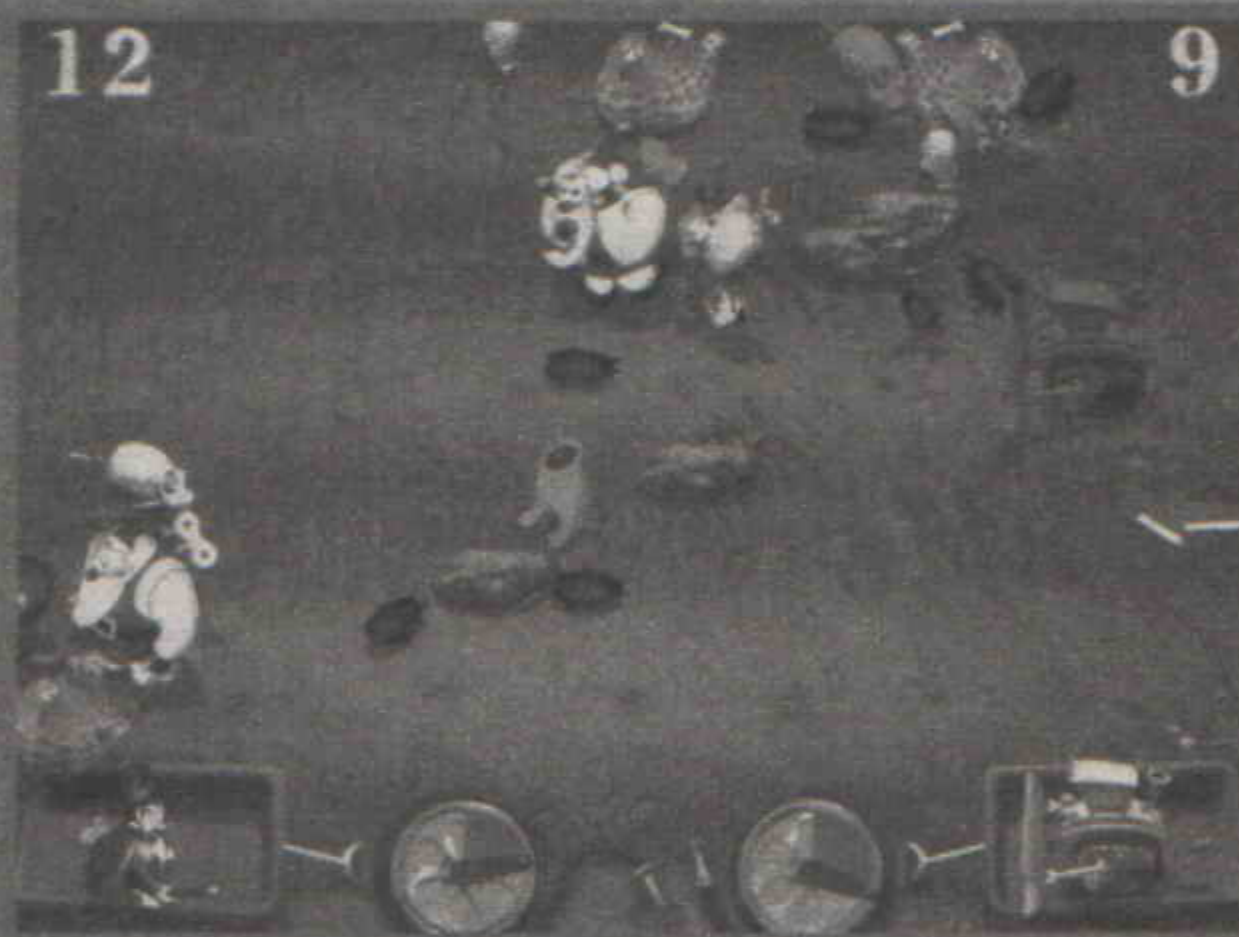
Ekrani su svojim najvećim delom predviđeni za igranje. Na dnu ekrana su indikator za navijanje (u obliku sata) i igračka koja se trenutno navija. Vodite računa prilikom promene igračke, jer tada navijanje počinje od nule. Igračka koja ne stigne do kraja table stoji na ekranu oko pet sekundi po prestanku 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 neograničen broj igraćaka na raspolaganju.

Kursorskim tasterima vrši se izbor igraćake i mesta sa kojeg će biti puštena (označenog strelicom). Kazaljka u donjem delu ekrana pokazuje navijanje igraćake (što se duže navija, dalje će stići, što opet zavisi od težine same igraćake). Prekidanje navijanja i spuštanje na tablu obavlja se 'Shift' i 'Ctrl' tasterima (za definisanje tastera pogledajte opciju Information u glavnom meniju).

Galerija igraćaka je duhovito dizajnirana. Likovi su pažljivo renderovani i vešto animirani (naročito u scenama sukoba). Tereni se menjaju i bogati su „destabilizirajućim faktorima“ u obliku buha, rupa u ledu, teleporta, zidova i specijalnih dodataka (za puštanje više igraćaka odjednom, približavanje ivici table i drugo). Napravićemo pregled svih likova, sa osvrtom na neke najvažnije karakteristike.

- **Disasteroid:** teško naoružan dvoipometarski robot rasturiće sve igračke čija veličina ne prelazi njegovu. Kreće se sporo i pravolinijski, a treba ga naviti najmanje za 3/4 kruga kako bi se dogegao do suparničke strane.

- **Deadhead:** igračka u obliku lobanje služi za plašenje protivničkih (ali i sopstvenih) vojnika, koji



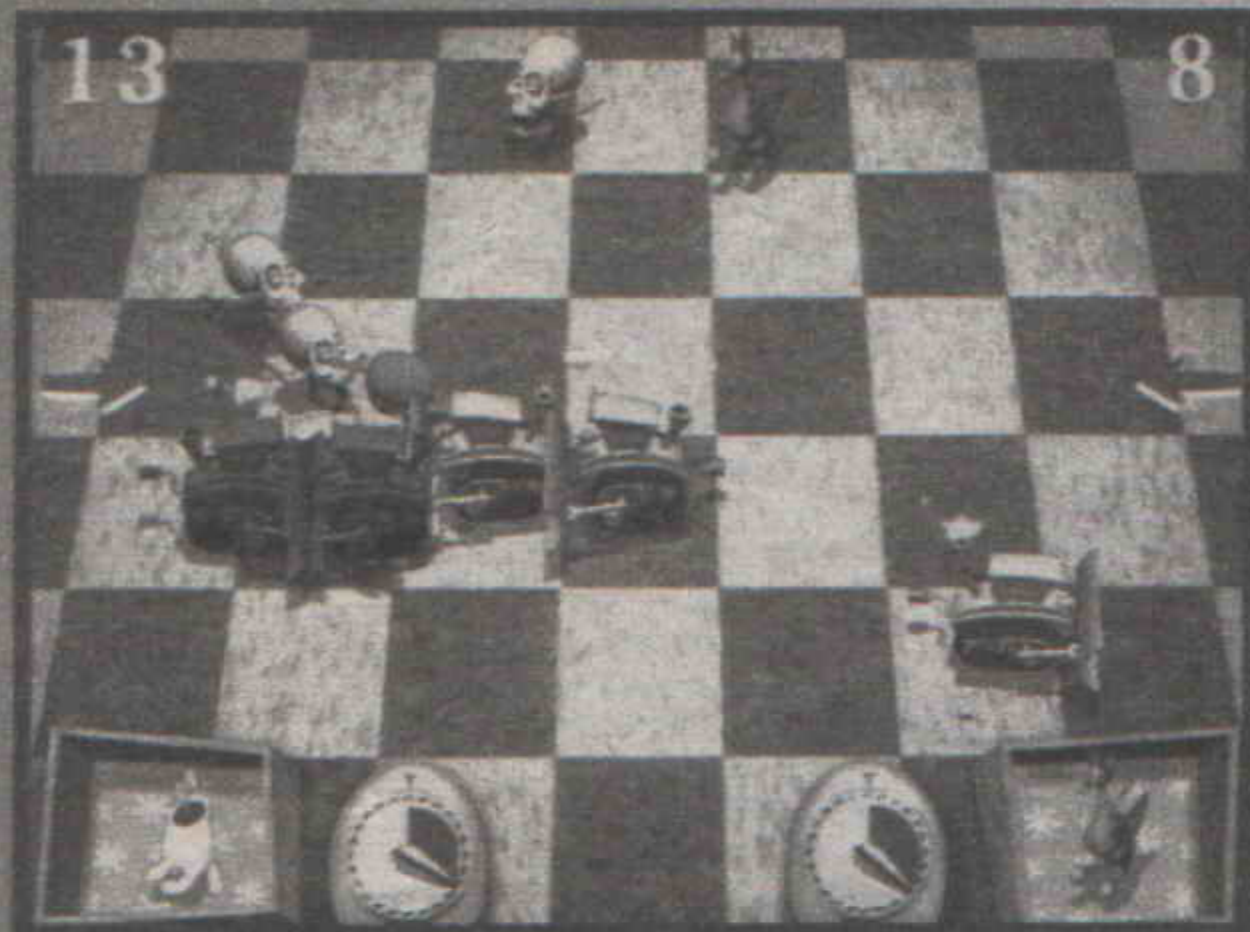
tada menjaju smer kretanja. Kreće se sporo, krivudavo i treba ga naviti za pun krug.

- **Clucketta:** sočna, debela kokoška koja tokom svog sporog putešestevija 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 AI:** 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 zahvalnije vojnike, jer tokom bitke koristi trik nestajanja, što ga čini teškim za zaustavljanje. Pomeru se srednje brzo, a navija za pola kruga.

- **Krush Kringle:** iako je u odelu De-da Mraza, radi se o bivšem kečeru, krupnom 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 onesposobljava za dalji prodor. Navija se samo za 1/4 kruga i sa njim možete postići najviše pojedinačnih poena. Kada ga koristi protivnik, treba namestiti široku odbranu pomoću buldožera i drugih velikih igraćaka.

- **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... buuum! Moguće 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 Silvesterom?) koji je u stanju da prodromim aperkatom preusmeri kretanje igraćake 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 kudimo nedostatak opcija za mrežno i modemsko igranje. Možda će buduće verzije *Gearheads*a omogućiti i to zadovoljstvo.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

ŽANR: logička igra

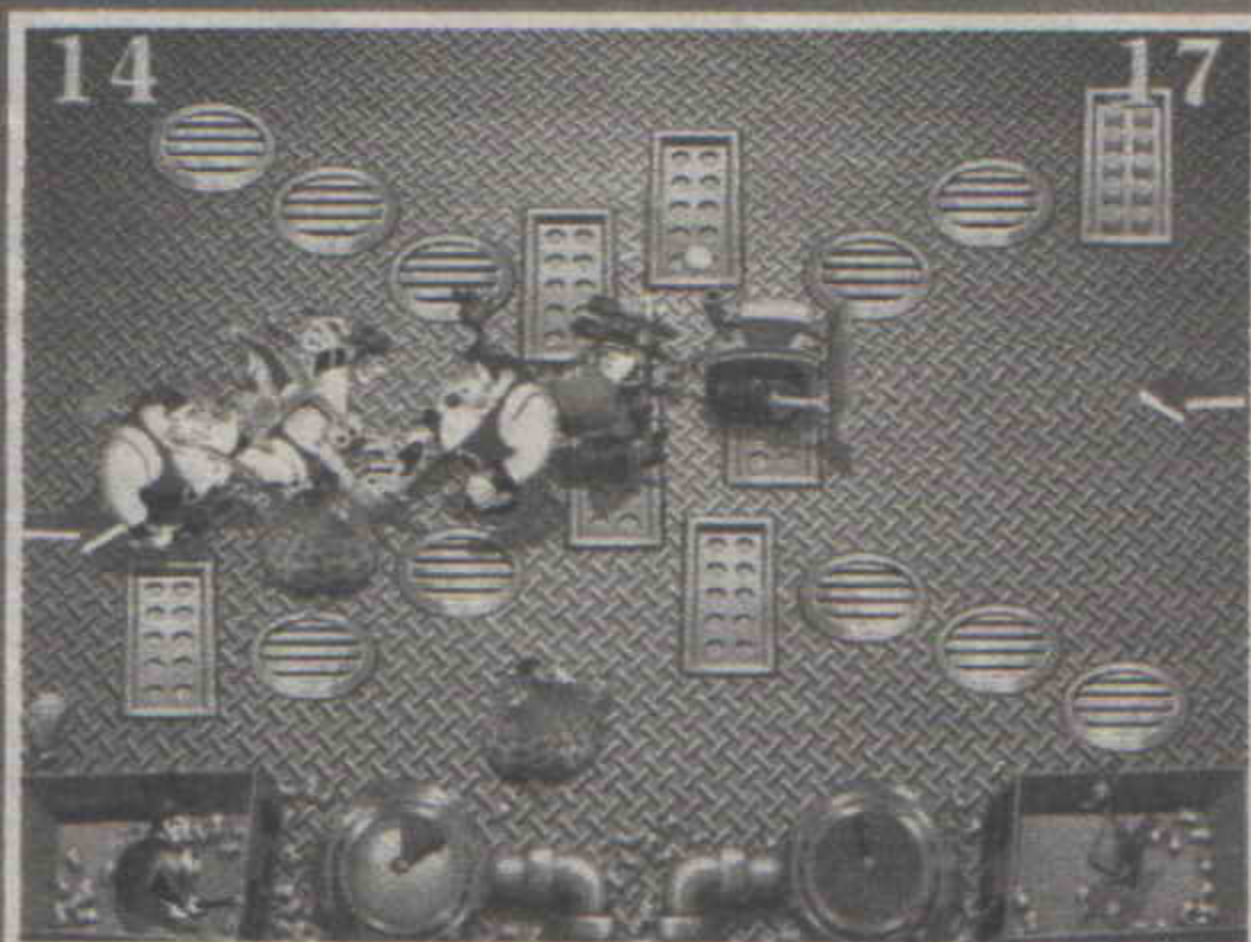
PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt 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 Hilla” su razradili 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 drugačijih 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. Sadržuje 19 različitih tipova letelica, 16 pilota raznovrsnih profila, i gomilu maštovitih misija – 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, zaogrnut 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 umešesnu avanturu, *Callahan's Crosstime Saloon*.

To je bar sličan popularnom TV „Kafiću Uzdravlje”, ali smešten u vremenski procep. Tako se u njemu mogu sresti svakakvi likovi – vampiri, vanzemaljci, putnici kroz vreme... Za svakog od gostiju vezana je po jedna od ukupno šest priča. Dakle, *Callahan's Crosstime Saloon* je zamišljen kao kompilacija šest nezavisnih avantura, koje će igrača provesti od Transilvanije do Amazonije, od jednog do drugog kutka univerzuma. Predsednik „Legend Entertainmenta” **Bob Bejts** (Bates) naglašava da će posebno komičnu notu *Callahan's Crosstime Saloonu* dati **Džoš 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 naizgled 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 sticajem 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 apsurdnog garantuju da će *Toonstruck* biti veliki hit. Glasove glavnim crtanim likovima će pozajmiti poznati glumci kao što su **Tim Kari**, **Dom de Luiz** (voditelj američke „Skrivene kamere”) i mnogi drugi. (sm)

3 Skulls Of The Toltecs



Radnja nove „Revivronicove” avanture odigrava se u Meksiku 1866. godine. Mladi kauboj Fenimor Filmor stiže prekasno da bi pomogao trgovcu Baku kada ga napadne Jednooki Dikson, ali Bak na samrti 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 7th 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 Leminzima. (dk)

Ultima online

Sem što razvija deveti deo svoje *Ultima sage*, **Ričard Geriot (Richard Garriot)** radi i na online verziji poznate igre koja će biti kompleksnija i duža od svih dosadašnjih nastavaka zajedno. Po rečima Lorda Britiša, u njoj će, preko Interneta ili većih lokalnih mreža, moći da učestvuje preko 1000 igrača. Kompjuter 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



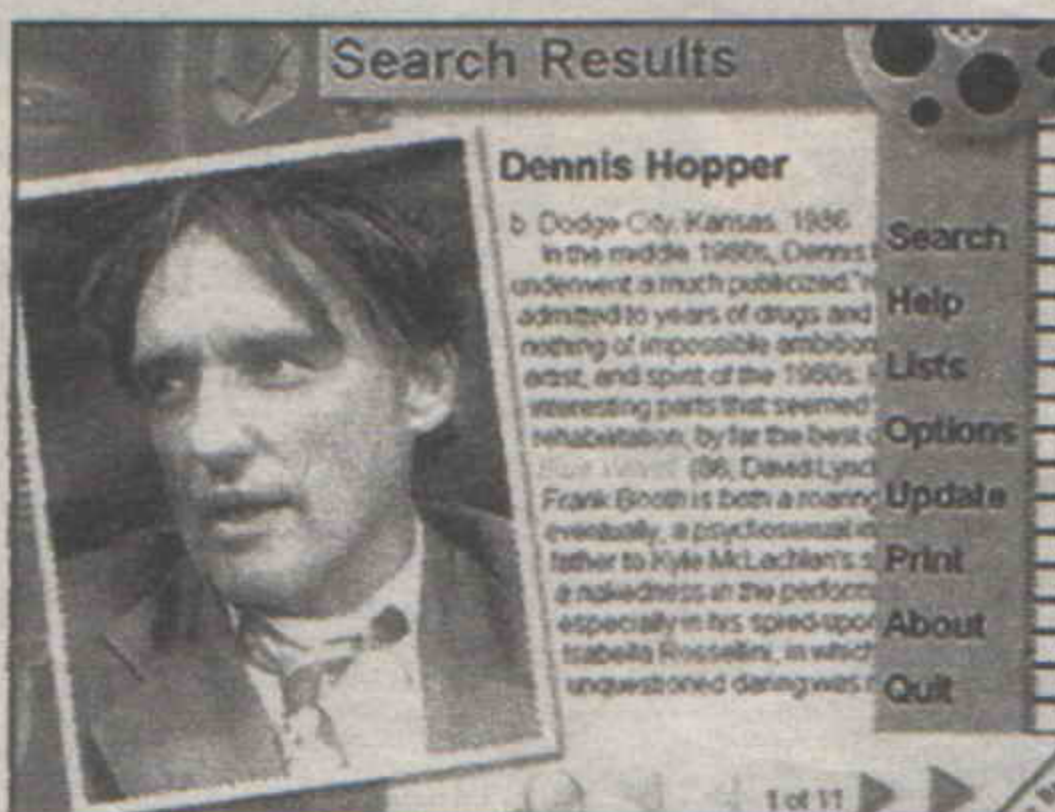
svakom liku zauzme prijateljski ili neprijateljski stav (peace/war mode). Duh igrača koji izgubi život luta, ali neko drugi može da ga oživi. Igra bi trebalo da se pojavi krajem septembra. (dk)

Ode „Spectrum”

Ako ste pomislili da je reč o Sinklerovom čedu, starom dobrom ZX-u, prevarili 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 *Tetrisu*. Inače, za fiskalnu 1996. napravili su gubitke u visini od 39.8 miliona dolara! (nv)

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 (Hamill)** 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*. Evo nekih brojkice 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 prepuštiti vodiču koji prolazi kroz svaki žanr objašnjavajući osnovne smernice, ključne predstavnike, istorijat... Jedva čekamo da CD stigne u domaće cedeteke. (nv)

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 stvarno ubistvo, pojavljuje se u igri dajući vam savete kada zapnete. Informacije prikupljate razgovorom sa kolegama, poznanicima i prijateljima žrtve. Takođe možete analizirati sve što pronađete (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 proći ćete 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 Interactivea”. Sistem je baziran na Voodoo čipsetu i može da kontroliše preko milion teksturama mapiranih trouglova u sekundi i poseduje brzinu ispunjavanja teksturama od 90 megapiksela u sekundi. Sa ovakvom akceleratorskom 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 neviđena 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

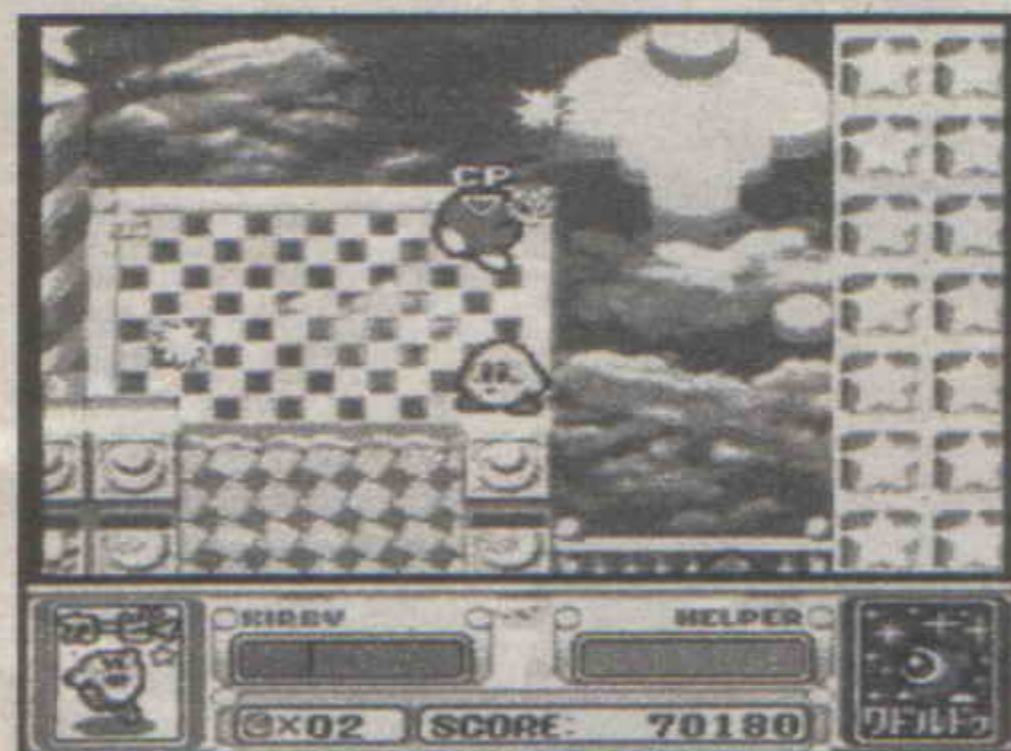
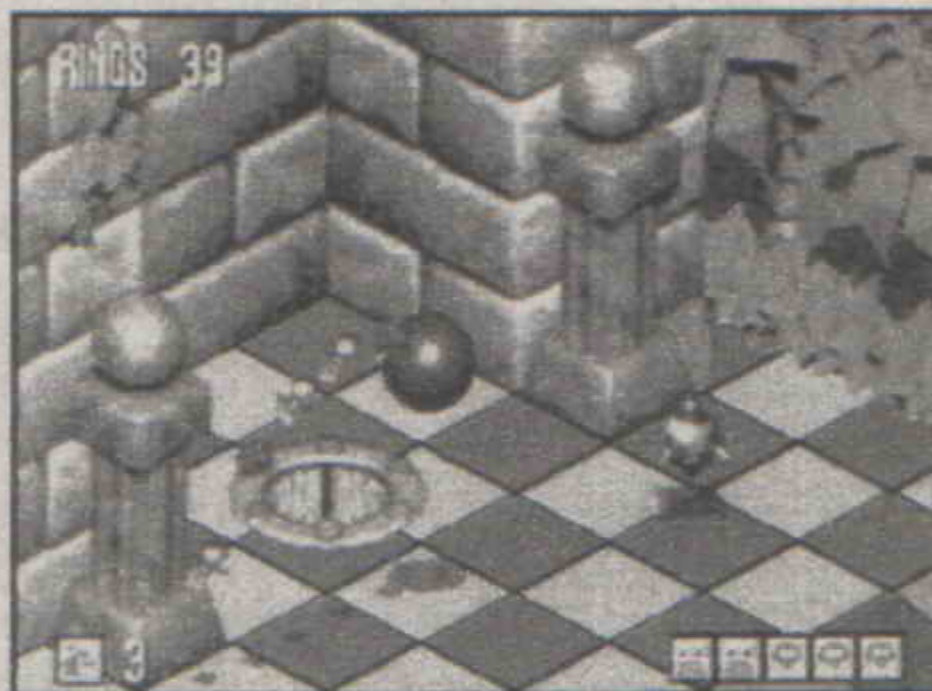
Samo što se nije pojavio „medunastavak“ *Command & Conquer* pod imenom *Red Alert*, a iz kuća „Westwood Studios“ i „Virgin Interactive“ najavljuju i pravog nasljednika – *Command & Conquer 2: Tiberium Sun*. Ako je verovati njihovim tvrdnjama, reč je o „potpuno novoj igri, osavremenjenog načina izvođenja“.

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-Perts*, nova borilačka arkada u kojoj igrač kontrolira tri vladi- na „službenika“ koji nindicu tehnikama treba da „prelome“ mnoga važna pitanja. Nova grafička tehnika (SGI motion rendering) obećava savršenu, „uši 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 „iznenađenca“ 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-skrolujućoj tabačini). I na kraju poslastica: *Vectorman 2*. Nove vizuelne tehike i ogromne Glavonje obnoviće vam tek zalečeni žulj na palcu desne ruke (pod uslovom da se evropski deo „Seginog“ tima prihvati distribucije).



I za SNES platforme se priprema par vrućih igara. „Nintendo“ najavljuje svoju novu ala *Mario* igru zvanu *Kirby Super Star* (Kirbi 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. (gj)

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 omogući igranje višekorisničkih (mrežnih) igara preko Interneta na lak i efikasan način. Podrazumeva se da igrač 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

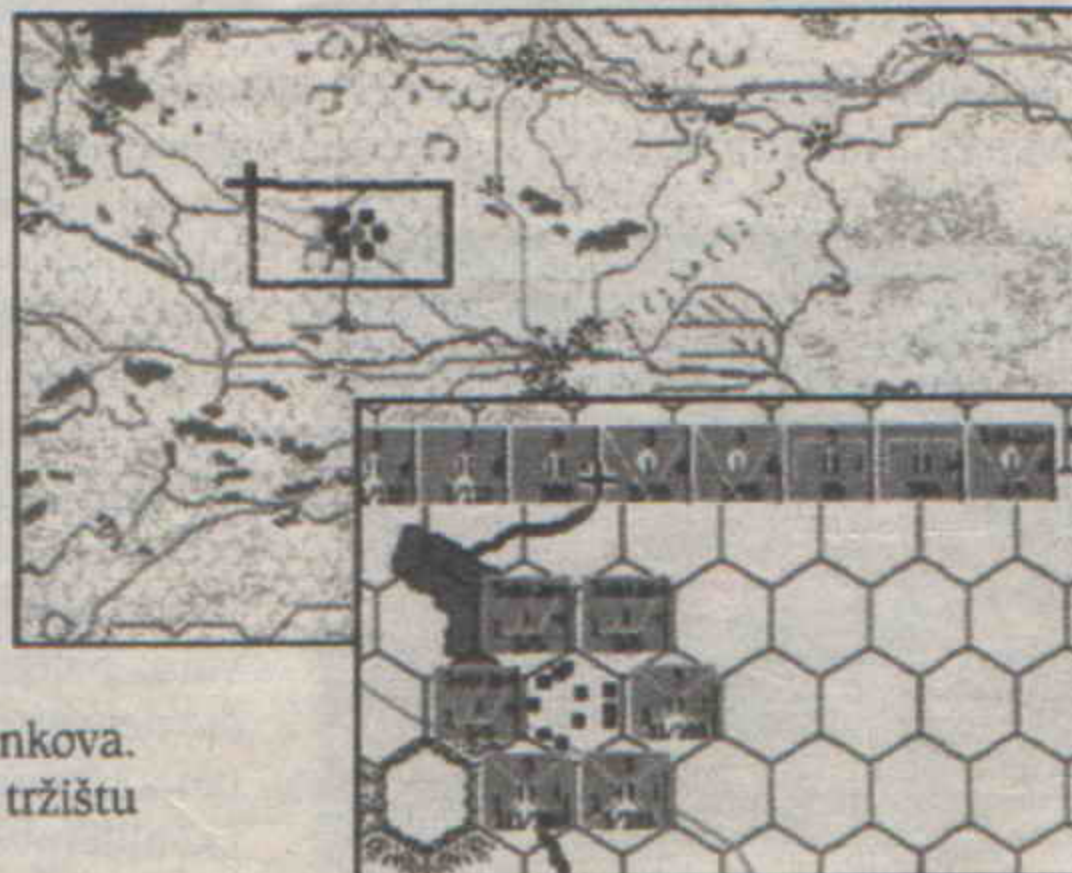
Da su igre tipa *Myst* ili *Zork Nemesis* postale veoma popularne, svedoči činjenica da je trenutno u pripremi nekoliko naslova po koncepciji bliskih pomenutim hitovima. Jedna od takvih igara stiže nam iz firme „GTE Entertainment“ i, ako je suditi na osnovu demoa koji smo odigrali, predstavljaće pravo malo remek-delo. *Time-lapse* je mešavina logičke igre i avanture u kojoj će se igrač, 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 poslasticu 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

PC



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, ukrašćete 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 raspoložete na postavljena pitanja. Zato treba paziti na raspodelu 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 „Virgina“ 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*, otipkajte na uvodnom ekranu C&C FUNPARK. Bez obzira da li izaberete GDI ili NOD, protivnici će vam biti dinosaurusi.



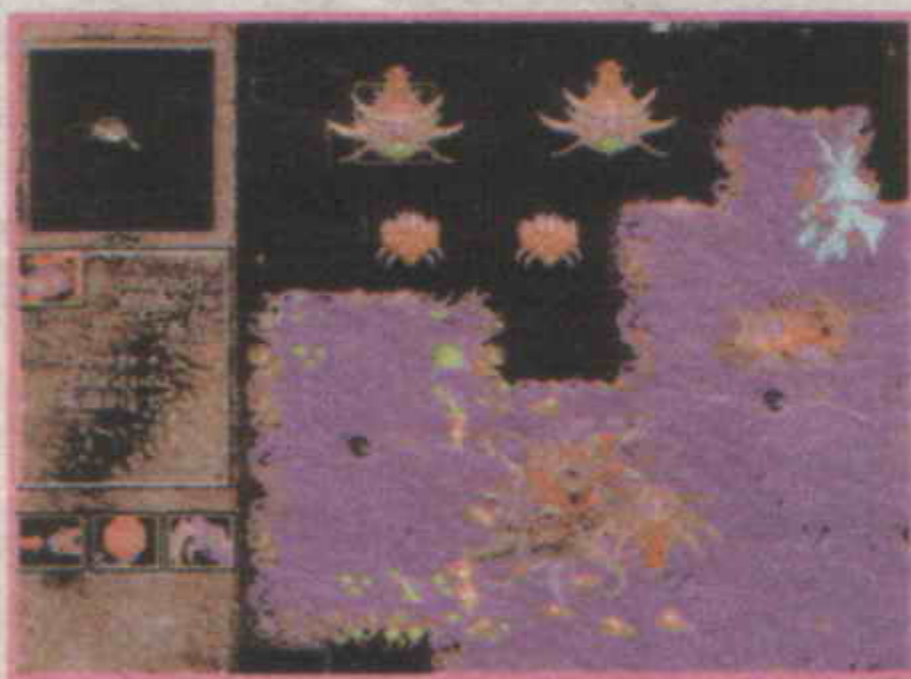
Hrvatski animatori u „Sierra“

Ako niste ljubitelj avantura, verovatno ne znate da naše „komšije“ već neko vreme saraduju sa „Sierrrom“. 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 Diznijevskoj grafici. Tvorac Larija, Al Lou (Lowe), veoma je zadovoljan radom hrvatskih animatora. (dk)



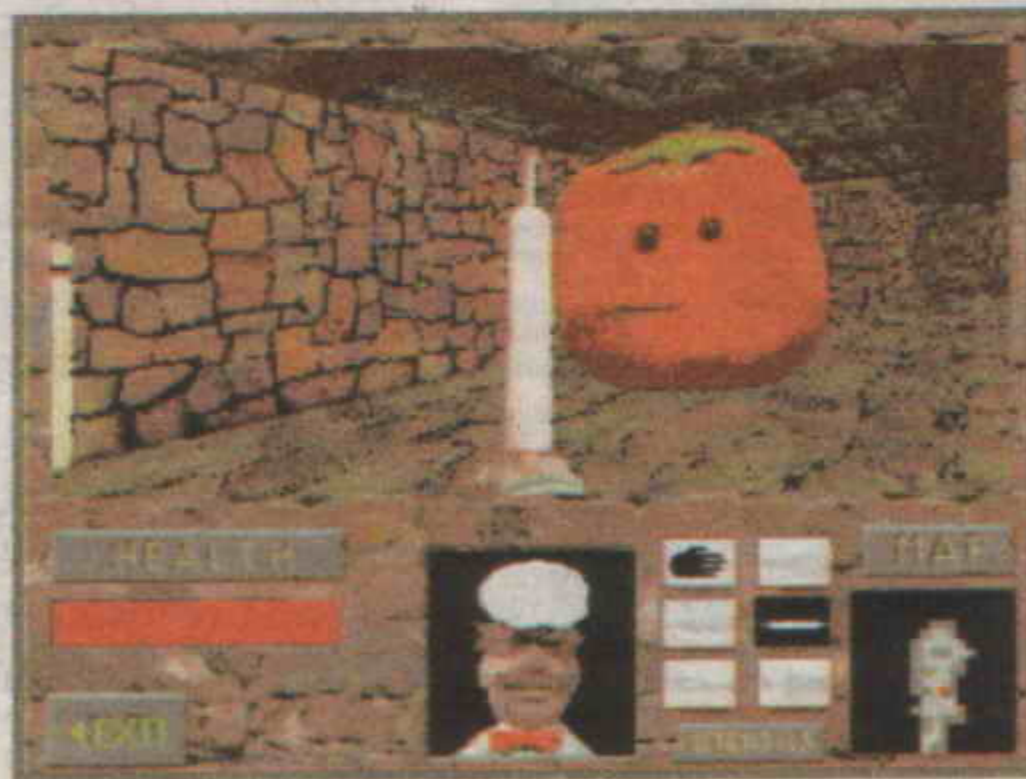
Starcraft

PC



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-a dolazi do kvara i svi likovi ostaju zarobljeni u vašem kompjuteru. Mapetima 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 ulozi švedskog kuvara. U *Doom* stilu se kroz kuhinju punu ogromnog povrća probijate sa oklagijom ili mikserom u ruci. Cilj igre *The Fozzie Bear Show* je da zaštitite Fozziea od hrane koju na njega baca publika. *Statler & Waldorf*, *Two Thumbs Down* je slagalice, *Trivial... But True* je verzija igre Tic-Tac-Toe, a u *The Great Gonzo* pomažete Gonzu da pogodi metu. Pored mini igara postoji mnogo skečeva i šala u Mapet stilu. (dk)



Bogratts

AGA



Britanska firma „Vulcan Software“ na scenu kompjuterskih igara probila se svojom edicijom govornih avantura *Valhalla* i prepoznatljivim dizajnom sprajtova. Posle nekoliko godina žanrovski uskousmerenog rada programeri „Vulcana“ su odlučili da se oprobaju 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 „anđela-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



SB 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 2MB100
+ Stealth 3D 2MB150
+ ATI WinBoost 2 MB100

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 P'n'P
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
Prvovenčanog 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
lokali: 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