

RESET

Pro uživatele počítače
AMIGA

Ročník 1 číslo 2 květen 1991 Cena 25,- Kčs



Adresa redakce: RESET, Kvapilova 762, Tišnov 666 01.
Šéfredaktor Jan Slanina, zástupce šéfredaktora Petr Plíšek. Sazba: DTP Center. Tisk: Protis
Cena 25,- Kčs, pro předplatitele 22,- Kčs. Neprošlo jazykovou úpravou. Vychází nepravidelně.
Do konce roku 1991 vyjde 8 čísel.

Vážení čtenáři,

jistě už jste byli někdy svědky podobného rozhovoru:

"Zdar Alois, tak co softy?"

"Ale mám tady něco, novinka vod psájnouzis!"

"Hezký, už to tam sáčkuj! A co grafika?"

"Grafika? No to je prostě nářez! A ta muzika, já jsem z toho hotovej!"



Vzápětí se začnou ozývat strašidelné zvuky z mechaniky a slastné pomlaskávání milovníků grafiky a hudby. Co říkáte, že už podobnou scénu znáte z praxe? Ani se nedivím, o hry zavadil už jistě každý amigista, byť se snahou schovávat se přitom do skořápky zcela systémového uživatele. Vždyť každá hra je ve své podstatě grafické a hudební demo, do kterého může hráč nějakým způsobem zasahovat. Na hudbu a grafiku je Amiga skutečným démonem a noční můrou ataristů. To je také důvod, proč dáváme hrám, hudebním a grafickým programům v RESETu takový prostor. Jistě se budeme ve velké míře věnovat také uživatelským a systémovým programům, ale co si budeme namlouvat, ty zrovna k nejsilnější stránce Amigy nepatří. Takže co jsme si na Vás nachystali do dalších čísel? Už dopředu Vám můžu něco prozradit.

Tak bude to například seriál o vynikajícím animačním programu Sculpt 3D, o kreslícím "evergreen" programu Deluxe Paint III a velký článek o nové větvi SoundTrackeru, programu MED v2.10. Máte se na co těšit!

Takže věřím, že nám i nadále zachováte přízeň, a to i přes různé problémy, které nás jako zcela nový časopis provázejí.

Zdraví vás Jan Slanina



My Menu

Shadow of The Beast II

Guardian v1.2

The Bitplane Finder

Flood

Power Pack v2.3b

Space Quest III

Loom

The Plague

Operation Stealth

F-19 Stealth Fighter

Future Composer v1.0

Midnight Resistance

Hero's Quest

Power Monger

The Secret of Monkey Island

Indiana Jones III

Rubrika pro začátečníky

Kurs programování ve strojovém jazyku

Supremacy

Audio Master II

Finty do her

Žebříčky her

Z redakčního koše



Než si vysvětlíme funkci utility, zopakujme si jak se dá zavolat (spustit) program. Program můžeme zavolat dvěma způsoby a to buď nacíkáním ikony nebo příkazem z shellu (popř. CLI). Oba tyto způsoby jsou časově náročné, jelikož čtení adresářů zabere určitý čas a vytvoření okna taktéž.

Naše utilita používá vyvolávání přes horní příkazovou lištu nebo kombinací kláves. Je to způsob velice rychlý a velice efektivní. Po instalaci programu do startovací sequence se rozšíří roletové menu našeho Workbenche o další námi nadefinované příkazy. Tyto příkazy se objevují v menu i s kombinací kláves, které je vyvolávají. Tuto funkci oceníte zvláště tehdy, pokud jste již zapomněli, jaké klávesy vyvolají určitý příkaz. A nyní k vlastní instalaci programu "My Menu".

Program "MyMenu" má tři části. První část má název "MyMenu" a jedná se o hlavní program. Druhá část má název "MyMenu-Handler" a jedná se o ovladač, který musí být umístěn v adresáři "I". A konečně třetí část se jmenuje "MyMenu.conf" a jsou zde uloženy příkazy, které se mají objevovat v horní liště Workbenche.

Programy "MyMenu" a "MyMenu-handler" jsou už hotové, ale "MyMenu.conf" si musíte teprve vytvořit. Jedná se o textový soubor k jehož vytvoření použijete libovolný textový editor (např. editor ED na disketě Workbench). Otevřete si textový editor a začnete psát obdobný nebo stejný příkaz jaký je v následujícím řádku:

menu < A > Tools "Disk Arranger" | cli df0:diskarranger

Rozebereme si nyní tento řádek. Řádek musí vždy začínat slovem "menu". Po tomto slově následuje název klávesy ve špičatých závorkách < A >, kterou se vyvolá příkaz uvedený na konci řádku ("df0:diskarranger"). Za touto klávesou píšete název menu v horní liště. Takže "Tools" se objeví v horní liště jako přihrádka.

Nyní když zmáčknete ve Workbenchu pravou myš, ukážou se Vám v horní liště nápisy "workbench", "disk", "special" a "Tools". Pod volbou "Tools" se objeví příkaz, který je uveden za parametrem "Tools". V našem případě se zde objeví příkaz "Disk Arranger". Pokud není příkaz souvislý text, musí být uveden v uvozovkách.

Tímto je skončena ta část zadávání, kde se jednalo o tvorbu roletového menu. Nyní přijde oddělovací kolmá

čára a za ní již píšeme spouštěcí formuli příkazu. Ta se skládá ze dvou částí. První část tvoří parametr spouštění a to buď "CLI" a nebo "WB". Volba "CLI" spouští příkaz přímo, volba "WB" startuje příkaz přes ikonu. Je nutno vyzkoušet, který způsob je lepší. Druhou část tvoří vlastní startovací příkaz, u něhož je dobré uvádět celou vyhledávací trasu pro případ, že máte přihlášen nějaký adresář jako rezidentní.

V našem případě startujeme program "diskarranger" z CLI a z hlavního adresáře. Obdobným způsobem píšete i další příkazové řádky. Uvádím zde dva příklady:

menu < H > Utilities Hodiny | cli df0:c/execute df0:hod

menu < V > Utilities Virus "VirusX 4.40" | cli virusxv4.40

Jak jste si jistě všimli objevil se tu nový příkaz "df0:c/execute df0:hod". Tímto příkazem Vám chci ukázat, že je možné provádět nejen normální příkazy, ale i makropříkazy.

Makropříkazy mají velkou výhodu v tom, že si nadefinujete nějakou často prováděnou činnost do makra (např. zavádění rezidentních příkazů) a potom ji jednoduše spustíte pomocí "MyMenu". Tuto možnost oceníte zvláště ti, kteří často pracují se systémem. Už jistě netrpělivě čekáte, kdy se zmíním o tom druhém příkladu. Tak tedy ve druhém příkladu je mezi "Utilities" a "VirusX 4.40" vložen výraz "Virus".

To způsobí, že z menu "Utilities" se vyrolují dvě okénka, "Hodiny" a "Virus". Když zkusíte najet myší na okénko "Virus", vyroluje se boční menu s nápisem "VirusX 4.40". Tímto vkládáním můžete příkazy různě členit do logických stromů! Pokud jste si již vytvořili pár řádek, uložte je na disk pod názvem "MyMenu.conf".

Tak a máte vytvořen i poslední třetí soubor. Abyste program "MyMenu" nainstalovali do Workbenche, musíte jej vložit do startovací sequence nebo spustit v Shellu (CLI). Do startovací sequence jej vložte hned za příkaz "loadWB". Z CLI jej odstartujete tak, že napíšete "Mymenu" a zmáčknete < RETURN >. Pokud chcete menu vypnout, napíšete příkaz "MyMenu quit" < RETURN > a menu je z lišty workbenchu odstraněno. Nezapomeňte nahrát "MyMenu-handler" do adresáře "I". Pokud Vám program při spuštění bude hlásit chybu, zkontrolujte si, zda máte soubor "MyMenu.conf" uložen v adresáři, který systém prohledává. Nejlepší je uložit jej do adresáře "c".

Všechny příkazy odstartované pomocí MyMenu jsou spuštěné jako samostatné úlohy (tzv. multitasking), z čehož vyplývá, že nemusíte příkazy spouštět pomocí "run". Tuto utilitu najdete na disku "GFA BASIC" nebo na jiných utilitách.

(PeP)

Hned po startu hry je potřeba jít doprava až k bojovníkovi z lesa. Potom stlač "a" jako Ask a napiš "TEN PINTS". Spustí se trainer s nekonečně velkou energií. Nyní už můžeš jít klidně přes všechno.

Dál půjdeš nazpět odkud jsi přišel, tedy doprava podél stromů, z kterých se vysouvají ruce, potom přes most, kde vyskakují dravé ryby. Až k jednomu bojovníkovi, kterého unáší neznámý létající netvor. Netvora musíš zabít. Ale pozor, nesmíš zabít bojovníka! Pokud ti bojovník poděkuje a skončí svůj příběh, zeptáš se ho na TRAP.

V jeho odpovědi si musíš všimnout, co povídal - upper nebo lower! Dál jdeš znovu doprava do propadliny a potom hned do první pravé díry. Odtud vyletí další netvor a prchá ven z díry. Rychle běž za ním! Začne ti odřezávat lano, které visí na jednom kořeni. Nesmíš mu ho dovolit odřezat, musíš ho zabít. Když je vše v pořádku, otoč se směrem do díry a počkej až z něho vyjde jeden otrok, který před sebou tlačí kamenný kvádr. Musíš být na okraji díry, protože pouze tam ho můžeš zabít. Jestliže jsi s ním už skončil, pokračuj v cestě do díry. Přejdeš okolo dvou padajících kamenů až k dalšímu netvorovi. Znovu ho znič. Zůstane po něm klíč, který vezmeš. Když už máš klíč, pokračuješ doprava, dokud se nedostaneš k jednomu lanu. Vyskoč na něj a lez nahoru.

Nahoře uvidíš dveře, které otevřeš klíčem. Klíč si nejdříve nastav z F 1 až F 4 a zmáčkni Fire, dveře se otevrou. Vejdeš dovnitř až na most ke skále, kde budou dvě páky. Pokud ti předtím řekl bojovník upper, tak zmáčkni horní, když lower, tak zmáčkneš dolní. Shora sjede klíčka, do které musíš vstoupit. Ona tě potom vynese nahoru.

Ocitáš se v zámku. Půjdeš doleva. Pozor, když uvidíš lustr a pod ním otvor, nepadni dovnitř. Přeskoč ho a jdi dál. Uvidíš ještě více lustrů a na poslední vyskoč a vylez po něm. Nahoře najdeš truhlu, kterou rozbij, aby sis z ní mohl vzít peníze. Peníze musíš posbírat všechny. Je tam i energie, ale tu nemusíš vzít. Potom slez dolů a jdi dále doprava. Najdeš klíč. Nyní se už můžeš vrátit k tomu otvoru dole. Skoč na lustr a nastav si klíč. Z lustru skoč ke kleci s příšerou a rychle ji otevři. Potom když uteče strážce, zmáčkni dolní páku. Vylez nahoru a jdi až ke kleci s kterou jsi sem přišel. Jdi s ní dolů. Dále jdi doprava. Až k lanu, po kterém jsi vylezl. Zase slez dolů.

Pokračuj v cestě doleva. Najdeš tam velký balvan a tři páky. S pákami ovládáš jeřáb. S tímto jeřábem přenes balvan na druhou stranu a tam ho z velké výšky pusť. Pozor, nesmí padnout do kyseliny. Balvan se rozbije na jeden menší. Ten už můžeš tlačit před sebou. Dones ho až k lanu, kde je překlápěcí lavička. Dej ho na konec této houpačky. Ty vylez na lano a z něho skoč na druhý konec houpačky. Když kámen vyletí nahoru běž doleva ke kleci. Klec po chvíli začne stoupat nahoru. Když už bude úplně nahoře, jdi doleva. Najdeš tam draka, který vězní dalšího bojovníka. Zabij draka a vysvoboď bojovníka z pytle. On ti potom řekne heslo. Dobře si ho zapamatuj. Nyní jdi ven. Jdi až tam, kde jsi zabil toho netvora, který odřezával lano.



Nyní skoč na levý břeh. Jdi doleva. Cestou potkáš další nepřátele. Najdeš i truhlici s penězi. Půjdeš doleva, dokud neuvidíš dům. Vejdi dovnitř. Potom vyjdeš nahoru po schodech, kde najdeš pivo. No tak to by bylo z této části všechno. Teď se musíš vrátit až tam, kde jsi začal hrát hru, takže až k tomu bojovníkovi, který stráží les.





Přejdeš přes les. Ocitneš se na hřbitově. Půjdeš doprava, až narazíš na útesy, po kterých vyskáčeš nahoru. Tam uvidíš netvora, který po tobě háže koule. Zabij ho. Zůstane po něm sekera. Tam potom najdeš i truhlici. Potom vylez po laně, které je na pravé straně. Ocitneš se v chodbě zatarasené balvanem. Balvan rozbij.

Jdi, až najdeš znovu truhlici. Vezmi peníze. Znovu jdi dolů, úplně až na začátek hřbitova. Tam uvidíš díru v zemi uzavřenou poklopem a skákej po poklopu, až se rozbije. Skoč dolů a ocitneš se v jeskyni.

Jdi doleva, až uvidíš strážce. Rychle si nastav sekeru a běž za ním. Vběhneš na most a těsně před tebou se zavrou dveře. Nyní musíš zabít sekerami strážce, který ti odsouvá most. Pozor, nesmíš spadnout dolů! Potom když ti došly sekery, rozbij dveře a vběhni dovnitř. Vyjdeš nahoru

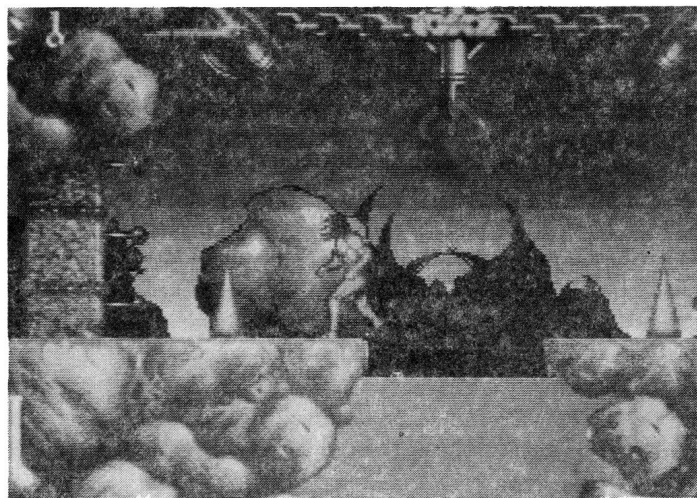
po lustru a když chceš, stlačíš páku na stěně. Půjdeš doleva k zavřeným dveřím, odkud přepneš páku.

Potom se vrať nazpět až k lustru, po kterém si vylezl. Slez dolů. Jdi doleva a skoč dolů. Znič strážce a vezmi klíč, který je napravo. Potom se dej chytit do klece. Strážcové tě potom zatknou a zavrou do vězení. Ve vězení si nastav pivo a stlač "O". Strážce se opije a ty můžeš rozbít dveře. Osvobodíš se. Zabij strážce a klíč, který po něm zůstane, si vezmi. Vylez nahoru po laně a osvoboď dalšího vězně, který je o patro výš vlevo. Vylez až úplně nahoru a běž doleva. Tam najdeš prsten. Vrať se k lanu a přeskoč na druhou stranu. Odemkni si dveře druhým klíčem a běž stále vpravo, úplně ven z jeskyně. Když jsi venku, dej se doprava, až k lanu, které visí dolů. Slez dolů. Přeskač po kamenech až k dalšímu lanu. Snaž se nespadnout do vody ale i když spadneš do vody, máš ještě možnost vyskočit na konci na druhé lano. Když jsi nespádl, tak vylez nahoru a běž doprava. Dostaneš se k tomu samému lanu, jako kdybys spádl do vody. Přeskoč z něj na pravý břeh.

Běž až k mostu, kde uvidíš dalšího nepřítele. Vylákej ho až do středu mostu, kde se propadne. Přeskoč díru a běž vpravo k chatrči u které stojí stařec. Tomu dej nejprve prsten a potom pergamen. Vše pomocí "O". On ti za to poděkuje a dá ti další zbraň. Teď se vrať k díře v mostu a spadni dolů.

Ocitneš se v další krajině...

Běž doprava, kde najdeš troubu. Potom slez po laně a běž stále doprava. Potkáš šneka. Až se vykecá, stač "A" a napiš "KARAMOON", počkej chvíli až ti šnek odpoví a napiš "Y" jako yes a po chvíli opět "Y". Šnek tě odveze znovu před dům starce...



Běž doprava. Cestou potkáš dva bojovníky. Vejdí do močálu a běž stále vpravo, až na okraj moře. Tam zatrub na troubu. Objeví se mořská obluda, která tě na hřbetě převezve přes moře. Tam vystup a běž stále doprava. Ocitneš se na hradě...

V horním poschodí je energie. Když chceš, tak si ji vem. A potom už pokračuj ve své cestě za cílem. Nastav si zbraň, co ti dal stařec a s její pomocí zabij ZELEKA!!! A to už je konec hry...

Je tu však jeden háček, kterému nerozumím. Na konci hry ti sice program oznámí, že sestru i dítě jsi zachránil, ale ptá se: "BUT WHERE IS MALETOTH?" Příběh pokračuje? Nebo jsem zapomněl něco udělat?

Hru prošel Peter Hanušiak s bratrem Stevom. Kdybyste věděli něco o konci, napište na adresu: Peter Hanušiak, Vojenská 40, 934 01 Levice.

*Popis od Tronik 1990
přeložil Cracsoft*

Poznámka redakce:

Jistě již mnoho z Vás zahlédlo v některém ze zahraničních časopisů obrázky z Beasta II, které se v samotné hře vůbec nenalézají. Podle posledních nezaručených zpráv je originální hra umístěna na třech disketách a většina z nás má cracknutou verzi na disketách dvou. Že by byl zde onen háček, kterému Peter nerozumí?

GUARDIAN v1.2 (Amiga)



Antivirus Boots Trap

Copyright 1988 Leonardo Fei, via A.Fava 6, 20125, Italy
Distribuce Transactor (GB) Ltd., Unit 2, Langdale Grove,
Bingham, Nottinghamshire, England, NG13 8SR

Důležitá poznámka: tento program není Public Domain ani Shareware. Všechna práva jsou vyhrazena autorovi. Prosím, respektujte copyright! Díky.

Viry trápí počítačové uživatele už dlouho a jedinou naší jistotou je, že nás budou trápit i nadále, a to ve svých stále ničivějších a zákeřnějších podobách. Proto bychom se chtěli na našich stránkách zabývat různými antivirovými programy, které jsou určeny k tomu, aby hledaly a ničily viry. Jednou z alternativ boje proti virům je program GUARDIAN, který vám dnes předkládáme. Zřejmě ho už mnozí máte, je na většině disků s utilitami.

Tento nenápadný prográmeček sídlí v paměti, přežívá resety počítače a je takovým průvodcem po celou dobu vaší práce. Nedá se říci, že je to vyloženě antivirový program, spíše je to program na kontrolu bootbloků s možností odhalit virus, který se tam usídlil. Při zjištění nestandardního bootbloku je vám nabídnut ASCII výpis podezřelého místa.

Některé viry v sobě skrývají svůj název, takže je můžete snadno poznat. Ovšem to se nedá říci o takových virech, jako např. Lamer II, který "přizná" své jméno, až když s ním přepíše nějaký soubor na disku. A ještě bych vás chtěl upozornit na to, že ne každý nestandardní bootblok v sobě musí obsahovat virus. Jistě znáte různá menu nebo intra v bootu a přemazáním bootbloku byste se s nimi mohli rozloučit.

Pokud narazí Guardian na nestandardní bootblok, zobrazí se tato zpráva:

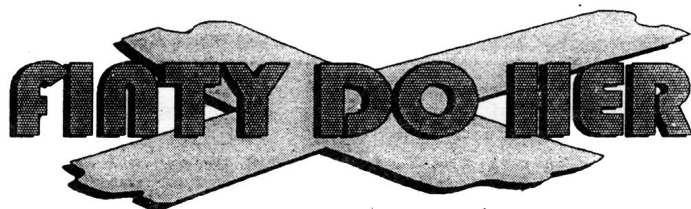
**"WARNING!!! - THIS IS NOT A
STANDART BOOTBLOCK!!!"**

Pokud se rozhodnete předat řízení nahranému bootblocku, obrazovka zčervená, abyste si uvědomili, že jste zvolili nebezpečnou cestu. Před provedením bootblocku se udělá kopie ExecBase a poté, co je řízení vráceno Guardianovi, je tato kopie srovnána s běžnou ExecBase.

**"WARNING!!! - ExecBase was altered
by bootcode!!!"**

Pokud se liší, je zobrazena tato zpráva. Můžete se rozhodnout odstranit starou kopii ExecBase z jejího místa při současném přepsání změn udělaných bootkódem. Pokud jste obdrželi tuto zprávu, je možné, že jste spustili "BYTE BANDIT" virus. Odstranění staré ExecBase přepíše změny udělené virem ve Vertical Blanking Interrupt vector (vektor přerušení) a také jeho vstup do tabulky residentních modulů. Tak virus nemůže "zmrazit" stroj, protože byl odstraněn z VBlanking interrupt a nepřežije další reset (byl totiž odstraněn jeho vstup do ResModules). Jenže stále je zde problém. Během prováděcího času tento virus mění offsetovou tabulku Trackdisc Device Libray, takže virus zavolá sám sebe pokaždé, když počítač přistupuje k novému disku (vždy, když čtecí/zapisovací příkaz startuje z bloku 0). Proto budete stále dostávat svůj disk infikován prostým vložením do jakéhokoliv drive. Abyste vyřešili tento problém, jednoduše resetujte stroj. To přinutí offsetovou tabulku, aby se obnovila.

Starý "SCA" virus také zapříčiňuje objevení této zprávy, protože mění obsah CoolCapture vektoru, který je obsažen v ExecBase. Uvedení ExecBase do původního stavu



BATMAN THE MOVIE

Jistě si už mnoho z vás "rvalo vlasy" při hře BATMAN a přitom je pomoc tak jednoduchá.

Když v úvodu hry začne ze spodní obrazovky vyjíždět obrázek Batmana a Jockera, napište pomocí klávesnice JAMMMMM. Tím získáte "nekonečné" množství životů. Klávesou F10 se pak dostanete do další úrovně hry.

Hrb

kompletně odstraní tento virus a žádná pozdější akce nebude požadována.

Pokud ne zvolíte obnovení ExecBase, Guardian by mohl být odstraněn z ResModule z tabulky (virus "BYTE BANDIT" to jistě udělá, zatímco "SCA" bude mírumilovně spolutnaživat) a vy byste byli zodpovědní za to, co by se stalo později.

"WARNING!!! - THIS IS NOT A STANDARD BOOTBLOCK!!!"

pokud nepředáte řízení nahranému bootblocku, obrazovka zběhlá jako obvykle a vy dostanete příležitost nainstalovat na disk standartní bootblock.

"Shall I replace IT with a STANDARD BOOTBLOCK?"

Pokud bootblock obsahuje virus, máte možnost jej nahradit standartním bootblockem.

"Disk is write-protected. Shall I retry?"

Tato zpráva je zobrazena, když se pokusíte psát na chráněný disk.

"DANGER!!! - I cant succeed in rewriting the bootblock!"

Zde byla ke Guardianu v1.2 připojena nová vlastnost. Poté, co byl standartní bootblock zapsán na disk, nově vytvořený bootblock je nahrán do paměti ještě jednou a srovnán se standartním. Oba bloky by se měly samozřejmě rovnat. Pokud tomu tak není, znamená to, že se něco vážného stalo v trackdisk device. S největší pravděpodobností jste spustili Guardian, právě když byl v paměti aktivní virus "BYTE BANDIT". To je "smrtelné" hlášení a vy nebudete mít žádnou jinou šanci, než přimět počítač, stisknutím myši, k studenému RESETU. (Lepší reklamu jsme si ani nemohli přát, pozn. red.).

PROSÍM, NERESETUJTE ZDE S POMOCÍ CTRL-AMIGA-AMIGA !!! Tím dovolíte viru, aby dělal dál vesele zmatek!

Studený reset je způsobený záměrným odtržením spodní části ExecBase, bez zanechání odpovídajícího checksum. Během následujícího resetu je počítač přinucen znovu vystavět všechny interní struktury a tak je virus (ale i Guardian sám), přinucen zmizet z paměti. Měli byste vložit BEZPEČNÝ disk do df0 ještě předtím, než stisknete tlačítko myši, protože nahrání bootblocku se uskuteční za několik okamžiků. Pamatujte si, že bootblock disku, u kterého jste dostali varovnou zprávu, nebyl odstraněn a nahrál by se i s virem znovu. To by byla katastrofa, protože Guardian mezitím zmizel kvůli studenému resetu. Jak už jsem říkal, nejlepší, co můžete v této situaci udělat, je dát do drive BEZPEČNÝ disk (nikdy na něm neodstraníte write protect, že ne?).

Nahrání a použití programu Guardian

Když jste odstranili viry z vašich disků, měli byste zkopírovat Guardian do jejich adresářů "C" a volat ho v jejich

startup-sequencích. Guardian by měl být startován na prvním místě startovací sequence, kvůli jeho neobvyklé metodě inicializace. Když je volán, prohlíží si tabulku ResModules, aby zjistil, jestli je zde už přítomen. Pokud tomu tak není (třeba když startuje poprvé), tak se Guardian nainstaluje sám do paměti a provede reset počítače, aby přinutil tabulku ResModules opět se vystavět.

Návěští -a

Toto je nová vlastnost verze 1.2. Guardian se nainstaluje "přirozenou" cestou, přičemž ušetří vektory, které může KickTagPtr a KickMemPtr obsahovat. Například nový ramdisk (RAMB0), který přichází ve Workbenchu 1.3 (v34.4) vytváří nový vstup do obou těchto vektorů. Na druhé straně virus "BYTE BANDIT" se vrhne do KickTagPtr, přičemž zavře dveře všem ostatním. Pokud nechcete, aby byl chráněn obsah těchto vektorů, můžete použít návěští -a (angry = rozlobený) při startu Guardianu (při prvním startu). To ho přinutí vyčistit tyto vektory ještě předtím, než se sám nainstaluje. Pokud je už Guardian nainstalován a vy ho spustíte s návěštím -a, tak přesune svůj vstup na vrchol listingu a odstraní všechny ostatní. Všimněte si, že nebudou odstraněny z paměti až do příštího resetu.

Návěští -q

Nový rys programu Guardian je schopnost prověřit nestandardní hodnoty v tabulce vektorů přerušení, a podívat se, jestli nejsou reset capture vectors prázdné. Implicitně je tato bezpečnostní operace prováděna při každém startu Guardianu, ale toto může být vypnuto pomocí návěští -q. Tento rys byl implementován proto, že to jsou kritické body a jsou to operace používané viry. První (interrupt vectors) používá BYTE BANDIT a druhou (reset capture vectors) používá SCA virus. Pokud už máte při startu Guardianu některý z těchto virů v paměti, dostanete jedno ze dvou varovných hlášení, a bude vám dána možnost nahradit tabulku vektorů přerušení standartní hodnotou nebo vyčistit reset capture vectors. Pokud spouštíte nějaké divné programy, které něco z nich mění, můžete přinutit Guardian, aby tuto situaci ignoroval. To provedete právě použitím návěští -q.

"WARNING!!! - Reset Capture vectors are not empty!"

Pokud jste infikováni virem "SCA", můžete to bezpečně potlačit vyčištěním reset capture vectors.

"WARNING!!! - Interrupt vectors are not standart!"

Pokud jste infikováni virem "BYTE BANDIT", můžete zvolit nahrazení standartními vektory přerušení, ale to nemusí být bezpečné. Záleží na tom, jestli spouštíte Guardian s návěštím -a nebo ne. Pokud je použito návěští -a, nejdříve dostanete varování o IntVectors (nahraďte je - replace), potom Guardian vyčistí KickTagPtr (tak potlačí vstup viru), nainstaluje se sám, a pokud je spuštěn poprvé, resetuje počítač, čímž přinutí znovu postavit libraries offset tabulku.

Jestliže jste nepoužili návěští -a, bude uchráněn rezidentní vstup viru, a ten pak bude moci vesele škodit dál. Když se tak stane, měli byste buď vypnout počítač nebo spustit Guardian a návěštím -a, a resetovat stroj, a tak odstranit virus z trackdisk device.

návěští -k

To je taky novinka verze 1.2, -k (kill = zabij). Pokud si z nějakých záhadných důvodů přejete opustit Guardian, můžete to udělat s použitím návěští -k. Residentní modul bude odstraněn z listingu a jeho paměť bude využitelná po dalším resetu. Použití návěští -k způsobí odstranění jakékoliv verze, která je právě aktivní. Pokud používáte starou verzi 1.1 a chcete ji nahradit verzí 1.2, nemusíte použít toto návěští. Spusťte pouze v1.2. Pozdější verze nahradí dřívější a uvolní ji z paměti. Všimněte si, že nemůžete spustit 1.1, když se 1.2 nachází v paměti, protože by to vedlo k resetové smyčce. Avšak jestliže se přesto dostanete do této situace, vytáhněte disk z disku, resetujte s CTRL-AMIGA-AMIGA, nahraďte starý Guardian novou verzí na všech discích.

Speciální návěští pro Kickstart 1.3 (v34.5)

Pokud jedete s Kickstartem 1.3 (v34.5), budete moci používat dvě extra návěští a čtyři horké klávesy. S kickstartem 1.3 (34.5) můžete dělat boot nejenom na floppy disku, ale také na harddisku a v novém ramdisku (RAMB0). Ale pokud chcete bootovat ramdisk, budete muset vložit do interní mechaniky nenainstalovaný disk nebo vyjmout bootovatelný disk z mechaniky během každého bootu. Guardian vám poskytne možnost se rozhodnout, zda by měl bootstrap testovat nejprve přítomnost disku a bootem v interní mechanice nebo přítomnost ramdisku. Obvykle se bootstrap modul snaží nejprve číst boot z disku. Pokud neuspěje, zkouší to v ramdisku a když i zde neuspěje, jste požádáni o vložení disku.

Návěští -r

Pokud spustíte Guardian s návěštím -r, tento pořádek bude změněn. Bootstrap se napřed pokusí o boot z ramdisku, potom z floppy disku a nakonec budete požádáni o vložení disku.

Návěští -f

Toto návěští můžete použít proto, aby se věci dostaly do původního pořádku: napřed se bude číst z floppy a potom z ram.

Horké klávesy

Pokud zvolíte boot z ramdisku a potřebujete boot z floppy disku, jsou vám k dispozici dvě horké klávesy. Hned jak přestane blikat dioda po resetu, obrazovka se zbarví do světle šedé a potom do bílé barvy. Co nejprve poté, co zbělá, stiskněte klávesu levá AMIGA, abyste přinutili počítač číst boot z disku. Pokud stisknete klávesu levý ALT, bude zobrazena boot-obrazovka po dobu držení klávesy a bootstrap bude startovat z floppy disku. Pokud zase chcete místo floppy disku ramdisk, stiskněte klávesu pravá AMIGA. Pokud zmáčknete klávesu pravý ALT, bude zobrazena obrazovka bootu, dokud budete držet tlačítko a bootstrap bude startovat z disku.

Doufám, že Vám bude Guardian při vaší práci dobrým průvodcem a další zbraní proti všudypřítomným virům.

*S použitím dokumentace
volně zpracoval Cracksoft*

THE BITPLANE FINDER V1.4

**Napsal Charly 87/12/25
Vylepšil R.I.P. z E.C.A. 1988**

Tato skvělá utilita Vám umožní hledat různé grafické objekty v paměti počítače. Když se Vám bude líbit nějaký obrázek ve hře, zresetujte Amigu a nahrejte BITPLANE FINDER. Ale pozor, raději si tento program nahrejte na svou disketu a zajistěte, aby se startoval jako první. Většina disků utilit, kde se tento program nachází, si otevírá vlastní okna a obrazovky a ty by mohly hledanou grafiku překrýt. No a pak už stačí jen hledat.

Ale abych zchladił Vaše nadšení - některé hry a programy po resetu mažou paměť, takže po nich žádnou grafiku nenajdete. Všechny funkce programu jsou zadávány výhradně přes klávesnici, takže bez manuálu si nebudete zřejmě vědět rady. Proto Vám ho přinášíme:

Zde jsou instrukce k programu BITPLANE FINDER:
(pozor na americkou a německou klávesnici !!!)

H = Hires
L = Lores
? = Modulo 0
> = Modulo +
< = Modulo -
M = Modulo + 10
N = Modulo - 10
[= Šířka okna - 1
] = Šířka okna + 1
TAB = Save jako IFF Format !
F3 = Výška obrazovky 200
F4 = Výška obrazovky 256
F10 = Quit
+ = Bitové mapy + 1
- = Nitové mapy - 1
1-5 = Vlož bitovou mapu
6 = Připoj bitovou mapu
7 = Zkopíruj ukazatel bitové mapy
SPACE = Přičti vyšší k ukazateli mapy
Kurzorové šipky = jemný posuv obrázku všemi směry

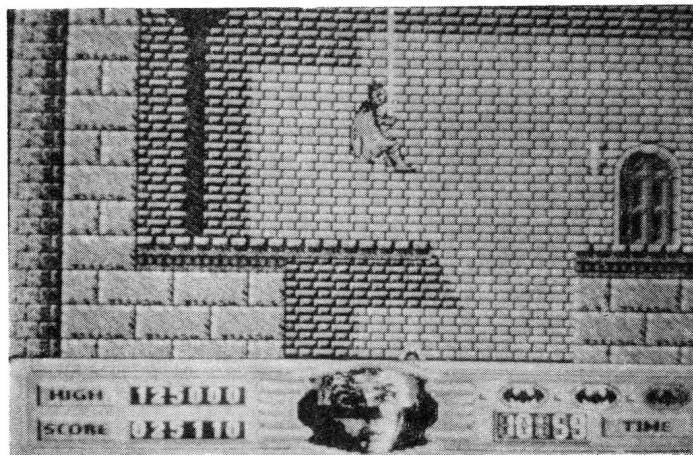
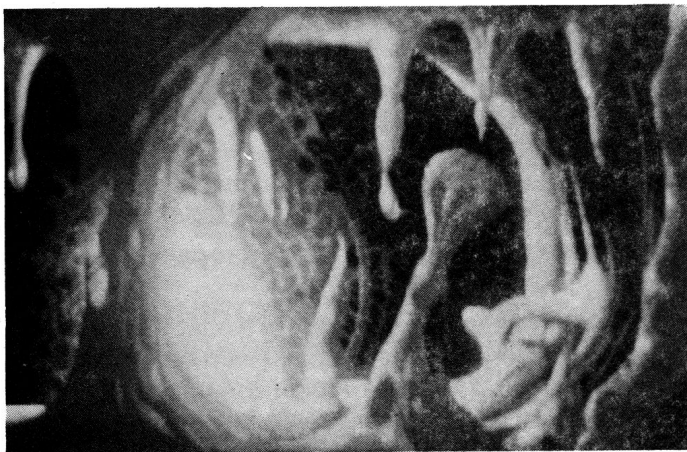
Numerická klávesnice:

= Barvy zapnuty/vypnuty
- = Zvol barvy +
7 + 4 = Změna složky R
8 + 5 = Změna složky G
9 + 6 = Změna složky B

Nové funkce:

Pravý Alt = O obrazovku výše
Pravá Amiga = O obrazovku hlouběji
Levý Alt = Zvyš rychlost scrollu
Levá Amiga = Sniž rychlost scrollu
Z = Nastav hledací filtr
X = Hledej barevnou paletu (Copperlist)
C = Hledej normální paletu barev (s užitím filtru)
V = Barvy doleva
B = Barvy doprava
Esc = Konec hledání barev

přeložil a doplnil CRACKSOFT



FLOOD

Představte si následující situaci - udělali jste POPULOUS a všichni teď od Vás očekávají, že Vaše další hra bude alespoň tak dobrá. Určitě žádná příjemná situace pro softwarovou firmu.

Malý QUIFFY to nemá lehké. Jeho životní prostor přetéká smetím, vraždící plyšový medvědci a jiné hrozné bytosti jsou všude za ním a ještě ke všemu v jeho jeskynním systému neustále stoupá hladina vody. QUIFFY sice může šplhat, utíkat, skákat a ponořovat se, ale žábra mu ještě nenarostla. Proto musí často lapat po dechu.

Budiž, neboť je rychlejší než voda a jeho nepřátelé. Většinu z nich můžete vyřadit pomocí plamenometu, bumerangů, bomb a ručních granátů, jen ducha jeho tety nemůžete nijak zlikvidovat. Na sbírání a hledání je mu nápomocný extras a především mnoho, mnoho smetí, které chudák musí spolknout (FUJ!). Neboť, kdo si svou

jeskyni pořádně neuklidí, nesmí se teleportovat do dalšího levelu.

FLOOD je silně akční "skákač" a "ponořovací" hra, v jejích 42 levelech je ukryto také několik hlaviček. Zvuk nás umí plně přesvědčit - stereoefekty a originální hudbou. Grafika je po delší době trochu monotónní a levely jsou od sebe sotva rozeznatelné. Barevně je to ale všechno velice pěkné, také se scrollingem to ujde. Ovládání je dobře promyšlené, hra vždy fair-play, zkrátka a dobře prvotřídní hra s mnoha novými nápady.



Jistě jste už slyšeli něco o kompresi dat. Že ne? Tak tedy, komprese dat je jedním ze způsobů, jak zmenšit délku programu, nezní to na polovinu, někdy i na třetinu. K tomuto zmenšení délky slouží speciální programy (tzv. Crunchery).

Cruncher zmenší program (komprese) na minimum a připojí na začátek svoji dekompresní rutinu, která při zavolání celý program opět zvětší na původní délku. Takto upravených programů se nám vejde na disk mnohem více. Na jeden disk můžeme dostat 2 krát více programů než normálně.

Z mnoha různých typů Cruncherů jsem vybral "PowerPack V2.3b" od firmy "Power Peak". Je velmi výkonný, rychlý a jednoduchý na ovládání. Rychlost dekomprese patří k nejrychlejší z všech cruncherů. Může běžet bez problémů v multitasking, což se o některých cruncherech rozhodně říci nedá. Dovoluje dávkové zpracování, úpravu struktury programu (vyřadí Hunk) a mnoho dalších zajímavých funkcí. Na úvod vysvětlím základní postup práce s programem "PowerPack" a později osvětlím všechny jeho možnosti.



Nejdříve si vysvětlíme, jaké programy nemůžeme PowerPackem komprimovat. Jsou to všechny programy uložené v jiném formátu než ve formátu Amiga DOSu (Hry, Dema). Dále některé programy s otevřenou architekturou jako např. DeluxePaintIII, PhotonPaint, Write atd.. Můžeme komprimovat programy uložené ve formátu Amiga DOSu. Zde jsou tři druhy: texty, obrázky a programy. Napřed si vysvětlíme komprimaci programů.

Postup práce.

Nahrajeme program PowerPack. Objeví se před námi pracovní obrazovka. Nahoře jsou zobrazeny údaje o volné paměti (Free Chip, Free Fast) a zpracovávaném souboru (File Name - název souboru, File Length - délka programu, (De)crunched - délka (de)komprimovaného souboru). Z horní lišty zadáme příkaz "LOAD". Objeví se adresář disky. Vybereme soubor, který chceme (de)komprimovat. Na obrazovce se nám zobrazí všechny "Hunky" a následuje komprimace, o které nás program průběžně informuje např. zprávou:

Crunching command file.../ Press left and right button to abort./ Crunching, please wait. 10% Crunched. (45% gain)

Komprimaci můžete zrušit současným zmáčknutím levého a pravého tlačítka myši. Výraz "10% Crunched" nám ukazuje, kolik procent z celkové délky programu už je zkomprimováno. Informace "(45% gain)" nám udává, o kolik procent je soubor kratší. Po komprimaci se objeví například nápis:

**100% Crunched. /Done./ Original Length : 14936
Crunched Length : 8488 (9060) Gained 44% (6448 bytes) !**

3. řádek - originální délka programu 4. řádek - komprimovaná délka programu, číslo v závorce znamená délku programu i s dekomprimační rutinou. 5. řádek - o kolik procent byl program zkrácen, číslo v závorce udává počet ušetřených bytů.

No a teď uložíte zkomprimovaný program na disk volbou "SAVE" v menu "Project". Tímto způsobem provádíme komprimaci dalších programů. Dekomprimace se provádí úplně stejně. Po vysvětlení způsobu komprimování můžeme přistoupit k popisu jednotlivých voleb a předvoleb PowerPacku.

Menu PROJECT:

LOAD - Nahraje program z disku do PowerPacku a začíná komprimaci programu.

SAVE - Uloží (de)komprimovaný program na disketu.

DELETE - Smaže soubor na disku.

WORKBENCH - Touto volbou vypnete/zapnete workbench, čímž získáte asi o 42 kB paměti více.

SLEEP - Tato velice užitečná funkce slouží ke zbalení PowerPacku do krátké lišty, která leží na workbenchu. Opětné rozbalení se provede po zmáčknutí pravého tlačítka. Zbalený PowerPack šetří 40 až 50 kb paměti.

ABOUT - Autorovo všimné.

QUIT - Ukončení programu.

Menu PREFS:

Command File - Pokud je zapnutá tato volba, provádí PowerPack komprimaci proveditelných souborů (programů).

Data File - Při této volbě se provádí komprimace textů a obrázků. Opětná dekomprimace textu je možná pomocí programu "PPmore" a dekomprimace obrázku je možná s pomocí "PPshow". Vysvětlení dále.

Decrunch Color - Touto volbou můžeme nastavit způsob, jakým se má program při dekomprimaci projevoval. Volba "Color 0" obarvuje pozadí, "Color 1" obarvuje text, "Pointer" obarvuje šipku, "Scrool" třese obrazovkou a "None" se neprojevuje.

Efficiency - Volíme efektivitu komprese. Jsou zde následující stupně: "Fast" - používá se pro malé soubory nebo rychlou komprimaci, "Mediocre" - lepší, ale časově náročnější, "Good" - šetří mezi 40 až 50 procenty, "Wery Good" - velice dobrý, "Best" - nejlepší a nejdelší. Malé soubory je dobré komprimovat s "Good" nebo "Wery Good".

Color Crunch - Při kompresi dat se zbarvuje ukázka.

Led Crunch - Při kompresi dat bliká červená dioda, která nám signalizuje, že stále ještě probíhá komprese. Velmi tuto funkci oceníte, pokud zadáte PowerPacku práci na delší dobu. Vypnete si monitor, dáte si svačinku a sem tam se kouknete zda ještě bliká červená led dioda. Jestliže neblíká, PowerPack je s prací hotov.

Multi Task - Vypnutím této funkce se zastaví všechny ostatní právě probíhající procesy. Nedivte se, že nemůžete pohybovat ukazovátkem po obrazovce, je to taky proces, zabírající čas procesoru! Opětné zapnutí nebo vypnutí této funkce musíte provádět ve chvíli, kdy PowerPack nepracuje.

Paging - Jistě jste si všimli, že zprávy, vypisované do spodního okna obrazovky, jsou dlouhé a jen se mihnou před očima. Pokud zapnete tuto funkci, budou výpisy následovat vždy po stránce. A to jen tehdy, když zmáčknete tlačítko myši. Po vypnutí se zprávy vypisují opět bez čekání na zmáčknutí tlačítka myši.

Overwrite - Když je tato funkce vypnutá, upozorní vás program na to, že přepisujete už existující program. Po zapnutí vás již program neobtěžuje a přepisuje soubor bez kontrolní otázky.

Verify Sleep - V případě, že chcete program přesunout do "Sleep" módu (spícího), se zde zapíná kontrolní otázka, zda jste si opravdu jisti svoji volbou. Je to z prostého důvodu. Pokud provedete "Sleep", jsou z PowerPacku odstraněna všechna data, a po zpětném rozbalení je PowerPack absolutně čistý. Tato ochrana je velice užitečná.

Sort Files - Slouží ke třídění adresářů při čtení. Pokud je funkce zapnutá, seřadí se soubory podle abecedy. Při vypnutém stavu se soubory netřídí a objevují se pouze v tom pořadí, v jakém se nahrály z disku.

Save Prefs - Touto volbou uložíme všechna vnitřní nastavení (prefs) PowerPacku na disk. Při opětovném spuštění se aktualizuje naše poslední nastavení a nemusíme PowerPack stále konfigurovat.

Menu Recrunch File - Pokud máte soubory upravené crunchery, které jsou uvedeny na konci tohoto menu, můžete použít tuto funkce k dekomprimaci programu a

opětné komprimaci, ovšem nyní se již komprimace provede PowerPackem. Můžete ušetřit další kB.

Decrunch Only - Provede dekomprimaci jako v předešlém případě, ale neprovádí již komprimaci PowerPackem.

Decrunch Always - Provede opětovou komprimaci souboru v případě, že soubor je zkomprimován podporovanými crunchery.

Change Color - Slouží ke změně dekomprimační rutiny. Změní styl, jakým se má rutina při dekomprimaci projevovat. Podporované crunchery: POWER PACK x.x (předešlé verze), ANC Cruncher, Dragpack 1.0b, HQC Cruncher 2.0, Master Crunch 3.0, Relokit 1.0, TNM Cruncher 1.1

Menu Hunk Lab

Volby v tomto menu nemají přímý vliv na kompresi nebo dekompresi dat, ale autor zřejmě nechtěl programovat nový program, který by uměl to samé. Tyto volby slouží k přesunům dat tak, aby zabíraly co nejmenší místo. Tyto přesuny mohou ušetřit některé se stále opakující funkce, které není možno zkomprimovat. Prvních pět voleb v tomto menu nastavuje parametry procesu, který se provádí pomocí šesté a sedmé volby.

Code To Chip - Odstraňuje všechny bloky programu do hlavní paměti (CHIP).

Data To Chip - Přesouvá datové bloky do hlavní paměti.

BBS to Chip - Přesouvá data typu "BBS" do hlavní paměti.

Remove Symbol - Přesouvá všechny symboly.

Remove Debug - Přesouvá všechny debugrové body.

Process & Crunch - Touto volbou se nahraje vámi vybraný program do paměti, provede se jeho reorganizace a tento soubor je celý zkomprimován. Výsledek uložíte volbou "SAVE".

Process File - Provádí to stejné jako předchozí bod až na ten rozdíl, že neprovádí kompresi dat. Výsledek opět můžeme uložit volbou "SAVE".

Menu Script

Tento celý sloupeček slouží k jednoduchému účelu. Modelovou situací je například: Chcete zkomprimovat deset vybraných souborů a nechce se vám tvrdnout u PowerPacku. Snadná pomoc. Zadáte počítači práci a jdete si třeba zahrát fotbal. Jak to uděláte se dozvíte v popisu jednotlivých funkcí.

Clear Script - Touto funkcí si vyčistíme buffer, do kterého budeme zadávat příkazy (buffer je pomocná paměť).

List Script - Vylistuje nám seznam příkazů na obrazovku.

Destination Script - Vyberete si cílový adresář, na který chcete ukládat výsledky.

Start Recording - Po zadání této volby zadáváte příkazy "LOAD" a vybíráte si soubory, které chcete zkomprimovat. Když si myslíte že už toho bylo dost použijte funkci "Stop Recording".

Stop Recording - Zastaví zadávání příkazů do bufferu.

Delete Last - Smaže poslední příkaz, který jste zadal.

Execute Script - Spuštěním této funkce se začnou provádět příkazy obsažené v bufferu. Postup použití těchto funkcí je tak logický, že ho zde nebudu ani popisovat.

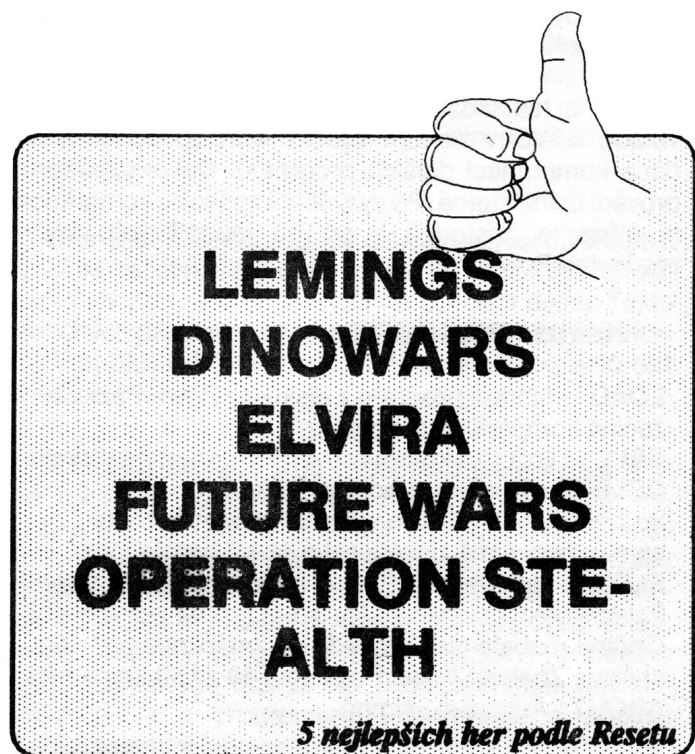
Velice zajímavou vlastností PowerPacku je to, že může komprimovat textové i obrazové soubory. Tyto soubory musíte komprimovat s nastavenou volbou "Data File" v menu "Prefs". Takto zkomprimované soubory můžete rozbalit programy PPmore (Text) a PPshow (Obrázky). Tyto programy umožňují výstup na obrazovku i na tiskárnu. Velice se to hodí v případě, že máte napsaný nějaký text, který už nehodláte měnit a chcete si jej maximálně přečíst nebo vytisknout na tiskárnu. V takovémto případě je použití programu PPmore přímo geniální.

Obdobné využití má i program PPshow, který pracuje s obrázky ve formátu IFF. Popisy programů PPmore a PPshow uveřejníme zase někdy jindy, zatím si můžete vyzkoušet PowerPack.

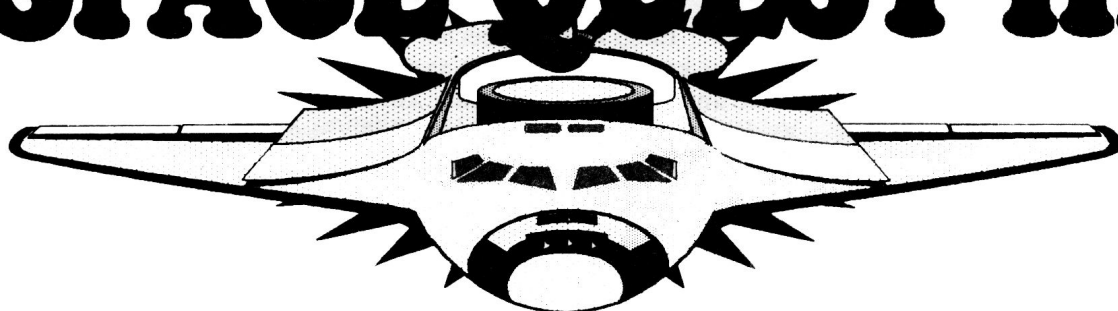
Pro bystřejší uvádím, že u programů PPmore a PPshow si zmáčknete "Help". Vypíše se vám všechny funkce programu.

(PeP)

Reset Hit



SPACE QUEST III



Sierra on Line

dokončení z minulého čísla

A což se takhle po té práci na Phleebhutu tochu najíst! Použijte počítač (USE THE COMPUTER) a zadejte příkaz 2. Pomocí příkazu 1 si zkuste zaměřit Monolith Burgers. Nastavte kurs a dejte rychlost světla. Přistání je plně automatické (ale co zde dělá Enterprise?). Automaticky opustíte loď a vstoupíte do nejrychlejšího občasťvenství ve vesmíru. Ale nevypadá to, že by vás zde obsoužili! Podívejte se na ty fronty a nikde žádný prodáváč. Běžte na západ. Aha, tady je prodáváč, který nikoho neobsluhuje. Běžte k němu. Je to "zaměstnanec týdne", ale samozřejmě ne proto, že je hezký.

Nejdříve se podívejte na menu (LOOK AT MENU). Je zde řada legračních pokrmů. Můžete si vzít cokoliv. Pokud se vám krátí zásoba peněz, neberte si drink. Když jste si vybrali, zmáčkněte "Q". Proáváč se vám bude snažit nabídnout drink, hvězdné brambory a kousek sekaného masa. Pokud si v menu nezvolíte drink, tak drink obržíte zdarma (Pěkně, že?). Zaplaťte (BAY) za jídlo. Když ho máte, jděte k nejbližšímu prázdnému stolu a sedněte si. A i když vám to může být odporné, jezte jídlo (EAT THE FOOD). Ouhh! A taky, že je to skvělá kořist! Zářivý, lesklý, monolitický dekódovací kroužek (prsten)! To se může hodit. Když už jste tak dobře pojedl, přejděte k hracímu stroji a podívejte se na něj (LOOK AT MACHINE).

Pokud zde počkáte, objeví se instrukce a dají vám nějaké nápady, jak hrát dále. Potom vložte jeden buckanoid (INSERT BUCKANOID). Vaše hra

je úspěšná! Kuře 10 x v jedné hře! Pokud to potřebujete, můžete udělat několik pokusů. A pokud nenávidíte tento typ her, přesto hrejte dokud se někdo nad vámi nesmiluje a neobjeví se tajná zpráva.

Použijte prsten (kroužek) (USE TEHRING) k rozkodování zprávy. Vypadá to, že ti dva chlápci jsou v opravdových nesnázích! Vytrhněte se ze vzrušení tohoto stroje a jděte 2 x na jih klouzacími dveřmi. Pokud máte "Big Belcher Combo", musíte znovu vstoupit poté, co si ulehčíte. Když jste zpět v lodi, automaticky vzlétnete do divokých černých dálek.

Nuže, už je konečně čas se přiblížit ke konci pátrání po těch dvou chlápčích. Tak abyste nahodili stroje (USE THE COMPUTER) a nabrali kurs na ORTEGU. Lette světelnou rychlostí a přistaňte. První věc, které si po přiletu všimnete je, že Ortega je žhavá. Takže si stoupněte (STAND) a oblečte si spodní prádlo (WEAR UNDERWEAR). To by se mělo postarat o teplo. Zmáčkněte tlačítko (PUSH THE BUTTON) ke snížení rampy a jste připraveni na výzkum. Z vaší lodi jděte na jih, západ, jih. Pozorujte své stopy na kameni, nejsou skutečně stálé. Dále najdete dva zaměstnance Scumsoffer, jak dělají seismická měření. Nechoďte k nim moc blízko, nebo budou střílet.

Pokud se zastavíte a budete čekat, tak se případně vrátí do své základny. Pohněte s teleskopem a podívejte se jím něj (LOOK THROUGH TELESCOPE). Wow! Taková instalace (zařízení)! Vezměte latku (měřičskou

tyčku) (GET THE POLE) s měřičem rychlosti větru na vrcholu a vezměte rozbušku (GET THE DETONATOR). Běžte na východ, 2 x na sever a nahoru nad proud lávy. Mamutí vysílač, že jo? Vskutku, je dost velký, aby se skryl na planetě. Tak bude muset být jednoduše zničen. Jděte znovu na sever, na západ, dolů po schodech, na východ jděte k žebříku a šplhejte (CLIMB) po něm. Možná byste zde chtěli trochu zpomalit animaci. Potřebujete jít co nejbliž k okraji otvoru, jak je to jen možné. Zde položíte detonátor (DROP THE DETONATOR). Běžte na žebřík a sešplhejte (CLIMB) dolů do bezpečí. Exploze rozpoutá řetězovou reakci, takže bude ve vašem zájmu co nejrychleji zmizet.

Jděte na západ, na jih, nahoru po schodech, dvakrát na jih, dvakrát na západ, na sever. Ale zde zjistíte, že ten uvolněný kámen je pryč! Jednoduše použijete tyč (USE THE POLE) k přeskočení propasti. Potom běžte na východ a na sever do vaší lodi. Sedněte si a použijte počítač (SIT, USE THE COMPUTER). Nahodte stroje a vzneste se. (USE THE COMPUTER), abyste se vrátili do jeho menu, nastavte kurz na Pestulon a nastavte rychlost světla.

Zde přistaňte jako obvykle. Stoupněte (STAND) a zmáčkněte tlačítko (PUSH THE BUTTON), abyste se dostali z lodi. Naleznete se ve zvláště neobvyklém pralese. Běžte, jakým chcete směrem. Po velice krátké chůzi se ocitnete, chatrně skryti, hledící na strážce proudící z hlavního stanu Scrumsoftu. Oblečte si pás (WEAR THE BELT) a použijte jej (USE

BELT) a strážci vás nebudou vidět. Potom vstupte do Scrumsoftu (ENTER SCRUMSOFT). Rychle vyražte po schodech. Udělal jste to! Ten balíček baterií byl určitě slabý. Zmáčknete tlačítko (PUSH THE BUTON) a jste uvnitř. Jděte na sever nebo na jih kolem kruhu, než uvidíte další dveře na západ a projděte jimi.

Řekli by jste to? Vrátili jste se na začátek do domovníka přístěnku. Vemte si uniformu (GET THE UNIFORM), co zde visí a budete vypadat jako pravý zaměstnanec Scumsoftu. Budete mít také velice milý odpařovač Mr. Garbage! Běžte na východ z přístěnku, pak na jih dokud neuvidíte dveře na východ. Projděte jimi. Kdekoliv někdo uvidí, že jste domovník, bude vás ignorovat.

Ale vy se nesmíte nechat zmýlit, tito lidé jsou velice ostražití. Když jdete, ujistěte se, že vysáváte odpadky (VAPORIZE). Každý krok, který uděláte je pečlivě pozorován. Stání na jihu popelnice pracuje nejlépe. Nyní běžte severozápadně první místností a vyjděte skrze západním průchodem asi polovinou obrazovky. Obejdete kolem a vyjděte na východ skrze vzdáleným průchodem (nezapomeňte VAPORIZE).

Postupujte kolem do severního východu (po projití zrádného území) se třemi popelnicemi než dosáhnete východu. Jednou na západ a dvakrát na východ. Jedna z nádob je jediná výjimka! Po západní popelnici se musíte postavit na sever, ale to je poslední z vašich trápení. Pro průniku na sever vstoupíte do šéfova doupěte. Dokud je tam Elmo, bylo by lepší jít kolem na

sever jeho úřadu a vyjít na východ. LOOK a LOOK AT SCHIPS (podívejte se na lodě) abyste viděli to strašné postavení, ve kterém jste a běžte na západ.

Aha! Elmo odešel a nechal svou klíčovou kartu (KEYCARD) na stole. Běžte do jeho kanceláře a vemte klíče. Vyjděte na jih. Teď potřebujete najít něco k přelstění "scanerů" (snímačů). Běžte na západ a jižním východem na východ zpět do sekce, kam jste vstoupili (nemilujete toto mazané bludiště?). Běžte na západ skrz nejjižnější západní východ. Běžte nad Elmův obrázek a vemte jej (GET PICTURE). Obrázek si samozřejmě ofotíte (COPY), vždyť se bude hodit!

Běžte zpět na východ a dejte obrázek zpět (REPLACE PICTURE). Odejděte na východ cestou, kudy jste přišel a odejděte z této sekce na jih. Jděte na sever (nebo jih) skrze kruh až uvidíte na východě zamčené dveře (na jejich kraji je malý stroj). Použijte klíče (USE THE KEYCARD), abyste zpřístupnili počítač a použijte obrázek (USE THE PICTURE), abyste ošidili scanner. Projděte dveřmi. A teď, v polovině scény vpravo jsou dva chlápci! Zmáčknete knoflík (PUSH THE BUTON), abyste rozšířili plošinu. Běžte k nim a (VAPORIZE) (maskovaná forma uvěznění, že jo?). A při pohledu na vaše skóre, už by se zdálo, že jste vyhrál, ne?

CHYBA! Předtím než to víte, plošina klouže zpátky. Potom se objeví Elmo, aby Vás poslal do arény. Jste automaticky zavlečen do arény a šplháte nahoru k vašemu robotovi. A teď je další arkádová hra (a bohužel ne po-

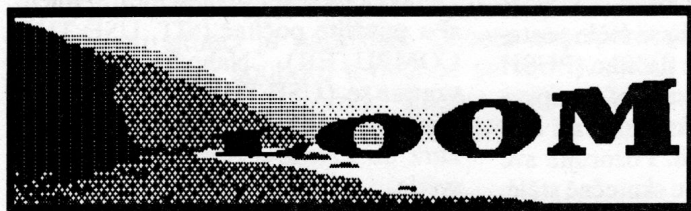
slední). Nejlepší strategií se zdá jít na východ a metat pěstí, jak Elmo položí dolů jednokvádrovitou paži. Pokud se neblokuje, uhoďte více pěstí. Kombinací úderů a krytů musíte Elma přemoci, jinak je s vámi ámen. Podařilo se, ba co víc ve stěně se objevila díra, kterou prcháte.

Automaticky vyběhnete otvorem s dvěma chlápky a nastartujete loď. Vyrazíte do vesmíru a myslíte si, že máte vyhráno. Jenže to se škaredě mýlíte. Musíte ještě svést hvězdnou válku s kosmickými raketami, které vás pronásledují. Přepínejte silové pole podle toho, zda na vás útočí zepředu či zezadu a palte a palte.

Pokud se vše zdařilo, zamíříte na planetu, která se nápadně podobá Zemi, kde předáte ty dva chlápky (nápadně se podobající programátorům firmy Sierra on Line) jejich šéfovi (tento pán zase silně připomíná majitele firma Sierra). Jste zahrnut díky a nabídkami ke spolupráci. Ovšem to byste nesměli být Roger Wilco! Vše odmítáte a vyrážíte zpět do tajemného, nekonečného vesmíru za dalšími dobrodružstvími...

Pozn.red. Nechci nikoho strašit, ale již jsem viděl pracovní verzi SPACE QUEST IV. Že by Rogerovy příhody pokračovaly a firma Sierra on Line si dala za cíl zničit poslední zbytky nervů, které nám, "lamačům joysticků", zbyly po anabázi se Space Quest III???

**Manuál zaslal
P.Hanušiak z Levice
přeložil Cracksoft**



(LUCASFILM GAMES)

Dobrodružství od Lucasfilmu mají nepochybně právo na dobrou pověst, neboť stále mají dostatek her plných fantazie a humoru. To také platí o této hře, která je teď už konečně také ve verzi pro Amigu.

LOOM je zcela originální směsice. Trochu adventure, trochu rollengame a velké množství atmosféry. Originální hra se nachází na třech disketách a je k ní dodávána i kazeta. Na ní se jako předehra nalézá rozhlasová hra,

kompletně s hudbou, dialogy, zvuky a teatrálním ženským hlasem jako vypravěčem.

Příběh vypráví o věku velkých spolků, obzvláště pak o spolku magických tkalců. Aby unikli závisti ostatního světa, uchýlili se kdysi tkalci na nevelký ostrov LOOM, kde si žijí podle svých přísných obyčejů a mravů. Ale idyla se brzy hroutí - protože nejstaří nestrpí žádné nově příchozí na svůj malý ostrov, stali se tkalci prakticky neplodní. Jejich děti přicházejí na svět mrtvé. A aby toho ještě nebylo dost, všichni zbývající obyvatelé se proměnili v labutě. Tomuto osudu unikl jediný Bobbin Threadbare, 17-ti letý mladík. Teď leží budoucnost tkalců v rukou chlapce. Odyssea začíná...

Hráč ovládá Bobbina při cestě světem fantazie myši, oproti dřívějším hrám od Lucasfilmu však LOOM vychází

úplně bez zadávání slov. Také nebudete sbírat a dál používat žádné předměty. Jediný pomocník při řešení problémů je Bobbinova tkalcovská hůl. S tímto nepatrným ovladačem můžete totiž nádherně kouzlit, průpovídky, které je zde možno použít, se naučíte až v průběhu hry. A ještě jedna novinka. V průběhu LOOMu nemůžete prakticky zemřít!

Tohle všechno velmi přispívá k průběhu hry a pout překrásnou působivou grafikou nasává do příběhu obřadnost. Nevýhoda je, že hru můžete při dvou-třech posezeních dohrát až do konce. Přesto je LOOM ten pravý zážitek, který by si neměl nechat ujít žádný počítačový hráč.

Překrásný příběh ve spojení s originálním ovládáním, obdivuhodnými úseky hudby a čistě animovanými obrázky (i s velkým množstvím optických gagů) dělá z LOOMu vizuálně i hráčsky cennou hru. Jedině na konci je příběh trochu rozvláčný. Je tam totiž "filmová scéna", na kterou hráč nemá vliv. Jinak je skutečně velká škoda, že zábava trvá tak krátce.



V roce 2102 bude lidstvo pilné, a bude kolonizovat různé planety. Aby si současníci nemuseli špinit své jemné prstíky, vyvinuli genové vědci zvlášť odolné a pracovité "Humanoidy".

Náhle se ovšem objevila zvláštní nákaza, kterou byly napadeni tito "Humanoidi". Ti se změnili z pracovitých a hloupých pracantů na zlovlná monstra. Co dělat???? Je to úplně jasné, musí přijít hrdina.....

Zdánlivě jsme v mutanty zamořené budoucnosti. Kromě mutantů vědci také vyvinuli stroj času, neboť ta svaly obrostlá hrací postava je barbar. Svůj meč ovšem musel odložit, aby v průběhu hry mohl použít ultramoderní HIG-TECH-WUMME. Např. SUPER-fire - střílí ve všech směrech současně. Zde bylo trochu vzpomenuto "R-Type". Necháme-li prst déle na spoušti, uvolní se mohutný kužel, který zabije mnoho nepřátel. Dodatečně jsou ještě k dispozici (omezeně) SMART-BOMBY, které se aktivují zmáčknutím klávesy SPACE. I přes tuto opravdu průbojnou výzbroj není hned vše v THE PLAGUE vyřízeno.

Často musí hrdina šplhat, včas se krýt nebo se dokonce odvážit skoku, přičemž musí mít vše dobře načasované. Na mnohých místech dokonce musíte použít hlavu, abyste se dostali dál. Všeobecně vzato, patří hra do kategorie ACTION! GAMES při kterých je radno zapamatovat

Reset It



A-10 PACMAN GRAND PRIX CIRC. WIPE OUT MILLIPEDE

5 nejhorších her podle Resetu

si přesně průběh, protože nepřátelé jdou stále ve stejných formacích.

Zvláštní pochvalu zasluhují programátoři za "férovou hru". Neexistuje žádné místo, na kterém by nestačilo trochu grifu a hodně palebné síly, abyste nemohli pokračovat ve hře. To platí zvláště pro obránce, kteří jsou dokonce ještě větší než zbývající figury ve hře. Zvláštní grafika: můžeme sledovat, že všechny obrazy jsou vytvořeny s 42 barvami v systému PAL a to zcela bez zpětné vazby. Také hudba je prvotřídní. Zvláště vynikající počáteční téma s pohyby a hromovými úderů, ale i během hry můžeme slyšet stejně vynikající kompozice. Jedině SOUND EFEKTY úplně nepřesvědčí o malém zastoupení improvizovaných úderů.

Všechno sečteno a podtrženo, je THE PLAGUE veskrze podařená směs BALLER-ACTION! a dobrého starého HACK & SLAY. I když kvalitou ne zcela dosahuje vynikajícího "TERRICANu", je i přesto dalším esem v ručkové firmě RAINBOW ARTS.

(Volně podle zahraničního tisku)





(DELPHINE SOFTWARE)

Po úspěšných "FUTURE WARS" vydává Delphine Software druhé "kinematické" dobrodružství. Namísto cestování časem v roli čističe oken, jde tentokrát o tajný úkol v Jižní Americe...

Jeho jméno je Glames, John Glames. Jeho povolání - nejlepší agent ve službách svého majestátu C.I.A. Jeho specializace - přežití v nepřátelských podmínkách. Jeho úkol - za nejasných okolností přinést zpět ztracený neviditelný bombardér F 117A a k tomu i jeho únosce.

V tušení, že se Pták nachází v jihoamerickém městě Santa Paragua, se náš 007 vydává hned na místo. Ale bohužel žádný tajný agent není tak tajný, aby jeho milí kolegové nedostali hlášku. A protože v KGB by se pro tak pěknou militaristickou hračičku také našlo využití, ožíví kšefty zase jednou konkurence. S tím náš muž v zámoří sice počítal, ale ne tak brzo, a proto ho jeho zaměstnavatelé vybavili tím správným kufríkem pro agenty. V něm se mimo jiné nacházejí takové užitečné maličkosti, jako plnicí pero stříkající kyselinu, vysílačka ve fénu na vlasy a cigaretový papír k odběru otisků prstů. Chybí vlastně jen telefon v podpatku...

Kdo hrál Future Wars, smí následující řádky klidně přeskocit. Všem ostatním bude pak vysvětleno, co se skrývá pod pojmem "kinematický". Tedy vlastně nic zvláštního. Grafické dobrodružství ve stylu her Sierra s ovládáním přes myš, akorát, že tady můžete klidně zapomenout na klávesnici. A na poněkud svévolnou obsluhu myši si zvyknete neuvěřitelně rychle. Systém u O.S. byl oproti F.W. ještě zlepšen. Je tu něco na způsob lupy, která může zvětšit malé objekty a tedy odstranit nepohodlné prohlédávání obrázků. Mimoto nemusí stát hrdina bezprostředně u toho, co chce prohlédat. A to nejdůležitější - můžete používat i věci z inventáře a to jak samostatně, tak i mezi sebou, což neobyčejně zvětšuje možnost akcí...

Zkrátka a dobře, O.S. je prvotřídní hra. Grafika a animace nejfajnější, zvuková kulisa je velice realistická a do toho všeho hraje 16-ti bitová hudba. Už při F.W. se kinematická technika líbila a teď dělá z věci skutečně vyzrálou hru. Zlepšovák s sebou sice přináší i to, že řešení O.S. nebude tak lehké jako u F.W., ale kdo je pravý dobrodruh, ten se potěší z mazaného vyzvání - zvlášť v tak sympatickém balení.



(MICROPROSE)

Majitelé ST znají "neviditelný bombardér" už dlouho. Na jejich strojích sviští už dlouho. A verze pro Amigu? Její zastírání je teď exkluzivně odhaleno.

Než byla uveřejněna první verze hry na C-64, byl Stealth Fighter ještě TOP SECRET a před nedávnem si americká vláda rozmyslela jeho nasazení do iráckého konfliktu. Sice se teď letoun jmenuje jinak (F 117A) a vypadá odlišně, než si to původně MICROPROSE představovali, ale známí specialisté na simulátory se rychle přizpůsobili.

Hráč tedy může klamat nepřátelské radary s oběma typy letadel, jejichž rozdíl se projevil hlavně v zevnějšku. Že si autoři dali na této hře opravdu záležet se ukazuje již při zdařilém INTRU s působivou Stealth-hudbou. Potom již můžete zadat jméno pilota, pro kterého pak program vede nejrůznější statistiky. Místa nasazení jsou naplánována na mapě, ozbrojení je samozřejmě podle nejnovějšího stavu. Vzdušné i pozemní úkoly můžete plnit v Lybii, Perském zálivu, na Severním mysu nebo v Evropě - vše v nejrůznějších variantách. Stupeň obtížnosti je nastavitelný ve čtyřech úrovních - tréninkový let, různě silní protivníci a ztížené nebo ulehčené letové podmínky. Startovat můžete buď z letadlové lodi, nebo z letiště.

Technicky je simulátor do scén zasazen velice brilantně. Mnohotvárné pohledy zvenčí jsou plné nápadů, neuvěřitelně detailní vektorová grafika v dostatečné rychlosti a všechny obrázky extra překresleny pro Amigu. Také zvuk je v pořádku. Vedle pěkné hudby jsou slyšet i velmi dobré zvukové efekty. Ve věci ovládání máte volbu mezi myší, joystickem nebo klávesnicí. Vedle toho klávesnice pokrývá všechny letové funkce.

Zvláštní pochvalu si zaslouží ještě jedna funkce, která se nám velice zalíbila. Při F19 nejde jen o pouhé vyznamenání. Po každém letu budou všechny události podrobně zhodnoceny - ryzí balzám pro motivaci. Zkrátka - tento simulátor se bezesporu řadí až k samému vrcholu programů s touto tematikou.

FUTURE COMPOSER V1.0

program pro tvorbu syntetické hudby

Dokončení z minulého čísla.

SOUND EDITOR

Abyste dostali nějaký zvuk, který není v tomto programu, musíte použít zvukový editor. Nejdřív budete editovat volume-sequence, která obsahuje většinu dat pro zvuk, tedy i hlasitost. Na obrazovce je výpis všech sekvenčních příkazů a výpis, ukazující jaké byty obsahují jaká data, ale jsou zde ještě jednou (vysvětlím později).

VOLUME MODULATION SEQUENCE

Následující data musí být v každé volume modulation sequenci!

Byte 0: Rychlost provádění sequence.

Byte 1: Která Frequency modulation sequence má být použita.

Byte 2: Rychlost vibrata.

Byte 3: Amplituda vibrata.

Byte 4: Prodleva před startem vibrata.

Byte 5: Inicializační hlasitost.

Tyto hodnoty jsou zvuková DATA. Všechny hodnoty od Byte 6-63 jsou pouze HLASITOST, pokud se nejedná o PŘÍKAZ.

Volume modulation sequence má tři příkazy:

END hodnota byte E1.

LOOP hodnota byte E0, hodnota dalšího byte je pozice konce smyčky.

SUSTAIN hodnota byte E8, hodnota dalšího byte je délka vydržení tónu.

Teď je čas na nějaký příklad:

VOL. SEQ1: 01 00 01 02 00 3f e1

VOL. SEQ2: 01 00 01 02 00 3f 38 30 28 20 18 10 e8 20 18 20 28 30 38 3f e1

VOL. SEQ3: 01 00 01 02 00 3f 38 30 28 20 18 10 e8 20 18 20 28 30 38 e0 05

V SEQ1 je nastavena hlasitost nastálo na 3fH.

V SEQ2 se hlasitost mění z 3fH po 10H s krokem 8, potom setrvává na hodnotě 10H po dobu 20, pak znovu roste k 3fH po celý zbytek času.

V SEQ3 bude hlasitost jako v SEQ2, ale namísto setrvávání na hodnotě 3fH provede skok na pozici 5, a tak opakuje sequenci.

FREQUENCY MODULATION SEQUENCE

Na začátku Frequency-modulation sequence musíte vždy vložit waveform (vlastně zvuk sám). Sampla jsou brány jako waveforms, a proto sampla také potřebují modulation sequences, aby mohly být hrány.

Následující musí být v začátku každé freq. sequence: e2 XX nebo e4 XX, kde XX je číslo waveform.

Čísla waveform od 00H po 09H jsou rezervována pro sampla.

Čísla waveform od 0aH po 36H jsou pro syntetické zvuky.

0aH - 19H = sinusová wave

1aH - 31H = čtvercová wave

32H - 33H = pilový průběh

Všechny hodnoty od byte 2 - 36 jsou hodnoty TRANSPOSE, pokud se nejedná o PŘÍKAZ.

Frequency modulation sequence má 7 příkazů:

END Hodnota byte E1.

LOOP Hodnota byte E0, další byte je konec smyčky (kam má skočit).

SET WAVEFORM Hodnota byte E2, další byte je číslo waveform.

CHANGE WAVEFORM Hodnota byte E4, další byte je číslo nové waveform.

NEW VIBRATO Hodnota byte E3, další dva byte jsou rychlost a amplituda.

SUSTAIN Hodnota byte E8, další byte je čas, po který se má tón udržet.

NEW SEQUENCE Hodnota byte E7, další byte je freq. modulation sequence, na kterou se má skočit. Tímto způsobem

bem můžete mít velice obsažné frekvenční modulace a můžete tak dostat velice pěkné efekty.

Jak hrát a slyšet zvuk:

Samozřejmě musíte napřed nějaký zvuk vyrobit a nebo ho nahrát z diskety z adresáře SOUNDS. Potom zmáčknete ikonu PLAY nebo číslo 0 na numerické klávesnici. Teď už nemůžete editovat sekvence, ale můžete hrát zvuk za použití klávesnice.

Klávesy F1 - F3 vybírají oktávu, F1 = 1 a 2, F2 = 2 a 3, F3 = 3 a 4. Mohou být zároveň hrány dvě oktávy. Vrchní část klávesnice je vyšší oktáva a spodní část klávesnice je nižší oktáva. Noty jsou připojeny ke klávesám jako v Soundtrackeru.

Vyšší oktáva:

q w e r t z u = noty C D E F G A B
2 3 4 5 6 7 = noty C# D# F# G# A#

Spodní oktáva:

z x c v b n m = noty C D E F G A B
s d g h j = noty C# D# F# G# A#

Pozn. Nota B je totéž co nota H. Některé země používají B, jiné H.

Abyste mohli hrát jiné zvuky, zmáčknete klávesy "7" nebo "8" na numerické klávesnici, abyste snížili nebo zvýšili číslo zvuku. (číslo modulation sequence). Abyste viděli Frequency modulation sequence tohoto zvuku, můžete zmáčknout klávesy "4" nebo "5" na numerické klávesnici.

Pro zastavení hraní jednoduše zmáčknete ikonu STOP anebo klávesu "ENTER" na numerické klávesnici. Abyste přepínali mezi frequency a volume sequencemi, zmáčknete klávesu "RETURN". Používejte kurzorové klávesy pro přesun blikajícího kurzoru. Použijte "BACKSPACE" pro smazání čísla nalevo od kurzoru. Klávesy F9 a F10 použijte pro vložení nebo smazání bytu.

PATTERN EDITOR

Zde je pravděpodobně největší rozdíl mezi Future Composerem a většinou Soundtrackerů. V Future Composeru je pattern dlouhý 32 kroků a je jenom pro jeden kanál (narozdíl od Soundtrackeru, kde je jeden pattern pro všechny čtyři kanály). To však neznamená, že můžete použít pouze jeden zvukový kanál, protože v sequenceru patternů v úvodní obrazovce můžete napsat do každého zvukového kanálu, který pattern v něm má být hrán. Na obrazovce jsou ukázány čtyři patterny. To je pro Váš přehled, pokud např. je v každém kanálu jiný pattern a hrají všechny současně.

Nad každým patternem je číslo. To je číslo patternu, který používáte v sequenci. Toto číslo můžete změnit tak, že tuknutím myši toto okénko zaktivizujete a objeví se kurzor, kterým požadované číslo napíšete. Číslo patternu však můžete změnit i jinak a to klávesami 7 a 8, 4 a 5, 1 a 2, 0 a , na numerické klávesnici.

OBSAH PATTERNU

E-2 01

--- 00

--- 00

C1 03

nota info (hexadecimální)

Nota: To je jednoduše nota, která je hraná nástrojem, definovaném v nižších pěti bitech info bajtu.

Info: Tento byte obsahuje číslo nástroje a portamento info.

Toto je funkce zmíněných osmi bitů:

Bit 7 = Portamento zapnuto (Hex hodnota 80H).
Bit 6 = Portamento vypnuto (Hex hodnota 40H).
Bit 5 = Žádná funkce, vždy nastaven na 0.
Bit 4-0 = Číslo nástroje (= číslo volume sequence).

Velice důležitá poznámka:

Pokud vyberete Portamento zapnuto, jsou použity dva infobyte.

Příklad::

C#1 80 - infobyte 1

--- 23 - infobyte 2

--- 00

--- 00

--- 40

V tomto případě je hrána nota C#1 nástrojem 0 a portamento je zapnuto. Portamento rychlost je 3 a směr je dolů. Za krátký okamžik se portamento zastaví (40H). Portamento se také zastaví, když je hrána nová nota!

V infobyte 2 určuje 5 spodních bitů rychlost portamenta. Bit 5 odpovídá směru portamenta. Pokud je 0, směr je nahoru, pokud je 1, směr je dolů.

Číslo nástroje souhlasí s číslem volume sequence. Pokud je číslo nástroje 04H, potom je použita sequence 04H!

V editoru patternů můžete zmáčknout klávesy F6 a F7, abyste snížili nebo zvýšili hodnoty not v patternu.

Pokud je nota C-2 zvýšena, stane se z ní C#2. Pokud je nota C-2 snížena, stane se z ní B-1.

Klávesy F9 a F10 jsou použity pro vložení nebo vymazání noty. Delete přesune všechny noty pod kurzorem o jeden krok nahoru. Insert přesune všechny noty z pozice kurzoru o jeden krok dolů.

Kopírování jednoho patternu do jiného:

Napravo od ikony COPY vložte hodnotu zdrojového patternu a pak číslo patternu určení a naklapněte ikonu COPY.

HRACÍ RUTINY

Hrací rutina (Playroutine) na Future Composer Disku je pro použití ve Vašich hudebních demos, intrech nebo hrách. Byla napsána pomocí Seka assembleru a zdrojový text rutiny může být přímo včleněn do vašeho zdrojového kódu. Nahrejte zdrojový kód do Seka assembleru. Proveďte překlad a potom nahrejte výsledný modul do adresáře MODULE.

Jak hrát hudbu pomocí rutiny:

INICIALIZACE : bsr INIT_MUSIC
HRANÍ HUDBY : bsr PLAY_MUSIC
ZASTAVENÍ : bsr END_MUSIC

A teď Vám ukážu výpis funkcí kláves pro každou ze tří obrazovek:

MAIN SCREEN

F6 = Nastav sequence copy START.

F7 = Nastav sequence copy KONEC.

F8 = Kopíruj sequence ze START do KONEC do pozice kurzoru.

F9 = Vymaž sequenci (přesune všechny seq. pod kurzorem o krok nahoru).

F10 = Vlož sequenci (přesune všechny seq. pod kurzorem o krok dolů).

Numerická 7 = Sniž číslo syntetického zvuku (Synthsound).

Numerická 8 = Zvyš číslo syntetického zvuku.

Numerická 4 = Sniž číslo samplu.

Numerická 5 = Zvyš číslo samplu.

Numerická ENTER = Nastav běžný krok na 0.

Když hraje hudba: Kurzor dolů = rychle vpřed.

PATTERN EDITOR

F1 = Vyber oktávu 1

F2 = Vyber oktávu 2

F3 = Vyber oktávu 3

F4 = Vyber oktávu 4

F6 = Všechny noty v právě aktivním patternu o půl noty dolů

F7 = Všechny noty v právě aktivním patternu o půl noty nahoru

F9 = Vymaž notu (všechny noty pod pozicí kurzoru se posunou nahoru)

F10 = Vlož notu (všechny noty pod pozicí kurzoru se posunou dolů)

DEL = Vymaž notu pod kurzorem (příčemž nejsou vykonány žádné přesuny)

Numerická 7 = Sniž číslo patternu 1

Numerická 8 = Zvyš číslo patternu 1

Numerická 4 = Sniž číslo patternu 2

Numerická 5 = Zvyš číslo patternu 2

Numerická 1 = Sniž číslo patternu 3

Numerická 2 = Zvyš číslo patternu 3

Numerická 0 = Sniž číslo patternu 4

Numerická . = Zvyš číslo patternu 4

qwertyu = noty C-x, D-x, E-x, F-x, G-x, A-x, B-x

23567 = noty C#-x, D#-x, F#-x, G#-x, A#-x kde x je zvolená oktáva.

SOUND EDITOR

F9 = Vymaž byte z modulation sequence

F10 = Vlož byte do modulation sequence

Numerická 0 = Zapnuto přehrávání nástrojů

Numerická 7 = Sniž číslo volume sequence

Numerická 8 = Zvyš číslo volume sequence

Numerická 4 = Sniž číslo frequency sequence

Numerická 5 = Zvyš číslo frequency sequence

přeložil CRACKSOFT



(OCEAN)

Jedno staré, vážené pravidlo v obchodě se softwarem říká, že i nejhezčí přeměna hry na domácí počítače je jen zřídka tak dobrá, jako původní automatová verze. Pozoruhodná výjimka - nové akční orgie od OCEANu.

Zpočátku tato hra neměla nijaký prazvláštní úspěch. Jaké bylo ale překvapení, když se hoši z Manchesteru vytáhli a z mírné automatové hry udělali velmi dobrou hru počítačovou.

Po grafické stránce se verze na Amigu dá srovnat s automatovou verzí. Větším množstvím snesitelných obtížnostních stupňů a se zlepšeným ovládáním se znenadání proměnil skoro propadák v kandidáta na HIT.

Jak je u takových krvavých her běžné, je příběh M.R. značně chatrný. Několik velmi šlých gangsterů uneslo hrdinova dědečka a jeho rodinu. A to všechno proto, že starý pán vynalezl věc, s jejíž pomocí si zločinci chtějí podmanit svět. Tak tedy ocelově tvrdý vnuk chňapl své MG, vyhrnul si svoji rambovskou čelenku a vydal se na osvobozovací turné... Děda je ale velmi dobře střežen. Už v prvním levelu okolo běhají, lezou nebo sedí ostrostřelci

po hromadách a ostošest na našeho hrdinu pálí. K tomu se objevují tanky, které promění v obláčky kouře jen velké množství střel. Později přijdou ještě dopravní pásy, ohromné cirkulárky a jiné, podobné srandičky.

Mnoho vyřízených protivníků po sobě zanechá klíče se kterými pak můžete vstoupit do místností se zbraněmi (jedna mezi každým z devíti levelů), abyste získal lepší zbraně. Tyto zbraně mají skutečně ničivý účinek - např. s rotujícím plamenometem můžete zničit hned tři sprajty najednou. A nejhezčí na tom je to, že když někdy také ztratíte životy není ještě zdaleka vše ztraceno. Můžete si je vždy zase nasbírat a pak pokračovat dál v boji. Jen nesmíte ze samé radosti nad střelením pustit ze zřetele ukazatel zásoby munice...

M.R. se hraje skutečně dobře. Hra není nikdy nefér. K ulehčení máte k dispozici tři pokračování tvrdého vojenského života. Grafika je v pořádku, scrolling jde jako po másle a k obdivování je i velmi pěkná animace. Na zvukové efekty můžete klidně zapomenout, ale doprovodná hudba to zase vyrovnává. Nejlepší kladný bod je ale výborné ovládání - precizní povely joysticku pečují o střilec motivaci bez konce.

Tak tedy, namiřte své hlavně, přátelé, děda už začíná být netrpělivý.



(LUCASFILM GAMES)

Lucasfilm se zase hlásí - tým programátorů, který udělal hity "Maniac Mansion" a "Zak McKracken" vytvořil také hru k filmu s Indym. Znalci dobrodružných her mlaskají požitkářsky jazykem při jménu Lucasfilm Games.

Americká softwarová firma, která náleží k impériu médií filmového machra George Lucase už nám předložila dvě výborné dobrodružné hry - M.M a Z.Mc.K. Její, v pořadí další dílo je "Indiana Jones and The Last Crusade" podle stejnojmenného filmu.

Příběh se těsně přidrží filmu. Indy Jones hledá Svátý Grál. Napít se z této číše má způsobit nesmrtelnost. Adventure může být ale vyřešeno, i když jste neviděli film.

Na druhé straně nebude na škodu, když budete Indyho dobrodružství obdivovat už v kině.

Princip hry spočívá v podobném systému jako u M.M a Z.Mc.K. Byl ale přebudován a zlepšen. V průběhu hry můžete přepínat mezi oběma hlavními postavami - Indym a jeho otcem.

Už při demo verzi, kterou na PC s EGA předvedli Lucasfilm na své konferenci v Dusseldorfu, upoutala zlepšená grafika. Je značně zdetailněná a lépe a více animována, než je tomu u předchůdců.

Nové jsou též dialogy s jinými herními figurami. Můžete vést rozhovory, při nichž si vybíráte odpověď ze čtyř až pěti možných alternativ. Když si vyměníte s figurou dost slov, přijdou na řadu leckdy i pěsti - v malé akční vložce řeší Indy své spory pěstním soubojem. Hra může být vyřešena i bez boje, ale to je nejtěžší řešení.

Poprvé se ve hrách od Lucasfilm Games objevuje také hodnocení, které je v tomto případě trefně pojmenováno - I.Q., tj. Indy Quotient.

První dojem ze hry je vynikající. Hra je komplexnější než Z.Mc.K, nabízí lepší grafiku a na PC se zvukovou kartou i bombastický zvuk. Náladová hudba vyniká především ve verzi pro Amigu. Příběh je napínavý a v pravý čas neskrbí špetkou humoru. Vkusné "balení" pečuje o perfektní adventuristický komfort.



STORMLORD

V momentě, když se Vám zobrazí hra, napište "DRAGON BRIDGE". Takto dosáhnete neomezeného počtu životů.

AFTER THE WAR

V druhé části hry, při výběru ovládání hry, stiskněte klávesy ALT+M+1. Touto kombinací opět dosáhnete nesmrtelnosti.

HERO'S QUEST

(Sirra on Line)

Konečně je SIERRÁcký kouzelný, pohádkově-dobrodružný příběh HERO'S QUEST také ve verzi na Amigu. Opět můžete vstoupit jako bojovník, čaroděj nebo zloděj. Dle výběru Vašich základních schopností zde jsou k dispozici různé cesty k úspěšnému dokončení hry. Ten, kdo nemůže šplhat, nebude snad z toho hned na větví a kdo neumí používat magii, tomu nepomůže ani nejlepší kouzelná průpovídka.

Naštěstí si můžete nahrát libovolné množství herních situací na disk a po smrti dostanete malý tip, jak je lepší postupovat příště.

Hrdinu ovládáte joystickem nebo myší a jednotlivé příkazy zadáváte pomocí klávesnice. Přitom běží automaticky čas, ale na promyšlení situace můžete použít PAUSE.

Co je na PC perfektní je na Amize slabé. Grafika je převzatá na 100%, takže se vůbec neliší. Hudba je dobrá a mile zpřijemňuje hru a z logických hádanek snad hned nebudete dělat vědu (nebo snad ano?).

HERO'S QUEST je kouzelné zahájení čtyřky her, kterou byste si neměli nechat ujít.

POWERMONGER

(Elektronik Arts)

BULLFROG se zase vrátil. Po mezihře FLOOD následuje konečně POWERMONGER. Je to další strategická hra po simulaci světa POPULOUS. Je ještě lepší, rozsáhlejší a hezčí, než její předchůdce...

Electronic Arts slíbili fanouškům strategických her detailní svět a mnohem více možností rozhodování. Zůstal zde zachován trojrozměrný pohled šikmo sezhora a pohodlné ovládání myší.

Tak se tedy majitelé Amigy a ST mohou cítit jako vyšší bytosti a vést své hrdiny do bojů o pozemky a moc. Namísto 500 malých světů je nyní připraven k dobývání

jeden obrovský ostrov. Zároveň s Vámi však naneštěstí na ostrov připlouvají další tři vládcové i se svým lidem. Vy musíte obratnou politikou zvětšit a obohatit svoji družinu i sami sebe. Na začátku hry jsou sídliště, které máte k dispozici neutrální. Svoji malou družinu musíte zvětšit buď přemlouváním, uplácením nebo jinými způsoby a starat se o dostatek potravy a mír. Cílem celé hry je pochopitelně získat celý ostrov pro sebe.

Výřezy z krajiny si můžete nechat zobrazit v různých stupních a odbívat je z různých perspektiv. A tak můžete sledovat život doslova každého obyvatele. Každý má svůj domov, své povolání a různé nadání. Zakoušíte důsledky ročních období, uvidíte, jak padá sníh, nebo jak se pasou krávy. Uvidíte...

Pro milovníky strategie bombónek.

The Secret of Monkey Island

(LUCASFILM GAMES)

Nebyl Indy Jones jen poloviční porce? U dalšího dobrodružství předvádí hoši od LUCASFILM GAMES dvakrát více obrázků, dvakrát více textů a tím i dvakrát více herního pobavení, než u Indyho!

Kdo hrál "Indy III", "Maniac Mansion" nebo "Loom" ví, že prohlášení chlapíků od STAR WARS nejsou jen prázdná slova! Příběh o Monkey Islandu se totiž poslouchá velice dobře.

Zcela normální človíček, jménem Guybrush Threepwood se rozhodl udělat kariéru jako pirát v Karibském moři. Piráti ale požadují kvalifikaci. Kdo nezvítězí nad jejich mistrem v boji s mečem, neodnese něco cenného z rezidence guvernéra a nenajde schovaný poklad, nesmí se účastnit drancování.

Během svého lopotění se s přijímací zkouškou, budete mít ještě také co dočinění s přízrakem-kapitánem Le Chuckem. Hon za tajuplným chlápkem Vás přivede na Monkey Island, kde vedle Le Chuckovy strašidelné posádky tropí neplechy ještě trosečníci a kanibalové. Ale tím ještě není problémů dost. Jsou zde nějaké podivné opice...

Prozradit více nehodláme a proto se raději věnujme několika technickým novinkám. Konečně jsou v programu využity 3D-ZOOM-rutiny, které umožní vidět figurku perspektivně správně, podle toho, jestli stojí vzadu nebo vpředu na obrázku (menší resp. větší).

V grafice lze ocenit 32 barev, mimoto existuje ještě perspektiva, která umožňuje ukázat dění šikmo sezhora nebo ze strany. Grafika je mnohem lepší, než u předchůdců a text se píše do obrázků.

Také ovládání se zlepšilo. Když najedete kurzorem na nějaký obrázek a stlačíte pravé tlačítko myši, objeví se seznam všech možných sloves v souvislosti s tímto obrázkem. Po opětovném stlačení na nějakém slovese se spustí akce (např. dveře a otevřít).

Obtížná kartografie je již hudbou minulosti. O to pečují funkce "OVERHEAD", která zobrazí přehledně i velkou krajinu. Obvyklé animační sekvence jsou u této hry také.

Celá hra je na čtyřech disketách a opravdu stojí za to je na ni obětovat.

Taky se Vám stává, že Vám najednou přestanou chodit hry, které šly bez problémů, nebo systém najednou hlásí Read/Write error na disku při čtení souboru, který by měl být v pořádku?

Mně se to ze začátku práce s Amigou stávalo poměrně často. Vinu jsem mylně připisoval špatným neznámkovým disketám. Když se mi ale začaly objevovat chyby i na kvalitních značkových disketách, začal jsem pátrat po příčině. A brzo jsem ji objevil - byly to VIRY!

Jako bývalý uživatel ZX Spectra jsem při přechodu na 16 bitů zřejmě nevěnoval virům dostatečnou pozornost, a to se mi vymstilo.

Na většině svých disků jsem objevil virus Lamer Exterminator, který se mi i dnes jeví jako největší zloba majitelů disket. Šíří se s neobvyklou rychlostí a účinností a i když ho odstraníte pomocí antivirového programu, může už být obsah diskety nebo některého souboru zničen.

V boji proti této počítačové zouželi se mi zatím nejvíce osvědčil program

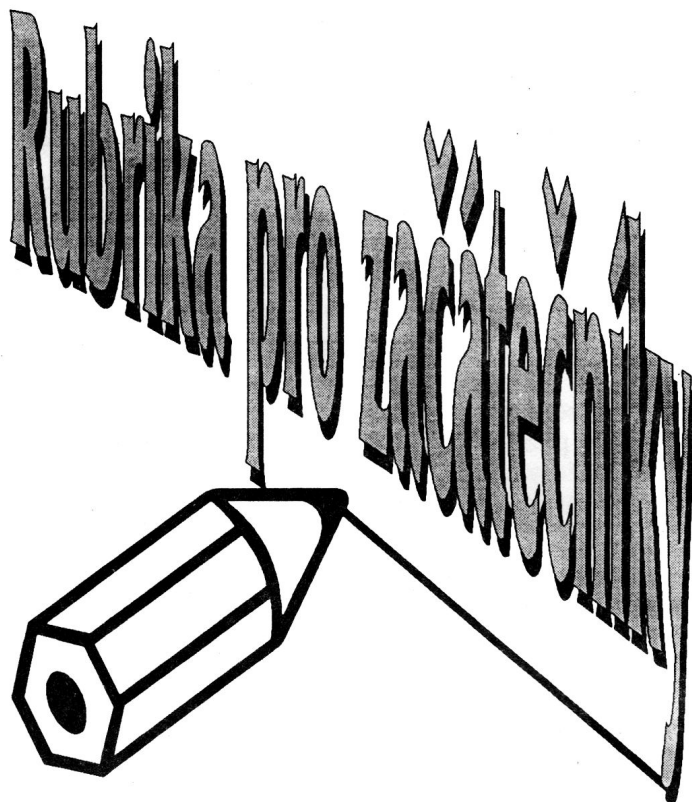
VirusX, teď používám verzi 4.40.

Pokud děláte hodně s Workbenchem, doporučuji Vám nainstalovat si na něj VirusX. Je od stejného autora jako minule popisovaný ScreenX - tedy od Steve Tibbetta. Ve Workbenchu si otevře své okénko, které aktivujete naklapnutím levým tlačítkem. Když na něj fuknete pravým tlačítkem, ukáže Vám výpis všech virů, které dokáže identifikovat a zahubit.

Nová verze 4.40 už žádný výpis neukazuje, detekuje totiž takové množství virů, že by se na obrazovku ani nevlezly.

A když už jsem začal mluvit o viru Lamer Exterminator, tak Vám uvedu překlad jeho popisu z obsáhlé dokumentace programu VirusX. Cituji: "LAMER EXTERMINATOR - další virus zaměřený na ubližování uživatelům. Jak asi víte, Lamer je zřejmě nejhorší druh piráta - člověk, který necrackuje programy, nepíše programy, pouze sbírá jména, adresy a sbírá a rozšiřuje software.

Lameři nedělají nikomu nic dobrého a programá-



tor, který dělal tento virus, ho dělal s úmyslem udělat jejich (a taky náš) život mizernějším.

Virus se nahraje do RAM pokaždé na náhodnou pozici. Je ukryt na disku a nemůžete zde vidět jeho jméno, ale je definitivně zde. Má v sobě čítač a čeká, než bude Amiga 2x zresetovaná nebo až budou infikovány tři disky. Pak si náhodně vybere DATA blok (pouze DATA blok, FFS disky jsou bezpečné, myslím) a zapíše tam slova 'LAMER!'. To samozřejmě způsobí náhodné chyby na disku.

To je nejhorší druh viru na vystrašení nového uživatele - A JE VŠUDE!!! Jenom minulý týden jsem jich dostal na disketách pět od různých lidí (a všichni byli z různých zemí!)..."

Takže jak jistě vidíte, od tohoto viru (a samozřejmě ani od jiných) nic dobrého čekat nemůžete. A opatrnosti není nikdy dost - minulý týden jsme si z Brna odvezli Lamer II a když jsme to hned druhý den zjistili, stačil mi zavírovat přes 20

disket! Naštěstí ho VirusX 4.40 spolehlivě odhalil a odstranil (z paměti i z disku).

Proti virům samozřejmě pomůže disketu zajistit proti zápisu. Pokud tam však už virus je, tak Vám to není nic platné. Sice na této disketě nic nezničí, bude se z ní však vesele šířit dál.

Problém však nastane, když disketa musí být odjištěna - např. různé data-disky apod. To je právě hnízdiště virů a doporučuji Vám tyto disky pravidelně prohlížet, přišel jsem totiž sám tímto způsobem o několik obrázků.

Takže bych Vás chtěl ještě jednou upozornit na ochranu a prevenci proti virům.

Proveďte všechny disky, které si donesete od přítele - divili byste se, kolik nám chodí z celé republiky zavírovaných disket!

KURS PROGRAMOVÁNÍ VE STROJOVÉM JAZYKU

Vážený čtenáři, chtěl bych Tě naučit základům programování ve strojovém kódu počítače AMIGA 500. Současně budu předpokládat, že ovládáš alespoň základy programování ve vyšším programovacím jazyku a víš něco o hardware jakéhokoli počítače.

Programování ve strojovém kódu je náročná činnost vyžadující soustředění a trpělivost.

Kapitola 1 Mikroprocesor

Srdcem tohoto počítače je mikroprocesor Motorola 68000. Má 32 bitové datové a adresové registry; může přímo adresovat 16Mb paměti; má 56 základních instrukcí a 14 adresovacích módů. Co nás zajímá je 16ti bitová datová sběrnice - podle toho se nazývá 16ti bitovým mikroprocesorem. To znamená, že může najednou číst z paměti nebo do ní zapisovat 16 bitů data. Protože však vnitřní registry mají délku 32 bitů a instrukce umožňují práci i s 32 bitovými daty, dá se říci, že mikroprocesor je 16ti bitový, vnitřně 32 bitový.

A nyní k vnitřním registrům. Mikroprocesor obsahuje 8 32bit. datových registrů dále značených d0 - d7; 8 32bit. adresových registrů dále značených a0 - a7; 32bit. čítač adresy právě vykonávané instrukce dále označený PC (program counter); 16bit. status registr dále značený SR. V registru SR jednotlivé bity popisují data, se kterými se právě pracuje (tyto bity se nazývají příznakové). Registr a7 je současně používán jako ukazatel uživatelského zásobníku USP (user stack pointer). Tento registr ukazuje na takové místo v paměti, kam si uživatel může uložit důležitá data a později si je vyzvednout bez obavy, že by o ně přišel.

Jednotlivé instrukce umí pracovat s byty (byte - 8 bitů), slovy (word - 16 bitů) a dvojslovy (long - 32 bitů). Dále s BCD čísly obsaženými v jednom byte a i s jednotlivými bity.

Mikroprocesor má 14 pružných adresovacích módů, které se dělí do 6ti základních typů: registr přímo, registr nepřímý, absolutně, přímo, s PC relativně, implicitně.

Kapitola 2 Instrukce

Nyní k vlastnímu programování. Budeme pracovat v assembleru Masterseka (k bezplatnému nahrání v redakci časopisu).

Po nahrání assembleru zadejte, v jaké paměti chcete pracovat, např. c - chip a potom kolik kilobyte bude zabírat Váš program, např. 10. Pokud se před assemblerem ještě v startup-sequenci spustil i program Setmap d, potom se kombinací kláves Ctrl a hranatá závorka v bloku číselných kláves přenesete do módu edit, kde budeme instrukce psát. Opětným stiskem těchto kláves se vrátíte zpět do příkazového módu assembleru.

Zpátky k instrukcím. V tomto příspěvku Vás nejprve seznámím se dvěma základními. Budou to instrukce RTS a MOVE. Upozorňuji, že se budu snažit vysvětlovat instrukce co nejjednodušeji, tzn. zpočátku zanedbám plné využití instrukce pro lepší srozumitelnost.

Instrukce: RTS (Return from Subroutine)

Syntax (jak budeme psát v edit módu) :RTS

Poznámka: nemá žádné parametry

Užití: Tato instrukce ukončí Váš program a vrátí se zpět do assembleru.

Příklad: Zkuste tedy v edit módu napsat instr. RTS a ukazatel ENTRem posunout na další řádek. Skočte do příkazového módu a pro přeložení toho, co jste napsali do kódu procesoru napište a (assemble) a odešlete, potom ještě odešlete následující otázku. Pro spuštění programu napište j (jump) a odešlete. Nyní počítač spustí Váš program a protože jste mu Vaším programem zadali návrat zpět, tak se hned vrátí. Po ukončení programu se vypíše obsah všech registrů. Obsah registrů si kdykoli můžete vypsat zadáním příkazu x v příkazovém módu.

Instrukce: MOVE (Move Data from Source to Destination), což znamená přesun data ze zdroje < a1 > do cíle < ea2 >.

Syntax: MOVE.s < ea1 > , < ea2 >

Poznámka: s znamená šířka (size) přenášených dat. V edit módu nahradíme b (byte) nebo w (word) nebo l (long).

Vložka: Co je to < ea >? Ea je zkratka pro efektivní adresu (effective address) Popíší Vám tři základní módy ze 14ti adresovacích módů, které se naučíme používat.

Název: registr přímo

Syntax: d0 nebo d1 nebo .. d7, a nebo a0, ..., a7

Poznámka: lze užít vždy jeden ze všech 8mi datových a 8mi adresových registrů.

Užití: naplní cíl z daného registru. Lze použít jak pro specifikaci zdroje, tak cíle.

Příklad: MOVE.b d2,a3. Přenesení spodních 8 bitů z registru d2 do registru a3. Vrchních 24 bitů registru a3 se nezmění a samozřejmě, že zdroj zůstane zachován celý.

Název: přímo (immediante)

Syntax: #cislo

Poznámka: číslo může být v desítkové soustavě, např. #15 nebo v šestnáctkové soustavě, která se pro své nesmírné výhody používá na počítačích nejčastěji, např. #\$0F nebo v dvojkové soustavě, např. %#00001111. Znak \$ určuje tedy šestnáctkovou soustavu, znak % dvojkovou soustavu a beze znaku desítkovou soustavu. Znak # určuje, že se jedná o přímý adresovací mód.

Užití: naplní cíl hodnotou, která je zapsána za instrukcí. Nelze použít pro adresové registry a ani pro specifikaci cíle!

Příklad: MOVE.l #\$A06A3211,d0 Naplní hodnotou \$A06A3211 všech 32 bitů registru d0.

Název: absolutně

Syntax: adresa

Poznámka: Adresa je číslo, jehož maximální rozměr je dán použitím operační paměti (obvykle 1/2 nebo 1 Mb). Pro šířku slova w a l lze užít pouze sudou adresu!

Užití: naplní cíl hodnotou, která leží na adrese.

Příklad: MOVE.w \$50004,a3 Naplní spodních 16 bitů registru a3 hodnotou, která leží od adresy \$50004, v našem případě 2 byte.

Další adresovací módy budou popsány příště.

Zpět k instrukci MOVE. <ea1> může nabývat kterýkoli z výše popsaných adresovacích módů, <ea2> může nabývat všech kromě přímého.

Užití: přesune data ze zdroje <ea1> do cíle <ea2>. Zdroj se nezmění, v cíli se změní byty podle šířky operace zadané v instrukci.

Příklad: jeden za všechny MOVE.b d3,\$50001. Přesune spodní byte z registru d3 na adresu \$50001. Abyste si mohli vypsát paměť a podívat se na výsledek Vašeho snažení, užíjte v příkazovém módu příkaz na vypsání oblasti paměti, jehož syntax je q adresa, např. q\$50000

Nezapomeňte na konci každého Vašeho programu instrukci RTS! Vyzkoušejte si všechny kombinace a ostatní až příště.

PS. Zatím si jenom hrajete, ale brzy pochopíte k čemu všemu se dá cílevědomé užívání instrukcí užít.

by Upper



Tato velice kvalitní strategická hra se odehrává v roce 2011 n.l. Nachází se zde osm neobydlených planet a dvě vzájemně si nepřátelské základny. Ano, předpokládáte dobře, jedna z těchto základen je Vaše. Cíl je myslím zřejmý. Kolonizovat planety a zničit nepřitele na jeho základně.

Hra začíná velice pěkným úvodem, po kterém se objeví obrazovka, ve které jsou zobrazeni Vaši nepřátelé a jejich popis (**WOTOK - 8 planet, SMINE - 16 planet, KRART - 32 planet a RORN - 32 planet**). Poslední jmenovaný je Vám nakloněn a fandí Vám. Nepříteli si prohlížíte pomocí WIEW OPONENT. Do hry se dostanete zmáčknutím (CHALLENGE).

Nyní se před Vámi objeví základní obrazovka. Skládá se z jakéhosi vesmírného okna, obrázku právě vybrané planety, okna, kde se vypisují zprávy a deseti základních ikon. Ve vesmírném okně je zobrazeno všech deset rotujících planet. Jednotlivou planetu si vyberete vertikálními šipkami, které se nacházejí napravo od okna. Jakmile kliknete na jednu z šipek, posune se vesmírný kurzor o planetu nahoru nebo dolů. Zároveň se daná planeta zobrazí v pravém horním okně. Pokud je tato planeta zformátována, objeví se zde vcelku přijatelný obrázek krajiny na planetě. Pokud není zformátována, jsou zde nakresleny krátery. Planeta, která Vám nepatří, se nezobrazí ale vypíše se pouze zpráva že není specifikována. Dále se vlevo dole nachází deset

základních ikon, které si do dalšího popisu hezky po pořadě označíme čísly 1 až 10.

- 1 - Statistika (na mřížkovém pozadí je nakreslen graf)
- 2 - Nákup lodí (hromádka hezkých zlatáček)
- 3 - Létání (raketa směřující vzhůru)
- 4 - Atmosféra (atmosférický procesor vypadající jako razítko)
- 5 - Cvičení armády (ruka sevřená v pěst)
- 6 - Nakládání lodí (bedna na jeřábu)
- 7 - Obydlení (půlměsíc na hvězdném pozadí)
- 8 - Vojenské bitvy (skřížené hnáty a lebka)
- 9 - Vyslání špióna (lupa nad planetou)
- 10 - Diskové operace (disk)

1 - Statistika

Tato obrazovka slouží ke zjištění v jakém stavu jsou Vaše planety a k určení daní na těchto planetách. V levém dolním okénku si vyberete planetu, kterou chcete zobrazit, a kliknete. Tímto způsobem se Vám zobrazí údaje o planetě v informačních oknech.

Jsou to PLANET (jméno planety), FOOD (jídlo na planetě), MINERALS (minerály), FUELS (palivo), ENERGY (energie). Kromě těchto údajů se zde objevují i další jako DATUM (aktuální datum), STATUS (jestli se jedná o Vaši nebo cizí planetu) a CREDITS (peníze na dané planetě). Navíc se zde vyskytují vpravo nahoře údaje o populaci jako POPULATION (momentální stav populace), POP.GROWTH (je přírůstek populace), MORALE (morálka obyvatelstva).

A nyní k daním. Ožehavé téma, že? Tuto funkci plní okénko TAX RATE, kde jsou uvedeny daně v procentech. Výškou daní můžete ovlivňovat růst populace a morálku. Ke změně výšky daní slouží šipky vedle okénka. Těsně pod touto informací je kolonka MILITARY STRENGTH. V této kolonce se ukazuje číslo, které charakterizuje vojenskou sílu dané planety.

Úplně vlevo nahoře jsou dvě ikony (RENAME, zlatáčky mezi dvěma planetami). První ikonou můžete přejmenovat právě prohlíženou planetu. Druhou ikonou přesunete všechny finance z kolonizovaných planet na mateřskou základnu.

Vlevo dole se vyskytují tři základní ikony (8,3,6). Navíc jsou vpravo uprostřed umístěny tři ikony, po jejichž naklapanutí si můžeme zjistit, co je na dané planetě a kde se to nachází, zda na orbitu (první ikona), na povrchu planety (druhá ikona) nebo na základně (třetí ikona). Příslušné lodě se objevují v šesti rámečcích pod těmito ikonami. Do původní obrazovky se vrátíte zmáčknutím pravého tlačítka myši.

2 - Nákup lodí

Pomocí šipek vpravo a vlevo si vybíráte loď, o kterou byste měli zájem. Tato se Vám vždy zobrazí se všemi parametry a účelem využití. U každé lodě jsou uvedeny základní údaje: STARBASE (počet vašich creditů - peněz), COST (cena lodě), CAPACITY (nosnost lodě). Pro Vás, kteří zatím moc anglicky neumí, popíši vlastnosti jednotlivých lodí.

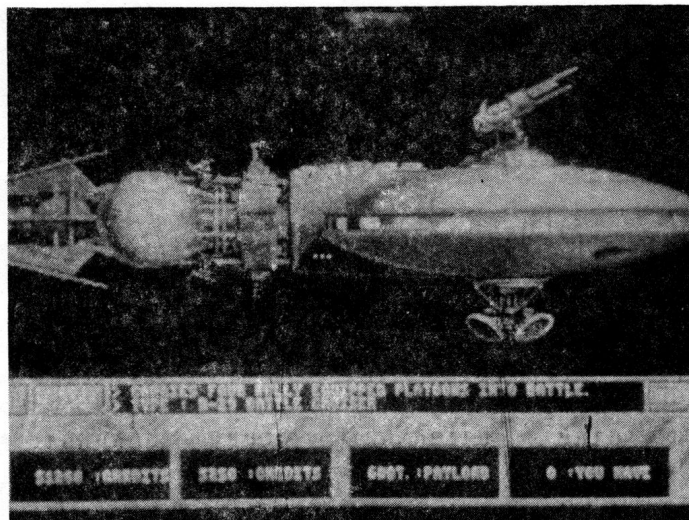
B-29 BEATTLE CRUISER: Válečná loď, na kterou můžete naložit až 4 vycvičené vojenské jednotky. Pohon je klasický.

SOLAR-SAT GENERATOR: Energetický satelit, který mění energii na orbitu a posílá ji na planetu. Jaderný pohon.

HORTICULTURAL STATION: Zemědělská stanice. Vyrábí potraviny za pomoci energie a minerálů. Palivo klasické.

CORE-MINING STATION: Palivová stanice. Vyrábí palivo a těží minerály na povrchu planety. Klasické palivo.

CARGOSTORE/CARRIER: Transportní loď. Typická transportní loď s velkou nosností. Klasické palivo.



ATMOSPHERE PROCESOR: Atmosférický procesor. Používá se k vytváření atmosféry na neobydlených planetách. Jaderné palivo. Loď koupíte tak, že kliknete na BUY a zmáčknete klávesu <RETURN>. Touto operací se loď přesune do doku na základně. Nikdy nemůžete koupit více jak tři lodě naraz, protože na základně máte jen tři doky. Vždy musíte loď umístit na planetu (volba 7) nebo na orbit (volba 3).

3 - Létání

Pomocí této obrazovky můžete přesunovat lodě z planety na orbit, z planety na planetu nebo z orbitu na planetu. K těmto úkonům slouží tři ikony, které jsou umístěny nahoře obrazovky. Nejdříve si ovšem musíte vybrat loď, s kterou chcete operovat (vzlétnout, letět, přistát). Vyberete si ji vlevo dole, kde se nachází tabulka všech Vašich lodí, které jste si koupili.

Clicknutím na název se Vám zobrazí údaje o vybrané lodi v rámečcích SHIP (název lodě), CREW (posádka), DATE (data), FUEL (palivo), CLASS (typ lodě) a zpráva, kde se právě daná loď nachází.

Loď se nachází:

- a) na základně planety
- b) na orbitu nějaké planety
- c) na zemi některé planety.

Pokud máte naloženou posádku, dostatek paliva a loď se nachází v pozici a) nebo b) můžete začít. Pokud se nachází v pozici c) musíte ji nejprve přesunout na základnu viz. bod 7.

A nyní už k vlastnímu létání. Start rakety na orbit provedete naklícnutím 1. ikony, na které je nakreslená loď startující z planety. Let z planety na planetu 2. ikonou a přistání na planetě 3. ikonou. Druhá a třetí ikona se nachází vpravo od první.

Vpravo dole se Vám objevují parametry letu jako SHIP, FROM (odkud), TO (kam), EDA (vzdálenost), FUEL (palivo potřebné na cestu). Dále se Vám zde vyskytují další údaje jako ikona RENAME (přejmenování lodě), zrušení letu (ikona přeškrtnuté lodě), název planety a dalších šest základních ikon.

4 - Atmosféra

Tako ikona přenese atmosférický procesor na planetu a spustí jej. Aby toto bylo možné, musíme nejdříve koupit ATMOS (volba 2). Potom si vyberete šipkami v hlavní obrazovce nějakou nezformátovanou planetu a naklapneme ikonu 4. Vypíše se Vám zpráva za jak dlouho bude planeta zformátována. Zmáčknete pravé tlačítko na myši. Formátování

planety začalo. Přesvědčíte se o tom tak, že se na danou planetu podíváte. Vidíte hořící pás, který se žene planetou.

5 - Cvičení armády

Samozřejmě, že se neobejdete bez dobře vycvičené armády. Tato volba Vám umožní vycvičit si svou armádu podle Vašich představ. Nejdříve si vyberete číslo čety (PLATOON) a počet vojáků v této jednotce (TROOPS). A vidíte, už začínají trénovat CALLIBRE (vpravo dole běžící muž). Pod tímto údajem je počet procent, které vyjadřují stav vycvičení jednotky.

Nyní přikročíte k výběru typu bojovníků a zbraní. Vybíráte šipkami pod těmito obrázky. Nahoře se Vám objevuje cena za kus. Pokud je četa vycvičená na 100%, je záhodno ji koupit za cenu uvedenou vpravo uprostřed tak, že naklapnete ikonu pod touto zprávou na levo. Ikona na pravo jednotku vrátí do výcviku.

Takto koupená četa se objeví ve volbě 8. Vyskytnou se zde další údaje o jednotce jako LOCATION (kde se nachází daná četa), CIVILIANS (počet civilistů), CREDITS (peníze které jsou k dispozici), RANK (hodnota čety). Navíc je tu ikona 8, aby jste mohli přejít přímo k boji nebo k nalodění čety na BATTLE CRUISER.

6 - Nakládání lodí

Zde můžete naložit nebo vyložit loď, přiřadit posádku, prodat loď atd. Nejdříve si vyberete loď, kterou chcete naložit popř. vyložit. Provedete to tak, že nalciknete název lodi vpravo nahoře. Loď musí být na základně. Potom ji obsadíte posádkou, což provedete nalciknutím vrchní ikony, která leží se svými dvěma kolegyněmi asi tak uprostřed obrazovky. Načerpáte palivo (ikona s rukou držící hadici) a můžete nakládat.

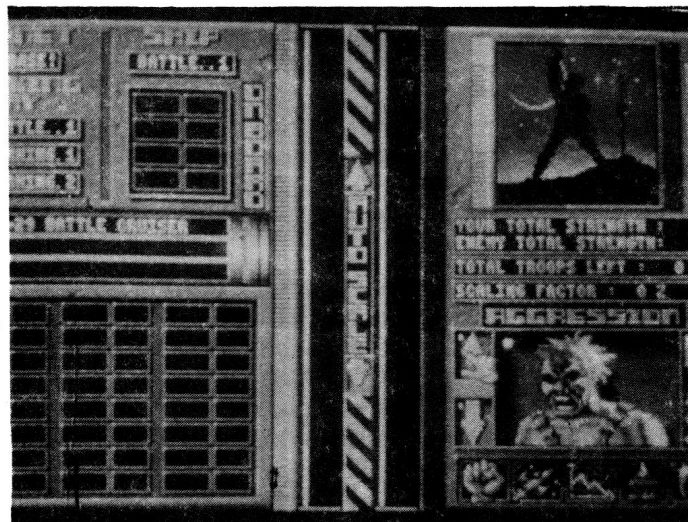
K tomuto účelu slouží sloupce úplně vpravo. Dva nápisy STORES (vyjadřuje zásoby na základně) a IN SHIP (vyjadřuje zásoby v lodi). Pomocí šipek můžete přelévát jednotlivé produkty jako FOOD (potrava), MINERALS (minerály), FUELS (palivo), ENERGY (energie) z lodě na základnu a ze základny na loď. Dále můžete přepravovat civilní osoby, které naložíte pomocí šipek u ikony, na níž je nakreslený panáček. Navíc jsou zde informace o vybrané lodi: SHIP, CIVILIANS, TO CREW (posádka), CAPACITY (nosnost), MAX.FUEL (maximální palivo), PAYLOAD, VALUE. K dalším ikonám. Ikona vyložení a zrušení lodě se nachází pod ikonou posádky. Opět je zde 5 základních ikon pro rychlejší přechod mezi obrazovkami.

7 - Obydlení

V tomto okně můžete umístit zakoupené lodě na planetu (mimo základnu). Vlevo dole jsou údaje jako PLANET (jméno vybrané planety), DOCKING BAY (zde jsou uvedeny názvy lodí nacházejících se na základně). Pokud např. chcete, aby Vám lodě na výrobu potravin produkovaly potravu (FOOD), musíte je nejdříve umístit na planetu a spustit. To provedete následovně: nejdříve si vyberete nakliknutím loď (v našem případě Farming). Tato se náhle objeví v jednom z šesti rámečků vespod obrazovky. Ale ouha, nic nevyrábí. Aby začala pracovat, musíte ještě kliknout na "ON" nad rámečkem. Pokud jste to provedli dobře, objeví se pod rámečkem nápis "running". Když chcete stanici zastavit, nakliknete "OFF" a nápis "running" zmizí. Nyní stanice vyrábí potravu a již se o ni nemusíte dále starat. Obdobným způsobem musíte umístit i stanice na výrobu paliva a minerálů (Mining). Jsou zde umístěny ikony (1,2,3,5).

8 - Vojenské bitvy

Pomocí této volby se stanete generálem svých vojsk. Nejdříve k údajům na obrazovce. Vlevo je blok údajů, kde se nachází informace o Vašich vojenských jednotkách. Jsou zde čety, které jste předtím



vycvičil a koupil v menu 7. Tyto čety jsou ve spodním okně a nacházejí se na té planetě, kterou jste zvolil.

Napravo se nachází několik důležitých zpráv jako "YOUR TOTAL STRENGTH" (Vaše momentální vojenská síla na vybrané planetě) a "ENEMY TOTAL STRENGTH" (což je vojenská síla nepřítele na dané planetě). Hned pod těmito údaji je obrázek, který charakterizuje Vaši agresivitu. No vyzkoušejte si ji měnit šipkami! Dále zde jsou dva sloupce, u kterých je napsáno "AUTOSCALE". Pokud planeta patří Vám, máte levý sloupec. Pokud Vám nepatří a útočíte na ni, máte pravý sloupec. Tento sloupec je jen úpravou měřítka bojujících stran. Vpravo horním rohu se Vám občas objevují neklidné animace, charakterizující vývoj bitvy.

Vlastní bitva probíhá spíše podle číselných ukazatelů, než nějakými obrovskými animacemi. No a přejdeme k problému, jak naložit vojáky a odletět na jinou planetu. Nejprve si musíte koupit bitevní loď (BATTLE CRUISER) a natankovat palivo (2,6). Pak tuto loď naklapnete (v menu 8) a název lodi se Vám objeví v rámečku SHIP. Naložíte vojáky (klapnutím na jednotku se Vám celá přesune na palubu lodi) a vzlétnete (3). Přiletíte na jinou planetu a přistanete. Pak naklapnete volbu 8 a vyložíte čety tím samým způsobem, jak jsme je naložil na mateřské základně. Tímto manévrem vstoupí Vaše čety okamžitě do boje. Můžete samozřejmě patřičně upravit agresivitu. Nacházejí se zde ještě ikony (1,3,5,6 a 7)

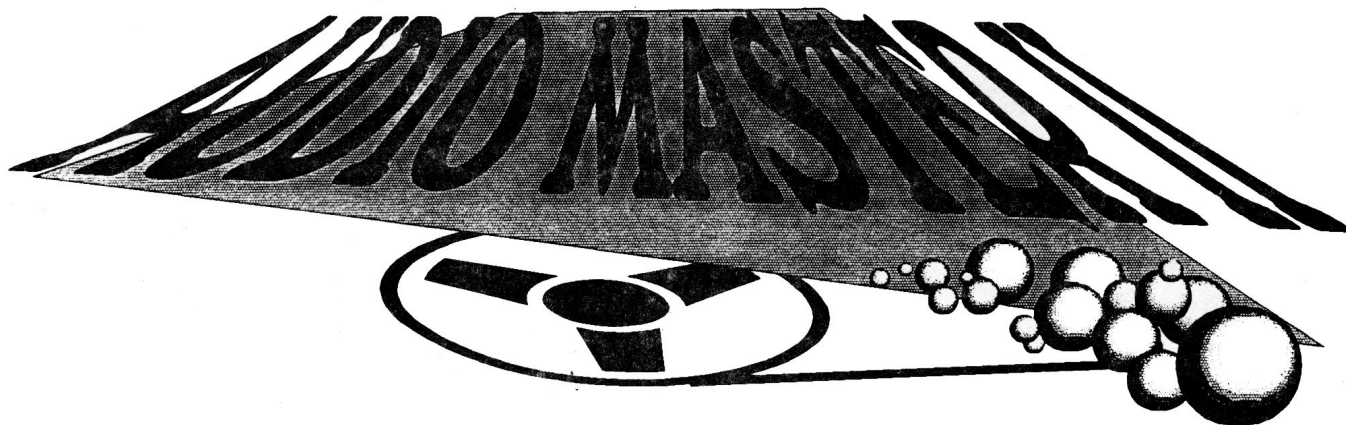
9 - Vyslání špióna

Velice jednoduché použití. Vyberete si planetu, o které nic nevíte, a vyšlete tam nakliknutím ikony špióna. Ten předá okamžitě zprávu o dané planetě do informačního okna.

10 - Diskové operace

V této volbě si můžete nahrát momentální stav hry pomocí příkazů LOAD (nahrání hry), SAVE (uložení hry), NEW GAME (spustí novou hru) nebo FORMAT (zformátuje ukládací disketu). Program se vždy dotazuje na číslo čety.

A co říci závěrem? Věřím, že uveřejněný popis Vám pomůže zvládnout hru a vymyslet mnoho rozličných strategií jak zneškodnit svého soka. Nebudu navrhopvat žádné strategie, abych Vám nezkalil radost ze hry, kterou si určitě oblíbíte.



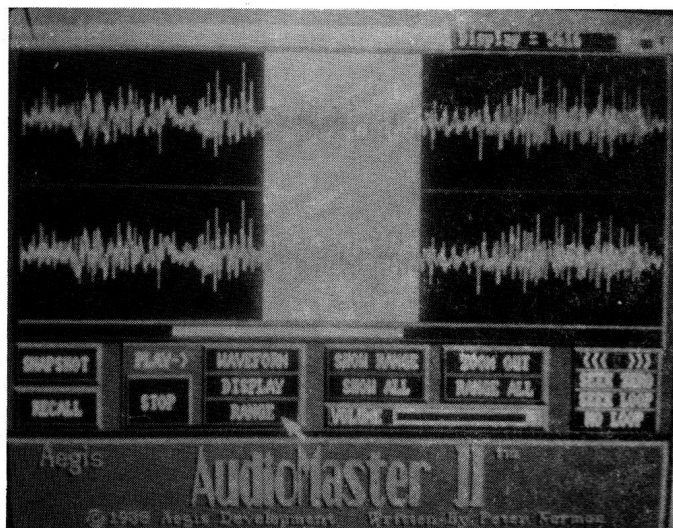
Možná jste si už položili otázku, jak získat nové zvuky do svého hudebního programu. Velice jednoduše! Použijete AUDIO MASTER II. Velikou předností nové verze je, že zde zůstala zachována osvědčená koncepce ovládání, která je ovšem silně přepracována a rozšířena. Nápadný rozdíl je už po nahrání programu. Pro levý a pravý vstupní audio kanál je k dispozici jedno integrované editační okno. Jak už asi tušíte AUDIO MASTER II je plně stereofonní. Pokud vlastníte vhodný sampler, můžete bez problémů samplovat ve stereu. Pokud nechcete stereo, můžete si vyvolat starý osvědčený MONO mód. To co je pro Vás důležité, je kompatibilita k nejrozšířenějším digitizérům. S touto otázkou se vypořádáte v konfiguračním menu AUDIO MASTERu II, kde si můžeme vybrat různé druhy digitizérů. Většina digitizérů se připojuje přes paralelní port a proto jsou k sobě velice kompatibilní. Existuje ovšem několik modelů, které se zapojují do joystickových portů. V konfiguračním menu si můžeme vybrat mezi těmito dvěma typy.

Pro nastavené modely dovoluje AUDIO MASTER II samplovat nejvyšší smplovací frekvenci jak v Mono tak ve Stereo módu. Experti pokládají za přípustnou smplovací frekvenci 30 kHz. AUDIO MASTER II ovšem nechává tuto hranici daleko za sebou. Pokud máte digitizér s vysokým rozsahem, můžete u normální AMIGY samplovat frekvenci 44 kHz (MONO). Když máte AMIGU rozšířenou o procesor 68020, můžete bez problémů samplovat s frekvencí 56 kHz (MONO i STEREO). U standardní AMIGY s procesorem Motorola 68000 je nejvyšší smplovací frekvence na hranici 28 kHz (STEREO). Jak jistě víte, Amiga musí zpracovat dvakrát více materiálu než normálně, a proto je smplovací frekvence nižší, než když smplojujete v MONO módu. Smplovací frekvence musí být vždy nejméně dvakrát vyšší, jak nejvyšší přijímaná frekvence zvukového materiálu. To znamená, že když chcete udržet vysokou kvalitu zvuku s rozsahem do 18 kHz, musíte pracovat se smplovací frekvencí nad 36 kHz. Ovšem o tak vysoké smplovací frekvenci můžeme uvažovat až tehdy, když vypneme vnitřní zvukový filtr, kterým projdou nejvyšší frekvence do 7 kHz. Vypnutí filtru můžeme provést u nových typů AMIGA 500/2000 softwarově. U starých modelů jako je AMIGA 1000 musíme modifikovat hardware. U různých digitizérů může být zvuk zkreslen špatným sladěním nebo nepatrnou nekompatibilitou. Pokud do digitizéru nejde signál, měl by AUDIO MASTER II

zapsat nulovou úroveň. V opačném případě musíte použít funkce AS. Tento program je schopen provést automatické vyladění. Abychom nemuseli program po každém startu stále konfigurovat, můžeme použít funkce "SAVE/LOAD - CONFIG". Touto funkcí jsou zajištěna všechna pevná nastavení v konfiguračním menu. AUDIO MASTER II nabízí uživateli celou škálu možností, jak nastavit program do optimálního stavu. Koho ruší častý výskyt kontrolní otázky "ARE YOU SURE?", jednoduše si ji v menu vypne. Vaše přání je zde rozkazem. Zvláštní funkcí je funkce "ENABLE LOOP LIMIT". Skoro všechny digitalizační programy dovolují opakovat zvuk pouze v délce 128 kB. Toto omezení je způsobeno čipem PAULA, který nemůže adresovat naráz více jak 128 kB. Tuto překážku překonává AUDIO MASTER II použitím hlavního procesoru k podpoře PAULY. Ovšem problém spočívá v tom, že smply v IFF formátu může být dlouhý jen 64 kB a u formátu SONIXu jen 128 kB. Takže ouha! Kdo ale má spolu AUDIO MASTERem II uloženou utilitu "PLAY SOUND" a má své zvuky v RAW formátu, není omezen touto délkou. Uživateli Amigy s pamětí 512 kb tyto problémy odpadají z důvodů malé paměti. Až když máte 2.5 MB paměti, umožníte AUDIO MASTERu II jet opravdu na plný plyn. Ne nelekejte se, pro výrobu malých mono smpplů, jaké se používají u hudebních programů, stačí bohatě 512 kB. Hlavní využití je pro výrobu nástrojů do hudebních programů jako je SONIX nebo MUSIC CONSTRUCTION SET. AUDIO MASTER II je ideální k realizaci hudebního inženýrství. Paleta nástrojů, funkcí a efektů je mnohotvárnější a dokonalejší jak nikdy před tím.

V původním okně vznikne z digitizéru zvukový materiál, který se podobá křivce z osciloskopu. Jakmile se uloží délka smpplu, můžete zvolit smplovací frekvenci. Čím větší je tento rozsah, tím kratší je maximální délka zvuku. Pro dobrou hudební kvalitu je nezbytný korekcí vybavený digitizér. Pokud jsou zvuky tiché, mohou se objevit nepříjemné došumy, které při příliš hlasitém příjmu znějí zkresleně. Od optimálního nastavení ke zkreslenému zvuku je opravdu jen malý kousek. Pokud se nám smppl líbí, můžeme přikročit ke zpracování. Při řadě operací musíte kurzorem, který ovládáte myší, vymezit úsek, který chcete použít. Na tomto úseku (RANGE) můžete použít jak standardní funkce (CUT, COPY, PASTE) tak i speciální. Nyní se z Amigy stává plně elektronizovaná stanice. Můžeme si zde vytvářet na co si vzpomeneme. Stříhat různé zdigitalizo-

vané věty. To pak vznikají důkazy! Velkou výhodou jsou například zvukové efekty. Efekty hrají v populární hudbě důležitou roli a ECHO k tomu přirozeně patří. Zaznamenaný rozsah zvuku se přimixuje až do konce zbývajících vln. Jako parametr jsou modifikovatelná opakování echa v 1/60 sekundy, počet ech a trvání až k vyznění echa. Také změna hlasitosti uvnitř zvukové formy vln je způsob efektu. Pomocí "CHANGE-VOLUME" je amplituda uvnitř rozsahu ovlivnitelná tím, že průběh hlasitosti je obohacován startovou a konečnou hodnotou hlasitosti mezi 0 a 200%. Příliš vysoké hodnoty amplitud jsou omezeny automaticky AUDIO MASTERem II. Jinak by totiž příliš vysoké frekvence měli neblahý vliv na zkreslení zvuku. Velmi všestranně použitelnou funkcí zůstává "MIXWAVEFORMS". Zvuk v COPY bufru může být smíšen se zaznamenaným smplem. Síla zvuku a nepatrně posun výšky tónu jsou před smícháním nastavitelné. Když je zvuk smíchán sám se sebou způsobuje to dokonce "FLANGING-EFFECT". Měl bych se ještě zmínit o softwarových filtrech pro basy, kterými můžete zlepšit zašumělé zvuky. Bohužel neposkytuje tato funkce žádný parametr pro filtrovací frekvenci a nebo filtrovací rezonanci. Z tohoto důvodu nejsou výsledky vždy slyšitelné. Vyzkoušejte si funkci "TUNE-WAVEFORM". Dodatečným použitím vznikne z psího stěkání monstrosní řev. A když už byste chtěli vědět jak mluví Mickey Mouse, AUDIO MASTER II Vám to umožní. Tento požadavek není myšlen jenom na efekty, nýbrž má i určitý význam při vytváření nástrojů pro hudební programy. Chcete-li použít Vaše zvuky v programech jako SONIX, musíte je uložit se správnou výškou a smplovacím úsekem. Hudební software požaduje nejmenší smplovací frekvenci do 8363 Hz. Když digitalizujete s touto zvukovou frekvencí, nebudete výsledky zrovna nadšený. Pro hudební programy má AEGIS AUDIO MASTER II ve svém zvukovém procesoru vestavěnou resamplovací funkci. S touto funkcí můžete zvuky, které byly digitalizovány s vyšší smplovací frekvencí převést na standard a sice beze změny výšky tónu. Takto vyrobené zvuky zní lépe než smply, které jsme skutečně sesamplovali smplovací frekvencí. Jedním z typických zástupců trvale se opakujících vlnových délek je zvuk varhan. Oproti klavíru, který má údery klapků, zůstávají varhany stát. Zvukové vlny těchto zvuků jsou nastaveny pevně, protože se určitá vlnová oblast opakuje. Pomocí dvou značek si můžeme tuto smyčku udělat. Zvuk probíhající



mezi dvěma značkami je po startu stálý. Korekce řídicích značek je věcí výběru. Dobře vybrané smyčky neslyšíme, špatně vybrané se projevují lupáním. Ovšemže nebudeme tyto smyčky vyhledávat sami.

AUDIO MASTER II nám vtom pomůže. Nejlepší smyčkové body se nachází v nulových úrovních vlny. S funkcí "SEEK ZERO" najde program smyčkové body ve vlně. Proto je nulové vyrovnání při nahrávce pro AUDIO MASTER II tak důležité. Při špatném nulovém vyrovnání nenajde software nic nebo špatné nulové body. S funkcí "SEEK LOOP" dává program uživateli tak zvaný současný návrh pro obě nulové značky. Výsledky této funkce jsou velice kvalitní. Při většině zkoušek najdete obstojnou smyčku, přičemž uvedete číslo oktávy (1,3,5) kde má ležet udaný nástroj. Řeč je nejlepší smplovat přes funkci "REAL TIME ECHO".

Co říci závěrem? AUDIO MASTER II je v mnoha bodech vzorem a myslím si, že je to zatím nejlepší program na výrobu a úpravu hudebních nástrojů jaký kdy byl na Amize naprogramován. Přes mnoho funkcí je uživatelsky přátelský a velice jednoduchý na ovládání.

POPIS OBRAZOVKY:

Obrazovka je rozdělena na dvě části. Horní polovina zobrazuje zvukovou křivku s kursory, spodní část je organizována jako ovládací panel, kde se nachází základní funkce Audio Masteru. V horní části jsou tři kursory, jeden hlavní kurzor a dva vyhledávací kursory. Hlavní kurzor si lehce umístíte kam chcete. Vyhledávací kursory jsou na krajích obrazovky. Dá se s nimi pohybovat pokud šipkou najedete na jejich vrchol k ovládacímu čtverečku a držíte levé tlačítko myši. Tyto kursory slouží k vyhledávání harmonických smyček v sesamplovaném zvuku.

Hlavní kurzor slouží k vymezení části zvuku. Vymezení se provede takto. Najedete šipkou na místo odkud chcete vymezit úsek zvuku a zmáčknete levé tlačítko myši. Současně držíte levé tlačítko a posunujete se směrem ke konci vašeho úseku. Až dosáhnete vytčeného cíle pustíte tlačítko. Vyznačený úsek se zobrazí inverzně. S takto vymezeným úsekem si můžeme pomoci funkcí dělat co chceme.

Funkce vyvoláte z horní lišty držetím pravého tlačítka myši. Spodní ovládací panel má následující funkce:

- **WAVE FORM** -Hraje harmonickou smyčku vymezenou vyhledávacími kursory.
- **DISPLAY** -Hraje celou délku zobrazenou v editačním okně.
- **RANGE** -Hraje oblast vymezenou hlavním kurzorem.
- **SNOW RANGE** -Zvětší oblast vymezenou hlavním kurzorem.
- **SHOW ALL** -Zobrazí celý sesamplovaný zvuk.
- **ZOOM OUT** -Výstup ze zmenšení o dvojnásobek.
- **RANGE ALL** -Vymezí celé editační okno.
- **SEEK ZERO** -Vyhledá nejbližší nulový bod v editačním okně.
- **SEEK LOOP** -Vyhledá harmonickou smyčku.
- **NO LOOP&LOOP ON** -Zapíná a vypíná funkce na vyhledávání har. smyček.
- **SNAPSHOT** -Uloží snímek na disk nebo zařízení určené v konfiguračním menu.

POPIS FUNKCÍ

MENU PROJECT

LOAD:

- TO EDIT WINDOW:

Nahráje zvuk z diskety nebo jiného zařízení do editačního okna. V případě, že máme zapnutý STEREO MOD a nahrávka je MONO zeptá se nás program zda chceme převést nahrávku do stera. Po převedení je nahrávka v obou kanálech stejná. Pokud nechceme převést, změní se mód automaticky na MONO.

- TO COPY BUFFER:

Nahráje zvuk do "kopírovacího bufferu" ("kopírovací buffer" je část paměti, která se používá k přechodnému uložení nějaké určité části zvuku.) opět s možností konverze.

- TO RAM Scan\$000000:

Nahráje část paměti od adresy \$000000 o délce 512 kB. V případě, že máme více mapěti chipRAM, tak tuto zobrazí celou až do adresy \$200000. Pozor, přídavná paměť není chipRAM ale fastRAM a je odresována od \$C00000.

- TO RAM Scan\$200000:

Nahráje část paměti od adresy \$200000 v délce 8 MB.

- TO RAM Scan\$C00000:

Nahráje část paměti, která se nazývá fastRAM a je adresovaná od adresy \$C00000. Kolik ji zobrazí, záleží na přídavné paměti Vašeho počítače. V případě rozšíření o 512 kB Vám zobrazí 512 kB.

SAVE:

- WAVE FORM:

Uloží celý zvuk z editačního okna na disketu nebo jiné přihlášené zařízení. Můžete uložit zvuk z levého, pravého nebo z obou kanálů.

- RANGED DATA:

Uloží kursorem vymezený úsek zvuku na disketu nebo do paměti. Před uložením musí vymezit úsek, který má být uložen. Opět možnost výběru kanálu jako v předchozí volbě.

- CONFIGURATION:

Uloží se celkové nastavení AUDIO MASTERu II. Takže, pokud jste si nastavili nějaké parametry v konfiguračním menu "USER OPTIONS", tak budou uloženy a při dalším nahrání programu se nemusí již znovu nastavovat.

SAMPLER:

Touto volbou vyvoláme smplovací program, který nám umožní s vhodným digitizérem smplovat různé zvuky. Zde si můžeme nastavit délku smplovaného zvuku a smplovací kmitočet.

Parametry se mohou nastavit mezi:

SAMPLE SIZE (délka smplu) stereo: od 1000

do 122204 kB mono: od 1000 do 244408 kB

SAMPLE RATE (kmitočet) stereo: od 1999 do

22372 kHz mono: od 1999 do 44744 kHz

Hudební programy umí zpracovat pouze smply s kmitočtem vyšším než 8363 KHz.

MODE:

- MONO:

Přepíná AUDIO MASTER II do módu MONO.

- STEREO:

Přepíná AUDIO MASTER II do módů STEREO.

PRINT:

Tiskne zvukovou křivku na tiskárnu.

QUIT:

Ukončení programu.

MENU EDIT 1

CUT:

Vyřízne kursorem vymezený úsek a smaže ho. Nenechá ho v bufferu a proto si dávejte pozor než tuto funkci použijete.

COPY:

Okopíruje si kursorem vymezený zvukový úsek do kopírovacího bufferu. Vymezený úsek nesmaže ani nevyřízne. Tento se může přenést na jiné místo pomocí funkce PASTE viz. dále.

PASTE:

Vloží obsah kopírovacího bufferu napravo od místa umístění kursoru. Takže můžeme s pomocí funkce COPY libovolně kopírovat různé úseky zvuků.

CLEAR BUFFER:

Vymaže kopírovací buffer.

REPLACE:

Nahradí kursorem vymezený zvukový úsek obsahem kopírovacího bufferu.

ZERO:

- RANGE:

Dosadí nulovou úroveň signálu do kursorem vymezené oblasti.

- COPY BUFFER:

Dosadí nulovou úroveň signálu do kopírovacího bufferu.

INVERT:

- RANGE:

Pomocí této funkce je možno převrátit vymezený úsek zvuku podél osy y. Takto můžeme použít zvuky pozpátku.

- COPY BUFFER:

To samé udělá v kopírovacím bufferu.

SWAP CHAN:

- RANGE:

Zamění (prohodí) kurzorem vymezenou část zvuku mezi levým a pravým kanálem. Pracuje pouze ve stereo módu.

- COPY BUFFER:

Prohodí levý a pravý kanál v kopírovacím bufferu.

EDIT FREEHAND:

Pomocí této funkce můžeme na určené části zvuku ručně vytvářet průběh zvukové vlny. Šipkou volně tvoříme průběh části vlny. Do normálního módu se vrátíme funkcí "EDIT NORMALY".

EDIT NORMALLY:

Vrací se do normálního módu z funkce Edit Freehand.

CLEAR ALL DATE:

Vymaže celý obsah editačního okna.

MENU EDIT 2

CURSOR TO START:

Přesune levý vyhledávací kurzor na začátek zobrazeného okna.

CURSOR TO END:

Přesune pravý vyhledávací kurzor na konec zobrazeného okna.

REPLICATE LOOP:

Opakuje smyčku, která je vymezená vyhledávacími kursory, na celém zobrazovaném intervalu.

SWAP BUFFER & MAIN:

Zamění obsah editačního okna s kopírovacím bufferem a naopak.

ADD WORK SPACE:

Vloží vynulovanou mezeru na pravo od kurzoru o délce od 500 až 64000 kB. Na tuto hodnotu se funkce dotáže.

MENU SPECIAL FX

ECHO:

Tato funkce přimíchává do zvuku dozvuk až do konce zvukové vlny. Má následující parametry: ECHO RATE - Počet ech. DECAY RATE - Doba trvání vyznění. NUMBER OF ECHOS - Počet opakování echa v 1/60 sekundy.

BACKWARDS:

- RANGE:

Převrátí kurzorem vymezený úsek podle osy x, nebo-li se převrátí shora nahoru a naopak.

- COPY BUFFER:

Ta samá funkce ale v kopírovacím bufferu.

MIX WAVE FORMS:

Touto funkcí se smísí zvuk z kopírovacího bufferu se zvukem v editačním okně. Parametry: VOLUME (hlasitost) od 0% do 100% FLANGE (hranice) od -100 do +100

CHANGE WOLUME:

Změní hlasitost zvuku na zadaném intervalu od startovací úrovně ke koncové úrovni. Parametry: START VOLUME (startovací úroveň) od 0 do 200 END VOLUME (koncová úroveň) od 0 do 200

TUNE WAVE FORM:

Tato funkce slouží k ladění zvuků, např. do hudebních programů. Můžeme zde přesamplovat zvuk na vyšší i nižší kmitočty. Parametry: OCTAVE - zadání oktávy. PITCH - výška tónu. FINE TUNING - jemné ladění. Zmáčknutím pravého tlačítka myši se objeví další menu s následujícími volbami.

SET TARGET RATE FOR RESAMPLING: - Zde můžeme nastavit cílový rozsah pro resamplovanou část zvuku.

MAKE TUNE TONE:

- Jemné doladění tónů.

LOW PAS FILTER:

Tato funkce zapojí na vymezeném úseku vnitřní audio filter, přes který neprojdou příliš vysoké tóny. Propustí tóny do výšky 7000 kHz.

REAL TIME ECHO:

Během samplování se k samplovanému zvuku přimíchá automaticky echo. Velice efektní při samplování řeči. Za chvíli můžete mluvit jako MIKIMAU.

MENU USER OPTIONS

ENABLE OK PROMPTS:

Aktivací funkce se bude při některých důležitých operacích počítač dotazovat, zda si jste jisti svým rozhodnutím. Zapíná otázku "ARE YOU SURE".

ENABLE MIX PRE-SCAN:

ENABLE CUT TO BUFFER:

Při řezání funkcí CUT se obsah nezničí, ale zkopíruje se do kopírovacího bufferu.

ENABLE RAMP PRE-SCAN:

ENABLE AUDIO FILTER:

Zapíná hardwarový audio filter, který nepropustí vyšší frekvence.

CO-ORDINATE DISPLAY:

- POSITION:

Ukazuje pozici kurzoru v paměti počítače číslem v kB.

- TIME:

Ukazuje časovou pozici kurzoru v daném zvuku.

- OFF:

Vypíná ukazatel pozice kurzoru.

SET SNAPSHOT DEFAULT:

Nastavení zařízení, kam má být uložen snímek z Audio Master II (DF0,DF1,RAM,DF2,HH0,JH0,VD)

SET SCREEN COLORS:

Možnost nastavení barev obrazu do takové kombinace, která nám vyhovuje.

SET SAMPLER CONFIG:

Tato funkce dovoluje nastavit parametry sampleru speciálně pro váš hardwarový digitizér. Jdou zde nastavit hodnoty pro samplování stereo, mono, typ připojení digitizéru (paralelní, joystickové porty), hodnota VOX atd.

ENABLE LOOP LIMIT:

Protože hudební software je schopen zpracovat zvuky dlouhé pouze 128 kB je zde tato funkce, která při aktivaci nedovolí samplovat delší úsek než 128 kB.

SET TYPE OF WAVE FORM:

Zde si můžeme nastavit formát, v kterém má být uložen sesamplovaný zvuk. Jsou zde formáty programu SONIX a pak formát IFF. Formát IFF používá drtivá většina hudebních programů.

PeP

RESET

ANKETNÍ KUPON

1) Věk.....let

2) Vlastním Amigu:

- a) 500
- b) 1000
- c) 2000
- d) jiný typ - uveďte.....

3) Na AMIZE se zajímám především o:

- a) hry
- b) grafiku a animace
- c) hudbu
- d) využití v praxi (užitkové a systémové programy)
- e) programování

4) V RESETu bych uvítal zejména popis tohoto programu:.....

Vyhovující odpověď zakroužkujte a u otázky č.3 můžete zakroužkovat i více odpovědí.

Možnost předplatného Podmínky inzerce

Na této straně jsou dva abonentní kupóny, pomocí nichž si můžete RESET objednat. Předplatné na celý rok činí 176,- Kčs, tedy 22,- Kčs za jedno číslo.

V případě, že si chcete objednat jen některé čísla (ovšem už za cenu 25,- Kčs/ks), vyznačte tato na rubu složky ve zprávě pro příjemce. Veškeré platby poukazujte žlutou složkou na adresu redakce.

Inzeráty se přijímají pouze na originálním kupónu, který naleznete na následující straně.

Cena za uveřejnění privátního inzerátu je poplatek 10,- Kčs, který uhradíte žlutou složkou typu C na adresu redakce.

Cena plošné reklamy včetně grafické úpravy je 15,- Kčs za 1 cm².

Možnost předplatného Podmínky inzerce

Kupón pro inzerci v RESETu		
Jméno:.....	Text inzerátu: _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	
Příjmení:.....		
Podpis:.....		
Prosíme, nezapomeňte uvést v textu inzerátu svou adresu nebo telefon!!!		



Abonentní kupón 1991



Závazně objednávám

☐ RESET - všech 8 čísel 176 Kčs

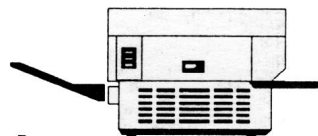
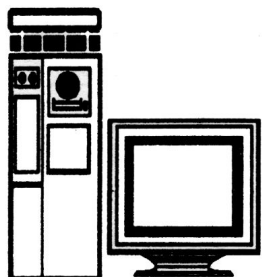
☐ RESET - pouze.....čísel * 25,- Kčs Kčs

Jméno.....Ulice.....

Obec.....PSČ.....Podpis.....

Vydavatelé, soukromníci, podniky a všichni ostatní...

- * Chcete vydat knihu, brožuru, časopis apod.?
- * Potřebujete zhotovit formuláře, dopisní papíry, navštívenky, složenký a ostatní tolik potřebné věci?
- * Chcete vyhotovit jakékoliv podklady pro tisk?
- * Potřebujete vyrobit reklamní letáky a jiné?



P a k p r á v ě p r o V á s j e z d e

DTP Center

počítačová sazba - programování

Mimo výše uvedené příklady, jsme prakticky schopni zhotovit jakoukoliv sazbu, podle podkladů, dodaných zákazníkem.

Jsme však také schopni podat vlastní grafický návrh, včetně realizace jeho zpracování.

Pracujeme s nejmodernější technikou.

Podklady pro tisk vyhotovujeme na laserových tiskárnách v nejvyšší kvalitě.

POZOR - zajistíme tisk na ofsetové tiskárně.

**Profesionální zpracování, rychlost,
kvalitu - to vše Vám chceme nabídnout.**



**Informace a objednávky na tel:
(05)636444 nebo (05)330241**

