

AMIGA

SUPERČASOPIS - ROZŠÍŘENÉ VYDÁNÍ

report

Amiga 1200

AMOS

Céčko

**Hardware a
programování**

Finta do Imagine

TIPY A TRIKY

Český tisk

**A mnoho dalšího čtení
pro všechny amigisty**



Na obrázku: Nahoře znělka televizní hitparády, dole animace v pohádce Záhada tří kapitánů
Autor: Roman Milerský, počítač: Amiga 500

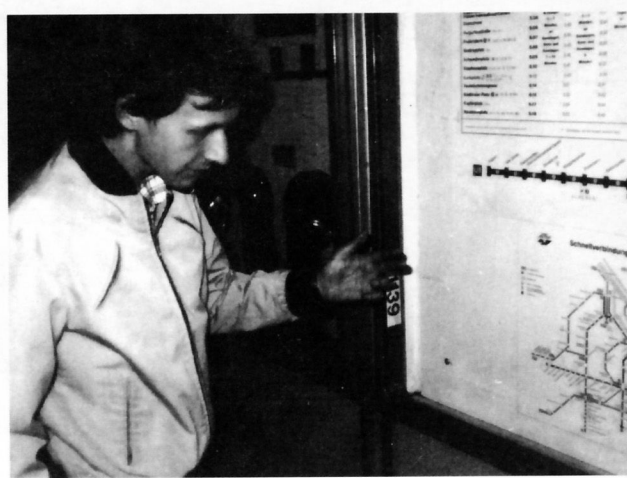
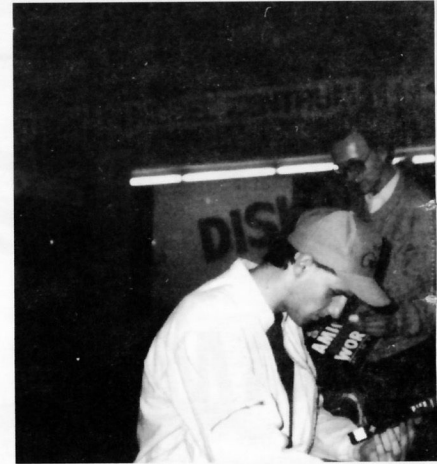
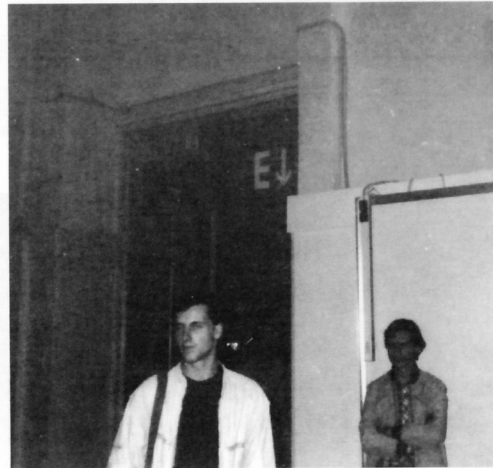
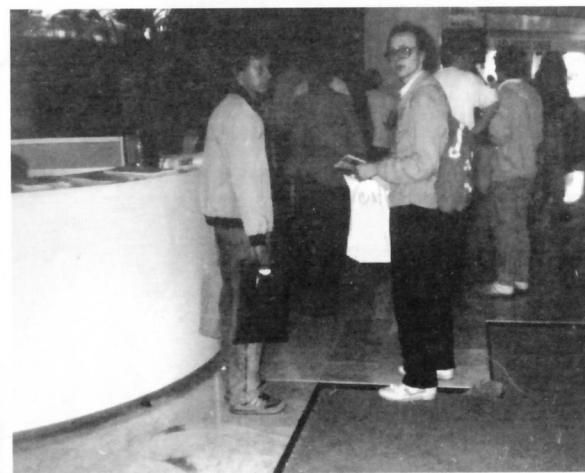
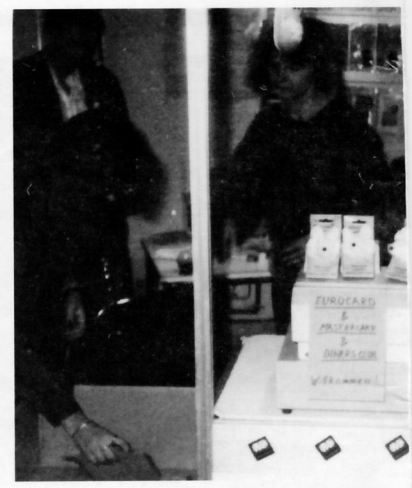
INDEX 46064

**Rekordní počet 114 článků
Celkem 44 stran, z toho
17 stran her**

AMIGA WORLD WIEN

30. 9. 1990

AR 1/91 str.5



OBSAH

4	Perspektivy počítačů Amiga po roce 1993 Amiga 4000 Amiga 1200 Amiga kontra PC
6	Raytracing
7	<u>GURU</u> Úvod Max Text Editor Amos
8	Artura Čečko 2
10	Tipy a triky Dargon's Lair II Gremlins II Ninja Warriors Midnight Resistance Car Vup Manix Loopz Lettrix Night Shift Dia Dopis
11	Deluxe Paint
12	Farby Fonty Fujitsu Gods Gunboat Coder
13	KOMPRESNÉ PROGRAMY LHARCA V0.99A LHARCA V1.20 DISK MASHER V1.02 LHWARP V1.40 DiskIMPIoder V1.00
16	Mego-Lo-Mania Mega-mon V1.5
17	Menu Maker Midi Box Moonshine Races
18	Muzax
19	Nápad Odpoved' 1 Předplatné Search for the King
20	Sentinel
21	Shanghai Sim City II Spinx Super Cars 2
22	<u>HRY</u> Alien Breed Barbar 2 Dragon 3 Flood Hoor Imperium James Pond 2 Laser Squad Lord of the Rings Lotus 2 Moktar Populous 2 Rick Dangerous Rick Dangerous 2 Samurai Warm Up

26	<u>HARDWARE</u> STYKOVÝ HARDWARE Připojení ovladačů Diskový řadič Klávesnice Paralelní a sériový interface Výstupy zvuku a obrazu
31	<u>AMI FLOPPY MAGAZÍN</u> Obsluha VirusX 5. Finta do Imagine Medplayer.library Fantasy World Dizzy Dizzy IV Utopia the Creation of a Nation
32	<u>INZERCE</u> Prodej Různé Příručky Obchod
33	<u>TIPY A TRIKY</u> Formátování za 1 sekundu Rychlejší directory Turbodirectory Full Contact Český tisk Shadow of the Beast II Deluxe Paint III Running Man Indiana Jones 3 Navy Moves 2 Stormlord Weird Dreams Robocop Vigilante After the War 2 The Spy Who Loved Me Unreal Gremlins 2 Back to the Future 2 Back to the Future 3 Batman the Movie Robocop 2 Nebulus Dogs of War Beach Volley Z-Out Silkworm Total Recall Predator 2
34	
39	
40	
41	<u>DOPISY ČTENÁŘŮ</u> Podivná zvířátka Starší čísla Oprava Dokonalá harmonie Nabyl jsem jistoty <u>NA ZÁVĚR:</u> Báseň pro Amigu
42	

ÚVOD

Vážení čtenáři,

AMIGA report, který právě držíte v ruce, není stejný, jako předchozí čísla, ale jedná se o dlouho očekávaný a v tajnosti připravovaný SUPERČASOPIS. Má celou řadu zvláštností, kterými budete jistě překvapeni. Použitím malé velikosti písma se nám podařilo uveřejnit rekordní množství článků najednou, jako dosud u žádného našeho časopisu. Abychom Vám mohli poskytnout takové množství informací, převzali jsme 15 stran z disketového magazínu GURU a 4 strany z AMI Floppy Magazínu - obojí se svolením jejich redakcí. To je jistě zajímavý experiment sloučení tří časopisů v jednom superčasopisu. Poslední zvláštností je to, že AMIGA report tímto končí svou činnost a přestává vycházet. Možná někoho budou zajímat důvody tohoto rozhodnutí, vysvětlení si zaslouží zejména ti čtenáři, kteří si náš časopis oblíbili. Důvody jsou v podstatě dva. Jako první časopis pro Amigu u nás jsme byli svědkem počátečního rozšíření Amigy u nás. Náklad jsme postupně zvýšili z 1000 na 2000 ks, což bohužel finančně nestačilo na řádné vydávání. Prakticky žádné finance jsme nezískali ani za firemní reklamu. Po třech letech vidíme v oblasti trhu Amigy stagnaci nebo dokonce úpadek, ve srovnání s trhem PC. Za našeho nepravdivého působení vznikla řada konkurenčních amiga časopisů, které prakticky všechny z podobných důvodů již zanikly nebo zanikají. Druhý důvod, který urychlil konec AMIGA reportu, možná řadu z Vás rozhoří. Redaktoři AMIGA reportu postupně prodávají své milované Amigy a přecházejí na počítače kompatibilní s IBM PC. Tento mor zasáhl již dávno naše bývalé kolegy Robina Teperu a Petra Markoviče, později Pavla Víška a nakonec i šéfredaktora a vydavatele AMIGA reportu. Toto poslední číslo je již připraveno na péčečku. Je to ale přesto Superčasopis se spoustou článků pro Vás, amigisty.

S přáním Amize zdar!

Vaše redakce

IMPRESSUM

AMIGA report 1/94 (7)
časopis pro uživatele počítačů Amiga
International Index 46064
Šéfredaktor: Přemysl Twrdý
Redakce: Pavel Višek
Herní rubrika: Tomáš Adamec
Tisk: Zdeněk Tobola
Distribuci zajišťuje redakce.

Adresa redakce:
AMIGA report, P.O.Box 546, 111 21 Praha 1
Toto číslo vyšlo v říjnu 1993, je poslední a další Amiga report nevyjde.
V čísle byly přetištěny články z disketových magazínů GURU a AMI Floppy Magazin, s písemným svolením jejich redakcí (vydavatelů).
Copyright 1993 by Fox Publishing
Made in Czech Republic

Perspektivy počítačů Amiga po roce 1993

Přemysl Twrdý

Když se v roce 1986 představila první AMIGA 1000, dělala si ambice stát se profesionálním počítačem zejména pro grafické využití, reklamní animace a podobně. Ve srovnání s tehdejšími počítači typu PC měla mnohem lepší grafiku, zvuk i operační systém s multitaskingem. Přestože cena Amigy 1000 byla poměrně nízká, zájem o tento počítač byl v profesionální oblasti mnohem menší, než firma předpokládala. Našlo se sice několik např. videostudií, kteří o počítač projevili zájem pro tvorbu titulků a efektů, ovšem zpočátku chybělo programové vybavení. Velká televizní studia dala přednost výkonnějším grafickým stanicím, které sice jsou několikanásobně dražší, ale přece jen toho dovedou trochu více a hlavně pracují rychleji. V oblasti obchodu a administrativy již kralovaly pécečka, sice bez skvělé grafiky a zvuku, zato však s řadou užitečných a používaných aplikací. Naopak v oblasti tvůrčí práce byly již zavedeny počítače Apple Macintosh. A tak se nakonec ukázalo, že Amiga má všechny předpoklady stát se úspěšným domácím počítačem, pro volný čas, experimenty s grafikou

a hudbou a výuku programování. Vznikla tak asi nejznámější AMIGA 500, počítač který vypadá jako větší klávesnice a ve své době udivoval svou nádhernou grafikou se 4096 barvami a stereofonním čtyřkanálovým zvukem, to vše za cenu nižší než osobní počítač typu IBM PC se 16 barvami a jedním pípátkem. Počítač zaujal i programátory, zejména díky svému krásně navrženému víceúlohovému operačnímu systému. Brzy se na trhu objevila řada her i uživatelských, grafických a hudebních programů. Pro profesionálnější použití vyrobil Commodore typ AMIGA 2000, který má shodné parametry s 500, liší se hlavně možností připojovat doplňkové karty a vzhledem stolního počítače.

Vznikla tak situace, že jste měli doma počítač perfektních parametrů za relativně nízkou cenu, na kterém jste se mohli kromě hraní her zabývat aplikačními programy obsluhovanými myši v uživatelském rozhraní, podobném jako u několikrát dražších počítačů Macintosh.

Svět počítačů IBM PC a kompatibilních však neustrnul, jak by se mohlo zdát, a pomaloučku začal Amigu dohánět. Pro pécečka se začaly prodávat stále dokonalejší grafické karty, které se stávají standardem: Hercules - CGA - EGA - VGA (256 barev). Také se stále více začínáme setkávat se zvukovými kartami (AdLib, SoundBlaster) a procesory jsou také rychlejší (Intel 80286, 80386SX, 80386). Pritom ceny počítačů PC klesají a blíží se úrovni domácích computerů. Přelomovým okamžikem se však stal nástup Windows, grafického prostředí podobného Workbenči s možností jakéhosi multitaskingu

Commodore dlouho prodával Amigu 500 beze změny. S nástupem grafiky SVGA u počítačů typu PC (1027 x 748 bodů a 256 barev současně) však začalo být postavení domácího počítače Amiga poněkud ohroženo, protože parametry se nebezpečně přiblížily. Dalo se říci, že Amiga již není tím jedinečným grafickým počítačem. Commodore tedy rychle uvedl na trh dlouho připravované nové typy se zdokonalenou grafikou: AMIGA 3000 v profesionální podobě a krátce na to její domácí obdobu AMIGA 500 Plus (viz **AR 4/91**). Donedávna poslední novinkou byl malý domácí počítač AMIGA 600 (viz **AR 1/92**). Nyní si můžete koupit zcela nové modely AMIGA 4000 a její domácí obdobu AMIGA 1200, o kterých píšeme dále. Podobnou explozi řady nových modelů uváděných na trh v krátkém období můžeme pozorovat nejen u Commodore, ale i u firmy Apple s jejími stále novými variantami na téma Macintosh, které jsou také osazeny procesory Motorola a nejsou hardwarově kompatibilní s PC.

AMIGA 4000

Nejvýkonnější z řady počítačů Amiga s procesorem Motorola 68040/25MHz je typ s označením 4000. Je ve stolním provedení podobně jako jeho předchůdce typ 3000 a vzhledem se blíží pécečkám firmy Commodore. Ve skutečnosti je Amiga 4000 ve skříni stejného typu jako se používá pro PC. Také harddisk je typu AT-Bus, obvyklý u PC, zatímco rozhraní SCSI které známe z Amigy 3000, zmizelo.

Zabudovaná 3,5" disketová jednotka umožňuje pracovat s disketami s kapacitou 720 a 1440 KB ve formátu MS-DOS a 880 a 1760KB ve formátu Amigy. Chip RAM má 1 nebo 2 MB, Fast RAM může být v rozsahu 1 - 16 MB. Hlavním zlepšením jsou nové zákaznické čipy, které se starají o grafiku, s označením AA (Advanced Amiga). Nové jsou také jména čipů: Lisa (dříve Agnus), Alice (Denise). Paula zůstala nezměněna a zvuk také - 8 bitů, 4 kanály. K dispozici jsou nyní všechny grafické režimy bývalých ECS čipů (Amiga 3000, 500 Plus, 600), ovšem s možností současného zobrazení 256 barev z palety 16,8 miliónů. Nový režim "8HAM" umožní zobrazit současně 256000 barev. Maximální rozlišení je 1280x256 nebo 1280x512 interlace. Rychlost je asi dvojnásobná oproti Amize 3000, dvacetinásobná oproti Amize 2000. Cena je okolo 4000 DEM.

AMIGA 1200

Tato nejnovější Amiga vypadá podobně jako Amiga 600, tedy jako malý domácí počítač. Má zabudované AT-Bus rozhraní a také Flashcard pro čipové karty a navíc grafické čipy AA jako Amiga 4000. Na klávesnici se objevil znovu samostatný číselný blok, o který byla Amiga 600 zkrácena. Také Chip RAM se dá rozšířit na 2 MB. S procesorem MC 68EC020-16/14,18MHz je její rychlost někde uprostřed mezi Amigou 500 a Amigou 3000. Cena počítače je příznivá - okolo 1000 DEM.

Amiga kontra PC

V posledních letech se ve světě péceček mnohé změnilo. Nejsou to již ty drahé krabice s hlučným větrákem a zubatou grafikou bez zvuku, ale naopak, za přijatelnou cenu si můžete pořídit počítač, na kterém budete mít hry stejné jako na Amize a navíc řadu profesionálních programů ze všech oborů. Za cenu, kterou dáte za Amigu, monitor a harddisk si můžete koupit PC 386/40 MHz v podobné sestavě. Jak se rozhodnete, záleží jen na vás. Osobně bych doporučil Amigu pro toho, kdo se chce zabývat zejména grafikou a nevadí mu absence špičkových programů v některých oblastech (např. DTP QuarkXPress, nebo speciální programy z různých oborů). Amiga je také vhodná pro ty, kdo rádi programují a využívají přímo operační systém, který je u Amigy moderní a dobře zpracovaný. Nakonec je Amiga vhodná pro ty, kdo má málo peněz a chce za ně počítač s pěknou grafikou a zvukem, ale obejde se bez harddisku a místo monitoru použije televizor. Pokud váháte, jestli si pořídíte Amigu nebo PC, doporučil bych Vám PC. Získáte tím přístup ke všem možným programům, obsluha pod Windows myši je jednoduchá, s grafickou kartou TrueColor získáte 16,8 miliónů barev a s dobrou zvukovou kartou budete mít i zvuk mnohem lepší než jakákoliv Amiga. V současnosti je cenově optimální sestava PC 386/40 MHz, barevný SVGA monitor, paměť RAM 4 MB a harddisk 100 MB.

Závěrem

Mám dojem, že svět počítačů kompatibilních s IBM PC dosáhl para-

metrů, kterými se honosily donedávna exkluzivní počítače Apple Macintosh a v domácí sféře Commodore Amiga. Pécečka přitom útočí na obě tyto sféry. Pronikají jak do oblasti špičkové grafiky a multimédií, tak i do sféry her a zábavy. Obě firmy Apple i Commodore se cítí být na trhu ohroženy a v rychlých intervalech uvádějí na trh různé modifikace svých produktů, bez nějaké skutečně převratné novinky. Pozici nemají lehkou, protože proti nim nestojí jeden konkurent, ale obrovská spousta firem PC průmyslu, které pomalu, ale nezadržitelně zlepšují vlastnosti péceček, produkce stoupá a ceny klesají. Domnívám se, že již nastala doba, kdy pécečka ovládnou celý trh osobních počítačů s vysokou kvalitou za přijatelné ceny. Kdyby nebylo firem Apple a také Commodore, možná, že by firmy IBM a spol. dodnes vyráběly své kancelářské počítače na úrovni XT. Ovšem výsledek konkurence a pokroku je takový, že výhod Macintoshe a Amigy rychle ubývá a orientace na tyto systémy začíná být stále méně perspektivní. Tento názor je podpořen také skutečností, že v montážním závodě Commodore v Braunschweigu byla omezena zaměstnanost a také v oddělení výzkumu a vývoje ve West Chesteru došlo k propouštění.

Literatura:

- [1] R. Zeitler, A. Absmeier: Amiga 4000, Wunderkiste?, Amiga Magazin 10/92, str. 6
- [2] A. Absmeier: Interview mit Helmut Jost, Amiga Magazin 10/92, str. 14
- [3] S. Quinkerz, R. Zeitler, M. Eckert: Arbeiten mit dem Amiga 1200, Amiga Magazin 1/93, str. 6

RAYTRACING

realita na monitoru počítače

Slovo raytracing bude nejvíce povědomé asi příznivcům počítačové grafiky. Jinak lze říci, že raytracing je způsob zobrazení libovolných trojrozměrných předmětů ve fotografické kvalitě. Můžete si tak například na obrazovce navrhnout a nakreslit karosérii automobilu a pak si ji prohlížet ze všech možných úhlů a při různém osvětlení, přičemž výsledný obraz vždy věrně odpovídá realitě. Raytracingový program je v podstatě trojrozměrným CAD systémem. Ovšem kromě samotné tvorby 3D objektů je hlavním účelem tohoto programu práce s různými typy materiálů ze kterých jsou objekty zhotoveny (například sklo, zrcadlový povrch, kovový povrch, apod.), dále práce se světlem (lze volit různý počet osvětlovacích těles, jejich barvu, apod.), k dispozici bývají i různé typy objektivů kamery kterou je objekt jakoby pozorován (teleobjektiv, rybí oko,...).

Parametry

Původně byl raytracing i počítačová animace s ním související, doménou v podstatě pouze grafických pracovních stanic, nicméně díky stále vzrůstajícím výkonům mikroprocesorů pronikají tyto oblasti zpracování grafiky i do domácností. Typickým příkladem je tzv. Home computer AMIGA 500, který díky svým grafickým schopnostem (vysoká rychlost grafických operací, velké množství současně zobrazitelných barev), je velmi vhodný pro tzv. "super-realismus", jak se také někdy zobrazení typu raytracing nazývá. Samozřejmě, že u domácích počítačů nelze kvalitou ani rychlostí zpracování soupeřit se speciálními grafickými stanicemi, které pracují např. se 16 miliony barevných odstínů při rozlišovací schopnosti 1024 x 768 bodů. Navíc většina výpočtů probíhá téměř okamžitě. To je dáno jak hardwarem, tak i kvalitním programovým vybavením, které pak však v mnoha případech několikanásobně převyšuje původní cenu samotného počítače. Nicméně i na osobních počítačích jsou k dispozici programové produkty, které mohou poskytnout komfort a výkon na profesionální úrovni.

Příklad: Jako malý příklad práce s ray-

tracingovým programem uvedu postup vytvoření skleněné nádoby položené na zrcadlové podlaze. Nejdříve si vytvoříme pomocí editoru 3D objektů (což je obdoba trojrozměrného programu CAD) podlahu a to jako velký čtverec či obdélník umístěný na patřičných souřadnicích v prostoru. Pak zvolíme typ materiálu, ze kterého má být podlaha zhotovena. V tomto případě to bude materiál s maximální odrazivostí, t.j. zrcadlo. Poté na patřičných pozicích vytvoříme ze základních geometrických těles (válec, kužel, koule, hranol,...) požadovaný tvar nádoby. Tělesa jsou téměř u všech programů tohoto typu zobrazována ve třech základních pohledech (nárys, bokorys, půdorys), u některých programů je navíc k dispozici současně i čtvrtý pohled a sice drátový model v perspektivě. Poté zvolíme pozici pozorovatele (t.j. odkud se na předmět chceme dívat). Jako materiál si pro sklenici vybereme čiré sklo. Programy již buď samy obsahují různé velké knihovny materiálů, případně lze libovolný materiál zadáním patřičných parametrů vytvořit. Libovolně do prostoru umístíme zdroj světla, no a pak se již obrníme trpělivostí a počkáme než se výsledný obraz vykreslí v požadované kvalitě. Doba vykreslení obrazu je závislá jednak na zvolené kvalitě zobrazení (různé stupně grafického rozlišení, různé počty použitých barev), dále pak na volbě materiálů ze kterých jsou předměty vytvořeny (velmi náročné na výpočty jsou například skleněné a zrcadlové plochy) a dalším velmi důležitým faktorem je typ použitého mikroprocesoru. To, co počítá počítač s procesorem MOTOROLA 68000 s frekvencí 8MHz zhruba tři hodiny, má procesor typu 68030 s matematickým koprocесorem hotovo za necelých 10 minut. Vypočtený výsledný obraz skleněné nádoby bude přesně odpovídat realitě, včetně světelných odrazů a stínů.

Rychlost

Možná, se Vám zdá doba potřebná k vypočítání jednoho obrázku (zvláště na pomalejších typech procesorů) enormně dlouhá, ale musíte si uvědomit, že pro každý jednotlivý bod na obrazovce se složitými rovnicemi zjišťuje jeho výsledná barva a jas v závislosti na použitém materiálu, na hodnotě a barvě osvětlení, odrazů od jiných těles,

apod. Takovéto zpracování 3D obrazů patří i dnes mezi nejnáročnější počítačové úlohy.

Využití

Hlavními oblastmi využití raytracingu jsou: kvalitní animace, která je v některých případech již prakticky nerozeznatelná od reality, dále pak umělecký i průmyslový design, do kterých přináší tento způsob využití počítačové grafiky zcela nové možnosti. Na monitoru počítače si tak můžete například zobrazovat zařízení svého bytu a z mnoha variant různého nábytku a jeho rozmístění zvolit tu nejlepší. A z vašeho pohledu se bude obraz jevit, jako byste stáli v reálné místnosti zařízené patřičným nábytkem. Pokud má počítač k dispozici i vhodný hardware (tzn. Hard disk, velkou paměť RAM, dostatečně rychlý obrazový procesor), lze provádět s raytracingovými obrazy i animace. Tato činnost je však velmi náročná na výkon počítače a pro profesionální použití je také patřičně nákladná.

Přehled programů

Různé programy poskytují i různý komfort při tvorbě objektů, ale liší se výrazně i v rychlosti výpočtových algoritmů. Z klasických raytracingových programů pro počítače AMIGA lze jmenovat např. Reflections, Turbo Silver, Sculpt 3D, animační Sculpt 4D. Ke starším, ale profesionálním programům patří např. animační Caligari, který je však špičkový nejen funkcí, ale i cenou (okolo 3000 DM). Navíc je "ušit na míru" pouze pro procesor MOTOROLA 68030. Mezi novou generací programů typu raytracing a animation lze zařadit programy IMAGINE a REAL 3D, které se vyznačují jednak vysokým komfortem vytváření objektů, ale hlavně pracují rychleji než většina jejich předchůdců. Většina novějších programů pracuje již s barevným rozlišením až 24 bitů na jeden bod, což představuje pro každý z bodů jednu z palety 16 777 216 barev. Standardní barevné rozlišení je pouze 12bitové, což představuje 4096 barevných odstínů. Ty je však možno zobrazovat u každého modelu počítače AMIGA a i toto barevné rozlišení je pro většinu aplikací dostačující. V poslední době se objevilo několik programů pojatých ve stylu raytracingu i pro počítače standardu IBM PC.

Pavel Víšek

GURU

Následující články jsou převzaty z disketového magazínu GURU, se kterým Vás tímto způsobem chceme seznámit

Tak už Vás zase znova otravujeme tím GURU. Je to hrůza, zase musíte chudáci vkládat diskety do Vaší milé Amigy. Ale my doufáme, celá redakce, že i tahle šestka zaujme hlavně ty, kteří nechodí jednou za čtrnáct dní kupovat novou zábavnou páčku. Anyway. Milí čtenáři! Chtěli bychom Vás poprosit, šiřte zprávy o existenci GURU svým známým a kamarádům. To jen z toho důvodu, že nám stále přicházejí dopisy s dotazy typu: co to je, na co to je, proč, kam, jak, kudy, kolik, za kolik. Už mám z toho ledvinovou koliku. To totiž proto, že mrcha PNS nám nechce náš, samozřejmě již i Váš časopis, distribuovat. A nechápu proč. Tak reklama je drahá, prostě na ni nemáme, když chceme být cenově přístupní všem amigistům. Ovšem jedno je jisté: GURU je tu pro Vás. Ať už PNS bude nebo nebude. OK! READY!

LET'S GO TO THE GURU #6! Redakce

ÚVOD

HI !!! Hned v úvode musím skonstatovať, že k našej radosti pomaly stúpa počet dopisov adresovaných na DEMO-DEPO. Bohužiaľ kritika nie je vždy konštruktívneho charakteru... Ale znesieme to. Najviac sa tešíme dopisom, v ktorých ponúkate svoje skúsenosti. Nech sa páči, dvere sú otvorené pre každého... Na každého si nájdeme čas aj priestor. Dostali sme aj niekoľko (presne 2) dopisov, podľa ktorých si zaslúžime "veľkú po papuli". Dôvod je jednoduchý: prezrádzame vraj "výrobnú technológiu a tajomstvá". Nevieť však pochopiť, prečo by sme neuverejnili skúsenosti ohľadom programovania našej AMIGY, prečo by sme mali zatajiť skúsenosti iných a vlastné. Možno sa dotýčnej boja, že okrem nich, vyvolených, bude môť aj druhý spraviť demo (a lepšie)? Náš cieľ je práve opačný, pomôcť, poradiť, usmerniť. Podľa môjho názoru kto je šikovný a zaujíma sa o problematiku, skôr, či neskôr aj sám dôjde na jednotlivé figle. S našou pomocou sa mu to možno podarí zvládnuť za kratší čas. Predstavme si len, že by si Edison objav svojej žiarovky bol ponechal pre seba! Možno, že aj dnes svietime ešte petrolejovými lampami... A tiež nie je ťažké si domyslieť, kde by bol pokrok, ak by každý rozmýšľal podobne!

(ani AMIGU by sme namali !!!) S podobnými názormi nemôžeme v žiadnom prípade súhlasiť, sú "nezdravé", ba priamo "choré" !!! *Machex*

MAX Text Editor

Max Text Editor je prvý pôvodný textový editor so zabudovaným anglicko-slovenským slovníkom od firmy Antik Soft z Košíc. Je určený pre verzie počítačov Amiga 1.2 a vyššie. Na prvý pohľad pripomína MTE známy Cygnus. Ovšem je to len zdání, pretože jeho menu je veľmi bohaté. Pri kúpe MTE dostanete dve 3.5" diskety (editor a slovník), manuál, licenčný list a ochranný modul. Všetchno je zabalené v bledomodré papírové krabici (ktorá mmm.....). Ochranný modul sa zasovává ešte pred spustením editoru do joy portu č. 2. Bez neho program beží, ale ako demo verzie. Manuál je psaný srozumiteľne, lenom nás zarazilo, že k 27stránkovému manuálu dávajú už doplnky a opravy.

Popis

Samotné spustenie programu je štandardné, program sa pta, má - li kopírovať slovník do RAMky, kolik chceme vyhradiť pamäť pre editor a maximálny počet riadkov v texte. Posledné dve majú štandardné hodnoty 100kB a 1000 riadkov. O funkciách jednotlivých položiek menu sa vyjadřovať nebudu, fungujú ako majú. Za zmienku stojí prekladový slovník. Slovník v základnej verzii o.sahuje asi 36.000 hesel. Podľa slov autorů se již pripravujú také ďalšie datové diskety. Samotný program umožňuje dva spôsoby práce so slovníkom: Prvým spôsobom je nakliknutím neznámeho slova v texte a zvolením funkcie Text v komunikačnom okne slovníku sa vypíšu všetky možné významy hľadaného slova. Ďalšie významy jsou voliteľné príkazy Next a Prev. Druhým spôsobom je hľadanie neznámeho slova funkciou Find, a to priamym vepsaním reťazce do komunikačného okna. Ako zaujímavosť uvádzam funkciu Say C.S. Jedná sa o upravený zvukový výstup s intonáciou na slovenské jazyky.

Hodnocení

Celkové hodnotenie je vcelku kladné, program pracuje vyhovujúcim spôsobom. Lze vytknout pomalé prehľadávanie vo slovníku a u pôvodného čs editoru by podľa nás malo byť po našom i menu (je to vec osobného prístupu?...!?) Ale za cenu 450 Kčs ho môžem doporučiť. Zájemci si môžu psat na adresu: Antik Soft SNP 16 040 11 Košice tel.: 095/34 356 Testing: Helix

AMOS

Základné princípy

=====

V tejto časti sa zoznámime so základmi

konštrukcie programu v AMOS Basicu.

Premenné

Voľba názvu premennej záleží len na Vás a môže obsahovať písmena aj čísla. Je tu iba jedno obmedzenie. Všetky variácie mien musia začínať písmenom a nesmú sa vzťahovať na nejaký existujúci príkaz v AMOS-Basicu. Premenné musia byť celé a nesmú obsahovať medzery. Keď požadujete medzeru, musí sa označiť úvodzovkami.

Typy premenných

AMOS-Basic používa 3 rozdielne typy premenných.

Celá čísla

Na rozdiel od iných verzií basicu Amos štandardne používa všetky premenné ako celé čísla. Integery, ako sa označujú v angličtine, sú ideálne pre použitie v hrách. Všetky výpočty, ktoré používajú celé čísla prebiehajú rýchlejšie ako pri použití normálnej plávajúcej čiarky, použitie celých čísel vo Vašich programoch má za následok nesmierne zrýchlenie. Každý integer je ukladaný do 4 bytov a môže byť v intervale od -147.483.648 do +147.483.648.

Reálne čísla

Ak chceme použiť v AMOS-Basicu premenné ako reálne čísla, musíme za nimi použiť znak #. Každé reálne číslo premennej je ukladané do 4 bytov a môže byť v rozsahu od 1E-14 až 1E-15. Všetky hodnoty sú s presnosťou siedmich desiatinných miest.

Reťazové premenné

Reťazové premenné môžu obsahovať text, tak ako aj čísla. Tieto premenné sa odlišujú od normálnych premenných znakom dolaru na konci. Dĺžka Vášho textu môže byť ľubovoľná od 0 do 65 500 znakov.

Priradovanie hodnoty premennej

Priradovanie hodnoty premennej sa prevádza veľmi jednoducho, je zhodné s inými typmi Basicu. Spojíme jednoducho meno premennej s hodnotou, ktorú chceme do nej uložiť znamienkom rovná sa. Napríklad priradenie premennej VAR hodnotu 10, VAR=10.

Pole

Niekedy potrebujeme kombinovať súčasne viac premenných a toto zabezpečíme formou poľa. Pole vytvoríme pri použití príkazu DIM. DIM definuje tabuľku premenných vo Vašom AMOS-Basicu. Táto tabuľka môže mať veľmi rôzne rozmery, aké chcete, ale každá dimenzia je limitovaná maximom 65 000 elementov.

Konštanty

Konštanty sú jednoduché čísla alebo reťazce, ktoré sú uložené do premenných alebo sa používajú k Vašim výpočtom. Volajú sa konštantami preto, nakoľko nedochádza k zmene hodnoty v priebehu vykonávania Vašeho programu. Nezabudnite, že všetky numerické konštanty sú používané ako celé čísla. Všetky ostatné čísla v plávajúcej čiarky sú zmenené na celočíselné premenné. Konštanty môžeme samozrejme taktiež vkladať ako binárne alebo hexadecimálne čísla. Binárne čísla odlišujeme znakom % a hexadecimálne čísla \$.

Aritmetické operácie

Pri našich výpočtoch môžeme použiť tieto aritmetické operácie: umocňovanie delenie a násobenie zbytok z delenia + a - logické AND logické OR logické NOT Tieto vypísané operácie majú prioritu vzostupnú. Vo výpočtoch sa budú najprv vykonávať operácie s vyššou prioritou.

INC

Funkcie INC pridá hodnotu 1 do celočíselnej premennej a je podobná inštrukcii mikroprocesoru 68000. Je to logický ekvivalent rovnice VAR=VAR+1, ale rýchlejší.

DEC

Táto inštrukcia odpočíta hodnotu 1 z celočíselnej premennej.
Např. A=2:Dec A:Print a výsledok=1

ADD

Základom tejto inštrukcie je okamžitý súčet hodnoty výrazu EXP do celočíselnej premennej V. Je to ekvivalent riadku V=V+EXP.

Reťazcové operácie

Ako v iných verziách basicu Amos umožňuje jednoduché spojovanie dvoch reťazcov. Príklad: A\$="Amos"+" basic" Print A\$ výsledok Amos basic Ale Amos umožňuje samozrejme i odčítanie a môžeme použiť i základné logické operácie ako väčší, menší, =.

Artura

Tento krátky program odporúčam milovníkom bludiskových hier. Hlavnú postavu vodíme medzi nekonečnými stenami kaštieľa, kým nesplní cieľ svojho poslania. Na prvý pohľad nič zložitého, ale život je krutý... V kaštieli stretávame rôzne postavy, nie vždy s kladným úmyslom: trpezliví s výzorom turka, potkany a mnohé iné "škaradé veci". Našu energiu symbolizuje špirála, ktorá sa nachádza v

spodnej časti obrazovky. Kvalita hry nie je "super", ale napriek tomu poskytuje počas dlhých jesenných večerov príjemnú zábavu. BEAR

Časopis

Již minule jsme psali o vzniku nového časopisu pro širokou obec uživatelů počítače AMIGA. Nyní Vás můžeme informovat blíže: Název : AMIGA star Rozsah : 30 stran Cena : bude nejnižší ze všech u nás vycházejících amigáckých časopisů Obsah : orientace ne na hry!!! Formát : A4 Periodicita : měsíčník Nulté číslo vyjde koncem tohoto roku, předplatitelům GURU a dalším zájemcům bude zasláno ZDARMA s možností objednání celého ročníku 1992. První číslo pak vyjde v lednu 92. Zájemci o nulté (ZDARMA) a další čísla mohou psát na adresu: (vypuštěno red.AR - neplacená reklama)

Céčko 2

AHOJ !!! A jsme tu opět s další lekcí výkonného a věřím, že již i Vašeho oblíbeného jazyka C. Všichni kteří se rozhodli sledovat tento kurz si jistě již sehnali nějaký překladač jazyka C, pokud se Vám dosud nepodařilo zajistit si potřebné programové vybavení, mám pro Vás malou radu do života. Pokud nemůžete něco sehnat čtete inzeráty. Pokud jste se rozhodli této rady uposlechnout můžete začít s inzertní rubrikou časopisu GURU. S dobrými radami se má šetřit a proto raději začneme s další lekcí konkrétně s datovým typem pole.

Datový typ pole

Pole je nejstarší datová struktura, která byla v programovacích jazycích k dispozici "odjakživa" (tj. dávno před Fortranem). Hodnota typu pole je tvořena konečnou posloupností (pevné délky) jiného jednoduššího typu. Jazyk C má definováno pouze jednorozměrné pole, více rozměrná pole se definují jako pole polí. Tato skutečnost je z hlediska programátora nezajímavá a proto budeme dále hovořit o více rozměrných polích tak jak je známe z jiných jazyků. Složky pole jsou indexovány pomocí indexů. Počet indexů určuje kolika rozměrné je pole. Pomocí jedno rozměrného pole lze popsat vektor, dvourozměrným polem matici a třírozměrným pole prostor, možná jsou i více rozměrná pole. Definice pole v C vypadá takto: typ identifikátor [x][x]... typ - některý z základních datových typů tak jak byly popsány v první lekci. identifikátor - identifikátor (jméno pole) tvořený podle běžných pravidel pro tvorbu identifikátorů. [x] - indexy určující velikost pole, počet indexů určuje rozměr pole.

Příklad definice polí:

Deklarace jednorozměrného pole:

```
char a[5]; _ a[0]
```

```
a 0 1 2 3 4
```

Jednorozměrné pole "a" do kterého můžeme uložit 5 hodnot typu char, pole zabere v paměti 5 bytů. Zápis dat do pole lze realizovat takto: a[0]=1; a[1]=2; a[2]=a[1]; a[3]=255; a[4]=100; nebo char a[5] = {1,2,2,255,100}; Jak je vidět index pole začíná od 0, je třeba si uvědomit, že nejvyšší prvek pole, který můžeme použít musí mít index o 1 nižší než je velikost námi definovaného pole.

Deklarace dvourozměrného pole:

```
short t[4][5];
```

Pole zabere v paměti prostor 4*5*2 bytů (short = 16 bitů tj.2 byty).

Zápis do dvourozměrného pole:

```
t[2][3]=5000; nebo short f[3][2] = {  
{3598,1000}, {1111,9874}, {9871,3697} };
```

Deklarace trojrozměrného pole:

```
long M[3][5][3];
```

Pole zabere v paměti 3*5*3*4 bytů. Zápis do pole se provádí obdobným způsobem jako u 2 rozměrného pole.

Ukazatel

Již samotný pojem ukazatel dává tušit o co půjde, ukazatel ukazuje na data v paměti (datový objekt v paměti). Z uvedeného je patrné, že ukazatel obsahuje adresu paměti na které se nacházejí data. Jako u všech deklarací musíme i při deklaraci ukazatele uvést jeho typ a identifikátor, před identifikátorem musí být uveden znak "*", který odlišuje ukazatele od ostatních proměnných. Typ proměnné určuje po kolika bytech se bude hodnota ukazatele zvyšovat (snižovat) v případě jeho zvýšení (snížení) o jednotku. Příklad: main() { char *a; a = "Commodore Amiga"; printf("%5d\n",a); printf("%5d\n",*a); printf("%s\n",a); } Popis programu: - deklarace ukazatele "a" typu char - ukazatel a je přiřazena adresa paměti na kterou byl uložen řetězec "Commodore Amiga" - při zobrazení obsahu "a" získáme adresu na které je uložen řetězec - pomocí *a můžeme ukazatel převést na běžnou proměnnou obsahující údaj uložený na dané adrese zde to bude číslo 80 (tj.ASCII kod písmene C) - poslední řádek vytiskne samotný řetězec Commodore Amiga.

Struktura

Struktura je speciální datový objekt jazyka C a pro systémové programátory představuje i nejpoužívanější datový objekt. Struktura definuje skupinu proměnných stejných nebo různých typů jako


```

struct zakaznik { char *jmeno; long idcislo;
short konto; };
struct zakaznik Novak = { "Jan Novák", 1,
2500 };
struct zakaznik Kral;
main()
{
Kral.idcislo = 2; Kral.jmeno = "Vlastimil
Kral"; Kral.konto = 300; printf("Nase pohle-
davyky:\n");
printf("%s - %5d\n", Novak.jmeno,
Novak.konto);
printf("%s - %5d\n", Kral.jmeno,
Kral.konto);
}

```

Nejprve jsme tedy definovali tvar struktury zakazník, dále na základ této struktury definujeme strukturu zákazník s jménem Novák a ihned ji plníme údaji. K naplnění této struktury je použit první možný způsob, kdy je naplněna celá struktura najednou. Není tedy třeba uvádět jména jednotlivých prvků struktur a jim přiřazovat obsah. Nevýhodou je, že struktura musí být definována celá, žádný údaj nesmí být vynechán (je možné údaj nahradit 0) a data musí být zadána ve správném pořadí. Struktura Král je nejprve definována jako "prázdná" a v programu jí jsou přiřazeny hodnoty. Přiřazení obsahu prvku struktury vypadá obecně takto: jméno struktury.jméno proměnné = přiřazovaná hodnota daného typu; "." představuje operátor - odkaz na prvek struktury popsané před tečkou. Čtení obsahu struktury probíhá stejně. Systém počítače Amiga používá struktury k popisu jednotlivých částí a objektů, autoři operačního systému definovali několik stovek struktur popisujících vše od běžícího programu až po okno. Nelekejte se nebudete se je muset učit. Popis struktur, které budu v kurzu popisovat uvedu zvlášť a Vy si je budete moci vytisknout a postupně si tak vytvořit knihu struktur do které v případě potřeby

libovolně nahlédnete. Definice jednotlivých struktur nebudete muset ani přepisovat do programů, jejich definice jsou uloženy na disketě jazyka C v tzv. hlavičkových souborech (mají koncovku .h), k programu se připojují příkazem. #include <jmeno> Tyto příkazy se zpravidla uvádějí jako vůbec první příkazy programu a způsobí přihrání příslušných souboru při překladu programu, podrobnosti uvedu později. Popisem struktur jsme popsali všechny nejpoužívanější typy dat, mimo dosud definované typy existují ještě výčtový typ, union a konstanty, ale jejich význam je "omezený" a budou popsány později. Poslední, co je nutné k definicím typů dat dodat je, že pro zvýšení přehlednosti a zkrácení lze pro jednotlivé typy dat definovat synonyma. K definování synonym se používá klíčové slovo typedef. Příklad: #typedef unsigned long ULONG; #typedef short BOOL; ULONG delka; BOOL ano; Definuje typ ULONG , který odpovídá typu unsigned long, použitím ULONG místo delšího unsigned long si ušetříme práci a program se zpřehlední. Typ BOOL, odpovídá typu short, proměnné typu BOOL pak lze používat výhradně pro ukládání boolovských hodnot (0,1) a typ short pro ostatní, program se opět zpřehlední. Synonyma pro jednotlivé typy si můžete jednak určovat sami nebo využívat ty které jsou již předdefinovány v souboru types.h, který pokud je chcete použít připojte k programu příkazem:

`#include <exec/types.h>`
Jejich popis a přehled všech typů najdete
v přehledu hlavních typů dat.

OPERÁTORÝ

Dosud jsme se seznámili s operátory:

= operátor přiřazení

. odkaz na prvek struktury popsané před tečkou

+ operátor sčítání

- operátor odčítání

/ operátor dělení

* operátor násobení

* operátor adresování nepřímě
(typ ukazatel)

Dále existují relační operátory:

== relační operátor rovnosti

< relační operátor menší

> relační operátor větší

<= relační operátor menší rovno

>= relační operátor větší rovno

!= relační operátor nerovno

Logické operátory:

&& logický operátor AND - logický součet

|| logický operátor OR - logický součin

! logický operátor NOT - negace

^ bitový operátor NOT

& bitový operátor AND

| bitový operátor OR

Bitové operátory provádějí příslušné log-

ické operace na úrovni jednotlivých bitů. Dalšími operátory jsou:

<< bitový posun vlevo

>> bitový posun vpravo

a = 1 << 4; přiřadí proměnné a hodnotu 32
00000001 00001000 posun o 4 místa
vlevo

++ operátor inkrementace objektu výraz `i=i+1`; má stejný účinek jako `i++`; tento je rychlejší. U tohoto operátoru rozhoduje také zda je uvedeno `i++` nebo `++i`, pokud je operátor uveden před objektem, dojde nejdřív k jeho inkrementaci a pak se objekt použije, v opačném případě se inkrementuje až po použití

- - operátor dekrementace, používá se stejně jako ++

% operátor modulo dělení (dělení
bezezbytku)

-> odkaz na prvek struktury odkazované adresou, podrobnosti později.

op= složený operátor přiřazení. Proměnné vlevo je přiřazena hodnota získaná realizací operátoru op a výrazu vpravo. Jako operátor se mohou použít : " , + , * , / , % , < , > , & , ^ , | " výraz i+=20 je totožný s výrazem i = i+20; & adresa (získání adresy objektu)

Příkaz cyklu for

Cyklus for představuje notoricky známý cyklus s známým počtem průchodů, příkaz for má tento tvar:

```
for(výraz1;výraz2;výraz3) { tělo cyklu }
```

Příklady:

```
for(i=0;i<100;i++) { x = x + 2;
printf("%3d\n",x); }
```

Proměnné cyklu *i* je přiřazena 0 (*i*=0), tato proměnná je při každém průchodu cyklu zvyšována o 1 (*i*++), cyklus je prováděn dokud je splněna podmínka *i*<100.

```
for(i=10;i<=200;i=i+15;) { i++; }
```

Pracuje stejně jako předešlý cyklus, proměnná cyklu je při každém průchodu cyklem zvyšována o 15.

```
for(a=0;a<10000;a++) { ; }
```

Jde o tzv. prázdný cyklus, který pouze zpomalí činnost programu. Na multitaskingových počítačích je používání těchto cyklu k zpomalení činnosti programu rovnou zločinu proti procesoru a dobrý programátor je nikdy nepoužije.

Podmínka if else

Opět notoricky známé příkazy pro větvení (rozhodování), syntaxe v C je následující:

```
if(logický výraz) { funkce která se vykoná  
pokud je logický výraz pravdivý (TRUE) }  
else příkazy které se vykonají pokud je  
logický výraz nepravdivý (FALSE) Příkaz  
else lze vynechat pokud má program  
(pokud je logický výraz nepravdivý)
```

pokračovat za fukcí (příkazem) která se provede pokud je podmínka splněna. Příklady: `if(a == 10) printf("a=10\n");`
`if(a == 20 || b <= a) { a = a + b; b = b * 2; }`
 ... První podmínka testuje zda se a = 10 , pokud ano je proveden příkaz `printf()`; a pak program pokračuje druhou podmínkou. Pokud splněna není pokračuje program přímo druhou podmínkou, která testu je zda se a=20 nebo b<=a, pokud je alespoň jedna z těchto podmínek splněna (jsou spojeny logickým operátorem OR) provedou se příkazy v složených závorkách jinak program přímo pokračuje dalším příkazem programu ...

Konstrukce switch case default

Pomocí podmínky `if` můžeme program členit vždy pouze na dva stavy pravda / nepravda. Pokud tedy budeme chtít zjistit zda má proměnná a hodnotu 0,1,2,3 budeme potřebovat několik příkazů `if`. Při použití příkazu `switch` vystačíme s jedním příkazem.

```
switch(řídící proměnná) { case podmínka:
příkaz; case podmínka: příkaz; . . . . .
default : příkaz; }
```

`switch` zabezpečuje přenesení řízení programu podle hodnoty řídící proměnné. Provádění programu bude pokračovat příkazem, který následuje za prvním klíčovým slovem `case` nebo za klíčovým slovem `default` pokud není splněna žádná podmínka. Pokud není uveden příkaz `default` pokračuje činnost programu, pokud není splněna žádná `case` podmínka, prvním příkazem za konstrukcí `switch() { }`.

Příklad: `switch(a) { case 0: printf("a=0\n");break; case 1: printf("a=0\n");break; case 2: printf("a=0\n");break; case 3: printf("a=0\n");break; default: printf("a<0 nebo a>3"); }`

Klíčové slovo `break` přeruší provádění instrukcí v struktuře, v které byl použit. Program pokračuje prvním příkazem za konstrukcí `switch`. Pokud ji byla nalezena hodnota "a" nemá cenu testovat další hodnoty. Na závěr: Touto lekcí jste zvládli základní výrazy jazyka C a v dalším našem setkání budeme moci podniknout první skutečný výlet do systému. Příště tedy poprvé otevřeme okno do neznámého světa, konečně se také dostane na demonstrační programy které jsem sliboval. Radou jsem začal a radou skončím, jak jste si již jistě všimli jsou příkazy C tvořeny anglickými slovíčky, obdobně tomu bude i u názvů systémových funkcí, je proto více než vhodné pokusit se naučit anglicky. Myslím, že znalost angličtiny Vám pomůže i v životě vždyť čeština ani slovenština nejsou, a podle tajných zpráv z OSN ani nebudou světovým jazykem číslo 1.

D. Francouz

Tipy a triky

=====

Dargon's Lair II

zastav hru a napiš:
 GET MORDROC DIRK.

Gremlins II

Do tabulky score napiš: SINATRA.

Ninja Warriors

Stlač klávesu Caps Lock a vpiš:
 MAY THE FORCE BE WITH YOU-energia
 CHEDDAS - body

Midnight Resistance

Do tabulky score napiš:
 ITSEASZWHENZOUKNOWHOW

Car Vup

Sú 2 cheaty v tabuľke score:
 PUSSYCAT alebo ARNIECAR

Manix

Kódy levelov:
 MANIX ZONE SPACE MOON TIME
 MOTIVATE TOM MAJOR MIKE SARAH
 DOUG NEIL IXION KINETIC TRAPCLI-
 MAX CLIMAX

Loopz

Niekoľko kódov dp levelov :
 01 EASY 06 GRVY 11 TRBY 16 STNL 21
 GZPN 26 PLGR 31 KRNC 36 BGDK 41
 FRNK 46 ZSZS

Lettrix

Taktiež kódy levelov:
 Level 05: 4489 Level 10: 2350 Level 15:
 6719 Level 20: 9521 Level 25: 2245 Level
 30: 1379

Night Shift

B - Banán K - Čerešňa A - Ananás P - Z -
 Citrón 2 PZAZ 3 KBBZ 4 AZAA 5 AAZK 6
 KPPA 7 KAZB 8 ABAK 9 AZZK 10 ZBPP
 11 BAKP 12 KPBP 13 PKBA 14 AKPB 15
 PPAA 16 BBAB 17 BPKD 18 PZZP 19
 ZAKP 20 KAAK 21 ZKAA 22 PKZB 23
 PKKZ 24 PAZZ 25 BAAZ 26 PKKB 27
 BKZB 28 PBBA 29 KPKA 30 KKBP
 Zostavil : BEAR

P. P. HAMMER AND HIS PNEUMATIC
 WEAPON. LEVEL CODE WORDS 2
 AUEGVFWG 3 ITBIERG 4 ARRFRCBF 5
 IJJHEEBTE 6 AIAEGASE 7 IGUAVGD 8
 AFGDCUUD 9 IEDDTTIC 10 ACTAVRHB
 11 IBJAIJCB 12 AACBRIJA 13
 JVVVFGEW 14 BUIVHFDW 15 JTFW-
 BEVV 16 BRVWDCFV 17 JJSWUBAU 18
 BIEVWAWT 19 JHBVJWRT 20 BFRJ-
 SUBS 21 JEHIFTTR 22 BDAIHSSR 23
 JBUSBJGJ 24 BAGSDIUJ 25 GWDRCHII
 26 CUUETFGH 27 VTGEVEUH 28 CSD-

FIDIG 29 GJTGRBHF 30 CIJGEACF 31
 VHCHGWJE 32 CFWHAUEE 33 GEIAC-
 DD 34 CDFGTSVC 35 VBVGVJFC 36
 CASFIAB 37 HWEESHW 38 DVBEF-
 GRA 39 WTRSHEBW 40 DSHSBDTW 41
 HRARDCSV 42 DIUIUAGU 43 WHGI-
 WWUU 44 DGDJJVIT 45 METVSTHS 46
 DDJVFSCS 47 WCCWHRJR 48 DAWW-
 BIER 49 EWITAHDJ 50 TVFUCGVI 51
 TTWTEFI 52 ESIBVDDH 53 ERFAICVG
 54 TIVARAFG 55 THSDEWAF 56
 EGEDGVWF 57 EFBCAURE 58 TDR-
 FCSBD 59 TCHETRTD 60 EBAFVJSC 61
 FWUGJHGB 62 UVGGSGUB 63 UUDHF-
 FIA Peter Danko, Prievidza

DIA

Kdyby někdo chtěl vidět svoje grafické
 výtvary v albumu, třeba oblíbenou Ray-
 Tracking grafiku, dnes už ani toto není
 problém. Objevilo se totiž první zařízení
 konvertující 24 bitové 16.8 mil. barevné
 obrázky Amigy. Jmenuje se AGFA
 FORTE. Amigácký obrázek o max.
 rozměrech 4000x4000 pixelů je možno
 převést na barevný diapozitiv 24x36mm
 nebo přímo fotografii 18x24cm. Za třicet
 marek výrobce ze zaslaného obrázku
 vytvoří diák 24x36mm. Pro zájemce příj-
 mané formáty: RGBN, RGB8, IFF-24, Raw
 RGB, Standart Amiga IFF. A na závěr
 adresa: Christ Obermaier Karl-Marr-Str. 1
 8000 Munchen 71 tel.: 0 89/7 91 44 39
 Gaborca

Dopis

Ahoj lidi!

Jsme rádi, že nám píšete, že máme co
 číst a také odkud čerpat náměty. Překvapuje nás stále větší zájem o
 GURU, což svědčí asi tom, že snad naše
 práce není až tak zbytečná. Jsme
 potěšeni i vzrůstajícím počtem přispí-
 vatelů, čím (myslíme si) se zvětšuje
 aktuálnost a atraktivita. Proto tedy děku-
 jeme všem našim stálým i nestálým
 dopisovatelům a zasílačům čumkaret.
 Pište dál, víc a víc, jenom bacha ať
 nestrháte poštu. Nemohu nevzpomenout
 včera příšlý dopis od našeho stáleho
 pisatele, přítele Jíry. Všichni víme na čem
 jsme. Přehlédnou 3 chyby v dopise a
 pomyslím si, že už určitě bude nažhavená
 tužka a papír, ještě než vloží tuto šestku
 do své Amigy. Ale teď vážně. Ten Lamer
 tam nebyl schválně. To bych radši
 rozsekal drive a Amigu na cucky, než
 našim stálým odběratelům "schválně"
 aidovat diskety a Ramky. Již jsme zjistili,
 odkud vítr fučí a udělali jsme rázná
 opatření, aby se to neopakovalo. Tedy na
 závěr, přijměte od nás omluvu za tento
 incident a doufáme, že zůstanete i nadále
 takovým, jakým jste. P.S.: Pane Jíro, v pří-
 padě naléhavých záležitostí, pište na

adresu: Láďa H. (vypuštěno AR).
Takto jej dostaneme STOPRO!! <Helix>

DELUXE PAINT

Myslím si, že samotný názov hovorí za seba. Týmto uvádzame nový serial, ktorý sa bude zberať s jedným najlepším a najčastejšie používaným grafickým programom. V poslednej dobe uzreli svetla vo viacerých časopisoch popisy, seriale zaoberajúce sa s DPAINT. Sú spracované výborne, preto opakovať známe veci je zbytočné. Skôr sa budeme snažiť zamerať na popis a praktickú ukážku takých bombónikov a lahôdok, ktoré sú nevyhnutné pre prácu GFX MANA. V tejto časti si povieme niečo o príkaze

***** * MAKE * *****

Je nenápadne "zašitý" v menu EFFECT/STENCIL. Mnohí užívatelia ju odpíšu mávnutím ruky, pritom ani nevedia, akého pokladu sa vzdávajú. Pri príprave LOGO sa bez nej nezaobídeme. Dovolím si tvrdiť, že je dôležitejšia ako napr. LOAD, alebo SAVE. Ak aktivuješ danú funkciu, vykreslí sa okienko s farebnými registrami a nápismi:

CLEAR INVERT MAKE CANCEL

Na prvý pohľad nič zvláštneho.

Dokáže iba jednu vec: môžeme vyznačiť, ktoré farby má počítač "vidieť" pri rôznych operáciách.

Nepochopil si, o čo sa jedná? Počkaj, pomôžem Ti. Pozorne si prezri naše LOGO z predchádzajúceho GURU 4. Za nápisom vidieť tieň, ktorý vrhá text, Ako to spraviť? 1. Vystrihneme nápis z obrázku (ikona tvaru štvorca na pravej strane obrazovky). 2. Vystrihnuté LOGO umiestnime na voľnú časť obrazovky (stlač ľavé tlačítko myši). 3. Nasleduje "vyčistenie", to znamená, že okrem nápisu sme vystrihli aj pozadie, ktoré nám prekáža. Preto si zvolíme farbu pozadia, lupu a bod po bode vymažeme zbytočné "smeti". 4. Čiernou farbou vyplníme písmená. 5. Vystrihneš takto vyrobený nápis DEMO-DEPO a skúsiš ho umiestniť "medzi" nápis a pozadie. Hm.... Prekryje pozadie (to chceme), ale prekryje aj pôvodný nápis! (to nechceme.) Tvoj pohľad sa vyjasní, lebo si došiel na to, že Tvoja práca bola zbytočná, takto nedosiahneš vytúžený cieľ. Skrátka bez úspechu si strávil niekoľko 10 minút pred obrazovkou. Teraz prichádza na scénu MAKE !!! Áno tento príkaz je riešením našich problémov! Spomeň si, čo dokáže?!! - umožňuje vyznačiť farby, ktoré má počítač "vidieť" pri rôznych operáciách. Ak túto vetu čítaš v popise DPAINTU, veľa Ti to nepovie a preto sa aj väčšina užívateľov s ňou ďalej nezaobera. Snáď odteraz mu budeš veno-

vať patričnú pozornosť. A teraz vyriešme náš problém použitím MAKE: 1. Zvolíme MAKE a naklikneme všetky farby, okrem tých ktoré tvoria LOGO. Tým sme určili, že počítač bude brať do úvahy iba farby LOGO. 2. Vystrihneme LOGO. Vidíme, že sme vystrihli len nápis, pozadie NIE. Počítač ignoroval ostatné farby (pozadia) a takto odpadáva pracné "vyčistenie" brushu od zvyškov pozadia. 3. Znova naklikneme MAKE a teraz určíme, aby stroj videl všetky farby okrem farieb LOGO a farby tieňa - ten bude čierny. Spravíme to jednoducho: naklikneme INVERT a ešte čiernu farbu - ako farbu tieňa. 4. Z palety si zvolíme čiernu farbu a z menu mód FARBE (klávesa F2). 5. Čierny nápis bude teraz medzi pozadím a LOGOM. Stačí už len naklinúť tieň na správnu pozíciu. 6. An koniec neuabudni vypnúť funkciu MAKE (FREE). Celý proces trval iba niekoľko sekúnd a kľudným svedomím si môžeme vychutnávať lahodné arómy nášho zaslúženého piva (odporúčam Hurbanovský Zlatý Bažant !!!). Pre lepšie pochopenie uvediem ešte jeden príklad. Pozri si LOGO z GURU 4. Vidieť na ňom písmená D obrátené navzájom chrbtom., Zaujímavý bude pre nás teraz rámček, ktorým sú písmená zarámované. Má hrúbku troch pixelov a všimni si jeho farbu! Obsahuje 16 odtieňovej šedej farby za sebou, ktoré sa opakujú. Teraz popíšem, ako vyrobiť takýto rámček (alebo iné objekt): Najprv som pripravil paletu odtieňov šedej farby (- ako? prečítaj si článok "Postupnosti farieb"). Za použitia každej farby som nakreslil úsečky vedľa seba, ale vyždy so svetlejšou farbou. Takto som dostal vytieňované "potrubie", ktoré som vystrihol a natočil o 45 stupňov. Nakreslil som si rámček napr. s červenou farbou a za pomoci MAKE som určil, aby počítač videl len farbu rámčeka. Takto som ľahko naložil vytvorenú postupnosť farieb na rámček. Možno keď to čítaš, zdá sa to byť "nestrávitelné", ale akonáhle si načítaš DPaint a vyskúšaš to v praxi, čoskoro spoznáš aký poklad máš v ruke. A na záver samotný popis funkcie MAKE: Po aktivovaní funkcie MAKE vidíš obsah jednotlivých farebných registrov. Každá farba predstavuje jeden obdĺžnik. Ak naklikneš na niektorú, vedľa nej sa objaví čierny znak, opätovným nakliknutím zmizne. Počítač "vidí", teda berie do úvahy iba tie farby, vedľa ktorých NIE JE čierny znak. - CLEAR - vymaže nastavenie - INVERT - "obráti" vyznačenie, čo bolo vyznačené vymaže a opačne. - CANCEL - opustenie funkcie bez zmien Pri zhotovovaní fontov a LOGO je táto funkcia nepostrádateľná!

FRICFORCE

FARBY

Už viackrát som sa zmienil o použití vhodných farebných prechodov, ich kombinácií, ale stále Ti ešte dlžím ich vysvetlenie. Čo sú to farebné prechody? Tento pojem existuje iba v mojom slovníku, totiž lepšie slovné spojenie som nevedel vymyslieť. Ja pod ním rozumiem spôsob, akým sú zostavené farby vo výplniach LOGO, alebo fontov. Ak sleduješ demá s otvorenými očami, pravdepodobne Ti neuunikla pestrofarebnosť LOGO a určite si obdivoval majstrovsky zladené farby. Pokúsme sa aj my vyrobiť zaujímavý vzor, ktorým môžeme vyplniť naše fonty, alebo LOGO. Predpokladám, že už máš Dpaint v počítači a teda môžeme začať. V prvom rade si zvolíme register farieb, ideme ich miešať. Naklikneme si farbu č. 1 a zložky RGB stiahneme na nulu. Dostaneme čiernu farbu. Naklikneme ďalšiu farbu a zložky RGB nastavíme na hodnotu 1. Pri ďalšej farbe nastavíme RGB zložky na hodnotu 3 atď. V konečnom výsledku dostaneme 16 odtieňov šedej farby počnúc čiernou až po bielu. Túto našu činnosť môžeme aj automatizovať pomocou príkazu SPREAD. Prvý farebný register nastavíme na čiernu, 16. na bielu. Teraz naklikneme nápis SPREAD a v zápatí sa pointer zmení na nápis TO. Naklikneme na čiernu farbu a počítač nám automaticky vypočíta a nastaví hodnoty všetkých farebných registrov spadajúcich do daného intervalu. Čiže máme 16 odtieňov šedej farby. Ďalší postup spočíva v kreslení čiar. Najprv si nakreslíme jednu zvislú čiaru bielou farbou (farba č.16). Teraz si zvolíme tmavšiu farbu č. 15 a tesne vedľa bielej čiaru nakreslíme čiaru a to z ľava aj z prava. Zvolíme si farbu č. 14, čiaru z ľava aj z prava atď. Týmto postupom sme získali obraz široký 31 bodov pripomínajúci vytieňovaný valec. Takto zoradené farby na obrazovke nazývame farebným prechodom. Aby sme celé ešte spestrili, znova si navoľme farebnú paletu a zmeňme ju nasledovne: Zvoľme si čiernu farbu a zložku B (modrú) nastavme o štyri jednotky vyššie, teda na hodnotu 4. Zvoľme si farbu č.2 a zložku B nastavme na 5 atď. Čiže v podstate zvýšime hodnotu modrej zložky každej farby o 4 jednotky. Takto sme pôvodné odtiene šedej farby posunuli serom k modrým farbám a tým sme získali dnes tak módny efekt kovového odlesku. Podobným spôsobom môžeme vytvárať ďalšie farebné prechody. Všetko je najlepšie si vyskúšať prakticky a experimentovať.. Získaný farebný prechod potom môžeme použiť ako "výplň" pre fonty, či už LOGO.

FRICFORCE

FONTY

Keďže naše demo je už schopné scrollovať text, je na mieste sa zaoberať aj otázkou samotných fontov. Aký font použiť, ako majú vypadáť, ako si ich vyrobiť? Pod pojmom font tu nesmieme rozumieť klasické fonty uložené na disketách v directory fonts, ale sadu znakov, ktorú si nakreslíme za pomoci Dpaintu. Teda naše fonty budú tvoriť jeden IFF obrázok, ktorý pred samotným použitím v demo si prekonvertujeme na bitové polia. Najdôležitejšou podmienkou je, aby znakový font bol kreslený do tzv. blitter mriežky. Áno, posledné slová možno znejú "divoko", ale neskrývajú v sebe nič záhadného. Blitter mriežka nie je nič iného, než sieťka ľubovolnej výšky a šírky je spravidla násobkom 16. Takto dostaneme okienka, do ktorých musíme vkresliť jednotlivé písmená. Grafik nemusí podrobne poznať činnosť blitteru, stačí keď si zapamätá, že vo vodorovnom smere narába s wordami, teda s údajmi o dĺžke 16 bitov - na obrazovke 16 pixelov. Zvisle už má rozlíšenie 1 pixel. Síce je pravda, že pomocou maskovacích bitov je schopný aj vodorovne narábať s jednotlivými bodmi (napr. sinus scroll), ale zatiaľ zbytočne nezaťažujme codera. Teda pri zhotovovaní znakovkej sady si v prvom rade musíme vytvoriť blitter mriežku. Šírka našej znakovkej sady nech je 16 bodov a výška 25 bodov. Pri určení výšky musíme počítať aj s tým, že naše písmená vyžadujú dĺžne, mäčkene a iné znamienka. Ovšem ak náš scroll bude anglický, odpadávajú tieto starosti. Takže si načítame DPaint a naklikneme ikonu tvaru štvorca (nachádzajúcu sa nad lupou) pravým tlačítkom myši. Vykreslí sa nám okienko s nápisom GRIDDING a vedľa nápisu X-SPACING vpišeme hodnotu 16 a vedľa Y-SPACING 25. Po nakliknutí OK opustíme dané okienko a ikonu štvorca opäť naklikneme, ale teraz ľavým tlačítkom myši. Tým sme dosiahli, že všetky nasledovné operácie je možné prevádzať iba krokom 16 v smere osi X a 25 v smere Y. Teraz si zvolíme funkciu slúžiacu na kreslenie obdĺžnika a nakreslíme vedľa seba tri rady obdĺžnikov. Takto dostaneme blitter mriežku, do ktorej už môžeme kresliť jednotlivé písmená (pozri si obrázok). Teraz je na rade otázka : aké písmená ? V podstate máš tri možnosti : 1. Ak si usilovne zbieral všetky dostupné fonty, tak určite už máš bohatú zbierku. Z nich si podľa srdca vyberieš ten, ktorý sa Ti páči. Jednotlivé polia blitter mriežky potom naplníš písmenami. 2. Druhá možnosť je ťažšia: sám si nakreslíš tvar jednotlivých písmen. Takto určite budú jedinečné, ale zaberie Ti to veľa času. 3. Šikovným spôsobom si "vyberieš" font z

niektorého dema, alebo hry. Ale pozor !!! Kradnutie fontov iných je maximálne nemorálne ! Ak odcudzíš iba tvar fontov a vyplníš ich vlastným vzorom, to ešte akotak ujde. Ale ak použiješ ten istý font bez zmeny, veľmi ľahko môžeš dostať niekoľkých odkazov FUCKING.... Písmená je účelne umiestniť v určitom poradí, ktorý si dohodneme s kóderom. Určite nebude nadšený, ak raz budeme mať písmeno "A" v druhom riadku, pri ďalšej príležitosti v štvrtom riadku atď... Poriadok musí byť aj tu. Ďalším krokom je vyplnenie písmen vzorom. Postup je totožný ako pri LOGO. Fantáziu si uvoľni a skús použiť jasné, netradičné farby.

FUJITSU

Fujitsu dodala na trh nový winchester 3,5 " s výškou 25 mm a typovým označením M2616. Kapacita disku je 105MB pri rýchlosti do 20ms a odběru 6,6 W. Připojit lze přes SCSI, ale i AT. SCSI přenáší rychlost 24K-s (Cache), AT při čtení má 56K-s (Read Cache). *Gaborca*

Gods

Vráťme sa do minulosti, do čias, keď Bohovia budovali svoje gigantické mestá s veľkými kostolmi, s tajnými labirintami, v ktorých ukrývali poklady, ktoré predstihujú najodvážnejšie sny obyčajného smrteľníka. Bohovia rýchlo zunovali svoje nebesá a prepustili moc do rúk Zla. Teraz je to mesto strachu, plné pascí a pekelných netvorov. Je to "jaskyňa štyroch démonov". Bohovia preto vyhlásili: "Kto šikovnosťou a odvážnosťou zničí štyroch obrovských strážnikov, ktorí obsadili náš hrad, zaslúži si našu milosť." Jeden silný a šikovný muž chytil Bohov za slovo. Mal len jedno želanie : keď splní úlohu, nech aj on sa môže postaviť do ich radov. Počujúc toto želanie sa Bohovia vydali, ale už nemohli vziať späť dané slovo. Mohli len pozorovať a dúfať, že sa mu to nepodarí.

Zbrane:

Prvá zbraň, ktorú bojovník nájde, je slabá dýka, ale pokračujúc cestou hradom nájde aj "silnejšie" zbrane.

- Surikeny (Shuriken) Sú silnejšie ako dýky, ale nedajú sa prenášať medzi jednotlivými poschodiami. Napriek tomu však môžu spôsobiť veľké "škody" v radoch podsvetia.

- Ohňová guľa (Fireball) Je to silná zbraň, môže sa používať spolu s ostatnými tradičnými zbraňami.

- Sekera (Axel) Jedná sa o veľmi silnú zbraň. Bez problémov zničí všetky čertovské potvory, dokonca aj tie, ktoré sú "imúnne" voči dýkam a surikenom.

- Halapartňa (Spear) Je podobná sekere, má však ešte silnejšie účinky.

Nápoje sily (Životná energia:

Môžeme ich nájsť alebo kúpiť počas cesty podobne, ako zbrane.

- Health (zdravie) Nachádza sa v dvojakej forme. Menšie srdiečka dávajú polovičnú životnú silu, väčšie maximálne naplňajú pohár našej životnej energie.

- Distrakt (rušiaci) Zapríčiňujú "pohromu", zhoršujú Tvoj celkový duševný a telesný stav.

- Attract (príťažlivý) Všetky bytosti sú na Tvojej strane!

- Star Burst (výbuch hviezdy) Najsilnejší artikel v celej hre - dá sa použiť iba raz. Po výbuchu sa rozpadne sa drobné hviezdičky. Čo zasiahne, vybuchne a takisto sa rozpadne na hviezdy (celé pokračuje ako reťazová reakcia). Vtedy je najefektívnejší, keď máme na obrazovke veľa nepriateľov.

- Schield (ochranný plášť) Má dve variácie. Prvú môžeme kúpiť v obchode a zachráni nás pri každej príležitosti, ale len na obmedzený čas. Druhú môžeš nájsť kdekoľvek v meste a pôsobí do konca danej dráhy. Plynulý útok znižuje jeho účinnosť.

- Wideshot ("ďalekostrel") Zmení oblúk strely, účinnosť (a teda dosah) zbrane rozvíja na maximum. Je účinný hlavne proti lietajúcim útočníkom.

Nákup v obchode :

Peniaze môžeme získať v meste napr. vo forme krištáľov a diamantov. Najviac dostaneme po odstrelení oblúd, ale nájdeme ich aj v tajných izbách. Keď máš veľa penazí a šťastie, v obchode môžeš nakúpiť zbrane a nápoje.

Preložil : Liley of the Valley

GUNBOAT / Accolade

Už bolo na čase, aby Accolade zhotovili aj Amigácku verziu GUNBOAT-u. Bohužiaľ s dobrou verziou som sa ešte nestretol, niektorá totiž úplne "šalie" a zachráni abnormálne veci, druhá zase vôbec nezachraňuje stav hry. Počas hry stvárňujeme kapitána hliadkovej lode, ktorá hliadkuje vo Vietname. Program nám hneď ponúkne menu, z ktorého si môžeme vybrať nasledovné veci:

- Report for Duty -> ostré poslanie

- Grenade practice -> praktický nácvik ovládania minometu

- Gunnery practice -> nácvik ovládania guľometu

- Pilot practice -> nácvik riadenie lode Počas cvičení používame tie isté klávesy, ako pri ostrom poslaní. Ak sme si zvolili

ostré poslanie, tak sa najprv musíme predstaviť - v písať naše meno. Keď sme už hrali hru a máme zachránenu pozíciu, potom stlačením F1 si môžeme prezrieť ľudí, ktorí sú na roster. Opätovným potlačením F1 sa vrátite tam, kde sa vkladá meno. Keď napíšeme meno, ktoré je už v roster, automaticky sa načíta stav hry daného kapitána. Ak sa jedná o nové meno, musíme určiť akým spôsobom ho vpíšeme :

- ADD -> pripíše ho na koniec listiny
- REPLACE -> vpíše sa na miesto niektorého mena

- REDO -> späť na začiatok hry

Keď sme už po úvodných ceremóniách, kapitán nám dá najavo, že budeme nasadení vo Vietname : "Vietnamci sú agresívni a prefíkaní, ale nie sú dobre ozbrojení. Muníciu aj ľudí prevážajú väčšinou po rieke. Pokúsia sa Vás zdržať s RPG-ami (loď) a 'slabými' zbraňami. T-55 a APC patria k severno-vietnamskej armáde. Boja sa nás obaja. Dajte im lekciu 'srania' na náš spôsob." Za týmto textom nasleduje výber nášho poslanca. Mimochodom je aj také "poslanie", počas ktorého si môžeme užívať krásy života pri mori... Odporúčam každému vyskúšať. Keď sme si už vybrali poslanca, musíme vyzbrojiť našu loď. Zbrane sú v nasledovnom poradí :

- zbraň dopredu
- motor
- zbraň dostredu
- zbraň dozadu

Podľa možnosti si vyberajme čo najsilnejšie zbrane, ako aj motor (450 HP). A teraz hor sa do boja ! Ocitneme sa vo veliteľskej kabíne. Trhanie joysticku nezaberá, loď sa ani nehne. Najprv treba zapnúť zapalovanie (F1) a potom môžeme naštartovať motor (F2). Ďalej sa dajú použiť aj nasledovné klávesy :

- F3 - radar vypnúť/zapnúť
- F9 - identifikácia objektov pred nami
- F10 - streľbu spustiť/streľbu zastaviť
- CTRL+J - riadenie pomocou joysticku
- CTRL+K - riadenie z klávesnice (kurzorové klávesy + RETURN)

- ' (napravo od "?") - plynutie času, vypnúť/zapnúť S - zvuk vypnúť/zapnúť

- D - detail krajiny

"pomlčka" - stav našej lode

- podrobnosti ohľadom poslanca

- pohľad na loď zvonku

- + vypíše počet zničených nepriateľských objektov

- Infantry - vojaci

- Armoured Vehiclea- pancierové vozidlá

- Boats - lode

- Enemy Docks - nepriateľské prístavy

- Mines - míny

- Aircraft - lietadlo

- Enemy Bridges - nepriateľské mosty

- Key Targets - významné ciele

- M - Mapa.

Šípka označuje miesto nášho poslanca, zameriavací kríž mašu okamžitú pozíciu.

- N - Zadná zbraň

- B - Stredná zbraň

- V - Predná zbraň

- Y, X, C - Vľavá, stredná a pravá časť veliteľskej kabíny

- ESC - Pause

V režime ovládania zbraní niektoré klávesy budú mať zmenenú funkciu :

- F1 - Konzola, vypnúť/zapnúť

- F2 - Zbraň, vypnúť/zapnúť

- F3 - Reflektor, vypnúť/zapnúť

- F4 - Vodič dozadu !

- F5 - Vodič doľava !

- F6 - Vodič doprava !

- F7 - Vodič pomalšie !

- F8 - Vodič rýchlejšie !

Takto pomoci by aj stačilo. Keď sa nám zjaví na obrazovke nápis " MISSION ACCOMPLISHED ", tak sme poslanie splnili a stlačením CTRL+I sa môžeme vrátiť späť na bázu. Jedna dobrá rada :

Pred každým útokom si musíme uvedomiť, na čo budeme strieľať. Keď zastrielieme civila alebo niekoho z našich, kapitán to berie za veľkú chybu a poslanie bude uložené na disk ako nesplnené. Hra má dobrú grafiku aj efekty, OK. Mr.T.

Ahoj Coder !

Právom môžeš namietat, že naše predchádzajúce demo bolo "mierne" nudné, ale všetko má svoju príčinu. Napravme to ! Celú záležitosť spestríme tak, že zo spodu obrazovky bude pomaly nabiehať na prvý obrázok druhý. Keď úplne prekryje pôvodný obrázok, po určitom čase sa proces zopakuje, ale teraz opačne : prvý bude nabiehať na druhý. A nech dole pobeží jednoduchý scroll. Prvú našu predstavu zrealizujeme nasledovne : na vrchu obrazovky zapneme prvý obrázok a niekde nižšie zapneme druhý. Pohyb jedného obrázku po druhom zabezpečíme tak, že budeme meniť pozície zapnutia druhého obrázku (v našom prípade zmenšovať). Takto to zneje veľmi jednoducho, má to však jeden háčik : ako zapnúť druhý obrázok napr. na 258. vertikálnej pozícii ? Ako už vieme, copper v inštrukcii WAIT pozná iba 256 pozícií... Našťastie aj na tento prípad máme liek: inštrukciu WAIT treba použiť 2 - krát za sebou. Prvým WAIT-tom čakáme na KONIEC 255-tého riadku a druhým na začiatok už skutočného riadku zmenšeného o 256. Celý trik sa skrýva v tom, že kým copper začne vyhodnocovať ďalšiu inštrukciu WAIT, čítač vertikálnej pozície pretečie a teda znova začne počítať od nuly. Konkrétne náš príklad vyriešime takto : (X , Y) \$ffdf, \$fffe ;

WAIT \$df,\$ff \$0201, \$fffe ;

WAIT \$01,\$02

Ak po tomto chceš počkať na 260. riadok : \$0401, \$ffe ;

WAIT \$02,\$04

Teda \$ffdf, \$fffe musíme použiť iba raz !

Po tomto stručnom úvode Ti odporúčame preštudovať si zdrojový program. Za chvíľočku dôjdeš na princíp činnosti rutiny. Ešte by sme Ti prezradili, že máme 2 copper-listiny, ktoré sa "striedajú." Teraz sa venujme scroll rutine. No tak toto bude už o chlp náročnejšie, ale žiadne obavy ! Ak výklad nepochopíš na prvýkrát, tak sa pokúšaj znova. Podľa mňa všetko je iba záležitosťou vôle. V prvom rade si treba povedať, že scroll sa realizuje za pomoci blittera. Blitter je obvod nachádzajúci sa na čipe Fat Agnus a slúži na rýchly presun zadaných oblastí pamäte. Rýchlosť presunu dát je vyše 14 miliónov (presne 14.32) obrazových bodov za sekundu. Blok pamäte, ktorý sa má kopírovať, sa vyznačí počiatočnou adresou a dĺžkou, zadaním ďalšej adresy na označí, kam sa má presunúť blok. Samozrejme aj blitter, podobne ako ostatné zákaznické čipy, môže adresovať iba CHIP-ram. Scroll rutina by sa dala zrealizovať aj za pomoci MC68000, ale jednak by bola pomalá a kto už raz počul o možnostiach blittera, toho by ani podobná myšlienka nenapadla. K presunu blokov pamäte blitter používa 4 DMA kanály, z ktorých sú 3 určené na prenos dát z pamäti do blittera (označované ako vstupy A, B, C) a 1 pre výstup označený ako D. Každý kanál má svoj vlastný register - ukazovateľ pamäti a svoj modulový register. Naraz nemusia pracovať všetky tri vstupné kanály, ale výstupný kanál sa musí použiť vždy. O tom, ktoré kanály sú aktívne rozhodujú bity USEA, USEB, USEC A USED v registri BLTCON0. Blitter je schopný prevádzať až 256 logických operácií medzi údajmi troch vstupných kanálov a výsledok uložiť do pamäte. Pre lepšie pochopenie uvedieme jeden krátky príklad : Máš jeden dvojfarebný obrázok o rozmeroch 320x256 bodov. Čiže máš iba jednu bitovú mapu, ktorá je uložená v pamäti od adresy \$60000. Z ľavého horného rohu chceš prekopiovať blok o veľkosti 64x32 bodov do ľavého spodného rohu. Určíme adresu zdroja : tá je ľavý horný roh, teda \$60000. Adresu cieľa vypočítame takto: obrazovka je vysoká 256 bodov, výška nášho kopírovaného bloku je 32 bodov. Teda objekt sa musí prekopiovať na začiatok 256-32=224-tého riadku. Jeden riadok v pamäti zaberá 40 bytov (=320/8) a tak cieľová adresa bude \$60000 + 224*40 = \$62300. Tieto hodnoty aj hneď zapíšeme do registrov blittera : move.l \$60000, \$dff050 , ukazovateľ adresy zdroja kanál A move.l \$62300, \$dff054 , ukazovateľ

adresy cieľa kanál D Teraz musíme nastaviť modulo. Modulo je hodnota, ktorú musíme po prenesení riadku pričítať k ukazovateľu zdroja, aby ukazoval na začiatok nasledujúceho riadku. V našom prípade jeden riadok zaberá 40 byte, prenášaný obraz má šírku 64 bodov t.j. 8 byte. Po prekópiovaní posledného bodu je ukazovateľ iba na 8. byte a aby sa dostal správne na začiatok druhého riadku, musíme k nemu pričítať $40 - 8 = 32$ bytov. A keďže zdrojová aj cieľová oblasť sú rovnako veľké, aj modulo v obidvoch prípadoch bude rovnaké : `move.w #$32, $dff064` , modulo kanálu A `BLTAMOD move.w #$32, $dff066` , modulo kanálu D `BLTDMOD (! modulo udáva počet byte !)` V ďalšom musíme prezradiť blitteru, čo má robiť s vyznačenými oblasťami pamäte. Tento účel plnia registre `BLTCON0` a `BLTCON1`. Ich bitové obsadenie je nasledovné : `BLTCON0 : 0 - 7 : LF0-7 8 : USED 9 : USEC 10 : USEB 11 : USEA 12 - 15 : ASH0-3 BLTCON1 : 0 : LINE 1 : DESC 2 : FCI 3 : IFE 4 : EFE 5 - 11 : nepoužité 12 - 15 : BSH0-3` Význam skratiek : `LF0-7` : číslo logickej operácie vstupných údajov, je ich 256. `USEX` : zodpovedajúce bity treba nastaviť na 1, ak sa daný kanál použije, ináč nastaviť na 0. `x=A,B,C ASH0-3` : blitter disponuje s funkciou, ktorá umožňuje posúvať obsah vstupných kanálov A a B po bitoch. Tieto štyri bity určujú mieru posuvu (0 až 15). V scrolle to využijeme. `LINE` : V prípade kreslení čiary nastaviť na 1. Zatiaľ pre nás nepodstatné. `DESC` : Blitter je schopný adresovať pracovné oblasti narastajúcim, ale aj zostupným spôsobom. Je to výhodné napríklad keď zdrojová a cieľová oblasť sa prekrývajú a tu nie je jedno odkiaľ začne presun dát. Ovplyvňuje aj smer posunu bitov v kanáloch A a B. Pri adresovaní zostupným spôsobom pouva bity do ľava a pri adresovaní narastajúcim spôsobom do prava. Ak sa nastaví na 1, výsledkom bude zostupný spôsob adresovania. V scrolle to aj využijeme ! `FCI` : `IFE` : Všetky tri nastavujú parametre vyplňovania pamätevej `EFE` : oblasti. Teraz nech majú hodnotu 0. `BSH0-3` : To isté ako `ASH0-3`, ale pre kanál B Výpočet logickej funkcie `LF` : Najlepšie si vždy nakresliť "pravdivostnú" tabuľku, ktorá udáva stav kanálu D v závislosti na logických operáciach medzi vstupnými kanálmi A, B, C. Budeme mať 4 stĺpce a osem riadkov. Prvé tri stĺpce popisujú všetky možné stavy vstupných kanálov : `A B C 0 0 0 0 1 0 1 0 0 1 1 1 0 0 1 1 1 0 1 1 1` Logická operácia v našom prípade bude `D=A`, teda údaje na výstupe D sa budú rovnať údajom na vstupe A. Teda D bude rovné jednej len vtedy, ak A sa bude rovnať jednej : `A B C D 0 0 0 0 0 1 0 0 1`

`0 0 0 1 1 0 1 0 0 1 1 0 1 1 1 0 1 1 1 1 1` Číslo tejto logickej funkcie je `$f0`, ktorú sme vyčítali zo stĺpca D ako postupnosť binárnych čísel zo spodu hore. Binárna hodnota `11110000` je v hexa tvare `$f0`. Preberme si teraz jeden zložitejší prípad : nech operácia je `D=(A a súčasne B)`. `A B C D 0 0 0 0 0 0 1 0 0 1 0 0 0 1 1 0 1 0 0 0 1 0 1 0 1 1 0 1 1 1 1 1` D sa rovná jednej len vtedy, ak súčasne (naraz) A aj B sa rovnajú jednej. Číslo logickej funkcie bude `11000000`=`$c0`. Teraz už vieme nastaviť registre `BLTCON0` a `BLTCON1`. Bity `ASH0-3` sú všetky 0 (nie je posuv), ako aj bity `BSH0-3`. Využívame 2 kanály (A a D), preto `USEA=1, USED=1`. Hodnota `LF0-7=Df0, DESC=0`, ostatné bity budú taktiež nulové, lebo nevyplňujeme plochy, ani čiary nekreslíme. Po krátkom výpočte dostaneme hodnoty `$09f0` pre `BLTCON0` a `$0000` pre `BLRCON1` : `move.w #$09f0, $dff040` , `BLTCON0 move.w #$0000, $dff042` , `BLTCON1` Zostáva nám ešte určiť hodnoty troch registrov. Blitter narába s wordami, ale niekedy (a dosť často) sa stáva, že potrebujeme presúvať oblasti pamäte, ktoré práve nespádajú na presné hranice wordov. Na vyriešenie tejto problematiky konštruktéri "vynašili" maskové registre `BLTAFWM` a `BLTALWM`. Za ich pomoci je možné maskovať každý prvý a posledný word riadku (ak je v maske na danej pozícii nula, bod bude "neviditeľný"). V našom príklade maskové registre naplníme hodnotami `$ffff` : `move.w #$ffff, $dff044` , `BLTAFWM move.w #$ffff, $dff046` , `BLTALWM` Na koniec zostáva nastaviť rozmery prenášaného bloku (register `BLTSIZE`) a odštartovať blitter. Rozmery bloku vypočítame tak, že výšku bloku v bodoch vynásobíme 64 a pričítame šírku bloku vo wordoch. Pre náš prípad to bude : $32 \times 64 + 4 = 2052$: `move.w #$2052, $dff058` , `BLTSIZE` Týmto sa blitter aj odštartoval. Prv, než by sme mu zadali novú prácu, musíme počkať kým dokončí práve vykonávanú úlohu. To zistíme testovaním 14. bitu registra `DMA CONR` (`$dff002`). Ak je jeho hodnota 1, blitter pracuje. Vyzbrojenými týmito poznatkami už môžeme napísať scroll rutinu. Od nášho príkladu presunu bloku pamäte sa bude líšiť iba tým, že tu musíme nastaviť bity `ASH0-3` (posuv) a zdroj ako aj cieľ budú na tej istej adrese (prekrývajú sa). A ešte jedna zaujímavosť : obraz má šírku 40 byte, ale pre scroll sme rezervovali pamäť o šírke 42 byte pre jeden riadok. Právě (posledné) 2 byte síce nevidieť, sem sa dostávajú nové písmenká textu a odtiaľto sa posúvajú na viditeľnú časť obrazovky. Rozmery prenášaného bloku sú: šírka 21 wordov, výška 16 riadkov. V tejto časti obrazovky nezapadni nastaviť modulo bitplanu na 2 ! V directory

`DD-DATA` nájdeš program `scroll.s`, ku ktorému je aj znakový font `LETS0`. Najprv si preštuduj zdrojový program `scroll` rutiny a keď pochopíš jej činnosť, prezri si scroll rutinu v `DEMO3.0`. Nie je o moc zložitejšia, líši sa iba výškou fontov - 24 bodov a sú 8-farebné. Nakoniec uvážame prehľad adres blittera : `BLTCON0 : 040 Control register 0 BLTCON1 : 042 - " - " - 1 BLTAFWM : 044 Maska prvého wordu BLTALWM : 046 Maska posledného wordu BLTCPTH : 048 Register umiestnenia C kanálu H BLTCPTL : 04a Register umiestnenia C kanálu L BLTBPTH : 04c - " - B " BLTBPTL : 04e BLTAPTH : 050 - " - A " BLTAPTL : 052 BLTDPH : 054 - " - D " BLTDPTL : 056 BLTSIZE : 058 Veľkosť a štart BLTCMOD : 060 C modulu BLTBMOD : 062 B " BLTAMOD : 064 A " BLTDMOD : 066 D " BLTCDAT : 070 C Dočasný zásobník BLTBDAT : 072 B BLTADAT : 074 A`

Redaysoft from FI-RE crew and Machex

KOMPRESNÉ PROGRAMY

Kompresia dát (Archivačné programy) Sú to v podstate tiež dátové kompresory, ale sú určené na rozdiel od predošlých na kompresiu celého disku, alebo len niektorých directory. Napr. Máte hru ktorú nehrávate, ale ju ešte nechcete zmazať, pretože ju chcete mať trebárs na výmenu, vtedy sa Vám zídu archivačné programy. Je ich podobne ako dátových kompresorov celá kopa. Napr. `Disk Imploder`, `Disk Masher`, `LHarc`, `Lhwarp` atď. Teraz si v stručnosti popíšeme niektoré z nich.

LHARCA V 0.99A

Tento archivačný program má veľký význam pre tých, čo transformujú dáta z počítačov typu PC. Je totižto plne kompatibilný s `LHARCA` kompresorom na PC-éčkach. Teraz popisovaná verzia 0.99A sa mi páči zatiaľ najviac zo všetkých. Má však svoje chyby a tak neostáva nám nič iné len počkať na finálnu verziu. Vytvorenie archívu: Ak si chcete otvoriť nový archív, do ktorého budú archivované programy, si musíte najprv zvoliť funkciu "New archive" z Project menu. Potom zadajte meno súboru do ktorého chcete archívovať. Pozor!! Súbor musí mať príponu ".lzh" !!! Teraz je možné prísť k archivácii programov. Pridávanie súborov do archívu: Je to tiež jednoduché, najprv otvoríme archív, potom maklikneme Gadget Add Files, ktorý sa nachádza dole a označíme súbory, ktoré chceme archívovať. Ak zvolíme súbory z viacerých directory a chceme, aby sa zachovali aj mená ich directory, potom zvolíme 'Extendet filenames' v hornom Settings menu. Potom stlačíme OK a počítač sa pustí do "práce". Vyberanie súborov z archívu: Najprv zvolíte

'Open Archive' z Project Menu (pravá AMIGA + o). Potom zvolíte archív, z ktorého chcete súbory vyberať. Na obrazovke sa Vám vypíšu súbory, ktoré archív obsahuje. Z nich označíte tie, ktoré chcete vybrať. Môžete si pritom pomáhať funkciami 'Mark All', 'Unmark All'... Súbory môžete vyberať aj s pomocou symbolov napr. '*.c' vyberie všetky súbory, ktoré sa končia na '.c'. Keď máte už všetky súbory povyberané a pooznačované, zvolíte 'Extract' a označíte Directory do ktorého chcete súbory povyberať. Teraz by už mala operácia prebehnúť bez problémov.

LHARCA V1.20

Je to tiež jedna z verzií hore uvedeného programu, ale nepochádza zrejme od toho istého autora. Mne osobne sa verzia 0.99A páči omnoho viac. Navyše verzia 0.99A má pohodlnejšie a rýchlejšie ovládanie ako V1.20. Keď spustíme program, na obrazovku sa vypíše text obsahujúci krátky HELP k programu. Syntax je nasledovná: LHARCA [switches] <command> <archív> [cieľové dir.] Switches symboly sú nasledovné: -p Pauza za nahratím -m Nepoužívajú sa poznámky -x Rozšírené názvy súborov -w výber pracovnej directory -P priorita programu -u názvy súborov budú veľkými písmenami Ďalšie switches som zatiaľ nepoužil a preto ani presne neviem načo slúžia. Príkazy (command) pre program sú nasledovné: -e,x Vyberanie súborov z archívu -l,v Výpis archívu -p Výpis vybraných a zdearchivovaných súborov na obrazovku -t Otestovanie archívu -a Pridanie ďalších súborov do archívu -m Posuv súboru do archívu -d Vymazanie súboru z archívu -u Obnovenie súborov v archíve -f Obživenie súborov v archíve Teraz niekoľko príkladov: LHARCA m ram:Archív1.LZH Data:#? Do archívu v RAM DISKU pod názvom Archív1 sa zarchívujú všetky programy z disku DATA. Pred operáciou doporučujem príkaz CD RAM:, aby si program svoje pracovné súbory otvoril v Ramdisku. Tým sa šetrí disková mechanika a aj čas súpeniaze... LHARCA l ram:Archív1.LZH Vypíše na obrazovku obsah archívu Archív1 spolu s ďalšími informáciami o súboroch, ktoré sú v ňom uložené. LHARCA e df1:maj Disketka: Vyberie zarchívované súbory z archívu df1:maj na disketu Diskietka.

DISK MASHER V1.02

Je to ďalší archivačný program, ale je trochu odlišný od predošlých dvoch. Je určený na archívovanie celého disku, alebo jednotlivých TRACKov. Je teda dobrým pomocníkom pri "Checksum Error" diskoch, medzi ktoré patria niektoré hry. Po spustení programu sa nám na obra-

zovku vypíše kopa textu, ktorý nás informuje o autoroch programu a o prípadnom zaslaní určitého finančného poplatku na ich adresu, za čo by ste obdržali najnovšiu verziu spolu s manuálom. Najdôležitejšie informácie sa však nachádzajú až na konci textu, až tu je napísané, ako treba s programom pracovať. DMS Read Súbor.[DMS] [FROM Device:] [TEXT file-text] [CMODE mode] [LOW začiatková stopa] [HIGH koncová stopa] [NOVAL] [NOZERO] [ENCRYPT password] Spôsobí zarchívovanie disku do súboru pod názvom Súbor za ktorý dosadíme vlastný názov. FROM označuje zdrojovú diketovú mechaniku, z ktorej sa bude nahrávať TRACK za TRACKom na archívovanie. Ak uvedieme voľbu TEXT, k súboru sa nám potom tento text priradí. LOW a HIGH označujú+začiatkovú a koncovú stopu, ktorá sa bude archívovať (všetne). Napr. LOW 3 HIGH 56 zarchívuje stopy 3 až 56. Dôležitá je ešte funkcia CMODE za ktorou sa uvedie mód Crunchovania. Pri voľbe kvalitnejšieho módu sa to odrazí na výslednej dĺžke, ale aj na čase kompresie. Zvyšné tri funkcie nepoužívam, zaujímavý je ENCRYPT Password, ktorý neumožní nikomu inému náš súbor opätovne zdearchívovať, pravdaže ak mu nepoviem kód. Zarchívovanie disku môžeme urobiť napríklad nasledovným spôsobom: DMS Read ram:KickOffII.DMS FROM df0: Po odoslaní príkazu sme vyzvaný (ik je všetko v poriadku) o vsunutie disku do DF0:, a začne prebiehať operácia archívovania disku. Výsledok sa bude odkladať do archívu v RAM, ktorý je tam otvorený pod názvom KickOffII (výhodné použiť pri archívaní hry Kick Off II), názvy môžeme však dávať samozrejme ľubovoľné. Ďalšia funkcia je dearchívovanie : DMS Write Súbor.[DMS] [TO Device:] [LOW začiatková stopa] [HIGH koncová stopa] [NOVAL] [NOTEXT] [NOPAUSE] [DECRYPT password] Používa sa vtedy, keď chceme už predtým nami, alebo niekým iným zaarchívovaný disk dostať do pôvodného stavu. Súbor predstavuje názov archívu, z ktorého chceme vychádzať; TO Device má podobný význam ako FROM Device: - označuje disk na ktorý sa bude nahrávať. LOW a HIGH vymedzia z disku stopy, na ktoré má Disk Masher dearchívovať. Funkcia DECRYPT je zas opak funkcie ENCRYPT. Jednoduchý príklad: DMS Write df1:Damocles.DMS TO df0: Tento príkaz zdearchívuje archív Damocles, ktorý je nahratý na diskete nachádzajúcej sa v df1: a výsledok uloží na disk v df0:. Samozrejme podobne ako pri archívaní, program najprv počká na vloženie disku. Okrem týchto dvoch základných funkcií pozná Disk Masher V1.02 ešte aj ďalšie

funkcie: DMS Repack - Zdepackuje súbor do iného súboru DMS Help - Vypíše informácie DMS Test - otestuje archív Disk Masher sa dá výhodne použiť najmä pri kompresii hier. Nevýhodou je, že sa nebudú dať spustiť, ovšem je najrýchlejší "stopový" archíver. S úspechom sa v ňom dajú zarchívovať napr. Blades Of Steel, Grand Prix Circuit, Iron Lord, Damocles, Rambo III...

LHWARP V1.40

LHWARP je archivačný program typu Disk Masher V1.02. Hneď na prvý pohľad vypadá lepšie a je aj novší - snáď bude aj lepší. Zatiaľ som ho ešte netestoval, ale akonáhle to spravím, podelím sa s Vami o skúsenosti. Program sa spúšťa nasledovne: LHWARP [-options] Command Unit Filename Start End [Textfile] Options sú nasledovné: -m Ignore BitMap, ignoruje rozloženie súborov podľa Amiga Dosu. Nutné používať aj pri neštandardných diskoch -q Rýchla kompresia, pravdaže za cenu kvality -s Squeeze Algorithm, v tomto archivačnom programe sa zrejme nachádza viac algoritmov na kompresiu a týmto sa vyvolá jeden z nich -c Ďalší typ algoritmu -b Kombinácia, pri nej je zvýšená kvalita, náš čas strávený pri kompresovaní sa však predlži -v Formát zobrazovania -n Žiaľ význam tejto funkcie Vám popísať neviem Command: Určuje typ použitia. Read znamená archívovanie z disku do súboru a Write dearchívovanie zo súboru na disk. Unit: Číslo diskety, ktorú chceme použiť. Filename: Názov archívu, ktorý chceme vytvoriť, alebo použiť. Start: Začiatková stopa. End: Koncová stopa. Textfile: Textový súbor pre archív, je potrebné vytvoriť ho najprv v nejakom textovom editore. Príklad: LHWARP -m Read 0 ram:MôjArchív 0 79 texty:Archív.txt Zarchívuje disk, ktorý vložíme do df0:, bude ignorovať rozloženie súborov, bude sa archívovať od stopy 0 po 79, ako textový súbor sa použije Archív.txt z disku texty a výsledok sa uloží do novovytvoreného archívu pod menom MôjArchív do Ram Disku.

DiskIMPloder Version 1.00

Na záver to najlepšie. Tento archivačný program je jednotkou v kvalite kompresie medzi ostatnými. Bohužiaľ je aj jednotkou čo sa týka času kompresovania. Je produktom Discovery a používa zrejme ten istý algoritmus ako Imploder. Zadáva sa v nasledovnom formáte: DIMP READ DF?: Starttrack-Endtrack Meno archívu [M? -b -c -e] Význam je nasledovný: READ - Označuje proces archivácie DF?: - Číslo diskovej mechaniky, ktorú chceme používať St-Et - Začiatková a koncová stopa Meno a. - Názov súboru (archívu)

M? - Mód Crunchovania -b - Ignore Bitmap (popísané vyššie) -c - Data nebudú kompresované -e - Vytvorí archív, ktorý sa spustí sám a bude sa dať hneď zdearchivovať. Příklad: DIMP READ DF0: ram:Workbench1.3 Zarchivuje disk, ktorý vložíme do DF0: a výsledok uloží do RAM DISKU pod názvom Workbench1.3 DIMP WRITE df1:Archív7 DF0: Zdearchivuje archív Archív7 na disk v DF0: Ostatné funkcie DIMPu sú jednoduché a preto ich ani nebudú popisovať, kto chce, nech si ich vyskúša sám.

Paťo from ANDROMEDA

MEGA-LO-MANIA

Vítam Ťa u strategickej hry od firmy IMAGEWORKS ! Táto hra má tri základné črty :

- zvyšovanie stupňa civilizácie
- výstavba a zdokonaľovanie osád
- boj a obrana

Celá hra sa skladá z 28. ostrovov a z desiatich časových zón. Program sa obsluhuje výlučne za pomoci myši. V prvom kole dostaneme za úlohu dobiť ostrov ALOHA. Je to najjednoduchšie kolo, kde máme iba jedného protivníka. Po kliknutí na mapke vľavo hore (tým si určíme aj miesto, kde sa bude nachádzať + naša osada) sa môže začať s hrou. Začínáme s 25-imi vernými stúpenkami, ktorí sú ochotní poslúchnuť každý náš príkaz. Títo ľudia sa postupne množia až do počtu 511 v jednej osade (množia sa tým rýchlejšie, čím viac ich je - ale len tí, ktorí nemajú nič na práci). Najprv klikni na ikonu myslenia (symbol žiarovky). Odtiaľto môžeš riadiť tri rozne oblasti. Zľava do prava to sú :

- typ pevnosti
- obrana pevnosti
- budovanie armády Dobrou taktikou hry je najprv si vybudovať obranu (použiť jeden zo symbolov pod symbolom lukostrelca). Ak si napríklad vyberieme symbol kopije, objaví sa tento symbol aj pod ikonou myslenia. Ďalej nasleduje znamienko x a človek, pod ktorým je zatiaľ napísané 00 , = a ikona hodín pod ktorými je napísané nekonečno. Znamená to asi toľko, že ak na budovanie obrany nepridelíme žiadneho z našich ľudí, nevybudujú obranu nikdy. Ak stlačíme pravé tlačítko na myši na čísle pod človekom, zmení sa toto číslo na 1,2,3,... a podľa toho sa aj bude skracovať čas potrebný na vybudovanie obrany. Po stlačení ľavého tlačítka sa počet ľudí znižuje. Ak máme málo ľudí, ktorých môžeme pridať na budovanie obrany, alebo čas potrebný na vykonanie danej práce je veľmi dlhý, stačí nakliknúť pravou klávesou myši na ikonu kráčajúceho človeka (hore vedľa mapky ostrova) a čas začne plynúť rýchlejšie (kráčajúci

človeček sa zmení na bežiaciho). Ak potrebujeme čas znovu spomaliť, stlačíme ľavé tlačítko. Ak už uplynul čas potrebný na budovanie (armády, obrany, alebo zámku), počítač nám to ohlásí a na mapke ostrova sa vyznačí miesto, na ktoré sa táto správa vzťahuje. Na obrazovke sa ešte objaví nová ikona - ikona lukostrelca a ikona listiny. Ak klikneme na ikonu lukostrelca a potom na "diery" v našej pevnosti, objavia sa tu obrancovia. Títo zničia votrelcov, ktorí sa objavili na našom území. Ak je však nepriateľ lepšie vyzbrojený, alebo je v prevahe, môžu padnúť v boji aj naši obrancovia. Tých si však môžeme doplniť z obrancov, ktorí sú v zálohe.

Budovanie osád

Čím máš pevnosť na vyššej úrovni, tým ľahšie Tvoji ľudia odrazia útoky nepriateľa. Tiež sa zrýchli rast obyvateľstva. Klikni na ikonu žiarovky a potom na ikonu štítu s číslom. Čím je číslo na štíte vyššie, tým dokonalejšia je naša pevnosť, ale treba na jej vybudovanie viac času ako na pevnosť, ktorú vybudujeme pomocou ikony s nižším číslom. Znovu si navolíme, koľko ľudí sa bude zúčastňovať na výstavbe (Pozor!!! musíme si nechať aspoň dvoch ľudí, ktorý nám zaručia, že rod nevyhynie). Často zdokonalenie pevnosti znamená aj nutnosť ťažiť rôzne nerasty, preto sa na obrázku objaví jama na ťaženie nerastov, ktorá môže byť aj opevnená (a aj sem môžeme umiestniť obrancov). Zároveň sa na obrazovke objaví ikona lopaty, pod ktorou je ikona slnka a pod ním číslo 00. Klikneme na ikonu lopaty a objaví sa podmenu, kde je znázornené:

slnko + človek = produkty 00 00 Priradíme určitý počet robotníkov a oni začnú ťažiť produkty. Tieto sú potrebné na výrobu zbraní. So zvyšovaním obranyschopnosti sa zmení aj chatrč na hrad, čím ďalej mocnejší. Vtedy sa objaví na obrazovke ikona múru s lopatou. Ak aj na túto prácu pridáme dostatočný počet robotníkov, zjaví sa hradba aj nad jamou, z ktorej ťažíme nerasty. Pod mapkou ostrova je rok, ktorý určuje našu vyspelosť. Začíname v roku 9500 p.n.l. (9500 BC), postupne sa dostávame do iných období (100 p.n.l. , 100 n.l. , ...). Ak klikneme na ikony rúk, dozvieme sa, koľko ťažia naši ľudia. Zbrane sa vyrábajú rovnakým spôsobom. Ak potrebujeme zmobilizovať armádu (či už na dobývanie nepriateľských území, alebo na pomoc pri obrane vlastného územia), musíme mať už aspoň jednu zbraň vynájdenu, inak môžeme použiť len ľudí s holými rukami, tí sú však ľahkou korisťou pre našich nepriateľov. Najprv klikneme na ikonu meča. Našu armádu vybudujeme pridržaním

pravého tlačítka pod ikonami zbraní, ľavým tlačítkom počet vojakov zmenšíme. Pod malou ikonou skrížených mečov sa ukazuje momentálny počet vojakov. Zároveň sa pointer zmení na meč. Týmto mečom klikneme na miesto na mapke ostrova, kde chceme mať armádu (maximálne však jeden štvorček od našej pevnosti). Ak chceme armádu stiahnuť, stlačíme pravé tlačítko na mapke, kde sú vojaci, alebo na hracej ploche a potom ľavé tlačítko na našom obydľí. Vojsko sa presúva stlačením pravého tlačítka na ich momentálnej pozícii a ľavého na mieste, kam chceme presunúť armádu (maximálne však o 1 štvorček na mape). Ak je na danom území nepriateľské vojsko, alebo tábor, začne sa boj, kde vyhrá len najsilnejší. Je však možné aj takticky ustúpiť. Po kliknutí na čísla vedľa štítu (vedľa mapky) obdržíme informácie o stave a zložení nášho a nepriateľského vojska. Ak už na danom políčku nie je žiadený cudzí vojak a ak našich mužov (alebo vojakov) je tu aspoň 25, objaví sa čas, za ktorý sa postaví nová osada. Takto si môžeme rozširovať svoje územie. Po zničení nepriateľa máme za úlohu zničiť už dva nepriateľské rody na ostrove CILLA, ktorý je už väčší. Ak chceme informácie o "už" vynájdenej veciach, klikneme na ikonu modrej listiny. Teraz sa nám objavia všetky vynájdenej predmety. Po kliknutí na niektorú z nich, obdržíme informácie o tom, z akého množstva surovín je zložený. Nakoniec už len dodám, že so zvyšujúcou sa obtiažnosťou sa hra stáva stále zaujímavejšou. Je možné vyvinúť sa z primitívneho spoločenstva, ktoré bojuje kameňmi až na spoločnosť budúcnosti s raketovými základňami. Na záver Vám prajem veľa zábavy. *WIZDER*

Mega-mon V1.5

Chcel by som Ti v krátkosti ukázať možnosti programu Mega-mon V1.5. Jedná sa o zdokonalenú verziu programu C-mon. Preto aj syntax príkazov je zhodná s C-mon, avšak obsahuje navyše niekoľko nových príkazov : AL (názov programu) (odkiaľ) (pokiaľ) :skopíruje vymedzenú oblasť pamäte na disk vo forme dc.l AW (názov programu) (odkiaľ) (pokiaľ) :skopíruje vymedzenú oblasť pamäte na disk vo forme dc.w AB (názov programu) (odkiaľ) (pokiaľ) :skopíruje vymedzenú oblasť pamäte na disk vo forme dc.b dir (označenie diskovej jednotky) del (názov súboru) :vymazanie súboru cd (označenie diskovej jednotky) :vyznačenie novej aktuálnej jednotky H vzkaz pre užívateľa megamon. T (odkiaľ) (pokiaľ) :vyhľadávanie nekonečných životov h1 :aktivovanie prvého menu h2 :aktivovanie druhého menu Príkazy druhého menu : HUNT

:hľadanie hudobného modulu SET (odkiaľ)
:nastavenie ukazovateľa na modul PLAY
:prehrávanie modulu CHECK :vypíše sa
zoznam chybných samplov STOP :zas-
tavenie prehrávania FIXIT :chybné samply
naplní nulami NORIP :aby sa modul nedal
vyhľadať INFO :informácie o modulu To by
boli všetky "novinky" v Mega-mon. A teraz
niekoľko praktických príkladov: AL pokus.s
30000 35000 Pamäťová oblasť 30000 až
35000 sa uloží na disk do súboru pokus.s
vo formáte, ktorý je možný načítať do
SEKA. Preto musíme za názvom súboru
dopísať príponu ".s". Súbor vyzerá nasle-
dovne : dc.l 15f6s29, 15ce5f98 atď
Príkazy AW a AB fungujú obdobne : dc.w
ff42, dc.b 4c, 3a, T 30000 40000 Vo
vymedzenej pamäťovej oblasti sa hľadajú
také kódy, ktoré sledujú počet životov v
hrách, Keď ich nájde, stačí už ich len
prepísať a máme nekonečný počet živo-
tov. (pomerne málo hier je možné uve-
deným spôsobom "skrotiť".) HUNT Hľadá
možné hudobné moduly v pamäti. Ich zoz-
nam t.j. meno a adresa sa vypíše na obra-
zovku. Ak niekedy názov je "normálny"
(napr.: mod.hudba 30000), vpiš nasle-
dovný príkaz : SET 30000 Tým si stroj
zapamätá adresu umiestnenie modulu.
Príkazom PLAY sa spustí prehrávanie
modulu, ktorý sa nachádza na adrese
30000. Príkazom STOP sa zastaví prehrá-
vanie. INFO vypíše charakteristické para-
metre modulu : názov, dĺžka, počet sam-
plov... A na koniec sa musím zmieniť aj o
slabých stránkach programu, vlastne iba o
jednej (viac ich nemá) : neobsahuje príkaz
n, ktorý je podľa mňa dôležitý. No ale
všetko nemôže byť dokonalé...

AFTER SHAWE

MENU MAKER

Tento užitočný program dokáže vytvoriť v
bootbloku program, ktorý sa aktivuje ihneď
po vložení diskety do mechaniky a umožní
nám jednoduchou a prehľadnou formou
spúšťať programy z disku. Na obrazovke
sa objaví pod sebou názvy programov a
pomocou pohybu myši hore a dolu môžeme
v nich listovať. Zvýraznený program sa po
stlačení ľavého tlačítka myši spustí.
Použitie: 1. - Spustíme MENU MAKER. 2.
- Zapneme Caps Lock - všetko sa musí
písať s veľkými písmenami. 3. - Začneme
zadávať názvy programov: NÁZOV PRO-
GRAMU + Return NÁZOV ĎALŠIEHO
PROGRAMU + Return . . . Ak najprv
napíšeme znak a v krúžku, dáme počítaču
najavo, že nejde o názov programu, ale o
text (hlavička, meno, ...). Riadok môže
byť dlhý maximálne 22 znakov. Riadkov
môže byť maximálne 40. Ak sme všetko
správne zadali, napíšeme znak " *" +
Return. Vložíme naformátovaný disk do

vnútornej mechaniky a program sa uloží
do bootbloku. Do adresára C nakopíru-
jeme program RUN a program KEFLOAD.
Do startup-sequence zapíšeme
KEFLOAD. Na koniec skopírujeme na disk
programy, ktoré chceme spúšťať v MENU
MAKER.

WIZDER

MIDI BOX

V dnešnej časti nášho seriálu si povíme
jak vlastne MIDI interfejs pracuje, vypadá
a predstavím Vám dve zapojení. Většina
již asi něco tuší z předcházejících částí.
Tedy MIDI rozhraní je vlastně rychlý séri-
ový asynchronní port s rychlostí přenosu
32.25 kB s tolerancí +/- 1 procento. Jeden
blok tvoří start bit, osm databitů (D0 až
D7) a stop bit. Tedy dohromady 10 bitů v
periodě 320 mikrosekund pro sériový byte.
Proudová smyčka je okolo 5 mA. Stavové
hodnoty jsou: - logická nula = proud zap-
nut - logická jedna = proud vypnut
Přijímač, ať již je to syntetizér, drums nebo
počítač, musí být oddělen optickou vazbou
a vyžaduje odběr méně než 5 mA. Konkrétní
typ uvádět nebudu, vyhovuje libovolný s
náběhem a doběhem kratším než 2
mikrosekundy. Konektory jsou standardní
pětikolíkové patice. POZOR ! Kontakty 1 a
3 nejsou zapojeny a neměly by se využívat
ani v přijímači, ani ve vysílači. V MIDI
interfacu (viz schéma) se změnění kabelu
připojuje na patice POUZE u přenosu
informací ven ze zařízení = tedy OUTy a
THRU. Nyní po trošce teorie přejdeme ke
stavbě interfejsu. V GURU jsou dvě sché-
mata. Jedno má 3x OUT, 1x IN, 1x THRU.
Druhé schéma je 2x OUT, 1x IN a 1x
THRU. Jak jste si jistě již všimli, schéma
č.2 je lépe rozpracováno a rozkresleno. To
proto, že ho používám a je tedy ověřeno v
praxi k plné mé spokojenosti. Zapojení je
velice jednoduché. Obsahuje dva IO,
jednu diodu a devět odporů. Ten větší
"šváb" je 74LS04. Funguje zde jako prvek
obnovy přenášených dat. Menší šestinohý
brouk je optočlen 4N36 (já ho mám od
Philipsů). Jak jsem uvedl již dříve, je zde
jako oddělovací izolátor. Pak je zde jedna
dioda, vyhovuje libovolná z řady KA.
Odporů jsou miniaturní, nejsou potřeba
žádné speciality. Tedy vše můžeme s kli-
dem osadit na univerzální desku podle
obrázků. MIDI Interface by měl pracovat,
když máte kvalitní součástky, na první
zapojení. Ověření funkce interfejsu
můžete provést už ovšem ve spojení se
syntetizérem. Zde máte ještě jednu volbu.
Buď si seženete konektor (na sériový port)
a MIDI vestavíte do nějaké krabičky, nebo
vyvrtáte (bez obav) potřebné otvory do
Vaší Amigy a máte interní MIDIfejs jako na
Atari esté. Používám toto zapojení už asi
rok a jsem s ním velice spokojen, nebo

zatím kvalitou a jednoduchostí přebije
západní výrobky nejen cenou. LAGYA

MOONSHINE RACES / Millennium

Na svete skoro všade bolo obdobie, keď
radikálne znížili alebo celkom zakázali
predaj a výrobu alkoholu. Ako to už dnes
vieme, bez väčších úspechov (ako napr. v
Sovietskom Zväze). V USA toto obdobie
(obdobie prohibície) trvalo od roku 1919
do 1933. Je všeobecne známe, že keď
niečo zakazujú, robí sa to naďalej. Keďže
výroba liehu v USA bola zakázaná,
pašeráci šikovne využili vzniklú situáciu ...
Od východných brehov až po Chicago,
každý šikovnejší "bandita" (Al Capone a
pod.) praktizoval "čierne" remeslo.
Západný breh, ktorý bol vždy troška
zaostalejší od východu, nedisponoval s
takými veľkými organizáciami. Tam sa
"ohnivá" vodu vyrábala domácim spô-
sobom a dodávala sa na konečné miesta
určenia pomocou rôznych dopravných
prostriedkov (aj autá). Dej hry sa odohrá-
va práve na západnom pobreží, kde
máme možnosť sa aj my zapojiť do
pribehu udalostí.

Účinkujú : (The Cast)

- Billy Joe Je to farmár stredného veku,
ktorý by si chcel ešte trochu "privyrobiť"
peniaze s "dopravou". Je šóférom.
- Ike Bratranec Billy Joea, má na starosti
technický stav vozidiel a dáva pozor na
tlstého Sam-a, (šerifa).
- Scraps Ikeho pes. Patrí k príbehu.
- Tucker Veľký šéf. Jemu patria všetky
väčšie krčmy na západnom brehu. Billy
Joe a Ike pracujú pre neho. Dobrú prácu
vždy odmení.
- Tlstý Sam "Veľký" šerif. Jeho životným
poslaním je brániť pašovaniu liehu,
zvláštnu pozornosť venuje Billy Joe-mu a
Ike-mu.
- Petula Dcéra Tlstého Sam-a, ktorá trpí
miernymi komplexami. Na okolí ju nikto
nemá rád. Jej úlohou je podávať otcovi
správy o pašerákoch whiskey.
- Rommel Krvilačný pes Sam-a. Aj on patrí
k príbehu. Jedného krásneho letného rána
sa Billy Joe, Ike a Scraps vydali na cestu,
aby doviezli do krčiem obvyklú dávku
whiskey. Je tu však jedna skutočnosť, o
čom nevedia, ale Tlstý Sam už áno. V
tento deň vezie každý dopravca veľké
množstvo whiskey. Medzi sebou preteka-
jú sa usilujú do cieľa (zo začiatku je šesť
pretekárov). Sam už dávno čakal na tento
deň. V záujme povýšenia urobí všetku
špinavú prácu. Nešetří prostriedky, buduje
barikády zo sudov, debničiek, drôtov, len
aby zabránil pašerákovi dosiahnuť cieľ.
Dcére sa pochváli so svojim skutkom cez

vysielačku, ale zabudene na to, že aj Billy Joe a Ike ju majú tiež a počujú ho. Teda v tomto "bezstarostnom" svete pašerákov sme sa vydali na cestu so svojím nákladným autom. Zo začiatku môžeme mať problémy nanajvýš s riadením auta : totiž pohybujeme cestou (okolím) a nie autom. Na prvý pokus to bude asi nezvyklé. Počas cesty musíme dávať pozor na to, aby sme nenarazili do drôteného ostanatého plota a do priekopy, lebo by sa nám motor mohol vznietiť. Po niekoľkých "požiaroch" musíme zastať, aby Ike odstránil závalu, čo nám spôsobí časovú stratu. Niekedy sa aj Tlstý Sam na nás zavesí. Keď nás dobehne, buď sa nás pokúšať vytlačiť z cesty, alebo niekoľko krát zo zadu narazí do nášho auta. To posledné, určite neprosieva nášmu vozidlu. Keď dosiahneme cieľ, Tucker nám zaplatí 100 dolárov (ale len vtedy, keď sme vybojovali jedno miesto z prvých troch, ináč prevezme whiskey od niekoho iného). A teraz môžeme ísť nakupovať do miestnej autopredajne (k tomu nemusíme byť medzi prvými). Tam môžeme kúpiť nasledovné veci:

- Engine \$200 - motor
 - Supercharger \$160 - vstrekovacie zariadenie
 - Turbo \$140 - turbodúchadlo
 - Tyres \$75 - pneumatika
 - Map \$50 - mapa
 - Tobacco \$25 - tabak
 - Furry Dice \$25 - talizman
- Keď výjedeme z obchodu, musíme absolvovať novú dráhu. Počas hry okrem šerifa máme ešte jedného nepriateľa a tým je čas. V hre sú nasledovné dráhy:

- Cactus Creek
- Wild Boar Pass
- Snow Peak Volley
- Smoky s Stretch
- Rattle Snake Ridge

Po ich absolvovaní dostaneme od Tucker-a nové, lepšie auto. Od nasledovnej dráhy už máme siedmych pretekárov :

- Hazard Creek
- Shotgun Plain
- Bottleneck Canyon
- Hogs Highway
- Dead Dog Pass

Tu opäť dostaneme od Tucker-a lepšie auto a bude už osem pretekárov na dráhe:

- Sun Scorch Hills
- Tucker s Trail
- Vulture Valley
- Bootleg Mine
- The Big Payoff

Samozrejme aj tu platí Murphyho pravidlo: Čo sa môže pokaziť, to sa aj pokazí. Kde môže človek najviac stratiť ? No pravdaže na poslednej dráhe. Veľa šťastia... Ešte by som chcel povedať pár slov ohľadom obrazovky. Hore napravo vidíme jednu

skúmvavku, v ktorej je hnedá žbrnda. To je naša chladiaca kvapalina. Keď voda zovrie, skúmvavka praskne a náš motor vybuchne. Vedľa vidíme štvorec, v ktorej sa roluje mapa. Žlté číslo nám ukazuje naše umiestnenie. Vľavej hornej časti obrazovky vidieť tých, ktorí používajú vysielačku. Tesne vedľa sa nachádza okienko, v ktorom sa vypisujú texty rozhovorov (napr. medzi Billy Joe a Ike). V pravom dolnom rohu nájdeme otáčkomer. Vľavo dole sa nachádza lievik, z ktorého sa vždy niečo vyplntá, keď vletíme do priekopy. Musíme si dávať pozor na priekopy a iné terénne nezrovnalosti... lievik nám ukazuje množstvo whiskey... keď všetko rozleješ, ...? Hra má dobrú grafiku, s peknými efektami a hudba je tiež výborná. Každému ju odporúčam do pozornosti. Mr.T.

MUZAX

V ďalšej časti nášho "rýchlokurzu hudobníkov" si povieme niečo o tvorení a používaní akordov. V predchádzajúcom GURU sme si už vysvetlili princíp výstavby molových, ako aj durových stupníc. Keďže výstavba akordov vychádza zo stupníc, v krátkosti si zopakujeme niektoré už známe veci. Teda hudobná stupnica obsahuje celkom 12 tónov : C Cis (C#) D Dis (D#) E F Fis (F#) G Gis (G#) A Ais (A#) H C (to je už 13. tón, začiatok nasledovnej oktávy) Pri komponovaní hudby využívame iba 8 tónov, ostatné sa "nehodia do obrazu", znejú falošne. "Správne" tóny môžu tvoriť stupnicu : - durovú, alebo - molovú Vzorec pre durovú stupnicu : Zákl. tón + 2+2+1+2+2+2+1 poltón Molová stupnica sa tvorí nasledovne : Zákl. tón + 2+1+2+2+1+2+2 poltón Číslo označujú počet poltónov medzi jednotlivými notami stupnice. Ak napríklad budeme komponovať v C-dur, najprv si určíme tóny stupnice : 1. C 2. D 3. E 4. F 5. G 6. A 7. H 8. C Akord je súzvuk najmenej troch tónov. Teda naraz musia znieť aspoň 3 tóny. Samozrejme nie je jedno, ktoré to budú. Aj tu platia prísne pravidlá. Najjednoduchší akord vytvoríme, ak k základnému tónu pridáme ešte tretí a piatý. Takto dostaneme akord C - dur, ktorý je zložený z tónov C, E, G : 1. C * 2. D 3. E * 4. F 5. G * 6. A 7. H 8. C Teda si dobre zapamätaj vzorec 1 - 3 - 5. Názov akordu je odvodený vždy zo základného tónu. Takto vzniknutý akord zneje veľmi pekne, dostaneme sýty súzvuk. Uvedeným postupom môžeme vytvoriť akord na ľubovoľný tón a stupnicu. Uvedieme ďalší príklad : vytvoríme akord F-mol. Najprv určíme tóny stupnice F-mol a vyberieme 1., 3., a 5. tón: F,G#,C : 1. F * 2. G 3. G# * 4. A# 5. C * 6. D 7. D# 8. F Stupnica C dur má teda 7 tónov (8. sa opakuje) a tak môžeme na

každý tón vytvoriť akord. Keď zvážime, že od každého tónu je možné odvodiť durovú aj molovú stupnicu, dostaneme celkom 14 akordov (7 durových, 7 molových). Bohužiaľ z týchto akordov nemôžeme použiť všetky, aj tu platia určité obmedzenia. Ak by sme za akordom C-dur použili F-mol, tak by to veru naše uši ťažko zniesli. Fuj, fuj, zneje to až príliš falošne !!! Príčina je jednoduchá : akord F-nol nepatrí do sady prípustných akordov stupnice C dur. A prečo ? Vysvetlenie bude neskôršie. Prezdradím Ti, že z pomedzi 14 akordov iba 6 bude znieť správne. Všetky ostatné sú falošné (dúfam, že ma teraz prof. hudobníci nezbijú, ale za účelom zrozumiteľnosti som nútený niektoré veci zjednodušiť). Skúsme teraz nájsť spomínané "správne" akordy . 1. akord Keďže komponujeme v stupnici C-dur, základný akord bude C-dur. 2. akord bude durový akord postavený na 4. tóne stupnice C-dur. Teda to bude F-dur zložený z tónov F, A, C 3. akord bude postavený na 5. tóne stupnice C-dur. Ľahko si vypočítame, že to bude G-dur. Tvorí ho tóny : G, H, D. Keď zrekapitulujeme naše poznatky, tak už vieme, že ak pesničku píšeme v STUPNICI C-dur, môžeme použiť okrem akordu C-dur aj ďalšie durové akordy, ktoré si odvodíme od 4. a 5. tónu základnej stupnice (teda C-dur). Už poznáme tri akordy z pomedzi šiestich. Prv než sa vydáme za chýbajúcimi tromi, si musíme niečo povedať o pároch stupníc. Každá durová stupnica má svoj molový pár a opačne. Napríklad naša ospevovaná stupnica C-dur má svoj pár v stupnici A-mol. POZOR ! Párom stupnice C-dur NIE JE stupnica C-mol !!! Molový pár danej stupnice dostaneme tak, že si ju postavíme na šiestom tóne danej stupnice. Šiestym tónom stupnice C-dur je práve tón A. Ak si teraz napíšeme vedľa seba tóny stupnice C-dur a A-mol, môžeme si všimnúť jednu zaujímavú skutočnosť : obidve stupnice používajú tie isté tóny ! : C - dur A-mol 1. C A * 2. D H 3. E C * 4. F D 5. G E * 6. A F 7. H G 8. C A 4. akord bude práve pár stupnice C-dur, teda akord A-mol. Aplikujeme vzorec 1-3-5 a dostanem jej zložky : A, C, E. 5. akord zostal na koniec a odvodíme si ho od druhého tónu základnej stupnice (C-dur). Bude to molový akord od tónu D, teda D-mol (D, F, A). Teraz si zhrnieme, aký akord a na ktorý tón základnej stupnice sme si postavili : 1. C - dur 2. D - mol 3. E (- mol) 4. F - dur 5. G - dur 6. A - mol 7. H 8. C V zátvorke som uviedol aj stupnicu E-mol, ktorá tiež dobre ladí so stupnicou C-dur. Ak si všimneš, dostali sme tri durové stupnice a tri molové. Molové stupnice sú pármí durových stupníc : C-dur -> A-mol F-dur -> D-mol G-dur -> E-mol Ako vidíš, všetko

má svoju logiku, celá hudba nie je ani tak záhadná, ako sa zdá. Zhrnutie : Ak komponuješ v stupnici C-dur, najčastejšie budeš využívať nasledovné akordy : C-dur (C-E-G) F-dur (F-A-C) G-dur (G-H-D) A-mol (A-C-E) D-mol (D-F-A) E-mol (E-G-H) Teraz Ti už môžeme pezzradiť, prečo akord F-mol znejie falošne. Dobré si všimni zložky hore vymenovaných akordov ! Každý akord je zložený VÝLUČNE z tónov stupnice C-dur. Akord F-mol však obsahuje aj tón Gis, ktorý nepatrí medzi tóny základnej stupnice C-dur. Pokiaľ Ti ešte nestačí počet akordov, existujú ďalšie variácie. S obľubou sa používajú aj akordy zložené zo štyroch tónov. Typickým predstaviteľom je septimový akord. Tvoria ju nasledovné tóny : 1 - 3 - 5 - 7 Ak máme stupnicu C-dur, tak to budú tóny : C, E, G, H. Vytvorený akord bude znieť "zaujímavý", ale napriek tomu sa veľmi dobre hodí na spestrenie našich kompozícií. Existuje aj jeho menší brat, ktorého 4. zložka je zmenšená o poltón. Vyzerá nasledovne : C, E, G, A#. Taktiež sa používa na spestrenie, oživenie hudobného diela. Akordy nemôžeme tvoriť za pomoci ľubovoľných samplov. Akord zložený z tvrdých, drsných zvukov bude priamo príšerný. Najlepšie sa hodia jemné, ľubozvukné sample (Strings). Chcel by som sa ešte zmieniť o tzv. obratoch akordov. Rozumieme pod ním výškové usporiadanie tónov v akorde. Naš C-dur tvoria tóny C, E a G, z ktorých je C najhlbší tón. Ak teraz tón C bude znížiť i oktavu vyššie, potom najhlbším tónom bude E. Tým sme dostali obrat akordu C-dur. Mimochodom znejie úplne rovnako ako "normálny" C-dur, líši sa akurát zafarbením. Vyskúšaj si to ! Kedy používať obraty akordov ? Jednoznačný recept Ti nevieme doporučiť. Najprv použi obyčajný akord, potom skús jeho obrat. Ktorá variácia bude príjemnejšia pre uši, tú aplikuj. V directory DD-DATA nájdeš hudobný modul s názvom MOD.MUZAX3. Obsahuje akordy postavené na stupnicu C-dur. Sme si vedomí nročnosti vykladanej problematiky, ale bez týchto základných poznatkov hudobník nemôže existovať. Stretneme sa o mesiac.

FricForce from FI-RE CREW and Machex

Nápad

Snažíme sa, snažíme, ale čo na to ona ? Ako keby sme to boli cítili :
- Marienka odcestovala na 2 týždne, ale nechala tu pre Teba jeden dopis - a jej matka nám podáva kúsok papiera :
"HI LAMER ! Dúfam, že si sa pre ten minulý prípad neurazil, ale čo je shit, to je raz shit. Nestrácaj však nádej ! Ak pripojiš ešte scroll, hudbu a nejaký zaujímavý efekt, môžeš dúfať... Marika ps: rodičia

onedlho odcestujú a ak to dovedy stihneš spraviť, dostaneš pusu."

Hmmm..., to už niečo znamená ! Sice ja som myslel na niečo iné, ale navadí. Kto si neváža málo, nezaslúži si... Čiže scroll, hudba, efekt... Smer kamaráti! Rozdáme im úlohy a môže sa makať. - MR. CODER MAN : Znova to bude mať najťažšie, ale čo sa dá robiť... Nech spraví rutinku, ktorá pomocou copper-listu po uplnutí určitého času nasunie (napr. zo spodu) jeden obrázok na druhý. Rozmery obrázkov: 320 x 230 x 32. Ďalej nech na spodu obrazovky beží jednoduchý 8-farebný scroll a samozrejme nech sa dajú prehrávať trackerovské moduly. Rozsah použiteľnej pamäte : 30 Kbyte. - MR. GFX MAN : Musí namalovať 2 obrázky 320 x 230 v 32 farbách. Pridelená pamäť : 110 Kbyte. - MR. MUZAX MAN : Minulá hudba bola dobrá, ale nech ju ešte vylepší, Marienka ľúbi pomalé, romantické rytmy... Pridelená pamäť : 160 Kbyte. To je dohromady presne 300 Kbyte, takže ešte máme rezervu 20 Kbyte ! *Fricforce*

Odpoveď1

Milí priatelia !

Ako už viete, od tretieho čísla GURU prevzala jeho distribúciu firma EUROFARM. Bohužiaľ sa stalo, že niektoré diskety neboli opatrené štítkom, čo ste nám aj v dopisoch vytýkali. Určite sa už aj Vám stalo, že ste veľmi chceli niečo dosiahnuť a zákon schválnosti zasiahol. Nepodarilo sa Vám to. To isté sa stalo aj nám. Chceli sme povzdvihnúť GURU aj po stránke výzorovej a preto sme si dali vyrobiť štítky v tlačiarňi. Niekoľko kusov sme aj obdržali (a nalepili), ale sľuby sa sľubujú a neplnia. V týchto dňoch čakáme zásielku z tlačiarne a keď ju obdržíme, každému kto nedostal štítko, bude dodatočne zaslaný. Sice aj keď nemôžeme za časový sklz tlačiarne, ospravedľujeme sa aj v ich mene. Veríme, že nás pochopíte a prepáčite tento technický problém.

S pozdravom Ing. Z. Plajer zástupca vecí technických a všetkých iných pre GURU.

Předplatné

Vážení čtenáři ! Protože nám přichází stále mnoho dotazů ohledně předplatného (jak, co, kolik), uvádíme možnosti získání GURU. Tedy: Jedno číslo GURU Vás vyjde na: 40.- Kčs i s poplatky za poštu na neznámkové disketě. Pro náročnější uživatele tu máme připraveno GURU na značkové disketě, a to v ceně 50.- Kčs (i zde samozřejmě s poštovným). Do čísla 3. GURU FM jste měli možnost zabezpečit si magazín předplacením nebo odběrem na dobírku. Tu poslední možnost jsme volili díky Vaší nedůvěře k něčemu, co nově vzniká. Mnozí předpokládali, že se jedná o

chvilkové probuzení naděje, leč rychle upadající hvězdy na naší AMIGA obloze. Již vyšlá čísla, myslíme si, Vás musela utvrdit v tom, že GURU bereme vážně, s plnou zodpovědností a jasným cílem. Tedy kvalitní časopis - magazín pro amigisty bez rozdílu zaměření, za nízkou cenu a se zajímavým obsahem. Z hlediska snížení pracnosti a z důvodu mimořádného zájmu rušíme možnost získání GURU na dobírku. Tímto upozorňujeme odběratele na dobírku, že chtějí-li nadále odebírat GURU, nechť si ho předplatí. Jestliže tedy cítíte potřebu mít každý měsíc GURU, předplaťte si ho. Stačí zajít na poštu a obyčejným poštovním poukazem typu C poslat na adresu naší prodejny sumu, která se rovná počtu objednaných čísel krát čtyřicet korun (nebo padesát, chcete-li značkové diskety). Pro všeobecnou informovanost upozorňujeme, že v tomto roce bude ročník obsahovat 8 čísel, ze kterých už pět vyšlo a jsou k dostání na adrese naší prodejny. Samozřejmě není hamba objednat si i starší čísla, a ani doplatit si zbývající a chybějící čísla prvního ročníku. Čekáme Vaše objednávky, dopisy, připomínky a příjemné chvíle s GURU přeje redakce P.S.: Adresa prodejny, kde lze koupit a předplatit GURU: Commodore - Eurofarm (adresa vypuštěna AR). Program není volně šířitelný !

SEARCH FOR THE KING

Nasledovný popis je určený pre tých, ktorí si nevedia poradiť s touto výbornou hrou. Predpokladám, že si ju už hral, a teda nemusím sa zmieňovať o obsluhu. V stručnosti popíšem iba trasu - cestu a kde čo treba robiť. Po dlhom intre sa ocitneme v kancelárii. Otvorme zásuvku (open drawer), vyberme thermos (get thermos) a krém s orieškovou príchuťou (get bag). Použijeme telefon (use phone), síce to nemá žiadny význam, ale dostaneme desať bodov. Choďme na pravo a naplníme thermos vodou z kohútika (put water in thermos). Teraz sa vyberme vpravo, ideme do kancelárie vedúceho. Žiadajme si zvýšenie platu (ask for raise). Zavolá si sekretárku a keď sa odvráti, zdvihneme kľúč (get key). Teraz poďme von na ľavo a zase na ľavo. Otvoríme dvere (unlock door, open door) a zdvihneme novinársky preukaz (get id). Teraz von, na pravo a privolajme výťah (press button). Zbudíme stážnika (wake up man), ktorý nám povie aký pekný sen mal a či sa ho (ako sen!!) náhodou neprosíme. Hohoho, čo by nie, veď všetka naša túžba je jeden pekný sen (get dream). Poďme von (open door) a potom dvakrát do prava. Zaklopeme (knock door) a ukážeme id (show id). Pani nás pustí a

prezradí, že je veľkou zbožňovateľkou kráľa. Sadnime si (sit seat), vypýtajme si niečo na pitie (ask for soda) a potom si pozrime šál kráľa (ask for scarf). Pani ho ukáže a až teraz vypime nápoj (drink pepsi), ale vylial sa na šál, to sme ale nešikovní! Hneď nás aj vyhodí, dajme sa vpravo, prelezme cez plot (climb fence) a zodvihne šál (get scarf). Prelezme späť a choďme viackrát do ľava, až sa dostanem k cirkusu. Teraz vidíme všetko z hora. Choďme vľavo a keď sme na správnej ceste, uvidíme obytný voz. Zaklopte (knock door) a pýtajme si prácu (ask for job). Smer dole, zdvihne rýľ (get shovel). Keď sa nám kydanie hnojia už zunovalo, odhodme rýľ (drop shovel). Smer hore, znova zaklopte na obytný voz a vypýtame si lístok (ask for ticket). Znova hore a teraz vidíme cirkus z hora. Na pravom kraji obrazovky vidíme vagón (look wagon), ktorý je teraz už bližšie k nám. (open door.) Vnútri sedí žena - jasnovidkyňa, ktorá zmizne hneď, ako sa priblížime. Pozrime si sviečku, a zodvihne vosk (get wax). Dotknime sa jašteričky (touch lizard) a zodvihne kartu (get card, leave). Poďme nahor k najsilnejšiemu mužovi sveta (look). Dajme mu vosk (give wax to luigi) a teraz už môžeme zobrať živicu (get rosin). Znova nahor k najmenšiemu mužovi sveta. Dajme mu sen (give dream to helmut), potom (get helmut). Teraz doľava, a zodvihne kukuricu (get popcorn). Poďme do stanu a odhodme popcorn (drop popcorn). Keď ju začne žrať lev, vtedy sa rýchlo dajme do prava. Keďže rebrik je veľmi kĺzky, živicu dajme akrobatovi (give rosin to man). Potom ako sa náš človek netrafi do cieľa a "zavrtal" sa do zeme, oblečme si jeho plášť (get cape). Von zo šiatra a z cirkusu a do prava k poštovej schránke. Podajme HELMUT-a (open box, put Helmut in box). Späť do cirkusu, k šiatru (zväčšenie pomôže - look). Postavme sa k silomeru (je to automat), kde si práve jeden chlap premeriava svoju silu. Zrazu nás kľofne kladivom (to je sranda... hahaha) a vzlietneme do obakov sťa by raketa a preletíme celé USA.

LAS VEGAS

Otvorme poštovú schránku a vyberme HELMUT-a (get helmut). Teraz 2x do prava, zodvihne telefon (answer phone) a po rozhovore vypime vodu (open thermos, drink water). Trikrát do ľava, potom hore po pohyblivých schodoch. Pri recepcii volajme Fabulous-a (page fabulous). V hornej časti obrazovky na ľavo k bazénu. Opäť do ľava a sadnime si na lehátko (sit on lounge, look woman, wait, get sunglasses). Naspäť k recepcii, potom na pravo k výťahu. Vstúpme do výťahu potom

(press button). Na chodbe do prava, v izbe hore do kúpeľne. Zodvihne hodváb (look in sink, get floss). Zodvihne varovnú cedulku pri vchodových dverí izby, (ktoré práve nevidíme, lebo ho zakrýva stena) (get sign) Nápis je otočený stranou "NERUŠTE", obráťme ho (turn over sign) a dajme ju naspäť na dvere (put sign on door). Sadnime si na posteľ (sit bed) a potom vstaňme (stand) (???). Keď vbehne upratovačka, rýchlo opusťme miestnosť a zoberme jej kľúče (get key). Smer výťah, potlačíme tlačítko (press button) a sme v apartmane kráľa. Ideme vľavo a nazrime do vane (look tube). Niečo je v odtokovom otvore! A teraz - (tie helmut to rope, lower helmut into drain, get floss). Späť k výťahu (press button), potom na ľavo k umyvadlu. Otvorme dvere (open door) a odovzdajme cedulku nájdenú v odtokovej rúre (give receipt to susie). Vezmeme si šaty (get suit) a potom von z hotela (exit). Teraz 2x na ľavo. Pred hotelom stopujeme.

KINGDOM

Pred bránou vystúpme z auta, odtiaľ poďme do prava. Teraz mesto vidíme z nadhľadu. Choďme vpravo (medzi dvoma budovami), ihneď hore (po pravej strane budovy) a vpravo. Keď sme nezablúdili, vidíme pred sebou bar z blízka. Smer telefónná búdka, prezlečme sa (wear suit). LES sa už teraz podozrivo podobá na Elvise Presliho. Dvere sa otvárajú (open door), spievajme si niečo pekného (sing). Ohh, áno! STALO SA TO! Sláva je veľká, ale sme posledný (v súťaži). Napriek tomu, že sme nič nevyhrali, dvere KINGDOMOV-u sú pred nami otvorené. Na mape hore k bráne, teraz na ľavo po úzkej cestičke dole až do domu. Poďme hore, ale nie na poschodie, ale rovno do obývačky. (look in fruit bowl, get banana, peel banana) Teraz naspäť, hore schodmi, na ľavo, a v spálni sa postavme k pravej stene. Otvorme skriňu (open bureau), potom (look in bureau, turn on mechanism). Zošmyknime sa dole rúrou (slide down the pole). V kuchyni (release pole) zdvihne chlieb (get bread). Poďme k pravému okraju pulta a otvorme ho (open counter) a potom ho zatvorme z vnútra (close counter). Až teraz môžeme pripraviť sendvič z banánov, orieškového krému a chleba (make sandwich). Otvorme pult a poďme hore (najprv von z kuchyne). Nazrime do úst meveda (len odvaha) (look inside mouth), potom (put helmut in mouth (chudák...)). Vypneme poplašné zariadenie, ideme do prava a zodvihne mikrofón a gitaru (get microphone, get guitar). Nalaďme gitaru (fix guitar with floss). Poďme späť do baru a znova spievajme (sing). Ma konci už len sledujeme demo.... -/-

SENTINEL

Tento výborný program bol pôvodne napísaný pre ZX-Spectrum. Pomerne málo hier bolo prepísaných na Amigu, medzi nimi aj Sentinel. To samozrejme svedčí o jeho kvalitách. Ovládanie: Určite veľa Amigistov bude protestovať, ale nedá sa nič robiť; celú hru riadime z klávesnice. Už po prvej hre sa presvedčíte, že aké je to pohodlné a po druhej hre by ste si ani nevedeli predstaviť joystick.

s - vľavo
d - vpravo
l - hore
: - dole
q - teleport
a - sanie energie
h - náhod. teleport
u - otáčanie
b - lešenie
r - robot
t - strom

SPACE - cieľový kríž vypnutý/zapnutý

Na začiatku hry si počítač pýta landscape number (číslo dráhy) a jej kód. Ak stlačíme ENTER, ocitneme sa na prvej dráhe. Danú krajinu môžeme dohrať tak, že zničíme SENTINEL-a (odsajeme mu energiu) a namiesto neho stvoríme robota. Náhodným teleportom sa potom môžeme dostať do predu o toľko hladín, koľko energie nám ešte zostalo. V lepšom prípade to môže znamenať preskočenie až 18 dráh! Asi z celého ešte veľa nerozumieš, preto poďme radšej po poradí. Na každej dráhe sa nachádza jeden Sentinel. Sentinel je strážnikom krajiny, ktorý stojí na neobvyklej "krabici", na ktorej sa otáča. Na začiatku hry si pozrime a zapamätajme smer otáčania. Hra vtedy naberá ozajstné otáčky, keď máme viacej Sentinelov na dráhe. Môžeme sa stretnúť aj s tzv. malými "strážnikmi", ale našťastie nie sú príliš nebezpeční. Našu energiu môžeme sledovať v ľavom hornom rohu. Je to najdôležitejší faktor počas celej hry.

Jednotky energie :

strom.....1
lešenie.....2
robot.....3
zlatý robot.....15

Strom, lešenie a robota môžeme vytvoriť tak, že s cieľovým krížom namierime na jednu rovnú plochu a stlačíme zodpovedajúce klávesy. Takisto vieme odsávať aj energiu. V teréne vidieť aj pár stromov, ktoré znamenajú jednu jednotku energie. Sentinela zabijeme tak, že sa postavíme na jeho podstavec a odsajeme mu energiu. Sentinel je vždy umiestnený na najvyšších bodoch dráhy. Ako sa dostať do vyšších levelov? Z 2 stromov si postavíme lešenie, na ktoré stvoríme robota. Ak nás Sentinel zbadal, musíme

ihneď zmiznúť z okolia, lebo za pár sekúnd začne od nás odsávať energiu. Keď v rýchlosti nevieme kam utiecť, zostáva iba náhodný teleport. Malý strážnici nie sú až taký nebezpečný, ale sú dosť nepríjemný, pretože po určitom čase nás oteleportujú (-3 jednotky energie). Kódy jednotlivých levelov známe zo Spectra bohužiaľ nefungujú na Amige. Verím, že som si Vás získal pre jednu ďalšiu zaujímavú hru.

Masell

SHANGHAI

Je to v podstate strategická hra vyžadujúca aj hodne šťastia. Cieľom je zbúrať pyramídu, ktorá je vybudovaná zo 144 tehliel. Hra pochádza z Číny a od roku 1986 existuje aj verzia pre Amigu. Z pomedzi znakov rozmiestnených na 144 kockách, sú 4 - 4 rovnaké. Hlavná myšlienka spočíva v tom že, musíme pobrať kocky, ale len tie, ktoré obsahujú rovnaký znak (symboly) a pritom nie sú oharničené ani z jedného smeru. Kocky zobereme jednoducho tak, že najprv naklikneme na prvú, potom na druhú kocku dvakrát. Pyramída pozostáva z 5 vrstiev. Jedna zaujímavosť : kvety (SPR SUM AUT WIN) a ročné obdobia (ORC PLUM MUM BAM) síce nemajú rovnaký znak, ale hodia sa k sebe.

Menu:

RULES - Solitaire: hra pre jedného hráča, sú použiteľné funkcie menu HELP.
- Team effort: viac hráčov, menu HELP je nepoužiteľné, len SHOW ALL MOVES.
- Tournament: 5, 10, 20, môžeme rozmýšľať do nekonečna, čas je vykreslený v pravom hornom rohu.
- Challenge: Dvaja hráči proti sebe, vyhráva ten, ktorému sa podarí zobrať viac kociek. Čas na rozmýšľanie: 10, 20, 30, 60, sekund. HELP
- BACKUP a move: o jeden krok späť.
- Start game over : začať znova tú istú hru.
- Show all moves: nájde a vykreslí všetky možné kroky.
- Peek: umožní nám nazrieť pod kocky, čo má za následok koniec hry ! Na ostatné položky menu nech každý príde sám.

Petroff

Sim City II (V1.2.2)

Komu sa páčila predchádzajúca časť, určite s radosťou uvíta ďalšie pokračovanie. Program vyžaduje bohužiaľ 1 MB pamäte. Mierne sa zmenil výzor ikon, ale ich význam a funkcie sú totožné s predchádzajúcou verziou. Preto sa ani nebudem s nimi zaoberať. Opravdovou novinkou sú však data-disky, na ktorých sú nasledovné grafiky :

SimCityII-grafics A: Ancient Asia, Future Europa, Future USA, Moon Colony, S.C.II.gr.B-scenario: Medieval Times, Wild West. Náš počiatočný kapitál pri štarte hry je 20000\$.

V Ancient Asia: sa zmenil aj čas štartu: rok 1236, namiesto vlakovej súpravy pobežuje rikša. Zdroje energie : veterný a vodný mlyn. V štadióne nájdeme sumérskych zápasníkov. Namiesto letiska nájdeme kaštieľ, z ktorého vzlieta jeden živý ako aj papierový šarkan. Občas sa zrazia, zrúti a narobia niekedy aj problémy (ak nemáme práve hasičov po ruke).

Medieval Times: píše sa rok 1492, v štadióne sa usporiadávajú rytierske zápasy. Namiesto letiska je bašta, z korého taktiež vylietava živý šarkan v doprave ježibaby. V mieste železnice zatiaľ nájdeme iba koňský záprah.

Wild West: sme v roku 1849, v štadióne sa usporiadávajú ródea. Miesto letiska nájdeme zaltú baňu. Z bane zlietava vták a keďže doba už pokročila, objaví sa aj vzducholod.

Future Europe: rok 2157. Vlak už nepotrebuje dve koľajnice, stačí aj jedna. Future USA: rok 2055. Zdrojom energie sú atómové reaktory, vlak sa pohybuje v nejakomsi "potrubí". V štadióne hrajú kozmický futbal.

Moon Colony: rok 2195, letisko sa samozrejme zmenilo na kozmodróm, vlak sa už menuje "svetelný vlak". Zelené porast / zmizli, nahradil ich sivý prach, voda je čierna. Továrne, byty atď. všetko je veľmi moderné, tak ako by to aj človek očakával na Mesiaci. Počas hry dbajme na ČAS, ubieha rýchlejšie, ako sme zvyknutý u starej verzii. Načítanie grafiky sa deje nasledovným spôsobom : začneme novú hru, potom vyberme disketu a nahradíme ju niektorou disketou s grafikou. Potom si zvolíme opciiu "load grafik". Neazbudni, že základná disketa musí byť zaistená proti zápisu. Každému prajem príjemnú zábavu v nových časoch SimCity!

Leslie

Spinx

Vďaka firme Future Stock sa môže zoznámiť s naozaj vynikajúcou hrou Spinx. Počas hry riadime našu malú kozmickú loď v labirinte plnom pestrofarebných briliantov. Cieľom je zozbierať všetky drahokamy. Počet ešte nepozbieraných briliantov vidíme v pravej dolnej časti obrazovky. Okrem toho nás počítač informuje aj o počte životov, množstva energie a počte dosiahnutých bodov. Do cesty sa nám stavia celá rada nepriateľov, potvor. Pozor ! Voči niektorým veciam sú naše zbrane neúčinné, im sa môže jedine vyhnúť (šikovnosť a reflexy...). Napríklad

kvapkajúca voda zo stropu. Niektoré mohutné obludy potrebujú veľa striel, aby vyhynuli. Všetko zhrnúc, Sphinx je veľmi zaujímavý program, efektná grafika, výborná hudba, to je ono !

BEAR

Super Cars 2

Chcel by som uviesť na správnu mieru niektoré veci okolo Super Cars 2.

Keď dohráme jednu dráhu, musíme odpovedať na niekoľko otázok, alebo môžeme ísť nakupovať. Začínajúci hráči majú pri nákupe väčšinou problémy, lebo nakúpia všetko čo vidia, ale pritom počas hry môžu používať len raketu. Ak sme dokončili dráhu, uvidíme počítač, ktorý nám vypíše všetky súčiastky, ktoré sa poškodili počas jazdy. Samozrejme nás informuje aj o cenách opravy. Opravu vyvoláme nakliknutím na daný riadok. Na obrazovke vidíme aj nápisy " trade " a "quit". Ak naklikneme na " quit ", môžeme sa zúčastniť ďalších závodov. Ak naklikneme na " trade ", môžeme nakupovať rozličné doplnky k autu :

- F. Miss - Raketa dopredu
- R. Miss - Raketa dozadu
- Homer - Samonavádzacia raketa
- Super - Raketa. Najprv obieha okolo nás, koho trať aj zničí
- Mine - Mína
- Armour - Pancier. Koľko kusov kúpime, toľko striel znesieme. Je účinná aj proti míne
- Ram - Nárazník. (Je menšia možnosť poranenia).
- Engine - Motor. Čím ich máme viac, tým sme rýchlejší.
- Nitro - Značne urýchli naše vozidlo. Okrem týchto doplnkov nájdeme sa obrazovke aj iné nápisy :
- Repair - Naspäť do predošlého menu.
- Front - Ak naklikneme túto voľbu a v zápätí zbraň, potom pri pohybe joysticku vpred používame túto zbraň.
- Rear - Viď. predošlé, len dozadu.
- Sell - Keď naklikneme na niektorý horeuvedený doplnok, môžeme ho prediť. (keď už nemáme peniaze. Za predané veci však dostaneme menej ako je ich nákupná cena.
- Buy - Zo začiatku funguje aj táto opcia. Vtedy môžeme kupovať.
- Quit - "Smer nasledovná dráha." Toľko na doplnenie.

Mr. T.

Zde končí články převzaté z disketového magazínu GURU.

AMIGA report

HRY

ALIEN BREED

Při návratu z jednoho hloubkového kontrolního letu zachytila malá loď Galaktického námořnictva podezřelý signál, přicházející od staré orbitální stanice. Dvojčlenná posádka se rozhodla situaci řádně prošetřit a jelikož stanice ani po přibližovacím manévru nevykazovala známky života, rozhodli se přistát a zjistit, co že se to vlastně stalo. Pokud jste viděli film 'Aliens', je vám vše jasné. Jakmile naši hrdinové opustili svoji loď, zjistili, že na stanici není ani človíček, zato spousta vyhladovělých zubatých oblud. Začíná drastický boj o přežití, při němž jedinými použitelnými zbraněmi proti strašlivým monstrům zůstávají moderní zbraně a inteligence obou mariňáků. Vaším úkolem není pouze uprchnout do bezpečí (to stejně nejde, ve všech filmech o vetřelcích se i na to nejbezpečnější místo vždycky nějaká ta potvora dostane). Musíte zachránit celé lidstvo a tak vůbec, což je možné pouze tehdy, zlikvidujete-li celou stanici. Váš úkol se skládá z šesti misí, které vás zavedou na různá patra stanice. Ta jsou bez výjimky konstruována jako pěkně složitá bludiště, takže jediným východiskem bývá dostat se k terminálu, kde si můžete prohlédnout mapu podlaží. Terminály se vůbec osvědčí jako šikovná zařízení - umí toho opravdu hodně, jednou z jejich funkcí je např. automat na prodej zbraní. Funguje to úplně stejně jako pouliční automat na žvejkačky, vážně. Stačí, když do něj hodíte pár kreditů (ty se povalují po celé lodi) a můžete si vybrat z velkého množství různých palných zbraní. Nemyslete na to, proč na obyčejné výzkumné stanici mají taková udělátka, a buďte rádi, že jste rádi. Starostí máte i tak až nad hlavu. Do zbraní musíte shánět munici, k otevření dveří potřebujete zásoby magnetických klíčů, k udržení své kondice medikity (baličky první pomoci). Zvládat tohle všechno spolu s nutností strategického vytýčení vaší cesty, zpestřené neustávajícím dorážením vetřelců, to vyžaduje plnou koncentraci. A jestli se dočkáte vítězného konce, čeká na vás potěšující zpráva - chystá se Alien Breed 2! -*tad-*

BARBAR 2

Lidé od Psygnosis si zase po delším čase řekli, že Conan, jeden z nejslavnějších hrdinů fantasy-literatury, už nějak moc

dlouho odpočíval, a přišli na trh s dalším dobrodružstvím tohoto neporazitelného válečníka. Se svým předchůdcem ('Barbarian', Psygnosis 1988) má nový 'barbar' společný pouze námět - Conan opět z neznámých důvodů likviduje nějakého ubohého čaroděje (jeho pečlivě pěstovaná nesnášenlivost k učům magických nauk je pověstná). Hledání tohoto zloducha (?) zavede Conana do kouzelného lesa, nepřáteli zamořeného města i zdánlivě nekonečných podzemních sálů, přeplněných (jak jinak) obludami a pastmi nejrůznějšího druhu. Aby mohl Conan obstát tváří v tvář protivníkům, které proti němu v zoufalé sebeobraně posílá vyděšený čaroděj, musí se co nejrychleji ozbrojit. Ačkoliv je náš hrdina zdatným bojovníkem beze zbraně, s pořádným mečem či kopím se cítí přeci jenom lépe. Pokud se mu nepodaří získat zbraně zdarma, může je později zakoupit v některém z obchodů. Se získáváním peněz si Conan hlavu neláme - obere padlé nepřátelské bojovníky i nevinné civilisty, které předtím chladnokrevně zavraždil. Dalšími důležitými artikly ve hře jsou klíče (zprostředkují přístup do uzavřených místností) a šípy do luku a kuše (umožňují kosit nepřátele z bezpečné vzdálenosti). Po první čtvrthodině hry musíte konstatovat, že tento program opravdu odbyty není. Hlavní hrdina se může pochlubit výbornými pohybovými schopnostmi, ať již při překonávání překážek, boji beze zbraně či se zbraní (k dispozici máte krátký a dlouhý meč, válečnou sekeru, kopí, luk a kuši). Stejně výborně jsou nakresleni a zanimováni všichni nepřátelé a nejrůznější potvory, jejichž velké množství a různorodost jsou pro Psygnosis typické. Barbarian 2 zdaleka není primitivní arkáda - čeká na vás velké množství různě použitelných předmětů (včetně různých lektvarů apod.), celá řada logických problémů a desítky obtížných bojů, což vás nutí pravidelně uschovávat pozici na disk. To je totiž jediný způsob, jak se pomalu ale jistě prokousat k vítězství. -*tad-*

DRAGON 3

Již potřetí se setkáváme se dvěma americkými frajery, nepřemožitelnými bojovníky, kteří v posledních letech zmlátili na obrazovkách monitorů tolik nepřátel, že sami dva málem způsobili vyhynutí populace počítačových protivníků s licenci pro bojová umění (zvláštní kasta postav, které se objevují ve většině akčních her, kde zcela bezdůvodně v celých houfech napadají kladné hrdiny a nechávají si od nich dávat do nosu). V Double Dragon 3 se staneme svědky (a aktivními strůjci -

nejlépe pak také ve dvou) jejich cesty za třemi tajemnými kameny, šikovně rozházenými po celém světě, s jejichž pomocí se mohou naši borci údajně postavit nejsilnějšímu bojovníkovi všech dob, který se ukrývá v Egyptě (jinými slovy, musí si sehnat nějaký ten doping, nějaké to šidítko, aby ve třetím díle nedostali po hubě a mohli se bez ostudy objevit i v díle čtvrtém). Technicky je hra zpracována poměrně dobře (nachlup stejně, jako 'Golden Axe'), přináší pár docela dobrých nápadů (v rámci svého stylu) a lze ji doporučit jako vhodný způsob vybití špatné nálady. -*tad-*

FLOOD

Když členové firmy Bullfrog vychutnávali úspěch Populous a pomalu sbírali síly na Powermongera, rozhodli se pro vytvoření jednoduché arcade pro děti (zřejmě proto, aby nevyšli ze cviku). Jmenovala se "Povodeň" a ostříleným playerům možná trochu připomněla staré osmibitové příběhy krtka Montyho. Hrdina, kanální příšerka zvevření křížence žáby a ještěrky, se musí co možná nejrychleji vymotat z kanalizace, které hrozí zatopení vodou. Hra je rozdělena do 43 úrovní-jeskyní, které se přímo hemží pastmi a nepřátelsky naladěnými potvůrkami (jedna je obzvláště nepříjemná, nezničitelná, a zarputile našeho hrdinu pronásleduje na každém kroku). V podzemí je však možné najít zbraně nejrůznějšího druhu, kterými se může malý šťvanec bránit - od granátů přes časované bomby a bumerangy až po tak brutální vynálezy, jako je třeba pořádný plamenomet. Kromě toho disponujete skvělými pohybovými schopnostmi, umožňujícími krkolomné skoky, lezení po stropě či po stěnách a potápění do hlubin. Největší předností hry je však mohutný závěr - jaký, to nepro- zradím. -*tad-*

HOOUR

Dobrý nápad posadit hráče do starých bitevních letounů z období druhé světové války měli programátoři od Lucasfilm Games už dřív, ve hře 'Battlehawks 1942'. "Bitva o Británii" je jejím vylepšeným pokračováním. V této hře se můžete stát příslušníkem Královského letectva i Luftwaffe. Vybrat si přitom můžete ze dvou letounů anglických a šesti německých. Pak již na vás čeká řada misí, jako třeba bombardování nepřátelského letiště, provázení spojeneckých bombardérů či odražení náletů protivníka. Vzdušný boj není vůbec nic jednoduchého - musíte mít plnou kontrolu nad svým letounem, dostat nepřítele do zaměřovače a následně ho zničit za co

nejmenšího plýtvání municí. To vás nutí nejenom neustále přepínat do různých částí letadla, ale i plně využít složitých, po celé klávesnici rozmístěných prvků ovládání. Hra nabízí i tak komfortní volby, jako je vestavěná kamera či možnost tvorby vlastních misí. Co se týče reality letu a strategie, budete jistě spokojeni. Jenom by to chtělo krapet urychlit. -*tad-*

IMPERIUM

Zdalipak byste zbystřili svoji pozornost, kdyby vám někdo nabízel vládu nad světem? Občas se to stává - různým způsobem. Tak například firma Electronic Arts vám nabízí titul imperátora a věčný život ve hře Imperium. Existují dva způsoby, jak se dobrat k vítěznému konci: Můžete se pokusit dobýt zbývajících 99 světů a stát se vládcem celé galaxie, nebo vydržet ve svém úřadě po dobu 1000 let. K takové dlouhověkosti vám pomůže speciální droga Nostrum, s jejímž sháněním má však značné potíže i tak vysoko postavená osoba, jako je imperátor. A kromě toho - vaši političtí nepřátelé nikdy nespí a každých 50 let, když se konají volby, vám pořádně zatopí. Existují tři hlavní oblasti, v nichž si musíte získat jméno a vybudovat neotřesitelnou pozici - oblast vojenská, diplomatická a hospodářská. Samozřejmě po vás nikdo nemůže chtít, abyste vládli celé galaxii sám - mnoho funkcí a úřadů budete muset svěřit svým poddaným, avšak pozor, musíte je dobře vybírat! Vaši protivníci jsou připraveni využít každé vaší chyby ke svému prospěchu. Imperium je skutečně komplexní simulací, má ohromný dějový obsah - vždyť "odhospodaření" jednoho jediného roku trvá průměrně půl hodiny! Program se našťásti vyznačuje velkou dávkou uživatelské přítulnosti - mám tím na mysli relativně přehledně strukturovaného ovládání, či možnost pověřit počítač vedením kterékoliv ze tří zmíněných oblastí panovnických aktivit, což vám umožní osobně se věnovat pouze tomu, co vás nejvíce baví (např. dobývání a kolonizování nových světů). Co se zpracování týče - jste-li nároční na grafiku, Imperium vás neuspokojí. Hra je ovládána prostřednictvím ohromného množství klasických rolovacích menu, výběrových tabulek a requestrů, vyvedených v decentních odstínech šedi (podobně jako Workbench systému 2.0). Též hudby je pomálu a její výběr je netradiční, neboť pochází výhradně z dílen klasických autorů. Jste-li však skutečně náročnými politiky a strategy, nabízím vám toho Imperium ve srovnání s obdobnými programy tolik, že prostě nemůžete odmítnout. -*tad-*

JAMES POND 2

James Pond se vrátil! Vrátil se v poněkud zvláštním ocelovém oblečku (kde už jsem ho sakra viděl?) a s poněkud zvláštní přezdívkou (kde už jsem ji sakra slyšel?) Robocod. Pro nezasvěcené: James Pond je jedním z nejmladších hrdinů počítačové obrazovky, bojovník bez bázně a hany s tvrdými, byť poněkud dětsky animovanými rysy. James Pond 2 (Codename Robocod) je tu pro všechny ty, kteří si vážící akčních her, při kterých se masakrování nepřátel nevadí do nechutných hromad a objeví-li se tu a tam nějaká ta krev, pak pouze tehdy, stojí-li hned vedle veliká láhev s nápisem 'Tomato Ketchup'. Náš hrdina musí projít X úrovní se spoustou více či méně sympatických nepřátel a nástrah. Jeho úkolem je především přežít a zároveň sesbírat co nejvíce různých předmětů, které jsou většinou užitečné umístěny tak, aby bylo co možná nejobtížnější jich dosáhnout. James je našťásti vybaven personálním natahovadlem fy Sirius Cybernetics Corp., které se mu snaží alespoň trochu zpříjemnit jeho misi. A sedíte-li u joysticku právě Vy, je jeho úspěch zaručen. -*tad-*

LASER SQUAD

Zdalipak jste byli dříve, než jste zakoupili Amigu, hrdými vlastníky některého z hojně rozšířených osmibitových počítačů? Pokud ano, budete se pravděpodobně pamatovat na hru Laser Squad, jednu z nejoblíbenějších strategických her na osmibity vůbec. Trvalo to docela dost dlouho, ale nyní se Laser Squad konečně objevil i na Amize. V této hře představujete velitele skupiny tvrdých zabijáků. Připraveno je pět scénářů z budoucnosti, podle jejichž volby se měníte ze speciální protiteroristické jednotky v skupinu neohrožených povstalců či obětavých zachránců. Vaše úkoly jsou tedy značně variabilní, od jednoduché likvidace nebezpečného zabijáka po mise, jejichž plnění by plně zaměstnalo celou CIA. Není snad třeba dodávat, že každé posláni se odehrává ve zcela odlišném prostředí (pozemská pevnost, podzemní vězení, vesmírná základna...) a k dispozici též máte různý počet lidí (někdy může dojít k rozšíření počtu vašich mužů i během hry). Na začátku každé mise vás čeká volba protivníka - počítač či druhý hráč. Zvolíte-li počítač, nabízí se vám ještě čtyřstupňová volba obtížnosti (pro náročné nespokojence). Pak musíte vyzbrojit své muže (k dispozici máte určitou částku peněz). Volíte mezi různě účinnými ochrannými štíty a nepřeborným množstvím palných zbraní všeho druhu (od pistole až k těžkým

ručním laserům). Pak následuje výsadek na místo akce. Hra používá přehlednou grafiku a pohled z ptáčích perspektivy, přičemž však můžete vidět pouze to, co ve skutečnosti vidí členové vašeho mužstva (je-li protivník schován na uzamknutém záchodě bez oken, nevidíte nic). Obě strany se střídají po tzv. tazích, během kterých můžete ovládat jednotlivé členy své skupiny, z nichž každý má k dispozici určitý počet pohybů. Jste-li na tahu, můžete se svými lidmi dělat všechno možné i nemožné. Hra se pak stává pravým mistrovstvím strategie, hledáním výhodných pozic a boje o získání iniciativy, to vše za použití nejmodernější techniky (jestlipak se pamatujete na "Smrtonosnou past"?). Přežít může jenom ten schopnější. -*tad-*

LORD OF THE RINGS

Jestlipak znáte velké dobrodružství Froda Pytlíka, hobita ze země zvané Kraj? O jeho dlouhé a veledůležité pouli do země Stínu vypráví mohutná trilogie "Pán prstenů", jejímž autorem je anglický spisovatel J. R. R. Tolkien, nejuznávanější tvůrce fantasy-literatury všech dob. Toto unikátní dílo již dříve inspirovalo mnoho softwarových firem. Avšak zatím nejvelkorysejším pokusem o převod "Pána prstenů" na domácí počítače je trilogie fy Interplay, kde každý díl hry má obsahově pokrývat jeden díl knihy, a její první část, Lord Of The Rings Vol. 1, se na trhu objevila koncem loňského roku. Systém zpracování se blíží poslednímu dílu série 'Ultima', použít tedy byl pohled seshora a pseudoprostorová grafika. Hra má výrazné rysy AD&D (herní systém, u nás prezentovaný 'Dračím doupětem' společnosti Altar). Osoby, tvořící vaši skupinu, můžete ovládat každou zvlášť, přičemž každá má zcela specifické vlastnosti - různá míra síly, pohyblivosti, bojovnosti, moudrosti apod. - a různé schopnosti - vyjednávání, ovládání různých speciálních umění či dovedností atd. Každý člen skupiny může sbírat/pokládat/používat nejrůznější předměty, kouzlit, bojovat a konverzovat s hromadou různých lidí, které během svého dobrodružství potkáte. Takto pojatý systém ovládání vám umožňuje udělat prakticky všechno, co vás jenom napadne. Pohybujete se po obrovských územích (bohužel není k dispozici mapa), která do detailů odpovídají Tolkienově Středozemi. A co se děje týče, tady autoři poněkud přestřelili. Dějem doslova nabitou knihu zužitkovali beze zbytku a ještě si toho spoustu přidali. Výsledek se odrazil v kvalitě zpracování - nekonečné lány krajiny nemohou být příliš propracovány, bojový systém je na první pohled slabý a už zcela

nepochopitelné je to, že se vůbec nemůžete pohybovat šikmo. Ačkoliv je hra již svou podstatou určena pouze pro ty, kteří "Pána prstenů" poctivě přečetli, v takovéto míře obtížnosti odradí i ty nejzavilejší tolkienology. Je to škoda, vždyť by jenom stačilo ty dobré nápady trochu víc propracovat, a byla by to skvělá hra.

-tad-

LOTUS 2

V roce 1990 se Lotus Esprit od fy Gremlin stal jednou z neúspěšnějších her roku. Pak přišel listopad 1991 a Gremlini vypustili druhý díl Lotusu, který se okamžitě vyšplhal do čela všech arcade-žebříčků a spolu s hrou Mega-Lo-Mania kraloval i podzimní Amiga-výstavě v Kolíně nad Rýnem. Autoři totiž neusnuli na vavřínech a v nové hře předvedli takové množství nových nápadů, že úspěch prostě musel přijít. V Lotusu 2 nekočurujete pouze Lotus Esprit, nýbrž příležitostně i novinku firmy, kabriolet Lotus Elan SE (proto slovo 'Esprit' vypadlo z názvu hry). Hra již není koncipována jako okruhový závod, nýbrž jako dlouhá trasa, rozdělená na několik částí tzv. "checkpointy". Není již důležité, na jakém místě se umístíte - pro postup do dalších kol hry stačí, když všemi checkpointy projedete ve stanoveném čase. Odpadají také starosti s palivem a i některé další detaily svědčí o tom, že hra zaznamenala přesun od simulace k spíše arkádovému provedení. Hra se skládá z 8 tratí, každá z nich je umístěna do zcela jiného prostředí a je jasné, že jejich obtížnost se stupňuje. Projedete se nočním městem, zajezdíte si v mlze, v bouři a ve sněhu, čeká vás i projížďka pouští či bažinami. Programátoři vám přichystali spoustu nejrůznějších překážek a terénních záležitostí, od reklamních cedulí okolo silnice po tunely, potoky, vyvrácené stromy, bujný porost, skály, splašené kamióny, louže všelijakého sajra-itu a další podobné příjemnosti. Na silnici vás pak opět čekají spousty kolegů, jejichž jedinou radostí je zdržovat ty, kteří spěchají (ale nezlobte se na ně, oni za to fakt nemůžou, jsou tak naprogramováni). Hra se může dále pochlubit přepracovaným menu s některými novými volbami: ze starého Lotusu zůstala zachována volba jízdy dvou hráčů, novinkou však je možnost propojení dvou počítačů nulovým kabelem, což umožní jízdu čtyř závodníků najednou. Co se týče provedení, měli by být spokojeni i ti nejnáročnější. Lotus 2 je skutečně hrou, zaručující dobrou zábavu při každé příležitosti.

-tad-

MOKTAR

Firma Titus je v počítačovém světě známa

především jako výrobce pěkných ptákovin a jejich poslední hra "Moktarova dobrodružství" se drží tradice zuby nehty. Pokud si libujete ve stupidních arkádách, budete praštěným Moktarem nadšeni. Pokud ne, nebudete nadšeni (óóóh!). Ptáte se, co je ten Moktar zač? Ále, je to mrňavej chlapík s velkým turbanem, který si vždycky vybere nějaké nebezpečnými zamořené místo na tváři matičky Země, plivne si do dlaní a tryskem vyrazí zvolený úsek cesty překonat, aby se dostal na další takové místo, znovu si mohl plivnout do dlaní a... Ale přiznávám, že tady ze mě mluví obyčejná zaujatost. Ve skutečnosti to jistě zase tak úplně jednoduché není. Programátorům od Titusu se alespoň musí přiznat, že když už nějakou tu arkádu spáchají, snaží se alespoň o to, aby do ní dostali nějaký ten dobrý nápad. Nepřejícníci a zákeřné pasti na Moktara číhající mají jistý půvab a ačkoliv je hra co do zpracování pojata velice jednoduše, výsledek je docela dobrý a vystačí (možná) na jeden večer zábavy.

-tad-

POPULOUS 2

Jestliže patříte mezi fanoušky strategických her, je vám jistě známé jméno Bullfrog. Tato malá francouzská firma již několik let patří mezi neúspěšnější producenty herního software pro domácí počítače. Jejimi největšími hity byly hry Populous a Powermonger, a jelikož ta novější, Powermonger, byla dokončena v roce 1990, firma měla dostatek času na přípravu nového trháku, dlouho očekávaného Populous 2. Programátoři od Bullfrogu přistoupili k výrobě nové hry se zcela jasným záměrem - starý Populous byl sice dobrý, ale spousta věcí v něm chyběla a je tedy naší povinností je tam dodělat. A to se také stalo. Uvážíme-li počet všech možných i nemožných změn, které Populous 2 přináší, nezůstává toho ze staré hry zase tak moc. Samozřejmě, zachována zůstala hlavní idea - boj dvou populací, přičemž každá populace je "spravována" svým bohem. A jedním z těchto bohů jste vy. Autoři však tentokrát neumístili děj do bližší neurčené krajiny, nýbrž zvolili prostředí mytického Řecka - jednak kvůli jednoduché a působivé architektuře, především však proto, že Řecko se svým Olympem, obsypaným bohy, je v takovémto případě neocenitelným zdrojem inspirace. Řeckým bohům vládne Zeus - a ten je také soudcem všech bojů, probíhajících mezi nižšími bohy. Pokud slabý a bezvýznamný bůh (jako jste vy) zatouží po moci a porazí některého ze svých (obvykle silnějších) kolegů, Zeus mu přidělí určitý počet "bodů", kterými pak může vylepšit svoje

schopnosti v jedné z šesti sfér "božského vlivu" - ovládání lidí, ohně, počasí, vody atd. Každá z těchto sfér vlivu obsahuje pět konkrétních akcí, umožňující vám plně ovládat svoji populaci a působit protivníkovi pohromy všeho druhu. Počet dostupných pohrom závisí na tom, kolik jich vám Zeus dovolí v tom kterém světě (v té které bitvě) použít, maximálně jich může být cca 25 (zemětřesení, ohnivý déšť, přílivová vlna, kobylky, tornádo atp.). Jejich použití, stejně jako tomu bylo dříve, bezprostředně závisí na vaší okamžité síle, a ta opět závisí na síle (početnosti) vámi spravované populace. Musíte však také počítat s tím, že jak poroste vaše síla, budete se střetávat se stále silnějšími protivníky. Podobně jako u starých Populous, i zde se boje odehrávají v řadě pevně ohraničených světů (přístupné pomocí passwordů) a velkou roli stále hraje vaše schopnost připravit svým lidem dostatečný životní prostor pomocí rovnání a vytváření nové země. Dále hra získala i některé zcela nové rysy, jako je např. možnost stavby silnic či hradeb, kterými můžete spojovat hrady a domy do celých velkých měst. Podobných vylepšení a novinek naleznete ještě celou řadu. Kromě toho program nabízí nepřehledné množství nejrůznějších detailů, které činí hru svět od světa zajímavější a variabilnější. Vaše strategické možnosti jsou potom takřka neuvěřitelné. Podobně jako u prvních Populous, i v nové hře přichází ke slovu prvek náhody - mám tím na mysli různé nižší bohy a titány, kteří se zčista jasna objeví na scéně a působí nepříjemnosti, aniž by přitom někomu stranili. Fantastická je též možnost kombinace některých pohrom, jako např. zalesnění protivníkova území a následné založení požáru - to je velice účinné. Podobných fint a fítiček ukrýváji Populous 2 celou řadu a nám nezbyvá, než smeknout před fantazií jejich tvůrců. Provedení odpovídá svoji kvalitou starým Populous, je tedy prvotřídní. Grafika i zvuk se drží na velice vysoké úrovni a hra zůstává stále slušně rychlá - přihlídneme-li k tomu, jaké množství akcí musí počítač zvládnout "navíc", je to takřka neuvěřitelné. Prakticky celá hra se přitom nachází na jediné disketě. Zachována samozřejmě zůstala i možnost hry přes modem či nulový kabel, tedy další z voleb, které dopomohly veliké popularitě starých Populous i Powermongera. Během hry máte kdykoliv k dispozici komfortní konfigurační panel, který vám umožní kdykoliv hru přerušit a uložit si pozici. Pro náročné byla zabudována i funkce zoom, díky které můžete rychle získat přehled o velkém území (přístupná přes numerický blok). Pokud vás staří Populous zaujali, musíte být Populous 2 nadšeni - taková je alespoň má zkušenost. A máte-li alespoň

trochu ponětí o řecké mytologii, získá pro vás hra zcela nový rozměr. Každopádně existuje spousta horších způsobů, jak trávit volný čas u počítače. -*tad*

RICK DANGEROUS

Od nepaměti si lidé vyprávějí pověsti a legendy o dávno zaniklých civilizacích, o jejich chrámech a svatyních, skrývajících ve svých rozlehlých sálech a temných opuštěných chodbách poklady dávno mrtvých králů. Jedním z těchto pokladů je i bájná maska slunečního boha, ukrytá ve svatyni tajuplného kmene Goolu ve vnitru amazonského pralesa, odkud se nikdy žádný člověk nevrátil. Až jednoho dne roku 1945 bylo přerušeno dlouho trvající ticho nad pralesem zvukem letadla a zanedlouho již mohli užaslí Goolové pozorovat postavu, snášející se na padáku přímo mezi ně. Touto postavou nebyl Indiana Jones, jak jste možná čekali, ale známý dobrodruh Rick Dangerous (to je přezdívka), který se dozvěděl o zlaté masce a rozhodl se ji získat. Po nezdařeném přistání se Rickovi podařilo uniknout rozzuřeným domorodcům a vniknout do jejich svatyně. Po překonání všech nástrah v podobě domorodců a důmyslných pastí (pohybující se kameny, vysouvající se bodáky, poletující šipy apod.) je Rick nakonec úspěšný. Po svém odletu z amazonie se vydává do Egypta, aby zde na žádost Londýna pátral po proslulém diamantu, jenž byl ukraden fanatickými Ankhuly, kteří (pokud nedostanou masné výkupné) jsou odhodláni diamant zničit. Přes zuřivé úsilí Ankhulů se Rickovi podaří diamant získat (nebo snad ne?) a vrátit ho kam patří. Kdo by si myslel, že si nyní Rick odpočine a přestane vyhledávat dobrodružství, je na velkém omylu. Dobrodružství je Rickův život a proto (do třetice) neváhá na žádost britské zpravodajské služby osvobodit válečné zajatce, vězněné nacistickými vojáky na hradě Schwarzendumpf. Od zajatců se dozví o tom, že nacisté hodlají tajnou zbraň zničit Londýn, a proto Rick neváhá a vyrazí zmařit jejich plány. Podaří se, nepodaří, co myslíte? Firma Core Design je zárukou kvality a její hry se vyznačují dobrými nápady a slušným provedením. Starý Rick Dangerous není výjimkou, a proto máte-li rádi arkády, u nichž je třeba i trochu přemýšlet, nedívejte se na rok výroby a dejte se do toho. -*oskar*

RICK DANGEROUS 2

Fanouškové Ricka Dangerouse nechtě jásají, neboť nepřemožitelný hrdina se znovu vrací. Setkáváme se s ním v

Londýně, kam si přijíždí odpočinout poté, co se mu podařilo zmařit plány nacistů na zničení této metropole. Ale kde jsou fanouškové, kde je slavnostní uvítání, zdá se, že něco není v pořádku! A skutečně. Nad městem se vznáší cizí kosmická loď a chystá se přistát přímo v centru města. Situace jako stvořená pro další Rickovu akci. Proto Rick odhazuje svůj oblek ala Indiana Jones, obléká slušivý kostým Supermana a ozbrojen laserovou pistolí (kde ji asi vzal?) vyrazí na místo přistání. Poté, co zjistí, že vetřelci nejsou vůči pozemšťanům zrovna přátelsky naladěni, rozhodne se Rick zmařit jejich nekalé plány. Zmocní se lodě a odlétá do hlavního stanu mimozemšťanů, umístěného na tajuplné planetě Barf. Pro nedostatek paliva (šetří se fakt úplně všude) je však nečekaně nucen nouzově přistát v království plném ledu a nepřátelsky naladěných domorodců. Po drobném povzbuzení pistolí a výbušninami se domorodci nechali přesvědčit a dovolili Rickovi použít jejich teleport. Bohužel však má každá technika své nedostatky a tak Rick místo v hlavním sídle nepřátel skončil v hustých lesy porostlém království Vegetabilia. Po chvilce bloudění na zdravém (jak pro koho) lesním vzduchu dorazil Rick do uranového dolu, ležícím přímo pod hlavním stanem nepřátel. Přes riziko ozáření a nebezpečí úrazu ze strany různých mutantů a pracovníků dolu se Rickovi přece jen podaří proniknout až do nepřátelského centra, kde dojde k rozhodujícímu setkání s vůdcem vetřelců. Hádejte, jakpak to asi dopadne? Oproti prvnímu dílu doznala hra zlepšení v grafice i ve zvukových efektech, přibýly animované sekvence a počet levelů se zvýšil na pět. Zvláště příjemnou volbou je možnost (nutnost!) natrénování prvních čtyř levelů, protože až po jejich překonání na jeden zátať se dostanete do levelu posledního. Pokračování si zachovává dobrou atmosféru dílu prvního, a proto zaujala-li vás jednička, neváhejte. -*oskar*

SAMURAI

Dávna japonská legenda vypráví, že jednoho dne zlý Král démonů napadl starého mistra a jeho jediného žáka, samuraje vznešeného rodu. Mladý samuraj byl proti démonově zlé magii bezmocný a mistr mu musel čelit sám. Po dlouhém vysilujícím boji byl poražen, avšak posledním dechem stačil přivolat ducha Dobra, který zlého démona zahnal přes proudy času. Když mladý samuraj procitl, prosil dobrého ducha, aby mu umožnil pomstít smrt svého mistra. Požehnán silami Dobra a vyzbrojen kouzelným mečem se nakonec vydal na dlouhou pouť, na jejímž konci doufal nalézt

nenáviděného nepřítele... Firma Image Works se stala dobře známou tím, že na co sáhne, to se povede (alespoň mě zatím není známa jediná výjimka). V případě "Prvního samuraje" to platí beze zbytku. Po takových trhácích, jako byli 'Gods' a 'Magic Pockets' se dalo čekat, že nová hra bude pro firmu tak trochu odpočinkovou záležitostí. First Samurai naproti tomu představuje zcela nový vývojový systém s bezkonkurenční grafikou a zvukem, které snesou srovnání s máločím. Hlavní hrdina je klasickým představitelem třídy japonských elitních válečníků. Jeho úkolem je projít dlouhou cestu, vypořádat se s hromadami nepřátel, poradit si s množstvím malých úkolů a nakonec zlikvidovat hlavního neřáda. Zpracováním se jedná o klasickou arkádu, avšak mnohokrát budete muset namáhat mozek, abyste vůbec přišli na to, jak dál. Po cestě narazíte totiž na taková místa, jejichž zdolání je možné pouze tehdy, když si získáte ducha Dobra, který je vám skrytým průvodcem a pomocníkem. Je-li vaše duše dostatečně silná, je to právě on, kdo vám z nebes sesílá kouzelný meč. Síla duše je závislá na počtu nepřátel, které zabijete - jejich zlá energie se změní v dobrou a přejde do vás. Něco jiného je pak vaše fyzická síla, kterou musíte doplňovat pomocí jídla, které najdete cestou tak, jako můžete najít i některé menší zbraně a různé užitečné drobnosti. First Samurai je ukázkovým spojením špičkového provedení, dobrých nápadů a přitažlivé atmosféry orientální mystiky. Je příkladem hry, která se líbí každému. -*tad*

WARM UP

Takřka neznámá firma Genias nedávno představila hráčskému světu novinku s vůní benzínu. Jmenuje se Warm Up a je určena pro ty, kteří zbožňují rychlou jízdu silných aut a jsou pravidelnými diváky závodů F-1. Autoři se nechali inspirovat hrami typu 'Super Cars' a zvolili pohled z ptačí perspektivy. Hráč má k dispozici všechny standardní volby, na které jsme u simulací automobilových závodů dávno zvyklí: volba tréninkové jízdy, jednotlivého závodu a poháru s možností uschování pozice na disketu, to vše ve třech stupních obtížnosti. Svůj vůz si můžete vybrat z osmi nejznámějších modelů F-1 (čtyři z nich s automatickou a čtyři s klasickou převodovkou) a měřit síly se svými protivníky budete na 16 nejznámějších světových okruzích. Provedení hry samotné můžeme označit jako průměrné a tuctové - nenadchne, ani neurazí (snad jenom nahrávací sekvence jsou vyloženě slabé). Výsledným dojmem je však nakonec otázka, proč autoři právě na tuto hru, nepřinášející jediný nový nápad, potřebovali celé dvě disky. -*tad*

HARDWARE

HARDWARE A PROGRAMOVÁNÍ

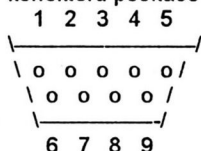
Pavel Víšek

STYKOVÝ HARDWARE

Tato kapitola popisuje způsoby kterými Amiga komunikuje s okolním světem, včetně těchto způsobů: - porty myši, joysticků, Světelného pera - diskový řadič - klávesnice - paralelní vstupně/výstupní port - sériový interface kompatibilní s RC 232-C - port pro interní rozšíření RAM (na 1 MB) - rozšíření sběrnice systému - výstupy zvuku - video výstupy (RGB, Monochrom, HF-modulátor)

Připojení ovladačů

Na zadní stěně počítače jsou dva devítikolíkové konektory do kterých lze připojit různé druhy ovladačů. Obrázek 8-1 ukazuje jeden ze dvou konektorů počítače a očíslování jeho kontaktů.



Obrázek 8-1: Konektor ovladačů počítače

Čtení portu ovladačů

Myš, joysticky, proporcionální ovladače (tzv. Paddles) a Světelná pera používají sice stejný stejný konektor ale mívají občas odlišné funkce. Takže jednotlivé kontakty konektoru mají různou funkci v závislosti na typu ovladače.

Ovladače typu Myš/Trackball

Vstupy pro tyto ovladače jsou stejné jako pro joystick v následujících bodech: - Směry joysticku "vpravo" a "zpět" jsou na stejných kontaktech které používá i myš nebo trackball pro detekci horizontálního pohybu. - Směry joysticku "vlevo" a "vpřed" jsou na stejných kontaktech které používá myš a trackball pro detekci vertikálního pohybu. Pulzy z myši/trackballu jsou převáděny podle směru pohybu do vzestupného nebo sestupného čítání. V dalším popisu budeme popisovat jen myš, protože chování trackballu je zcela shodné.

Směr pohybu a jeho vliv na čítání

Pokud pohybujete myší "vpravo" nebo "dolů" (směrem k sobě), bude čítač čítat směrem nahoru. Pokud pohybujete myší "vlevo" nebo "nahoru" (směrem od sebe), bude čítač čítat směrem dolů. Pozici ovládaného objektu určují na obrazovce souřadnice X,Y. Souřadnice X=0, Y=0 představují pozici v levém horním rohu obrazovky a souřadnice X=Xmax, Y=Ymax se nachází v pravém dolním rohu obrazovky.

Čtení čítačů

Přístup k čítačům pozice myši/trackballu je možný čtením registrů pojmenovaných JOY0DAT a JOY1DAT. Ty obsahují stav čítače pro levý (0) a pravý (1) port ovladače. Obsah každého z těchto 16bitových registrů je následující:

Bity 15-8 Obsah vertikálního čítače pozice myši

Bity 7-0 Obsah horizontálního čítače pozice myši

Omezení čítačů

Pokud chcete myš používat pro ovládání nějakých dějů na obrazovce, musíte obsah čítačů číst pokaždé během vertikálního zatemnění a předešlý obsah čítačů uložit. Ze vztahu uložené a okamžité hodnoty čítačů můžete pak vypočítat směr pohybu myši a rychlost jejího pohybu. Obsah čítače musí být během vertikálního zatemnění čten jen jednou, aby bylo poznat jestli uživatel pohnul myší od posledního zápisu do čítače. Myš vytváří během svého pohybu okolo 200 pulzů na délce jednoho palce (t.j. 2.54 cm) v horizontálním i vertikálním směru. Vertikální zatemnění nastává každou 1/50 sekundy (u verze NTSC 1/60 sekundy). Pokud čtete obsah čítače během každého vertikálního zatemnění, nebude rozdíl mezi novou a původní hodnotou čítače prakticky nikdy větší než 127. (Tuto hodnotu by bylo možno překročit pouze v případě, že by uživatel pohyboval myší rychlostí větší než 72 palců za sekundu (což je 183 cm/sek) a tento případ v praxi asi těžko nastane). Pokud odečtete okamžitý stav čítače od předchozího stavu, vyjadřuje pak absolutní hodnota jejich rozdílu rychlost pohybu myši. Znaménko hodnoty rozdílu (kladné nebo záporné), společně se znaménky předešlé a okamžité hodnoty vám umožní určit který směr se myš pohybuje. Příklad je v tabulce 8-1. Oba čítače jsou vyjádřeny bezznaménkovou hodnotou v rozsahu 0 až 255.

Tabulka 8-1:

Určení směru pohybu myši

Předešlý stav čítače	Okamžitý stav čítače	Směr pohybu myši
----------------------	----------------------	------------------

200	100	Nahoru (Vlevo)
100	200	Dolu (Vpravo)
200	45	Dolu *
45	200	Nahoru **

Poznámky pro tabulku 8-1:

* - Protože $200-45=155$, což je více než 127, musí být správný obsah $255-(200-45)=100$; a směr je tedy "dolů"

** - Výpočet je $45-200=-155$. Protože absolutní hodnota -155 přesahuje hodnotu 127, bude správná hodnota $255+(-155)=100$; směr je "nahoru"

Na Amigovské myši jsou dvě tlačítka. Ale řídící obvody jsou schopny podporovat i myš nebo trackball se třemi tlačítky. - Tlačítko 1 (levé tlačítko na Amigovské myši) je připojeno na kontakt 6 portu ovladače. Tyto linky (PA7 pro tlačítko joysticku portu 1, nebo PA6 pro tlačítko joysticku portu 0) se čtou z lichých adres portů periferního obvodu 8520. Logická jednička znamená že tlačítko je uvolněno a logická 0 znamená že tlačítko je stisknuto. - Tlačítko 2 (pravé tlačítko Amigovské myši) je připojeno na kontakt 9 portu ovladače. Je čteno jako jeden z potenciometrů. Velký odpor znamená že tlačítko je uvolněno a malý odpor znamená že tlačítko je stisknuto. - Pokud je připojeno tlačítko 3, je připojeno na kontakt 5 portu ovladače, což je další vstup potenciometru.

Připojení joysticků

Joystick má čtyři spínače určující směr a dále jedno akční tlačítko (FIRE). Spínače určující směr jsou připojeny na kontakty 1,2,3 a 4 pro směry Vpřed, Vzd, Vlevo a Vpravo. Akční tlačítko je připojeno na kontakt 6. Normální stav každého tlačítka je "uvolněno". V tomto případě je na vstupních linkách logická 1. Pokud je tlačítko stisknuto, je na patřičnou linku přes tlačítko přivedena logická 0 z vývodu 8. Čtení logických vstupních hodnot z joysticků není zase tak moc jednoduché, protože datové registry pro joysticky jsou shodné s čítači použitými pro myš (trackball). Tyto registry se nazývají JOY0DAT (port 0) a JOY1DAT (port 1). Tabulka 8-2 zobrazuje jak interpretovat data přečtená z těchto registrů. V těchto registrech je logická hodnota pravdy "TRUE" vyjádřena hodnotou 1 (tlačítko stisknuto).

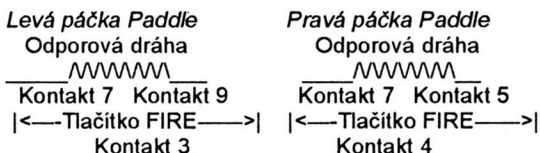
Tabulka 8-2: Interpretace dat z JOY0DAT a JOY1DAT

Datový bit	Interpretace
1	Pravdivá logická hodnota tlačítka pro směr "Vpravo"
9	Pravdivá logická hodnota tlačítka pro směr "Vlevo"
1 (XOR) 0	Pro získání logického stavu tlačítka pro směr "Vzd" musíte provést funkci EXCLUSIVE-OR s bity 1 a 0
9 (XOR) 8	Pro získání logického stavu tlačítka pro směr "Vpřed" musíte provést funkci EXCLUSIVE-OR s bity 9 a 8

Proporcionální ovladače

Každý z portů pro připojení ovladačů může obsluhovat dvě vstupní zařízení s proměnným odporem. Ty se nazývají také Proporcionální vstupní zařízení. Existují dva podobné typy proporcionálních ovladačů: jednak tak zvané "Paddles" a pak proporcionální X-Y joystick. Ovladač typu "paddles" se skládá ze dvou samostatných páček, z nichž každá má svůj vlastní potenciometr a akční (FIRE) tlačítko. Obě páčky se připojují do jednoho portu ovladačů.

Typické připojení je na obrázku 8-2.



Obrázek 8-2: Typické připojení ovladačů typu Paddles

U proporcionálního joysticku X-Y, jsou potenciometry ovládány pohybem os X a Y a jejich polohu určuje jen jedna páčka (místo dvou samostatných páček, jako v předchozím případě, je použita jedna společná páčka).

Tabulka 8-3: Typická připojení ovladačů

Kontakt	Myš Joystick	Proporc. Trackball	Proporc. konektoru ovladače(pár) X-Y joystick
1	Vpřed *	Vertik. puls (nepoužit)	(nepoužit)
2	Vzd *	Horiz. puls (nepoužit)	(nepoužit)

3	Vlevo *	VQ - puls	Levé tlač.	Tlačítko 1
4	Vpravo*	HQ - puls	Pravé tlač.	Tlačítko 2
5	(nepoužit)	Tlačítko (3)	Pravý pot.	Potenc. X
6	Tlačítko(1)	Tlačítko (1)	(nepožit)	(nepoužit)
7	+5V	+5V	+5V	+5V
8	Zem	Zem	Zem	Zem
9	Tlačítko(2)	Tlačítko (2)	Levý pot.	Potenc. Y

Znaménko * na konci názvu znamená, že signál je aktivní v logické 0

Interpretace pozice proporcionálního ovladače

Interpretace pozice ovladače vyžaduje jisté přípravné práce. Ty se provádějí normálně během vertikálního zatemnění (a jsou součástí funkce operačního systému Amigy). Během vertikálního zatemnění zapišete hodnotu na adresu nazvanou POTGO. Pro standardní X-Y joystick je tato hodnota 0001 hex. Zápisem hodnoty do tohoto registru se odstartují určité operace hardwaru, který pak čte hodnoty potenciometrů a nastaví hodnoty obsažené v registrech POT (jsou popsány dále) na nulu. Čtecí obvod zůstává v počátečním stavu po dobu zobrazování prvních sedmi nebo osmi horizontálních řádek. Pak obvod povolí nabíjení kondenzátoru, na čemž je postaveno snímání stavu potenciometrů. Rychlost nabíjení kondenzátoru je ovládána odporem vnějšího ovladače. Po každé horizontální řádce porovná obvod náboj na časovacím kondenzátoru s nastavenou hodnotou. Pokud je náboj nižší než hodnota, je do čítače patřičného potenciometru přičtena jednička. Pokud je náboj vyšší než hodnota, bude hodnota čítače uložena a udrží si svůj obsah až do příštího použití POTGO.

Vliv velikosti odporu na rychlost nabíjení kondenzátoru

Normálně použijete na začátku obrazovky POTGO, pak načítáte během vertikálního zatemnění hodnoty do POT registrů, pak opět použijete POTGO. Nic v systému nechrání čítače před přeplněním. Ale systém je pojištěn proti přeplnění čítače během jednoho snímku. Ačkoliv je na jednom snímku v normě NTSC 262 nebo 263 řádek, je každý čítač potenciometru pouze osmibitový, což umožňuje čtení pouze od 0 do 255. Z toho důvodu čeká příslušný obvod na začátku obrazovky potřebných 7 nebo 8 řádek (u verze PAL je to samozřejmě přiměřeně více) a pak je rozsah čítače postačující.

Registry proporcionálního ovladače

Pro proporcionální ovladače jsou použity tyto registry:

POT0DAT - data portu 0 (vertikální/horizontální)

POT1DAT - data portu 1 (vertikální/horizontální)

Význam jednotlivých bitů:

Bity 15-8 hodnota POT0Y, nebo POT1Y

Bity 7-0 hodnota POT0X, nebo POT1X

Pokud se provede zápis do POTGO, jsou všechny čítače potenciometrů vynulovány.

Specifikace potenciometrů

Potenciometry musí mít lineární průběh. Z důvodů použitého integračního analogově-digitálního převodníku by maximální odpor potenciometru neměl být větší než 528 KOhmů. (470 K +/- 10% tolerance). To je dáno nabíjecím kondenzátorem o kapacitě 0.047 mikroFaradu (+/- 10%) a maximální dobou nabíjení kondenzátoru na plnou kapacitu (t.j. 16.6 milisekund - což je zhruba doba jednoho snímku).

Světelné pero

Světelné pero se může připojit pouze do portu levého ovladače (port 0). Jeho připojení není v tabulce 8-3 popsáno. Kontakty normálně používané Světelným perem jsou popsány v tabulce 8-4.

Tabulka 8-4: Připojení Světelného pera

Číslo kontaktu = Použití

7 = +5V, 8 = Zem, 5 = Pero přiloženo na obrazovku

6 = Indikace elektronového paprsku.

Pro signál "Pero přiloženo na obrazovku" se používá jednoduché tlačítko, které při přiložení světelného pera na obrazovku spojí tento signál se "zemí" (v klidové poloze je tlačítko rozepnuté). Tlačítko je připojeno jako jeden ze vstupů potenciometru a musí s ním být také podle toho zacházeno. Signál "Indikace elektronového paprsku" je připojeno jako akční tlačítko normálního joysticku. Princip funkce Světelného pera je následující: (samozřejmě že Světelné pero musí být nejdříve softwarově aktivováno). 1. Jakmile systém ukončuje vertikální zatemnění, je automaticky aktivován příslušný obvod pro Světelné pero. 2. Elektronový paprsek začíná z levého horního rohu vykreslovat postupně řádku za řádkou, až do pravého dolního rohu. 3. Světelné pero vyše signál v okamžiku kdy elektronový paprsek miji

špiči Světelného pera. 4. Akční signál vyslaný Světelným perem sdělí internímu obvodu, aby převzal a uložil okamžitý stav registru pozice paprsku, VPOSR. Tak můžete přečtením horizontální a vertikální hodnoty čítače paprsku určit, v jakém místě obrazovky bylo pero přiloženo.

Čtení registrů Světelného pera

Registr Světelného pera -VPOSR a VHPOSR- je na stejné adrese jako čítač pozice elektronového paprsku. Jednotlivé bity jsou tyto:

VPOSR:

Bit 15 Dlouhý snímek

Bit 14-1 Nepoužity

Bit 0 V8 (nejvýznamnější bit vertikální pozice) VHPOSR:

Bit 15-8 V7-V0 (vertikální pozice)

Bit 7-0 H8-H1 (horizontální pozice)

Programy se mohou na tuto dvojici registrů obracet jako na dvojslovo, jehož adresa je VPOSR. Rozlišovací schopnost registrů je následující: Vertikálně - 1 řádek v módu neprokládaného řádkování 2 řádky v módu prokládaného řádkování Horizontálně - 2 body nízkého rozlišení LO-RES (bez ohledu na to zda je nastaven režim LO-RES nebo HI-RES) Pro aktivaci Světelného pera musíte zapsat 1 do bitu 3 registru BPLCON0. Jakmile je pero aktivováno a vyše akční signál, je hodnota v registru VPOSR "zmrazena". (Čítače stále čítají; ale pro čtení je v registru stále stejná hodnota). Toto "zmrazení" je uvolněno až na konci interního vertikálního zatemnění (vertikální pozice 20). Žádný bit v systému vám nesignalizuje, že Světelné pero vyslalo akční signál, ale lze to zjistit například následujícím způsobem: 1. Přečíst dvakrát registr VPOSR (jako dvojslovo) 2. Pokud nejsou obě hodnoty čtení shodné, nevyslalo pero akční signál od počátku posledního snímku (V=20). 3. Pokud jsou hodnoty obou čtení shodné, provede se zamaskování horních 15bitů z 32bitového slova a zbytek se porovná s hexadecimální hodnotou \$10500 (V=261). 4. Pokud je VPOSR větší než \$10500, nevyslalo Světelné pero signál od začátku posledního snímku. Když je VPOSR menší, pero signál vyslalo a přečtená hodnota představuje pozici Světelného pera na obrazovce.

Úprava pro speciální ovladače

Pomocí řídicích linek vestavěných do registru POTGO (adresa DFF034) lze předefinovat funkce některých z kontaktů portů ovladačů a tím přizpůsobit Amigu pro nestandardní typ ovladače. Tabulka 8-5 je kopie části popisu registru POTGO z přílohy A tohoto manuálu. POTGO (DFF034) je adresa řídicího registru potenciometrů a je určena pouze pro zápis. Naopak POTGOR (DFF016) je adresa stejného registru, ale pro změnu určeného pouze pro čtení. Řídicí registr potenciometrů ovládá čtyřbitový obousměrný I/O port, který sdílí kontakty společně se vstupy čtyř potenciometrů.

Tabulka 8-5: Registr POTGO

Číslo bitu Název Funkce

15 OUTRY Aktivace výstupu pro kontakt 9 pravého portu (1)

14 DATRY I/O data pravého portu, kontakt 9

13 OUTRX Aktivace výstupu pro kontakt 5 pravého portu (1)

12 DATRX I/O data pravého portu, kontakt 5

11 OUTLY Aktivace výstupu pro kontakt 9 levého portu (0)

10 DATLY I/O data levého portu, kontakt 9

09 OUTLX Aktivace výstupu pro kontakt 5 levého portu (0)

08 DATLX I/O data levého portu, kontakt 5

07-01 X Rezervováno pro identifikaci čipu

00 START Start potenciometrů (vybije časovací kondenzátory a odstartuje čítače).

Kromě toho, že můžete kontakty pro potenciometry použít pro připojení proměnných odporů, můžete tyto kontakty využít také jako čtyřbitový Vstupně/výstupní port. Pomocí dalších dvou kontaktů v každém portu tak lze zajistit kompletní I/O operace. Pokud nastavíte jakýkoliv z "OUT..." bitů na 1, odpojí se od portu obvod obsluhující potenciometry. Okamžitý stav bitů "DAT..." (1 nebo 0) se objeví na příslušném kontaktu portu. Stav bitů "OUT..." a "DAT..." nastavíte zápisem patřičné hodnoty do registru POTGO. Protože jsou na těchto kontaktech kondenzátory s velkou kapacitou, trvá změna z jedné logické úrovně do druhé až 300 mikrosekund. Pokud chcete použít registr jako vstupní, pro snímání stavu na kontaktech portu, zapišete do registru POTGO samé nuly. Pak můžete číst stav portů pomocí adresy POTGOR, určené jen pro čtení. Jakékoliv bity nastavené jako vstupní, budou ovlivněny bitem START v registru POTGO. Tyto signály můžete využít např. pro akční tlačítka. Pro tento případ nastavte "OUT..." i "DAT..." na hodnotu 1. Když se stiskne tlačítko, bude linka přes akční

tlačítko uzemněna a výsledkem čtení POTGOR bude 0. Když tlačítko stisknuto není, je výsledkem čtení POTGOR jednička (1).

Diskový řadič

Diskový řadič v systému může ovládat až čtyři dvustranné 3 a 1/2, nebo 5 a 1/4 palcové diskové jednotky. V základní jednotce je instalována jedna 3 a 1/2 palcová jednotka. Ostatní drivery se připojují jako externí. Ovládání diskových operací je v systému rozděleno mezi několika registry. Mezi řídicí patří: - výběr drivu, ovládání motoru, detekce vložení disku - ovládání kanálu DMA, aktivace DMA - čtení/zápis diskových dat - ovládání formátu disku - generování přerušení

Výběr drivu, ovládání a detekce

Diskový subsystém využívá dva porty 8520 plus jeden přerušovací port FLAG. Specifické bity jsou popsány v tabulce 8-6. CIA A \$BFE001, port A, má čtyři vstupní bity přiřazené diskovému subsystému. CIA B \$BFD000, port B, využívá všechny své bity jako výstupní pro disk.

Tabulka 8-6: Diskový subsystém

Port	Kontakt	Název	Funkce
CIA A	PA5	DSKRDY*	Disk připraven
CIA A	PA4	DSKTRACK0*	Hlavy disku se právě nachází nad stopou 00
CIA A	PA3	DSKPROT*	Disk je chráněn proti zápisu
CIA A	PA2	DSKCHANGE*	Disketa byla vyjmuta z drivu. Driv podporující tento signál, ho podrží až do chvíle kdy se opět pohnou hlavy.
CIA B	PB7	DSKMOTOR*	Ovládání motoru. Tento signál je nestandardní. Amiga drive si tento signál přečte v okamžiku kdy je zároveň aktivní signál SELn*. V tomto stavu zůstane pak motor tak dlouho, dokud se nezmění stav bitu DSKMOTOR* a zároveň je aktivní signál SELn*. Veškerý software vybírající drivy musí před výběrem drivu nejdříve nastavit signál pro motor. Driv si pak pamatuje stav signálu pro motor i po dobu kdy již drive není vybrán signálem SELn*. Při systémovém Resetu se klopné obvody motorů drivů nulují (takže se všechny motory zastaví).
CIA B	PB6	DSKSEL3*	Výběr drivu 3
CIA B	PB5	DSKSEL2*	Výběr drivu 2
CIA B	PB4	DSKSEL1*	Výběr drivu 1
CIA B	PB3	DSKSEL0*	Výběr drivu 0
CIA B	PB2	DSKSID*	Volí horní nebo dolní hlavu drivu. Nula znamená že bude použita horní hlava.
CIA B	PB1	DSKDIREC	Určuje směr pohybu hlav. Při nule se hlavy pohybují ke středu diskety. Nulová stopa je na vnějším okraji diskety.
CIA B	PB0	DSKSTEP*	Krokování hlav drivu. Tento signál se používá vždy jako puls nejdříve 0, pak 1. Pokud by byl signál v nule v okamžiku kdy je zároveň aktivní signál výběru drivu SEL, došlo by ke zmatení logických obvodů.
CIA B	FLAG	DSKINDEX*	Puls indexu disku (\$BFDD00, bit 4). Může být použit pro vytvoření přerušení s hladinou 6.

Ovládání diskového DMA kanálu

Normálně se data na disk přenáší přímým přístupem do paměti (DMA). Ovládání DMA disku se skládá ze čtyř bodů:

- Nastavení ukazatele na oblast ze které, nebo do které se budou přesouvat data
- Nastavení délky dat, které se budou přenášet pomocí DMA
- Určení směru přenosu dat (čtení/zápis)
- Aktivace DMA

Ukazatel dat

Určíte 19bitovou adresu na kterou, nebo ze které, se budou data přenášet. Nejnižší bit (bit 0) této adresy je nulový (to znamená že data nemohou začínat na liché bytové adrese). Tato adresa musí být zapsána do registrů DSKPTH a DSKPTL. Registr DSKPTH obsahuje nejvyšší 3 bity adresy a DSKPTL zbylých 16 bitů. Oba registry lze inicializovat najednou jako dvojslovo na adrese DSKPTH.

Délka, směr, aktivace DMA

Všechny řídicí bity ovlivňující tyto hodnoty jsou obsaženy v jednom registru, nazvaném DSKLEN. Jeho bity jsou popsány v tabulce 8-7.

Tabulka 8-7: Registr DSKLEN

Číslo bitu	Název	Použití
15	DMAEN	Aktivace diskového DMA
14	WRITE	Zápis na disk (RAM -> Disk, pokud je bit=1)
13-0	LENGTH	Počet slov která se mají přenést

Pro spuštění diskového DMA se musí postupně nastavit bit zvaný DMAEN a po něm řídicí bit diskového DMA. Pro start DMA disku vyžaduje hardware zvláštní postup. Tento postup ochraňuje před náhodným zápisem na disk. Krátce řečeno, bit DMAEN v registru DSKLEN musí být nastaven dvakrát za sebou a pak teprve dojde k aktivaci diskového DMA. Postup může být třeba následující: 1. Nastavte tento registr na hodnotu \$4000; tím dojde k vypnutí diskového DMA. 2. Vložte požadovanou hodnotu do registru DSKLEN. 3. Vložte tuto hodnotu do registru ještě jednou. V tomto okamžiku je odstartováno diskové DMA. 4. Když je DMA ukončeno, nastavte registr DSKLEN opět na hodnotu \$4000, aby jste zamezili případným náhodným zápisům na disk. Po přenosu každého slova je snižována hodnota LENGTH. Po začátku každého přenosu se obsah ukazatelů DSKPTH a DSKPTL zvyšují. A tak ukazují stále do aktuálních míst odkud má být čteno, nebo kam má být zapsáno datové slovo. Když je hodnota LENGTH nulová, přenos dat je ukončen. Doporučenou metodou čtení z disku je načtení celé stopy do bufferu a teprve v něm vyhledat požadovaný sektor. Tímto způsobem načítáte z disku pouze jednou. Navíc při tomto způsobu čtení nejsou žádné oblasti kritické na dobu provedení, takže mohou být upřednostněny i ostatní subsystémy počítače (grafika, zvuk, atd.). Pokud nemáte dostatek paměti pro uložení celé stopy (nebo se z nějakého důvodu rozhodnete že nebudete celou stopu načítat najednou), můžete využít hardware který podporuje (omezeně) vyhledávání sektoru. Existuje registr kterému lze přikázat aby přezkoumával vstupní data z disku. Část hardware počítače způsobuje, že se ztrácí poslední tři bity zaslané na disk. Také při diskové čtecí operaci se nepřenesou poslední datové slovo. (To tedy znamená, že musíte jak při zápisu, tak při čtení zadat počet datových slov o jednu vyšší než požadujete).

Ostatní registry v diskových operacích

DSKBYTR - Disk Data Byte and Status Read (Čtení datového bytu a stavu disku) Tento registr je datovým bufferem mikroprocesoru disku. Při čtení se do tohoto registru zapisují data o délce 1 byte. Jakmile je každý byte přijat do registru, je nastaven bit BYTEREADY na hodnotu 1. Tento bit je vynulován pokaždé když dojde k přečtení registru DSKBYTR. Registr DSKBYTE je normálně využíván systémovým softwarem pro synchronizaci procesoru s rotací diskety při čtení nebo zápisu pomocí DMA. Jednotlivé bity jsou popsány v tabulce 8-8.

Tabulka 8-8: Registr DSKBYTR

Číslo bitu	Název	Funkce
15	BYTEREADY	Indikuje, že tento registr obsahuje platná data (1 byte). (nuluje se přečtením tohoto registru).
14	DMAON	Indikuje, že bit DMA (v DSKLEN) je aktivní a bity DMAON také. Aby byl nastaven bit DMAON, musí být všechny bity DMA nastaveny na hodnoty TRUE.
13	DISKWRITE	Tento bit zápisu na disk v DSKLEN je aktivován
12	WORDEQUAL	Indikuje, že obsah registru DISKSYNC je shodný se vstupním datovým tokem z disku. Tento bit je aktivní pouze po dobu kdy je vstupní tok dat shodný s obsahem registru (méně než dvě mikrosekundy).
11-8	Nepoužity	
7-0	DATA	Byte diskových dat ADKCON a ADKCONR

Zvukový registr a registr ovládání disku

ADKCON je adresa pro zápis a ADKCONR je adresa pro čtení tohoto registru. Dolních 8 bitů registru využívá zvukový obvod. Zbylé bity jsou popsány v tabulce 8-9.

Tabulka 8-9: Registry ADKCON a ADKCONR

Číslo bitu	Název	Funkce
15	CLR/SET	Stejná funkce jako v registru pro aktivaci DMA. Bit 15 musí být 1, pokud mají být bity nastaveny. A nebo musí být 0, pokud mají být bity nulovány.
14	PRECOMP1	Významnější bit typu záznamu

		(prekompenzace)
13	PRECOMPO	Méně významný bit typu záznamu Hodnota 00 - nic Hodnota 01 - 140 ns Hodnota 10 - 280 ns Hodnota 11 - 560 ns
12	MFMPREC	Hodnota 0 volí záznam GCR Hodnota 1 volí záznam MFM
11	WORDSYNC	1 aktivuje synchronizaci a startuje čtení slova pomocí DMA. Slovo kterým se synchronizuje musí být zapsáno na adresu DSKSYNC (\$DFF07E).
9	MSBSYNC	Hodnota 1 aktivuje synchronizaci na nejvýznamnějším bitu (GCR).
8	FAST	Hodnota 1 volí 2 mikrosekundy na 1 bitovou buňku (obvykle záznam MFM), 0 volí 4 mikrosekundy na jeden bit (obvykle záznam typu GCR).
7-4	ATPER3-0	Ovládání přiřazené periody zvuku (nevztahuje se k disku).
3-0	ATVOL3-0	Ovládání přiřazené hlasitosti zvuku (nevztahuje se k disku).

Jeden z formátů GCR je formát který používají počítače APPLE. Datové byty na APPLE formátovaném disku mají vždy nejvýznamnější bit nastaven na 1. Pokud používáte disk formátovaný typem GCR, musí program používat převodní tabulku, aby se zajistilo že všechna data zapsaná na disku budou správně interpretována. Pokud má bit 9 hodnotu 1, bude diskový řadič hledat synchronizační bit v každém bytu na disku.

DSKSYNC - Synchronizátor diskového vstupu

Registr DSKSYNC se používá pro synchronizaci vstupního datového toku. Pokud je v ADKCON aktivován bit WORDEQUAL, nejsou do paměti přenášena žádná data až do chvíle kdy vstupní tok dat odpovídá slovu v registru DSKSYNC. V této chvíli je navíc nastaven bit DSKSYNC v registru INTREQ. Bit DSKSYNC v registru INTREQ je nezávislý na aktivaci WORDEQUAL.

DSKDAT a DSKDATR - diskové datové registry DMA

Tyto registry slouží pouze pro testovací účely. DSKDAT je určen jen pro zápis, DSKDATR pouze pro čtení. Tento registr je datový buffer diskového DMA. Obsahuje dva byty dat, které byly buď zaslány (zápis-write), nebo přijaty (čtení-read) z disku. Mód zápisu je aktivován bitem 14 v registru DSKLEN. Řadič DMA pak již automaticky přenesení data do, nebo z tohoto registru do RAM.

Disková přerušení

Diskový řadič využívá dvou druhů přerušení:

- DSKSYNC (hladina 5, bit 12 v registru INTREQ) - vstupní tok dat je shodný s obsahem registru DSKSYNC.

- DSKBLK (hladina 1, bit 1 v registru INTREQ) - diskové DMA dokončeno. Podrobnější vysvětlení jsou v sekcích označených "Délka, směr, aktivace DMA".

KLÁVESNICE

Klávesnice je k systému připojena pomocí několika vodičů na "lichý" obvod CIA 8520. Tyto vodiče jsou: CNT (hodiny klávesnice - vstup z klávesnice) a SP (data klávesnice - vstup nebo výstup).

Jak jsou přijímána data klávesnice

Linka CNT se používá jako hodiny od klávesnice. Klávesnice vyšle signál po této lince pokaždé když je na lince SP platný bit. Hodinový puls je aktivní v nule. Náběhová hrana tohoto pulsu znamená start přenosu dat. Obvod 8520 je nastaven tak, že požívá časovací linku CNT a linku SP jako datový vstup do interního sériového registru. Více se dozvíte v příloze F. Když je z klávesnice přijat datový byte, je vysláno (od 8520) přerušení procesoru 68000. Klávesnice čeká před dalším vysláním na potvrzovací signál od systému. (Potvrzení provede procesor pulzem na lince SP o minimální délce 75 mikrosekund). Pokud je vyslán další znak dříve než je předchozí přijmut procesorem 68000, uloží procesor klávesnice (umístěn uvnitř klávesnice) tento znak do bufferu, do kterého se vejde přibližně 10 kódů kláves.

Typ přijímaných dat

Data z klávesnice nejsou přijímána ve formě znaků ASCII. Z důvodu přizpůsobivosti jsou data přijímána ve tvaru tzv. "kódů kláves". Tyto kódy neobsahují jen stisk tlačítka, ale i jeho uvolnění. Tak může váš program snadno zjišťovat co se děje na klávesnici. Následuje seznam hexadecimálních hodnot přiřazených klávesnici. Stisk klávesy vysílá zde popsané hodnoty, uvolnění klávesy vysílá hodnotu zvětšenou o \$80. 128 kódů kláves je uspořádáno do logických bloků popsaných

dále.

00-3F Hex

Tyto kódy jsou přiřazeny specifickým pozicím hlavních částí klávesnice a numerického bloku, které obsahují grafické znaky. (to jest např. "A", ale ne "TAB").

40-4F Hex

Toto jsou kódy kláves se specifickým významem společně pro mnoho typů klávesnic.

40 Mezera (Space)

41 Backspace

42 Tabulátor

43 ENTER (numerický blok)

44 RETURN

45 Escape

46 Delete

4A Numerický blok

4C Kurzor nahoru

4D Kurzor vpravo

4F Kurzor vlevo

50-5F Hex

Kódy kláves pro funkční tlačítka

50-59 Funkční tlačítka F1-F10

5F Help

60-67 Hex

Kódy pro klávesy příznaků

60 Levý Shift

61 Pravý Shift

62 Caps Lock

63 Control

64 Levý Alt

65 Pravý Alt

66 Levé AMIGA

67 Pravé AMIGA

68-77 Hex

Nepoužity

F0-FF Hex

Tyto kódy se používají pro komunikaci mezi procesory 6500/01

(klávesnice) a 68000 a stisky kláves na ně nemají žádný vliv.

F9 - Poslední kód klávesy byl špatný, následující znak je opakováním předchozího

FA - Buffer klávesnice přeplněn

FC - Chyba při automatickém testu klávesnice

FD - Inicializační řetězec při připojení napětí

FE - Ukončení řetězce (po FD) Tyto kódy by měl odfiltrovat driver klávesnice.

Omezení klávesnice

Klávesnice Amigy je matice složená z řádků a sloupců. Protože v každém bodě křížení řádku a sloupce je umístěno tlačítko, nazývá se tento způsob zapojení jako tzv. "Ghosting". "Ghosting" znamená, že při současném stisku několika kláves dojde k vyslání zvláštního "Ghost" znaku. Například stisknete současně tlačítka "A" a "S" a držete je stisknutá. Uvidíte že bylo vysláno "A" a "S". Stále držete tato dvě tlačítka a k nim přidejte tlačítko "Z" a uvidíte, že vyslány budou znaky "X" a "Z". V tomto případě je znak "X" tzv. "Ghost" znak. Ale klávesnice je vytvořena tak, aby během normálního psaní k těmto jevům nedocházelo.

Poznámka

Na klávesnici je sedm kláves, které nejsou zahrnuty v základní matici a tím pádem se ani nepodílí na tvorbě "falešných-Ghost" kódů kláves. Jsou to klávesy CTRL (Control), obě tlačítka SHIFT, obě tlačítka AMIGA a obě tlačítka ALT.

Paralelní interface

Celý paralelní interface je vyveden na 25kolíkový konektor na zadní stěně počítače. Tento konektor se používá převážně pro připojení paralelní tiskárny.

Sériový interface

Sériový vstup/výstup je vyveden na 25kolíkový konektor na zadní stěně počítače. Na tento konektor lze napojit velké množství přídatných zařízení, jako třeba modemy, tiskárny, atd.

Sériový obvod

Obvod který řídí sériové propojení s okolním světem se nazývá UART, což je zkratka pro Univerzální Asynchronní Receiver (příjmač) / Transmitter (vysílač). UART je schopen komunikovat takovou budouvovou rychlostí (rychlost v bitech/sekunda) jakou mu nastavíte. Je

schopen vysílat i přijímat data s délkou 8 nebo 9 bitů (lze nastavit). UART je také schopen detekovat chyby které nastanou když jiný systém vysílá data rychleji, než je stačí vyčíst z registru přijímače. Jsou k dispozici i stavové bity, které vám oznámí že buffer přijímače je zaplněn, nebo že buffer vysílače je prázdný. Další stavový bit oznamuje, že všechny bity jsou vyslány. Všechny tyto věci budou ale popsány dále.

Nastavení rychlosti přenosu

Rychlost přenosu se ovládá obsahem registru SERPER. Bity 14-0 v SERPER jsou bity děliče přenosové rychlosti. Pokud bude stav těchto bitů vyjádřen číslem N, pak se bude snímat stav vstupních kontaktů (při příjmu), nebo vysílat s periodou mezi výstupními bity (při vysílání) vždy jednou za dobu určenou počtem N+1 taktů barvového cyklu (t.j. 279.4 ns).

Nastavení příjmového módu

Počet bitů které mají být přijaty před tím než vám systém oznámí, že přijímací registr je zaplněn, může být definován na 8 nebo 9. V každém případě očekává přijímací obvod jeden Start bit, 8 nebo 9 datových bitů a na konci jeden Stopbit. Příjmací mód se nastavuje bitem 15 v registru SERPER. Když je bit = 1, očekává se 9 datových bitů, když je bit = 0, očekává se 8 datových bitů. Pro většinu aplikací je stav tohoto bitu roven 0. Registr SERPER je určen pouze pro zápis.

Obsah datového registru přijímače

Sériový vstupní datový registr pro příjem je dlouhý 16 bitů. Neobsahuje však pouze vstupní přijímaná data, ale také několik stavových bitů. Pozice datových bitů definované pro čtení dat jsou brány ze záložního registru, který je připojen na posuvný registr příjmu sériových dat. Data jsou přijímána po jednotlivých bitech a ukládána do sériově-paralelního posuvného registru. Když je přijmut správný počet bitů, je obsah tohoto registru přenesen do čtecího registru sériových dat (SERDATR) viz. tabulka 8-10, a je signalizováno že jsou v něm pro vás připraveny data. Záložní registr se nazývá "záložním" z toho důvodu, že v okamžiku po vyslání svých dat je posuvný registr okamžitě připraven přijímat nová data. Tabulka 8-10 zobrazuje definice různých bitů v SERDATR.

Tabulka 8-10: Registr SERDATR

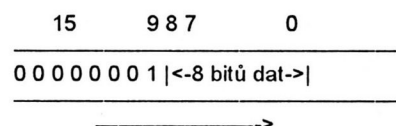
Číslo bitu Název Funkce

15	OVRUN	Bit OVERRUN (přeplnění)-(zrcadlový bit, objevuje se také v registru INTREQ) indikuje, že byl přijat další byte, zatímco předešlý ještě nebyl zpracován procesorem 68000. Abyste tomuto stavu předešli, je nutno vynulovat bit RBF (bit 11, Buffer Příjmače Zaplněn) v registru požadavku přerušení (INTREQ).
14	RBF	Čtecí buffer je zaplněn. (Zrcadlový bit, objevuje se také v registru INTREQ) Pokud je tento bit=1, znamená to že data jsou připravena aby si je převzal procesor 68000. Po přečtení tohoto registru musíte vynulovat bit RBF v registru INTREQ, aby jste předešli přeplnění.
13	TBE	Buffer vysílače je vyprázdněn. (Bit není zrcadlový, když je buffer vyprázdněn, je vyvoláno přerušení). Pokud má tento bit hodnotu 1, byla data z výstupního datového registru (SERDAT) přenesena do výstupního sériového posuvného registru, takže registr SERDAT je připraven pro příjem dalších dat. Bit má hodnotu 1 také v případě, když je buffer prázdný.
12	TSRE	Posuvný registr vysílače je prázdný. Pokud je tento bit=1, ukončil výstupní posuvný registr svou práci, všechna data byla odvysílána a registr je nyní v nečinnosti. Pokud zastavíte zapisování dat do výstupního registru (SERDAT), nastaví se tento bit na 1 až po té co jsou vyslána data jak z posuvného registru, tak i z registru SERDAT. Tento bit se normálně používá pro poloduplexní operace.
11	RXD	Přímé čtení kontaktu RXD čipu PAULA.
10		V současnosti se nepoužívá.
9	STP	Stop bit, pokud je specifikováno pro příjem 9 datových bitů.

8	STP	Stop bit, pokud je specifikováno pro příjem 8 datových bitů nebo DB8 devátý datový bit, pokud je specifikováno pro příjem 9 datových bitů.
7-0	DB7-DB0	Nižších 8 bitů přijímaných dat. (data mají stejnou polaritu jako data očekávaná).

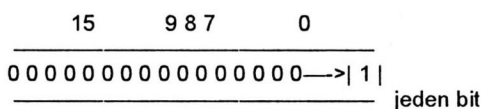
Jak jsou vysílána výstupní data

Data vyšlete po lince ven, zapsáním dat do výstupního sériového datového registru (SERDAT). Tento registr je určen pouze pro zápis. Data jsou vysílána stejnou rychlostí jaká byla nastavena pro čtení. Údaje o rychlosti obsahuje registr SERPER (popsán dříve). Jakmile zapíšete data do registru, systém je začne okamžitě vysílat nastavenou rychlostí. Na začátku této operace se data přenesou z registru SERDAT do posuvného sériového registru. Když je dokončen přenos do posuvného sériového registru, očekává registr SERDAT nová data; tento fakt je signalizová přerušením od TBE. Data vystupují z posuvného registru, v každém časovém intervalu jeden bit, a začíná se nejméně významným bitem. Tento proces se opakuje tak dlouho, až UART signalizuje stav "Posuvný registr vyprázdněn", což znamená že v registru zbyly samé nuly. SERDAT je 16bitový registr, který umožňuje ovládat formát vysílaných dat. Pro vytvoření standardního tvaru dat, t.j. 1 start bit, 8 datových bitů a dva Stop bity, zapíšete do registru SERDAT obsah obrázků 8-4 a 8-5.



Data se posouvají k výstupu tímto směrem

Obrázek 8-4: Počáteční stav registru SERDAT a posuvného registru



Samé nuly z minulého posuvu

Obrázek 8-5: Konečný stav posuvného registru

Registr přestává posouvat obsah a signalizuje "Posuvný registr je prázdný" (TSRE), když byl poslední bit s hodnotou 1 posunut mimo registr a zbytek registru obsahuje samé 0. Pokud je do registru přenesena opět nějaká nenulová hodnota, posuv začíná znovu.

Určení obsahu registru

Data která chcete vyslat, musíte zapsat jako dolních 8 (nebo 9 pokud si přejete) bitů do výstupního registru SERDAT. Před tyto datové bity zapíšete jedničku do bitu, pokud chcete mít jeden, nebo dva stop bity (jeden stop bit=jedna 1, dva stop bity=dvě 1). Vyslání start bitu je na obsahu tohoto registru nezávislé, protože před vysláním prvního datového bitu (bit 0) je start bit generován automaticky. Zápis do tohoto registru odstartuje vysílání dat. Pokud jsou do registru zapsány samé nuly, žádná data se nepřenášejí.

Výstupy zvuku

Amiga má dva způsoby výstupu zvuku.

- Přímý stereofonní výstup pomocí dvou CINCH konektorů na zadní stěně počítače.

- HF Audio - HF modulátor přenáší zvuk počítače do reproduktoru televize. V tomto případě jsou oba stereofonní kanály spojeny.

Výstupy obrazu

23kolíkový konektor na zadní stěně počítače obsahuje 3 videosignály odlišných typů. Jsou to:

- Monochrom Video - černobílý videosignál určený pro monochromatické monitory.

- Analogové RGB - Výstup zajišťuje signály červené (R), zelené (G), modré (B) a synchronizaci. Tyto výstupy jsou schopny zobrazit na obrazovce všech 4096 barevných odstínů najednou.

- Digitální RGB - Výstup zajišťuje 4 barvové signály, červenou (R), zelenou (G), modrou (B) barvou složku, signál poloviční intenzity jasu (I) a synchronizaci. Všechny signály mají hodnoty logických úrovní (t.j. log.0=0V, log.1=5V). Tyto výstupy poskytují kombinaci maximálně 15barev, přičemž hodnoty 0000 a 0001 se považují za shodné. (Poloviční intenzita černé barvy je opět černá).

AMI Floppy Magazín

Náš kolega ze Slovenska TRONIK (Peter Hanušiak) vydáva disketový časopis, ze ktorého sme pro Vás vybrali nasledujúci články:

Hello all programmers, hackers, crackers, fuckers, . . . ! A je tu AMI Floppy Magazín ponuková verzia! Konečne je tu! Nie, že by tobol nejaký prielom ale predsa je to len konkurencia pre GURU. A okrem toho AMI je 100% rýdzo slovenský časopis. Predstavujem ho ja TRONIK, možno, že ma už mnohý poznáte. Začal som ako každý amatér robiť najprv shitas intrá ale potom som zbadal, že to nemá význam. Jednoducho spraviť niečo z čoho nie je žiadny úžitok a na čo sa dá len pozerat' je nezmysel. Preto som prešiel (definitívne) na tvorbu úžitkových programov. AMI je prvý ale nie posledný. Myšlienka spraviť si vlastný časopis ma napadla 7. septembra na ceste domov z CCCCP. To je skratka z Computer mánia Chromance Cerberos Copy Party, ktorá sa uskutočnila 7. až 8. septembra v Budapešti v jednej univerzitnej budove. To bola poriadna kopírovacia akcia. Tu som ako nejaký pomätenec skopíroval od 10. 00 do 19. 00 asi 180 až 200 diskiet. Nebol som tu sám. Na starej, doničenej LADE 1200 COMBI môjho otca sa sem dotriasli aj sám otec, brat a andromediak (terajší ARIOLA). Táto akcia na každého slováka, ktorý tu bol (Wizard, Royal, Riki atď.) urobila určite väčší dojem ako tie Lučenecké alebo Brnenské akcie. A tak keď sme sa už vracali nabalení (presnejšie nakopírovaní) všetkým možným včetne DPaint IV alebo Cruise for a Corpse, sa v starej LADE zrodil tento úžasný nápad spraviť vlastný časopis. Nevieť ako k tomu došlo ale vtedy Paťo a ja sme začali vymýšľať plno blbostí a tak sme vymysleli časopis. Pôvodne sme ho mali robiť spoločne. Avšak ja som bol poverený kódovaním tohto časopisu. Aj som začal a to celkom sľubne ale... Áno bolo tu jedno veľké ale. Keď som mal poriadne rozrobený celý program zrazu AMIGA zašantila a takmer všetky zdrojáky na mojej SOURCE diskete sa zmazali. Medzi nimi ako ináč nechýbal ani "časopis. S". Po tomto veľkom neúspechu som prestal robiť čokoľvek s časopisom. Paťo sa preto rozhodol robiť sám. Potom som sa aj ja do toho znova pustil a tu je výsledok. Mal som šťastie v nešťastí. Keď sa blížili dve popredné AMIGÁCKE akcie v ČSFR (Lučenec, Brno) som ochorel. Doba trvania mojej choroby sa predĺžila až do nového roka. Vo veľkej núde doma som pustil do nerovného boja s ASMONE v1. 0. Skoro mesiac a niečo mi trvalo kým som zvíťazil. Iba vďaka tomuto nútenému odpočinku mohol vzniknúť AMI. Asi ťažko by som si našiel voľný čas kebyže chodím aj do školy. Po prečítaní tohto úvodného textu z úvodu mnohý zistia, že prezentácia tohto časopisu sa nekoná žiadnym ohováraním už vzniknutých produktov!!! V prvom rade sa chcem obrátiť na všetkých, ktorý ešte nemali možnosť predstaviť sa svojou tvorbou na AMIGE pre široký okruh užívateľov tohto počítača v ČSFR aby začali spolupracovať s mojím časopisom AMI. O čo

ide? Hlavne prispievaním článkov do AMI. Zatiaľ nebudú honorované (ale to len zatiaľ). Články by sa mali týkať hlavne programovania, hier a obsluhy rôznych úžitkových programov. Celé si to predstavujem asi takto. Kto prešiel nejakú hru môže napísať popis na ňu do AMI. Recenzie nových hier sú taktiež vítané. A čo neodmysliteľne patrí k hrám sú rôzne heslá a finty. Všetko čo sa týka tohto beriem. Pri programovaní nech už je to hocičo ASM, C, BASIC atď. tu ide hlavne o programy v týchto jazykoch. Krátke či dlhé to je jedno. Ale tiež aj rôzne typy a triky ako to už poznámez rôznych iných časopisov. Pri užívateľských programoch ide hlavne o využitie tohto programu a popis naň. Niektorá možná namietka veď dokumentácia existuje ku každému programu. Samozrejme! Ale sú buď v cudzom jazyku alebo u nás chýbajú. Mám 100% istotu, že len málokto medzi užívateľmi AMIGY v ČSFR je legálnym vlastníkom nejakého programu. Skoro nikto. A tak aj tieto popisy by mali prispieť k lepšiemu poznaniu programu, na ktorý nemáme popis. Inzercia je už pomaly aj v katolíckych novinách takže ani tu nebude chýbať. Je 100% zdarma!!! Texty, obrázky, krátke demointrá alebo nejaká animácia to všetko zdarma. Obrázky všetky okrem HAM formátu a 64 farieb. Krátke demointrá keď budú pakované tak len v relokovateľných pakeroch lebo ináč ich neberiem. Slovo krátke znamená od 0 do 70 kBytov. Animácie ak nejaké budú tak prijímam len vtedy ak pošlete aj príslušný program, ktorý ich spustí. Tu je norma priateľivejšia. Animácia spolu s playerom môže najviac zaberať 150 kBytov. A skoro by som zabudol! V každom časopise chcem aby bola iná hudba. Každý kto sa zaoberá hudbou na AMIGE nech pošle svoju produkciu. Hudba môže byť v hocičom! Hocijaký hudobný program, v ktorom robíte hudbu má tiež aj replay rutinu a to už nie je problém zamontovať do časopisu. Priemerná dĺžka hudby sa má pohybovať od 70 do 100 kBytov. Musím predsa myslieť aj na užívateľov s 512 kBytami.

Tolko k úvodu. Všetky pripomienky, návrhy, vylepšenia a rôzne iné veci adresujte na moju adresu, ktorá je v menu.

S pozdravom Peter Hanušiak

Obsluha

AMI umožňuje perfektný komfort pri ovládaní, nie žiadne klepkanie na klávesnici ale pohodlné ovládanie za pomoci myši. Všetky ikony sa nachádzajú v hlavnom paneli a nie sú rozhádzané po celej obrazovke. Ich úlohy sú jasné z ich grafického vyobrazenia. Podstatou celého ovládania je vybratie si z menu za pomoci myši článok, ktorý chcete čítať. Ak je pozadie za nadpisom červené znamená to, že to bude názov alebo je tam iný text. Tu sa nedá vybrať článok. S myšou musíte prejsť na inú pozíciu kde bude pozadie zelené. Vtedy môžete kľudne kliknúť a prebehne vaša voľba. Zobrazí sa vami vybraný článok alebo obrázok po prípade sa spustí program. Po zobrazení článku sa môžete z jednej strany na druhú presúvať za pomoci ikón zázorňujúcich šípku do ľava alebo do prava. Článok sa bude dať posúvať potiaľ pokiaľ neprídete na koniec alebo na začiatok.

Ak ste dočítali alebo si už chcete vybrať ďalší článok do menu sa vrátite za pomoci ikony z nápisom MENU. Pri voľbe obrázku sa naspäť do menu vrátite iba kliknutím na myši. Pri voľbe programu sa vypne hudba, zjaví sa pôvodná WORKBENCH obrazovka a začne sa nahrávať program. Návrat späť do menu je umožnený pri súčasnom stlačení ALT a HELP. Bolo by dobré keby ste skôr než sa vrátite takto do AMI najprv zrušili akúkoľvek činnosť druhého programu. A to z dôvodov pamäťových ale aj prístupu k diskete a riadenia činnosti počítača. Pri nedodržaní tejto zásady môže veľmi ľahko dôjsť ku krachu systému a následnému SOFTWARE FAILURE. Texty článkov sú zopakované a následne zakódované kvôli ochrane proti kradnutiu. Ale aj tak si ich budete môcť vytlačiť, zatiaľ síce len na EPSON tlačiarňach ale to by sa malo tiež vyriešiť. Tlač prebehne po naklepnutí myšou na ikone s vyobrazením tlačiarne. Skôr než zvolíte túto možnosť zapnite svoju tlačiareň a pripravte ju na tlač. Neodporúčam počas tlače vypínať tlačiareň mohlo by totižto dôjsť ľahko k zaseknutiu celého systému. Vytlačený text bude aj s diaktrickými znamienkami. Ak vás náhodou pri čítaní bude aktuálna hudba nudiť alebo znervózňovať môžete ju vypnúť pomocou ikony, na ktorej je zobrazená nota. Opätovné zapnutie sa prevedie znova pomocou tejto ikony. Nie len hudba ale aj bežiaci text by vás mohol vyrušovať. Aj tento sa dá vypnúť alebo zapnúť a to s ikonou s nápisom SCROLL. Dole namiesto bežiaceho textu sa zjaví panel s nápisom AMI a aktuálneho čísla. Rýchlosť bežiaceho textu sa dá meniť pomocou joysticku. Zväčšiť ju môžete stlačením páky do ľava a naopak ju zase zmenšíte. Tílko hádam k ovládaniu. Ak by sa náhodou vyskytli problémy alebo chyby tohto programu, na niektorých amigách, píše na moju adresu. Všetky sa určite odstránia.

TRONIK

VirusX 5. 0

VirusX je veľmi škodlivý antivírusový program. Pracuje pod multitaskingom a kontroluje BOOTBLOCK pri každom vložení diskety do DRIVE (disku). Po spustení sa objaví malé okno s nápisom "VirusX 5. 0 By Steve Tibbett". Ak nájdeme kurzorom (šípkou) na toto okno a stlačíme pravé tlačítko myši objaví sa okno s týmito informáciami: DISKS CHECKED :0 udáva počet kontrolovaných BOOTBLOCKov, DISKS INSTALLED:0 udáva počet BOOTBLOCKov, ktoré boli inštalované, VIRUSIS FOUND : pod týmto nápisom je výpis vírusov, ktoré VirusX identifikuje. Pri každom víruse je udaný počet nakazených BOOT BLOCKov. Po vložení diskety s štandardným BOOTBLOCKom VirusX nevyíše nič, ale ak je BOOTBLOCK neštandardný alebo nakazený vírusom vypíše sa správa: DANGER: THE DISK IN DF0: HAS NONSTANDART VirusX nám oznamuje, že disk v DF0 nemá štandardný BOOTBLOCK BOOT CODE! BOOTBLOCK ktorý je štandardný je v poriadku, nemusíte ho inštalovať. BOOT BLOCK ktorý je neštandardný nemusí byť nakazený vírusom (ale môže). Správu BOOTBLOCK je neštandardný vypíše vtedy ak v BOOTBLOCKU je vírus ktorý

VirusX nepozná alebo je v ňom zapísané IMTRO\DEMO alebo v ňom môže byť zapísaný krátky program potrebný k spusteniu programu, takže bez neho program nepobeží. Preto POZOR pri inštalovaní BOOTBLOCKov.

REMOVE inštaluj BOOTBLOCK, táto funkcia zmaže BOOTBLOCK a nahradí ho štandardným BOOTBLOCKom.

IGNORE ignoruj a pokračuj

Po zvolení funkcie REMOVE sa na obrazovke vypíše správa: ARE YOU SURE YOU WANT TO REWRITE THAT BOOT SECTORS? VirusX sa nás pýta či naozaj chceme daný BOOTBLOCK zmazať. Ak máme náhodou disketu zaistenú proti zápisu objaví sa správa: DISK ERROR. DISK IS WRITE PROTECTED RETRY opakuj, skús to ešte raz CANCEL zruš túto funkciu Ak už je všetko v poriadku, VirusX BOOTBLOCK opraví a všetko je v poriadku. Na záver vám poradím. Každú novú disketu vždy najprv skontrolujte a až potom si ju skopírujte. Každý mesiac si skontrolujte všetky vaše diskety. Nespoliehajte sa 100% na antivírusové programy a preto kontrolujte disk viacerými antivírovými programami a podozrivé diskety izolujte. Po ich používaní radšej počítač na dvadsať sekúnd vypnite. Zaistíte všetky diskety a odistíte ich len keď je to nevyhnutné. Pred prácou s odistenými disketami počítač vypínajte. Ak budete tieto zásady dodržiavať, veľmi znížite riziko nakazenia diskiet vírusmi. VirusX 4. 0 má nasledujúce nastavitelné parametre:

a - Táto voľba určuje, že lišta VirusX bude po spustení programu aktivovaná c - Po zvolení tejto voľby bude VirusX kontrolovať aj stav CoolCapture vektorov k zabezpečí kontrolu a nastavenie KickTagPtr

q - VirusX kontroluje pripojenú disketovú mechaniku a podá hlásenie

r - zapojte vtedy, ak vlastnitel stroj s 1MB

ChipRam a používate SetPatch x . . .

Nastavuje Xpozíciu okna

y . . . Nastavuje Ypozíciu okna VirusX 5. 0 je schopný identifikovať minimálne nasledujúce druhy vírusov: SCA Byte Bandit Revenge Byte Warrior North Star Obelisk Softworks Crew Pentagon Cricle Lamer Exterminator HCS Graffiti Phantasmumble UltraFox Old Northstar 16 Bit Crew Disk Doctor Australian Parasite VKill Microsystems HCS II Opapa Gadaffi BackFlash Lamer II Lamer III Warhawk Linkové vírusy: (nie sú v bootblocku, ale pripoja sa, nalinkujú do dát) IRQ BGS9 Xeno (nie je to jednoznačne preukázané) Revenge of the Lamer By Commander LS Of The Sharish Club Special guest star:

Omar of Sharish

FINTA DO IMAGINE

Chcete zvýšiť rýchlosť výpočtu obrazu v Imagine bez použitia drahých turbokaret? Je to úplne jednoduchá finta. Poté čo zadáte v Project Editoru rendering scény alebo animácie, zmáčkněte Levá_AmigaN a prepnete se do CLlOkna nebo Workbenche, podle toho, z čeho jste startovali. Pokud pracujete pod Workbenchem, nastavte si počet barev obrazovky na dvě. Obrazovky v Imagine jsou z nepochopitelných důvodů 16barevné a jejich

občerstvování zabere víc času než u dvoubarevných a tím se výpočet zpomaluje. Zpět do obrazovky Imagine se dostanete stisknutím Levá_AmigaM. Nečekejte palbu jak z Motoroly 68040, ale z vlastní zkušenosti můžu říct, že se výpočet zrychlí 23x. Např. obrázek vypočítaný normálně za 27 minut byl s touto fintou hotový za 9 minut. Pokud počítáte animaci, bude časová úspora stát za to.

*Zpracoval CRACKSOFT
(dle informací GURU)*

INSTRUKCE PRO POUŽITÍ

“medplayer. library” v1. 00

Pro hudební program MED.

Teijo Kinnunen.

Pokud máte zájem o podrobný popis kvalitního hudebního programu MED v2. 10, napište na adresu časopisu RESET: Kvapilova 762, 666 01 Tišnov. Manuál k MEDu je součástí 3. a 4. čísla RESETu. No, tolik reklama a přejdeme k popisu knihovny. “medplayer. library” je knihovna, která může být použita pro práci s moduly programu MED. Můžete volat její funkce z jakéhokoliv jazyka, který podporuje volání funkcí (C, Assembler, Basic...). Nejdříve si nainstalujte “medplayer. library” do adresáře “LIBS:”. Clickněte na “Inst” gadget a tato operace se provede (musíte bootovat s Workbenchem 1. 3nebo výše). Programátoři v AmigaBasicu by měli do “LIBS:” zkopírovat rovněž “medplayer. bmap”.

JAK POUŽÍVAT KNIHOVNU?

Amiga Basic: prostudujte ukázkový program.

..

C: Pokud máte Lattice C 5. 04, proveďte include “libproto. h”. Pokud máte jiný kompilér, zasměblujte “medplrlib. stub. a”, který obsahuje rutiny pro volání knihovny (jako Amiga. lib).

Assembler: jednoduše naplňte registry a zavolejte jako každou jinou knihovní funkci.

A zde už je kompletní výpis funkcí “medplayer. library”:

GetPlayer

=====

Co dělá: vezme a inicializuje hrací rutinu

Zápis: error = GetPlayer(midi) D0 D0

Funkce: tato rutina alokuje audio kanály a

CIAA timer A a připraví interrupt.

Pokud “midi” není nula, je alokovan a inicializován sériový port.

Tuto rutinu byste měli volat při startu programu.

Vstupy: midi=0 no midi; midi=1 set up midi.

Pokud chcete hrát songy, které používají pouze Amiga samplý, není zapotřebí alokovat sériový port. Nastavte proto midi na 0.

Používejte pouze hodnoty 0 a 1. Další hodnoty jsou rezervovány pro další rozšíření.

Výsledek: pokud je vše OK, GetPlayer() vrátí nulu. Pokud inicializace selhala nebo někdo jiný právě používá knihovnu, je vrácena nenulová hodnota. Poznámka: dokonce i když GetPlayer() vrátí chybu, můžete stále bez obav volat knihovní funkce, ale ty nebudou pracovat (kromě LoadModule(),

UnLoadModule() a GetCurrentModule(), které pracují vždy). Viz také:FreePlayer

FreePlayer

=====

Co dělá: uvolní prostor vymezený funkcí

GetPlayer()

Zápis: FreePlayer()Funkce: uvolní všechna

území paměti vymezená funkcí GetPlayer().

Nezapomeňte zavolat tuto rutinu vždy před ukončením vašeho programu. Pokud tuto funkci nevoláte, budou zvuk. kanály, timer atd. alokované až do dalšího bootování. Viz také:GetPlayer

PlayModule

=====

Co dělá: hraje modul od začátku

Zápis: PlayModule(modul) A0 Funkce: tato

rutina začne hrát modul od začátku. Modul

můžete obdržet tak, že zavoláte

LoadModule() nebo může být součástí vašeho

programu (když je uložen jako object file a

slinkován nebo inkludován s nějakým assemblerovským příkazem typu “binary include”.

Vstupy: modul = ukazatel na modul. Pokud je

nulový, hraje se aktivní modul (ten, co byl

hrán naposled). Viz také: ContModule,

StopPlayer, DimOffPlayer

ContModule

=====

Co dělá: pokračuje v hraní modulu v místě, kde byl zastaven

Zápis: ContModule(modul) A0 Funkce:

ContModule() je podobná jako PlayModule()

s tím rozdílem, že nezačne hrát od začátku ale

od místa, kde byla hudba přerušena. Pokud

hrajete modul poprvé, je lepší použít

PlayModule(), protože ContModule() neinicializuje filtr.

Vstupy: modul = ukazatel na modul. Pokud je

nulo, je použit aktivní modul. Viz také:

PlayModule, StopPlayer, DimOffPlayer

DimOffPlayer

=====

Co dělá: za postupného ubírání hlasitosti

ukončí hraní modulu

Zápis: DimOffPlayer(délka)

Funkce: ztlíší plynule hlasitost a ukončí hraní.

Rutina se vrací bezprostředně po zavolání.

Pokud chcete vědět kdy byl player zastaven,

můžete prozkoumat playstatefield vašeho

modulu.

Vstupy: délka = jak pomalu má zvuk utíchat.

Např. DimOffPlayer(60) způsobí zeslabení

zvuku v 60ti stupních. Viz také:

PlayModule(), ContModule(), StopPlayer

SetTempo

=====

Co dělá: mění rychlost hraní

Zápis: SetTempo(tempo) D0

Funkce: mění rychlost přehrávání skladby.

Hodnota by měla být v intervalu 1 240.

Tempa 1 10 jsou stejné jako u SoundTrackeru.

Vstupy: tempo = nové tempo

LoadModule

=====

Co dělá: nahraje MED modul a relokuje ho

Zápis: modul = LoadModule(jméno) D0 A0

Funkce: nahraje z disku modul z MEDu (MMDO). Nenahraje Trackermodul, MED song nebo objektový soubor. Pouze MMDO (MMDO je identifikační slovo na začátku souboru. Protože modul obsahuje mnoho ukazatelů, musí být relokován. Tato funkce relokuje modul automaticky. Pokud nalinkujete song uložený jako object file, bude relokován AmigaDOSem. Pouze když zahrnete include soubor jako binary file, musíte ho relokovat VY. To je snadné. Můžete použít funkci "RelocModule" z "loadmod.a".

Vstupy: jméno = ukazatel na jméno souboru (null ukončeno)

Výsledek: modul = ukazatel na modul. Pokud operace z nějakého důvodu selže (disk error, málo paměti, není to modul . . .) bude vrácena nula.

Viz také: UnLoadModule

UnLoadModule

=====

Co dělá: uvolní modul z paměti

Zápis: UnLoadModule(modul) A0 Funkce: když už nepotřebujete modul, musíte uvolnit paměť, kterou použil. Použijte proto tuhle rutinu. Nezapomeňte zastavit player před tím, než odstraníte modul z paměti. Poznámka: odstraňujte pouze ty moduly, které jsou nahrané pomocí LoadModule(). Pokud se pokusíte odstranit modul, který je částí programu, způsobíte GURU 81000009/81000005. Hrozná představa. Vstupy: modul = ukazatel na modul. Pokud je nula, nic se neprovede.

Viz také: LoadModule

GetCurrentModule

=====

Co dělá: vrací adresu modulu, který právě hraje

Zápis: modul = GetCurrentModule()

Funkce: jednoduše vrací ukazatel na modul, který právě hraje. Pokud player nehraje, vztahuje se to na modul, který byl hrán naposled.

Výsledek: modul = ukazatel na aktivní modul

ResetMIDI

=====

Co dělá: zresetuje všechny pitchbenders a modulation wheels a požádá player, aby znovu poslal předvolené hodnoty.

Zápis: ResetMIDI()

Funkce: resetuje výše uvedené záležitosti na všech midi kanálech a žádá player o zaslání předvoleb pro všechny nástroje, aby mohly být opraveny, pokud je uživatel mezitím změnil. Proveďte stejnou funkci jako CtrlSpace v MEDu.

Přeložil CRACKSOFT

FANTAZY WORLD DIZZY

Najprv si musíš zobrať krčah s vodou a syr (nájdeš ich v prvej miestnosti). Krčah polož pred oheň, tým ho zahasiš a môžeš ísť ďalej. V susednej miestnosti nájdeš kameň, zober si ho. Chod' vpravo hore, tam nájdeš myš. Daj jej syr a počkaj, kým príde k nemu. Keď ho zbadá, zje ho a odíde. Vyskoč cez medzeru o jednu miestnosť vyššie a po schodoch vľavo hore. Cestou prepni prepínač, chod' hore,

potom doprava, až nájdeš Denzila, porozprávaj sa s ním a on ti dá lano. Teraz sa vráť ku schodom a odtiaľ vpravo. Prídeš ku krokodilovi. Vyskoč naňho rýchlo použi lano. Zaviazal si mu papuľu, aby ťa viac neotravoval. Skoč vpravo a zober druhý kameň. S kameňmi sa vráť ku schodom a tam si ich odlož. Teraz smerom k Denzilovi, vyskoč na stôl a zo stola doľava hore. Mal by si byť na 2. poschodí hradu. Odtiaľ zober kosť a zlatý kľúč (pozor na mierumilovné pichliače!). Vráť sa ku schodom a odlož si na nich kľúč. Teraz chod' vľavo ku psovi. Spadni dole, pri kameni polož kosť a vyskoč naspäť hore. S kameňom, ktorý si pri tomto manévri získal, chod' doľava (pozor na vtáka!), až prídeš k vodnej priekope. Do nej hod' kameň. Vráť sa ku schodom pre ďalšie dva kamene a potom zas naspäť k priekope. Hod' do nej kamene, preskákaj priekopu, na druhej strane vezmi kľúč a chod' doľava k Dozzy. Porozprávaj sa s ňou a ona ti dá kyselinu. Teraz chod' zase úplne vpravo, až k drakovi. Polož pred neho kyselinu. Napije sa nej a chudák zomrie. Ešte sa ale vráť ku schodom a zober kľúč. Vráť sa naspäť k mŕtvemu drakovi a odtiaľ doprava. Zo studne zober vrece. Teraz môžeš mať 4 predmety naraz (konečne!). Chod' stále vpravo, cestou zober kravu, až prídeš k Dylanovi. Keď sa s ním porozprávaj, zistíš, že tvojím cieľom je vyslobodiť tvoju priateľku Daisy od nejakého zlého čarodejníka, ktorý ju uväznil do svojho zámku. Je to síce poriadne otrepaný cieľ, ale to až tak nevádi. Znova chod' doprava až k tretiemu kľúču. Teraz čelom vzad a naspäť doľava k štyrom ovládačom. Do každého ide jeden kľúč a každý ovláda jeden výťah. Keďže máš tri kľúče, musíš vyskúšať, ktorý ide do ktorého ovládača. Zatiaľ zostane jeden ovládač vypnutý. Teraz chod' navštíviť Grand Dizzyho. Nájdeš ho hore v lese. Ako obvykle sa s ním porozprávaj a on ti dá paličku. A keď si už tu, zober krompáč a masku. Teraz sa už môžeš vrátiť dole. Chod' ku studni, paličkou z nej vezmi vrchnák, a . . . vy zirate, my zírame . . . si v sieti, kde je všetko naopak (samozrejme aj ty). Kým si zvykneš na nové prostredie, chod' vľavo k obchodníkovi. Ponúkni mu kravu a po chvíli jednania ti dá bôb. Chod' zas úplne doprava a vezmi vysnívaný 4. kľúč. Vráť sa naspäť a vyjdí zo studne. Chod' vpravo, až kým neprídeš k semenu rastliny (jedna miestnosť pred Dylanom). Tu použi bôb. Abyti vyrástla rastlina, potrebuješ vodu. Takže hor' sa do toho. Ale najprv spusti posledný výťah posledným kľúčom. Vráť sa až k Denzilovi. Zas vyskoč na druhé poschodie. Tam sú dvere. Otvor ich maskou a chod' vľavo. Nájdeš prázdne vedro. Chod' s ním až k Dylanovi a ešte jednu miestnosť vpravo. Je tu voda, ktorá našťastie nezabíja. Takže vkroč do nej a naplň prázdne vedro. Teraz už môžeš ísť k semenu a poliať ho vodou. Vy zirate, my zírame II a rastlina vyrástla až do neba (človek niekedy žasne, čo je všetko možné v takej rozprávke). Vyskák teda po nej do neba a po mrakoch sa snaž dostať vpravo až do zámku zlého čarodejníka. Keď sa ti to podarí, vezmi si vajce (pardón, tak som to nemyslel) a ďalej radšej nechod', pretože pichliače znamenajú smrť. Preto sa vráť ku generátorom výťahov. Spadni dole pod výťah a ocitol si sa v tajnom podzemí. Na

draka, ktorého uvidíš, účinkuje tvoje vajce. Tak mu ho tam teda polož a chod' ďalej. V ďalšej miestnosti sa prekop krompáčom cez kamene a vľavo nájdeš koberec. Vezmi ho a vráť sa do zámku. Pri pichliačoch polož koberec a on sa na nich prestrie. Teraz ťa čaká niekoľko chodieb a po ich prejení uvidíš DDAAISSYY!! Po prvom privítaní ťa však opustí a bude ťa čakať pri jej skromnom domčeku v lese. Mal by si jej tam priniesť 30 zlatých mincí, ktoré sú rozhádzané po celej tejto krajinke. Aby si to nemal také ťažké, ak sa teraz vyvezieš výťahom a potom vyskočíš do ďalšej miestnosti, získaš mapu hry, kde sú všetky mince zakreslené.

Lubos ofMIRSOFT

DIZZY IV

V posledných týždňoch (alebo skôr mesiacoch) sa u nás začali šíriť dve disky ty s mixom hier na tému DIZZY. Tým, ktorý nemajú ani potuchy, čo za hry to sú, mám len jednu radu. Vyhod'te svoju Amigu z okna, pozbierajte súčiastky a za pe niaze, ktoré utrhíte ich predajom, si kúpte maličký SINCLAIR. Prvé hry, ktoré zoženiete okrem Space Invaders budú určite Dizzy. Nechcem tým povedať, že doteraz hry na túto tému na Amige neboli, ale teraz sa k vám pravdepodobne dostali/nú z vašich tajných dodávateľských zdrojov vďaka asi najlepšej krakerskej skupine SKID ROW na dvoch disketách a všetky. . . Nechcem aby ste si o našom časopise mysleli, že podporujeme počítačové pirátstvo, ale 99.9999. . . % majiteľov Amig u nás vlastní "len" pirátske kópie hier, programov atď. Ved' ani v susednom Rakúsku či Nemecku nemajú playery na to, aby si mohli kúpiť každú novinku do svojej zbierky diskiet. Ale dosť bolo úvah o získavaní softu, vráťme sa k našej načatej téme Dizzyho. Vo štvrtom príbehu sa náš vajcový hrdina ocitá v kúzelnom svete pod tajuplným kamenným plotom. Vpravo narazí na bažinu stráženu dvoma strašidlami, ktoré ho nepustia ďalej. Dá sa teda vľavo okolo tajomného monolitu. Nájde kľúč a vycvičený z minulých dobrodružstiev v zbieraní mincí, vezme si aj diamant, kto rý sa tam povaľuje. Neskôr zistí, že zároveň diamanty dodávajú životnú energiu. Kúsok ďalej si pohovorí s hovoriacim krom a dozvie sa, že je to Dylan, ktorého zaklial zlý čarodejník Zaks. Dizzy začína tušiť nepríjemnosti väčšieho rozsahu. Na ďalšej obrazovke spadne do starej studne. Dole si uvedomí, že mu niet pomoci. Bud' ho zhltnie krysa, alebo sa utopí na dne studne. Stačí si ešte uvedomiť vedro na konci lana. Našťastie sme iba v rozprávke a Dizzy má ešte ďalšie dva životy. Pokračuje ďalej. Cez hradnú priekopu sa dostane obratne na plutve žraloka. Flaše od mlieka ani vrecia s odpadkami si nevšímaj, odomkne si zadný vchod do veľkej haly. Nájde kľuku a v ďalšej izbe mu princ prezradí, že Zaks premenil všetko dobro na zlo a Dizzyho čaká rozhodujúca bitka. Odhodlaný Dizzy spúšťa pákou padací most a zároveň ním otvorí okno na pozorovateľni. Za padacím mos tom nájdete o kúsok ďalej meč zabodnutý do kameňa. Kto tento meč vytiahne stane sa kráľom. Dizzymu však k tomu chýba

dostatočný stisk. Dozyho objaví v hlbokom spánku, z ktorého ho prebudi len obrovský otras. Vedľa spáča leží otrávené jablko. Ďalej cez most sa nedostane. Troll chce 30 diamantov. Dizzy však tuší podraz, pretože jeden diamant je za Trollovým chrbtom a kto vie, koľko je ich ďalej za mostom. "Že tak pustiť na Trolla kozu?" napadne Dizzyho. Tá je ale uviazaná Dizzy sa vracia, aby presúdil hrad. Vylezie do hornej galérie, cez výhliadko vú vežu (po baldachýne posteľe) sa dostane do najvyššej veže, z ktorej si odnesie bleskozvod. V kaplnke si vezme zlatý kríž a v pozorovateľni posilňujúcu tabletku. Pretože má vrečko iba na tri predmety, rýchlo si znáša najdené predmety na kopu pre neskoršie použitie. Otvoreným oknom pozorovateľne skočí na strom a len taktak sa vyhne kokosovým orechom, ktoré po ňom hádže opica. Po lavičkách na stromoch sa dostane až ku chatrči, kde hrá Bard na píšťali. Dizzyho napadne, že by sa pomocou píšťaly dala odlákať krysa v studni, ale spevák sa s ním odmieta baviť. Vystupuje znovu do hradu a skúša z výhliadkovej veže skočiť oknom vpravo. Napodiv pri troche obratnosti sa dá preskakovať z mraku na mrak a dostať sa do lesa medzi studňou a monolitom. V mrakoch nájde Dizzy prachovku a na strome veľkú palicu. Z najvyššieho dostupného bodu na strome vpravo sa mu podarí skočiť na vrchol monolitu. K veľkému prekvapeniu tam sedí čierna mačka, ktorú vezme so sebou. Z monolitu potom skočí na vrch tajuplného, kamenného plota, odkiaľ si vezme dýku. Keď vyskúša Dizzy rôzne veci, ktoré našiel, zistí, že na duchov v bažine platí posilňujúca tabletka. V bažine potom nájde ďalšieho člena vajcovej rodiny Doru, zakliatu žabu. Na malom ostrove v bažinách stretne dobrú čarodejku Glendu. Tá je chorá strachom o svojho Gobolina a prosí Dizzyho, aby jej ho na šiel. Na konci bažiny nájde Dizzy fľašu s nápojom "Vypi ma". Kúsok ďalej objaví gejzír s horúcou vodou, vyšplhá na vrch sopky, ale cez kráter sa zatiaľ nedosťane. Dizzy sa vydá späť k hradu. Berie so sebou žabu. Skúša ju pobožkať ale potom dôjde, že začarované žaby obvykle bozkávajú princovia. A skutočne, keď donesie žabu princovi ten ju nežne pobožká a objaví sa Dora. Hneď však prehlási, že mu sí niečo s princom vybaviť a obaja zmiznú. Povzbudený prvým úspechom chce Dizzy vysekať Dylana z krovia, ale podarí sa mu odrezať len jeden list. Keď už má dýku v ruke, odreže kozu z mosta, ale tá sa nehýbe. "Potrebuje asi popohnať", pomyslí si Dizzy a vezme na ňu veľkú palicu. Koza sa rozbehne, sotí Trolla a cesta po moste je voľná. Za mostom je ľadový palác a hneď pri vchode leží úbohý Denzil, zamrznutý v kocke ľadu aj so svojím walkmanom. Vchod je zatiaľ uzavretý. Ak chce Dizzy ďalej musí vyslobodiť Denzila. Pomocou kľúky vytiahne zo studne vedro. Do neho naberie horskú vodu z gejzíru a rozmrazí Denzila. Ten mu nechá svoj prehrávač. V paláci zostúpi Dizzy do krypty. Zaksovu starú mamuupírku zaženie zlatým krížom. V najhlbšom väzení vezme horiacu pochodňu a tým otvorí tajný vchod v pravo dole. Za ním objaví svoju Daisy, ale začarovanú do veľkej veľkosti, takže nemôže prejsť malým vchodom. Dizzy skúša, čo by pomohlo. Keď jej dá koláč "zjedz ma", Daisy

sa ešte zväčší a Dizzyho zašľapne. Dobrý účinnok má nápoj "vypi ma". Daisy dostane správne rozmery a miernu náladu. Vyzvedá, či si ju Dizzy vezme. Ten nemá na takéto reči čas a posielajú ju radšej odpočívať. Zo schodov vstupnej haly ľadového paláca skáče hore vľavo a dostane sa do Zaksovej veže, kde hore sám veľký čarodejník metá blesky. Dizzy zatiaľ na neho nemá, a tak skáče oknom vľavo do západnej veže, kde o poschodie nižšie nachádza zrkadlovú komnatu. Keď preskočí zrkadlo dostáva sa na šachovnicu. Za zrkadlom sa Dizzy pohybuje obrátene a dozadu. Skúsi prejsť okolo figúrky na šachovnici, tá ho však pripraví o život s poznámkou: "Kráľovná berie pešáka". "Musel by som byť kráľom, aby som ju premohol", pomyslí si Dizzy. Znova sa vracia a navštívi Bárda pri lesnej chajde. Spevákovia sa zapáči roc ková hudba a ochotne prenechá Dizzymu kúzelné píšťali za prehrávač. Pomocou nich odláka v studni krysu a dostane sa do tajnej chodby. Tam nájde niečo lepkavého, čo sa mu nalepí na rukavicu. Rovnako si vezme starobilú lampu. Teraz sa mu ruka doslova prilepí k rukoväti meča, tak že s trochou úsilia vytiahne Excalibur (nie ten časopis, ale meč) a stáva sa kráľom. Meč už nemôže odložiť. Teraz môže prejsť šachovnicou za zrkadlom a v ďalšej, ešte podivnejšej miestnosti, vyslobodí deda Dizzyho. Keď otrie starobilú lampu handrou na prach, objaví sa džin, ktorý púšťa blesky. Pomocou nich zobudí Dozyho, ale musí k nemu postaviť bleskozvod, inak blesky zabijú blesky Dizzyho!!! Black cat(čiernu mačku) zanesie Glende. Tá mu sľubí pomôcť oslobodiť Dylana, potrebuje však k tomu list z kríka, niečo jedovaté a oheň k zapáleniu pod kotlom. Potom uvarí lekvár proti plevelu, ktorým Dizzy uvoľní Dylana. Po oslobodení posledného zakliateho vajčka sa zatrasie zem a Zaks strašným hlasom oznámi, že dokiaľ bude on živý, Dizzy sa z kúzelnéj zeme nedostane. Skormútený Dizzy chodí magickou krajinou a zistí, že zo sopky po otrase za čali po otrase stúpať obláčky. Nad oblakmi stráži Harpya, nestvora s vtáčim telom a ženskou tvárou. Za kráterom je vchod do pekiel. Dizzy nemá čo stratiť. Zostúpi do podsvetia, kde nájde diabla. Ten kedysi pomohol Zaksovi tým, že vložil jeho život do prsteňa a daroval mu tak nezraniteľnosť. Zaks sa mu však zle odplatil. Uvedzol čerta, aby sa nikto o to tajomstvo nedozvedel. Diabol daruje Dizzymu trojzubec, ktorým Dizzy prebodne Zaksovi srdce. Vypadne prsteň. Ten odnesie späť do podsvetia a hodí ho do lávy v pekelných dierach. Zaks je navždy zneškodnený a čert je voľný. Sľubuje dopraviť Dizzyho doprava späť domov, ale toto kúzo vyžaduje 30 diamantov. Dizzy zbiera pilne, ale chýbajú mu ešte tri. Tie sú ukryté za zábradlím v kroví nad miestom, kde spal Dylan, na strome nad kameňom, kde bol Excalibur, a konečne na lavičke nad pekelnými dierami. Diabol plní sľub a Dizzy sa šťastne stretáva s celou rodinou vajkáčov. Oslavujú dlho do noci a do taktu im búcha ohňostroj.

Zaks&roXor

p.s. Tento popis napísal z prevažnej časti len 11. ročný Zaks. Hru prešiel podľa omnoho stručnejšieho návodu v časopise Power Play.

UTOPIA THE CREATION OF A NATION

Published by Gremlin Graphic Inc.

A Celestial software production c 1991

Obsah

Úvod

Základné informácie

1. Manuál

1. 1. Nahrávanie

1. 2. Základné voľby

2. Riadiace centrum

3. 10 hlavných ikon

3. 1. Výstavba kolónie

3. 2. Mapa planéty

3. 3. Likvidácia budov

3. 4. Umiestňovanie značiek

3. 5. Rozdelenie a obchod

3. 6. Poradcovia

3. 7. Zamestnanie

3. 8. Výzvedné služby

4. Šiesti poradcovia

4. 1. Senior psychiatrist

4. 2. Colony administrator

4. 3. Financial consultant

4. 4. Civil engineer

4. 5. Head of research

4. 6. Supreme commander

5. Ovládanie

5. 1. Ovládanie tankov

5. 2. Ovládanie rakiet, typy

5. 3. Prehľad ovládania klávesnicou

6. Objavy a vynálezy

7. Ocenenia

8. Rady na záver

9. Konečne koniec

Úvod

Začalo to celkom nevinne.

Na bláznivej vedeckovýzkumnej copyparty v Tuhári mi vtedy ešte neznámy Števo dal stiahnuť jednu dvojdisketovú hru so slovami: "Je to dobré. . .". Domov som sa vrátil nevyspatý, so zruinovanými očami ale hlavne s viac ako 60 diskami nových vecí. Ale len jedna vec ma doma upútala natoľko že som s ňou tri mesiace vraždil všetok svoj voľný čas. Je to dobrá vec. Je to Utopia. Ak by som mal v stručnosti definovať túto hru, ide o spojenie stratégie SimCity s grafikou Populousa. Autorom to však nestačilo, rozhodli sa to obohatiť o súboje s nepriateľskou civilizáciou. Firma Gremlin je zárukou kvality, o čom svedčia aj recenzie tohto produktu v odbornej literatúre. Obľúbia si ju hlavne milovníci komplexných simulácií. Dej hry sa odohráva postupne na desiatich rôznych planétach osídlených nepriateľmi. Budujete kolóniu z 30 rôznych stavieb, vašu činnosť ohrozujú desiatky faktorov.

Základné informácie

O čo vlastne v Utopii ide. Prenesme sa spolu do blízkej budúcnosti, keď ľudstvu začala byť Zem pritešná. Vo vesmíre stretlo veľa priateľov a spolu s nimi sa pustilo do osídľovania vzdialených planét. Novo založené kolónie sa však často stávali obeťami útokov rôznych neznámych civilizácií, ktoré sa taktiež snažili vybojovať si svoje právo na život. A práve teraz prichádza rad na Vás. Vy ako veliteľ Pacharelli rozhodnete o osude mladšej kolónie. Nebude to ani tak ťažké. Stačí ak budete v správny časrobiť tie

správne veci. Vaši Ľudia, ktorých je na začiatku stovka, Vás budú počúvať na slovo. Sú schopní pracovať bez oddychu okamžite od narodenia, ale všetko má svoje hranice. Štrajky, krádeže a vraždy zničili nejednu sľubne rozvinutú kolóniu. Ďalej tu na Vás čakajú nástrahy prírody, či vlastne vesmíru. A samozrejme nepriatelia. Ich letecké a pozemné vojská zničia nechránené budovy a vyvražia bezbranné obyvateľstvo. Musíte sa starať o obranu, podporovať výzkum nových zbraní a špiónážou predchádzať nečakaným útokom. Vaším cieľom je vlastnou armádou nakoniec poraziť nepriateľa. Potom Vám už nič nebude stáť v rozkvet Vašej kolónie, veliteľ. Program je realizovaný na 2 disketách nazvaných Scenario disk a Game disk. Užívateľia vlastníaci len jednu disketovú mechaniku budú občas vyzvaní k ich výmene. Je výhodné vedieť čo sa na ktorom disku nachádza, aby ste podľa toho už vopred svojho miláčika nakrmili. Scenario disk obsahuje: jednotlivé civilizácie, správy špiónov Game disk obsahuje: mapy planét, objavy, vynálezy a odmeny, hudbu Nasledujúci vlastný popis hry bude snád' až príliš podrobný. Budem sa čo najviac snažiť, aby bol plnohodnotnou náhradou manuálu. Je určený hlavne začínajúcim a jazykovo slabším kolegom. A možno, že aj profíci v ňom nájdu niečo nové.

1. 1. Nahrávanie

Je jednoduché ale pre istotu. Po zasunutí Scenario disku sa načíta krátke intro a po ňom sa zjaví na obrazovke pruhy. Hoci mechanika nezastavila, znamená to že treba vymeniť diskety. Nasledujú krátke titulky a exkluzívna voľba v akom jazyku chcete komunikovať. Pri zadávaní vstupného kódu stačí vložiť čokoľvek, ochrana bola prelomená, crackovaná. Má to ale svoju nevýhodu mechanika sa nezastavuje (aspoň v mojej verzii). V decentnom úvode sa ako veliteľ Pacharelli zúčastníte obrany kolónie pred útokom Kamziovských tankov. Jedna z nepriateľských rakiet prenikne obranou a po zásahu veliteľského centra nezostáva nič iné len evakuácia. Našťastie išlo len o trenažerový nácvik obrany. Váš priateľ Vám oznámi, že to bola vopred prehraná situácia. O dva dni Vás hlavná rada pozýva na zasadnutie, kde Vám blahožela k úspešnej práci a požiada o spoluprácu pri kolonizácii planét v systéme Ahebulus. S radosťou túto ponuku prijímate.

1. 2. Základná voľba

Po skončení úvodnej sekvencie sa zobrazí panel základných volieb. Tu je možné uložiť stav hry, vybrať si nepriateľskú civilizáciu a hudbu. Na uloženie stavu hry je potrebné mať tretí, tzv. Load/Save disk špeciálne naformátovaný. Celkovo je možné na uložiť až 10 rôznych stavov hry. Funkcie ikon budú vysvetlené v slede z ľava do prava a z hora nadol. Tutorial. Tréningový mód hry. S dostatkom peňazí a bez nepriateľa a nepriazne prírody je to ideálnou príležitosťou otestovať si svoje veliteľské schopnosti "nasucho". Nahratie rozohratej hry z Vášho Load/Save disku. Záznam rozohratej situácie na Váš Load/Save disk. Ako názov sa automaticky volí dátum prerušenia, je ho však možné zmeniť. Nahratie hudby, máte možnosť si

vybrať zo štyroch príjemných motívov. Výber scenára. Na Scenario disku sa nachádza 10 nepriateľských civilizácií žijúcich na 10 rôznych planétach. Líšia sa technickou úrovňou a agresivitou. Eldoriáni sú vhodnými partnermi na začiatok, Vanakancia sú dobrí aj pre skúsených veliteľov a s Lucratíami som mal problémy dokonca aj ja. Formátovanie Load/Save disku. Vypnutie zapnutie zvukových efektov. Vypnutie zapnutie hudby. Exit prechod k vlastnej hre do riadiaceho centra.

2. Riadiace centrum

Riadiace centrum slúži na ovládanie chodu celej kolónie. Celkom hore je zobrazený dátum, finančná hotovosť kolónie v kreditoch Gr centrálny fond a percentuálne vyjadrenie životnej úrovne kolonistov QOL Quality Of Living. Ak klesne QOL pod 25%, situácia sa Vám určite vymkla z rúk. V centrálnej časti obrazovky je výrez pohľadu na planétu. Posun po výrezesa ovláda stlačením ľavého tlačidla myši LTM na žltých pohybových šípkach. Stlačením PTM sa presun urýchlí. Pod QOL je zobrazený aktuálny mód. V informačnom móde je tam zobrazené červené písmeno "i". Po nakliknutí na budovy sa vypíše ich názov alebo sa zobrazí informačný panel. V ňom je možné niektoré parametre meniť. Druhým módom je výstavba. Vtedy je na ukazovateli zobrazená budova, ktorá bola poslebe zvolená s ikonou výstavby. Z 1. do 2. módu sa teda prejde zvolením výstavby nejakej budovy, späť do informačného módu sa prejde stlačením PTM. V pravej časti riadiaceho centra sa nachádza 10 hlavných ikon.

3. 1. Výstavba kolónie

Po nakliknutí ikony "výstavba" sa zobrazí informačný panel s asi tuctom budov. Ikonou "nasledujúci" (obojsmerný šípka) sa dá listovať na ďalšie stránky. Výber budovy sa vykoná jej nakliknutím a opustením panela ikona Exit. Pri výstavbe je potrebné zohľadniť niekoľko faktorov: je možné stavať len na hladkom mieste, niekedy ani to nemusí platiť. Je potrebné mať dostatok financií na danú stavbu, každá stavba zamestná primeraný počet robotníkov, u priemerných to býva 20, výstavba je možná len do určitej vzdialenosti od FLUX PODu, zdroja energie, dĺžka výstavby je úmerná technickej náročnosti a veľkosti budovy. Limitom pri výstavbe kolónie je maximálny počet budov 1000. Nasleduje základný popis budov dostupných na začiatku. LIVING QUARTERS je to niečo ako naše paneláky. Do jedného vlezie okolo 50 kolonistov. Tí sú dosť citliví ak sa musia tlačiť, preto je vhodné aby hustota osídlenia nepresiahla 100%. Tento údaj podáva Senior psychiatrist, jeden zo šiestich poradcov veliteľa. Prekročenie hranice 100% je signalizované správou "MORE LIVING QUARTERS NEEDED!". FLUX POD slúži na uskladnenie a distribúciu elektrickej energie. Je nevyhnutný hlavne pri elektrickej sústave založenej na výrobe energie solárnymi článkami. Počet postavených FLUX PODov a stav ich naplnenia sa zobrazí po nakliknutí v informačnom móde. Pri občasnom incidente dochádza k strate uskladnenej energie, čo môže viesť aj ku kolapsu sústavy. HYDRO-

PONICS sú to plantáže na výrobu potravín. Nadbytok produkcie sa uskladňuje v skladoch a je výhodným artiklom na predaj. Ak sú sklady plné, objaví sa správa: "FOOD IS BEING WASTED, BUILT MORE STORES!", čo znamená, že prebytočné potraviny sú ničené, je potrebné postaviť viac skladov. O aktuálnom stave produkcie a spotreby potravín informuje Colony administrator. Po postavení plantáže sa v nej automaticky zamestná 10 robotníkov. STORE sklady slúžia na uskladnenie produkcie tovární a ťažby rudy. Po naplnení sa ich produkcia obmedzí, preto je dobré mať dostatočne veľkú skladovaciu kapacitu a každý mesiac nadbytky predávať prípadne dumpingovať. CHEMICAL PLANT ide o spojenie vrtnej veže na ropu s rafinériou. Vytážené palivo je výhodný obchodný tovar a nutnosť pre vlastné letecké sily. Uskladňuje sa vo FUEL TANKU. CHEMICAL PLANT bude produkovať palivo len v prípade že je postavený na území s podzemnými ložiskami ropy. To sa dá zistiť použitím mapy v režime FUEL. RADAR sústava radarov informuje o polohách vlastných i nepriateľských pozemných a vzdušných síl na celej pokrytej ploche. To je veľmi potrebné hlavne pri obrane kolónie. Pokrytie územia je zobrazené na mape v režime RADAR. Pri nedostatku energie patria radary medzi prvé odpojené objekty. MINE baňa na ťažbu rudy ORE. Podobne ako u Chemical plant musí byť postavená na území s podzemnými náleziskami rudy. Tie sa dajú nájsť použitím mapy v režime ORE. Občas nastane banská katastrofa, našťastie nik pritom nezahynie. Sprezdáva to hlásenie: "A MINE HAS COLLAPSED ON LANDSLIDE, LUCKILY NO ONE WAS HURT". Občas je správa kratšia, nikto to neprežil. Ruiny bane je možné zahliadiť demoličnou čatou a postaviť baňu novú. LASER TURRET malá pevnosť s laserovým delom je účinnou obranou pred pozemnými jednotkami nepriateľa. Pred väčšími útokmi ochráni kolóniu len rozsiahla sústava diel. Jej nevýhodou je dosť vysoká spotreba energie a cena. MISSILE LAUNCHER obranné rakety, zabezpečujú ochranu pred vzdušnými a pozemnými silami nepriateľa. Ich účinnosť je úmerná technickej úrovni nepriateľskej techniky. Rakety sú vybavené samonavádzacím systémom s autodeštrukciou. Aktivizácia sa prevádza nakliknutím LTM na zvolenú raketu v informačnom režime. Zobrazí sa informačný panel na ktorom je celkový počet rakiet, a ak nie je v dosahu žiadny nepriateľ, hlásenie: "THIS LAUNCHER HAS NO TARGET. NO ENEMY IN RANGE". Ak raketa zachytila cieľ, zobrazí sa ikona s číslom 1. Po jej nakliknutí sa raketa odpáli. Ak počas letu prestane cieľ existovať, nastane autodeštrukcia. SOLAR PANEL lacná, ale málo účinná alternatíva ako získať elektrickú energiu. O aktuálnej výrobe a spotrebe energie informuje Colony administrator. Solárne panely sú pre časté zatienenie slnka veľkým mesiacom veľmi nespoľahlivým zdrojom a je nutné ich dopĺňať FLUX PODom. HOSPITAL tu sa lekári starajú o zdravie kolonistov. Bojujú proti občasným, ale o to zákernejším vírusom. Po nakliknutí v informačnom režime je možné určiť mieru pôrodnosti v kolónii. Má štyri stupne; žiadnu,

nízkou, strednú a vysokú. O aktuálnom stupni pôrodnosti taktiež informuje Senior psychiatri. ARMAMENT LABORATORY produkuje zbraňové polotovary potrebné pri výrobe tankov a vesmírnych koráblov. Spotrebúva pri tom energiu a rudu. FUEL TANK Služi na uskladnenie paliva. Počet postavených nádrží a ich naplnenie je zobrazené po nakliknutí LTM v informačnom režime. Po naplnení je podané hlásenie a ťažba sa preruší. LABORATORY miesto vedeckovýzskumnej práce. Na počiatku majú kolonisti technickú úroveň 1. Postupnou výstavbou laboratórií a pravidelnou finančnou podporou vedcov má veliteľ k dispozícii účinnejšie prostriedky k boju proti vonkajším a vnútorným nepriateľom. Maximálne dosiahnuteľná úroveň je 10. Všeobecne platí, že na porazenie nepriateľa je potrebné dosiahnuť vyššiu úroveň ako má on. Bližšie informácie o výzume podáva poradca Head of research. SECURITY HQ aj v utópii je potrebné mať policajtov. Jedna budova polície pojme 10 bezpečnostných agentov. V prípade, že je v kolónii nedostatok policistov, sa kolonisti veľmi ľahko (hlavne pri nižšej QOL) dopúšťajú krádeží z centrálného fondu. Kriminalita sa potom ďalej stupňuje od občasných vrážd až po teroristické likvidácie budov. Kolonisti sú veľmi citliví hlavne na prudké zníženie životnej úrovne a na neuspokojenie základných životných potrieb. Odporúčaná pomer zastúpenia bezpečnostných síl je 1:20 až 1:10 podľa stupňa kriminality. TANK CONSTRUCTION YARD továrň na výrobu tankov je jedným z najväčších spotrebiteľov rudy. Okrem toho potrebuje zbraňové polotovary z ARMS LABS a energiu. V optimálnom režime (plný počet zamestnancov) produkuje jeden tank mesačne. Po vyrobení 8. tanku je obsadený celý priestor okolo továrne. Nasleduje hlásenie: "NO FREE SPACE OUTSIDE A TANK YARD" a výroba je prerušená. Potom je potrebné tanky preveŕiť na iné miesto, aby produkcia mohla pokračovať. Ovládanie tankov je podrobne popísané v kapitole 5. 1. Súčasne môže byť postavených maximálne 99 tankov. Je možné, že zo Zeme príjde požiadavka na dodávku x tankov. Pri odmietnutí je zaplatená zväčša privysoká kaucia. WORKSHOP dielne sú výhodnou stavbou, hoci na prvý pohľad sa to nemusí zdať. Na jednej strane sa v nich vyrobí veľa technického tovaru, ktorý sa dá dobre predáť. Na druhej strane v nich nájdú zamestnanie mnohí kolonisti, lebo sú lacné. SHIP CONSTRUCTION YARD továrň na výrobu lietajúcich zbraní. Potrebuje rovnaké suroviny ako TANK CONSTR. YARD. Každý továrň je potrebné zvlášť určiť, aký typ vesmírnej lodi má postaviť. Začatie výstavby sa volí nakliknutím LTM v informačnom móde. Po zvolení typu stroja je nutné potvrdiť rozhodnutie kliknutím na ikonu domu. Doba postavenia v mesiacoch je úmerná počtu pracovníkov a technickej náročnosti korábu. Ukončenie výstavby je oznámené zazvonením. Druhy rakiet a ich ovládanie je popísané v kapitole 5. 2. LAUNCH PAD prístávací plocha pre rakety. Aby mohli novopostavené stroje opustiť továrň, musí byť vedľa nich voľné miesto na LAUNCH

PADe. Umožňuje doplniť stav paliva v nádržiach. Už postavené stroje môžu pristáť aj na rovnejzemi. COMMAND CENTRE veliteľské centrum. Bez jeho funkčnosti je riadiaca činnosť veliteľa veľmi obmedzená. Postaviť si náhradné centrum do zálohy by nebol zlý nápad. Padajúci meteorit alebo nálet nepriateľských stíhačiek môže spôsobiť poškodenie na najcitlivejšom mieste. Po nakliknutí v info móde sa dá prepínať, ktoré centrum má byť aktívne. Centrum je veľmi citlivé na nedostatok energie; po objavení správy: "COMMAND CENTRE IS CLOSED DUE TO POWER SHORTAGES" sa v oknách zhasne a centrum je vypojené. Prerušenie tým výstavba tankov a rakiet, nie je možné obchodovať, ani sa spojiť s poradcami. LIFE SUPPORT služi k výrobe a uskladneniu látky potrebnej k zachovaniu života: vzduchu. POWER STATION elektrárň je síce drahá, ale určite sa ju vyplatí postaviť. Je to veľmi výkonný zdroj energie a hlavne stabilný. Tak ako aj iné strategické stavby, je vhodné ju chrániť LASER TURRET om alebo tankami. SPORTS COMPLEX postavenie športového komplexu sleduje jediný cieľ, zvýšenie životnej úrovne kolonistov.

3. 2. Mapa planéty

Mapa planéty umožňuje získať prehľad o situácii v celej kolónii a rýchle presuny na presne stanovené miesto. Po nakliknutí na ikonu mapy sa zobrazí nová obrazovka na ktorej je okrem samotnej mapy ešte skupina ôsmich ikon, označovacia obrazovka a dolu farebný kľúč. Označovacia obrazovka umožňuje manipulovať so značkami. Značky sú malé vlajočky služiace k lepšej orientácii k označovaniu územia pri práci s mapou. Na mape sú zobrazené ako blikajúce červené body, na označovacej obrazovke ako štvorce s číslom. Po návrate do riadiaceho centra sa vo výreze pohľadu na planétu objavia ako žlté vlajočky s číslom. V označovacej obrazovke je zväčšená časť mapy. Nakliknutím LTM na iné miesto na mape sa preniesť daná oblasť do obrazovky. Umiestňovanie značiek sa vykonáva nakliknutím LTM na požadované miesto na obrazovke. Opakovaným nakliknutím sa značka vymaže. Obsah mapy sa volí nakliknutím na jednu z ikon, celkovo je možné dostať informácie v siedmich režimoch mapy. Nasleduje niekoľko informácií o nich: Celková výstavba. Na mape sú zobrazené všetky budovy, niektoré skupiny sú farebne odlišené. Červenou farbou sú vyznačené rozostavané objekty. Vhodné hlavne pri urbanistickom prieskume. ORE. V tomto režime sú červenou farbou vyznačené plochy s podzemnými náleziskami rudy. Po označení značkami máte istotu, že bane vytiažia rudu. V počiatku osídľovania planéty môžu byť náleziská neznáme, je potrebné ešte vyčkáť. Na niektorých planétach to môže trvať pomerne dlho, preto treba rudu kupovať. FUEL Podobne ako ORE. RADAR Tento režim umožňuje operatívne zisťovanie polohy nepriateľa pri obrane. Výstavba siete týchto lacných zariadení sa zväčša vyplatí už po prvom útoku. TANKS Zobrazuje rozloženie vlastných tankových síl. Energetika Na mape sú zobrazené všetky stavby energetickej sústavy a veliteľské centrum. Obranný systém

Informuje o stave obranných zbraní. Používa sa najmä na rýchle vyhľadanie rakiet pri obrane. EXIT

3. 3. Likvidácia budov

Veliteľ kolónie má k dispozícii demoličnú čatu. Tá ťažkou technikou zahradí každú budovu alebo jej ruiny. Po nakliknutí na ikonu búrania sa zobrazí na ukazovateľovi režimu buldozéra ľubovoľná budova na ktorú sa teraz naklikne LTM bude zlikvidovaná. Návrat do informačného režimu sa previedie nakliknutím PTM. V tomto režime je vhodné byť zvlášť opatrný, pohyb kurzorového štvorca je záladný hlavne v zastavaných oblastiach. Likvidácia sa používa hlavne pri zahradení trosiek po nepriateľskom útoku.

3. 4. Umiestňovanie značiek

Pomocou tejto ikony je možné umiestňovať značky priamo do výrezu kolónie. Nakoľko je to pomerne pomalý spôsob, odporúčam používať k tomuto účelu priamo klávesnice 18. Okrem lepšej orientácie služia značky na navádzanie vlastných pozemných a vzdušných síl. Vymazanie všetkých značiek sa previedie klávesou D.

3. 5. Rozdelenie a obchod

Po nakliknutí symbolu "\$" sa zobrazí nový panel, na ktorom sú informácie o stave zásob v kolónii. V prvom stĺpci sú pomerne jednotky, v druhom sú údaje celkových zásobách. V treťom stĺpci COMMANDER RETAIN je zobrazené, akú veľkú časť tovaru v percentách si ponechá k dispozícii veliteľ. Na začiatku rozhoduje o celej produkcii. Časť ktorú ponechá, je k dispozícii kolonistom na predaj. To zvyšuje QOL a naplňa centrálny fond. Pre začiatok je však lepšie ponechať si všetko a predávať to iným kolóniám za najvýhodnejšie ceny (ak je čo). Zmena COMMANDER RETAIN sa previedie nakliknutím na zvolené percento a vpísaním novej hodnoty do dialógového riadku. V štvrtom stĺpci je napísané množstvo tovaru ponechaného na predaj v kolónii v pomerných jednotkách. V dolnej časti obrazovky sú okrem stavu centrálného fondu zobrazené ďalšie podstatné informácie. INCOME TAX (daň z príjmu obyvateľstva) je hlavnou časťou príjmov do centrálného fondu. Môže sa pohybovať od 0 do 20% a výrazne ovplyvňuje QOL. Po zmene dani nakliknutím sa to uvádza v platnosť až o šesť mesiacov. Bližšie informácie o hospodárení spolu s aktuálnou daňou podáva Financiel consultant. Military a civilian grant sú fondy na vojenské a civilné výskumy. Bez finančnej podpory vedci nič neobjavia, občasná kontrola stavu a doplnenie zabráni prerušeniu práce. Po nakliknutí na ikonu ruky sa objaví obrazovka obchodovania. V stĺpci AVAILABLE UNITS je množstvo tovaru, s ktorým je možné obchodovať. V stĺpci PRICE sú aktuálne ceny platné tento mesiac. V stĺpcoch SUPPLEMENT a DEMAND je napísané, aké množstvo tovaru ponúkajú na predaj iné kolónie a o čo majú záujem. Obchodovanie sa vykonáva pomocou ikon. Najprv sa naklikne, či chceme predávať alebo kupovať a potom zvolíme druh tovaru. Na ostatok do dialógového riadku sa vpiše množstvo a obchod je uzavretý. Zvláštnym

druhom obchodu je tzv. DUMPING (ikona šípky). Ide vlastne o predaj tovaru zadarmo a príčin prečo je to potrebné môže byť niekoľko. Dumpingom sa dá zbaviť nepotrebného tovaru ktorý zaberá zbytočne miesto v skladoch. Alebo menším dumpingom je možné vyprovokovať záujem o tovar, ktorý chceme predať ale dlhšiu dobu ň nie je záujem. Obchodovať je možné len raz za mesiac a v prípade poruchy obchodných počítačov ani to.

3. 6. Poradcovia

Nakliknutím na ikonu "A" sa prejde do miestnosti poradného výboru, sídla šiestich hlavných poradcov. Poradcovia (ADVISORS) sledujú situáciu v svojej oblasti a každý mesiac podávajú nové informácie. Po nakliknutí na zvoleného poradcu sa zobrazí jeho hlásenie a taktiež bližšie informácie o ňom samotnom. Pretože je tento spôsob informovania pomalý, využíva sa len výnimočne. V hre je oveľa výhodnejšie použiť priame získavanie správ cez funkčné klávesy F1 F6. Podrobnejší popis hlásení poradcov je v kapitole 4.

3. 7. Zamestnanie

K tomu aby sa v kolónii začala výroba alebo ťažba, nestačí len postaviť požadované továrne a bane. Ďalšou podmienkou je pridelenie potrebného počtu kolonistov do daných prevádzok. To isté platí aj pre zabezpečenie činnosti nemocníc, laboratórií a polície. Kolonisti sa na zamestnanie musia určiť čas pripravovať, až potom sú schopní kvalitne pracovať. Doba zaučenia závisí od náročnosti zamestnania, najdlhšie trvá vedcom. Záleží taktiež na počte momentálne voľných kolonistov. Zastavenie prevádzky sa prevedie priradením nulového počtu pracovníkov. Pri zadávaní počtu zamestnancov je potrebné byť opatrný, chybný nižší údaj automaticky znamená prepustenie odborníkov a nové zaučenie trvá prídľho. Nakliknutím na ikonu továrne sa zobrazí panel s tabuľkou rozdelenia pracovníkov. V jednotlivých riadkoch sú informácie prislúchajúce daným typom zariadení. V prvom stĺpci TECHnicians je počet technikov, ktorý skutočne momentálne danej skupine prevádzok pracuje. Do druhého stĺpca REQuired TECHnicians veliteľ kolónie sám zadá stav, koľko kolonistov tam má pracovať. V stĺpci MAXimum TECHnicians je napísaný maximálny počet, koľko môžu dané prevádzky zamestnať. V stĺpci VACant je počet voľných miest a v poslednom stĺpci MONTH PRODUCTION je zobrazená produkcia tovaru za posledný mesiac. Pri samotnej hre stačí jednoducho kontrolovať, aby čísla v stĺpcoch REQD TECH a MAX TECH boli zhodné, tým sa dosiahne maximálne využitie. Po postavení budovy trvá približne mesiac, kým sa pripraví na prevádzku a až potom sa v stĺpci MAX TECH vypíše nová hodnota.

3. 8. Výzvedné služby

Veliteľ kolónie to naozaj nemá ľahké. Aby sa stihol všestranne postarať o blaho kolónie, musí si svoj vzácny čas dobre rozdeliť. Kvôli starostiam o kolóniu nesmie zabudnúť na nepriateľov, obývajúcich túto planétu. K sle-

dovaniu vývoja konkurencie sú určené výzvedné služby. Okrem informácií o votrelcoch podávajú hlásenia o pripravovanom útoku nepriateľa a o účinku našich útokov. Po nakliknutí ikony lupy sa zobrazí nová obrazovka venovaná špiónážnym správam. Úroveň služieb je závislá na čiastke, ktorá je na tieto účely pridelená. Zadáva sa nakliknutím do kolónky Intelligence grant. Pri obnose presahujúcom 20000 Gr. je dosiahnutá maximálna úroveň služieb: "SPECIAL OPERATIVES IN USE". Tomu zodpovedá aj rozsah informácií a spoľahlivosť. Naši špióni sa len ťažko dostanú do rúk nepriateľa. Pri čiastke nad 5000 Gr. je aktivita agentov normálna: "NORMAL INTELLIGENCEACTIVITY". Pri poklese pod túto hranicu špióni živia: "LOW LEVEL SURVIVELANCEsONLY". Ich správy sú kusé a často z nich (z agentov) nepriateľ dostane informácie o vlastnej kolónii. Samotný preklad hlásení by bol azda rozsiahljší ako tento popis. Tieto správy podľa mňa obsahujú veľmi zaujímavé veci, oplatí sa vedieť cudzie jazyky. Ikonou zz počítač zaspi. Pauzu je taktiež možné dosiahnuť stlačením klávesy "P" alebo medzerovníka. Nakliknutím na ikonu disku nastane návrat do obrazovky základných volieb.

4. 1. Senior psychiatrist F1

Tento poradca dáva azda najdôležitejšie informácie o kolónii. Sleduje všetky smerodajné údaje o populácii. V ľavom stĺpci sú napísané počty voľných kolonistov, stavbárov a robotníkov na plantážach, technikov zamestnaných vo výrobnej sfére, lekárov, vedcov, policajtov a celkový počet kolonistov. V pravom stĺpci je zobrazený stupeň pôrodnosti, počet narodení a úmrtí za posledný mesiac a hustota osídlenia. Posledný údaj je veľmi dôležitý, nemal by dosiahnuť viac ako 100%. V riadku CRIME je napísaný stupeň kriminality kolonistov. Najlepšie je ak sú vzorní: "Well done! no crime reported". Horšie je ak "Isolated robberiesreported", vtedy už občas niečo niekto ukradne, najčastejšie z centrálného fondu. Ešte horšie je ak sú hlásené občasné vraždy "sporadic murders" a to nieje ešte všetko. Kriminálnikov upokojia len policisti, pokiaľ možno v čo najväčšom množstve. Výskyt živlov je nepriamo úmerný QOL. V riadku MORALE je zobrazený aktuálny stav morálky obyvateľstva. Najlepšie je ak sú vzletného ducha: "People in high spirit!", potom sú spokojní: "Peopleare content". Horšie je keď sú nespokojní: "... discontent" a ešte horšie jeked' sú nespokojní a úzkostliví "... discontent and anxious". Ani to nemusí stačiť, tí leňosi sú schopní aj štrajkovať za lepšie pracovné podmienky. Stav morálky je závislý na viacerých faktoroch, hlavným je výška dane (income tax).

4. 2. Colony administrator F2

Hlavný skladník

Jeho pracovnou náplňou je informovať o stave zásob vzduchu, potravín, surovín a energie. Monitoruje ich mesačnú spotrebu a produkciu. Tieto údaje sú nevyhnutné k uspokojeniu potrieb obyvateľstva a priemyslu. Podstatné je čo najčastejšiesledovať údaje v prvých troch stĺpcoch, teda stav na skladoch a

mesačnú spotrebu a produkciu. Podľa toho budovať ďalšie prevádzky, aby nedošlo k zaduseniu, hladomoru a podobným neprijemnostiam. Nedostatočný stav vzduchu, potravín a energie oznamuje počítač blikajúcim symbolom v ľavom dolnom rohu obrazovky.

4. 3. Financial consultant F3

SciFi Klaus

Správy tohto poradcu si stačí pozrieť len občas. Sú v nich údaje o finančnom hospodarení kolónie, o zložkách vytvárajúcich centrálny fond. Stĺpec s ročnými údajmi je len informatívny, podstatné sú údaje za každý mesiac. Význam jednotlivých položiek: COLONY SUPPORT GRANT na začiatku Zem kolóniu finančne podporuje. Každým mesiacom je tento príspevok o 100 GR menší. INCOME FROM TRADE príjem z vnútorného a vonkajšieho obchodu. TAX RATE aktuálna hodnota dane z obratu v percentách a celkový obnos vybraný od obyvateľstva. GROSS INCOME celkový príjem za minulý masiac / rok. EXPENDITURE výdavky na výstavbu a nákup. CURRENT FUNDS aktuálny stav centrálného fondu. V dolnom riadku sa objavujú výstražné správy typu: "WARNING! YOU MADE A LOSS LAST MONTH.", čo znamená, že za minulý mesiac výdavky prekročili príjmy.

4. 4. Civil engineer F4

Hlavný stavbyvedúci

Jeho správa hovorí o počte postavených stavieb z celkového množstva 32 rôznych typov. Niektoré uvedené stavby sú neznáme, je možné ich stavať až po ich vynájdení. Vcelku ide o málo využívaného poradcu.

4. 5. Head of research F5

Hlavný výskumník

Šéf výskumných laboratórií oznamuje momentálny stav na poli vedy. Občas je dobré si jeho správu prečítať a urobiť príslušné opatrenia. V jednotlivých riadkoch sú nasledujúce údaje: technická úroveň, počet laboratórií a vedcov, armádne a civilné fondy a posledný objav. Ak sa dole objaví správa: "RESEARCH REQUIRES FURTHER FUNDING", nebolo by od vecí dať vedcom peniaze na výskum. Správa "MORE LABORATORIES REQUIRED" oznamuje, že k ďalším výskumom je potrebný väčší počet laboratórií. Ich počet je úmerný dosiahnutej technickej úrovni.

4. 6. Supreme commander F6

Veľký vojvodca

Nanešťastie nie je schopný sám riadiť armádu. Celá jeho činnosť spočíva v zapisovaní stavov vojsk ležiacich na mape, v nepriateľskom meste, stavu obrany a strát na obidvoch stranách. Vcelku ide o celkom podarenú štatistiku viac či menej úspešných súbojov.

5. Ovládanie

Pod ovládaním tankov a rakiet sa rozumie rozdeľovanie príkazov, ktorých výsledkom je zmena polohy techniky.

5. 1. Ovládanie tankov

Ovládať je možné ak samotný tank, tak aj

skupinu tankov najbližších k zvolenému tanku alebo zvolenej značke. Ovládanie sa prevedie nakliknutím PTM na vybraný stroj v informačnom režime. Vtedy sa zobrazí informačný panel a skupina riadiacich ikon. Na informačnom paneli sú nasledujúce údaje: TECH. LEVEL jeho technická úroveň HIT POINTS koľkým zásahom je ešte schopný odolať MAX HP výkon pohonnej jednotky a tomu úmerná rýchlosť NO TANKS celkový počet postavených tankov Ak na mape nie sú rozmiestnené žiadne značky, oznámi to hlásenie "NO MARKERS AVAILABLE". Tank je možné odoslať buď na miesto označené značkou, alebo do nepriateľského mesta. Odoslanie na značku sa prevedie jej nakliknutím (predtým musí byť niekde položená), objaví sa text "SEND TANK TO MARKER 1" a rozhodnutie sa potvrdí nakliknutím na ikonu Exit. Ak k značke chceme poslať skupinu tankov, po nakliknutí značky je potrebné nakliknúť ikonu tanku. Správa "SEND x TANKS NEAREST TO THIS TANK TO MARKER 1" oznamuje, že k značke bude vyslaná skupina tankov ležiacich najbližšie k zvolenému tanku. Za otázkou "SEND HOW MANY" je treba zadať počet požadovaných strojov. Podobne sa postupuje, ak k zvolenej značke chceme poslať x tankov ležiacich najbližšie k tejto značke. Vtedy sa po značke naklikne ikona značky a vypíše správa "SEND x TANKS NEAREST TO MARKER TO MARKER 1". Rozkaz k útoku na nepriateľské mesto sa prevedie nakliknutím na ikonu mesta po správe "SEND x TANKS NEAREST TO THIS TANK TO ENEMY CITY" a zadaním počtu útočiacich strojov. Tanky odídu za okraj mapy a po čase špióni oznámia účinok útoku. Ikona výkričníka v trojuholníku slúži na zastavenie tanku.

5. 2. Ovládanie rakiet, rozdelenie

Pod raketami sa tu nemyslí na obranné rakety, ale na lietajúce koráby postavené v továrňach. Ich ovládanie je voči tankom o to nepríjemnejšie, že je nutné dať rozkazy každej lodi zvlášť. Po nakliknutí na raketu PTM v informačnom režime sa zobrazí informačný panel a skupina riadiacich ikon. Na paneli je okrem ukazovateľov zhodných s tankami aj údaj o naplnení palivových nádrží a ich maximálna kapacita. Na nepriateľské mesto sa loď pošle ikonou mesta. Dvojica ikon pod ňou určuje, či má loď po prilete nad určené miesto pristáť: "LAND ON ARRIVAL", alebo zostať vo vzduchu: "HOVER ON ARRIVAL". Taktiež je možné dať rozkaz o vzlietnutí "HOVERING", prípadne pristáti "LANDED". Ikona domu dáva príkaz, aby loď začala s výstavbou LAUNCH PADu. Túto špeciálnu činnosť je schopný vykonať iba EXPLORER. Ak majú rakety nedostatok paliva, oznamuje to hlásenie: "SHIP PILOTS REPORTS LACK OF FUEL". Loď, ktorej za letu dôjde palivo je stratená. Doplnenie paliva je možné pristáť na LAUNCH PADe, alebo pomocou MATTER TRANSPORTERu ten patrí medzi posledné objavy. V hre je možné postaviť šesť druhov rakiet. Líšia sa úrovňou a tým aj dĺžkou výstavby. Rozdelenie rakiet EXPLORER slabšie vyzbrojený stroj, je však schopný zo vzduchu postaviť LAUNCH PAD,

a to kdekoľvek na mape. Vhodný pri výstavbe rozsiahlej kolónie. ASSAULT CRAFT útočná loď strednej triedy. CRUISER výkonná a ťažko vyzbrojená bojová loď WARSHIP to najlepšie čo letí, stavia sa však skoro 2 roky. FIGHTER ľahká stíhačka sa postaví rýchlo, vhodná hlavne pre začiatok. FUSION CRUISER jeden z posledných objavov na technickej úrovni 10, rýchlo postavený, výborne vyzbrojený a hlavne nepotrebuje palivo je na jadrový pohon.

5. 3. Prehľad ovládania klávesnicou

F1 - F6 šiesti poradcovia

1 - 8 uloženie alebo výmaz značky na polohe kurzora

D vymazanie všetkých značiek

P, medzerník, pauza

6. Objavy a vynálezy

Nasleduje úplný zoznam objavov a vynálezov v približnom poradí v akom dochádza k ich objavu.

1. COMPRESSED FUEL TANK nahrádza starší typ, voči ktorému má dvojnásobnú kapacitu.
2. SPACE MOSS CONVERTER nová technológia umožňuje zdánlivo nepoužiteľný vesmírny mach meniť na vzduch. Môže sa stavať len na poliach machu.
3. LAND MINE minové polia ničia nepriateľské vozidlá, pričom vlastné stroje ostávajú nepoškodené.
4. ADVANCED HOVER TANK nahrádza starší typ. Je schopný prekonať aj ľadové polia a mach. Nesie zdokonalené zbraňové systémy.
5. LONG DISTANCE RADAR zdvojnásobuje dosah radarov, umožňuje účinne moniť torovať nepriateľa v okolí kolónie.
6. SOLAR GENERATOR zdvojnásobuje účinnosť staršieho typu.
7. METEOR SCREEN zneškodní každý padajúci meteorit ešte pred dopadom.
8. FUEL RESERVES DETECTOR pomocou tohto prístroja získate informácie o ložiskách ropy na celej planéte.
9. PLASMA GUN podstatne účinnejší obranný prostriedok, zlikviduje väčšinu nepriateľov.
10. ORE DEPOSIT DETECTOR podobne ako 8, ale pre rudu.
11. MORGRO HYDROPONICS vďaka novej biotechnológii je úroda podstatne vyššia
12. MATTER TRANSPORTER Výborná vec. Novou technológiou dopravuje palivo do letiacich strojov, vďaka nemu majú letecké sily neobmedzený dosah a dobu letu.
13. BOMB DETECTOR konečne niečo proti teroristom. Umožňuje lokalizovať bomby v celej kolónii.
14. HDX MISSILE LAUNCHER nová raketa so zvýšeným dosahom a ničiacim účinkom
15. TANK TELEPORT umožňuje premiestnenie tankov na ľubovoľné miesto na mape Najprv sa pomocou značky naň umiestni tank, nakliknutím LTM sa určí na ktorú značku sa má tank teleportovať. Vhodné hlavne pre planéty plné priepastí.
16. ANTIVIRAL VACCINATION konečne vedci objavili sérum účinné proti všetkým vírusom. Odteraz populáciu kolonistov nič podobné neohrozi.

17. SPY SATELLITE všetky radary sú odteraz nepotrebné. Vďaka satelitu je možný dokonalý prehľad o polohe vojsk na celej mape.

18. FUSION CRUISER fantastický stroj. Stačí postaviť zo 20 kusov a rozmiestniť v okruhu okolo kolónie. Odteraz sa nik neopováži ničť plody práce kolonistov.

7. Ocenenia

COLONIAL STAR kolonisti dosiahli QOL 80%, začína blikať UTOPIA. . . SPECIAL COLONIAL BANNER MEDAL QOL je aspoň na 90%. K výbornému výkonu blahoželá aj najvyšší šéf. Pri dosiahnutí QOL 100% (vypíše sa iba 10%) sa nestane nič, ja Vám však udeľujem cenu "Za trpezlivosť s pňakmi".

8. Rady na záver

Tých by sa našlo veľa, iba tie najdôležitejšie:

1. Ako prvú stavbu postavte nemocnicu a nastavte hodnotu pôrodnosti na HIGH. Snažte sa čo najdlhšie tento stav udržať. Prírastky do centr. fodu sú úmerné odpočtu kolonistov.
2. Na začiatku dajte INCOME TAX na maximum 20%, istý čas to vydrží a peňažník bude aj tak málo. Len čo začnú byť nespokojní, znížte ho (radšej ešte skôr).
3. Každý mesiac kontrolujte ceny na trhu. Stále sa menia, dá sa na tom dobre zarobiť.
4. Neustále podporujte výskum, sú to najlepšie vynaložené peniaze.
5. Postavte si záložné riadiace centrum.
6. Kľúčové stavby chráňte laserovými delami, prípadne tankami.
7. Nedovoľte aby fond výzvedných služieb poklesol na nulu. Správa o pripravovanom útoku je hodná zlata.
8. Ak sa zhorší stav kriminality, zvýšte počet policajtov, ak sa zhorší morálka, znížte INCOME TAX a porazte nepriateľa (dobrá rada, čo?).
9. Obranné rakety sú dosť blbé. Po odpálení niekoľkých hneď za sebou prvák nich zničí cieľ a ostatné, pretože sa zamerali na ten istý cieľ, sa zničia samy, hoci nepriateľov na blízku je dosť. Preto je potrebné stavať rakety v malých skupinách po obvode celej kolónie a odpaľovať ich v odstupe po jednej z rozličných miest. Po odpálení stavajte nové rakety.
10. Obranné rakety majú väčší dosah ako radary. Asi dva mesiace po oznámení útoku špiónmi začnite častejšie skúšať ich odpálenie. Tak zničíte nepriateľskú loď ďaleko od kolónie.
11. Vesmírnu loď vznášajúcu sa nad kolóniou je niekedy ťažké nájsť a preveliť. Najprv si jej polohu vyznačte na mape značkami.

9. Konečne koniec

Niekomu sa bude tento popis zdať príliš zdĺhavý, iný v ňom nenájde to čo chcel. Prečítajte. Ďakujem: Maťovi a Lenke že sa nehrali a tak mi umožnili toto všetko spísať. Mojm očiám že to vydržali. Števovi za dobrý materiál a Vám že ste to vydržali až do konca.

Bye Bye Omar of Sharish

INZERCE

Prodej:

Počítač A500 (1MB), RGB stereo monitor, tiskárnu Star LC-10, přes 400 disket + přísluř. Cena dohodou do 29000,-
Tomáš Kučera, Dolní 106, 768 61
Bystřice p.H.
Tel. 0635-912823

Diskety No-name 5,25" 2D/HD - 10,5/16,5 Kč; 3,5" 2D/HD - 16,5/24,8 Kč; Verbatim 5,25" DS/HD - 17,2/25,2 Kč; 3,5" 2D/HD - 26/46 Kč; ale i jiné značky. Tiskárnu D-100, 9jehliček, 100 zn/s, cena 2200-2500 Kč, nebo dohoda. Diskovou mechaniku 5,25"/360KB Robotron, cena 1200-1500 Kč.
Zdeněk Prokeš, Bohuslavská 824, 751 31 Lipník n.B.

AMIGA 500 (použitá - kolem 10000,- Kč) a nové příslušenství: sampler (790,-), externí FDD 3,5" 880 KB (2800,-), rozšíření RAM na 1 MB (990,-), na dobírku.
L. Němec, M. Bureše 818, 572 01
Polička, tel. 0463/22913 - dopoledne.

Tiskárnu na Commodore 64 typ Robotron K6304 cena 4000 Kč.
Disketovou jednotku na Commodore 64 typ 1541-11 cena 6000 Kč.
Monochromní televizor na Amigu za 1500 Kč.
Luboš Lorinc, Luční 188, 503 03
Holohlavy

Superhry (Black Krypt, Elvira II) a superprogramy (Imagine, DPaint IV) na Amigu. Seznam za známku. Pište na adresu:
Enthusiasm, Měsíční 29, 466 01
Jablonec n.N.

AMIGA 500 + mousepad za 13000,- Kč, monitor Anitech za 9000,- Kč, paměť 0,5MB + hodiny za 1200,- Kč, tiskárnu 9pin Commodore MPS 1230 kompatibilní s Epson za 5500,- Kč. I jednotlivě - cena dohodou. Spěchá.
David Flekna, Bavlínářská 328, 513 01
Semily, tel. 0431-4133

Commodore AMIGA 500, 2,3MB RAM, ext. disk. jednotku 3,5" 880 KB, color monitor-TV Profex-Fidelity a software. Vše 100 procentní stav. Cena dohodou.
Hana Janíková, M. Majerové 717, 674 01 Třebíč, tel. 0618-26878

Počítač AMIGA 500 - cena 14000 Kč.
Jiří Špryngl, Na Svahu 336, 261 02
Příbram VI, tel. 0306-25700

Pro Amigu 500 prodám externí disketové mechaniky 3,5" 880 KB (2900,-), 5,25" 360 KB, vhodná pro emulátor a přenos dat počítačů PC (1400,-), sampler, vestavěný do konektoru (790).
L. Němec, M. Bureše 818, 572 01
Polička

Barevný monitor na Amigu zn. PHILIPS CM 8832-II. Stoprocentní stav, levně, cena pouze 8470,- Kč.
Jiří Pospíšil, Javorová 2720, 438 01
Žatec

Počítač AMIGA 500 s rozšířenou pamětí na 1MB, s kabelem SCART, 80 disket + 2x joystick. To vše za 18000,- Kč. Dále tiskárnu 9jehličkovou SEP 510 s českými fonty pro Amigu. Za 4000,- Kč. Stoprocentní stav, rodinné důvody.
Oldřich Malý, Okružní 304, 435 13
Meziboří, tel. 0394-8315

Různé:

Vyměním programy a hry na AMIGU 500 s 1 MB (jistě originály, pozn.red.).
Filip Malina, Ot. Březiny 308/5, 351 01
Františkovy Lázně

Kdo přenechá začátečníkovi hry a programy na A500 1MB a méně? Nemám programy ani zkušenosti, kdo pomůže začátečníkovi? Děkuji.
Jiří Štědroň, Slezská 108, 130 00 Praha 3 Vinohrady

Vyměním zkušenosti s programem AMOS 1.3.
Stanislav Szkandera, Erbenova 803, 739 61 Třinec 1, tel. dopol. 0659-2934709, večer 25253

Příručky pro Amigu

V angličtině:

AMIGA MACHINE LANGUAGE
Srozumitelně napsaná učebnice assembleru
původně 1260,- Kč, prodám za 490,- Kč

AMIGA PROGRAMMER'S HANDBOOK

Příručka pro programátora
200 stran, prodám za 580,- Kč

V němčině:

DAS GROSSE AMIGA PUBLIC DOMAIN BUCH

Popisy ovládání mnoha užitečných programů
49,- DM, prodám za 240,- Kč

DAS ZWEITE AMIGA PUBLIC DOMAIN BUCH

Popisy ovládání mnoha užitečných programů

49,- DM, prodám za 240,- Kč

KREATIVE GRAFIK AUF DEM AMIGA

Určeno pro zájemce o programování grafiky

79,- DM, prodám za 490,- Kč včetně diskety

AMIGA DESKTOP PUBLISHING

Podrobný návod k programu PageStream

69,- DM, prodám za 490,- Kč včetně diskety

AMIGA SONDERHEFT 4 - C, ASSEMBLER

Kompletní kurs céčka a assembleru původně 16,- DM, prodám za 290,-

AMIGA INTERN, DOS HANDBUCH

Detailní popis systému pro programátora

415 stran, prodám za 780,- Kč

Příslušenství:

KABEL AMIGA -> SCART

Kabel pro připojení televizoru se vstupem SCART
cena 390,- Kč

Zájemci o uvedené příručky nebo kabel si mohou vybrané zboží objednat na dobírku na adrese redakce:

AMIGA report,
Box 546,
111 21 Praha 1.

Zveme Vás do obchodu s literaturou pro Amigu

Klub 602

Martinská 5

Praha 1

tel. 02-265162

Otevírací doba:

ÚT - ČT: 10-12, 14-17

PÁ: 10-12, 14-16 hod.

K dostání i starší čísla AMIGA reportu!

Tipy a triky

Chtěl bych se s Vámi podělit o své zkušenosti s počítačem AMIGA:

Formátování za 1 sekundu

Máte starou systémovou disketu a chcete ji rychle naformátovat. Pak je tu pro vás program X-Copy verze 5.2a. Najedte na Tool a vyberte funkci QFORMAT. Pak už jen stačí stisknout start, zadat název diskety a vybrat typ bootbloku X- xcopy, D- dos, N- bez bootblocku.

Rychlejší directory

Také vám vrže mechanika? Mně už nevrže od té doby, co jsem použil funkci OPTIMIZE v programu X-Copy verze 5.2a. Tato funkce seřadí sektory na disketě za sebou tak, jak mají být.

Turbodirectory

Pokud často načítáme directory, disketová jednotka nás neustále zdržuje. Tady by mohlo pomoci zvětšení bufferu. Otevřete CLI a napište do něj ADDBUFFERS DFx: n, kde x je drive a n velikost bufferu - doporučuji 30 - 50.

- Stanislav Szkandera, Třinec

Full Contact

Ti, kteří si ve hře nemohou poradit s některým bojovníkem a nebo mají málo energie, nechť zkusí stlačit některou z

bílých kláves (mimo šipek a numerické klávesnice). Klávesa P-pauza, S-zpomalení. Nemohu přesně napsat která klávesa koho zabije, protože je program při každém spuštění změnil. Máte-li pauzu nebo zpomalení, tento trik nefunguje.

- David Svoboda, Bruntál

Český tisk

Pořád mě štvalo, jak se tiskárna moří s vypisováním českých znaků v grafickém režimu. Většinou mají fonty svislé linie tučné a tak dostávají jehličky i barvicí páska dost zabrat. Přemýšlel jsem, jak to vyřešit. Download nemohu použít (Panasonic KX-P 1124 ho má, ale musí mít víc e paměti) a tak jsem se rozhodl, že vytvořím font, který bude vytištěný vypadat jako devídi-jehlový draft. Povedlo se. Tisknu pořád graficky, ale už se to obejde bez velkého rachotu a i páska vydrží déle. Pro tisk je vhodný například VizaWrite, který tiskne co bod na obrazovce, to bod na papíře. ProWrite tento font zdeformuje (to je jediné, co mi na něm vadí) a výtisk je pak nehezký.

- Martin Štangler, Těchonín

Shadow of the Beast II

Hned na začátku jděte vpravo až k lesu, kde jsou domorodci. Postavte se na takovou vzdálenost, aby vás netrefili oštěpem. Stiskněte A a napište TEN PINTS a máte nekonečně životů (energie).

- Petr Plachý ml., Děčín

DeluxePaint III

Rozhodl jsem se, že Vám objasním některé funkce v menu PREFS: FAST FB ... při kreslení velkým štětcem se nezdržuje s jeho stále opakovaným vykreslováním, ale zobrazuje pouze linku, po které štětec táhleme. Výsledek se objeví až po uvolnění levého tlačítka. MULTI CYCLE ... rotuje paletu ve vícebarevném štětci (při aktivování módu CYCLE). AUTO TRANSP ... funkce, která automaticky zabráni tomu, aby byl do brushe vzat i jednobarevný podklad. Nutno zkusit.

- Radek Šilar, Jablonné nad Orlicí

Running Man

Nutnost dostat se do hi-score (stačí párkrát zlikvidovat "pejska") a místo jména napsat DdliSsKk. Výsledkem je nekonečná energie.

- P.S., Plzeň

Indiana Jones 3

Počas úvodného obrázku vyťukajte heslo IEHOVA. Počas hry môžete tlačítkom I zapnúť všetky predmety a tlačítkom L sa môžete premiestniť.

Navy Moves 2

Spúšťací kód: 786169
Príkazy do počítača: STOP
MOTOR, EMERGE, OPEN
DOOR, TRANSMIT
Správa do počítača:
OABERBYAMD

Stormlord

Po nahrati hry vyťukajte heslo DRAGONBRIDGE a máte nekonečný počet životov. Keď si hru pauznete tlačítkom SPACE a stlačíte tlačítko B prenesiete sa do ďalšieho levelu.

Weirld Dreams

Vojdite do zrkadlovej miestnosti a chodte k pravému zrkadlu a vojdite do neho tak, aby ste stali napoli dnu a napoli von. Vyťukajte tlačítkom HELP signal SOS ...—... Máte nekonečne veľa životov a tlačítkom HELP sa môžete premiestňovať po miestnostiach.

Robocop

Počas hry môžete hru pauznúť tlačítkom ENTER a vyťukať heslo BEST KEPT SECRET a tlačítkom SPACE hru ďalej spustíte. Týmto krokom ste získali nekonečnú energiu.

Vigilante

Do tabuľky naťukáte heslo GREEN CRYSTAL a počas hry si môžete tlačítkom F1 prihadzovať životy a tlačítkom F8 sa môžete premiestňovať do ďalšieho levelu.

After the War 2

Spúštiaci kód: 101069

The Spy Who Loved Me

Kody do 4.levelu:
039 048, 038 022

Unreal

Počas úvodného dema (guličkový vták) naťukáte heslo ORDIOLOGICUS a obrazovka blikne. Získate nekonečný počet životov.

Gremlins 2

Do tabuľky naťukáte heslo SINATRA.

Back to the Future 2

V priebehu hry si hru pauzujeme tlačítkom P a napíšeme heslo THE ONLY NEAT THING TO DO a budeme mať nekonečnú energiu. Tlačítkom Y sa môžeme premiestňovať cez levely.

Back to the Future 3

Pred každým levelom je obrázok. Keď pri ňom vyťukáme správne heslo budeme mať nekonečné množstvo životov. Level 1: ROTTEN CHEAT, level 2: LOUSY CHEAT, level 3: LOW DOWN CHEAT.

Batman the Movie

Počas obrázku (batman a jocker) naťukáte heslo JAMMMMM a máte nekonečnú energiu. Tlačítkom F10 sa môžete premiestňovať cez levely.

Robocop 2

Po nahrati hry (keď sa vypisuje tabuľka naj. hráčov a mena výrobcov) naťukáte heslo SERIALINTERFACE a zaktivizovali ste cheat. Počas hry si môžete tlačítkom F9 dopĺňať energiu a tlačítkom F10 sa môžete premiestniť cez level.

Nebulus

Po nahrati hry (keď sa vypisuje tabuľka naj. hráčov a mena výrobcov) naťukáte heslo HellolamJMP. Máte nekonečný počet životov a tlačítkami F1-F8 si môžete vyberať veže.

Dogs of War

Počas úvodného obrázku naťukáte heslo TIMBO a keď stlačíte počas hry klávesu F5 budete nesmrtný a klávesou P sa môžete premiestniť do ďalšej úrovne.

Beach Volley

Počas hry naťukáte heslo DAD-DYBRACEY a klávesou F1 sa môžete premiestňovať cez levely.

Z-Out

Počas hry keď stlačíte naraz klávesy J K získate nesmrtnosť a keď stlačíte J a číslo 1-6 premiestnite sa do ďalšieho levelu ktorý ste si vybrali.

Silkworm

Keď stlačíte klávesu F10 a vyťukáte heslo SCRAP 28 obrazovka zabliká a máte nekonečno veľa vrtulníkov.

Total Recall

Počas úvodného obrázku (Arnoldova tvár) vyťukáte heslo LISTEN TO THE WHALES obrazovka sa otočí a počas hry budete mať nekonečnú energiu. V taxi leveli si hru pauzujete tlačítkom P a vyťukáte heslo " Y JIMMY HENDRIX" a budete mať nekonečnú energiu.

Predator 2

Počas hry si hru pauzujete tlačítkom P a vyťukáte heslo YOUR ONE UGLY MOTHER obrazovka blikne a budete mať nekonečnú energiu.

- Robert Navarčík, Bratislava

Dokonalá harmonie

Vážená redakce,
do konce roku 1991 jsem si Váš časopis AMIGA report kupoval ve stánku PNS, ale v roce 1992 jsem jej už nikde neviděl, vychází vůbec ještě? Mé mínění je, že to je jeden z nejlepších časopisů. Líbí se mi v něm jak články, tak grafická úprava, ale nechci zapomenout na typ písma, který jste zvolili pro časopis, myslím, že je vše zkomponováno v dokonalou harmonii. Prosím Vás, napište mi, jestli časopis AMIGA report stále vychází, mám o něj zájem. A pokud vychází, tuším, že si jej předplatím.
S pozdravem Váš čtenář

David Svoboda
Bruntál

Podivná zvířátka

Vážená redakce,
s údivem jsem rozbalil balík, který mi přišel 8. září. Paní pošťačka za přepážkou mi předala dosti poškozený balík a řekla si za něj 436 korun. Navíc byl oblepen jakýmisi nálepkami se zvířátkama. Po otevření jsem nestačil vyvalovat oči. Byly v něm dva staré časopisy, které snad někdo vytiskl jen pro mě na devítijehličkové tiskárně a pravděpodobně příručka DOSu v neseřazeném salátovém vydání. I začal jsem úporně přemýšlet, co že jsem si to objednal. Asi po půl hodině jsem si vzpomněl, že jsem si kdysi před rokem koupil v trafice časopis AMIGA report, kde byla objednávka na starší čísla časopisů. Ptám se tedy, odpovídá cena obsahu balíku?

Pavel Kužel
Chomutov

Odpověď: Po obdržení Vaší reklamace jsme zjistili, že v balíku bylo také 10 nahraných disket ze sady ACE I a disketa ARDISK. Když jste přebíral poškozený balík, mohlo Vás napad-

nout, že v něm něco může chybět. Protože se jedná o ojedinělý případ a jde nám o Vaši spokojenost, poslali jsme Vám nové diskety.

redakce

Starší čísla

Nadávno jsem získal tři starší čísla časopisu AMIGA report. Je mi líto, že nemám všechna starší i novější čísla vašeho výborného časopisu. Prosím vás, znáte-li způsob jak sehnat starší čísla, sdělte mi ho. I zapůjčení na dobu nezbytnou k okopírování by mi velmi pomohlo. Přeji vám mnoho zdaru ve vaší práci a hodně spokojených čtenářů.

Miroslav Vrána
Praha 5

Pozn.red.: Některá starší čísla časopisu je možné získat v prodejně v Martinské ulici č. 5 pár kroků od obchodního domu Máj.

Nabyl jsem jistotu

Loni na podzim jsem cestou kolem stánku PNS ve Vyškově objevil nové číslo Vašeho časopisu. Po zakoupení a přečtení jsem nabyl jistotu, že právě AMIGA report je to, co potřebuji. Již předtím jsem měl možnost vidět některé z časopisů, ve kterých se píše také o A500, ale žádný neměl dle mého názoru obsahovou skladbu takovou, aby vedle množství informací o HW a SW Amigy uspokojil i ty, kterým ještě zbývá čas na hraní her. /.../ Protože jsem AMIGA report od zmíněné koupě již nezahlédl, napadlo mě, zda ještě existuje. Byla by to velká škoda, kdyby díky této době rychlých změn z ekonomických nebo jiných závažných důvodů zanikl.

Ing Alois Švarc
Ruprechtov

Oprava

V AMIGA reportu číslo 3/91 jsme otiskli článek "Loading". Autorem článku není Jan Martásek, jak jsme omylem uvedli, ale Pavel Přeček.

Poděkování

Děkujeme Jaroslavu Studenovskému, Radku Duškovi, Michalu Mendelovi, Tomáši Cezlinovi a Milanu Benešovi, kteří nám poslali články, které jsme již nestihli zveřejnit.

Výzva

Prosím Pavla Nichtburgera, aby mi poslal na adresu redakce svůj nový telefon nebo adresu bydliště.

redakce

NA ZÁVĚR:

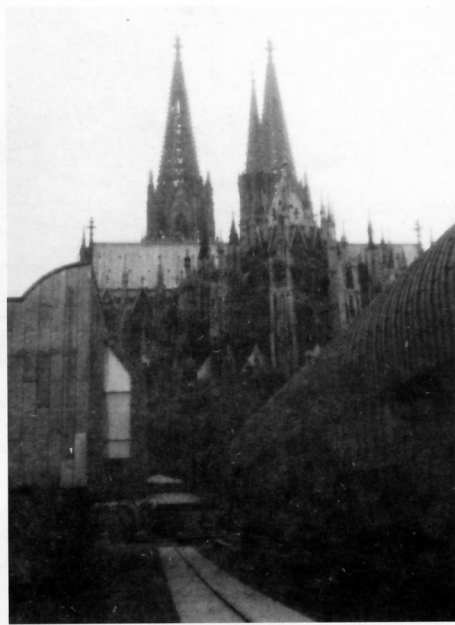
Vážená redakce,
Posílám Vám bezplatně příspěvek své ženy *Hany Hájkové*. Je to báseň o Amize.

Commodore zdar
Miroslav Hájek

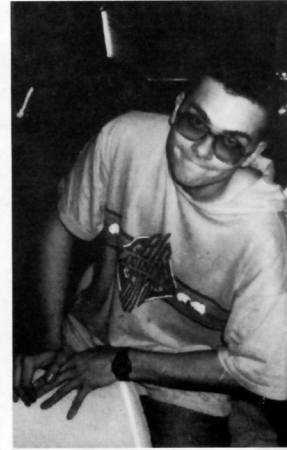
Báseň pro Amigu

*Amigo, Amigo, věrná má družko,
bez Tebe bývá mi smutno a těžko.
Už s ranním rozbřeskem
na Tebe myslím,
veliké plány v duchu si kreslím.
Z roboty domů spěchám jak rychlík,
jak rád už zase udělám klik-klik.
Monitor zazáří, ach moje touho,
na tohle čekal jsem zase tak dlouho.
Po hladké destičce myška se rozbíhá,
kouzelným kliknutím programy otvírá.
Hodiny spěchají, je třeba jít spát,
heboučkou podušku Amize dát.
Když se pak rozhostí po domě klid,
mohu zas o Tobě Amigo snít.*

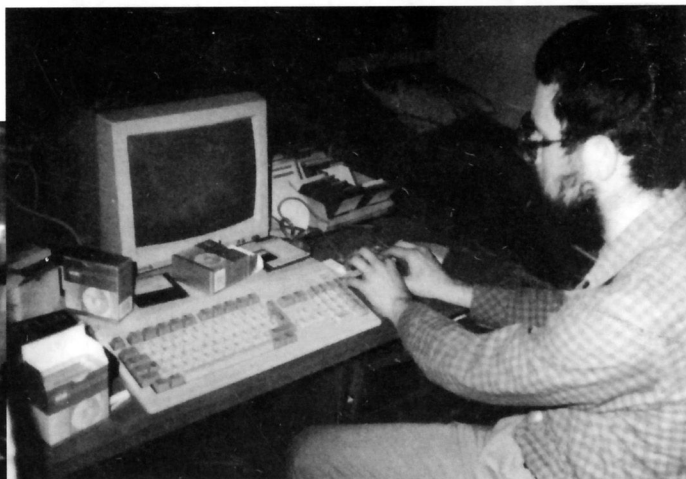
AMIGA KÖLN 10. 11. 1990



AMIGA KÖLN
2. 11. 1991 AR 4/91



REDAKCE AMIGA reportu



Redakce AMIGA reportu při své pravidelné poradě konané vždy ve čtvrtek.

Na obrázku zleva:

Pavel Víšek, Petr Borský, Milan Votava, František Fuka.

Na fotografii uprostřed Přemysl Twrdý

