

AMIGA

n.e.w.s

Časopis pro počítačové příznivce

UTILITY

BFormat, DiskSp,
FastJPEG, Filem,
Imploer, Nickpref,
PowerPacker, VirusZ 2

CAD

Maxon CAD 2.0.1

Word WORTH

Test známého
textového editoru

HARDWARE

68060 je tady

TIPY & TRIKY

Workbench - drobná
překvapení

FONTY
porovnání s PC

České
prostředí

CZ

ANIMACE

Kurz prostorové
grafiky a počítačové
animace

AMIGAME

herní příloha



LITERATURA

Uživatelská příručka II pro všechny typy Amig od A500 a A1200 až po A4000 (popisuje systémy 1.3 až 3.0)

Základní literatura, která by neměla chybět žádnému uživateli Amigy. Kniha by měla v plné míře nahradit základní literaturu dodávanou k Amize a obsahuje množství dodatečných informací. Vhodné pro začátečníky i pokročilé.

Cena 250,- Kč

AMOS BASIC

Jeden z nejproduktivnějších programovacích jazyků pro Amigu. Kompletní vývojové prostředí pro tvorbu graficky, hudebně a animačně zaměřených aplikací. Rychlostí, rozmanitostí příkazů a snadnou obsluhou převyšuje ostatní konkurenční programovací jazyky.

Cena zahrnuje disketu s programovým systémem a rozsáhlý manuál.

Cena 219,- Kč

Sada disket k AMOS Basicu

Obsahuje 5 her programovaných v Amosu a jednu disketu s utilitami.

Cena 199,- Kč

Komplet s AMOS Basicem a knihou

399,- Kč

PROTRACKER

Podrobný návod na komponování hudby v nejrozšířenějším hudebním programu pracujícím s interními zvukovými obvody Amigy.

Cena 69,- Kč

FLOPPY KURS

Hardwarová příručka pro každého, popisující programování disketových jednotek (OFS) od funkcí operačního systému až po přímé programování hardwaru

Cena 79,- Kč

GFA Basic

Amigu. Jedná se o soubor více publikací - učebnice GFA Ba-

sicu, popis interpretu a kompilátoru, referenční příručka. Na přiložené disketě je velké množství ukázkových programů popsaných v knize.

Cena 250,- Kč

Maxiplan 1.9

Obsáhlý návod k tabulkovému procesoru.

Cena 95,- Kč

ČASOPIS AMIGA NEWS 1,2,3,4,...

Časopis určený uživatelům Amigy

Cena 29,- Kč

LITERATURA NA DISKETÁCH

Amiga Basic

Komplexní popis standardního Basicu.

Cena 99,- Kč

Superbase Professional

Popis nejvýkonnější databáze pro Amigu.

Cena 99,- Kč

Amiga Hardware

Podrobné popisy ovládání koprocesorů, zvukových kanálů, grafiky, vstupů a výstupů, popis systémových registrů aj.

Cena 99,- Kč

HARDDISKY

Pro Amigu 1200, 600

(montáž 800,- Kč).

Hardisky nejrozličnějších velikostí od 20 MB až po 420 MB, v cenovém rozpětí 2950,- až 12197,- Kč včetně montáže.

Aktuální ceny žádejte telefonicky.

K připojení harddisku k A 500 a A 500 Plus nabízíme Alfa Power

se zabudovanými pozicemi pro osazení až 8MB RAM.

**Cena 3950,- Kč
+ cena harddisku pro A1200**

SOFTWARE

INFO PRINT

Speciální ČS tiskový program, který tiskne text s diakritickými znaménky v kvalitě Draft i NLQ. Program není přímo závislý na typu editoru (Wordperfect, TXED, Notepad, Microemacs,...). Součástí dodávky je i kompletní systém pro psaní ČS textů - fonty, definice klávesnice a textový editor.

Cena 195,- Kč

PCQ PASCAL Compiler 1.2b

Nejrychlejší Pascal pro Amigu, vhodný pro systémové programování, 150 KB velký manuál v angličtině, desítky příkladů.

Kompatibilní se všemi verzemi operačního systému.

Cena 79,- Kč

ACE v1.02 BASIC Compiler

Pro každého, kdo chce v Basicu programovat samostatné programy, nezávislé na interpretu, spustitelné z workbenche nebo CLI. Kompatibilní se systémem 1.3, 2.04 a výše. Pro středně velké a větší programy potřebujete počítač s alespoň 1MB paměti.

Obsahuje 175KB anglické dokumentace.

Cena 79,- Kč

AGA => VGA

Nejjednodušší řešení pro připojení VGA monitoru k Amize. Ideální řešení zajišťující velmi kvalitní obraz ve většině uživatelských programů a některých hrách. Instalace probíhá naprosto automaticky prakticky bez zásahu uživatele.

Cena 79,- Kč

ANTIVIROVÝ BALÍK II

Zaměřen speciálně na Amigy se systémem 2.04 a vyšším - obsahuje nejnovější verze programů Virus Checker a VirusZ II.

Cena 99,- Kč

STAR TREK

Dvoudisketová hra na motivy slavného filmového seriálu.

Diskety + český manuál.

Cena 79,- Kč

99%

Software na této disketě Vám zaručí kompatibilitu Vašeho A1200 se softwarem na A 500 a A 500 Plus. Jsou zde programy jako SKICK, DEGRADER atd.

Cena 69,- Kč

SOUNDMASTER SET

Špičkové hudební programy Octamed, Sonic Arranger,...

Cena 99,- Kč

SOUNDMASTER SET MODULY 1

Sada modulů k hudebním programům na 5ti disketách.

Cena 199,- Kč

SOUNDMASTER SET MODULY 2

Další perfektní moduly pro Amigu.

Cena 199,- Kč

DTP Cliparts pack 1

Sada více jak 4000 obrázků pro DTP na 8 disketách.

Cena 250,- Kč

DTP Cliparts pack 2

Dalších asi 4000 clipartů.

Cena 250,- Kč

ATV - výuka psaní na stroji

Program pro výuku psaní na klávesnici všemi deseti prsty. Jeden z nejlepších programů toho typu na trhu.

Cena 199,- Kč

GAME SET 1 + 2

Xmas Lemmings, Doctor Who, Croak, Family Solitaire, Pacman 87

Cena 99,- Kč

SOFTWARE

GAME SET 3 + 4

Humans, Tykkipeli, Minen, Greed, Chess, Boulder Bash, Mega Ball, Missile Command.

Cena 99,- Kč

Vítám Vás v dalším čísle časopisu Amiga News.

Zajisté jste poznali nějaké změny na časopisu, především plnobarevné provedení obálky a kvality časopisu AN 3/94. Snažíme se držet sliby, které jsme dali jak Vám, tak sami sobě. Každé číslo AN přinese nějaké to vylepšení. Je smutné a vlastně i celkem samozřejmé, že tento časopis je závislý především na financích. Vydávat časopis jenom na základě nadšení a zájmu redaktorů či přispěvatelů nejde. Časopis je závislý na reklamě a na distribuci. Proto jsme se obrátili na velké distributorské firmy, především na První novinovou společnost a TRANSPRESS, jež operují po celém území České republiky, zda nemají zájem šířit tento časopis Amiga News. Počalo se. Doufám, že tento časopis naleznete na stáncích prodejců novin a časopisů od východu hranic, až po západ našich hranic.

Co jsme pro Vás v tomto čísle AN připravili?

Na následujících stránkách lze přečíst rozhovor se skupinami programátorů, animátorů z ČR a i SR. Dále naleznete pokračování rubriky o animování. Tato rubrika byla založena už v čísle 2/92. Samozřejmě je tu i herní rubrika o devíti stranách. A mnoho jiného zajímavého. Samozřejmě nelze se zavděčit všem, ale co není teď, bude možná příště. v dalším čísle.

Je čas prázdnin, čas letních radovánek a proto nechte odpočívat svoji AMIGU, jen ať si trochu oddechne, a hurá do přírody. Sedněte si pod nějaký strom v klidu si pročtete Amiga News.

Váš šéfredaktor

OBSAH

AKTUALITY

GURU TEAM - jak to bylo doopravdy 4
(rozhovor s tvůrčí skupinou)

PICI 5
(skupina zabývající se demoprogramy)

DIVISION 6
(rozhovor s "demoprogramisty")

GRAFIKA

POČÍTAČOVÁ ANIMACE 9
(Co by jste měli znát...)

HARDWARE

AGNUS 8373,8374 10
(Dokončení popisu čipu z AN 2/94)

MOTOROLA 68060 11
(stručné informace o novém mikroprocesoru)

PRO ZAČÁTEČNÍKY

DiskMaster II 22
(návod k file manageru)

RUBRIKY

Impressum 34

Inzeráty 25

Předplatitelský kupon 33

SOFTWARE

Vektorové fonty a co s nimi 21
(seznámení s druhy fontů)

Final Writer 7
(recenze textového editoru)

Ami Write 1.0 AGA a Digita Wordworth 7
(recenze textových editorů)

České prostředí II 21
(seznámení s další částí České lokalizace)

TIPY A TRIKY

Workbench překvapení 34
(co ví málokdo)

VIRY

Virus Z II 1.07 29
(popis antivirového programu ze dne 4.4.94)

UTILITY

BFormat 32
(Formátovč disket)

DISKSPARE.device 32
(Zvětšovač kapacity disket)

Fish disky 440-500 26
(Výběr nejlepších PD z Fish-disků)

FastGIF 31
(Zobrazovač GIF obrázků)

FileManager 30
(popis manageru)

IMPLODER 30
(seznámení s komprimačním programem)

PP 32
(Packer a co sním)

RDD 32
(Ovladač zařízení - ramdisku)

NICKPREFS 33
(Jak si vylepšit Workbench)

CAD

Maxon CAD 2.0.1 8
(Co vytvořila firma Maxon)

HRY

Úvod 12

Apocalypse 18

BENEATH THE STEEL SKY 13

BRIAN THE LION 18

Bubba and Stix 13

Burtime 14

Captive 19

Darkmere 14

Championship manager 93 16

Heimdall 2 19

Lamborghini American Challenge 15

Liberation (Captive II) 17

Manchester united 17

Software manager 20

Tie-break 20

Tornado 15

Turbohockey 15

GURU TEAM

- JAK TO BYLO DOOPRAVDY...

Copak se Vám vybaví při vyslovení Guru Team? Že nic? To tedy Amigu určitě nemáte moc dlouho! Těm ostatním se totiž ihned objeví před očima disketový magazín GURU, někdo taktéž rád vzpomene na tištěný časopis Amiga Star. Bohužel, žádný z nich k dnešnímu datu (červenec '94) nevychází. Ptáte se proč? Částečnou odpověď naleznete v Amiga News 2/94, kde byla otištěna recenze na GURU. Vše vycházelo až do začátku roku 1993 pod hlavičkou firmy Eurofarm. Setkal jsem se již s mnoha lidmi (převážně z Prahy), kteří tuto skupinu odsuzovali se slovy "šhráblí moje prachy za předplatné GURU a nepřišlo mi nic, přičemž stále vycházejí a na moje urgency nereagují!". Jak to ale bylo doopravdy, to nám za chvíli objasní sami neprávem kritizovaní tvůrci. Z jarního ReSetkání se mi totiž podařilo odvézt natočený třicetiminutový rozhovor. Cílem tohoto článku je tedy informovat všechny zájemce o GURU, kteří nevědí co se děje, v neposlední řadě také představení samotné skupiny Guru Team. Rozhovor proběhl se členy Peterom Macsánszkym a Ladislavem Horkým, známých spíše pod přezdívkami Machex a Lagya.

Amiga News: Začneme zřejmě nejočekávanější otázkou, jak se věci mají s GURU a AMIGA STARem v souvislosti s firmou Eurofarm?

Guru Team: Bylo to tam vcelku zajímavé. Největší podíl na tom měl asi rozpad státu. Život Eurofarmu se totiž nezakládal vůbec na Amigách, nýbrž na slimácích, Amiga Star a GURU vlastně pouze sponzoroval. Jakmile se rozpadl stát, dá se říci že se rozpadl i Eurofarm. Vznikly problémy s dodávkou, clem a podobně, neboť tím byly přetřhány obchodní kontakty.

No a pobočky, které měl na území Čech se trhly, začaly dělat na vlastní triko a Eurofarm se tím položil. S ním jsme se položili i my, nemohli vrátit předplatné a nám ještě dluží do dnešního dne peníze za předloňský rok. Nejdříve existovala taková myšlenka, že vznikne menší firma a časáky půjdou nadále. To nám 4 měsíce balamutili, resp. já se jim ani nedivím. Sami nevěděli na čem vlastně jsou.

No a jednoho dne přišel zástupce firmy se slovy "konec, tady se to bude rušit, všechno tu sebereme." Takto jsme vlastně přišli o hardware, na kterém bylo doposud vše tvořené. Tím pádem jak to padlo, bylo samozřejmě nereálné chtít po lidech další předplatné.

Dopadlo by to slovy "Já mám zaplacené u nějaké firmy Guru a oni po mě chtějí další předplatné..."

Amiga News: Jak tedy dopadla celá věc s předplatným u Eurofarmu? Bylo alespoň něco lidem vráceno?

Guru Team: Právě že nikomu nic! My jsme dále chtěli pokračo-

vat v časáku, aby se zaplatilo předplatné. Že nám dají kompletní hardware apod. a přejde jakoby všechno na nás, resp. naši firmu, kterou založíme a bude vycházet Guru a bude vycházet Amiga Star. Oni jako že ano, ale po 14 dnech řekli že to prostě nejde a kdesi cosi a tím se vše típló.

Amiga News: A firma ještě existuje?

Guru Team: V současné době jako s.r.o. v likvidaci, a to již od data 15.2.1993.

Amiga News: Jak se vyvíjela celá věc dále?

Guru Team: Rozhodli jsme se celý ročník GURU 1993 dotáhnout jako Public Domain (čili volně kopírovatelný) na vlastní triko, neboť nám žádná jiná možnost nezbyla. Některým, co jej měli předplacené již u nás, bylo GURU zasíláno. V případě ostatních se potom kopírovalo od známých, mohli si jej nahrát tedy i předplatitelé u Eurofarmu. Táhnout však na vlastní triko AMIGA STAR bylo naprosto nereálné, tudíž poslední číslo vyšlo začátkem roku 1993 ještě pod Eurofarmem. Celý ročník GURU byl "dotažen" s touto myšlenkou. S poslením číslem tedy přišla na řadu zásadní otázka.

Jak s GURU příští rok?

V podobném duchu již nebylo možno pokračovat. Vše jsme dělali prakticky zdarma, došlé příspěvky nebylo možno z finančních důvodů honorovat, bylo jich tedy pomálu. Na přelomu 1993/1994 jsme na vlastní náklady rozeslali letáky, které měli informovat lidi o naší situaci. Zároveň bylo vydávání GURU na neurčitou dobu pozastaveno.

Cena byla pro rok 1994 stanovená na 95,- korun. K této sumě jsme dospěli důkladnou kalkulací nákladů. Tímto byl také stanoven určitý limit, od kolika předplatitelů se nám vydávání vyplatí. Zmíněný leták tedy obsahoval ještě nezávaznou objednávku. Pokud by se nutný počet zájemců dosáhl, byly by všem rozeslány složenky a vše by se znovu "rozjelo". K našemu podivu se přihlásil poměrně slušný počet lidí, který jsme ani nečekali. Opravdu si těch lidí velice ceníme, že nám tolik důvěřují. Přesto však ještě nebylo dosaženo onoho minima.

(pozn.red.: K vydávání ale zase nechybí tolik zájemců, aby nebylo reálné. Pokud máte tedy o GURU zájem, netřeba s objednávkou váhat, získané informace se Vám bohatě vyplatí!).

Pokud by se letos všechno opravdu rozjelo, máme připraven hardwareový klíč. To jenom aby si ho zase neobjednalo pár lidí a od nich si to nezkopírovaly celé Čechy i Slovensko, kteří nikomu nepřispějí ani vindrou.

Amiga News: Dá se tomu rozumět i tak, že kdyby byl větší počet předplatitelů, může se snížit i cena GURU?

Guru Team: Samozřejmě, jenomže se musí opravdu patřičně překročit onen limit, který doposud nebyl dosažen. Potom se i nám to vyplatí dělat, i když na tom není bůhví jaký zisk, ale máme alespoň na poštu, na benzín atd. a články se dají potom případně i honorovat.

A nějakého sponzora, jenž by byl ochoten do toho něco vrazit... ne že bychom nehledali, ale ani bysme zřejmě nikoho nenašli. Ono totiž sponzorovat diskmag je

něco jiného než cokoli dalšího. Zde nelze umístit reklamu firmy lidem tolik na oči a počet čtenářů je omezen. Ale myslíme si, že i kdyby to nešlo dále, to historické poslání jsme splnili-byli jsme první. Ne, že bych byl teď nějak namyšlený, ale podařilo se nám tu domácí amiga-scénu nějak zformulovat, dalo se to nějak do kupy. My jsme vlastně rozjeli rubriku DEMO-DEPO a myslím si, že mnoho coderů v současných demoskupinách se učilo na základě GURU. Takže i když nebude, tu naši práci jsme si odvedli.

Amiga News: Pojdme se ponořit ještě do minulosti, do dob jeho vzniku. Co nám o tom povíte?

Guru Team: Tak s tím nápadem jsem přišel já (Lagya). Tady Machex si dopisoval se spoustou lidí, dokonce snad i s Jugoslavií, až se mu jednou do ruky dostala disketa s maďarským GURU. Říkám "to je bomba, maďarský GURU, to bysme mohli vydávat tady diskmag, že bysme začali nejdříve překládat a pak by se to nějak rozvinulo". Tedy jsme je nakontaktovali, oni jako jasně, všechno v pohodě. Mohli jsme tedy překládat články, ovládací program apod. a na oplátku oni zase naše, čili taková vzájemná spolupráce. Mimochodem bylo zajímavé, že se ta sekce rozšířila více-vyšlo dokonce i GURU rakouské, ale tam to moc dlouho nevydrželo. Vyšlo tedy první číslo, kde zhruba 80% článků bylo od nich, starý ovládací program (který mimochodem dělal problémy s novějšími systémy 2.0). Postupem času jsme si začali budovat kontakty, takže začaly postupně převládat články naše. Nakonec jsme se zkontaktovali se skupinou Vectors, kde nám Jofa napsal nový ovládací program a zhruba od 5.čísla přešlo vše úplně do vlastních rukou. Zajímavé je i to, že to maďarské GURU dodnes vychází. Mezitím přešli do papírové podoby, opravdu pěkné, sto-stránkové, polovina stránek barevných. Dá se říci, že v této superpodobě přežívají díky rubrice PC-hlavně na hry, které jsou v podstatě společné jako na Amize, Atari ST apod. Jako diskmag tedy už nevycházejí, pouze jednou za rok



mají takové setkání, při jehož příležitosti jej vydají naplněn obrázky, hudbou apod.

Amiga News: A Guru Team dnes?

Guru Team: Když jsme vydávali GURU a AMIGA STAR, tak jsme byli prakticky tři. To byl Machex, Lagya a ještě jsme měli jednoho kámoše Tibora Kováče (Tibko). Zrovna jak se to svalilo s Eurofarmem, Tibko se přiznal kamsi do Levic, prodal Amigu, žena ho zaměstnala na 100%. Co jsem (Lagya) bydlel ještě tam v Hurbanově, tak jsme to s Machexem vydávali jak se dalo. Nato jsem se z osobních důvodů musel přestěhovat zpět do Znojma. Čili jsme zůstali dva a je tomu tak až do dneška, je z nás taková mezinárodní grupa.

Amiga News: Tvoříte tedy ještě něco?

Guru Team: Tak přispíváme do Exitu (recenze Amiga News 2/94), tedy zejména já (Lagya). Potom tvoříme pro firmu Amium jejich informační bulletin, spíše odborněji pojatý. Přípravovali jsme tedy něco do letošního ročníku GURU, budou z toho asi tak max. 2-3 čísla, jako že ještě existujeme, pravděpodobně jako Public Domain. Ještě ale chvíli počkáme, jestli se náhodou po vydání tohoto článku neohlásí více předplatitelů. Materiály pořád máme, dokonce ještě zbylo a jedná se vesměs o nestárnoucí témata. Pro mě byl vždycky největší problém psát na hry. To se muselo ihned uveřejnit, protože jakmile se to dalo až do dalšího čísla, měl to popsané ihned Tronik ve svém (cenzured) AML a vypadalo to, jako když jsme to opsali od něj a ne on od nás. To je tedy naše literární tvorba. Potom každý dělá, co mu dovoluje okolní prostředí. My jsme se živili animacema pro kabelové televize, sázením nějakých formulářů a tabulek apod. To proto, aby se GURU loni prostě uživilo, aby jsme měli alespoň na takové základní věci jako diskety pro příspěvky.

Amiga News: Máte ještě nějaký speciální vzkaz, který byste chtěli čtenářům sdělit závěrem?

Guru Team: No kdo by měl o GURU zájem, stačí opravdu jenom napsat, nemusí posílat peníze. My

jej zahrneme do databanky a jakmile se nasbírá určitý počet, vše se může rozjet. Stejně tak kdo by měl zájem přispívat s články, které by mohly zajímat ostatní lidi, ať opravdu pošle. No a jakmile opravdu nastane situace s dostatkem čtenářů, můžeme si dovolit tyto články i honorovat. Taková druhá naše hláška zní, že hodně amigistů, kteří přicházejí s PC-čkama do kontaktu si nevšímá cen produktů, které zde jsou. Také to není laciné a PC-čkáři to za to dají! Takže se nemohou divit diskmagu za 95,- korun. Jednak je těch amig méně, a můžou být jako vůbec rádi, že to po 4 roky vycházelo za 30 korun. To mě na tom mrzí, že si toho neumějí vážit. Vůbec mě dorazilo, když na jednom z dřívějších ReSetkání prodávali oxeroxovanou stránku AMIGA STARu za 2 koruny. Přitom 48-stránkový originál za 19 korun byl levnější než ta kopie. To by se měli nad sebou opravdu zamyslet. Potom se nesmějí divit, že díky těmto blbým vztahům, zkopírovat co můžu, díky nim ty lidi zabijou! A podle našich zkušeností, já jim to nepřeju, ale takhle skončí všichni. Když opravdu nemá za sebou někoho silného, kdo je ochoten to podporovat. Protože zisk časáku se projeví až za půl roku, když se projeví!

Co tedy z mé strany dodat. Doufám, že byly ve věci předplatného zodpovězeny všechny nejasnosti. Také je třeba si uvědomit, že na disketu se vejde daleko více informací než do tištěného časopisu, tedy se tím značně kompenzuje na první pohled vysoká cena 95,- korun. Se souhlasem Guru Teamu zveřejňujeme následující adresy:

Pro zájemce z Čech a Moravy:

Guru
Vinochady 23
66902 Znojmo
Česká Republika

Pro zájemce ze Slovenska:

Guru
P.O.Box 63
94701 Hurbanovo
Slovensko

Adresa v otázkách nevrácení předplatného:

Eurofarm s.r.o.
v likvidaci
Hurbanovská 64
94656 Duloce
Slovensko

-Za Amiga News rozmlouval
RADUZ-

PICI

Jako další mi na jarním ReSetkání padla za oběť proslulá česká skupina PICI. Rozhovoru se účastnili 2 její členové, a to Buh a Vektor, jež se při něm vzájemně doplňovali. Pojďme tedy rovnou k věci.

Amiga News: Tradiční otázka-členové. Kolik Vás je a jak se jmenujete?

Pici: Takže takové zlaté jádro tvořím já (Buh) a Sir Dan (staří kamarádi), oba se v naší skupině zabýváme codingem. Grafiku tvoří Vektor, hudbu potom Chaos, Cracknel a Tracker, ten už pro nás ale dlouho nic nedělal (naposledy hudbu do Laxative).

Amiga News: Jaké Vaše produkty mohli dosud čtenáři na svých monitorech spatřit?

Pici: Prozatím máme na svědomí několik dem, prvotina byla nazvána INTRODUCTION, potom jsme udělali VIBRATIONS, kterému je nyní již zhruba 1,5 roku a dva music-disky nazvané LAXATIVE a PERSONAL COLLECTION.

Amiga News: A co připravujete?

Pici: Demo HYSTERIA, nemám k tomu jinak co říct, ať ho každý vidí (pozn. nedokončené demo již bylo možno shlédnout na ReSetkání a obsadilo 1.místo v soutěži).

Amiga News: Kdy bude úplně dokončeno?

Pici: Tak to nevím, především nemám rád termíny. Abych ale řekl pravdu, už se to dost dlouho vleče.

Amiga News: Pracujete ještě na něčem dalším?

Pici: Ještě gamesy. Začali jsme dělat hru ve stylu Wolfenstein s tím rozdílem, že je vektorová. Rychlost, rychlost, rychlost, vše je psáno v assembleru. Abych ještě dodal, vše děláme právě v assembleru. Ne, že bych ostatní neuznával, ale takovéto věci se asi v ničem jiném opravdu psát nedají. Nicméně na té gamesy jsem (hovoří Buh) v podstatě nechal celé loňské prázdniny s tím, že to měl dodělat Sir Dan. Ten měl však začátkem září dopravní nehodu a s občasnými pauzami dosud leží v nemocnici, takže jsme to tenkrát pozastavili. Není do to-

ho zatím grafika, k tomu se navíc objevil DOOM na PC a od té doby to jaksi upadlo. Na DOOM Amiga zatím opravdu nemá. Mělo se jednat o hru komerční, určenou pro západní trh, její demoverze měla být hotova na ReSetkání v říjnu '93, dokončení jsme plánovali do konce roku, ale bohužel se to jaksi nepovedlo.

Amiga News: Bude tato hra dokončena?

Pici: Já to vidím asi špatně, spíš se vrhneme na nějaké bitplánové střelčky v perfektním provedení, v tom by se PC dalo dohonit.

Amiga News: V čem je tedy podle Vás Amiga pozadu?

Pici: Početním výkonem. Ten se opravdu v případě Amig pro domácí použití nemůže rovnat 486. No, přesto možná vyzkoušíme udělat hru ve stylu DOOM na Amigu, protože vím jak na to...

Amiga News: A celkový pohled na PC?

Pici: Programoval jsem na PC v assembleru a je mi z toho docela špatně. Prostě nechápu, jak můžou lidi dělat na PC-čku v assembleru, nechápu, jak mohlo vzniknout tolik software. PC-scény mě nijak více nezajímá, ale mám dobré kamarády kteří dělají dema na PC, mají ale děsné potíže, není to prostě to, co na Amize. Ten demáč chodí třeba jen na některých kartách, na některých se škube, někde zase chodí moc rychle apod.

Amiga News: Někteří amigisté si jistě všimli Vašeho zajímavého názvu. Přesto se takto nejmenujete od začátku. Co vás vedlo k této změně?

Pici: S původním názvem jsme začali mít problémy na veřejnosti, proto se ten nový píše již bez diakritiky, aby byl lidem snesitelnější...

Amiga News: A jak hodnotíte Amiga News?

Pici: Hmm, no četli jsme ho. Myslím si, že zejména pro ty za-



čátky je to opravdu dobré. Osobně ho tedy jako coder moc nepotřebuji, ale vzpomínám si také na začátky svoje. Pro nás se však více hodí diskmagy (tj. disketové magazíny), protože na disketě můžou být uloženy i zdrojové programy a kapacita je také větší.

Amiga News: Podle čeho jste se ve svých začátcích naučili programovat?

Pici: Tak to můžu říct přesně. Amiga Info-Assembler 68000, používal jsem také publikaci Postavte si virus, měl jsem také odněkud ofoceně tabulky ze zahraničních publikací, v neposlední řadě mi navíc pomohlo pár lidí.

Amiga News: Váš názor na domácí scénu?

Pici: Ale jo, náš software si můžeme finančně dovolit, pokud není nějak předražený. Pokud se máme však vyjádřit k hrám které se zde prodávají, tak ty bychom pro jejich kvalitu vydali pouze jako Public Domain.

Amiga News: Co byste řekli závěrem?

Pici: Ať se všichni vykašlou na nějaké hraní her. Těch lidí, co taky tvoří kvalitní software je pořád, i přes určitý přírůstek málo. Commodore si v současné době také nestojí s finanční situací nejlépe a byla by škoda, kdyby současně kvůli nedostatku kvalitních programů Amiga upadla. Aby hlavně pokračovala ve své vývojové řadě a aby se to u nás konečně nějak pohnulo. Také bychom chtěli doporučit diskmag Exit (viz recenze v čísle 2/1994), ať tam všichni píšou a podporují to. Hlavně bychom tímto chtěli vyzdvihnout jako nejlepší naši skupinu Vectors, kteří to zde vlastně všechno také organizují. Opravdu by bylo dobré, aby se Exit dostal i do normálních prodejen, čímž by jej začalo číst více lidí.

Opět mi nezbývá než pozdravovat všechny členy Pici a doufám, že se opět uvidíme na dalším ReSetkání.

**-Za Amiga News rozhloval
RADUZ-**

DIVISION

Každý amigista již určitě spatřil nějaké demo. Ne, nemám teď na mysli demo hry, ale nekomerční demo prezentující možnosti Amigy a jejich programátorů. Ať se jedná už o demo vektorové, obrázkové či hudební, každý z nás si je jistě rád prohlédne. I u nás, jako ostatně v každém státě, kam se dostala Amiga existují skupiny nadšenců, kteří se jejich tvorbou zabývají a mnohdy se po nabití zkušeností začínají pouštět i do tvorby komerčních her a programů. Je tedy velice pravděpodobné, že se Vám některé z těchto dem dostalo do mechaniky, aniž byste věděl, že jej vytvořila domácí skupina. Hesla a nápisy jsou nezřídka anglicky a takový název Division mnohým amigistům také nic neřekne. Snad v žádném našem komerčně zaměřeném Amiga-časopise jsem však o těchto skupinách nenašel ani zmínku. Vždyť tato scéna přeci k Amize neodmyslitelně patří! Mnohé čtenáře tedy (doufám) demo zajímají, stejně tak jako informace o jejich tvůrcích a plním zde zároveň slib z čísla 2/1994. Jako první přichází k „výsledku“ skupina Division.

Amiga News: Mohli byste se čtenářům nějak blíže představit?

Division: Skupina Division momentálně čítá 6 lidí, já (Frogger) dělám spolu s Coboldem grafiku, codeři jsou Tiger a Defor, hudbu dělají Spitfire a Cheese-guy.

Amiga News: Všechny čtenáře v této chvíli jistě zajímá Vaše dosavadní tvorba, proto bych poprosil o jakýsi souhrn Vašich aktivit od samotných prvopočátků.

Division: V minulosti jsme měli k dispozici různá demo z naší i zahraniční scény, kde nás zaujaly efekty v reálném čase, grafika, hudba apod. natolik, že jsme se pomalu začali pouštět do tvorby vlastní. Tenkrát bohužel nebyly k dispozici žádné konkrétní manuály, měli jsme k dispozici vlastně jenom literaturu od AmigaInfo a prokousávat jsme se museli všelijak. Momentálně se tedy orientujeme více na scénu, tzn. na tvorbu demonstračních programů, slideshow (demo určená především k prezentaci obrázků), musicdisky apod. Naše prvotina byla nazvána HARD FUCKED DEMO, což bylo úplně malé jednosouborové demo na poměrně nízké úrovni. Pak přišlo na řadu celodiskové demo MORBID VISIONS, které již mělo nějaký spád a příběh. Nyní, po dalším zhruba půlročním působení máme za sebou další projekty jako např. slideshow TEMNÝ ZÁBLESK, na němž jsem se graficky podílel já spolu s naším úplně novým členem v Division Coboldem. Jako zatím poslední výplod, který jsme vypustili do

světa je demo s názvem HYPERSPACE, což je opět další krůček o něco výše. V neposlední řadě jsme také založili diskmag OKO (blíže viz Amiga News 2/1994), neboť si velice dobře pamatujeme na naše začátky prakticky z ničeho a již nechceme, aby ti, co se podobnou cestou nyní pomalu ubírají také začínali tak jako my. Chceme tím dosáhnout toho, aby měli nějaký základ, na kterém mohou dále stavět.

Amiga News: Zde na jarním ReSetkání jste v demosoutěži získali s produktem HYPERSPACE druhou cenu, takže se Vás musím zeptat na Vaše pocity.

Division: Máme z toho samozřejmě radost a myslíme si, že toto místo bylo zasloužené. Při shlédnutí demo od skupiny Pici, jež se umístilo na první příčce jsme opravdu velice pěkně a můžu říci, že se Pici zasloužili o to, že bysme mohli prorazit i na zahraniční scéně. Za to jim tedy touto cestou děkujeme, protože to je jeden z dílů našeho dění na Amiga-scéně.

Amiga News: Doslechl jsem se, že připravujete také i tvorbu her. Můžete tyto zprávy potvrdit?

Division: Skutečně, nyní po takovém začátku na Amiga-scéně jsme se rozhodli rozšířit náš softwareový trh, který zatím ve své podstatě dosud neexistuje. Pokud pro to ale vespolek něco uděláme, tak by existovat mohl. V současné době děláme komerční hru, která bude na vrcholu našich možností a budeme se opravdu snažit o co nejlepší pro-

vedení. Mám tím na mysli především to, aby prostě za cenu, kterou za ní dotyčný dá opravdu dostal kvalitní software.

Amiga News: Právě jste určitě naplnili mnoho amigistů, kteří stále čekají na opravdu kvalitní, ryze českou hru. Zajímaly by mne v případě možnosti ještě bližší podrobnosti jako termín dokončení, zaměření...

Division: Jméno bude znít VE STÍNU MAGIE, hra by mohla být hotova možná již na podzim, jedná se ale o velice orientační termín. Bude to klasický dungeon, ovšem s mnoha úpravami, jako např. hmm, ale nechte se překvapit-já myslím, že si na to všichni rádi počkají, ale bude to zcela úplně něco nezvyklého, co určitě překvapí.

Amiga News: Poslední otázka se týká doby Vaší působnosti. Jak dlouho se tedy již věnujete této činnosti?

Division: Přesně to nepovím, ale přibližně je tomu rok a půl.

Jelikož je však už po druhé hodině a účastníci ReSetkání kvapně opouští budovu, poslední věty rozhovoru rychle dokončujeme na ulici. Zbývá mi tedy již pouze popřát mnoho podobných úspěchů a dobrých nápadů.

**Za Amiga News rozhloval
RADUZ**

Reprografické studio

QT, s.r.o.

Vám nabízí

osvit servis

v minimálních termínech
a za ceny
no, neuvěřitelné !

Šetřte čas i peníze
a potěšíte nás.

Kontakt:
tel.: 02/ 64 30 766
Na Výsledku II/8
140 00 Praha 4



S nástupem Wokbenche 2.0 a tím i vektorových fontů se objevuje také nová generace programů určených pro práci s textem. Tento druh programů v sobě kombinuje prvky textového editoru a systémů DTP. V praxi to znamená, že oproti klasickému „textáku“ (jako je třeba CygnusEd), který umožňuje většinou pouze práci s textem, umí tyto programy vkládat do textu i grafiku a provádět s ní, ale i s textem, různá „kouzla“ (zmenšovat, zvětšovat, otáčet, zrcadlit apod.), i když v menším rozsahu než profesionální DTP (např. Page Stream).

Jedním z těchto programů je i FINAL WRITER, mladší bratr známého FINAL COPY II. Nejprve bych

Final Writer

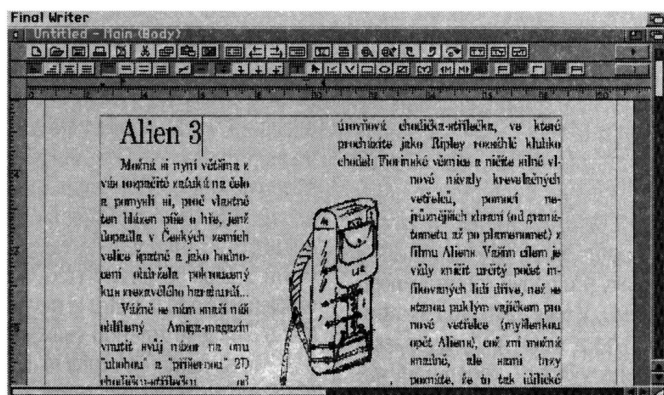
se rád zmínil o hardwarových požadavcích programu. Zatímco starší FINAL COPY II, jenž má jen o něco méně funkcí, se spokojilo s 1 MByte RAM a Workbenchem 1.3. Požaduje vylepšený mladší sourozenec již minimálně 1,5 MByte RAM, Workbench 2.0 a 2 disketové jednotky (šikovné české ruce „sešmíkalý“ už program tak, že funguje i s jedním drivem), proto doporučuji pro vážnější práci Amigu 1200 vybavenou harddiskem a rozšířenou pamětí.

FINAL WRITER vám umožňuje pro každou část vašeho dokumentu (hlavička, titulní list, obsah, hlavní text) nastavit individuální parametry, uložit je a v případě editace zvolené části je jednoduše vyvolat. Nastavit si můžete vše potřebné: velikosti stránky a okrajů, počet odstavců (maximálně 6), hustotu řádkování, zarovnávání textu (vlevo, vpravo, vystředit), styl, velikost a typ fontu. Když už mluvíme o fontech je nutno říci, že program umí pracovat se třemi formáty fontů (všechny jsou vektorové). Jsou to formáty: NimbusQ - vlastní formát firmy Softwood (fonty dodávané s programem), Adobe Typ 1 - nejrozšířenější formát (používá se na PC a MAC, na Amize s ním umí pracovat např. Page Stream nebo Pro Page) a Agfa Compugraphic - používá je Workbench 2.1 a vyšší.

Jak jsem se již zmínil, lze doimportovat i grafiku (obrázky) a to ve formátech IFF-ILBM (např. z DPaintu) a EPS (oproti jiným programům umí FW vytisknout EPS

obrázky i na obyčejné tiskárně, tzn. na neposcriptové). U importovaných grafických objektů lze nastavit způsob jejich zobrazení, velikost, pozici v textu a způsob jakým je bude text „obtékat“ - zleva nebo zprava (bohužel kombinace obou není možná, takže pokud chcete mít v textu obrázek „obtékaný“ z obou stran, musíte zvolit více textových sloupců). Program pracuje v módu WYSIWYG (tzn. co vidím na obrazovce, to dostanu na papíře) a s grafikou pracuje jako DTP, tzn. jako s objekty, které lze ovládat myší (pohybovat s nimi, měnit jejich velikost atd.), mimo to lze měnit velikost zobrazení na monitoru v rozsahu 25 - 400%. Ovládání je jednoduché a přehledné. Všechny nepoužívanější funkce jsou soustředěny do dvou ikonových listů v horní části obrazovky (vrchní lištu lze volně editovat). Pro omezený rozsah článku nelze pochopitelně popsat všechny funkce tohoto výborného programu, takže závěrem nezbyvá než konstatovat, že FINAL WRITER patří k nejlepším programům svého druhu a lze jen doufat, že takových programů vznikne ještě více.

-oscar-



Možná jste již spatřili v obchodech, které se zabývají prodejem výrobků firmy Commodore (např. Amiga Info), pestře pomalované krabice nesoucí na svém boku nápis DESKTOP DYNAMITE. Ti odvážnější z vás možná dokonce vstoupili do obchodu a vyzvěděli na prodávacích co tato krabice skrývá. Těm, kteří tu odvahu neměli, to prozradím já. Nejedná se o žádnou novou hardwarovou bombu na bázi Amigy, nýbrž o obyčejnou Amigu 1200 vybavenou kromě základního software i programovým balíkem nesoucím onen název DESKTOP DYNAMITE.

Co tedy dostanete za cenu zhruba o 1000 Kč vyšší, než je cena obyčejné Amigy 1200? Nebude to žádný Public Domain, jak by se z ceny mohlo zdát, nýbrž plně profesionální programy, kde cena některých z nich se pohybuje kolem 180 DM. Český zákazník má tak poprvé možnost si zároveň a koupí počítače pořídit levně a legálně potřebný software. V balíku jsou obsaženy dvě hry - DENNIS a OSCAR, tiskový program (něco jako TurboPrint) DIGITA PRINT MANAGER (o něm možná v dalších číslech), grafický program DELUXE PAINT IV AGA (myslím, že netřeba před-

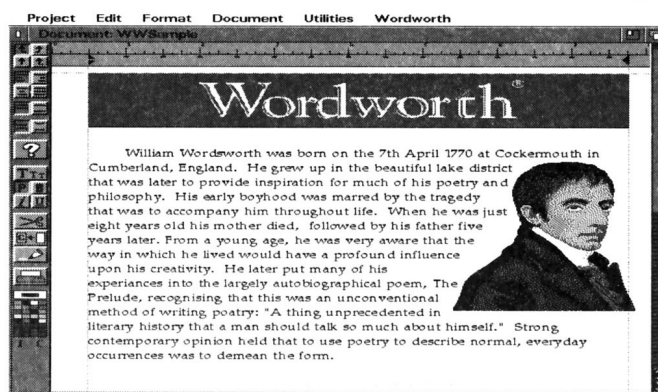
Ami Write 1.0 AGA & Digita Wordworth

stavovat) a konečně textový editor DIGITA WORDWORTH. DIGITA WORDWORTH je prakticky shodný se starším programem od stejné firmy a to AMI WRITEm 1.0 AGA. Následující popis se týká obou, neboť se od sebe liší jen pozměněným designem obrazovky a hardwarovými nároky. Starší AMI WRITE si vystačil s 1 MByte RAM a Workbenchem 1.3., WORDWORTH je šit již přímo na míru A1200, a proto potřebuje ke své práci minimálně Workbench 3.0. Ovládání programu je jednoduché (klasické roletové menu) a přehledné. Všechny nepoužívanější funkce jsou soustředěny do ikonového menu (bohužel nejde editovat), které je umístěno v levém horním rohu obrazovky. Ve vrchní části obrazovky je vypínatelné pravítko se zářkami, jenž označují okraje stránky, pozici tabelátoru a odsazení odstavce, a které lze nastavovat

myší. Toto uspořádání sice plně odpovídá ergonomickým požadavkům (dle posledních výzkumů je pozornost uživatele nejčastěji upřena do levého horního rohu obrazovky), ale z praktického hlediska není nejlepší. Ikonová lišta totiž zužuje pracovní plochu, ve které lze potom jen obtížně zobrazit celou šíři zpracovávaného dokumentu. Program má všechny funkce, které

má správný textový editor mít. Kromě toho umí do textu vkládat i grafiku, kterou lze importovat ve formátech IFF-ILBM, PCX (formát používaný na PC) a EPS (obrázky v tomto formátu lze tisknout jen na poscriptových tiskárnách). Fonty lze použít ve formátu Agfa Compugraphic (CG fonty ve Workbenchu 2.0 a vyšším) a při tisku lze kombinovat CG fonty s normálními Amiga bitmapovými fonty nebo fonty, které jsou obsaženy v ROM tiskárny. Program splňuje prakticky vše, co se od něj očekává a v rozsáhlém srovnávacím testu německého Amiga Magazínu byl hodnocen jako třetí nejlepší, hned za programy FINAL WRITER a BECKERText III.

-oscar-



Maxon CAD 2.0.1

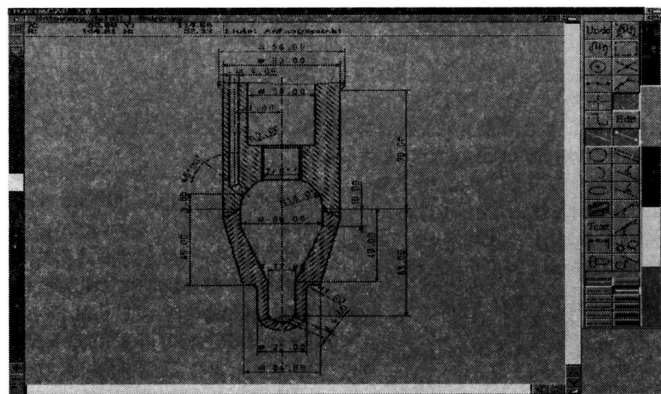
V minulém čísle našeho časopisu jsme přinesli zprávu, že firma Maxon uvedla na trh MaxonCAD verze 2.5. Jelikož u nás nebyla zveřejněna recenze ani na jednu z předchozích verzí, rozhodli jsme se tento nedostatek odstranit a otestovat zatím poslední verzi programu dostupnou u nás a to MaxonCAD verze 2.0.1. Tento úkol připadl mně, protože (jak šéfredaktor bystře usoudil) jsem v MaxonCADu nakreslil celou diplomovou práci, a proto s ním mám určité zkušenosti, které se vám pokusím předat. Rozsah tohoto článku neumožňuje hlubší seznámení s programem, takže v případě zájmu o podrobnější popis pište do redakce a my se případně pokusíme návod vydat formou seriálu. Nyní již k vlastnímu programu.

MaxonCAD se nachází na dvou disketách, z nichž jedna obsahuje vlastní program a druhá příklady ukázkových výkresů spolu se šablounou pro grafický tablet. Program doporučuji nainstalovat na harddisk, přičemž instalace je snadná a bezproblémová. MaxonCAD chodí bez problémů na všech typech Amigy, ale potřebuje min. 1,5 MByte RAM. Pro vážnější práci doporučuji A1200 s harddiskem, rozšířenou paměť a VGA monitorem, aby bylo možno využít klidného obrazu při vysokém rozlišení (program podporuje většinu obrazových módů). Po startu pro-

gramu se objeví obrazovka MaxonCADu a záleží na vás, chcete-li začít nový výkres či nahrát starý (MaxonCAD umí importovat i exportovat data ve formátu DXF, což je formát používaný např. na PC v programu AutoCAD). Volbu provedete (jak je na Amize zvykem) v prvním roletovém menu. Při volbě nového výkresu se vás program zeptá na jeho název a měřítko, při nahrávání starého na vás vyběhne normální file-requester.

Na tomto místě bych se rád zmínil o ovládání MaxonCADu. Program lze ovládat jak myší tak klávesnicí. Myší kreslíme, vybíráme povely z roletových menu nebo z ikonového menu a vybíráme jí i objekty na pracovní ploše. Objekty vybíráme tím, že na ně umístíme kurzor myši a stiskneme pravé tlačítko. Všechny dostupné povely jsou umístěny v roletových menu a jsou dostupné i z klávesnice, kdy každému povelu odpovídá kombinace dvou kláves. Nejčastěji používané příkazy jsou umístěny ve svislém vypínatelném iko novém menu.

V horní části menu jsou ikony sloužící pro výběr objektů a bodů, pod nimi ikony ovládající zobrazení rastru a osového kříže. Následuje část s ikonami pro vlastní kreslení, kótování, šrafování a editaci výkresu, přičemž v levé polovině sloupce jsou zobrazeny tzv. hlavní ikony charakterizující danou činnost (kresba čar, kružnic, oblouků, kótování atd.)



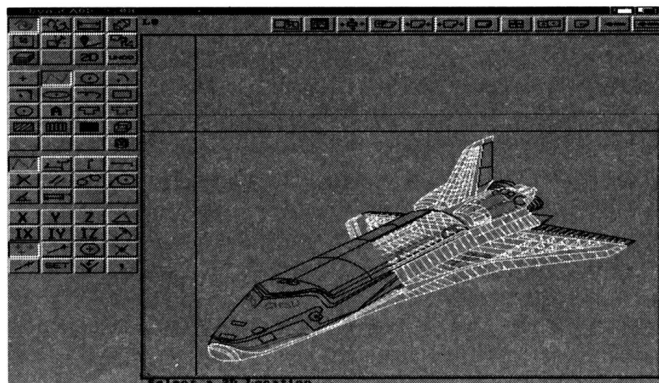
po jejichž aktivaci se v pravé polovině zobrazí ikony pomocné. Příklad: naklapnu-li ikonu zobrazující kružnici, v pravé polovině se objeví ikony zobrazující způsob jejího zadání (bodem a poloměrem, třemi body atd.). Ve spodní části menu jsou ikony sloužící pro volbu typu a tloušťky kreslicí čáry.

Vlastní kreslení se odbývá v pracovním okně připomínající okna Workbenche. V pravé a spodní části okna jsou lišty a šipky pro pohyb zobrazovaného výkresu. V levé části jsou symboly (zhora dolů) pro regeneraci celého výkresu, regeneraci aktivní vrstvy, zobrazení celého výkresu, zvětšení či zmenšení pohledu a konečně symbol pro výběr výřezu, který chceme zvětšit. V horní části okna jsou dvě pole. V levém jsou zobrazovány souřadnice kurzoru, lze je zadávat přímo jejich naklapnutím myší, a v pravém popis právě vykonávané činnosti. Okno může být otevřeno několik s různými výkresy, přičemž je možné pomocí funkce „duplikat“ kopírovat objekty mezi nimi. Vedle vytváření základních objektů je jejich editace dalším významným pracovním nástrojem CAD programů. MaxonCAD nabízí všechny důležité editační možnosti: přesun, rotace, změna velikosti, zrcadlení, kopírování, natahování, ořezávání atd..

V MaxonCADu, tak jako v jiných CAD programech, můžeme umísťovat objekty na různé roviny (vrstvy). Ty si lze představit jako průhledné, sobě ležící listy. Každý objekt nebo jeho část může být umístěn na libovolnou rovinu, pro kterou lze nastavit různou barvu. Můžeme tedy na do jedné vrstvy umístit základní výkres, do druhé šrafování a do

třetí třeba kóty. To přispívá k přehlednosti, zvláště při editaci velkých výkresů. Objekty je možno mezi vrstvami libovolně přenášet, přičemž je možno zapnout či vypnout zobrazování určité vrstvy nebo danou vrstvu udělat viditelnou, ale nepřístupnou pro editaci. Příkazy pro práci s vrstvami se nacházejí ve druhém roletovém menu. Pro snadnější kreslení vám MaxonCAD umožňuje zapnout si osový kříž nebo zvolit jeden ze dvou druhů pomocných rastrů. První z nich je pevný (tzn. že vzdálenost bodů v rastru je pevně stanovena a se změnou velikosti pohledu se nemění), druhý je dynamický (vzdálenost bodů na obrazovce je stejná nezávisle na zvoleném stupni zvětšení či zmenšení pohledu). K programu je také možno přikoupit knihovny již předdefinovaných součástí dodávané firmou Maxon, nebo si výkres často používané součásti (např. matice nebo šrouby) uložit jako symbol do vámi definované knihovny. Pro tuto činnost slouží třetí roletové menu. Pochopitelně bude chtít váš výtvar nějakým způsobem dostat z počítače ven. K tomuto účelu vám MaxonCAD nabízí výstup na ploter nebo tiskárnu. Dále je možnost výkres vyexportovat ve formátech IFF-ILBM, TIFF nebo postscript. Tím bych asi zakončil krátkou recenzi nejlepšího CAD programu pro Amigu (třikrát ve své kategorii zvolen programem roku). Někteří možná namítnou, že DynaCADD je lepší, protože oproti MaxonCADu nabízí možnost práce i v 3D, ale MaxonCAD ho předčí svojí hlavní vlastností a tou je rychlost. Na obyčejné A500 s 4 MByte RAM běhal MaxonCAD rychleji než DynaCADD na A1200 s 11 MByte RAM.

-oscar-



Ukázka konkurenčního programu DynaCADD 3.0

POČÍTAČOVÁ ANIMACE

Světlo

Co by to bylo za výtvar, kdyby imaginární svět v raytracové grafice neměl světlo. Pomyslete třeba na to, kdyby v našem reálném světě přestalo svítit Slunce. Naneštěstí takovéto chyby v 3D programech udělat jdou, ale program vás o tom brzy informuje.

Světlo je jeden z nejdůležitějších faktorů každého kreslicího programu. Vlastně světlo dodává obrázku svůj 3D vzhled. Světelné zdroje mohou být všelijaké. Světlo můžete nastavit tak, aby napodobovalo Slunce. Pochopitelně, že vlastnosti slunce nebude mít žádný vámi vytvořený světelný zdroj. Takový kvalitní program nebyl a myslím si, že ani nebude vyroben, protože napodobit energii světla je náramně složité. Ale kdyby jste hledali svůj světelný zdroj někde na obrázku, tak najdete jenom bod, který je právě zdrojem světla. Je pochopitelné, že světelné zdroje mohou být i vašimi objekty, když jim tuto funkci nastavíte. Vyrobit reálnou žárovku není jen tak jednoduché. Světlo má svou intenzitu a jasnost, také barvu a jiné faktory.

Je také možné udělat světlo, které bude mít své vlastní specifické vlastnosti. Například může být světlo kulové - to znamená, že světelný paprsek se bude od tohoto typu světla vzdalovat stejnoměrně všemi směry. Poté světlo válcové - kde světelný paprsek se pohybuje ve válcovém útvaru na obě strany. U tohoto zdroje je pochopitelně nutné nastavit směr světla. Další je světlo kuželové - má podobnou vlastnost, jako světlo válcové, ale průměr světelného kotouče roste se vzdáleností od zdroje. Je možné, že některé programy umožňují tvorbu i jiných světelných zdrojů, ale tyto se mi zdají nejobecnější.

U některých programů (třeba Imagine) je možné také nastavit další parametry světla. Třeba, aby vrhalo stíny nebo se vzrůstající vzdáleností klesala intenzita světla.

Je jasné, že pouze procvičováním a experimentováním docílíte takové zkušenosti, že už budete vědět jak nastavit intenzitu reflektorů u automobilu nebo u pouličního světla či zářivky.

Pohyb

Každý z vás, kdo pozorně čte tyto řádky asi jednou zatoužil po vytvoření své vlastní animace. Myslím si, že bych vám mohl ujasnit některé věci.

Co to je vlastně animace? Animace je sled

dynamických obrázků, které se mění určitou rychlostí a v určité posloupnosti. Už si asi někdo z vás všiml různých reklam v televizi vytvářených právě na počítačích. Ovšem animace je také vše co se pohybuje a samotná animace nepotřebuje diskusí. Já se budu zabývat procesem animace.

Mluvíme-li o animaci, myslíme animované obrázky. V mnoha případech jsou animované obrázky postavy a pozadí, které někdo nakreslí a pak nařizuje kamerou nebo videem. Animátor musí namalovat tisíce obrázků, aby získal několik minut animace. Aby postavy plně ožily, jsou dotvářeny zvuky, hudbou, pohyby rtů. Animace vytvářené počítačem operují s geometrií, pohybem emblémů a různých objektů prostorem na omezené, předem zadané cestě. To vše, doplněno pohybem kamery, dalo vzniknout novému typu obrazu - počítačovému obrazu.

Animace mohou běžet různou rychlostí (množství obrázků za sekundu). Kvalitou slabší animace běží od 8 do 12 obrázků za sekundu. Kvalitní animace běží rychlostí 18 až 24 obrázků za sekundu. Ale jsou i profesionální animace, které běží v rychlosti 30 až 50 obrázků za sekundu, ovšem tady 1 sekunda animace připadá na 1.5 MB nebo i více dat na vašem pevném disku.

Animace může být buď - Přímá Digitální Animace - (DDA). Tento typ animace je přímo konstruován na počítače typu AMIGA, který má schopnost vytvořit a přehrát animace uložené v paměti RAM. Tato metoda má svá rizika jako třeba kvalita obrazu nebo rychlost počítače.

Druhý typ animace je - Jednoduchá Rámcová Animace - (SFA). Výhoda je 24-bitová obrazová technologie a použití filmu a videa. Hlavní nevýhodou je však cena.

Právě většina programů umí ukládat DDA animaci jako třeba Imagine, Real 3D, Reflections, Maxon Cinema 4D, Fastray, Sculpt 4D a jiné.

Je ještě možné animovat pouze kameru (vůči objektům) nebo animovat přímo objekty (změna tvaru, rotace atd.), ale o tom někdy příště.

Rendering

Dostáváme se do konce, kdy už chceme vidět náš výtvar nebo animaci a je tu otázka co, jak, proč ... rendering.

Je to grafický výstup, který používáte k výrobě obrázků a ani-

mací. Na renderingu závisí kvalita a počet barev na obrázku. Programy umožňují změnu typu renderingu. Jednotlivé typy se od sebe liší právě kvalitou, ale hlavně rychlostí jakou bude obrázek nebo animace vykreslena. Můžete si vybrat černobílé vykreslení drátěného modelu (BW wire) nebo stínovaného (BW shade), dále barevný drátěný model (CO wire) nebo stínovaný (CO shade), nebo konstantní nastavení světla za kamerou (Lampless), nebo rychlé nakreslení (Scanline), kdy program nepočítá průhlednost objektu nebo zrcadlivost a nakonec právě nakreslení (Full Trace), kdy program počítá prakticky všechno, co jste jednotlivým objektům zadali. Přičemž rychlost nakreslení klesá v řadě, jak jsem vám ji tady napsal. 1. BW wire - drátěný, 2. CO wire - drátěný, 3. BW shade - stínovaný, 4. CO shade - stínovaný, 5. Lampless (světlo za kamerou), 6. Scanline, 7. Full Trace.

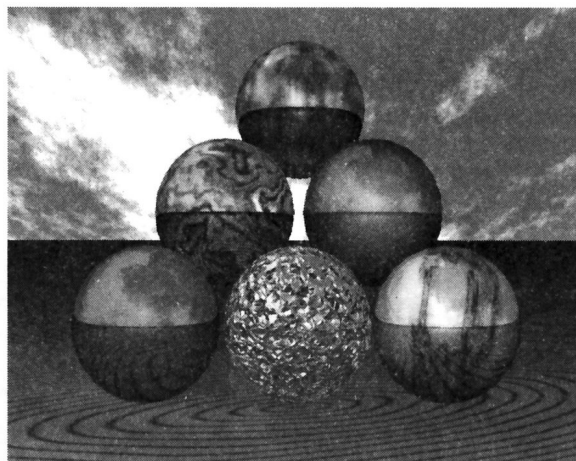
Někdy je lepší nakreslit si obrázek v rychlém kreslení pro orientaci a teprve finální výtvar nakreslit ve Full Trace kde se 1 obrázek může kreslit i několik desítek hodin. Ten, kdo by se chtěl animací a raytracingem živit, doporučuji nešetřit na hardware, když je to nutné, tak koupit i dražší, ale kvalitnější stroj.

Z vlastní zkušenosti vím, že třeba Imagine je na tom co do rychlosti lepší než Real 3D, ale naopak Real 3D má vynikající moduly pro výpočet skla, zrcadla nebo chromu a tudíž výsledný obraz je lepší.

Slovo na závěr:

Pracujte, zkoušejte a experimentujte, a kdyby se vám podařilo udělat nějaký pěkný obrázek nebo animaci, můžete je poslat k nám do redakce Amiga News.

Pokračování příště. Wintersoft



**AGNUS 8373, 8374***(dokončení z předchozího čísla)*

Výše uvedené skutečnosti se jasně odrážejí ve schématu Amigy. Další jasně patrný rys je do-datečná integrace původního řešení z běžných integrovaných obvodů do speciálních čipů, aby před slovo počítač bylo možno v případě Amigy dát předponu mikro. Proto jsou funkce obvodu do jednotlivých čipů rozloženy na první pohled nepochopitelně a rozhodně nelze sjednocovat jednotlivé čipy s koprocory. Tím se dostáváme k popisu čipů v Amize.

**FAT AGNUS
(8370, 8371,
8372 nebo
8375)**

Převod sběrnice mikroprocesoru na sběrnici koprocory, řízení sběrnice koprocory a paměti RAM.

GARY (5719)

Pomocný adresový dekodér pro AGNUS (určuje rozmístění pamětí a registrů v Amize), synchronizuje reset s přístupem do paměti a řídí sběrnici mikroprocesoru, dále pak zajišťuje vysílání identifikace pro disketovou jednotku DFO:.

PAULA (8364)

Řídí přerušovací systém včetně programově vyvolaných přerušování, obsahuje přijímač a vysílač pro sériový kanál (RS 232), separátor a generátor dat pro styk s disketovými jednotkami, vstupy pro proporcionální joystick a D/A převodníky pro zvukový výstup.

**DENISE (8362
nebo 8373)**

posuvný registr pro výstup obrazu a registr palet (značně zjednodušeně řečeno), dále pak vstupy směřu z myši a joysticku.

**VIDEO HYBRID
(390229-01, -02
nebo -03)**

Rychlý hybridní D/A převodník vytvářející analogové složkové barevné signály (R, G, B) a černobílý videosignál.

CIA (8520)

Kombinace paralelního a sériového stykového obvodu a časovače pro mikroprocesorový systém 6502 nebo MC6800. Popis jejich využití si vyžádá zvláštní kapitolu.

**ROM (315093-
01, -02 nebo -
03)**

Paměť ROM verze 1.2, 1.3 nebo 2.0 s šířkou slova 16 bitů, první dvě verze mají kapacitu 256kB, poslední 512kB.

6570-036

Jednočipový mikroprocesor v klávesnici. Přenáší data o stisku a uvolnění tlačítka a vytváří povel pro reset počítače.

Komunikace mikroprocesoru s jednotlivými částmi Amigy probíhá po dvou sběrnících. První z nich přísluší mikroprocesoru a přenos dat po ní probíhá nezávisle na činnosti koprocory. Přes tuto sběrnici může mikroprocesor přistupovat do paměti ROM, I/O obvodů CIA a do obvodu AGNUS, který ve spolupráci s obvodem GARY zprostředkuje přístup na sběrnici koprocory nebo do svých registrů. Dále jsou přes tuto sběrnici připojena ta vnější zařízení, která jsou připojena na systémovém konektoru na levém boku Amigy.

Druhá sběrnice je společná všem koprocory a je na ní připojena paměť RAM. Té je přizpůsobena adresová část této sběrnice, kde přenos adresy probíhá ve dvou fázích, jak to odpovídá přístupu do DRAM. Přednost ve využívání této sběrnice mají obvody zobrazovací, dále pak zvukový výstup a přenos

dat s diskové jednotky. Na posledním místě je zde zprostředkování přístupu mikroprocesoru. Z toho je patrné, že při časté aktivitě koprocory musí mikroprocesor čekat na uvolnění sběrnice (a paměti RAM) i v případě, že jeho činnost s koprocory nijak nesouvisí. Tento případ v praxi nastává jen při zobrazovacích režimech s velkým počtem možných barev. Přístup do paměti přes tuto sběrnici je dvakrát rychlejší, než vyžaduje mikroprocesor. Proto se může střídát s činností koprocory v poměru 1:1 bez újmy na rychlosti. Při běžném použití Amigy u čtyřbarevného zobrazování je efektivní rychlost mikroprocesoru asi o 5% nižší, než odpovídá stavu bez brždění koprocory. Avšak v případě, že zvýšíme počet možných barev na maximum, zbývá naopak pro činnost mikroprocesoru asi 10% času.

Amiga umožňuje přímo připojit 1MB (A500+ a nová verze A500 2MB) paměti RAM a s drobnými úpravami 10MB. To se ovšem týká případu, kdy paměť RAM připojujeme na sběrnici koprocory. Z tohoto množství je však pro koprocory přístupná jen část daná verzí obvodu AGNUS a to 0.5MB pro 8371, 1MB pro 8372 a 2MB pro 8375. Zbytek RAM je přístupný pouze pro mikroprocesor, avšak pravidla pro četnost přístupu jsou v celé RAM stejná. Z toho vyplývá, že při složitých zobrazovacích režimech se zpomalí nejen přístup mikroprocesoru do části společné s koprocory (nazývaná „Chip Memory“), ale i do zbytku pro koprocory nepřístupného, označované nelogicky „Fast Memory“ (v systému verze 2.0 jen „memory“).

Výše uvedené problémy odstraňuje RAM připojená na sběrnici mikroprocesoru, buď připojené přes systémový konektor na levém boku Amigy nebo jako deska mezi mikroprocesorem a jeho pouzdem. Pomocné obvody pro její připojení jsou však nesrovnatelně složitější a ve většině případů nevyváží rozdíl v ceně zrychlení po řádu e. Proto bývají tyto obvody slučovány s podob-

ně složitými interfejsy pro jednotky pevných disků. V tomto případě je použití přímo přístupné RAM rentabilní.

Jednotlivá zařízení jsou v adresovém prostoru mikroprocesoru rozložena takto:

000000-07FFFF

0FFFFF,1FFFFF ... RAM společná k koprocory (Chip Memory)

200000-9FFFFF ... prostor pro vnější RAM

A00000-BFFFFF ... registry dvou obvodů CIA

C00000-DBFFFF ... zde může být Fast Memory nebo registry koprocory

DC0000-DDFFFF ... registry obvodu reálného času

DE0000-EFFFFF ... registry koprocory

E00000-EFFFFF ... prostor pro ROM vnějších zařízení

F00000-F7FFFF ... prostor pro konfigurační ROM vnějších zařízení

F80000-FFFFFF ... ROM

Prostory pro registry jsou neúplně dekodované, tzn. mnohokrát se v celém vyhrazeném prostoru opakují. Správně jsou umístěny takto (ostatní opakované výskyty nejsou zaručeny a nemají se používat):

BFD000-BFD00F s krokem po 100 ... CIA B

BFE001-BFE00F s krokem po 100 ... CIA A

DC0000-DC003F s krokem po 4 ... obvod reálného času

DFF000-DFF1FF ... koprocory

Zde by bylo na místě poznamenat, že veškerá paměť registry I/O zařízení jsou v Amize pod kontrolou systému a jakékoliv jejich neobdobné ovlivňování může vést k jeho havárii. V případě registrů koprocory se tak může projevit i čtení, neboť některé registry slouží pouze pro zápis dat a čtením do nich uložíme nedefinovanou hodnotu danou momentálním stavem na sběrnici. Obecně tedy platí, že bez dostatečných znalostí nesmíme hodnoty z registrů ani číst!

Za dekodování jednotlivých prostorů odpovídá obvod GARY a proto bývá v Amize nejčastějším objektem úprav, spočívajících většinou v manipulaci s jeho vstupními signály.

-red-



Motorola 68060

Firma Motorola vyvinula opět lepší mikroprocesor. Je jím procesor čtvrté generace s mnohými vylepšeními a hlavně vyšší frekvencí. Nový CPU má superskalární konstrukci a umožňuje i výpočet se sníženými nároky na energii, jak je v dnešní době módou (v Americe byly dokonce vyčleněny finance na podporu vývoje počítačů s nízkou spotřebou). Na čipu se nalézá dvojitá cache (po 8 KB) nezávislá jednotka řízení paměti (memory management unit - MMU) podporující stránkování paměti, dále matematický koprocesor (FPU - floating point unit) a další cache.

Vysoká rychlost mikroprocesoru je dána hlavně jeho interní Harvardskou konstrukcí, paralelním zpracováním instrukcí, používáním prefetche - schopnosti zpracovávat následující instrukci ještě než byla dokončena předcházející - a vyšší frekvencí, než u nižších modelů.

Dalšího urychlení bylo docíleno zvětšením caches na 2 x 8 KB (zvláště pro data a zvláště pro instrukce), vylepšením koprocesoru - teď je kompatibilní s normou IEEE a zajišťuje i velmi složité operace s plovoucí desetinnou čárkou (odtud také FPU). Norma IEEE je nejznámější ze všech, co byly kdy vytvořeny a pochází ze zkratky Institute of Electrical and Electronics Engineers (ústav) - jistě jste si této zkratky všimli v názvech matematických knihoven.

Nový CPU je plně kompatibilní až k prvnímu procesoru MC 68000. Jedinou výjimkou je instrukce zjišťující obsah SR (stavový registr - status register), která pracuje na 68000 jinak, než na vyšších modelech. Od 68020 je to totiž privilegovaná instrukce a v případě jejího volání se musí procesor nacházet v modu supervisoru. Protože od uvedení na trh prvního člena dvaatřicetibitových mikroprocesorů rodiny Motorola uběhlo hodně času, byly provedeny ještě další drobné změny, mající vliv na funkci počítače pouze při programování v assembleru, zlepšující ale rychlost.

Všechny ostatní problémy jsou vyřešeny tak, že se po inicializaci nachází ve stavu, který instrukčně odpovídá MC 68000 - tzn. jsou vypnuty cache paměti, MMU atd. Naprosto kompatibilní je nový CPU s 68040 a 50.

A teď blíže k nejdůležitějším částem mikroprocesoru: - FPU nabízí kompatibilitu s dřívějšími typy - 68881 a 68882. Instrukce zpracovává paralelně s hlavním procesorem, čímž se práce urychluje.

Pro snížení nároků na elektrinu jde softwarově vypnout. - MMU jsou dvě - odděleně, jedna pro instrukce, druhá datová. Obě mají svou cache paměť, nazývanou ATC (address translation cache). MMU slouží k dvěma cílům: umožňuje virtualizaci adres (poskytuje počítači možnost práce s virtuální RAM o velikosti třeba 500 MB) a na ochranu paměti a I/O devices. Funguje tak, že každá adresa generovaná mikroprocesorem - tzv. logická - je překládána na fyzickou - tzn. na takovou, která skutečně odpovídá určitému místu v paměti, na disku atd.

Adresová šířka mikroprocesoru je shodná s předcházejícími typy - rovné 4 GB. Se vstupními a výstupními zařízeními pracuje CPU jako s úsekem paměti (memory mapped devices), a proto je nutné některé části adres pro ně rezervovat.

Při zapojení MMU je RAM rozdělena na stránky, se kterými se pracuje jako s nedělitelnými celky (mohou ale mít různou velikost!) - cache mikroprocesoru jsou velmi důležité pro rychlost: studie ukázaly, že systém s velkou hlavní pamětí a rychlou malou cachí pracuje přibližně stejně rychle, jako by měla celá RAM stejnou přístupovou dobu, jako malá cache. Hodně procesorového času se totiž stráví ve smyčkách, které jsou kratší než 2 KB - což je právě velikost jednoho samostatného úseku cache. Ta se dá v případě potřeby softwarově vypnout, což opět příznivě ovlivňuje kompatibilitu.

pokračování příště

Floppy kurs

průvodce po disketové jednotce počítačů
AMIGA 500, 1000, 600, 1200, 2000, 3000, 4000

AMIGA

Floppy kurs

Milan Broum



79,-Kč

AMIGA
info

PROTRACKER

obsáhlý průvodce prostředím známého hudebního programu

AMIGA

Protracker

Vendelín Tůma



69,-Kč

AMIGA
info

Silmarils

Firma Sirmarils přichází s dalším pokračováním své populární série ISHAR. Nový díl nese pravděpodobně název ISHAR 3: THE SEVEN GATES OF INFINITY. Ovládání zůstalo naštěstí stejné a grafika je stále skvělá. Ve hře bude velké množství postav i kouzel, konečně prý i detailní mapy s automapingem. Současně s tímto projektem představují Silmarils další lahůdku a tou je sci-fi adventure ROBINSONS REQUIEM.

Sensible Software

Po velkém úspěchu předchozích verzí a s blížícím se světovým šampionátem přichází Sensible s dalším z řady svých fotbalových simulátorů nazvaným prozaicky SENSIBLE WORLD SOCCER. Mimo tuto hru přináší další sportovní simulaci s jasným názvem SENSIBLE GOLF. Obě hry pocházejí od stejných tvůrců, takže grafika je podobná jako u jejich ostatních výtvořů (např. Megalomanie, Sensible Soccer nebo Cannon Fodder).

Attic

Je tu další díl trilogie Das Schwarze Auge. Grafika se zlepšila, takže vypadá úplně fantasticky. Skvěle propracovaný automaping a hlavně přeměna 3D pohybu z klasického DM na pohyb ala Ambermoon. Hra je zatím hotova jenom pro PC a tak doufáme, že verze pro Amigu bude brzy následovat.

CORE DESIGN

Core chrlí v poslední době jednu hru lepší než druhou. Posledními jejich projekty jsou vertikálně scrolující střílečka s názvem BANSHEE a další akční hra v isometrickém pohledu (Core v něm našli v poslední době zalíbení - viz Darkmere nebo Heimdall 2) jménem SKELETON KREW o které je známo, že to má být jakýsi mix mezi hrami Alien Breed a Chaos Engine. Obě hry jsou zatím plánovány pouze pro Amigu 1200 a CD32.

Software 2000

Firma, jejíž cestu lemují výhradně úspěšné projekty, se po vzoru jiných vrhla na zpracovávání literár-

Vážení čtenáři,

protože se domníváme, že hry neodmyslitelně patří k počítačům Amiga, navazují zde na dobrou tradici založenou kdysi dávno mým předchůdcem Tomášem Adamcem a vy se tak opět budete střetávat, pravděpodobně na těchto místech, s herní rubrikou. Počet stran naší rubriky se bohužel snížil, v souladu se snížením počtu stran celého časopisu, z dvanácti na osm. Hlavním naším cílem bude informovat vás o všem novém a zajímavém na herním trhu pro Amigu. Proto bude větší na stránce opět naplněna recenzemi nových her.

Občas zde najdete i popisy her starších, o kterých u nás nebylo doposud nic napsáno, nebo takových, jenž byly testovány pouze ve verzi pro PC. Domníváme se totiž, a není to pouze náš názor, že hrám pro Amigu je v našich tzv. „herních“ časopisech věnována příliš malá pozornost, a že u her, jenž jsou hodnoceny výborně v PC verzi, nemusí totéž platit v provedení pro Amigu a opačně. Neznamená to, že se nebudete setkávat s návody či tipy a triky, ale byli bychom rádi, kdyby byly, tak jako v minulém čísle, dílem vás čtenářů.

Uveřejněné příspěvky pochopitelně vhodným způsobem odměníme. V aktualitách na této straně se dozvíte co nového pro vás chystají softwarové firmy, přičemž uvedené informace jsou bez záruky a může se také stát, že vzhledem k zatím dvouměsíčnímu intervalu mezi jednotlivými čísly, bude v době vydání již řada z avizovaných novinek na trhu. Kromě aktualit zde naleznete i žebříček nejúspěšnějších Amiga her v Anglii. Rádi bychom však uváděli především čtenářskou hitparádu, ale to již záleží jen na tom, zda nám budete zasílat tipy na vaše nejoblíbenější hry. Proto neváhejte a pište. Doufám, že se vám naše rubrika bude líbit a přeji vám příjemné počtení.

Za redakci Karel Kašpárek

Anglická hitparáda

1. CANNON FODDER Sensible Software
2. MANCHESTER UNITED P.L.CH. Krisalis
3. PREMIERE MANAGER II Gremlin Graphic
4. FRONTIER (ELITE II) Gametek
5. BENEATH A STEEL SKY Virgin Games
6. CHAMPIONSHIP MANAGER 93 Domark
7. SKIDMARKS Acid Software
8. SENSIBLE SOCCER 92/93 Sensible Software
9. The SETTLERS Blue Byte
10. SYNDICATE Bullfrog

ních předloh. Prvním dílem z plánované série na motivy románů Karla Maye je adventure DER SCHATZ IM SILBERSEE (Poklad na Stříbrném jezeře). Dalšími horkými novinkami jsou podnikatelská strategie s grafikou v komiksovém stylu - PIZZA CONNECTION a původní německá RPG ve stylu starých her od SSI s názvem DEATH or GLORY. Jako reakci na úspěch konkurenčního projektu Anstoss připravuje firma Software 2000 novou BUNDESLIGA MANAGER v pořadí již třetí s podtitulem HATRICK. Hra by měla obsahovat kromě 1. a 2. německé ligy i tři nižší soutěže, 1800 německých a 720 evropských hráčů a přes 400 klubů. Hru budou opět moci hrát až čtyři hráči, pro které jsou připraveny vedle ligy i různé turnaje, evropský a světový šampionát.

Renegade

Po hře FLIGHT of the AMAZON QUEEN, což byla adventure ve stylu Lucasfilmu, se Renegade vrací k akčním arkádám. Jejich nejnovější dílko má nést název RUFF,n'TUMBLE. Grafika vypadá výborně a verze pro CD32 má mít dokonce Dolby-Surround zvuk.

U.S. Gold

Firmě U.S. Gold se podařilo získat výhradní práva na zpracování světového šampionátu ve fotbale. Jejich výtvoř nese název WORLD CUP USA 94 a je určen pro všechny konsole a domácí počítače. Hru uvidíte z ptáčích perspektivy, ale zveřejněné snímky nejsou nic moc, takže se nechme překvapit.

Impressions

Anglická firma Impressions plánuje dvě nové hry. První z nich je DETROIT, jak už název napovídá, strategie z prostředí amerických automobilových firem. Druhá je bojová hra s názvem BREACHES.

Acid Software

Po velkém úspěchu se svými malými autíčky ve hře SKIDMARKS plánují Acid Software nový projekt jménem SIBWING. Mělo by se jednat o vektorový letecký simulátor, který má být opět naprogramován v Blitz Basicu, jenž se tolik osvědčil právě v případě SKIDMARKS.

BENEATH THE STEEL SKY

Krátce po skvělém, ale jinak rychlostně značně „odfláknutém“ Indiana Jones 4, oficiálně prohlásila dnes již značně namyšlená firma Lucas Arts, že s další výrobou adventure na Amigu končí, a že se zaměřuje hlavně na PC.

Tato oblast her se zdála být u Amigy v beznadějném komatu, ale naštěstí tak netrvalo dlouho a jiný softwarový gigant, firma Psygnosis, vytvořila 10-ti diskového Innocenta, jenž byl na úrovni, ale ke vši smůle se na něm podepsal jeden záporný prvek, o kterém až později. Nyní nám přináší Revolution Software (tvůrci slavného Lure of Temptress), za pomoci světoznámých Virgin Games, novou adventure Beneath the Steel Sky (Pod ocelovým nebem), jenž byla netrpělivě očekávána hlavně na PC, a proto je více než potěšitelné, že se nejdříve objevila verze na Amigu, jenž je opravdovým zážitkem!!! A jelikož se na tvorbě podílel slavný autor komiksových seriálů Dave Gibbons, hra sama již od začátku působí originálním dojmem. První část intra (a tedy i název hry a firmy!!!) je vkreslena do barvitě vyvedeného komiksu (přiloženého k oficiální verzi), jehož konec potom plynne navazuje na intro hry, které jinak odděleně vypadá jako vytržené z kontextu...

Hra začíná ve vaší domovské poušti (o které si alespoň myslíte, že je vaším domovem), kam je vrtulníkem vysláno speciální komando s jedinným úkolem: chytit a dopravit vás do nedalekého

centrálního města planety, do Union City. Při přistávání (to již ve skvělém intru hry) náhle ale dochází k poruše a následné havárii, při které se vám podaří šťastně utéci do nedaleké továrny (tak to alespoň vypadá, později se ale dozvíte, že vše, i havárie, bylo pečlivě naplánováno...).

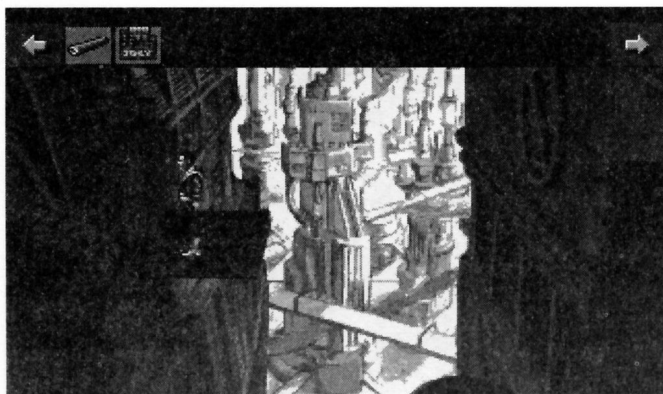
Zde již začínáte vy jako hráč, a to jako detailně vykreslená postavička, ve fantastické grafice, jenž vyniká skvělou rychlostí, takže je přímo požítkem si tuto adventure zahrát (animace se nezpomalí ani při pohybu několika postav najednou!!) a když k tomu připočteme ještě výborné zvukové efekty, máme zde hru, jaká zde ještě nebyla. Hra má dokonale propracovaný děj, dialogy jsou vtipné a ovládání krásně jednoduché (a jednoduchost je právě asi hlavním záporům hry, protože když se podíváme na počet disket: 15!!!, je děj možná trochu krátký).

Sice se zde také hodně mluví, ale i základní znalost angličtiny by vám měla bez problémů stačit, takže v pohodě dohráno za 2-3 dny).

Názorná ukázka, co dokáže dobře naprogramovaná hra přímo na Amigu a ne jen pouhá konverze, jako byl například Innocent...

Proto všem vřele doporučuji vydat se po obrovském městě plném nástrah a intrik, které vás bezpečně dovedou k obrovskému spiknutí centrálního počítače jménem LINC proti lidstvu a celkově vše zakončí značně překvapivým, ale dobrým koncem...

-key-



Bubba,n'Stix

Jistě mi většina z vás trvale vlastních osobní počítač potvrdí, jaké problémy nastávají v okamžiku, kdy vás naprosto nečekaně zaskočí skupinka přátel, kteří tímto moderním zázrakem nedisponují.

Sám jsem byl před časem postaven před podobný problém, když mě navštívili přátelé z dalekého severu (počítač samozřejmě nemající) a já začal zoufale prohledávat své krabice s disketami, ale tituly jako Ambermoon, Frontier, či Civilization (nás pařany uvádějící v nadšení) neměly prostě naději na úspěch.

Podobných titulů stále přibývalo, a když se již zdálo, že jako hostitel zklamou, že mé hledání bude marné, tu jsem náhle s výkřikem barbara Conana drtícího poslední zbytky nepřátel, vyvolil hru, jenž mně mnoho neříkala, ale u obyvatel severu zaznamenala překvapivý úspěch...

O jakou hru šlo?

Bubba,n'Stix od firmy Core D... ano, teprve v tomto okamžiku jsem si vzpomněl na skvělého Chucka Rocka a jeho povedeného potomka, který každého tloukl kyjem do koule zvané hlava.

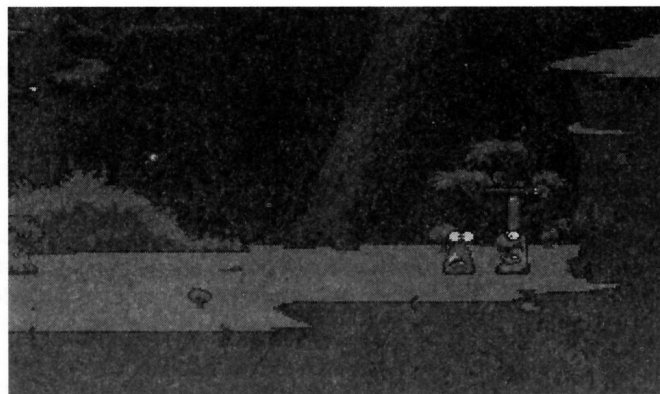
Nyní se tedy na trhu objevil Bubba,n'Stix, což je projekt, kde Core pokračují po cestě, kterou započal právě Chuck Rock a tedy se logicky jedná o 2D úrovněvou chodičku, která na první pohled nemůže přinést počítačovému světu již nic nového, ale...

Bubba je opravdu roztomilý chlapík v monterkové kombinéze, kterého si ihned oblíbíte, protože

jeho komické pohyby, úšklebky a smrtelné ječení, opravdu nemají mnoho konkurence.

Ah, málem bych zapomněl na jeho kamaráda Stixe, což je štětec. Štětec? Ptáte se jistě nyní a já říkám ano. Červená tyčka se zeleně chlupatým koncem, jenž navíc obsahuje dvě veselá očka, nos a směřující ústa (tedy většínou, když jednou Bubba omyllem hodí Stixe do elektrického pole, dostane z toho takový šok, že se musí opravdu dlouho vzpamatovávat). Je to opravdu zvláštní dvojice, navíc kosmonauté, a proto již vůbec nemůže překvapit, že právě jim se podařilo „přistání“ na nepříteli přátelsky obydlené planetě. Úkol je tedy jasný, projít 5 úrovní, najít kosmodrom a „vypůjčit“ si novou loď. Možná to zní jednoduše, ale není! Po první zahřívací úrovni, která má trochu překvapivý konec, vás čekají dále již jen obrovské, masivní úseky, kde se opravdu zapotíte, ale kupodivu ne jen zuřivým likvidováním tisíců nepřátel. V Bubba,n'Stix je hlavní důvod kladen na vaše mozkové závity a věřte mi, že hra je v tomto směru velice náročná!!! Proto žádné střílení z rychlobalných zbraní, Stix, váš jediný pomocník, často vyřeší zapeklitou situaci lépe než sebeprůraznější střela, a když k tomu připočteme dobré zvuky a krásné roztomilou grafiku komiksového typu, máme zde hru, která ve své kategorii patří k těm lepším (i když je těžká, je dobře hratelná!).

-key-



DARKMERE

Vysoký hrad na strmé, nepřístupné skále zahalen do těžkých oblaků ničivé zloby ďábelských bohů, to byl již několik měsíců naprosto všední obrázek pro chudé a bezbranné obyvatele nedaleké vesnice, jenž museli zlo trpět, ale zlo již nechtělo déle trpět je. A proto nastal čas Darkmere, čas, kdy ďábelský kouzelník a pán hradu, vyvolal hrozivého démona v podobě obrovského ještěra, jenž byl stvořen na ničení a zabíjení, což vzápětí poznala celá zem...

Nikdy temné síly neřadily jako v tento čas a nikdy neodváděly tak obrovské legie mrtvých, aby je vzápětí vrátily jako démonická stvoření nezměrné síly, která jen dopomohla k rychlému ztotočení okolních krajů! Jenže ani nejhorší zkáza nedokáže předhonit poplašnou zprávu, a proto čím více armáda děsivých oblud postupovala, tím pustější a prázdnější kraje nacházela, kdo mohl, uprchl... Všichni opustili své domovy, smrt, či ďábelská muka v otroctví, volba byla snadná, ale i když se vše zdálo být tou nejhorší noční můrou a zlo bylo zdánlivě nepřemožitelné, jeden muž přesto zůstal!!! Tímto mužem byl dobrý Master kouzelník Maltar, jenž pro své značné nadpřirozené schopnosti byl přímo vyvolen vrátit poměr sil dobra a zla opět do rovnováhy. Proto si nechal seslat magický meč z nebeské výhně, ale jelikož sám nebyl bojovníkem, obrátil se na svého dobrého přítele Gilborna, jenž přímo toužil po hrdinském činu...

Nemusel být přemlouván dlouho, vzal meč, a i když to byla naprostá sebevražda a on to věděl, kupodivu nepozorován dorazil až pod hrad do vesnice, kde mělo zlo svůj počátek a tedy tam mělo i skončit. Gilborn od zbylých vesničanů očekával všemocnou podporu, ale nečekaně narazil na tvrdý odpor. Démoni jim vzali většinu dětí a nikdo již nechtěl předchozí hrůzy zažívat znovu, což Gilborn chápal, ale vzdáti se nehodlal. Sám se vydal na strmou pouť k hradu a nakonec v legendárním souboji porazil hlavního ješ tĕra,

což byl pro zlou sílu natolik velký úder, že musela ustoupit. Mír se opět snesl na kraj a Gilborn se stal všemi milovaným králem. Po čase pojal za choť mladou, krásnou dívku, jenž mu brzy zplodila syna jménem Ebryn. Po dlouhá léta byl v zemi klid, když tu náhle panovník zmizel a z nedalekých temných hor a jeskyní se vyhnuly obrovské houfy Orků. Nad hradem se opět stáhla mračna, ďábelský kouzelník se vrátil a zlo také... Ebryn, jako mladý, nezkušený a hlavně osamělý panovník nemohl zlu čelit a jen se smutným pohledem sledoval, jak se mu jeho zem přímo před očima hroutí. Nemohl dělat nic, když tu náhle se ze tmy vynořil jeho otec Gilborn a s podávaným kouzelným mečem pronesl k jeho ohromným sluchům dlouhou řeč. „...vezmi tento meč a najdi Malta- ra. On tě teleportuje ke hradní vesnici a zbytek je již na tobě... Přišel čas Darkmere!!!“ Takto nějak začíná obrovská legenda v textově masivním intru nové hry od skvělé firmy Core Design, Darkmere. Tento projekt měl být hotov již na podzim roku 1992 a mluvilo se o něm jako o pokračování výborného Heimdalla od stejné firmy, ale jak se nakonec ukázalo, nebylo splněno jedno ani druhé.

Darkmere je horkou záležitostí letošního jara a nemá žádné vazby k jině hře, i když... I když jsou správná slova, protože místo složitěho popisování hry samotné stačí říci jen jedno slovo: Cadaver! Ano, Darkmere je uděláno stejným stylem a také prakticky stejnou grafikou jako legendární Cadaver od famózních Bitmap Brothers, a i když jsou si obě hry velice podobné, možná právě proto jsou obě tak neuvěřitelně skvělé. I zvuky jsou perfektní, a když si navíc uvědomíme, že je to vlastně RPG, i když trochu více akční, jedná se o naprosto špičkovou hru. Skvěle Core, tohle je váš absolutní vrchol (není, ještě zde máme pro vás něco o chloupcech lepšího...)!!!

-key-

BURNTIME

Zasněžené vrcholky hor s průzračnou vodou v jezerních zrcadlech v okolních údolích a chladný vánek nesoucí se pokojnými, a životem kypícími vesnicemi, ladně čechrající husté lány zdravého obilí rozsáhlých rovin.

To byl denní obrázek a život jedné mírumilovné planety, ztracené kdesi v hlubokém vesmíru nekonečných dálav, jenž zářila jako perla klidu až do té doby, kdy přišel BURNTIME, stejnojmenný to nový německý produkt opět od trochu méně známé firmy MAX DESIGN E.S. Přišel Čas Ohně a dosud kvetoucí zem se přeměnila v otrávenou poušť a radiativní déšť si začal pomalu, ale jistě vybírat svojí krutou daň na nevinných obětech. Z perly se během okamžiku stala neživá planeta posetá lebkami a kostmi mrtvých... Připomíná vám to něco? Ano, máte pravdu, co již knih a filmů bylo vytvořeno jako varování před jadernou katastrofou, a protože je to varování velice vážné, nemohlo se vyhnout ani počítačovým hrám.

BURNTIME od Max Design plně vystihuje toto poslání varovat a to ve stylu na pomezí strategie a RPG s prvky adventury.

Po pěkném intru a skvělé, atmosféru plně vystihující hudbě, jenž vás bude stále se měnící doprovázet po dobu celé hry, se ocitnete v základním menu a máte několik možností. Vybrat jeden ze 6 charakterů (i pro něžné pohlaví se zde dva najdou...) zvolit jméno, obtížnost (1-3) a vrh-

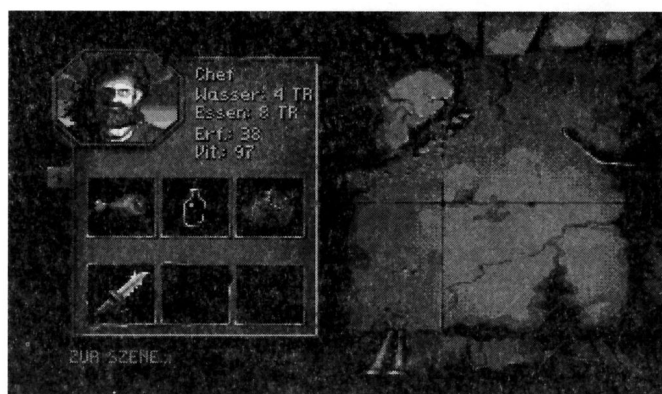
nout se po hlavě do samotného děje (ještě bych málem zapomněl, že je možná hra dvou hráčů a to na klasické tahy, ale jelikož zde není žádné časové omezení, může u počítače vzniknout velice hustá atmosféra...).

Hlavním dějem BURNTIME je boj 4 odvážných mužů (nebo žen), ze kterých každý chce získat celkovou vládu nad planetou a nejinak je tomu u vás. Vše začíná na veliké a do nejmenších detailů prokreslené mapě, kde jsou zničená a otrávená města, vyhořelé rafinerie, zvláštní pouštní sídla a mnoho dalších míst, které všechny můžete navštívit.

Pokud tak učiníte, ocitnete se v dobře prokresleném pseudo 3D katastrofickém světě, kde se pohybuje mnoho nejrůznějších postavíček (od zabijáků, lovců, přes nejrůznější mutanty, až po mnohá „roztékající se“ zvířata), se kterými můžete hojně konverzovat, obchodovat, najímat si je a též bojovat. Ve městech se nachází také mnoho pochybných barů, skladišť, nemocnic, atd. Vy sám se musíte starat o jídlo, pití, najímat tlupu, zbírat tučně vypasené červy ke svačině a nakonec svádět mohutné bitvy. BURNTIME je kompletně v němčině, a proto jsou konverzace více než skvělé (hra samotná také!!!).

Oslovil jsem mutanta s dotazem na novinky a on mi místo toho s podivným hlasem odpověděl, že je mrtev a že mě chce sežrat... (fantastická atmosféra, že?)

-key-





VOLNĚ ŠÍŘITELNÉ HRY

Opravdový pařan se obvykle dívá s despektem na volně šířitelné hry. Opravdový pařan hraje mnoho hodin denně, a proto ho může jednoduchá PD nebo sharewarová hra jen stěží uspokojit.

Opravdový pařan také většinou nikdy žádnou hru nenaprogramoval. Jsou však lidi, kteří se sharewarových nebo PD her neštítí. Rádi si občas nějakou zahrájí. Kromě toho mohou ocenit programátorské úsilí autora, který ji stvořil ve svém volném čase, a to obvykle pouze pro radost a slávu. Někteří se dokonce nechají inspirovat a naprogramují svoji vlastní. Často jim k tomu postačí Amos Basic, jiní zase sahnou přímo po assembleru. Výsledkem je takřka vždy přinejmenším cenná programátorská zkušenost. S těmi nejpovedenějšími výtvoři Vás budeme občas seznamovat.

TurboHockey aneb Lillehammer Olympic Hockey Arena 1994

TurboHockey vás zavede na finálový zápas mezi Švédskem a Kanadou na olympijských hrách v Lillehammeru. Je určen pouze pro dva hráče. Hraje se poměrně jednoduše, přesto, nebo možná právě proto, může být docela zábavný. (Ostatně hrají-li dva lidi proti

sobě, je to vždy něco jiného, než hrát s počítačem.)

Obrazovku pokrývá pohled shora na stylizovanou ledovou plochu. Každý z hráčů ovládá joystickem svého hokejistu a zároveň, držíte-li fire, hýbete s brankářem. Pohyb hokejistů je řešen tak, že se nehýbou přesně podle toho, jak právě držíte joystick, ale plynule se rozjíždějí nebo zpomalují a mají určitou setrvačnost při zatáčení. Hra je dostatečně svižná i na Amize 500.

Puk seberete jednoduše. Přijedete k němu a on se vám automaticky „přichytí“ na hokejku. Protihráč vám ho ovšem může zase vzít. Střílíte stisknutím fire, jak se dalo předpokládat. Hra je doplněna několika zvukovými efekty, které zazní např. pokud do sebe hráči narazí nebo vstřelíte-li gól. Dát gól zase nemusí být tak jednoduché, umí-li váš protihráč dobře ovládat brankáře.

Hra končí, jakmile jeden z hráčů dosáhne skóre 3. Můžete však hned začít znovu. Je k dispozici ještě verze, kde kousek před bránou stojí obránci. Nelze je ovládat, ale vadí trochu v pohybu.

Kompatibilitu jsem otestoval na Amize 500 1.3 i 2.0 a na Amize 1200.

-mjs-

Lamborghini American Challenge

Jako vášnivého motoristu, vlastníciho kromě několika motocyklů, automobilu a „angličáků“ i počítač, mne vždy potěší možnost zařadit si alespoň na obrazovce svého monitoru s automobily či motocykly, o kterých si ve skutečnosti mohu nechat jen zdát.

Poslední dobou se ale na softwarovém trhu v kategorii „autičkových“ her objevily pouze produkty firmy TEAM 17 (F17 a OVERDRIVE), které ve mně žádné velké nadšení nevyvolaly a hra SKIDMARKS, jenž patřila k tomu nejlepšímu co jsem zatím viděl. Proto jsem s radostí uvítal novou hru s názvem LAMBORGINI AMERICAN CHALLENGE.

„Výborně! Po Lotusu a Jaguáru konečně přichází na monitory další slavná značka“, říkal jsem si a založil diskety do drívů.

Už to, že první se na obrazovku vyřítlo logo firmy Titus, mne mělo varovat. Protože poté se objevily (mnozí už možná tuší) - CRAZY CARS III. Ano, čtete správně. Stará známá hra pod novým názvem, vylepšená pouze o možnost hry dvou hráčů (ta

opravu v CRAZY CARS citelně chyběla). Jinak vše zůstalo stejné. Od grafiky a zvuky až po nešťastný způsob ukládání pozice. CRAZY CARS III vzbudily v našem pařanském světě dost odlišné ohlasy. Někoho uchvátily - náš první „herní“ časopis začal recenzi slovy: „VIVAT TITUS. Nejlepší simulátor auta všech dob! Spalte všechny diskety s LOTUSY a JAGUÁRY. ŠÍLENÁ AUTA III jsou nejlepší...“.

Někoho spíše znechutily - Lukáš Ladra např. v AMIGA NEWS č.2/92 píše: „Je s podivem, že se Bláznivá auta dočkala už třetího pokračování.“ Já se spíše ztotožňuji s druhým názorem. A proto závěrem jen tolik. Patříte-li k fanouškům CRAZY CARS, je tato hra určená pro vás, i když ničím nepřekvapí, umožní vám zapařit si ve dvou se stejně „postiženým“ přítelem. Nepatříte-li (jako já) k příznivcům ŠÍLENÝCH AUT, ani LAMBORGINI nespouštějte. Neznáte-li CC III, spusťte si hru a názor si udělejte sami.

-oscar-

TORNÁDO

Je to již mnoho let, co se první vektorovou krajinou prohnal první vektorový letoun ve tvaru krychlové rakve a tisíce nadšenců na celém světě doslova žaslo, co vše dokáže ta jejich malá „bednička“, hrdě se nazývající domácí počítač.

Je to již opravdu dávno a pokrok, ten všude přítomný pokrok, naprosto logicky neusnul na pochybných vavřínech, což nám nyní dává možnost představit spolu s firmou Digital Integration letecký simulátor nové generace, hrdě nazvaný Tornádo.

Proč nové generace? Důvody jsou hned dva.

Jednak je Tornádo po technické stránce ojedinělý projekt a potom je zde nová myšlenka.

Viděli jsme již mnoho F-15, 16 (i když Falcona opravdu miluji), 17 a další super stroje (třeba F-29), které však mají většinou jen jednoho výrobce a to USA (po pádu železné opony i bývalé SSSR - pozn. Oscar).

Evropa byla po celou dobu jaksi stranou zájmu a kdyby Cinemaware nevytvořily skvělé Wings (a Microprose a Lucasfilm pár simulátorů ze světových válek - pozn. Oscar), nikdo by neměl ani tušení, že zde byl a je nějaký letecký průmysl, a že právě tento kontinent dal světu letadlo.

Proto se Digital Integration rozhodli vytvořit typicky Evropský letecký simulátor, jehož středem je právě stroj Panavia Tornádo (tento letoun s úspěchem využívají vyspělé armády Velké Británie, Německa i trochu méně silné Itálie) a to hned ve dvou modifikacích. Gr.4 IDS-útočná a F 3 ADV-stíhačí.

Ale i všichni „zaujatí“ letci si přijdou na své, protože do cesty k vašemu vítězství se vám budou hojně stavět ony všechny F... a další různé pozemní i námořní stroje s višáčkou magického slova USA (nebo SSSR).

Všechny si je také můžete prohlédnout již v úvodu v jakémsi ukázkovém „editoru“, který vám

představí veškerou techniku obsaženou ve hře spolu s technickými údaji a vždy s velkou digitalizovanou fotografií (až si je budete prohlížet, věnujte schválně pozornost ocasnímu křídlu jedné krásné stíhačky. Říká vám ten znak něco?).

Dále Tornádo vlastní všechny možné volby, které letecký simulátor může mít, například mise jsou skvěle propracované a složité, takže nezbývá než tvůrcům složit velikou poklonu za takto detailní přístup.

Navíc nezapomněli ani na možnost propojení dvou počítačů, i když tuto volbu omezili pouze na stíhací souboj, což se mi zdá již trochu překonané.

Hlavní perlou v této hře je plánovač misí, kterému byla asi věnována maximální péče, protože je naprosto 100% a ve světě simulátorů nemá prostě obdoby.

Můžete si tam navolit, nastavit a napláňovat jednoduše vše možné i nemožné, stejně jako obrovské množství informací o podrobné mapě, nebo i o pouhém počasí (i když po těchto slovech by asi nebyl pilot varovně zdvihl prst a pomyslel si něco velmi nepěkného...).

Je to prostě úžasná záležitost, a když si k tomu připočtete dokonalou grafiku a minimálně skvělé zvuky, máte zde hru hodnou titulu „Game of the Year 1993“, jenže...

Kdo by nyní čekal závěrečnou sladkou polevu na tomto již tak dost sladkém dortu, bude zklamán. Letecký simulátor Tornádo od Digital Integration má spoustu předností, ale také jednu stinnou stránku, která tuto zdánlivě kladnou recenzi hravě přemění na úplný opak.

Vážení pařani, hlavní zápor se jmenuje rychlost! A právě s ní je to zde tak velice žalostné, že snad jen úletový Sim Life je ještě horší.

Tornádo je proto na druhém místě v úletech Amigistického herního světa (překonal i hrozného Red Baron !!!) a to hlavně z toho důvodu, že i na A1200 v základní verzi je zoufale, skoro až útrpně nehratelný!!! (Combatu Air Patrol nesahá Tornádo na Amize ani po kotníky...)

Proto, stejně jako nebyl pilot, zvedám nyní varovně prst proti všem, kdo nevlastní pořádnou turbokartu nebo Amigu 4000 a chtějí si Tornádo opatřit. POZOR!!!!

-key-

Fotbalové strategie, jež jsou v celém světě velice oblíbené a populární, jsou v naší zemi, značně proslulé ve hře s kulatým nesmyslem a vlastníci mnohé cenné trofeje, mezi zdejšími pařanským obyvatelstvem prakticky neznámé. Hlavní vinu na tomto stavu nesou ostatní pochybné herní redakce, které sportovní simulace díky svému sobeckému a velice neprofesionálnímu postoji naprosto ignorují.

A přitom zde si budeme právě povídat o takovéto hře, které například tolik oslavovaný Doom nesehává ani po kotníky...

Již jsou to dva roky co firma Domark z Anglie vypustila na trh první díl v současné době již mohutné „ságy“ Championship Manager. Pro Velkou Británii se jednalo o naprostou bombu a tisíce lidí doslova podleho kouzlu programu, jenž má prakticky nulovou grafiku i zvuky. Těžko již dnes někdo spočítá, kolik nekonečných nocí bylo probděno a kolik slz smutku i euforické radosti osušily zářivé paprsky slunce, ale jedno bylo naprosto jasné, firma Domark během několika týdnů 100% dobyla ostrovní trh a super hodnocení ve všech herních časopisech (snad mimo PC...) jí doslova opravňovalo k loupežnému výpadu do Evropy. A že nepřítelství trvá věky, se tedy vzápětí mohli plně přesvědčit vždy nenávidění Francouzi a hlavně jejich peněženky. Guy Roux Manager naprosto logicky zaměnil anglický fotbalový systém za francouzský, místo 4 soutěží zůstaly 3, ale úspěch byl opět monumentální!!!

Mohlo by se zdát, že se jednalo o vrchol, ale to by nebyl člověk a hlavně super programátoři od firmy Domark, aby se nepokusili o něco nového. Zvláště, když předchozí dva programy měly ještě určité mouchy a v mnoha bodech se daly vylepšit. Proto se v loňském roce objevuje pokračování nazvané Championship Manager 93, o kterém je hlavně a právě tato recenze. Jaký zájem a úspěch zaznamenal tento program v Anglii není asi těžké uhádnout, a proto bych jen rád poznamenal, že se Championship Manager 93 ve společné (tedy konkurovalo i PC a Mac) herní

CHAMPIONSHIP MANAGER 93

hitparádě na teletextu satelitní stanice Sky One, držel na absolutní špici dobré 3 měsíce a k tomu již není vážně co dodat. Ale nyní se již podíváme na program samotný.

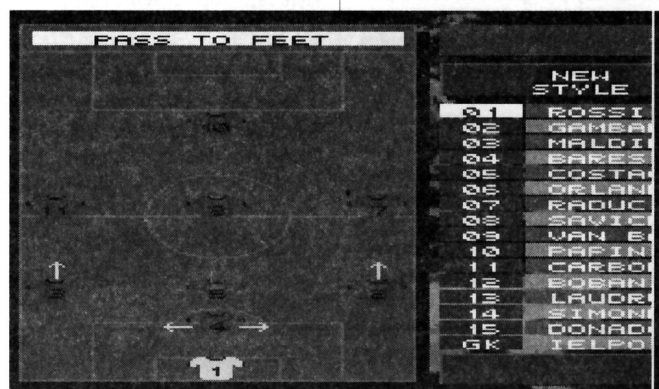
Jak jsem se již zmínil v úvodu, grafika je prakticky nulová, celou hru tvoří vlastně jen obrovské množství nejrozličnějších ikon a tedy o grafice můžeme mluvit pouze při výběru pozadí, kde si můžete zvolit z několika slušně zdigitalizovaných fotografií s fotbalovou tematikou (jak jinak?). Jinak samotné rozložení ikon je velice přehledné, ekonomické a v poslední řadě i vkusné. Po stránce zvukové tu najdete mimo úvodního songu, který se dá dokonce i poslouchat, již jen šumění a řev fanoušků při průběhu samotného zápasu.

Hru samotnou začnete zadáním jména, zvolením klubu, ligy (1-4), počtu hráčů (opět 1-4 a mohu z vlastní zkušenosti poznamenat, že když potkáte kolegův team ve finále Anglického poháru ve Wembley, kde se nachází 100 000 fanoušků, mohou u počítače vzniknout opravdu až kritické psychické stavy!!!) a nakonec zadáte vaši povahu jako manažera (možností je mnoho, sobecký, bojácný, agresivní, atd. A volba je to opravdu klíčová. Každá povaha má své specifické rysy, takže se může stát, že z hráčů vyždímáte maximum, ale nebudete oblíben a bude malý zájem jít do vašeho klubu, nebo naopak budete velice oblíben a náhle se vám mužstvo psychicky zlomí před rozhodujícím utkáním sezony...).

Po vygenerování nové sezóny se dostanete k mužstvu, které je většinou v hrozném stavu a již tedy od prvního přípravného zápasu začíná věčný boj s vašimi nervy, boj o sestavu, o morálku,

o postupy v pohárech v patrech ligových tabulek a také s vedením klubu. Po určité ochranné době se vám začnou velice proměnlivě pohybovat procenta důvěry a snadno se stane, že se ocitnete na dlažbě úplně bez prostředků a vězte, že bez dobré pověsti

prosto super. Ve hře je obrovské množství možností, ale jako by to ještě nebylo dost, krátce po CHM93 se na trhu objevil Championship Manager Italy, jenž sám o sobě představuje Italské ligy, ale navíc se dá spojit v jeden celek s CHM93, a máte proto poprvé možnost vést mužstvo v jiné zemi než váš kolega, což je fakt, ke kterému již nemám slov. Posledním výtvozem firmy Domark je zatím datový disk pro rok 1994 a v jeho útroběch nová jména, trenéři, atd (no comment). Závěrem této gigantické recenze bych rád řekl, že se jedná o hru velice variabilní, jenž používá mnoho náhodných faktorů, a proto nikdy nebudete mít nouzi o nečekané a nové situ-



se budete dlouho plazit u prahů a prosit o angažmá v nejhorších klubech...

Na CHM93 je velice potěšitelné, že nemůžete přímo ovlivňovat finance klubu, pouze snad prodejem hráčů, ostatní je již starost vedení. Vy se hlavně staráte o zápas, o sestavu, o hráče a právě hráči jsou zde základ. V jejich složce se dozvíte mnoho údajů, například celou jejich kompletní fotbalovou minulost, průměry na zápas, góly, atd. Můžete se například přehrabávat v záznamech všech hráčů všech klubů 4 lig na transferu, či vyhodit realizační team a hledat si jiný. Nemluvě o historii klubu za mnoho let dozadu, či vlastní historii jako manažera (což je jedna z novinek oproti starému CHM). Mezi nová vylepšení patří například půjčování hráčů, či jejich extra sledování scouty, či navíc celá vlastní juniorka. O starém CHM by se dalo napsat tolik, že by naše herní rubrika nestačila ani zdaleka, natož psát o nové verzi, která je na-

ace. Nikdy se také nebudete nudit a nikdy vás hra neomrzí, což říkám jako zasvěcený člověk, jenž spolu s kolegou z redakce (užívá pochybné jméno nejslavnější filmové ceny a hlavně má CHM větší úspěchy než já, i když ten poslední vzájemný souboj...) patří starou verzi Championship Managera již více než rok a stále má chuť do další sezóny. Mohu vám zaručit, že když se do hry ponoříte, budete plakat, upadat do nejhoršího a nejtemnějšího zoufalství, a také jásat tak, že to bude až nebezpečné vašemu zdraví. Je to jasně nejlepší program, co kdy na počítače vznikl (jen můj osobní názor a také názor stovek Angličanů, Francouzů, Italů a všech fanoušků fotbalu, kteří umí ocenit dokonalou hru... mimochodem, moji Millwallští hoši v posledním derby na půdě odporného Wimbledonu zavěsili 5 kousků a to byla pro jednu osobu zde opravdu krutá rána...).

-key a oscar-

LIBERATION (Captive II)

A je to tady, recenze na jeden z největších Amiga-hitů tohoto roku, jenž se sice opozdil o celé 3 roky, ale je to vážně něco!!!

Co do děje je Liberation přímým pokračováním skvělého Captive, ale jinak se změnilo skoro vše, a proto bez průtahů do toho...

Děj Liberation začíná v okamžiku, kdy vás vaši droidi vyvádějí ze zničené Cryogenické věznice, aby vám vzápětí byla dokázána nevina, očištěn morální status, vyznamenání a vráceny všechny funkce a pravomoci...

Ve skvělém intru nyní již 5-ti diskového Captive II, se dále dozvídáte o podivné smrti vězně jménem Mark Jadvá, jenž donutí váš zájem kontaktovat starého přítele Doltana, který vám objasní šokující skutečnost. Armáda dovedla k dokonalosti nový typ droidů, jenž se nakonec stali tak dokonalými, že začali ignorovat své pány a lidstvu tím hrozí celkové vyhlazení...

Jedinou záchranou jste vy a vaši 4 zastaralí droidi, a proto vám nezbyvá nic jiného, než je aktivovat a vyrazit znovu do akce. V tomto okamžiku nastupujete vy jako hráč a očitáte se v obrovském městě, kde na terminálu čtete váš první úkol a ohromně sledujete vše nové (od ovládání, přes grafiku, až po zvuk).

Opět tedy ovládáte 4 droidy, ale vaše celkové možnosti mají podstatně širší záběr než v díle prvním. Hlavní změnou asi bude 3D pohled, který se zvětšil a stal se plně scrollovací, což je opravdu super a jestli jste náhodou

někde slyšeli něco o trhavosti, vězte, že to není pravda. Je zde obrovské množství voleb, ale i při středních detailech se pohybujete krásně plynule a teprve když zvolíte největší detaily, hra se sice stane trhavou, ale hratelně trhavou!!! (při provozování na A500 - pozn. Oscar).

Je opravdu těžké vysvětlovat, jak obrovské je první město a první mise, kolik budov můžete navštívit, kolik pater projít, jak nádherná grafika pokrývá stěny, kolik potkáte naprosto volně se pohybujících tvorů (vše živé je vytvořeno ve vcelku jednoduchém a čistém vektoru, jenž by sice mohl být lepší, ale takto hlavně udržuje hru rychlou a plynulou).

A co víc, vektorové postavy vyznávají mnohem lépe, než rozplzlé bitmapy..., kolik napínavých rozhovorů povedete, jak budete vznášedlem létat po městě, a td.

Liberation je hra opravdu masivně rozsáhlá, opět má generátor misí a tentokrát jich zvládne „jen“ něco přes 4000, což mě nutí k tomu, abych konečně uvedl na správnou míru počet verzí. Liberation je na CD32, kde je však stejně dlouhá, pouze celkově rozbalená.

Jinak existuje pouze jedna oficiální disketová verze a to pro všechny Amigy (kdo potkal verzi na A1200, toho mohu ujistit, že je to pouze pirátsky stažená verze ze CD32)!!!

Zavěrem řeknu jen toto: **Liberation je super, super a super!!!**

-key-

MANCHESTER UNITED Premier League Champions

Název programu prozradí chytremu (Amigisti byli vždy chytrí, že?) člověku většinou mnoho klíčových faktů z obsahu a zde tomu není jinak.

Premier League je jasnou známkou nové fotbalové simulace, jež nyní prožívají obrovský BOOM (jen namátkou: Goal, Sensible Soccer 92/93, Retee II a jiné...) a jméno slavného klubu Manchester United vytváří okamžitě dojem ryze anglické záležitosti (jak jinak, kolébka nejpopulárnější hry na světě je jen jedna).

A je tu ještě jedna věc, méně viditelná, o to však podstatnější, jedná se totiž o oslnivý návrat firmy Krisalis na softwarový Olymp, firmy, jenž se zdála být v nezastavitelném úpadku.

Po několika nevýrazných titulech se Krisalisové vrátili ke svému nejúspěšnějšímu produktu a úspěch se dostavil až v nečekaně vysoké míře...

Tento MU je vlastně již třetí v řadě, a i když se mu plně nepodařilo přetřhat pouta z minulosti, jedná se o program zbrusu nový a originální!!!

Již od začátku hra působí dojmem špičkově odvedené práce.

Skvělá grafika, přehledné ovládání a dobrá hudba. Ale program samozřejmě nabízí ještě mnohem více.

Například možnost vytvořit podle svých představ dokonalou ligu či pohár (které sami můžete pojmenovat, což je sice drobnost, ale právě drobnosti dělají z dobré hry skvělou).

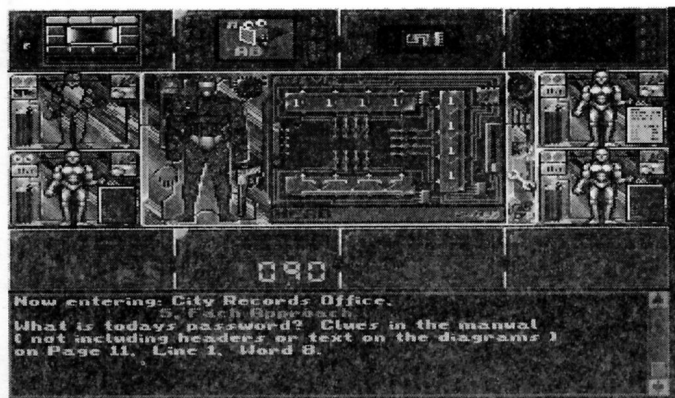
K volbě dostanete také počasí a rovněž druh povrchu, kterých je zde také největší počet, co jsem kdy viděl.

Dále si zvolíte team, což je první super záležitost této hry, protože autoři jich na pouhé dvě diskety vtěsnali rovných 150 a to v každém mužstvu je navíc ještě minimálně 25 fotbalistů s reálnými jmény!!! Také u každého hráče najdete tolik různých ukazatelů jeho vlastností, že nejedna RPG by se musela hluboko stydět, zvláště, když se navíc chovají jako lidé, takže jsou unavení, v duševní krizi, mohou se zranit na různých místech svého těla a přitom jen se silnou vůlí pokračovat dále...

Před utkáním můžete vybrat vhodnou barvu dresů pro dobrou viditelnost, nastavit si speciální střelce na různé standardní situace a také si rozestavit hráče po ploše kam je libo, což je skvělé hlavně při vyloučení, a na počítacích se to objevuje poprvé. Samotná hra je viděna jako u Sensible Soccer, ale hřiště je zde podstatně větší, stejně jako postavičky, i když ty jen o trochu. Hráči se poprvé v historii i chovají jako fotbalisté a ne jako stádo buvolů v divoké štvanici. Dát gol je velice těžké...

Je to více než super hra s nulovými zápory, jenž každého musí chytnout, a když ještě uvážíme, že tyto dvě diskety obsahují navíc ještě managerovskou část a mnoho různých tabulek, je více než jasné, že se jedná o jednu z nejlepších fotbalových simulací všech dob!!!

-key-



BRIAN THE LION

Jak jsme se zmínili již v minulém čísle, slavní Psygnosis v posledních měsících nabrali druhý dech a produkují jednu lepší hru za druhou, takže i nyní přináší kvalitní podívanou a to od firmy Reflections Game.

Jedná se o klasickou arcádu s klasickým příběhem, ve kterém je unesen váš dobrý přítel Chris a vy jste tedy nuceni jako malý lvíček Brian (silně připomíná maskota naší fotbalové reprezentace...) vydat se na náročnou cestu, vedoucí k jeho záchraně. Tolik příběh a nyní se podívejme na hru samotnou, kde již předem mohu říci, že po trochu nevýrazném začátku je Brian hrou ve své kategorii určitě nadprůměrnou. A to hlavně po technické stránce.

Vášim úkolem je projít 5 velkých ostrovů, kde naleznete velice kvalitní a stále se měnící grafiku ve svém 2D arcádovém světě, ale i tento svět se mění. Aby se hra nestala nudnou, je zde připravena jedna tvrdá střílečková pasáž ve stylu Projektu X, či speciální bonusové světy, které mají opravdu působivé pozadí.

Po stránce zvukové se hra autorům také velice vyvedla, jelikož hudba je příjemná a silně tématická, a kupodivu při spojení s dobrými zvuky působí ještě lepším dojmem.

I když jinak v Brian the Lion mnoho nových nápadů nenajdete (ale autoři se snažili, takový obchod v oblacích, či vodní úseky, to vůbec není špatné...) a dalo by se říci, že je spíše určen malým pařánkům, ale ani ne tak pro svoji jednoduchost (je velice těžký!!!), spíše se jedná o námět (samá zvířátka, žádná krev... vždyť i zombii jsou psi!!!), který je jednoduše řečeno mírnější...

Brian the Lion je ale jinak hra velice milá, kterou jsem s chutí dohrál až do konce, a i když mi hlavní padouch Geeza po své porážce sliboval, že se vrátí, měl jsem dobrý pocit z dobře odvedené práce...

P.S. tato recenze byla vytvořena na výslovné přání šéfredaktora, jemuž se hra velmi líbila.

-key-

APOCALYPSE

Přijdu takhle odpoledne z práce či školy domů, mám toho dost a potřebuji se pořádně odreagovat. I padne mi zrovna na mušku moje Amiga. Řešení logických problémů v adventurách či strategiích nepřipadá v úvahu, na řadu proto přichází nějaká střílečka. A to se již ocitá v mém ošuntělém drivu poměrně nový kousek od firmy Virgin. Úvodní demo nás letmo zavádí do děje, na jistém ostrově Majipoor to dnes neoplyvá zrovna demokratickým režimem. Stáváte se pilotem vojenského vrtulníku a na zmíněném ostrově vzletáte z americké základny za účelem záchrany zajatců. Všude kolem se nalézají prales, v něm potom chajdy plné buď zajatců v bílém, nebo také stádo bestii v zeleném (rozuměj nepřátelských vojáků), kteří v žádném případě nemají v úmyslu udržet Vás co nejdéle ve vzduchu. Sem tam se také na skále válí nějaké to dalekonosné dělo, nepozorovaně si to vedle Vás profičí nepřátelská helikoptéra, jinde zas obrněný transporter apod. Naložené zajatce svážíte na základnu, ti se však někdy zranění válí po bojišti.

Pokud máte alespoň kouska srdce, nedoporučuji je „dodělat“, nýbrž zaletět ke stanu červeného kříže a zde vyzvednout dva „nosítkáře“.

Žádnou hudbu sice ve hře nenajdete, ale zvukové efekty jsou na velmi dobré úrovni a myslím, že by tam hudba ani neměla co dělat. Po grafické stránce taky dobré, vše je detailně prokresleno a najdete zde dokonce i pěkné přírodní scenérie s vodopádem a jezírkem. Pokud vylétnete výše, uvidíte za lesem opar společně se siluetami vzdálených hor. Vše scroluje v několika rovinách. Z mého hlediska jedinou možnou vadou na kráse je skutečnost, že při rychlejšímu pohybu pozadí maličko trhá, takže dochází k nepatrnému zdvojení obrazu. Musím tedy konstatovat, že si Virgin Games u mě dost šplhli, protože se mi nestává příliš často, že bych byl zaujat hrou již na první pohled.

Firma: Virgin Games Typ: střílečka Grafika: 80% Zvuk: 80% Idea: 80% Atmosféra: 80% Celkové hodnocení: 80% Disket: 3

-Raduz-

Civilization, Railroad Tycoon, Warlords

Kompletní návody k počítačovým hrám Civilization, Railroad Tycoon, Warlords

Civilization - Hra s nepřeberným množstvím reálií z nejrůznějších oborů lidského konání, jako jsou kultura, ekonomika, politika, technika, válečnictví atd.. Zahrnuje všechny aspekty vývoje lidského rodu, dokonale skloubené ve skvělou strategickou hru, jeden z největších hitů roku 1992. Vybudujte impérium, které přetrvá staletí!

Railroad Tycoon - Strategická hra z období zlatého věku železnic. Jako šéf nově vzniklé železniční společnosti pronikáte do tajů velkého byznisu, rozšiřujete vliv své společnosti na nová města, využíváte technického pokroku a vedete obchodní války se svými konkurenty. Velká variabilita hry udrží Vaše nadšení po dlouhé měsíce.

Warlords - Jedinečné spojení prvků fantasy s klasickou válečnou hrou. Jakožto vůdce jednoho z osmi národů bájně říše Illurie usilujete o uchvácení trůnu. Čekají Vás vysilující boje o vyznačená města, řízení jejich, stejně jako spravování Vašich četných armád. Odhalujete tajemství zapomenutých svatých a tajemných artefaktů...

Objednávky na adrese Amiga Info P.O. Box 729, 111 21 Praha 1, tel.: 02-25 62 01, 25 37 08, případně v síti našich distributorů.



HEIMDALL 2

A co jsem slíbil, to plním, nyní tu máme již třetí recenzi v tomto čísle pro firmu Core Design a to na hru, o které se domnívám, že se jedná o nejlepší výtvar firmu Core, jenž o onen pověstný chlouppek předstihl i super záležitost zvanou Darkmere. Darkmere měl být pokračováním skvělého Heimdalla, a když se konečně letos na jaře objevil, zdálo se to být potvrzené (vůbec nevádí, že oba posledně jmenované projekty nemají prakticky nic společného, vždyť takový Another World a Flashback také nic společného neměly a přitom byly hlavně v našich zemích spojovány jako díl první a druhý...). Jenže prakticky ve stejnou dobu, pařani neměli ani čas Darkmere otevřít, na trh prorazil opravdový Heimdall 2!

A jestliže obě hry vypadají opět podobně (vlastně jen ve stylu hry, pohybujete vcelku velikou postavíčkou v jakémsi pseudo 3D rohovkovém světě, jenž je vytvořen ve špičkové grafice a to je asi konec podobnosti...), již v grafice se například liší (Darkmere je jako Cadaver a Heimdall 2 jako Dragons Lair, jednoduchá a přitom nádherně prokreslená komiksová grafika, kde vše je naprosto jasně vidět!!!). A co se týče sbírání a používání věcí, patří Darkmere spíše k akčním hrám (jelikož věci jsou pouze vypsané, žádná osobní charakteristika, atd.), zatím co Heimdall 2 se prakticky již plně řadí mezi RPG (máte klasický DM batoh, spoustu ikon na užívání a přemísťování věcí, údaje o vlastní osobě a vlastně vše, co má normální RPG). I kouzlení

je rozdílné, Darkmere používá již hotová kouzla, Heimdall 2 se využívá ve vytváření z runových symbolů. A co je vůbec hlavní, v Darkmere jste sám, v Heimdall 2 jste dva. A o co vůbec jde?

Vy sám jste Heimdall, severský válečník, jenž se na konci prvního dílu po tvrdé a vítězné bitvě se zápornými bohy, jako důkaz vděčnosti od bohů kladných, stal strážcem mostu mezi různými světy a dimenzemi. A jak už to tak bývá, zlo se vrací v podobě ďábelského boha klamu a přetvářky Lokiho a vy nemáte jinou možnost, než ho zničit.

V prvním Heimdallu vám s podobným těžkým úkolem pomáhali dva přátelé a to walkýra Ursha a bůh Thor, nyní však máte k dispozici pouze Urshu (ale Thor se také možná objeví...), ale ani ve dvou to nebude snadné. Musíte vstoupit do 4 dimenzí a v každé najít jeden kus Sacred Amulet, který jediné vcelku vám otevře cestu do dimenze páté, do dimenze k zápornému Lokimu. Na této cestě vybojujete mnoho krvavých bitev, (a jelikož jsou postavičky skvěle animované a mají skvělé zvuky, uvidíte natolik reálné bitvy, že budete přímo žasnout!!!). Budete řešit spoustu složitých hádanek a i dlouhým rozhovorům se nevyhnete. Heimdall 2 je prostě fantastická záležitost a v současnosti úplný vrchol tvorby Core Design (i když Heimdall 2 vytvořila firma The 8 Day...!!!!

-key-

Hru k otestování zapůjčila firma Presto CS.



CAPTIVE

V důsledku recenze na skvělou novinku Liberation (Captive II) jsme se rozhodli, že vás nejdříve seznámíme s dílem prvním, nazvaným krátce Captive. Psal se rok 1990 a firmě Mindscape se podařil jedinečný tah, když její jednodiskový SCI-FI DM se okamžitě stal hrou roku a to hned v několika kategoriích!!! Ale začněme od legendy. Vy, jako hlavní hrdina jménem Trill, působil v daleké budoucnosti ve funkci hlavního poradce v Galactic Security, tedy v obranných silách Federace. Jenže, jak už to tak bývá, stáváte se pro svůj nekompromisní přístup trnem v oku Impériu, jenž vás takticky vmaní puluje do obrovského politického skandálu, který vás představí jako zrádce...

Těžko proto někoho překvapí, že po krátkém, ale bouřlivém procesu, se ocitáte v pečlivě utajené a střežené Cryogenické věznici, kde máte být zmrazen na 250 let, ale jelikož vaše vina je sporná, vznikají neustálé pří a dohady, a právě v tomto období je vám přáteli doručen tajemný elektronický kufřík, jenž okamžitě zapínáte a pomocí dálkově řízených droidů rozjždíte svojí cestu ke svobodě.

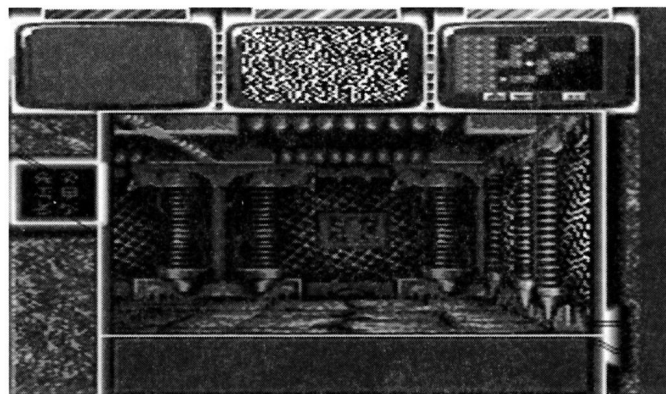
Takto nějak začíná děj Captive a vy sami již vzápětí můžete nasměrovat kosmickou loď s droidy na nejbližší planetu, kde zjistíte první informace o poloze tajemné Cryogenické věznice. Jakmile přistane, hra se přehodí do klasického 3D DM pohledu a to zhruba ve stejné grafice, jako druhý produkt firmy Mindsca-

pe Knightmare, což byla jedna kolekce, takže není těžké uhádnout, proč mají vzájemně stejné zvukové efekty.

Captive je v mnoha směrech opravdu klasický DM, ale jestli očekáváte také 4 klasicky ovladatelné postavy, nechte si již předem zajít chuť. Droidi jsou sice opravdu 4, ale jinak je ovládání úplně jiné a velice originální. Každého droida můžete například úplně rozložit na součástky, musíte se starat o elektronickou mapu, kamery a o spoustu dalších věcí, které v jiné hře nenajdete (snad mimo druhý díl...). Captive je též semeníštěm originálních nápadů: například někteří droidi vypadají jako velký hmyz a podle toho také vidí (rozmazaně, stejně jako všechny bitmapové „skvosty“ na PC).

Droidi se také mohou pomoci zvláštního přístroje (koupíte v obchodě) přichytit na stropě a díky tomu se pohybovat nad zemí, což stojí spoustu energie, kterou získáváte nabíjením z nahodile rozmístěných zásuvek. Je toho více, zažijete mnoho soubojů s odpornými příšerami, stejně jako mnoho logických hádanek, ale co je vůbec nejlepší, Captive je úžasně rozsáhlé. Na jedné disketě dokáže vygenerovat 5 957 misí a ty mají ještě neuvěřitelných 65 535 podmísí, přičemž velikostí se jedna podmíse rovná jednomu patru legendárního DM!!! Captive si opravdu zasloužila být hrou roku. Je vážně skvělá a stojí za to si ji zahrát ještě dnes!!!

-key-





SOFTWARE MANAGER

Také vás občas rozčiluje, když úspěšná skupina programátorů odmítá vytvořit nová pokračování vaší oblíbené hry, či když váhá s konverzí z jiného počítačového systému (ale ruku na srdce, kdo vlastně stojí o pochybné přepisy her s PC? Než konverzi, to raději zemřít: viz Innocent...)?

Lidé od poměrně neznámé firmy Kaiko zažívali podobné pocity a to tak dlouho, až se rozhodli vytvořit naprosto originální projekt, problém částečně řešící, s hrdým názvem Software Manager.

Možná vám tento název nepřipomíná zrovna hru, ale nenechte se mýlit, hra to opravdu je a ne jen tak obyčejná.

Software Manager začíná skvělým intrem, ve kterém jako bezvýznamný mladík v útrobách vysoké budovy obrovského města, právě tvrdě paříte na své Amize všeobecně známý Arcanoid, ale jak už to bývá, zařízení monitoru pomáhá ke spánku a ke snům, a ty vaše jsou plné cest k obrovskému bohatství. Proto těžko někoho překvapí, že po probuzení se rozhodnete založit herní firmu a být number ONE!

Po výběru 1-4 hráčů a zvolení obtížnosti, případně stylu hry, se ocitáte v ději samotném a vaše oči se již od začátku mohou popásti na skvělé grafice. Software Manager je čistá strategie, a proto není žádnou zvláštností, že hra probíhá na jednotlivá kola a po odehrání všech, je měsíční bilance. Samotná hra začíná na některém z kontinentů této planety a vášim prvním problémem, či

starostí bude sehnat kvalitního programátora, což se vám povede v inzertní rubrice místního herního časopisu.

Jakmile si jej uložíte do simulace elektronického díáře, zazvoní telefon a dochází k zdoluhavému smlouvání, prosbení a lísání se, aby pracoval právě pro vás.

Jakmile ho máte, zadáte mu určitý projekt (RPG, Simulátor, atd.) a než ho vytvoří, vy zajistíte technickou výrobu, reklamu, distribuční síť a jiné důležité prvky k prodeji hry.

Když je hra stvořena, nechte ještě projekt otestovat vlastním testérům a potom hůrá do časopisu, i když napoprvé určitě potěšen nebudete. V následných měsících vás snad proto možná uklidní sledování herní hitparády (ale asi ne)...

Když se vám bude dařit a díky nekalé konkurenci neztratíte programátora (asi jako Oscar, který se již z tohoto tahu nevzpamatoval...), možná jednou vytvoříte silný team odborníků a možná proniknete i na ostatní pevniny světa.

Software Manager je velice pestrý a nabídne vám mnoho kvalitní zábavy. I když je ovládání vcelku jednoduché, hra sama je někdy pravé peklo... Ale stojí zato, proto je nyní na místě poděkovat firmě Kaiko za tento, technicky a graficky skvělý, a myšlenkou naprosto dokonalý projekt (jen více, více takových...).

-key-



TIE-BREAK

V současné době výrobci herního software stále častěji vydávají své tituly na CD nosičích. Vede ke tomu stále větší zájem ze strany uživatelů, způsobený poklesem cen CD-ROM mechanik na úroveň dostupnou takřka každému a v další řadě fakt, že CD má oproti klasickým disketám několik výrazných výhod: obrovskou kapacitu, dokonalý zvuk, podstatně nižší výrobní cenu a v neposlední řadě se skoro nedá kopírovat (ale jde to...).

Firma Commodore, vědoma si tohoto trendu přišla, již v roce 1991 na trh s novinkou nazvanou CDTV, prvním CD-ROM systémem pro domácnost. Pro CDTV vzniklo množství programů a her, které však neupadly v zapomnění. Spolu s ním, ale v současné době, kdy Commodore dobývá trhy s CD32 (umí přehrávat CDTV disky), jsou znovu oprašovány a vydávány.

Takovým titulem je i hra TIE-BREAK od firmy Starbyte, což je, jak název napovídá, často zpracovávaný sport: tenis. Jelikož TIE-BREAK byl původně určen pro CDTV, hodnotíme ho pro tento přístroj a předpokládáme, že na CD32 bude chodit bez problémů (snad až na ukládání pozic na speciální RAM-kartu).

TIE-BREAK je klasický tenis v neklasickém zpracování. Po úvodní zdigitalizované sekvenci z tenisového zápasu, kterou podbarvuje skvělá píseň, se nahraje úvodní menu, kde je již znát síla CD. Máte možnost si prohlédnout obrovské množství pěkných fotografií, které vás seznámí

s historií tenisu od černobílých začátků, až po dnešní časy. Dále zde máte jakýsi musicbox, kde najdete mnoho špičkových CD melodií, které podle vašeho přání mohou podbarvovat váš zápas. Před začátkem bych ještě doporučil prostudovat kompletní pravidla tenisu, případně historické výsledky všech velkých turnajů.

Potom již můžete vybrat hráče, navolit správné konfigurace (dvojhra, čtyřhra, trénink...), zvolit správnou raketu plus povrch a začít zápas. Samotná hra zde na tenis vytvořena dost netradičně, stejně jako ovládání. Kurt i postavičky vidíte zhora (asi jako Kick Off II) a ovládání je následovné.

Postavičky se pohybují sami a vy jen usměrňujete míče, což možná zní jednoduše, ale ze začátku se připravte na opravdové peklo, protože tento tenis vyžaduje opravdový cit pro raketu, jaký úhel, jaký náprah a pohle toho míček odletí... Vše je provedeno ve velice dobré grafice, podbarveno špičkovými CD zvuky, jenž jsou naprosto shodné s realitou, což je naprostým vrcholem této hry.

Mezi hlavní zápory bych zařadil malý počet protivníků (od CD bych čekal celý žebříček ATP plus všechny juniory!) a stejně málo turnajů (jednodiskový Great Courts II měl úplně všechny!), ale jinak je TIE-BREAK pro Amigu určitě nejlepším tenisem a opravdu stojí za pořízení.

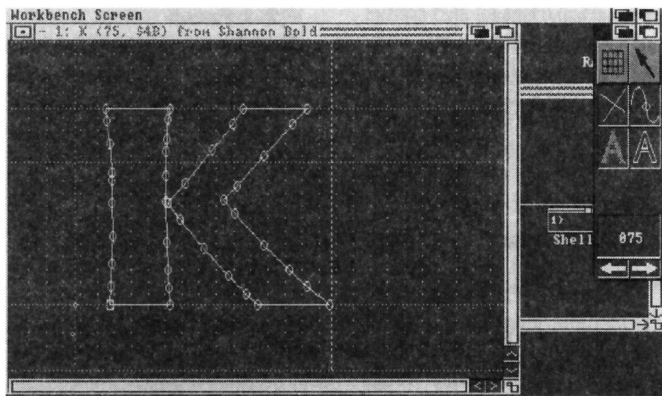
-oscar a key-





Termín outline fonts se překládá nejčastěji jako vektorové nebo obrysové fonty. O některých otázkách této progresivní grafické technologie a její implementace do operačního systému Amigy pojednává následující článek.

Pro počítače PC a Apple existuje v dnešní době několik norem vektorových fontů. Jedním z prvních programů na trhu, který uměl zaintegrovat vektorová písmena do systému, byl Adobe Type Manager. Masovému rozšíření zejména mezi profesionály jistě pomohla i široká nabídka kvalitních fontů od mnoha firem a fakt, že kromě Apple byla záhy vytvořena i verze pro PC. Největší výhodou fontů Adobe je podpora PostScriptu tj. pro obrazovku i pro tiskárnu je použit stejný font. S rozšířením Windows 3.1 stále více uživatelů přechází na fonty ve formátu True Type. Podpora je přímo součástí Windows, není tedy nutné za nic navíc platit, ale fonty většinou vycházejí v horší kvalitě. Při tisku je totiž nutné fonty převést do PostScriptu nebo tisknout stránku graficky, což zdržuje. Třetí normou, bohužel méně rozšířenou je Compugraphic Intellifont. Používá se hlavně u bitmapových fontů pro obrazovku, pro tisk musíme opět převádět do PostScriptu



tu nebo na grafiku. Hodí se zejména pro jednodušší laserové tiskárny s jazykem PCL, firma Hewlett Packard ke svým tiskárnám kromě ovladačů a modulů s fonty (pro tiskárny) dodává i vektorové Intellifonty. Málo rozšířenými fonty Speedo a Bitstream se nebudeme zabývat - ostatně pro Amigu se ani nehodí.

Systém Amigy podporuje vektorové fonty v normě Intellifont,

Vektorové fonty a co s nimi

bohužel nikoli přímo, ale prostřednictvím bitmapových fontů. Programem Intellifont (ve starší verzi WB Fountain) se font nainstaluje a vytvoří konfigurace. Pro nejčastěji používané velikosti je možné vytvořit standardní bitmapové fonty, zřídka používané nebo velké velikosti je možné emulovat - bitmapa fyzicky neexistuje a nezabírá místo na disku, ale při otevření funkcí LoadSeg se vypočítá a uloží do paměti. Na běžné A1200 není doba vytvoření nijak dlouhá, řádově sekundy.

Řešení pomocí emulace bitmapového formátu je výhodné kvůli kompatibilitě se staršími programy, problém se objeví při tisku. Zatímco obrazovka monitoru má rozlišení cca 60 až 90 dpi (bodů na palec), minimum pro kvalitní tisk představuje 300 a více dpi. Fonty pro obrazovku budou na papíře viditelně zubaté. Tento problém řeší DTP programy a textové editory různě. Nejjednodušší možnost je využít vlastních ovladačů pro tisk grafiky a původní vektorové fonty přepočítat pro větší rozlišení. Tuto

Druhý způsob je využít stávajících ovladačů a tisknout například v největším možném rozlišení bitmapovým fontem několikrát větší velikosti. Zde se uplatní možnosti vektorových fontů - změna velikosti bez narušení okrajů. V nejjednodušší formě tuto metodu najdete v editoru KindWords (zde se používají pouze fonty bitmapové), WordWorth 2.0 doplňuje systém vlastním tiskovým managemem a Intellifonty je nutné znovu nainstalovat.

Jak již bylo řečeno, vzhledem k vytváření bitmap je kompatibilita se staršími programy téměř stoprocentní. Jediný problém se objeví, požaduje-li program pou-

ze bitmapu a oboje funkci OpenFont nebo LoadSeg. Tento případ nastal u konvertoru pro Broadcast Titler 2 a dá se předpokládat, že tato situace by mohla nastat i u dalších konvertorů nebo editorů fontů.

Velmi pohodlná je naproti tomu práce v době napsaných programech jako například v DPaintu IV. Nejsme zde omezeni, jako ve většině ostatního software, na velikosti a bitmapy vygenerované při instalaci - do requesteru stačí napsat požadovanou velikost a během několika sekund je font hotov. I další grafické programy jako Personal Paint, Brilliance, Scala a další žádné problémy nedělají. Další informace o problematice vektorových fontů (recenze programu FontDesigner) byly publikovány v AmigaNews 2/92.

Tomáš Lebr

České prostředí #2

Disketa České prostředí 2 obsahuje další části lokalizovaného systému pro Amigu. Jedná se o:

- patcher pro Superbasi Pro 4 verze 1.00
- čtyři vektorové fonty
- editor klávesnic - lokalizaci KindWords3, WordWorth a WordWorth AGA
- seznam PSČ pro Českou i Slovenskou republiku ve formátu SBPro

Superbase 4 a čeština

Superbase Pro 4 má potíže s češtinou. Pravděpodobně z důvodu kompatibility s verzí pro Windows se provádí při zápisu věty konverze, která z českých písmen nenechá kámen na kameni. Řešení nabízí program SBPatch 1.0, jehož úkolem je prohledat Superbasi a upravit ji. V současné době verzi 1.00, verze 1.20 a 1.34 připravujeme.

Vektorové fonty

Jednou ze součástí Amigy jsou vektorové fonty. Dodávané typy pochopitelně neobsahují české znaky, dovolujeme si vám tedy nabídnout fonty Kalvin (nepatkový proporcionalní), Globe (patkový proporcionalní), Monoplane (neproporcionalní) a Amerling (psací) s češtinou v normě KOI8.

Menu a hlášení pro KindWords a WordWorth

Textové editory KindWords, WordWorth a WordWorth AGA mají své menu, hlášení a nápovědy jsou umístěny ve zvláštním souboru. Pro běžně rozšířené verze těchto programů jsou v adresáři různé. Soubory s nápovědou budou k dispozici v nejbližší budoucnosti.

Editor map klávesnic

Uživatelé jsou zvyklí na různé typy klávesnic. Pokud se rozhodnete si keymapu opravit podle vlastní potřeby, jednou z možností je program KeyMapEd.

Další části prostředí

Pro uživatele, kteří nemají České prostředí #1 nebo používají Workbench 1.3 jsou na disketě některé klíčové části, které umožní alespoň improvizovaný provoz v češtině - základní font KOI8 velikosti 8 a 11 bodů, keymapa CZ a ovladače pro tiskárny s českou ROM.

Tomáš Lebr

DiskMaster II

(návod vhodný též pro vyšší verze. V současné době je dostupná verze 4.12)

Uvod

1. PožadaMasteru
2. Základní elementy obrazovky DiskMasteru
 - 2.1 Práce se zobrazovacími okny
3. Implicitní konfigurace DiskMasteru
 - 3.1 Implicitní příkazy DiskMasteru
 - 3.2 Implicitní autopříkazy DiskMasteru
 - 3.3 Implicitní menu DiskMasteru
 - 3.3.1 Menu „Project“
 - 3.3.2 Menu „Tools“
 - 3.3.3 Menu „Archive“
 - 3.3.4 Menu „Disk“
 - 3.3.5 Menu „Control“
4. Konfigurování DiskMasteru
 - 4.1 Konfigurační soubory
 - 4.2 Připojování nových příkazů
 - 4.3 Připojování nových položek menu
 - 4.4 Konfigurace zobrazování
 - 4.4.1 Formát zobrazování
 - 4.4.2 Změna fontu
 - 4.5 Bližší pohled na konfigurační soubor
 - 4.6 Editace konfiguračního souboru
 - 4.7 Vícenásobná příkazová okna
 - 4.8 Vytvoření nového příkazového okna
 - 4.9 Náhrada menu příkazovými okny
5. Requestery DiskMasteru
 - 5.1 Potvrzující requester DiskMasteru
 - 5.2 String requester DiskMasteru
 - 5.3 Requester palety
 - 5.4 Requester pro konfiguraci parametrů tisku
 - 5.5 Requester pro formátování
 - 5.6 Requester pro kopírování disket
6. Prohlížeč souborů
 - 6.1 Posuv textu
 - 6.2 Vyhledávání textu
7. Příkazy DiskMasteru/ARexxu
8. Kompatibilita s jinými programy

Úvod

DiskMaster je utilita pro správu a údržbu souborů, která téměř úplně nahrazuje CLI. Místo vypisování příkazů můžete všechny operace provádět jednoduše myší. DiskMaster kromě toho může volat externí příkazy (např. textový editor, editor souborů, přehrávače animačních sekvencí, atd.), což dále rozšiřuje jeho možnosti. DiskMaster již existuje nějakou dobu. Již verze 1.4 byla dosti rozšířená, avšak verze 2.0 je vlastně nový program (ačkoli v implicitní konfiguraci je svému předchůdci podobný).

DiskMaster 2.0 je schopen komunikovat s jinými programy prostřednictvím svého ARexx portu a může vykonávat složité příkazové soubory. Má sice svůj interpreter příkazových souborů, ale ve spolupráci s ARexxem dokáže více. Díky tomu je možno automatizovat i složitější operace.

DiskMaster je komerční program, který vytvořila firma Progressive Peripherals & Software, Inc.

Verze 2.0 byla vytvořena mimo jiné i na základě požadavků uživatelů a firma hodlá program vyvíjet dále. Také vy jí můžete sdělit své požadavky a návrhy na adresu:

Progressive Peripherals & Software, Inc.

464 Kalamath Street
Denver, CO 80204

1. Požadavky DiskMasteru

DiskMaster nemá příliš velké požadavky. Běží na každé Amize (500, 1000, 2000 i 3000), která pracuje s Kickstartem 1.2 a vyšším. A co je důležité, funguje i pod AmigaDOSem 2.0. Není příliš velký - jen 68184 bytů. Díky tomu může pracovat i na Amize s 512 KB paměti RAM. Ovšem čím je váš systém vybavenější, tím lépe DiskMaster využijete. Abyste DiskMaster využili plně, potřebujete ještě další software:

Archivační programy - Arc, Lharc a Zoo (všechny patří do public domain), které umožňují tvorbu a zpracování archivních souborů. Můžete ovšem užít i jiné archivační programy, pokud jsou kompatibilní s uvedenými programy (např. Lz).

ARexx - Ačkoli DiskMaster je schopen příkazové soubory interpretovat sám, ve spolupráci s ARexxem dokáže mnohem více. Majitelé systému 2.xx již ARexx mají standardně, pro systém 1.3 ho lze dokoupit (ARexx je komerční software).

Knihovna „ScreenShare.library“ - Tato knihovna umožňuje otevírat okna a requestery na obrazovkách jiných programů.

Textový editor - DiskMaster je schopen soubory číst, nemůže je však editovat. Může ovšem použít externí textový editor. Těch je velké množství, takže si máte z čeho vybrat.

DiskMaster se ovládá především myší (ačkoli některé operace lze vykonat i pomocí klávesnice). Můžete použít i jiná vstupní zařízení (trackball, tablety, atp.), pokud jsou schopna emulovat standardní myš. To znamená, že musejí mít ekvivalent levého a pravého tlačítka myši a musí být schopna po obrazovce posouvat ukazatel myši.

2. Základní elementy obrazovky DiskMasteru

DiskMaster můžete spustit buď jeho ikonou, nebo z CLI (případně Shellu).

Po spuštění hledá DiskMaster konfigurační soubor „Startup.DM“. Jestliže ho nenalezne, bude nastavena implicitní konfigurace.

DiskMaster si otevře vlastní obrazovku, která je tvořena čtyřmi hlavními elementy:

Titulní lišta - funguje vlastně jako informační okno. Když není vykonávána žádná operace, zobrazuje tato lišta název programu, aktuální čas a datum a volnou kapacitu paměti (Chip, Fast a celkovou kapacitu).

Když však nějaká operace probíhá, na liště jsou zobrazovány informace o této operaci. Například při kopírování souborů je zobrazen název právě kopírovaného souboru.

Zobrazovací okna - tato okna zobrazují informace o souborech (a podadresářích) aktuálního adresáře - názvy souborů, jejich velikosti, datum a čas poslední změny, stavové bity a komentáře souborů.

Velikost těchto oken můžete měnit. Každé zobrazovací okno se může nacházet v jednom ze tří stavů - ve stavu „Source“ (je indikován písmenem „S“ pod gadgety pro přesun okna do popředí a do pozadí) - zdrojové okno, stavu „Destination“ (indikováno písmenem „D“) - cílové okno a v neutrálním stavu (pod gadgety se nezobrazuje žádné písmeno). Implicitně stisk levého tlačítka myši nad zobrazovacím oknem okno přepne do stavu „Source“ a předchozí zdrojové okno se stane cílovým oknem. Pokud jsou otevřena jen dvě zobrazovací okna, je jedno z nich zdrojové a druhé cílové.

Pokud nemohou být v okně zobrazeny všechny soubory adresáře najednou, indikuje polohu zobrazovaných souborů vůči seznamu souborů proporcionální gadget na pravém okraji okna. Skryté soubory lze zobrazit naklapnutím šipek pod proporcionálním gadgetem. Tímto gadgetem také samozřejmě můžete seznam souborů posouvat. Šipky posunou seznam o jeden soubor nahoru nebo dolů.

Příkazová okna - Tato okna (jejichž velikost lze měnit) obsahují seznam příkazů, které budou po aktivaci vykonány. Příkaz vyvoláte tím, že ho naklapnete levým tlačítkem myši. Implicitně je otevřeno pouze jedno příkazové okno, které je umístěno mezi dvě zobrazovací okna. Příkazy okna ovlivňují zvolené soubory zdrojového zobrazovacího okna. Stejně jako zobrazovací okna má i toto okno proporcionální gadget a šipky umožňující zobrazení většího počtu příkazů než se vejde do okna najednou.

Menu - Implicitně obsahují menu (instalovaná na titulní liště obrazovky) položky odpovídající příkazům příkazového okna. Obvykle se sem umísťují příkazy, jimiž se spouští operace, které neovlivňují žádný soubor. Je však jen otázkou organizace, co umístíte do menu a co do příkazového okna.

2.1 Práce se zobrazovacími okny

Tato okna zobrazují obsahy adresářů - soubory a podadresáře. Implicitně však DiskMaster v těchto oknech po startu zobrazí seznam všech fyzických a logických zařízení, která slouží pro ukládání dat. V tomto seznamu můžete vybrat iníciální hlavní (root) adresář. Seznam zařízení je též zobrazen, když se již nacházíte v hlavním adresáři a zvolíte příkaz „Root“. Za názvem zařízení je v závorce uvedeno i označení typu:

(DEV) - Jedná se o název fyzického zařízení (např. „DF0:“ nebo „RAM:“).

(VOL) - Vlastní název diskety nebo disku.

(ASN) - Logický adresář vytvořený příkazem Assign, případně některý ze systémových logických adresářů (např. „C:“).

Zařízení jsou „na vrcholu“ struktury adresářů. Každé zařízení představuje hlavní (root) adresář. Ten může obsahovat soubory a další podadresáře. Podadresáře mohou opět obsahovat soubory a podadresáře. Celkem může být až šest hladin podadresářů.

Tato hierarchická struktura umožňuje členit disky a diskety podle jejich obsahu, takže se na nich snáze orientujete. Pokud je však struktura adresářů příliš složitá, může být orientace obtížná. DiskMaster ovšem umožňuje i reorganizaci struktury adresářů.

Naklapnete-li dvakrát levým tlačítkem myši název zařízení, bude zobrazen jeho hlavní adresář. V zobrazovacím okně se objeví soubory a podadresáře hlavního adresáře.

(Barvy použité k zobrazování souborů a podadresářů závisí na paletě barev obrazovky Workbenche. Implicitní barvy Workbenche 1.3 a 2.0 se velmi liší, proto se zde na barvy odkazuje číslem registru barvy).

Podadresáře jsou zobrazeny na začátku zobrazovacího okna. Od souborů je odlišíte tím, že nemají údaj o velikosti souboru a jsou zobrazovány jinou barvou. Implicitně jsou zobrazovány barvou číslo 3. Naklapnete-li adresář levým tlačítkem myši jednou, bude zvolen (zvýrazněn invertovaným pozadím). Opětovným naklapnutím zvoleného adresáře volbu zrušíte. Když adresář naklapnete levým tlačítkem myši dvakrát, bude v okně zobrazen jeho obsah (namísto obsahu nadřazeného adresáře).

Pokud je adresář zvolen a vy ho naklapnete prvním tlačítkem myši, otevře se nové zobrazovací okno, které zobrazí obsah zvoleného adresáře.

Pod adresáři jsou v okně zobrazeny soubory. U nich je uvedena velikost souboru a jsou zobrazovány v barvě číslo 1. Také soubory zvolíte levým tlačítkem myši (jedním stiskem). Je-li soubor již zvolen, opětovným naklapnutím volbu zrušíte.

Pokud souor naklapnete levým tlačítkem myši dvakrát, bude vyvolán „autopřikaz“. Tato nová vlastnost DiskMasteru je blíže popsána v kapitole 3.2.

3. Implicitní konfigurace DiskMasteru

3.1 Implicitní příkazy DiskMasteru

Root - Tímto příkazem zobrazíte ve zdrojovém okně obsah hlavního adresáře aktuální trasy okna. Není potřeba zvolit žádný soubor nebo adresář.

Parent - Tento příkaz zobrazí ve zdrojovém okně obsah nadřazeného adresáře. Není potřeba zvolit žádný soubor nebo adresář.

All - Zvolí (zvýrazní) všechny soubory a adresáře zdrojového okna.

Clear - Zruší zvolení všech souborů a adresářů zdrojového okna.

Select - Tímto příkazem můžete zvolit více souborů zdrojového okna najednou pomocí znakové masky. Po zvolení příkazu se otevře requester, do něhož vložíte masku. DiskMaster akceptuje v masce znak „?“ (odpovídá jednomu libovolnému znaku) a znak „*“ (libovolný počet libovolných znaků).

Exclude - Tímto příkazem zrušíte najednou volbu více souborů. Po zvolení tohoto příkazu se otevře requester, kde můžete zadat znakovou masku - stejně jako v případě příkazu „Select“.

Copy - Tento příkaz zkopíruje všechny zvolené soubory a adresáře zdrojového okna do cílového okna. Copy Newer - Obdobu příkazu „Copy“, také kopíruje zvolené soubory a adresáře zdrojového okna do cílového okna. Budou však zkopírovány pouze ty soubory, z jejichž data a času vyplývá, že jsou novější než stejnojmenné soubory cílového okna.

Move - Tento příkaz zkopíruje všechny zvolené soubory a adresáře zdrojového okna do cílového okna a poté je ze zdrojového okna vymaže.

Delete - Tímto příkazem vymažete zvolené soubory a adresáře zdrojového okna. Po zvolení příkazu se otevře requester požadující potvrzení operace. Zvolíte-li v requesteru gadget „Continue“, budou zvolené soubory a adresáře smazány.

Protect - Změní stavové bity zvolených souborů nebo adresářů. Každý soubor (i adresář) má osm stavových bitů, které mohou být nastaveny nebo vynulovány. Tyto bity jednak zapínají různé ochrany (např. proti smazání) a jednak indikují některé vlastnosti souboru. V zobrazovacím okně jsou nastavené bity zobrazovány jako příslušné písmeno a vynulované bity jako znak „-“. Stavové bity se označují jedním písmenem a jejich význam je následující:

H - Indikuje, že by soubor měl být skryt. S - Označuje příkazový soubor AmigaDOSu. P - Označuje „pure“ soubor, který lze bez problémů umístit rezidentně do paměti. A - Archivační bit. R - Soubor lze číst. W - Do souboru je možno zapisovat. E - Označuje spustitelný soubor. D - Soubor lze smazat.

(Viz též popis příkazu „Protect“ v kap. 7).

Comment - Tento příkaz umožňuje editovat komentáře zvolených souborů. Po zvolení otevře requester zobrazující aktuální komentář (pokud existuje). Komentář je zobrazen ve string gadgetu, kde ho můžete editovat. Pokud soubor žádný komentář nemá, bude string gadget prázdný. Poté, co zadáte nový komentář a stisknete klávesu Return, bude nový komentář zapsán do souboru.

Find - Vyhledá ve zvolených adresářích nebo zařízeních soubory odpovídající zadané masce. Po zvolení příkazu se otevře requester, do něhož zadáte hledanou masku (může obsahovat znaky „?“ a „*“). Poté, co zadáte masku, DiskMaster prohledá zvolené adresáře nebo zařízení a bude tam hledat soubory odpovídající masce. Je-li soubor nalezen, otevře se další requester, který vás bude informovat o nalezení souboru a zeptá se, zda chcete otevřít nové okno. Gadgetem „Open“ otevřete nové okno, v němž bude zobrazen adresář, do něhož leží nalezený soubor.

Gadgetem „Continue“ spustíte hledání dalšího souboru, gadget „Abort“ hledání ukončí.

Read - Tímto příkazem vyvoláte interní prohlížeč textů DiskMasteru. Zobrazí obsah zvoleného souboru jako ASCII text. Prohlížeč je dosti výkonný a má různé možnosti, které budou popsány v kapitole 6.

HexRead - Tento příkaz zobrazí (pomocí interního prohlížeče souborů) obsah zvoleného souboru jako hexadecimální výpis s doprovodným ASCII výpisem. Ovládání je stejné jako při zobrazování ASCII textů, což bude blíže popsáno v kapitole 6.

ShowPic - Tímto příkazem načtete a zobrazíte zvolený soubor IFF obrázku nebo přehrajete zvukový soubor ve formátu 8SVX.

Poznámka: DiskMaster nezobrazuje soubory formátu IFF24. Vzhledem k tomu, že soubory formátu IFF24 mohou obsahovat obrázky mnoha různých rozlišení, je vhodné převést takový soubor na zobrazitelný formát programem pro zpracování grafických dat a soubor uložit jako standardní IFF soubor.

MakeDir - Tento příkaz otevře requester s dotazem na název nového adresáře a po zadání názvu vytvoří nový adresář ve zdrojovém adresáři.

Print - Zvolením tohoto příkazu vytisknete zvolené soubory. Textové soubory budou vytisknuty jako ASCII texty, binární soubory (včetně programů a zvukových souborů) budou vytisknuty jako hexadecimální výpisy a obrázky formátu IFF (kromě IFF24) budou vytisknuty v odpovídajícím grafickém režimu tiskárny.

Size Check - Tento příkaz vypočte, kolik prostoru bude potřeba ke zkopírování zvolených souborů a adresářů ze zdrojového adresáře do cílového adresáře a bude vás informovat o tom, zda je pro takovou operaci dostatek prostoru. Pokud ano, DiskMaster vám též sdělí, kolik bytů bude zkopírováno a kolik volné kapacity zůstane na cílovém médiu.

3.2 Implicitní autopřikazy DiskMasteru

Novou vlastností DiskMasteru 2.0 je jeho schopnost vyhodnotit soubory a vykonat na nich předdefinované příkazy („autopřikazy“) poté, co nad názvem souboru dvakrát stisknete levé tlačítko myši.

Uděláte-li to například nad IFF ILBM souborem (obrázkem), bude vyvolán příkaz „ShowPic“, který obrázek zobrazí. Následující autopřikazy jsou součástí implicitní konfigurace DiskMasteru:

IFF soubory:

Soubory typu ILBM, ACBM a 8SVX vyvolají příkaz „ShowPic“. Tento příkaz zobrazí obrázky ve formátech ILBM a ACBM a přehraje soubory ve formátu 8SVX.

Soubory ANIM vyvolají externí příkaz „View“. View je flexibilní program zobrazující animace, napsaný M. W. Hartmanem (autorem Animation Station). View byl uvolněn jako public domain.

Archivované soubory:

Soubory rozeznávané jako soubory archivačních programů Arc, Zoo a Lharc vyvolají příslušný archivační program, který provede dekompresi souboru. Dekomprimovaný soubor (soubory) bude umístěn do stejného adresáře jako původní archivní soubor.

Textové soubory:

Soubory rozpoznávané jako textové budou zobrazeny interním prohlížečem textů jako ASCII texty.

Ostatní soubory:

Soubor, který nebude identifikován jako některý z uvedených typů, bude zobrazen jako hexadecimální výpis.

3.3 Implicitní menu DiskMasteru

Implicitně má DiskMaster pět menu - „Project“, „Tools“, „Archive“, „Disk“ a „Control“. Některé položky těchto menu umožňují změnu konfigurace DiskMasteru - ty budou v následujícím popisu označeny jako „Konfigurační položky“ a podrobněji budou popsány v kapitole 4.

3.3.1 Menu „Project“

Display Format - Konfigurační položka.

Add Command - Konfigurační položka.

Add Memnu Item - Konfigurační položka.

Palette - Tato položka otevře requester palety, který umožňuje změnit barvy obrazovky DiskMasteru (viz též kap. 7). Implicitně DiskMaster použije první čtyři barvy palety Workbenche.

Printer Setup - Tato položka otevře requester pro konfiguraci parametrů tisku. Implicitně jsou použity aktuální parametry Preferences. Pokud vyhovují, není důvod je měnit. Requester je podrobněji popsán v kap. 5.4.

Change Command - Konfigurující položka.

Save Config - Konfigurující položka.

Save Cmd Window - Konfigurující položka.

About - Tato položka zobrazí okno s copyrightem. Stiskem tlačítka myši toto okno odstraní z obrazovky.

Quit - Po zvolení této položky se objeví requester vyžadující potvrzení, zda opravdu chcete DiskMaster ukončit. Gadgetem „Yes“ DiskMaster ukončíte, gadget „NO“ příkaz zruší a můžete DiskMaster dále používat.

3.3.2 Menu „Tools“

Run Selected - Tímto příkazem spustíte první zvolený program zdrojového okna. Ačkoli v okně může být zvoleno několik programů, tento příkaz spustí jen jeden program.

Change Font - Konfigurující položka.

New Window - Tato položka otevře nové zobrazovací okno. To může být použito jako zdrojové nebo cílové okno, případně to může být neutrální okno. Lze otevřít libovolný počet oken (ten závisí jen na kapacitě Chip RAM) a každé okno může zobrazovat jiný adresář.

New CMD Window - Konfigurující položka.

Swap S_D - Tato položka vzájemně vymění adresáře dvou posledně aktivních oken (pokud nejsou žádná okna fixována, je to zdrojové a cílové okno). Jestliže například zdrojové okno zobrazuje obsah mechaniky „DF0:“ a cílové okno obsah mechaniky „DF1:“, tato položka způsobí, že adresářem zdrojového okna bude mechanika „DF0:“ a cílového okna mechanika „DF1:“.

Pokud je otevřeno více zdrojových a cílových oken, budou vyměněny adresáře dvou naposledy aktivních oken.

Run DiskMaster Script - Konfigurující položka.

3.3.3 Menu „Archive“

Abyste mohli použít položky tohoto menu, musíte mít příslušné archivační programy (všechny jsou typu „public domain“ nebo „shareware“). Tyto programy nejsou součástí dodávky DiskMasteru, musíte si je obstarat sami.

LHARC Add

ARC Add

ZOO Add

Tyto položky připojí k archivu zvolené soubory. Po zvolení položky se objeví requester s dotazem na trasu a název souboru archivu. Pak je aktivován příslušný archivační program a k archivu budou připojeny nové soubory. Pokud archiv ještě neexistuje, bude vytvořen. Během archivace je otevřeno okno konzoly, které umožňuje sledovat průběh operace.

LHARC Extract

ARC Extract

ZOO Extract

Tyto položky extrahují soubory ze zvolených archivních souborů příslušných programů. Během extrakce je otevřeno okno konzoly, které umožňuje sledovat průběh operace.

LHARC List

ARC List

ZOO List

Tyto položky zobrazí obsah zvolených archivních souborů. Po zvolení položky je otevřeno okno konzoly, v němž je vypisován obsah souboru. Výpis lze v okně pozastavit a opět spustit.

3.3.4 Menu „Disk“

Format - Tato položka otevře requester pro formátování. Ten umožňuje současně zformátovat až čtyři diskety, pokud máte čtyři disketové mechaniky. Tento requester je popsán v kap. 5.5.

DiskCopy - Tento příkaz otevře requester pro kopírování disket. Requester je podrobněji popsán v kap. 5.6.

Format DF0: - Toto je zvláštní případ příkazu Format. Zformátuje disketu v mechanice „DF0:“. Nejprve však otevře requester vyžadující potvrzení. Zvolíte-li gadget „Continue“, bude disketa zformátována, gadgetem „Cancel“ operaci ukončíte. Naformátovaná disketa má název „Empty:“.

Format DF1: - Tato položka je velmi podobná položce „Format DF0:“. Neotevřívá však žádný potvrzující requester. Po zvolení položky je ihned zformátována disketa v mechanice „DF1:“. Naformátovaná disketa má název „WorkDisk:“.

Clear DF0: - Položka podobná položce „Format DF0:“. Neotevřívá však requester a disketa není doopravdy zformátována. Namísto toho je užitá volba „Quick“, která pouze vymaže hlavní adresář diskety. To je mnohem rychlejší než úplné formátování. Disketa je vymazána ihned po zvolení položky a bude opatřena názvem „Empty:“.

Copy DF0: DF0: - Tato položka vyvolá příkaz „DiskCopy“ a použije mechaniku „DF0:“ jako zdrojovou i cílovou mechaniku. Zdrojová disketa musí být zajištěna proti zápisu. Na titulní liště obrazovky DiskMasteru se objevují potřebné informace a výzvy. Po načtení zdrojové diskety se objeví na titulní liště hlášení „Insert Destination Disk in DF0:“ (Vlož do DF0: cílovou disketu). Vyměňte zdrojovou disketu a vložte disketu cílovou. Na cílovou disketu bude zapsána zdrojová disketa.

Copy DF0: DF1: - Obdoba předchozí položky, zkopíruje disketu umístěnou v mechanice „DF0:“ na disketu v mechanice „DF1:“. Zdrojová disketa musí být zajištěna. Zdrojová disketa je načtena po stopách a ty jsou ihned zapisovány na cílovou disketu.

3.3.5 Menu „Control“

Následující položky jsou pro uživatele předchozích verzí DiskMasteru novinkou a lze je považovat za konfigurující položky. Budou však popsány zde, protože umožňují s DiskMasterem pracovat podobně jako s utilitou CLImate.

Lock as Source - Zafixuje aktivní okno jako zdrojové okno.

Lock as Dest - Zafixuje aktivní okno jako cílové okno.

Tyto položky umožňují zafixovat zobrazovací okno jako zdrojové nebo cílové okno. Je-li okno fixováno, nezmění se jeho statut, když nad ním nebo nad jiným oknem stisknete levé tlačítko myši. Pokud jsou otevřena jen dvě zobrazovací okna, pak fixace

jednoho okna určuje i statut druhého okna. Pokud je však otevřeno více zobrazovacích oken, fixace okna umožňuje, aby současně existovalo několik zdrojových nebo cílových oken.

Tato násobná zdrojová a cílová okna fungují opravdu tak, jak byste to od nich očekávali. Jestliže například použijete příkaz „Copy“, budou zvolené soubory všech zdrojových oken zkopírovány do všech cílových oken.

UnLock - Zruší fixaci aktivního okna.

UnLock All - Zruší fixaci všech oken.

Toggle Expand - Určuje, zda DiskMaster bude zobrazovat plné názvy zařízení (například namísto „DF0:“ bude zobrazen název diskety v mechanice). Tato položka má vliv i na logická zařízení. Jsou-li zobrazovány plné názvy, bude název logického adresáře (například „Fonts:“) rozšířen o trasu média, na němž se nachází. Pokud je zobrazování plných názvů vypnuto, bude adresář „Fonts:“ užit jako hlavní (root) adresář.

Pokud pracujete s médii, která mají stejné názvy (například dvě stejnojmenné diskety), musí být zobrazování plných názvů vypnuto.

4. Konfigurování DiskMasteru

DiskMaster je dosti výkonný i v implicitní konfiguraci. Můžete si ho však přizpůsobit podle svých potřeb. Nová konfigurace programu může být uložena jako příkazový soubor, který bude vykonán při startu DiskMasteru.

Pokud žádný takový soubor neexistuje, DiskMaster užije svůj interní (implicitní) příkazový soubor. Pokud však v adresáři „S:“ nebo v aktuálním adresáři DiskMasteru existuje soubor „Startup.DM“, bude načten a vykonán. Je-li užit externí příkazový soubor, nebude při spuštění programu zobrazeno okno copyrightu.

4.1 Konfigurační soubory

Chcete-li vytvořit implicitní konfiguraci, vytvořte nejprve externí duplikát implicitního souboru. Zvolte položku „Save Config“ z menu „Project“. Otevře se requester, napište do něj „Startup.DM“ a stiskněte Return. Do souboru budou zapsány aktuální parametry DiskMasteru a soubor bude uložen do adresáře, v němž je i DiskMaster. Protože se jmenuje „Startup.DM“, bude vykonán při každém spuštění programu.

Následující kapitoly popisují, jak je možno změnit aktuální konfiguraci DiskMasteru. Uvedeným postupem ji můžete uložit natrvalo.

4.2 Připojování nových příkazů

Do příkazového okna můžete připojit nové příkazy. DiskMaster například není schopen editovat soubory, ale existuje velké množství textových editorů, které k tomu můžete použít. Následující příklad ukazuje, jak je možno připojit příkaz, který bude volat standardní editor „ED“ AmigaDOSu (pro skutečnou práci existuje ovšem mnoho lepších editorů).

... pokračování příště ...

- red -

INZERCE

(NABÍDKA-POPTÁVKA-VÝMĚNA-APD.)

> HARDWARE-NABÍDKA

* **PRODÁM:** Amiga 500 plus (1MB) 6500,- Kč, TV modulátor 800,- Kč, 1MB RAM (zas.modul) 1500,- Kč. Celkem 8800,- Kč. Výborný stav.

PETR MAŠLÁŇ, ul.K.VYSTRČILA 393, SLAVIČÍN, PSČ 763 21

* **PRODÁM** disketovou jednotku 3,5"/880kb pro Amigu. Cena 2100 Kč.

TOMÁŠ LEBR, tel.: 25 28 90

* **PRODÁM** disketovou jednotku (externí) pro Amigu. Originál Commodore A1011. Cena dohodou.

RADEK ANDRŠ, NOVÁ 34, RUMBURK, tel.: 0413-5539 (so-ne)

* **PRODÁM** Amigu 1200 cena 12000,- Kč. Dále prodám programy a hry pro A500 a 120 cena dohodou.

Dále prodám veterán motocykl DKW 350 NZ, motor po GO skoro celý, rozebraný STP za cenu 12000,- Kč nebo dohodou.

JIŘÍ PUHA, WINTROVA 5, PRAHA 6, PSČ 160 00, tel.:02/3428685

> HARDWARE-POPTÁVKA

* **FLICKER FIXER** pro A500+ s výstupem VGA. ZN popis - cena.

VÁCLAV KUŽELÍK, VOLŠOVSKÁ 903, SUŠICE, PSČ 342 01, tel.: 0187 6533 linka 497

> SOFTWARE-NABÍDKA

* **Shareware a programy** na zakázku pro Amigu.

Nejlépe telefon.
DUŠAN RŮŽIČKA,
SOBOTECKÁ 519,
LIBEREC 12, PSČ 460 01,
tel.: 048-36378

> SOFTWARE-POPTÁVKA

* **Software na Amigu 1200** + literaturu.

IVO KRÁLIK, JASELSKÁ 6,
BRUNTÁL, PSČ 792 01

* **Scháním** hry a programy na Amigu 1200.

LADISLAV ŠRÁMEK,
DLOUHÁ 36, AŠ,
PSČ 352 01, tel.: 166/
925341

> VÝMĚNA

* **Nabízím spolupráci** v oblasti volně šiřitelného software na počítače řady Amiga. Případná koupě či prodej možný.

JAN VORBERGER,
JEČMÍNKOVA 10,
PROSTĚJOV, PSČ 796 01

> JINÉ

* **Koupím** membránu na ZX spectrum. Nabídněte.

JINDŘICH REJMAN,
MLADĚJOV VČ č.p.79,
psč 507 45,
TEL.: 0433 7627 zam

Amiga Info

Přichází s novými sharewarovými produkty na disketách.

Nejnovější produktem je:

SOFTWAREOVÁ EMULACE IBM PC-XT a ZX SPECTRUM

PC-TASK demo verze 2.02

ZX-SPECTRUM v 1.4

cena diskety: 99 Kč

Amiga Info
P.O. Box 729
111 21 Praha 1
tel.: 02 / 25 62 01, 25 37 08

Jelikož se výběr nejlepších programů z Fish-disků setkával po dobu čísel 1,2/92 s příznivou odezvou, pokračujeme v jejich výpisu tam, kde skončil naposledy, tedy v čísle 2/92. Jak bylo již v minulém čísle řečeno, Fred Fish se v současné době nachází u čísla 1000 a končí tím tak disketová řada, přičemž vše dále pokračuje na CD. Budeme se snažit samozřejmě jeho náskok co nejrychleji vyrovnat.

-Raduz-

Fish-Disk 448

PicToANSI:

Sympatická utilita pro konverzi jedné bitové plochy IFF obrázku v rozlišení 320x200 do ANSI kódů. Podrobnější popis v Amiga News 1/92.

Fish-Disk 449

Iff2ANSI:

Konvertuje dvoubarevný IFF obrázek v Low Res na ANSI text. Verze 0.1, obsahuje zdrojový kód v assembleru.

Fish-Disk 451

Convert:

Konvertor 39 odlišných formátů obrázků. Verze 1.6.

RRamDisk:

Neresetovatelný ramdisk, možná náhrada Workbenchového RAD-disku. Podporuje až 32 jednotek, auto-bootovatelný. Nepoužité sektory jsou z paměti vymazány. Může být zformátován, kopírován na něj, nebo se může chovat jako normální disk-drive.

SnoopDos:

Utilita sloužící k monitoringu volání AmigaDOSu. Umožňuje Vám zjistit, které knihovny, zařízení, fonty apod. program používá. Velmi užitečné, pokud se snažíte instalovat novou aplikaci. Verze 1.2, update verze 1.0 z diskety Fish #388. Včetně zdrojového kódu v jazyce C.

Fish-Disk 456,457

CManual:

Tato disketa obsahuje kompletní manuál jazyka C pro Amigu. Popisuje programování obrazovek, oken, gadgetů, requesterů, menu, spritů, atd. Vysvětluje rovněž použití Vašeho C-kompilátoru a předává důležité informace o tom, jak Amiga pracuje. Manuál je rozdělen do 15 kapitol současně s více než 100 spustitelnými příklady i se zdrojovým kódem. Po

rozpakování těchto dvou disket zabírá manuál spolu s příklady téměř 4 diskety. Verze 2.0, update verze 1.0 z diskety Fish #337.

Fish-Disk 458

Csh:

Shell pro Amigu, který vznikl z verze 2.07 Shellu Matta Dillona. Verze 4.02a, update verze 4.01a z diskety Fish #331.

GIFMachine:

Program konvertující obrázky formátu CompuServe GIF (často používaný na PC) do formátů IFF SHAM a 24bit ILBM. Nabízí navíc řadu užitečných funkcí a efektů. Požadován KickStart verze 2.0 a vyšší. Verze 2.116, update verze 2.104 z diskety Fish #405, včetně zdrojového kódu.

Fish-Disk 459

Rxgen:

Knihovna ARexxu, která Vám umožňuje volat kteroukoliv funkci téměř kterékoliv knihovny z ARexxového programu. Verze 1.0, bez zdrojového kódu.

Zoom:

Rychlý program pro komprimaci disket, který používá algoritmus knihovny „lh.library“. Má interface pro Shell i pro Intuition, rozpoznává 66 bootblockových virů. Podrobnější popis v Amiga News 2/94. Verze 4.1, update verze 3.10 z diskety Fish #436, bez zdrojového kódu.

Fish-Disk 461

NewList:

Výkonější náhrada příkazu LIST. Podporuje mnoho druhů třídění, znakových filtrů, UNIXovské „divoké karty“ a mnoho dalšího. Rutina pro třídění je velmi rychlá a paměťové nároky minimální. Verze 4.5, bez zdrojového kódu.

Fish-Disk 463

AxexRexx:

Program, který zkonvertuje ARexxový script do podoby spustitelné pod Workbenchem nebo CLI. Bez zdrojového kódu.

Fish-Disk 465

Lz:

Archivační program kompatibilní s lharc, podle zpráv o něco výkonnější a rychlejší než podobné dostupné programy. Verze 2.00, bez zdrojového kódu.

TextPlus:

Textový procesor v německé a anglické verzi, umožňuje snadné a komfortní psaní dokumentů, programů apod. Verze 2.2E, shodná s verzí na disku Fish #375, obsahuje však navíc zdrojový kód.

Fish-Disk 466

DICE:

Vynikající vývojový systém pro programování v jazyce C (autor Matt Dillon). Obsahuje preprocesor, kompilátor, assembler, linker a podpůrné knihovny. Je kompatibilní s ANSI standardem, má řadu optimalizací kódu a umožňuje používat autoinit rutiny. Verze 2.06.15 (2.06B), shareware, update verze 2.06.14 z diskety Fish #443, bez zdrojového kódu.

Fish-Disk 467

PowerSnap:

Utilita, která Vám umožňuje označit si výřez textu kdekoliv na obrazovce a ten poté vypsát někde jinde (např. v jiném CLI). Verze 1.0, bez zdrojového kódu.

Fish-Disk 468

Post:

Vynikající interpret PostScriptu pro Amigu, který podporuje úplný standard Adobe. Pracuje s fonty typu 1 a 3, umožňuje výstup na obrazovku, do souboru a na tiskárnu. Vyžaduje knihovnu „arp.library“ verze V39+ a ConMan V1.3+. Verze 1.5, update verze 1.3 z diskety Fish #446. Včetně zdrojového kódu v jazyce C.

Fish-Disk 471

MachIII:

Program zrychlující pohyb myši, který navíc umožňuje volně definovat funkční klávesy. Zpochlňuje a zrychluje práci s Workbenchem. Verze 3.1, update verze 3.0 z diskety Fish #378.

Fish-Disk 476

Browser:

Utilita, jež Vám umožňuje snadněji přesouvat, kopírovat, přejmenovávat a mazat soubory a adresáře v prostředí CLI. Taktéž se postará o spuštění programů pro Workbench i CLI. Verze 1.7, update verze z diskety Fish #180, bez zdrojového kódu.

ToolManager:

Užitečný program umožňující spouštět programy (pro CLI i Workbench) přímo z obrazovky Workbench pouhým naklapanutím ikony, umístěné v konfigurovatelné liště, čímž odpadá zdlouhavé „prokousávání“ adresářů v případě často používaných programů. Velmi zpřijemňuje práci ve Workbenchu. Nutný Workbench 2.0! Verze 1.3, update verze z diskety Fish #442, včetně zdrojového kódu.

MED:

Oblíbený hudební editor podobný SoundTrackeru. Verze 3.00, update verze 2.13 z diskety Fish #424. Autor: Teijo Kinnunen.

Fish-Disk 478

MED-Songs:

Výběr hudeb vytvořených v editoru MED. Příložen MEDPlayer verze 3.0. Autor: Hans-H.Adam.

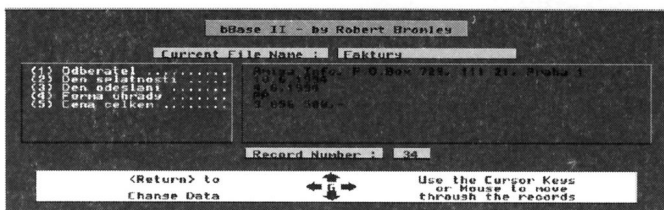
NewList:

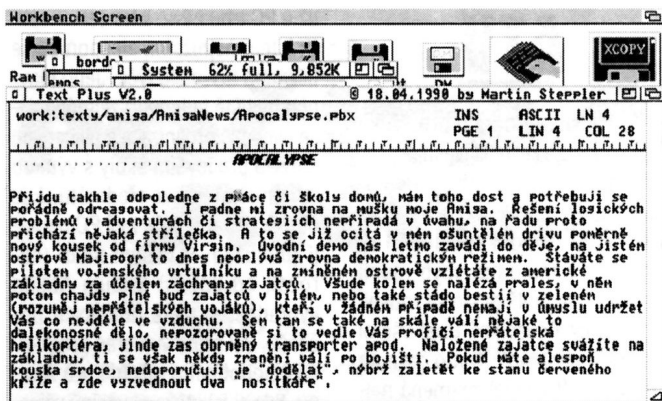
Výkonější náhrada příkazu LIST. Podporuje mnoho druhů třídění, znakových filtrů, UNIXovské „divoké karty“ a mnoho dalšího. Rutina pro třídění je velmi rychlá a paměťové nároky minimální. Verze 4.9, update verze 4.5 z diskety Fish #461, bez zdrojového kódu.

Fish-Disk 483

MED:

Oblíbený hudební editor podobný SoundTrackeru. Verze 3.10, update verze 3.00 z diskety Fish #476. Autor: Teijo Kinnunen.





PicSaver:

Malá, ale užitečná utilita umožňuje „vyříznout“ kurzorem myši pravouhloú část obrazovky a tu potom uložit jako IFF ILBM obrázek. Takto lehce docílíte i uložení samotného okna či celé obrazovky. Verze 1.0, včetně zdrojového kódu v assembleru.

PWKeys:

Handler, jenž Vám umožní manipulaci s okny a obrazovkami přes klávesnici. Dovoluje použít 17 různých funkcí, obsahuje interaktivní program pro definici horkých kláves. Velmi nenáročný, ubírá pouhých 1124 bytů paměti. Verze 1.0, včetně zdrojového kódu v assembleru.

Fish-Disk 484

TextPlus:

Textový procesor v německé a anglické verzi, umožňuje snadné a komfortní psaní dokumentů, programů apod. Oproti předchozí verzi obsahuje navíc AREXXový interface se 120 příkazy, výkonné operace s bloky, kompatibilitu s ANSI, možnost číst i zkomprimovaný text programem Power Packer apod. Verze 3.0, update verze 2.2E z diskety Fish #465, bez zdrojového kódu.

Viewer:

Rychlý zobrazovač IFF obrázků. Verze 1.0, včetně zdrojového kódu v EZAsm.

Fish-Disk 486

SoundEd:

Demoverze programu pro práci se zvuky ve formátu 8SVX. Napsáno ve strojovém kódu za účelem nejvyšší rychlosti a minimální délky. Verze 1.0, bez zdrojového kódu.

Fish-Disk 488

SuperDuper:

Velmi rychlý a oblíbený program ke kopírování a formátování podporující multitasking. Bez zdrojového kódu.

View80:

Skvělý prohlížeč textů, podporuje 4 rychlosti scrolingů, umožňuje otevření i několika souborů najednou, velmi rychlý. Možnost načítání zkomprimovaných textů, vyhledávání a mnoho dalších skvělých funkcí! Automaticky přizpůsobuje velikost obrazovky pro PAL nebo NTSC. Verze 2.0, update verze 1.1 z diskety Fish #365, bez zdrojového kódu.

Fish-Disk 491

bBasell:

Jednoduchý databázový program. Limitován devíti poli v jednom záznamu, umožňuje rychlé třídění, vyhledávání podle různých položek, velmi jednoduchý pro pochopení. Bez zdrojového kódu.

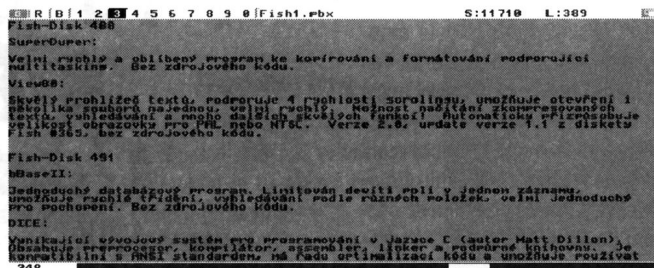
DICE:

Vynikající vývojový systém pro programování v jazyce C (autor Matt Dillon). Obsahuje preprocesor, kompilátor, assembler, linker a podpůrné knihovny. Je kompatibilní s ANSI standardem, má řadu optimalizací kódu a umožňuje používat autoinit rutiny. Verze 2.06.21, shareware, update verze 2.06.15 z diskety Fish #466, bez zdrojového kódu.

Fish-Disk 492

SBProDemo:

Demoverze databázového programu Superbase Professional 4. SBPro4 je kompatibilní s SB4 Windows V1.21. Verze 1.0, bez zdrojového kódu.



Fish-Disk 493

BBFormat:

Příkaz sloužící k formátování poškozených disket s tzv. „tvrdými chybami“. Poškozená část média je označena a AmigaDos ji nebude dále používat. Verze 5/7/91, včetně zdrojového kódu.

Fish-Disk 494

DeafLab:

Zajímavý program překládající text do znakové řeči pro hluché (to tu ještě nebylo!). Verze 1.7, shareware, bez zdrojového kódu.

PicSaver:

Malá, ale užitečná utilita umožňuje „vyříznout“ kurzorem myši pravouhloú část obrazovky a tu potom uložit jako IFF ILBM obrázek. Takto lehce docílíte i uložení samotného okna či celé obrazovky. Verze 1.1, update verze 1.0 z diskety Fish #483, včetně zdrojového kódu v assembleru.

PWKeys:

Handler, jenž Vám umožní manipulaci s okny a obrazovkami přes klávesnici. Dovoluje použít 25 různých funkcí, obsahuje interaktivní program pro definici horkých kláves, blanker obrazovky i myši, „akcelérátor“ myši, možnost „zamknutí“ myši i klávesnice a další užitečné funkce. Verze 2.0, update verze 1.0 z diskety Fish #483, včetně zdrojového kódu v assembleru.

vScreen:

Umožňuje otevření obrazovky větší, než je skutečná velikost monitoru. Tato velká „virtuální obrazovka“ scroluje v případě, že ukazatel myši posune k okrajům obrazovky. Bohužel nepracuje pod Workbenchem 2.0 (a pravděpodobně i vyšším). Včetně zdrojového kódu.

Fish-Disk 497

MouseAccel:

Další zrychlovač myši, chová se jako commodita. Pokud Vám budou připadat ostatní konkurenti příliš pomalí, zkuste tento. Požaduje operační systém 2.0. Verze 1.01, obsahuje německou verzi a zdrojový kód v jazyce C.

MouseBlanker:

Zhasíná ukazatel myši po nastavené době nebo po stisknutí nějaké klávesy, chová se jako commodita. Požadován operační systém 2.0. Verze 1.13, obsahuje německou verzi a zdrojový kód v jazyce C.

Fish-Disk 498

TapeCover:

Výtisk štítků pro audiokazety. Rovněž umožňuje zadat jméno skladeb a titul na každé straně kazety. Mělo by fungovat na všech tiskárnách zvládajících mód semi-condensed. Verze 1.0, včetně zdrojového kódu v jazyce C.

ZoomDaemon:

Přidá „zoom“ gadget každému oknu, jehož velikost může být změněna. Po jeho stisknutí bude okno zvětšeno, resp. zmenšeno v maximální možné míře, nebo bude velikost nastavena do původní hodnoty (u systému 2.0 a výše tato funkce již implementována standardně). Verze 2.1.3, včetně zdrojového kódu.

Fish-Disk 499

Diglib:

Hardwarově nezávislá grafická knihovna pro fortranské aplikace. Vylepšená verze PD knihovny sponzorované vládou USA. Tato knihovna je vyžadována částí programového balíku Matlab. Update verze z diskety Fish #267, včetně zdrojového kódu v jazyce FORTRAN.

Matlab:

Programový balík (MATrix LABoratory) vytvořený Aragonnskou národní laboratoří pro vlastní potřebu a uvolněný jako PD. Poskytuje řadu vektorových a tenzorových operací, které lze programovat pomocí jazyka maker nebo příkazovými soubory. K dispozici jsou funkce sinus, cosinus, tangens, výpočty trojúhelníkových matic, determinantů, násobení matic, výpočet Hilbertových matic, vlastních čísel a vlastních vektorů, inverze matic, atd. Výsledky lze graficky zobrazovat, balík je provozovatelný pod Workbenchem. Na disketě je i zdrojový kód ve FORTRANU. Update verze z diskety Fish #267.

Fish-Disk 500

wlconify

Za účelem přehlednosti mění okno nebo obrazovku na malou ikonu, kterou můžeme opět „rozevřít“ (stejná funkce je i u Windows na PC). Podrobný popis naleznete v Amiga News 1/92. Verze 3.8, včetně zdrojového kódu.

DEMO CD

Jste milovníkem počítačové hudby, obrázků nebo rovnou dem? Skládáte hudbu a nemáte zrovna po ruce dostatek nástrojů a ruchů? Takto by mohla znít reklama na další CD-ROM od anglické firmy Almathera. Pod její záštitou vyšlo již několik oblíbených CD-ROMů, jako jsou kupříkladu Fractal Universe, Video Creator, Treasure Quest a u nás asi nejznámější CDPD I-III.

Tož ponořme se nyní do spleti adresářů, podadresářů, podpod... (a tak dále) onoho lesklého disku. I těm méně chápavým už podle názvu jistě došlo, do jaké oblasti spadá „náplň“ celého disku. Tedy všechno popořadě. Při bootování z disku je Vám nabídnut svobodný výběr. Jako první možnost se nabízí důstojný odchod do Workbenchu za účelem páčení další činnosti. Při zvolení druhé je spuštěn přehrávač hudebních modulů, jenž nám mimo dalších věcí skýtá pohled na animaci s digitalizovanou siluetou tanečnice. No a k čemu by nám byl přehrávač modulů, kdybychom žádné neměli. Nemusíte si s tím ale dělat velké starosti, na disku jich najdete nějakých 100 MB. A to mluvím jenom o modulech určených pro tento player, které jsou mimochodem v populárním formátu Sound Trackeru. Nebude tedy potíže hudby přehrát v množství hudebních programů (Octamed, Protracker, Noisetraacker, Startracker a mnoha dalších). Pokud se na disk podíváte pod DOSem, najdete v adresáři Protracker/modules další adresáře s názvy A-Z, a v každém z nich konečně samotné soubory začínajícími na písmeno otevřeného adresáře. A aby toho nebylo málo, vedle adresáře modules se tísni i další s názvem Instruments o celkové délce nějakých 37 MB. Memusím jistě mnohým vysvětlit, že se v něm krčí množství samplů, neboli nástrojů do hudebních programů. Jako vtip potom působí adresář iffsamples s pouhými 760kB samplů. Abychom zůstali ještě u té hudby, pro zaryté příznivce programu Sonix je také připraveno cca 8,5 MB dat pro jejich oblíbený editor.

Dema čili demonstrační programy, toť další podstatná náplň kom-

paktu. Musíme je samozřejmě řádně rozdělit na souborová a celodisková. Souborových tedy nalezneme na disku přes 60 MB, celodiskových dokonce přes 150 MB. Je ale logické, že tyto lze spouštět pouze z disket (mnohdy jsou v nedosově tvaru). Na CD je proto každá disketa uložena jako jeden větší soubor, který z ní udělal jistý program při načtení po stopách (obdobu programu ZOOM popisovaného v Amiga News 2/94, ale kvůli rychlosti bez komprese). Na disketu dostanete data jedním z příložených programů DISK WRITE nebo DEMO CD COPIER. Celkově se jedná o 176 takovýchto disket.

Nezapomeňme ani na dema komerčních her (cca 17MB). Hráčům přijde jistě vhod i 13MB různých PD her. Fanoušci programovacího jazyku Amos také nepřišli zkrátka (5MB dat), těm ostatním jistě postačí 4MB assemblerových zdrojových textů i k takovým programům jako Noise Tracker apod., včetně komentářů. Pro milovníky fontů je připraveno 10MB bitmapových a přes 3MB postscriptových fontů, ke vším směle však neobsahují naši diakritiku (kupodivu). Ani 33MB clipartů, 8MB obrázků a 90MB animací není zrovna k zahazení, co říkáte? Celou tuto hromadu dat důstojně zakončuje adresář utilit s necelými 3MB užitečného „harampádí“.

Toliko ke stručnému obsahu celého disku. Pokud si zmíněné CD pořídíte, nemusíte se bát, že by jeho kapacita nebyla využita, disk je doslova „natřískán“. A řeknu Vám, hrabat se např. ve více než 1000 hudebních modulech a popořadě zkoušet je (alespoň pro mne) vždy pěkný „záhlaví“, v jehož důsledku po několika desítkách poslechnutých skladeb padám vysílením pod stůl za stálého písčotu v uších (v případě obrázků a animací šátrám po bílé holi).

Na závěr ještě jedno přátelské upozornění pro uživatele starší verze Diskmasteru (a jistě mnohých dalších disk-manágerů). Ten totiž není zvyklý na tak velký počet souborů. Takže po otevření takového adresáře s 1111 soubory mi ještě na rozloučenou zabliká diodou POWER a celý systém se odebere do stavu meditace.

-Raduz-

ATV

Jedná se o program pro výuku psaní na standardní klávesnici psacího stroje nebo počítače. Po absolvování tohoto kurzu budete bez problémů ovládat rychlost 140 úhozů za minutu bez chyb všemi deseti prsty, aniž byste se museli podívat na klávesnici. Proč všemi deseti a naslepo? Tento způsob psaní na klávesnici znamená nejvyšší stupeň produktivity práce, tedy rychlý a dokonalý výkon při nejmenší námaze, neboť každý prst tu má přísně vymezený úkol. Proto se píšák, který píše všemi deseti prsty, neunaví ani při delší činnosti. Rozložení kláves v programu odpovídá standartu, tudíž nebudete mít problémy ani s psacími stroji.

Čím dál více lidí zjišťuje, že práci s počítačem se nevyhnu. K tomu neodmyslitelně náleží i práce s klávesnicí a psaní patří jistě k nejčastějším úkonům. Drtivá většina lidí při psaní spíše „klofe“ pouze několika prsty a oči přitom střídavě sledují opisovaný text a klávesnici. Logicky to vede k nízkým výkonům, vysokému počtu překlepů a brzké únavě. Existují tedy kurzy pro výuku správného psaní, které navštěvují vesměs budoucí sekretářky. Přiznejme si však otevřeně, kdo z nás takový kurz bude až z časových či jiných důvodů navštěvovat? Navíc nepotřebuji být zdaleka až takový profík a věnovat kurzu tolik času, úsilí a peněz. Tak začaly vznikat počítačové programy simulující výše uvedené kurzy. O jejich výhodách myslím netřeba mluvit, vše si cvičíme v klídku doma jenom když máme čas. Nejznámějším je program Filip pro PC (patrně jediný pro tuto platformu). Jak to však

už u PC trhu bývá, jeho cena nepatří k těm nejnižším, alespoň co se běžného uživatele týče. Jeho hlavní odbytiště tedy tvoří zejména výše uvedené organizace s placenými kurzy a především školy s výukou administrativního předmětu, kde beztak jiné počítače než PC nemají (bohužel). V našem státě (narozdíl od jiných) kraluje Amiga výhradně ve sféře domácích počítačů. Byl proto vytvořen program ATV podobného ražení i pro Amigu, kde si jej může obyčejný uživatel za vcelku rozumnou cenu necelých dvou stovek pořídit také.

ATV obsahuje 106 lekcí, při nichž se postupně naučíte psát jednotlivá písmena a znaky. Zároveň je počítán čas, za který lekci zvládnete. Na jejím konci je zobrazena klasifikační tabulka. Zde jste hodnoceni rovněž podle standardních metod z přesnosti a rychlosti. Již od začátku se vyvarujete nejčastější chyby, kdy se při snaze o nejvyšší rychlost dělá množství překlepů. Dbejte proto především na přesnost, rychlostní limity nejsou od začátku tak tvrdé (nároky se zvyšují až v dalších lekcích). Program je možno spustit z diskety, ale pokud jste vlastníkem harddisku, jistě s radostí využijete možnost instalace. Nyní již pouze zbývá začít s výukou. Součástí je i stručný úvod, jenž Vás letmo uvede do problematiky. Před každou lekcí se objevuje krátká intruktáž.

V porovnání s Filipem je výhodou ATV kromě ceny i standardnost známkování, kde se nemusí při každé chybě opakovat celý text, nýbrž otázkou dalšího postupu je dosažená známka. Samozřejmě se asi jako amigista nebudete rozhodovat mezi ATV a Filipem, který běží jenom na PC.

-Raduz-





VirusZ II 1.07 (4.4.94)

Program VirusZ byl testován na Kickstartu 1.2/1.3 a na OS 2.0 a pracoval na jedničku. Byl plně funkční i pod Workbenchem s Kickstartem 39.82, což

zjišťoval link viry i v komprimovaných souborech, je nutné, aby v direktoráři LIBS: byla i knihovna s názvem de-crunch.library.



je OS 3.0, který je zabudován v Amize 1200 a 4000. VirusZ rozezná 468 bootbloků, z toho 193 bootvirů. V budoucnosti se počet těchto bootbloků rozroste, takže budou vznikat stále nové verze antivirových programů. Prověřování souborů, zda neobsahují viry, probíhá velmi rychle a podle autora má být VirusZ nejrychlejším antivirovým programem na zjišťování viru na disketě a v paměti počítače. Program zná 69 linkvirů a má je rozeznat i u souborů, které jsou skomprimované. Pokud program zjistí virus v paměti počítače, zlikviduje ho bez neoblíbené hlášky „Guru Meditation“. Při každém startu tohoto antivirového programu se spouští self-test, který má sloužit jako preventivní ochrana proti link virům. Tento self-test zkoumá, zda vnitřní struktura programu VirusZ je nezměněná. VirusZ pracuje v pozadí a během své práce neubírá procesoru více, jak 0.5 % procesorového času. VirusZ potřebuje ke své práci knihovnu reqtools.library. V programovém balíku je tato knihovna nahrána ve dvou verzích. Jedna je pro Kickstart 1.3 a druhá pro OS 2.0. Pokud chcete používat té možnosti, aby program

VirusZ používá tři typy ReqTools requestů (hlášek). Hláška o nestandardní situaci (hláška o viru), informační request a file request. Jestliže chcete hlášku potvrdit, můžete myši kliknout na gadget, na kterém je nápis vytištěn tučně (BOLD), nebo je možné stisknout klávesu RETURN nebo kombinaci kláves LAMIGA-V. Pokud zobrazenou hlášku potvrdit nechcete, stačí stisknout klávesu ESC nebo kombinaci kláves LAMIGA-B, či kliknout myši na gadget většinou s názvem Cancel (název je zobrazen standardním tenkým fontem).

VirusZ automaticky kontroluje bootblok každé diskety, kterou vložíte do jakékoliv disketové mechaniky. To zaručuje, že bootbloky vašich disket zůstanou čisté. Jestliže program pozná bootblok, který je nakažený nějakým virem, dá to vědět hláškou a vy pak máte možnost takto nakažený bootblok nahradit standardním bootblokem či nechat disketu tak jak je (protože se může např. jednat o bootblok diskety s nějakou hrou či může jít o nějaký bootblokový demo).

Pokud chcete kontrolovat soubory, zda nejsou napadeny něja-

kým virem, musíte v hlavním menu programu VirusZ kliknout na volbu CheckFiles. Pak se vám otevře File request, ve kterém si zvolíte soubor, který chcete zkontrolovat. Jestliže si nevolíte žádný soubor a rovnou kliknete na gadget OK, pak bude na link viry překontrolována celá disketa. Při kontrole souborů se otevře okno, ve kterém jsou zobrazovány jména právě kontrolovaných souborů a také jakého typu kontrolovaný soubor je (icon file, data file, executable file atd.). Linkové viry většinou pracují přes soubor Disk-Validator. Tento soubor se nachází na každé disketě v direktoráři L:. Jestliže se tento soubor poškodí, tak se na vaší obrazovce objeví hláška „Disk is not validated“. Pak je nutné disketu překontrolovat, zda není napadena virem. V případě nálezu viru je nutné vir zničit a poškozený Disk-Validator nahradit originálem z Workbenchu. U OS 2.0 tato starost odpadá, neboť Disk-Validator je zabudován v ROM paměti.

Pokud chcete kontrolovat paměť a vektory, pak je opět nutné najet myši do hlavního menu a zvolit z tohoto menu položku Check Vectors. Jestliže je nalezen virus, program ho automaticky zničí.

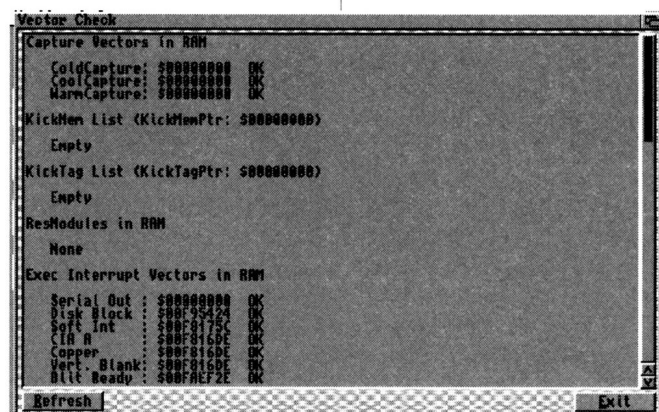
V hlavním menu je také volba preferences, pomocí které si nastavíte po jakých intervalech má být kontrolována paměť, zda requesty mají být vždy zobrazeny na místě obrazovky, kde se právě nachází ukazatel myši. Také

se zde zapíná autodetekce výměny diskety v disketové jednotce, automatická kontrola paměti proti virům, kontrola komprimovaných souborů a můžete zde nastavit, aby VirusZ při kontrole diskety přeskakoval poddirektore.

Další položka z hlavního menu, o které jsem se zatím nezmínil, je položka s názvem Check Sectors. Pokud zvolíte tuto položku začne kontrola celé diskety po sektorech. Tuto kontrolu můžete kdykoliv zastavit, jestliže stisknete jakékoliv tlačítko na myši. Program při této kontrole dokáže rozpoznat tyto druhy link virů: Saddam, Lamer Exterminator (3 verze), Warsaw Avenger, Fast Eddie, Little Sven Glasnost Sachsen 3 a Nuked007 (SHIT). Sektory, které jsou napadeny virem Saddam nebo Little Sven budou opraveny. U ostatních virů bude pouze podána hláška o existenci viru v daném sektoru. Jestliže je nalezen chybný součet v sektoru, pak je tento součet také opraven. Na FFS zařízení jsou datové bloky ignorovány. Poznámka: Jestliže v OS 2.0 nainstalujete obnovitelný RAM-disk, ale ještě není inicializovaný (tzn. že jste do RADu ještě nic nezapisovali, ani jste z něho nic nečetli) a vy ho chcete překontrolovat, zda se v něm nenachází virus, VirusZ vám podá hlášku, že sektor 880 je infikován virem Saddam. Je to způsobeno tím, že rootblok není inicializován.

Tak to by bylo k tomuto programu asi všechno. Takže jestli ho chcete mít doma, stačí si napsat na naši adresu o News Disk.

-vt-



FileManager

FileMinder je utilita pro zobrazení souborů a direktorií na harddisku. Toto zobrazení je provedeno graficky pomocí tzv. stromu. Pomocí stromu se velmi rychle orientujete na vašem harddisku a snadno pak naleznete direktorií nebo soubor, který požadujete. Program umožňuje některé operace se soubory a direktorií. Při spuštění, program musí do paměti načíst strukturu disku, což mu nějakou chvíli trvá. Např. u harddisku 2090/ST251 o kapacitě 20 Mega, který byl zaplněn na 90%, se struktura načítala něco kolem 1 minuty. Když už pak máte stromovou strukturu v paměti, můžete přesouvat nebo kopírovat nejen soubory, ale také celé stromové struktury, vyhledávat, prohlížet a tisknout zvolené soubory. Také je možné přejmenovat, smazat a měnit data v souborech. Ze zobrazeného stromu lze spustit programy, zavolat textový editor či nastartovat CLI nebo Shell.

A nyní něco k výstupním a ovládacím oknům FileMindera. FileMinder má základní obrazovku a 4 další okna, která jsou otevřena po celou dobu práce s programem. Je jasné, že program má mnoho dalších oken a requestrů, které se ale otvírají jen tehdy, když jsou potřebné. Pokud si nevíte rady, jak v oknech pracovat, je možné zavolat si na pomoc help soubor. To se provádí stiskem klávesy HELP. Ovládací okno, které je stále viditelné, obsahuje menu a gadgety, které jsou použitelné po celou dobu práce s programem. Je zde také zobrazen počet souborů a direktorií, které se nacházejí v jiném okně.

FileMinder umožňuje používat tzv. wild cards, které se používají pod systémem UNIX. Tyto značky jsou *, ?, a !. Pro příklad: pokud chcete např. zobrazit všechny soubory,

jejichž koncovka je info, stačí když ve file requestru napíšete *.info. Otazníky nahrazují znaky, které v názvu hledaného souboru neznáte, a vykřičník je negace hledaného výrazu (např. pokud napíšete !*.iff, zobrazí se všechny soubory, jejichž koncovka není iff).

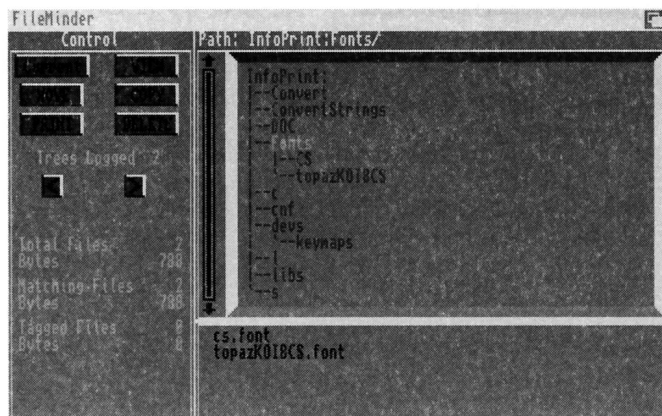
Nemá cenu, abych zde dopodrobna popisoval všechny funkce, které tento program umožňuje, neboť funkcí je mnoho a místa na této stránce tolik není. Takže v kostce vzato, program obsahuje všechny důležité funkce a příkazy, které jsou potřebné pro práci s diskem (namátkou delete, move, copy, relóg current, edit, rename, make directory, find file aj.).

FileMinder můžete spouštět z Workbenche pomocí ikony nebo z CLI. Pokud spouštíte program z CLI, je nutné, aby STACK byl nastaven na 15000. Dále se musí použít dva parametry. První parametr je PATH. Pomocí tohoto parametru se nastavuje základní direktorií, tzn. direktorií nabo zařízení, které bude po spuštění programu prohlédnuto jako první. Druhý parametr je HOME. Pomocí tohoto parametru se nastavuje „domácí“ direktorií FileMindera, tj. direktorií, odkud FileMinder načítá všechny potřebné soubory (help soubory, config). Syntaxe pak vypadá takto:

FileMinder PATH -HOME

Pokud se program spouští z Workbenche, pak se tyto parametry nastavují v ikoně FileMindera. Zde je nutné dávat za každý parametr znaménko „=“ (PATH=, HOME=). Program je možné používat i pro práci s disketami.

-vt-



FileMinder v 1.0 - jednoduchá orientace na harddisku

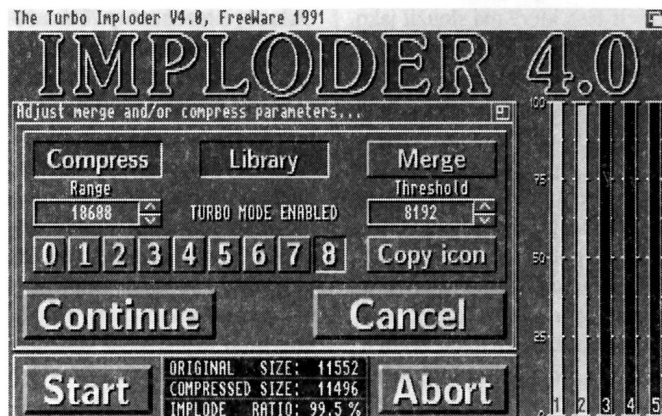
IMPLODER

Rozhodl jsem se, že do každého čísla našeho časopisu zařadím alespoň jednu recenzi o programu, který existuje již nějaký ten pátek (takové programy z babiččiny krabičky) a neměl by uniknout vaší pozornosti. Jedním z takových programů je také Imploder 4.0. Svým výkonem se řadí mezi nejlepší komprimovací programy, které jsou na Amize zatím k dispozici. A navíc je Imploder freeware, což umožňuje, aby se tento skvělý program mezi vámi volně šířil bez nebezpečí právního postihu. V dnešní době je tato poznámka obzvláště důležitá.

Imploder 4.0 ke své funkci potřebuje knihovnu explode.library verzi 4.0 nebo vyšší. Pokud tuto knihovnu neinstalujete, program se nespustí. Po spuštění se objeví info okno, ve kterém se dozvíte všechny možné podrobnosti o autorech programu. Když myši kliknete na toto okno objeví se tzv. výstupní okno, ve kterém jste při komprimování informováni o tom, jaký proces a v jakém módu právě probíhá, a na konci komprimace vám program oznámí, o kolik bytů byl skomprimován vámi zadaný soubor a kolik kilobytů operační paměti bude zapotřebí k dekomprimaci souboru. Jestliže kliknete na gadget Start, objeví se file requester, v němž si můžete vybrat soubory ke komprimování (pokud byl vámi vybraný soubor už komprimován Imploderem, je vám to oznámeno na obrazovce a vy si pak můžete vybrat, zda chcete daný soubor dekomprimovat či vybrat jiný soubor). Soubor se vybere tím způsobem, že myši kliknete na název souboru, který chcete komprimovat a pak kliknete na gadget Load. File requester Imploderu obsahuje oproti jiným fi-

le requestrům jednu funkci, a to funkci, která se skrývá pod gadgetem ID. Tuto zkratku, tedy ID, si lze vytvořit jako identifikace souborů, tzn. že pokud je tento spínač aktivní, jsou spolu s názvy a velikostmi souborů zobrazovány i typy souborů (EXECUTABLE, IFF PIC, XLIB IMPL!, NORM IMPL!). Podle těchto identifikátorů poznáte, který soubor už byl komprimován Imploderem. Ve třetím okně, které se objeví hned potom, co si zvolíte soubor ke komprimování, si zvolíte kvalitu komprimace (gadgets 0 až 8), pak si zde nastavíte, zda chcete k dekomprimaci použít knihovnu explode.library (musí být aktivní gadget Library a Compress). Jestliže použijete tuto volbu, velikost komprimovaného souboru je o něco menší, než kdyby jste použili pouze volbu Compress. Pokud vlastníte více paměti (alespoň 1.5 Megabytu), program pracuje v turbo módu, čímž se práce s ním velmi zrychlí. O tom, v jakém módu Imploder pracuje, jste informováni pod gadgetem Library. Ve spodní části obrazovky se nachází tři ukazatele: ORIGINAL SIZE - původní velikost souboru, COMPRESSED SIZE - velikost komprimovaného souboru, IMplode RATIO - procento komprese Imploderem můžete komprimovat nejen všechny executable soubory, ale také knihovny, ovšem u nich je nutné použít volbu Library Compress (nesmíte skomprimovat explode.library!!). Nelze komprimovat datové soubory. Z vlastní zkušenosti mohu potvrdit, že soubory vytvořené Imploderem jsou „čistější“ oproti souborům, které jsou vytvořené Powerpackerem a jejich dekomprimace pak při používání probíhá rychleji.

-vt-



Imploder 4.0 - účinný komprimovací program



BFORMAT

Pokud jste už někdy formátovávali disketu pod systémem pomocí programu Format, jistě vám neušlo, že program naformátuje pouze diskety, které jsou bez chyby.

Pokud by se při formátování objevil byť jediný chybný sektor, program ukončí formátování. Tento nedostatek pravděpodobně vadil některému uživateli Amigy, a proto vznikl program BFormat.

Tento program umožňuje naformátovat i diskety, které obsahují chyby. BFormat formátuje diskety pod standardním formátem, dále pod Fast File Systémem, partition harddisku a RAD: disk. A jak tento program funguje?

BFormat používá pro svou práci standardní ovladač (trackdisk.device pro disketové jednotky).

Po zadání patřičných parametrů jsou nejprve formátovány 3 důležité bloky. První blok se

nazývá „ID“ blok (blok 0). V tomto bloku jsou zapsány informace o typu file systému. Druhý důležitý blok je tzv. „root“. Tento blok se nachází v prostředku formátovaného zařízení (u diskety je to 880 sektor). Zde se nachází informace o file struktuře disku, je zde uloženo i jméno formátovaného zařízení. Třetí blok obsahuje „Block Allocation Map“ (bam).

Bam je vlastně bitmapová struktura disku, která definuje všechny použitelné bloky na disku. BFormat pracuje dynamicky s touto bitmapovou strukturou, neboť pokud při formátování narazí na chybný blok, pak je tento blok v bitmapové struktuře označen jako použitý, takže pro další práci nepoužitelný.

BFormat je možné používat pouze z CLI, a syntaxe při používání programu vypadá takto: BFormat DRIVE zařízení NAME

PP

Ještě ve druhém čísle starého vydání našeho časopisu jsem napsal pár informací o programu PowerPacker a jeho pomocných utilitách. Prográmek, o kterém chci psát nyní, je vlastně také takovou pomocnou utilitou PowerPackeru.

Program PP umožňuje používat komprimovaná data ve všech programech. To znamená, že např. komprimovaný obrázek lze použít v jakémkoliv grafickém programu (DPaint, Photon Paint aj.), komprimovaný text lze načíst do všech textových editorů, dokonce je možné používat i komprimované ikony.

To neumožňuje žádný z dříve popisovaných pomocných programů PowerPackeru. A jak se utilita PP používá? Stačí, když v CLI napíšete PP nebo ve Workbenchu dvakrát kliknete na ikonu PP.

Pak se program PP rezidentně usadí v paměti a kontroluje, zda vámi zvolený soubor není komprimovaný PowerPackerem.

Ke své práci potřebuje jen ram-handler z direktoráře L: (ovšem pokud nezádáte parametr, kterým nastavíte jinou cestu pro dekomprimaci dat).

Starší verze tohoto programu měly malou závadu. Když jste PP spustili z CLI, okno pak nešlo zavřít, což bylo poněkud nemilé. Nyní je tato malá chybička již odstraněna.

Pokud vlastníte PP, pak můžete bez strachu komprimovat téměř všechny soubory kromě ram-handleru.

Tímto způsobem si ušetříte na svých disketách velmi mnoho místa.

-vt-

DISKSPARE.device

Pokud vlastníte operační systém 2.0 nebo 3.0, můžete používat tento nový ovladač pro disketovou jednotku. Diskspare.device je ovladač, pomocí něhož pak můžete naformátovat klasické DD diskety na kapacitu 960 kB nebo pod FFS systémem na 984 kB. To, že je možné vymáčkat z DD disket tuto neuvěřitelnou kapacitu je způsobeno tím, že se používá 80 a 81 stopa. Čtení a zapisování na 81 stopu však může dělat některým disketovým jednotkám potíže (autor se při testování ovladače setkal s jednou), takže je zapotřebí, aby si každý, kdo chce používat tento ovladač, dokonale prověřil, zda jeho disketová jednotka dokáže s 81 stopou pracovat.

Je jasné, že pokud jsou diskety naformátovány na tuto větší kapacitu, nelze z nich bootovat. Pro uživatele Workbenche 2.0 je v programovém balíku dodáván mountlist, jehož obsah se pak přidá do mountlistu uživatele. Pak je nutné do startup-sequence zařadit příkaz Mount DS0:. Disketovou jednotku pak můžete používat pro

klasický formát (DF0:) nebo pro nový formát (DS0:). Pro vlastníky Workbenche 2.1 a 3.0 jsou v programovém balíku soubory DS0: až DS3:, které si uživatel přepokopíruje do direktoráře DEVS: DosDrivers. Systém tyto soubory automaticky načte po každém startu počítače.

Výhodou tohoto ovladače je především jeho rychlost. Diskspare.device je o 5%-15% rychlejší (68000 5%, 68020 10%, 68030 15%) než trackdisk.device (standardní ovladač disketové jednotky). Další výhodou je ten fakt, že při použití tohoto ovladače vás netrápí bootblokové viry. A teď ještě pár slov od autora programu. Autor tohoto ovladače v manuálu upozorňuje, že verze tohoto ovladače spolupracuje bez chyby na OS 2.0/3.0, ale nezaručuje, že ovladač bude pracovat i v budoucích verzích OS. Také se zmiňuje o tom, že připravuje verzi pro HD drive, na němž by měla naformátovaná disketa kapacitu 1.92 MB.

-vt-

RDD

V tomto článku chci krátce popsat nový ovladač zařízení, které se velmi často používá, a to ramdisku. Možná teď namítnete, že to taková novinka není.

Máte pravdu, ale jen částečně, neboť si pomocí tohoto ovladače (ramdisk.device) můžete ve svém počítači nainstalovat pomocí příkazu mount tři odlišné ramdisky.

Jaký typ ramdisku si zvolíte, to už záleží jen na vás. Jednotlivé typy těchto ramdisků se zadávají v souboru MountList, který se nachází v direktoráři DEVS:. Číslo, které zadáte u volby Flags určuje typ zvoleného zařízení.

Číslo 1 znamená, že disk je po resetu počítače obnovitelný. Jestliže zvolíte 2, pak lze ramdisk formátovat a kopírovat.

Jedná se vlastně o velmi inteligentní RAD disk, neboť jeho

velikost se mění podle obsazení paměti, což starý RAD disk neumožňoval.

Poslední typ ramdisku, který si můžete zvolit, získáte tehdy, když k návěští Flags napíšete 4.

Tím si zajistíte bootování ramdisku po teplém resetu (ovšem pouze tehdy, když je bootpriorita ramdisku vyšší, než priorita ostatních zařízení).

Je možné provádět kombinace jednotlivých typů. Např. pokud chcete použít ramdisk, který by pracoval se všemi třemi možnostmi, pak k Flags zadáte číslo 7 (součet 1+2+4).

Spolu s ovladačem tohoto nového ramdisku se dodává Mountlist, takže nemáte práci s nastavováním zařízení.

-vt-

NickPrefs

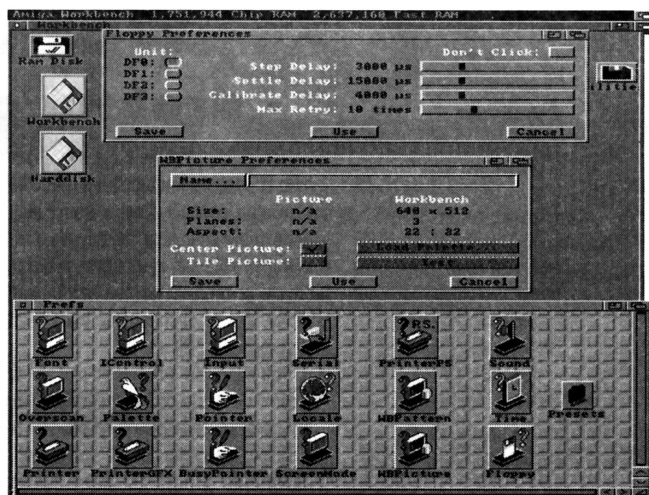
Jestliže si chcete trošičku vylepšit preference pod Workbenchem 2.0 nebo 2.1, stačí, když použijete programový balík, který nese název NickPrefs. Tento balík obsahuje celkem tři programy, které si přidáte do svých preferencí. Již samotné názvy programů napovídají, jakou funkci budou plnit.

První program nese název WBPicture. Jeho funkce je podobná jako u preference WBPatten, jen s tím rozdílem, že jako podklad pro okno Workbenche není použit jednoduchý vzor, ale je možné nahrát celý IFF obrázek. Po nahrání obrázku do paměti si uživatel může vybrat, zda chce použít paletu barev, která je nastavená ve Workbenchu, či chce využít barvy, které obsahuje samotný obrázek. Je jasné, že pod Workbenchem 2.0 lze pracovat maximálně se 16 barvami. Jestliže však chcete, aby Workbench reagoval na vaše pokyny rychle, doporučuji používat maximálně 8 barev. Jestliže jste majiteli Workbenche 3.0, pak tento prográmkem nemusíte přehrávat ke

svým preferencím, neboť WBPatten ve Workbenchu 3.0 tuto funkci již obsahuje.

Druhý program, který je v tomto programovém balíku se jmenuje BusyPointer. Při své práci s Amigou jste si jistě všimli, že když je počítač něčím zaměstnaný (např. čtení z diskety, či dekomprimace nějakého programu), ukazatel myši se změní na tzv. „busy“ ukazatel (u systému 2.0 to jsou hodiny). Program BusyPointer umožňuje editaci tohoto „busy“ ukazatele. Ještě navíc si můžete vytvořit animovaný ukazatel. Pokud by jste neměli náladu vytvářet si nějakou svou animaci, můžete použít čtyři předem nadefinované ukazatele (přesýpací hodiny, analogové hodiny jednoručičkové a dvouručičkové a klasický busy-pointer z Workbenche 1.3).

A dostávám se k poslednímu programu s názvem Floppy, pomocí něhož je možné o trochu zrychlit práci disketové jednotky. Po důkladném přečtení manuálu se dozvíte, že musíte být velmi opatrní při nastavování jednotlivých parametrů (speciálně nastavení krokových prodlev disketové jednotky). Při



NickPrefs -vylepšení preferencí pod OS 2.0

testování tohoto programu jsem však neměl s disketovou jednotkou žádné potíže a to jsem nastavoval jednotlivé parametry do nejvyšších extrémů. Pravděpodobně záleží na typu používaného disku. Uživatel má také možnost vypnout „tukaní“ disketové jednotky, které je pro Amigu typické a také se dá nastavit, kolikrát má počítač pokusit se přečíst disketu, když narazí na chybu (z vlastní zkušenosti mohu potvrdit, že je to velmi užitečná funkce).

Na závěr ještě musím říci velmi důležitou věc. Pokud chcete, aby

parametry, které nastavíte v těchto programech byly používány ihned po každém spuštění Workbenche, musíte do direktoráře C: nahrát prográmkem, který se jmenuje NickPrefs a do Startup-sequence zapsat řádek, ve kterém spustíte tento program. Jeho funkce je téměř shodná s funkcí programu IPrefs, který nastaví Workbench podle konfigurace z adresáře ENV:. Pokud změňte nastavení systému některým z editorů v adresáři Prefs, automaticky se vyvolá IPrefs nebo NickPrefs, aby požadované změny provedl.

-vt-

Amiga News NEWS DISK KUPÓN

Tento kupón slouží k jednorázové objednávce News Disku č. 3/94, který Vám zašleme za 39 Kč. V ceně není zahrnuto poštovné (dobírka).

Jméno: _____

Příjmení: _____

Adresa a PSČ: _____

Amiga News INZERTNÍ KUPÓN

pro jeden bezplatný soukromý inzerát

Text: _____

Hardware - nabídka ☐ Hardware - poptávka ☐ Software - nabídka ☐

Software - poptávka ☐ Výměna..... ☐ Jiné..... ☐

Amiga News PŘEDPLATNÉ

Tento kupón slouží k objednání šesti čísel AmigaNews za předplatitelskou cenu 174,- Kč. Tedy 29,-Kč za jeden výtisk, poštovné zdarma.

Jméno: _____

Příjmení: _____

Adresa a PSČ: _____

Telefon: _____

Předplatné od čísla: **1/1994**

Přejete-li si, aby Vám spolu s časopisem byl pravidelně zasílán i News Disk, proškrtněte prosím tento rámeček: ☐

6 x News Disk = 234,- Kč

Příslušnou částku zaplatte pomocí složenky typu C a kontrolní ústřížek spolu s tímto kupónem zašlete na adresu vydavatele:

Amiga Info
Box 729
111 21 Praha 1

KUPÓN PRO PŘEDPLATITELE

Workbench - drobná překvapení

IMPRESSUM

Amiga News 3/94

Šéfredaktor

Antonín Zdeborský (zdeant)

Redaktoři

Radek Dušek (raduz), Vendelín Tůma (vt),
Karel Kašpárek (oscar),
Martin Kašpárek (key), Jan Havel (A.Vellux),
Tomáš Lebr (tom)
Z archivu redakce (red)

Grafika

Petr Michalík

Layout

Antonín Zdeborský, Petr Michalík

Počítačová sazba/osvit

QT s.r.o., Na výhledu II č.p. 8, 140 00
Praha 4
tel.:(02) 643 07 66, 471 08 16

Náklad

5100 výtisků

Doporučená prodejní cena 29 Kč

Vydavatel

(c)1994 Amiga Info

Registrační značka

MK ČR 6822

Podávání novinových zásilek povoleno ředitelstvím pošt Praha číslo jednací NP 589/94 ze dne 24.3.1994

Adresa redakce

Amiga News, Box 729, 111 21 Praha 1,
tel.:02/256201, 253708

„Obchodní“ adresa(objednávky Amiga News/Amiga Info)

Amiga Info, Box 729, 111 21 Praha 1, tel.:
02/256201, 253708

Jsou věci, které se nějakým záhadným způsobem nedostaly do manuálů k vašemu počítači a nebo jsou v nich příliš dobře schovány, ačkoliv jde o triky velice užitečné, které přímo vybízejí, abyste je zahrnuli do své každodenní rutiny. Vše se pochopitelně bude týkat Workbench 2.04 a výše.

Tak například, přemýšleli jste někdy o tom, co byste dělali s třítlačítkovou myší? Co myslíte, bylo by vůbec to třetí tlačítko k něčemu dobré? Neznám příliš mnoho programů, které by ho využívaly. A přece, skoro všechny. Možná o tom nevědí ani sami jejich programátoři. Je to prosté. Prostřední tlačítko přepíná v requesterech knihovny „asl“ výpis aktuálního adresáře s výpisem dostupných zařízení (a assignů). Obdobně, jako pravé tlačítko u requesterů reqtools.library. Říkáte si asi, že reqtools.library to má vyřešeno lépe. Někteří lidé se ale domnívají, že pravé tlačítko se má používat k tomu, k čemu bylo určeno, a sice k ovládání menu. Na co u requesteru menu, ptáte se, všechno se přece dá udělat gadgety. Skoro všechno. V menu asl requesteru však je kromě jiných také položka Delete. Starý, nepotřebný soubor můžete smazat hned na místě. Nemusíte si říkat, hm, až toto dopíšu, nesmím ještě zapomenout (do-

plňte si svůj oblíbený program pro práci se soubory) smazat ten a ten soubor, který už nepotřebuji.

To není všechno. Představte si, začali jste pracovat na něčem novém a rádi byste si uložili první verzi. Ale kam? Chcete si udržet pořádek, ale do žádného z dosavadních adresářů se váš výtvor nehodí? Opět lze vyřešit hned na místě. Do textového gadgetu „Drawer“ napište neexistující adresář. A samozřejmě nezapomeňte zadat jméno vašeho souboru. Requester vám nabídne vytvoření tohoto adresáře.

Je to jedno překvapení za druhým, tenthle requester. Jestlipak už jste zkoušeli při vypsání adresáře obsahujícím velké množství souborů stisknout nějaké písmeno? (Přesněji řečeno napsat ho do textového gadgetu, tam se totiž v ten okamžik nachází kurzor.) Zkuste si to, requester okamžitě zareaguje a začne vyhledávat první soubor v abecedě, který na toto písmeno začíná. Umístí ho buď na první řádku v requesteru, nebo alespoň tak, aby byl vidět. Můžete pokračovat v psaní dalších písmen a vyhledávání se bude zpřesňovat.

Ještě jeden drobný tip. Někdy bývá zdoluhavé „proklikat“ se myší pralesem adresářů na vašem harddisku. Jistě někteří z vás volí raději cestu aktivace textového gadgetu „Drawer“ a zapsání cesty

sem. Trik, který vám nabídnou, ušetří dva kroky: zvolení gadgetu myší (původně je zvolený gadget pro jméno souboru) a vymazání jeho dosavadního obsahu stiskem „pravá Amiga“+X. Kompletní cestu lze bez otálení napsat do gadgetu „File“, pouze za poslední adresář napište lomítko, aby nebyl považován za jméno souboru. Po odeslání returnem se požadovaný adresář načte a dále již můžete pokračovat opět myší.

Příznivci reqtools.library mne nemusí kamenovat a psát rozhořčené dopisy, že jim to funguje také tak. Jistě i někteří z vás se naučili triky, které jste dosud neznali.

A ještě jednu věc pravděpodobně nevíte. Zkuste si někdy do otevřeného okna requesteru prostě upustit nějakou ikonu. To jste opravdu nečekali, že? Oknům s touto vlastností se říká appwindow a netýká se to zdaleka jen requesterů. Reaguje tak mnoho programů ve Workbenchu. Chcete například editovat ikonu? Žádný problém. Spusťte IconEdit a do jeho otevřeného okna upusťte libovolnou ikonu. Nebojte se, budete příjemně překvapeni. Nyní totiž už nepotřebujete vůbec žádný requester!

Existují také tzv. appikony. Jedna se objeví na Workbenchové obrazovce po spuštění Deluxe Paintu IV. Stačí vzít myší jakýkoliv obrázek a upustit na appikonu, a jak správně očekáváte, obrázek se nahraje do DPaintu.

Marek Janouš

Amiga News

PŘEDPLATNÉ

INFORMACE PRO PŘEDPLATITELE

Pomocí tohoto kupónu si můžete objednat dalších šest čísel Amiga News za cenu 174,- Kč včetně poštovného.

Pokud máte zájem s časopisem si můžete předplatit i News Disk s nejnovějšími utilitami, hudebními moduly, obrázky, fonty a programy popsanými v časopisu za cenu 234,- Kč za šets disků, tj. 39,- Kč za kus.

Stačí když na adresu redakce odešlete kupón s Vaší adresou a kontrolní ústřížek složenky typu C.

Prosíme v zájmu bezproblémového vyřízení Vaší objednávky pište čitelně TISKACÍM PÍSMEM.

Amiga News

NEWS DISK KUPÓN

Na tomto News Disku č. 3/94 jsme pro Vás připravili formou maximální komprese a jednoduchosti ovládání tyto produkty:

- FASTJPEG
- IMPLoder
- aj. utility

Amiga News

INZERTNÍ KUPÓN

pro jeden bezplatný soukromý inzerát

Jméno: _____

Příjmení: _____

Adresa a PSČ: _____

Telefon: _____

Prosíme, pište čitelně, TISKACÍM PÍSMEM (ve vlastním zájmu - nečitelné inzeráty nebudou otisknuty.)

GAME SET 5 + 6

Cybernetix, Microbes, Quick Money, Rollerpede, World!, Brain, Pick Out, Premiere - prewiev, Tetron.

Cena 99,- Kč

GAME SET 7 + 8

Amiga Maze, Bubbles, Gard Games, Copper, Downhill, Go Moku, Interferon, Mine Field, Atletris, Extreme Violence, Magic Pockets, Poing, Proker, Space invaders.

Cena 99,- Kč

GAME SET 9 + 10

Peter's Quest, Connex, Point To Point, Eternal Rome, Pacman, Mamba Move.

Cena 99,- Kč

GAME SET 11 + 12

Marbe Slide, Yatz, WBLander, Running, Flip It!, Fast LIFE, Air Ace, Triangle.

Cena 99,- Kč

GAME SET 13 + 14

Bally III, Amoeba, Backgamon, Llamatron, Fleuch, Little Boulder, Thinkmania.

Cena 99,- Kč

ARTILLERUS A MINIBLAST

Dvě hry, které mají jeden společný rys - střelbu.

Cena 79,- Kč

LEGEND OF LOTHIAN A DUNGEON

Dvě textové hry.

Cena 79,- Kč

Krillian Incident

Vesmírná střílečka

Cena 79,- Kč

HOCKEY ARENA 1994

Staňte se i Vy aktéry finále hokejového turnaje

Cena 79,- Kč

North C

Překladač jazyka C & textový editor AZ

Cena 110,- Kč

DirWork 1.51 a SID 1.06

Dva výborné programy pro práci se soubory.

Cena 79,- Kč

VEKTOROVÉ FONTY 1-10

České vektorové fonty ve formátu u Intellifont nebo PageStream DMF vhodné pro programy DPaint, PageStream, ProPage a další.

Cena 250,- Kč

ČESKÉ PROSTŘEDÍ

Soubor programů pro českou verzi Workbenche (norma KOI8) - české znaky na obrazovce, kompletně česká menu a systémová hlášení, česká a slovenská klávesnice, převodní program, tisk na mnoha typech tiskáren a česká menu pro další programy (Cyg-nusED 3.5, Kind Words a další). Vyžaduje Amigu 500 Plus, 600, 1200, 3000 nebo 4000. (Vyžaduje Workbench 2.1 nebo vyšší.)

Cena 190,- Kč

ČESKÉ PROSTŘEDÍ II

lokalizace pro KindWords 3 a WordWorth, editor map klávesnice, čtyři vektorové fonty, patch pro SuperBase Pro 4, seznam PSČ ve formátu SuperBase Pro 4

Cena 190,- Kč

DISK UTILITIES I

Soubor nepostradatelných programů pro různé úlohy související s disky. Obsahuje např. vynikající backupovací program ABackup 4.03, pakovací program na diskety DMS 1.52, program na obnovu smazaných souborů ARestore 2.01 a editor fyzického obsahu disků, případně souborů, DPU 1.2

Cena 59,- Kč

FISH katalog

Dvě katalogové diskety obsahující seznam Fish disků

č. 1 až 800.

Cena 59,- Kč

HARDWARE

Rozšíření paměti 0,5MB - 1,8MB<BU>

0,5MB kickstart 1.3 a 1.2

Cena 190,- Kč

1,0MB 1.32590,- Kč

1,5MB 1.33222,- Kč

1,8MB 1.3 a 1.23850,- Kč

VIDI 12 VIDEO DIGITIZER AGA

Realtime černobílá digitizace plus non-real barevná. Plně využívá AGA.

Cena 5590,- Kč

VIDI 12 REAL TIME

Schopen barevné digitalizace v reálném čase.

Cena 10990,- Kč

SCART kabel

Kabel pro připojení Amigy k TV s RGB vstupem.

Cena 390,- Kč

A 501

Rozšíření paměti pro A 500 s hodinami o 0,5MB.

Cena 1290,- Kč

A 502

Rozšíření paměti pro A 500 Plus o 1 MB.

Cena 1990,- Kč

Memory master 1200

Rozšíření paměti pro A 1200 o 1...9MB. 1MB je už v ceně.

Cena 5990,- Kč

Turbokarty pro A1200

Blizzard A1220 - 28 MHz 4MB RAM

Cena 12990,- Kč

DD floppy

Externí DD mechanika k Amize.

Cena 2950,- Kč

Velký výběr joysticků

V cenách od 220,- do 990,- Kč.

DISKETY 3,5" DD

DISKETY 3,5" HD

POLAROID240 Kč 360 Kč

VERBATIM290 Kč 420 Kč

SYNTRON199 Kč 259 Kč

BASF420 Kč

MAXELL420 Kč

DISKETY 5,25"HD

PROFEX.....190 Kč (11 disket)

HOST.....220 Kč

MAXELL250 Kč

DISKETY NONAME

5,25" DD7,90 Kč

5,25" HD13,50 Kč

3,5" DD17,90 Kč

3,5" HD23,90 Kč

DALŠÍ HARDWARE

Box na diskety 80 x 35"

Cena 219,- Kč

Podložka pod myš

Cena 99,- Kč

Filtr na monitor

Cena 990,- Kč

POČÍTAČE COMMODORE AMIGA:

Amiga 120012990,- Kč

Amiga CDTV14900,- Kč

Amiga 4000telefon

EPSON LQ 100

24 - jehličková tiskárna s českým ovladačem pro Amigu.

Cena 7900,- Kč

MONITORY PRO AMIGU

C108410900,- Kč

Multisync MicroVitek .15300,- Kč

RŮZNÉ

Kabel pro připojení harddisku do A600/A1200

2.5"500,-

3.5"600,-

Hodiny pro A1200

Cena 790,-

Velké množství dalšího zboží je možno objednat telefonicky nebo osobně v naší prodejně. Provádíme také montáž počítačů PC podle přání zákazníka za velmi výhodné ceny.



NABÍZÍME AMIGU CD 32 ZA NAPROSTO FANTASTICKOU CENU

AMIGA CD 32 7.490 Kč!

AMIGA 1200 + DÁREK 12.990 Kč

AMIGA 1200 + DELUXE PAINT + ORIGINÁLNÍ HRY 13.490 Kč

MONITOR PRO A1200 14.900 Kč

AMIGA 500, 500+ 6.500 Kč supercena!

NABÍZÍME ORIGINÁLNÍ HRY – 300 TITULŮ, např.:

AMIGA 1200

1869
AHER BUCK 1.2
ALIEN BREED 2
BODY BLOWS GALACTIC
BURNING RUBBER
CHAOS ENGINE
CIVILIZATION
DENIS
DIGGERS
ISHAR 2
JURASSIS PARK
MORPH
NAUGHTY ONES
OSCAR
OVERKILL
PINBALL FANTASIES
ROBOCOD
RYDEN CUP GOLF
SECOND SAMURAI
SIMON THE SORCERER
SOCCER KID
TRANSARCTICA
WHALES VOYAGE

AMIGA

ALIEN BREED 2
APOCALYPSE
B-17 FLYING FORTRESS
BANE OF THE COSMIC FORGE
BATTLE ISLE 93
BENEATH A STEEL SKY
CAMPEIGN
CAMPEIGN 2
CANNON FODDER
COMBAT AIR PATROL
DARK SEED
DESERT STRIKE
DOGFIGHT
DRACULA
DUNE 2
DUNGEON MASTER
ELITE 2 – FRONTIER
EYE OF THE BEHOLDER I
F-1
F-117 A STEATH FIGHTER
FLASH BACK
FURY OF THE FURRIES
GOBLINS 2

GOBLINS 3
GUNSHIP 2000
HIRED GUNS
HISTORYLINE 1914-18
CHAOS ENGINE
INNOCENT UNTIL CAUGHT
ISHAR II
JURASSIC PARK
KING'S TABLE
KINGMAKER
LEGEND OF KYRANDIA
LEMMINGS II – TRIBES
LOST VIKINGS
MORTAL KOMBAT
OSCAR
POPULOUS II +
REACH FOR THE SKIES
SENSIBLE SOCCER
SHUTTLE
SIMON THE SCRGEROR
SPACE HULK
SINDICATE
TORNADO
THE SETTLERS
TRANSARCTICA

VIKINGS
WALKER
ZOO
ZOO II

CD 32

7 GATES OF JAMBALA
ALFRED CHICKEN
BEAVERS
BRUTAL FOOTBALL
BUBBA N STICK
BURNING RUBBER
CASTLES 2
CHAMBERS OF SHAOLIN
D-GENERATION
DANGEROUS STREETS
DEEP CORE
DISPOSABLE HERO
DIGGERS
DRACULA
FIRE FORTSE
GENESIS
JAMES POND 2-ROBOCOD
JAMES POND 3-OPER. STAR-
FISH

LABYRINTH OF TIME
LIBERATION
LOTTUS TURBO TRILOGY
MEAN ARENAS
MICROCOSM
MORPH
NICK FALDO
NIGEL MANSELLS WORLD
CHAMP.
OVERKILL
PINBALL FANTASIES
PIRATES GOLD
PSYCHO KILLER
REACH OUT FOR GOLD
SEEK AND DESTROY
SENSIBLE SOCCER
SLEEP WALKER
SUMMER OLYMPIX
SURF NINJAS
TOWN WITH NO NAME
TREAS. IN THE SILVER LAKE
TRIVIAL PURSUIT
TROLLS
WHALES VOYAGE
ZOO

P C H R Y N A O B J E D N Á V K U

Na veškeré zboží je poskytována záruka. Zboží zasíláme i na dobírku.
Praha 2, Polská 15 (metro A, nám. Jiřího z Poděbrad).
Tel. 02/6275250, 02/8257484, Fax 02/7916018.