AMIGA

INSIDER / NEWS

č. 3

cena: 29 Kč / 34 SK

Amiga Insider koupil Amiga News ...

(čtěte uvnitř)

project walker
amiga surfer
zip drive
breathless
a další věci ...

amigame

52 stran

duben 1996

AMIGA 1200 MAGIC

za 13.100,- Kč s DPH

iomega ZipDrive externí

za 7.390,- Kč s DPH

I vy můžete nakupovat za tyto ceny.

Máte-li ovšem

insider access card

Máte-li Insider Access Card máte:
předplatné časopisu s cover diskem na celý rok
herní přílohu s cover diskem 3x do roka
přístup na LocalNet BBS
100,- Kč voucher při druhém nákupu
a samozřejmě nákup za nižší než velkoobchodní ceny

local infinity computers s.r.o.
130 00 Praha 3, Přemyslovská 14, tel.: 627 22 85, 627 22 86, fax: 627 31 07
- oficiální distributor AMIGA pro Českou Republiku
- výhradní zastoupení QuickJoy, Datalux, JoyPlus, MT Multimedia pro ČR a SR

mimochodem...

Ne teda, že bych o tom chtěl mluvit, ale asi mi nic jiného nezbývá. Už je to tak, držíte v ruce další číslo našeho občasníku. Nerad to přiznávám, ale původním záměrem opravdu bylo vydávat měsíčník. Leč, jak jste si již mohli všimnout, zůstalo toliko u záměru. Důvody, které způsobily toto odporné zdržení, jsem již kdesi v minulém čísle zmiňoval. Dokonce i Horák připojil pár vysvětlujících řádek, a to už je co říct.

Naskýtá se samozřejmě otázka, zda hodláme tento plátek vydávat i nadále s touto poněkud trapnou periodicitou. Tedy opět k záměrům. Nehodláme. Ovšem záměry jsou jedna věc, realita je věc druhá. Takže uvidíme.

Ale zpátky k časopisu. Je vždycky trochu obtížné vysvětlovat, proč ten který časopis vypadá zrovna tak, jak vypadá, proč se v něm píše pouze o věcech, které naprosto nikoho nezajímají, proč neuveřejňujeme fotoseriály atraktivních blondýnek a podobně. Pokusím se vám k tomu něco říct. Takže:

Definitivní koncepce skladby časopisu zatím neexistuje. Kdyby totiž existovala, znamenalo by to, že již není co zlepšovat a že se časopis tím pádem nebude dále vyvíjet. Což je samozřejmě blbost. Propadat panice, alkoholu a depresím však není nezbytně nutné. Nemáme sice koncepci, ale zato disponujeme pěknou řádkou nových redaktorů. A všichni se na vás hodláme pořádně přiživit... ...sakra, co to kecám?

Chtěl jsem říct, že v současném obsazení redakce je dosti reálná šance zaplnit časopis o něco zajímavějšími informacemi, než tomu bylo doposud. Alespoň Horák to tvrdí a koneckonců naděje přeci umírá poslední. Doufejme tedy, že články v následujících číslech nebudou vznikat za stejně pohnutých okolností jako první verze tohoto úvodníku, která se rodila na svět asi takhle: ...to se vlastně ani nedá otisknout.

Ať už se ale situace bude vyvíjet jakkoliv, jedna věc by měla být téměř jistá. Touto věcí je původ článků a recenzí otiskovaných v tomto časopisu. Domníváme se totiž, že když už člověk o něčem píše, měl by vědět, co říká. Což v praxi znamená, že recenzuje-li hru, zahraje si ji, popisuje-li hardware, vyzkouší ho, vykládá-li o softwaru, alespoň si ho nainstaluje atd.

Neradi bychom totiž dopadli jako jeden blíže nejmenovaný český časopis, který má ve zvyku bez mrknutí oka vydávat cizí práci za svůj vlastní výtvor. Nemá cenu se tady rozepisovat o tom, nakolik je vykrádání časopisů Amiga Format, Amiga Shopper, Amiga Computing aj. legitimní (sami například používáme mírně upravený cover picture SYSTEM, za jehož výchozí design je zodpovědný někdo jiný), nechci ani hodnotit překladatelské schopnosti této mnohdy moralizující redakce. Stranou ponechám i svůj osobní názor na to, že je možné objektivně popsat něco, co jsem nikdy v životě neviděl.

Ale abych to neprotahoval. Převzatým věcem se v zájmu aktuálnosti občas člověk neubrání, ale nic se nemá přehánět. Lidé od nás se snaží jít trochu jinou cestou, než bylo popsáno výše. Doufáme, že to pro vás bude přínosem.

Jedna věc mi ale na našich redaktorech opravdu vadí. S fotoseriálem atraktivních blondýnek nepřišel ani jeden.

Tomík

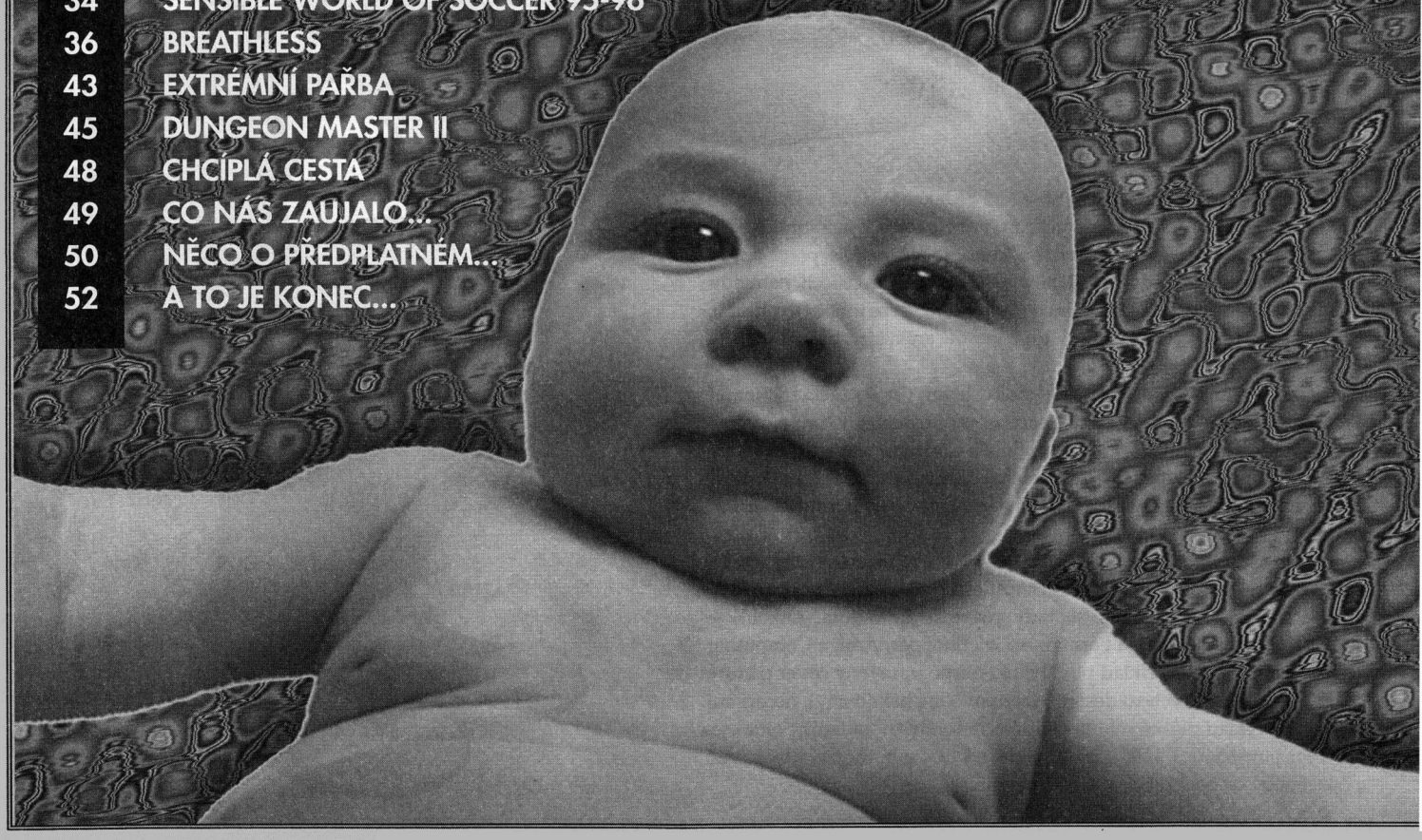
P.S.: Dostanete-li toto číslo ohryzané v rozích, není to nic neobvyklého. Horák si koupil psa. Pes ohryzává všechno, co vidí.

z vopsachu vybíráme:

6 ALTE GESICHTE, ABER NEUE IDEEN...
6 NĚCO NA ZAHŘÁTÍ
8 A1200 SURFER
10 PROJECT WALKER
12 AMIGA 4000 TOWER
14 WHAT'S GOING ON?
15 CO SE (SNAD) CHYSTÁ ...
18 TOOLMANAGER
20 LAST ACTION HERO
22 ZIPDRIVE, TENTOKRÁT SERIÓZNĚ...
28 ARCHANDLER
30 TOOLS DAEMON
31 AMIGAME
32 BUDE-NEBUDE
34 SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95-96
36 BREATHLESS
43 EXTRÉMNÍ PAŘBA
45 DUNGEON MASTER II
48 CHCÍPLÁ CESTA
49 CO NÁS ZAUJALO...
50 NĚCO O PŘEDPLATNÉM...
52 A TO JE KONEC...

AMIGA INSIDER / NEWS

vydává a platí:
Local Infinity Computers s.r.o.
Štěpán Horák
grafická úprava, sazba, výroba atd.:
grafické studio Local Infinity s.r.o.
Tomáš Růžička
šéfredaktor:
Vlastimil Král
redakce:
Karel Kašpárek
Martin Kašpárek
Václav Valeš
Ondřej Zíma
chyby kontroluje (má-li čas a chuť):
Haňulka Honusová
nevíme-li, kudy kam, poradí:
Josef (Don Pepé) Zirnsák, x-3m graphics
adresa redakce, "obchodní" adresa (objednávky a předplatné) pro ČR a SR:
Amiga Insider / Local Infinity Computers s.r.o.
130 00 Praha 3, Přemyslovská 14
tel.: 02/627 22 85-6, 627 49 23-4, fax: 02/627 31 07
Kon Tiky
040 01 Košice, Hlavná 70 (vo dvore)
tel.: 095/622 84 35, fax/zazn.: 095 / 622 84 55
registrační značka:
MK ČR 6822
distribuci zajišťují:
P.N.S. a.s., Transpress a.s., Klub602 - Martinská, PC Shop - Vladislavova, AmigaInfo - Šumavská a další distributoři
za obsah a původnost článků odpovídá autor



o nás pro vás...

Všem příznivcům počítačů AMIGA v České rupublice a na Slovensku, především bych chtěl pozdravit všechny příznivce časopisu AMIGA News, kteří jistě prožili několik dlouhých a nepříjemných dnů poté, co se jim dostalo do rukou 13. číslo jejich oblíbeného časopisu. Již pohled na čtvrtou stranu obálky byl více než výmluvný "A TO JE KONEC", stálo napříč napsáno. Tato informace se přihlásila o slovo jako blesk z čistého nebe. V tu chvíli padaly ve všech koutech naší republiky stávající, ale i té bývalé, otázky typu Proč?, Co se děje? ... atd. Ale pozorné oko čtenáře si jistě všimlo nenápadného textu v pravém dolním rohu "možná ale ..."

Jistě jste ho rychle otevřeli a jako první jste začali číst sloupek šéfredaktora. Již po přečtení prvních řádků se zdálo jasné, že rozhodnutí vydavatele je konečné a podobný názor sdílel i šéfredaktor. Věřím tomu, že v tuto chvíli se tábor optimistů značně zúžil, vaše nálada se spíš stávala nostalgickou a začali jste si pokládat otázku, co bude s tímto skvělým časopisem dál. Závěr tohoto sloupku skrýval určitou naději v možnosti, že se najde někdo, kdo celý časopis včetně redakce odkoupí. V případě, že by se tak nestalo, celá amigistická veřejnost by přišla o vskutku nejkvalitnější český amigovský časopis na našem trhu. Redakce by se rozpadla, někteří redaktoři by publikovali samostatně v konkurenčních periodikách a Vám čtenářům by zbyly oči pro pláč.

Protože jsme si vědomi nepříjemných dopadů, které způsobila dlouhá odmlka ve vydávání časopisu Amiga Insider (blíže v č.2) a tím se zvýšil náskok konkurenčních periodik, který není dán ani tak kvalitou a objektivitou článků jako spíše jejich pravidelností, rozhodli jsme se k razantnímu jednání, které by mělo spojit tradici časopisu AMIGA News s novými možnostmi, které se v tuto chvíli nabízejí.

Tímto si pokládám za čest Vám jménem celého kolektivu společnosti Local Infinity Computers s.r.o. oznámit, že naše společnost po dlouhém a složitém jednání s vlastníky a šefredaktorem zakoupila veškerá vydavatelská a ostatní související práva na časopis AMIGA News od společnosti Amiga Info. Je jisté, že se najdou lidé, kteří nejsou touto zprávou nadšeni, ale do budoucna se s tím bohužel budou muset vyrovnat.

A teď něco, co zajímá v tuto chvíli snad každého příznivce počítačů Amiga. Naším záměrem je vytvořit fúzí Amiga News a Amiga Insider časopis, který bude moci čerpat z minulosti a zároveň umožnit podmínky pro jeho další rozvoj. Chceme se stát referenčním časopisem, který pro svůj obsah, rozsah stran a všestrannost pravidelných rubrik spojených s přímou odpovědností autorů za jejich objektivitu získá nejširší možné řady čtenářů. Toto byl hlavní důvod, proč jsme se pro koupi tohoto titulu rozhodli.

Do budoucna se na pultech specializovaných prodejen či novinových stánků na území České i Slovenské republiky budete setkávat s časopisem AMIGA Insider / News. Tento časopis chceme psát tak, aby byl srozumitelný všem skupinám čtenářů, kteří si v něm najdou svou rubriku. Proto se může stát, že někomu možná nebude vyhovovat styl, jakým jsou články či názvy rubrik psány, ale my píšeme především pro těch 80% uživatelů Amig, kteří se vyznačují především zájmem o hry a všeobecné informace. Doufáme však, že i těch zbývajících 20% bude spokojeno s obsahem především první části časopisu, kterou chceme věnovat recenzím na software, hardware a přehled novinek jak z domova, tak i ze světa.

To jsme již u vlastního členění našeho časopisu. Zde Vás chci požádat o maximální spolupráci při dolaďování celkové koncepce. Přímo Vás prosím o kritické, ale zároveň konkrétní poznámky k čemukoliv, co se Vám na našem časopisu nebude líbit. Proto bych na tomto místě rád otevřel polemiku o skladbě našeho nového časopisu AMIGA Insider / News. Dovolím si jako první předložit náš návrh, jak by měl časopis podle našeho mínění do budoucna vypadat.

Již na první pohled Vás jistě upoutá celobarevná obálka, která vystřídala jednobarevnou obálku z prvního průkopnického čísla advoubarevnou z druhého číslo. Tato obálka sice prodražila časopis, ale bylo to přání většiny čtenářů, takže budiž. Tímto je rozhodnuto, že se i do budoucna budete střetávat s barvou a já doufám, že nejenom na obálce.

Rozsah stran, které chceme věnovat čistě jenom informacím o Amize, není a nikdy nebude stálý. Je velice riskantní slibovat vám například 64 stran a nakonec jich vydat o několik méně. V současné době si ovšem při porovnání růstu ceny a počtu stran myslím, že činíme správně (jen tak pro úplnost od prvního čísla se počet skoro zdvojnásobil (1./28 str., 2/40 str., 3/52 str.)). Tento trend chceme zachovat i do budoucna. A právě zde mají nespornou výhodu předplatitelé, kterým se předplatné nebude doúčtovávat a tak ti z vás, kdo zaplatili za časopis 12 korun, mají vlastně časopis za 24 korun čili de facto ušetřili polovinu stávajícího předplatného. Není vyloučeno, že se takovéto situace budou do budoucna opakovat, ale vždy ku prospěchu Vás předplatitelů.

Počet stran doufám ovlivní i inzerce, která se bude coby speciální "rubrika" pravděpodobně nacházet uprostřed časopisu. Kromě klasických inzerátů uvažujeme také o možnosti inzerovat formou placených recenzí produktů jednotlivých firem s tím, že neneseme za zveřejněný obsah a jeho objektivitu zodpovědnost. Tím opět vzroste počet stran a vy se doufám setkáte s nabídkou firem, které se svým sortimentem výrobků dotýkají platformy Amigy. Jestli se Vám tato rubrika nebude líbit, stačí ji vytrhnout. Skladba stránek bude taková, že v žádném případě nepoškodíte časopis a nepřijdete při vystřihování různých kuponů či objednávkových listů o obsah na druhé straně listu.

Dokonce nechceme určovat ani přesný počet stran na konkrétní rubriku, protože tím si ubíráme možnost dolaďovat a zlepšovat vlastní obsahovou a grafickou úroveň časopisu. A zde je právě dostatečný prostor proto, abyste vy čtenáři mohli zasahovat do celkové skladby časopisu. V tomto okamžiku jsou zde následující rubriky: Software, Hardware, Systém, AMIGAME a Extrémní pařba. Od příštího čísla chceme uvést rubriku Inzerce a Multimedia. V této rubrice chceme dát prostor i jiným platformám než je Amiga, a to formou vzájemného porovnání produktů na jednotlivých platformách.

Dalším naším záměrem je vydávat zhruba jednou za tři nebo čtyři měsíce samostatnou přílohu AMIGA News, která bude vždy zaměřena na jednu oblast. Zatím nemáme jasno, jestli se má týkat jenom her či má být spíše všeobecná. Další nejasno je kolem nosiče dat (rozhodujeme se mezi CD a disketou). Zkuste nám proto napsat svůj názor na tuto přílohu.

Snad jen pár informací pro bývalé předplatitele časopisu AMIGA News. Ti z Vás, kdo si časopis předplatili, ho budou samozřejmě dostávat dál, ale vzhledem k tomu, že Amiga News byl dvouměsíčník a náš časopis je měsíčník, myslím, že by bylo správné i vůči ostatním předplatitelům doplatit rozdíl předplatného. Tímto ovšem nechci nikoho nutit. Vy, kdož se pro doplacení předplatného nerozhodnete, budete dostávat časopis až do vypršení svého kreditu.

Štěpán Horák

alte gesichte, aber neue ideen...

Kdo jsem, již víte, takže rovnou k věci. Jde samozřejmě o Amigu. Jako naši čtenáři jste jistě (možná i zatvrzelí) příznivci Amigy, ale je Amiga je pořád jenom počítač a jako taková také musí sloužit. A k tomu je samozřejmě potřebný především software a dobře zázemí. O to vše se snažíme. Pokud jde o mě, mohu a chci přispět tím, co umím. Je jasné, že Amiga potřebuje **standardní** české prostředí. Dnes jich existuje několik a to je neudržitelná situace. Také by se měla sjednotit terminologie. Na obojím budu rád spolupracovat. Lokalizace se ovšem musí týkat i softwaru Amiga Magic (doufejme, že AT bude mít víc podobných dobrých nápadů) a snad se objeví i další dobrý software (třeba český). A samozřejmě je tu PD software.

Předsevzal jsem si toho hodně - spolupráci na lokalizaci systému a dodávaného softwaru a ještě navíc bych chtěl shromáždit (a lokalizovat) sadu PD utilit vylepšujících systém. O mnohých z nich jste se již dočetli nebo dočtete v tomto časopisu. Jsem ovšem jen člověk (pochybovačům mohu předložit rodný list a další doklady) a tak si realizace těchto plánů vyžádá nějaký čas. Navíc řadu věcí je lépe důkladněji promyslet (nechtěl bych, aby české prostředí Amigy dopadlo jako česká Windows 95 - pokud pracujete s PC, jistě víte, co myslím).

Rok 1996 bude v počítačové branži dosti tvrdý. Konkurence se vyostřuje a navíc PC opravdu pokročila - neztotožňuji se šíleným obdivem Windows 95, ale musím uznat, že konečně již PC vypadá jako počítač. Pro Amigu je nyní důležité zvýšení výkonu hardwaru - jestliže je na PC standardem Pentium, nemůžeme dlouhodobě vystačit s 68020. To vše ovšem leží v rukou AT. Pokud AT splní své sliby (píši o nich v dalších článcích), je Amiga na dobré cestě. Dlouhodobě je však nutností přechod na PowerPC. V našich podmínkách pak je naprosto nezbytné přizpůsobení se národnímu prostředí. Zde nás může inspirovat Macintosh. Je to vlastně prosté - ve skutečnosti jde přece pouze o kompatibilitu na úrovni dat. Vše ostatní je spíše marketingová záležitost. Pokud můj textový procesor má všechny běžné funkce, umí pracovat s běžnými formáty (T602, Word) a má kontrolu českého pravopisu, je úplně jedno, na čem funguje. S vhodným "kancelářským" softwarem je Amiga ideální domácí počítač, který navíc nezůstává ani stranou moderních trendů.

V tom nám samozřejmě můžete pomoci i vy, naši čtenáři. Uvítáme všechny vaše návrhy a iniciativy zaslané redakci. A nemá smysl zastírat, že k tomu potřebujeme i vaše peněženky (samozřejmě ne celé). Jde například právě o textový procesor, což je klíčová aplikace každého počítače. Když si ho koupí dost lidí, může být cena rozumná a přesto jeho tvůrce se mu bude moci plně věnovat. Vytvoří-li se dostatečně velká a hlavně aktivní obec uživatelů, má Amiga v českých zemích naději.

Myslím, že jsem napovídal již dost, takže teď Vám již jen přeji příjemné počtení.

Vlasta Král

pár slov pro zahřátí...

Internetovské šílenství, WWW horečka, standardy, spousta zkratek a co z toho plyne pro Amigu

Nejžhavějším tématem dneška je Internet. Díky konkurenci poskytovatelů připojení se také u nás (alespoň ve velkých městech, samozřejmě především v Praze) stal Internet dostupným i pro běžné smrtelníky. O situaci v USA nemá asi smysl mluvit (někteří Američané snad po Síti vykonávají i základní tělesné potřeby) a Německo zažívá invazi Internetu právě nyní. Poučný je pohled do dubnového čísla německého Amiga Magazínu. On-line služby jsou hlavním tématem a internetovskými adresami se časopis jen hemží. Není divu, německý Telecom, ač také monopolní, nabízí službu T-Online (německý videotext), k níž můžete přistupovat z celého Německa za místní hovorné plus rozumný poplatek a ta nyní poskytuje též bránu do Internetu.

O Internetu bylo již napsáno hodně moudrých i nemoudrých pojednání, avšak málokdo se zatím zamýšlel nad tím, co to znamená pro Amigu (alespoň u nás). A tak jsem se rozhodl vás oblažit vlastními moudry. Internet stojí na řadě zkratek - tedy standardů. Naprostým základem je protokol TCP/IP, který obstarává přenos dat. A druhým důležitým standardem je jazyk HTML, v němž se tvoří naparáděné stránky pro World Wide Web. Je nepochybné, že právě Web se rozhodující měrou zasloužil o explozívní rozmach Internetu. Dokáže s ním pracovat každý bl..., tedy nezkušený uživatel a obrázky a multimediální prvky podstatně zvyšují celkovou přitažlivost Internetu. Z dalších standardů stojí za zmínku snad ještě MIME - standard pro multimediální elektronickou poštu. Ovšem hlavní páteří Internetu jsou TCP/IP a HTML. Protokol TCP/IP je nezávislý na hardwaru a operačních systémech, právě díky němu můžete spojit vše od sálových monster až po domácí počítače. Totéž platí o jazyku HTML. Ten ještě pořád prochází bouřlivým vývojem. Verze 2.0 je již plně kodifikovaná, na dopracování standardu HTML 3.0 se stále pracuje (dnes se vychází z předběžného návrhu). HTML 3.0 by měl být jazyk schopný tvořit opravdu složité dokumenty, srovnatelné s produkty profesionálních textových procesorů. Do značné míry vychází z jazyka SGML, oproti němu je však záměrně jednodušší. SGML je standard vyvinutý pro elektronickou výměnu složitě formátované dokumentace, hlavně pro technickou dokumentaci. Ve světě osobních počítačů zatím moc známý není (z pochopitelných důvodů výrobci programů raději zůstávají u vlastních formátů), ovšem ve špičkových průmyslových aplikacích (například v leteckém průmyslu) má značný význam. HTML 3.0 má definovat standard pro tabulky, pro interaktivní formulář a další rafinovanosti. A teď k tomu přibyla ještě další věc - jazyk Java. Ten firma Sun původně vyvíjela pro interaktivní televizi, avšak nakonec zjistila, že se velmi dobře uplatní právě v Internetu. Zatím totiž byly stránky WWW dosti pasivní (jazyk HTML ovšem určitou omezenou interaktivitu umožňuje také). Jazyk Java totiž WWW stránky "oživuje", ostatně první aplikací byly právě animace. Java je podobná jazyku C++, ale v něčem je proti němu zjednodušená. Samozřejmě je to objektový jazyk, podporující práci v síti a opět nezávislý na platformě. Je to totiž interpretovaný jazyk. Pomocí Javy se již dnes tvoří tzv. aplety - fragmenty programového kódu, které si HTML stránka podle potřeby nahrává ze Sítě. Kombinace HTML 3.0 plus Java by tak měla umožnit tvorbu globálně distribuovaných aplikací.

Teď si zřejmě říkáte, to je sice zajímavé, ale jaký to má význam pro nás amigisty? Možná že velký. Jak jsem již několikrát zdůraznil, všechny tyto standardy jsou nezávislé na platformě - to je jedna z hlavních zásad

Internetu. V našich podmínkách to pak znamená, že nepotřebujete "Wintel" (tedy PC s procesorem Intel pracující pod Windows). Amiga Technologies naštěstí poznala příležitost a vyrukovala s kompletem Amiga Surfer. Jistě je mu možné ledaco vytknout (v našich zemích též cenu), ale je to krok správným směrem.

Uvědomte si jednu věc: tvorba specializovaných aplikací je drahá a ačkoli nabídka software pro Amigu stále existuje, hlavní proud je přece jen jinde. To mohou internetovské standardy změnit. Stačí mít pouze prohlížeč (browser) podporující HTML 3.0 a interpret jazyka Java. Dokumenty v HTML a aplikace Javy pak budou fungovat i na Amize, ačkoli pro ni nebudou nijak speciálně upraveny. Je na prohlížeči a interpretu, jak využije možností Amigy. A tím se otevírá prostor pro zajímavé vize. HTML 3.0 a Java mohou vytvořit aplikace, které bez úprav budou fungovat na PC (pod Windows 3.1x, Windows 95, Windows NT, OS/2), na Macintoshi, na Amize a třeba i na unixových strojích. Ostatně pokud se podaří realizovat plány některých firem, k Internetu půjde připojit i běžné přístroje z oblasti spotřební elektroniky (je to však třeba brát s rezervou, osobně nepovažuji multimediální kávovar či mikrovlnou troubu za tak důležité, ale v USA mohou být jiného názoru). V nabídce aplikací by si pak byly různé platformy rovnocenné. Mnozí jistě namítnou, že telekomunikační "vyspělost" naší země těmhle plánům stejně přistřihne křídla. To je bohužel pravda, avšak dokumenty HTML a aplikace Javy se nemusí šířit jen po Internetu. Stejně dobře je lze uložit na nejdůležitější médium dneška - CD-ROM. Disky CD-ROM ve formátu ISO 9660 jsou čitelné na všech platformách a pokud budou používat HTML 3.0 a Javu, budou na všech platformách také použitelné.

S aplikacemi v angličtině by to mělo být snadné, avšak jako obvykle určitý problém bude představovat náš jazyk, konkrétně kódování češtiny, jež se na různých platformách liší. Není to však neřešitelné. Již současný standard HTML nabízí rozhraní CGI (Common Gateway Interface), které je schopno HTML stránky dynamicky vytvářet až při čtení. A právě toho se využívá k interpretaci stránek pro různé kódové stránky. Už dnes této technologie využívá elektronický sci-fi magazín AmberZine. Pro Amigu lze použí t běžně nabízené kódování KOI8, pokud se prosadí i nějaké jiné kódování, neměl by být problém je doplnit.

Když se necháme trochu unášet fantazií, můžeme si představit CD disky s českými encyklopediemi, multimediálními slovníky, atlasy světa, rostlin a živočichů, jež jsou použitelné na Amize stejně dobře jako na PC a Macu. Bylo by to samozřejmě ekonomicky výhodné i pro výrobce, protože by jim stačilo vytvořit pouze jednu verzi (což ovšem dělají již dnes, jenže pak je ta verze jen pro Windows). Ve spojení s Internetem by navíc bylo velice snadné zařídit průběžnou aktualizaci dat (základní masa informací by zůstávala na CD-ROM, novinky a změny byste si mohli přitáhnout po Síti). V Německu se již objevila první vlaštovka tohoto druhu, CD- ROM "Online Library" 1", kterou nabízí přední německý dodavatel CD-ROM pro Amigu, Stefan Ossowski. Najdete tam informační všehochuť právě ve formátu HTML.

Samozřejmě existují další podobné standardy. V oblasti složitě formátovaných dokumentů se snaží svůj standard Acrobat prosadit firma Adobe. Ten však zatím na Amize nepřečtete, čtečka však existuje pro Macintosh, takže šanci mají uživatelé emulátoru ShapeShifter. Bez zajímavosti není též standard Porfolio-CD, vyšší, multimediální stupeň "fotografického" standardu PhotoCD. Ten lze číst i na Amize pomocí komerčního programu FolioWorkx. Ovšem internetovské standardy jsou univerzálnější a díky Internetu také rozšířenější.

Jako obvykle mají tyto lákavé vize svůj háček. Aby to vše bylo možné, potřebuje Amiga kvalitní prohlížeč HTML a interpret jazyka Java. Prohlížeče HTML již pro Amigu samozřejmě existují. První byl freewarový AMosaic. Je sice zadarmo, podporuje však jen některé prvky HTML (z nižších verzí standardu) a není příliš stabilní. Součástí balíku Surfer je nový prohlížeč MindWalker. Ten plně podporuje HTML 2.0 a měl by být stabilnější. Podporu tabulek prozatím nemá, ale pracuje se na jeho dalším zlepšování. Přesto zcela nesplnil očekávání mnoha uživatelů.

Velkou naději představuje program IBrowse. To by měl být komerční program od autorů prohlížeče AMosaic. Zatím existuje pouze jeho nehotová demo verze, která je samozřejmě k dosažení na Webu na adrese http://www.omnipresence.con/browse/demo.html Ačkoli není vývoj ještě dokončen, již dnes je zřejmé, že se jedná o novou generaci HTML prohlížečů na Amize. IBrowse podporuje HTML 3.0 a dokonce i některá další rozšíření (k tomu se ještě vrátím). Takže co se týče dokumentů, zdá se, že má Amiga vystaráno.

Horší je to s jazykem Java. Sice proskakují pověsti o vývoji interpretu pro Amigu, ale zatím nemám konkrétní informace. Problém zřejmě bude také představovat rychlost. Interpretovaný kód je samozřejmě podstatně pomalejší než kód zkompilovaný, což na A1200 s CPU 68020 jistě bude znát.

Řešení jsou dvě - softwarové nebo hardwarové. Softwarové spočívá v dostatečně výkonném interpretu nebo dokonce kompilátoru Javy (na PC se již první pokusy objevily, také se vážně uvažuje o kompilaci kódu apletu Javy poté, co jej nahrajete do aplikace). Druhou možností je využít nových procesorů firmy Sun, které jsou speciálně určeny pro podporu Javy. Jsou určeny především pro spotřební elektroniku ("internetovské kávovary") a jejich cena je poměrně nízká, nejjednodušší verze čipu stojí 25 USD. Amiga by pak mohla mít "Java koprocesor", který by podstatně zrychlil zpracování aplikací Javy. Samozřejmě, podaří-li se přechod na PowerPC, bude po problému, PowerPC má dostatečný výkon pro rychlou interpretaci.

Určitým problémem je však vývoj samotných internetovských standardů. Také na Internet vtrhla komerce a firmy si do jazyka HTML doplňují svá vlastní rozšíření. Přední postavení má firma NetScape, která zavedla nejvíce rozšíření HTML, jež lze často správně zobrazit pouze jejím prohlížečem Navigator (který přirozeně je k dispozici prozatím pouze pro Windows). Jistě vás potěší, že IBrowse podporuje i většinu rozšíření firmy NetScape. Ještě větší zmatek existuje ve standardech pro multimediální rozšíření HTML jako je zvuk (tam se hodně prosadila technologie RealAudio) a pohyblivé video.

Tvůrci standardu HTML sice pracují na vlastních standardech, ovšem vývoj komerčních aplikací je mnohem rychlejší a tak se již vytvořilo několik neoficiálních standardů. Doufejme, že se časem prosadí jeden nebo několik málo standardů, jejichž podporu bude možné implementovat také pro Amigu. Nicméně HTML 3.0 a Java stále zůstanou základními kameny, z nichž vždy bude možné vycházet.

Internet nabídl Amize skvělou příležitost. Možná bude právě Internet tím, co zabrání totální "wintelizaci" světa. Řada velkých firem se pod praporem Internetu postavila do šiku proti Microsoftu a Amiga snad bude moci pochodovat po jejich boku.

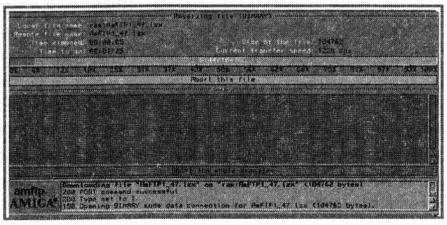
Vlastimil Král

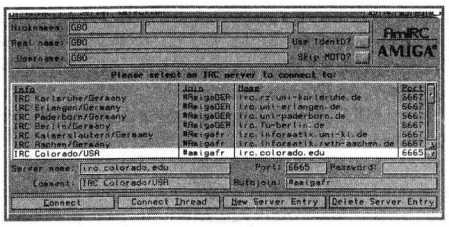
amiga surfer

Uplynulo pár měsíců od doby, kdy ESCOM (resp. AMIGA Technologies) ohlásil, že má v plánu co nejdříve vypustit do světa nový počítač pod názvem AMIGA A1200 SURFER. Mělo se jednat o mírně vylepšenou Amigu 1200, která by mimo jiné měla být téměř okamžitě připojitelná k celosvětové počítačové síti INTERNET. Jak Escom řekl, tak se i málem stalo.

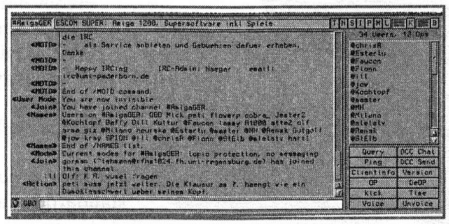
Amiga získala silné postavení v oblasti multimédií a nyní se snaží dobýt i Internet. Jelikož se nám tento počítač podařilo sehnat na otestování, rádi se s Vámi podělíme o naše dojmy. Ti, co čekali něco nového, budou zřejmě zklamáni. Jedná se v podstatě o Amigu MAGIC, která je již nějakou dobu v prodeji. Ovšem rozdíly tu samozřejmě jsou. Po rozbalení krabice s nápisem "AMIGA SURFER Let's start making sense" je rozdíl hned patrný v tom, že zde najdete kromě počítače externí modem. Tato drobná věc je vlastně hlavní rozdíl mezi balením MAGIC a SURFER.

Nezdržujeme se zkoumáním manuálů (mimochodem kompletně v němčině) a hned připojujeme počítač k monitoru. Na tomto místě bych se měl zmínit, že SURFER už obsahuje interní 2.5" harddisk o velikosti 250MB. Hned po zapnutí a po nabootování se nám objeví obrazovka s výběrem jazyka, kterým s vámi bude Workbench a veškeré programy komunikovat. Bohužel češtinu zde zatím nenajdete. Po volbě se objeví další obrazovka s výběrem 16 zemí taktéž potřebných pro lokalizaci. Po kliknutí na ikonu té příslušné země se vás ještě počítač zeptá, jestli je vše v pořádku, a můžete zvolit SAVE. Po tomto úvodním nastavení prostředí se už dostanete do Workbenche. Zde je hned vidět, že harddisk je rozdělen na dvě části - Workbench (asi 20MB) a na Work (asi 220MB). Zde jsem narazil na první problém. Jistě se najdou tací, kterým toto nastavení



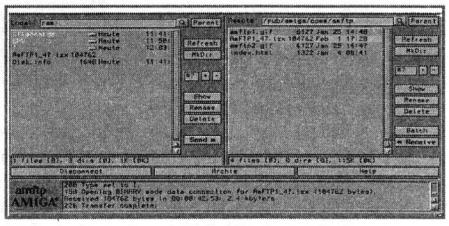


nebude vyhovovat a budou si ho chtít změnit. V podstatě to není žádný problém, program HDToolBox najdou ve WorkBenchi nebo na disketě INSTALL, která je součástí instalace Workbenche 3.1. Ale právě instalační diskety Workbenche 3.1 jsou jediné, které v balíku SURFERa najdete. Všechen potřebný software je už nainstalován na harddisku.



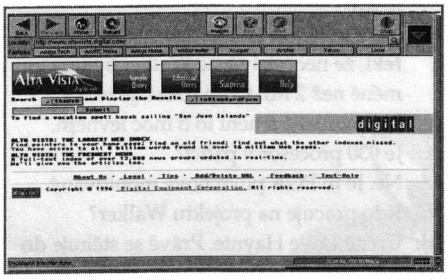
Na partitionu WORK jsou dva adresáře - INTERNET a PRUDUCTIVITY. Nejprve se podívejme na PRODUCTIVITY. V tomto adresáři jsou systematicky rozděleny programy, které jsou součástí balíku. Např. v adresáři Graphics najdeme PersonalPaint v6.4, ale nenajdeme zde Photogenics, který se dodával k MAGICu (to trochu zamrzí). V dalších příslušných adresářích se ještě skrývá DigitaWordworth v4SE (textový editor), DigitaDatastore v1.1 (databázový program), DigitaOrganiser v1.1 (to je jasný) a TurboCalc v3.5 (tabulkový procesor). Součástí je také program DigitaPrintManager v1.2SE pro kvalitní výstup na tiskárnu z programu WordWorth. Tyto programy se po prvním spuštění zeptají na jméno uživatele a na licenční číslo, které je samozřejmě součástí dodávky spolu se všemi potřebnými manuály. Zde je asi zbytečné zabývat se jednotlivými programy, neboť o nich již bylo spoustu napsáno. Za další zde nenajdeme jedinou hru (oproti MAGICu) - zřejmě snaha o profesionalizaci.

Podíváme se spíše do adresáře INTERNET. Zde jsou, jak je napsáno v manuálu, všechny potřebné programy pro úspěšné připojení a využívání služeb Internetu. Až na malý háček. Internet, jako celosvětová počítačová síť, ve které jde snad najít všechno, co koho zajímá (a když ne, tak určitě dotyčný nepřijde zkrátka), je také celosvětově placenou službou. Pro našince to znamená, že musí získat tzv.



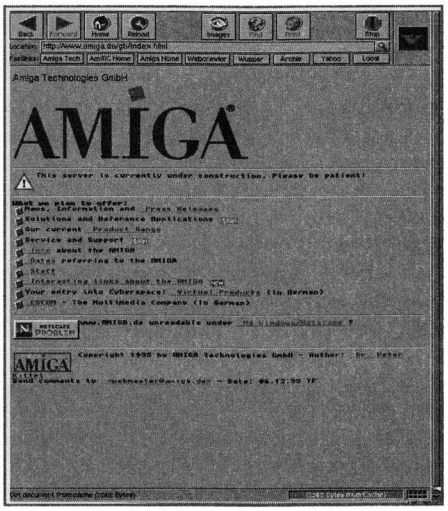
account (povolení připojení). To se dá zvládnout celkem lehce. U nás je několik firem zabývajících se zprostředkováním accountů pro soukromé osoby s připojením přes komutovanou (vytáčená telefonní) linku. Ceny se různí podle firem - kolem 400,-Kč paušální poplatek za měsíc a pak kolem 3,-Kč za minutu strávenou v síti (do toho samozřejmě nejsou zahrnuty náklady na provozování tel. linky).

Lze ale získat tzv. demoaccount, jedná se o account bezplatný, ovšem časově omezené na několik hodin. Takový account je v SURFERu dostupný. Jedná se o 100 hodin bezplatného připojení na Internet. Moc se neradujte. Tahle lahůdka je určena našim německy hovořícím sousedům. Tento account je bohužel zřízen přes IBM server kdesi v Německu, což se nám z ekonomického hlediska moc nevyplatí. Pro majitele již získaného accountu u nás v Čechách je smutnou zprávou to, že vlastní komunikační program počítá s připojením pouze přes IBM server. Na začátku při jeho konfiguraci se nás sice zeptá, jestli nemáme account někde jinde, ale pak přesto tvrdošíjně trvá na připojení přes IBM. To je sice smutné, avšak ne neřešitelné. Např. lze sehnat AmiTCP/IP demo třeba z CD Aminetu a problém je vyřešen. Pak už jen stačí správně vyplnit, na co se nás konfigurační program zeptá. Když jsme se dostali až sem, je Aada na modemu. Jak už jsem řekl, je to externí modem 14400bps, ke kterému je dodán zdroj a kabel mezi něj a počítač. Je zde také telefonní přípojka, ale ta má nestandartní zástrčku (pro Českou republiku). Tento modem jako každý jiný není určen pro naše telefonní linky. Mohlo by se stát, že by se někomu nepodařilo ani vytočit číslo, protože by modem hlásil NODIALTONE. To se dá řešit přes AT příkaz X3 do initstringu modemu. Jinak kompletní popis AT příkazů najdete v manuálu k přiloženému modemu, ovšem v němčině jako vše

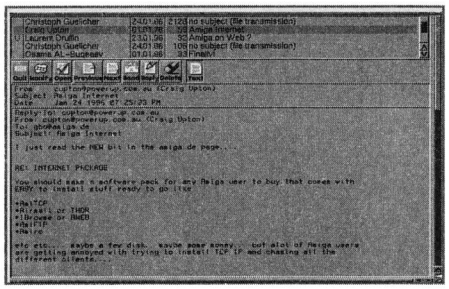


ostatní. Je zajímavé, že i když se stal modem standartním vybavením, chybí zde jakýkoliv program fungující pouze jako terminál pro připojení na BBS. To mě připadá jako chyba Amiga Technologies.

Když jsme se prokousali až sem a modem se nám úspěšně podařilo připojit na Internet, máme zde na výběr několik základních programů pro práci v síti Internetu. Najdeme zde WWW Browser MindWalker, pomocí kterého se lze pohybovat po internetu přes tzv. WWW stránky (WWW = World Wide Web). Zde nalezneme neuvěřitelně rozsáhlý zdroj informací o čemkoliv. Každá WWW stránka má podobu třeba jako hypertext v AmigaGuide, tzn. že celý text je protkán spoustou odkazů. Součástí WWW stránek jsou i obrázky, takže je možné prohlížet si třeba hned u zdroje PLAYBOY). Jako Browser se MindWalker ukázal docela dobrý, jelikož se však jedná o demoverzi, je tu absence možnosti ukládat si stránky na harddisk nebo hledat zadaný text pro lepší orientaci. Jediný závažnější problém se ukázal fakt, že se MindWalker občas při ukončení z neznámých příčin zhroutil. Je docela možné, že by to mohlo být nedostatkem paměti (2MB Chip zůstaly stále stejné). Zde bych měl podotknout, že celý softwarový balík pro Internet (kromě VooDoo) vyžaduje MUI. Aby tedy mohly programy fungovat, je zde nainstalovaná demo verze MUI v3.2, která v podstatě umožňuje pouze spuštění programů a nastavení parametrů jako je třeba vlastní obrazovka. Všechny ostatní funkce jsou nepřístupné. Další součástí Internet software je

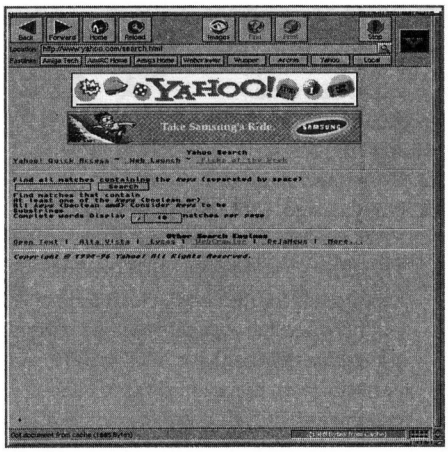


program pro download a upload souborů s názvem AmFTP (FTP = File Transfer Protocol). Pomocí tohoto programu lze stahovat z Internetu data jako třeba z BBSky nebo je tam třeba posílat (všude však platí nějaká pravidla). Pro nás amigisty je třeba velmi zajímavý takový AMINET, kde lze sehnat opravdové novinky (samozřejmě pouze demoverze, shareware nebo v souladu s patřičnými autorskými právy). AmFTP je řekl bych velmi kvalitní a stabilní program. Za celou dobu jeho testování se nevyskytl žádný problém (u všech programů se samozřejmě setkáme s jistými omezeními, vychází to z toho, že se jedná zpravidla o demoverze a ne o komerční software). Dalším ne nezajímavým programem je AmIRC (IRC = Internet Relay Chat). Díky tomuto programu se lze připojit na libovolný IRC server a zúčastnit se různých diskusí tematicky rozdělených. Přes tuto službu můžete navázat spoustu styků s lidmi z celého světa. Přes IRC lze též posílat soubory konkrétním osobám, ale pozor !! je to nejnebezpečnější účinnost ohledně počítačových virů. Pár IRC serverů máme i u nás v republice (např. <irc.felk.cvut.cz>), na nichž jsou i kanály určené pro český a slovenský jazyk, jinak si všude bez zvládnutí hovorové angličtiny a různých slangových výrazů moc nepokecáte: (AmIRC fungovalo též bez zjevných problémů. Poslední program se nazývá VooDoo a jedná se o e-mail (elektronická pošta). Přes tento program lze posílat e-mailem zprávy lidem, u nichž známe e-mailovou adresu, tzn. lidem s přístupem na Internet. Vyplývá z toho, že e-mailovou adresu má



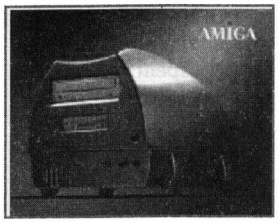
každý, kdo má account. Přes VooDoo lze poštu nejen posílat, ale také přijímat ze schránky na našem domovském serveru. To je ze softwarového vybavení asi tak všechno.

Když to všechno shrnu, tak AMIGA SURFER je opravdu v podstatě schopná připojení k Internetu už se 2MB Chip, tudíž bez dalších nutných rozšíření. Ostatní software je také použitelný a vcelku dobrý. Problém může snad nastat s konfigurací modemu, ale to je individuální záležitost. Nezměněna zůstala otázka disketové mechaniky, jedná se o HD mechaniku, která chodí pouze jako DD. Je zde však odstraněna chyba, která způsobovala problémy při bootování z nedosových disket. Literatura dodaná spolu s počítačem je sice dobrá, ale pro našince bez znalosti němčiny k ničemu. Výhradu bych měl k dokumentaci právě k Internetu. Tento manuál s obrázky je bohužel již několikátá kopie z xeroxu. Textu to sice nevadí, ale z obrázků mnoho nezbylo. Další výtku bych měl ke zdroji. Ten zůstal nadále 25-wattový a po doplnění počítače o nějakou tu turbokartu z vlastní zkušenosti vím, co to pro

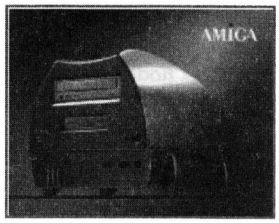


takový zdroj znamená (nevydrží). Na závěr bych řekl, že "nová" Amiga SURFER se svým KickStartem v3.1, interním harddiskem, externím modemem a širokým softwarovým vybavením si jistě najde místo na našem počítačovém trhu.

Ondřej Zima

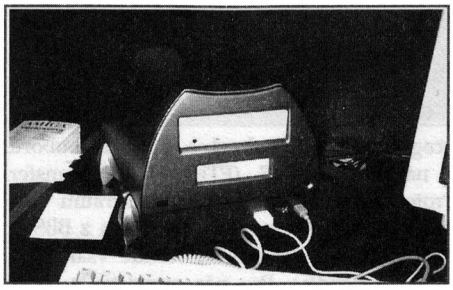


WALKER SPECIAL REPORT



Na nedávném Cebitu představila firmat Amiga Technologies nový model Amigy zatím znám jako projekt Walker. Protože se jedná o horkou novinku uveřejňujeme zde informace které nejsou ověřené a nemůžeme garantovat jejich pravdivost. Na druhou stranu většina informací o projektu Walker je přímo od AT a hlavně znějí velice pravděpodobně.

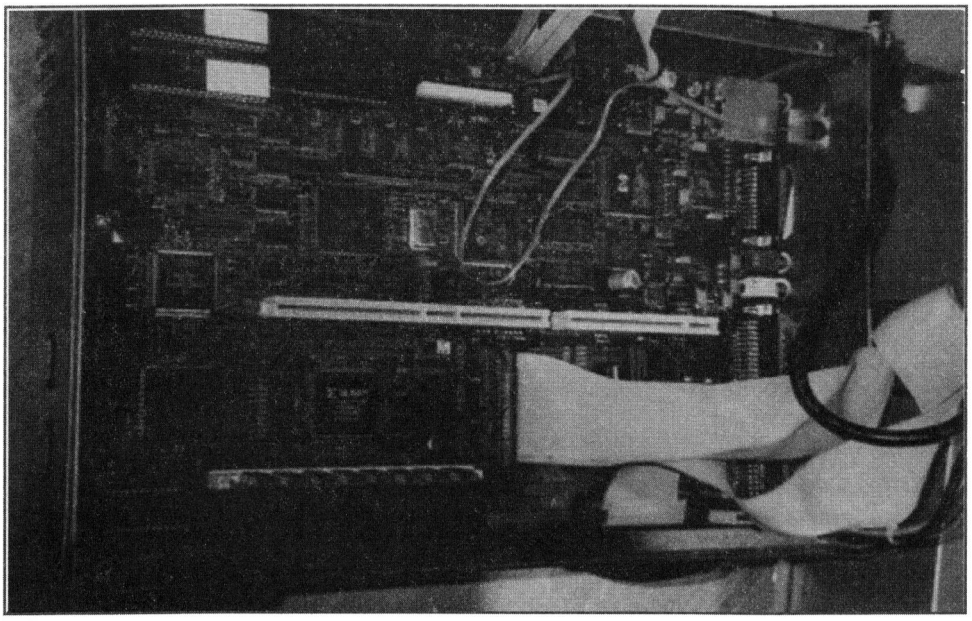
Ot: Co to je Walker ?
Od: Walker je nový model Amigy představený na CeBitu. Je to Amiga 1200+ nebo 1300.
Walker je pracovní název, může se změnit.
Ot: Kde mohu najít obrázky Walkera ?
Od: Tady nebo na http://www.bangor.ac.uk/~eeu013/walker.html
Ot: Bude Walker vypadat jako na obrázcích ?
Od: Pravděpodobně ano ale je to prototyp.
Ot: Co AT od walkera očekává ?
Od: Univerzální počítač pro internet, domácí práce..... "kompletní řešení" za rozumnou cenu.
Ot: Jaká bude cena ?
Od: Asi 1000 $
Ot: Co je nového uvnitř ?
Od: Nový design, 68EC030/40Mhz, 6MB RAM (možná 5)(rozšiřitelná až na 128MB), CD-ROM (4x), MIDI (možná neodpovídá zkutečnosti), PC disketová jednotka (možná Amiga emulace), externí klávesnice (klávesnice z A4000), EPP paralelní port, expanzní slot pro další rozšiřování: PCI, ZORRO III/IV, OS 3.2
Ot: Jak se bude nová amiga prezentovat ?
Od: Velká kampaň u McDonald's, doufejme že toho bude víc.
Ot: Kdy můžeme novou amigu očekávat ?
Od: Walker přijde na trh v září, PPC (PowerPC) upgrade pro Amiga 4000 koncem roku a nová PPC amiga.
Ot: Je velký rozdíl mezi PowerUP kartou do A1200 od Phase V (PowerPC pro A1200 od výrobce Blizzardů) a novou PPC amigou od AT ?



Vysavač ? Ne, nová Amiga

Od: Pravděpodobně jen v přístupu.
Ot: Objeví se nové grafické a zvukové čipy ?
Od: Nové Amigy budou používat standartní čipy, Walker má AGA čipy.
Ot: Kdo designoval Walkera ?
Od: Case: Nejaký německý profesor, známý designér. Novou desku designovali také v Německu.
Ot: Co PowerPC pro Amigu 3000 ?
Od: Uvidíme, CPU slot je zkoro stejný jako u A4000.
Ot: Jaké jsou specifikace slotu Walkera ? Je to slot z A1200, A3000/4000 CPU slot, Zoro slot nebo neco "custom" ?
Od: Nic takového. Je to úplně nový typ slotu, budete moci připojit dceřinné desky se Zorro PCI PPC 060 atd. Je to na vývojářích...
Ot: Co je nového v OS 3.2?
Od: Jsou tam jenom menší změny. Opravené chyby a podpora pro nové věci použité ve Walkerovi.
Ot: Bude v OS použito MUI?
Od: Ne.
Ot: Jak velký harddisk bude použit do Walkera?
Od: Záleží na cenách v polovině roku.
Ot: Bude mít Walker jen jeden MB Chip RAM?
Od: Není ještě rozhodnuto, ale Heinz Wretsel řekl, že neočekává, že Walker by měl mít méně než 2 MB Chip RAM. Je těžké koupit méně a není to o moc levnější.
Ot: Je 030 procesor v patici?
Od: Ne. Je to PGA povrchově montovaný.
Ot: Kdo pracuje na projektu Walker?
Od: Určitě Dave Haynie. Právě se stěhuje do centrály AT v Bensheimu.
Ot: Bude s Amigou dodáván internetovský software nebo jen normální software (bundle)?
Od: Heinz Wretsel je přesvědčen, že ano.
Ot: Bude ve WB 3.2 zahrnut Magic WB?
Od: Posuzuje se to. Určitě se objeví nějaké kosmetické úpravy v OS 3.2. Ved sktuečnosti věřím, že řekl, že ano (Heinz).

A to je CeBit. Stánek Amiga Technologies.



"Střeva" nové Amigy.

Ot: Kde mohu dostat více informací?
Od: http://www.doremi.co.uk/walker
http://www.ozramp.net.au/~morden/
http://www.bangor.ac.uk/~eeu013/walker
http://www.intercom.no/~andersb/AT_FAQ1_1.txt(tento text)
Ot: Co je to EPP?
Od: Enhanced Paralel Port Protokol byl původně vyvinut Intelem, Xircomem a Zenith Data Systemem jako vysoce výkonný paralelní port, který nadále zůstává kompatibilní se standartním paralelním portem.
Ot: Co je to PPC?
Od: Power PC, procesor. Je mnoho rozdílů mezi Power PC a Motorolou 680x0 sérií (hlavně v rychlosti).
Ot: A co budoucnost?
Od: ***Amiga is back for the future.***

Specifikace:

CPU

68EC030 40 MHz (prototyp 25 MHz a zákaznický čip "Tony" - PLA/GAL)
Místo pro FPU. Možná patice nebo standartně montován.

Podpora

Standartně hodiny. Standartně harddisk (velikost závisí na trhu během výroby).
Standartně CD (4-rychlostní). 1MB Chip RAM + 4MB Fast RAM standartně (pravděpodobněji 2+4).

Technické informace

PCB-v této chvíli v 6 vrstvách, pravděpodobně se zredukuje na 4.
Čtvercové optimalizované PCB rozvržení se jeví jako levnější na výrobu. Návrat k paticovým 8520 CIA i přes větší výrobní cenu.
PCMCIA v prototypu je, ale předpokládá se, že se již dále neobjeví.

Expansion

Běžný "MultiController" PC IO čip. Přesný model zatím není stanoven, protože všechny jsou si velice podobné jak v designu, tak v programování.
Funkce: EPP paralelní port, vysokorychlostní sériový port, E-IDE port použitý pro CD-ROM a harddisky, floppy controller*
* floppy controller je zjevně schopný plné rychlosti, což však způsobuje dilema, jak podporovat existující hardware zamezující přístupu na DD floppy disk (AT).
Předpokládá se jakési elektronické přepínání nebo fyzický vypínač nebo kabel mezi novým kontrolerem a standartní Paulou. Změna v architektuře HD floppy disku Amigy se také předpokládá.

OS

Teď se používá V43.1, KS 3.2 se pravděpodobně "přestěhuje" na 1MB čip, ale AT si není jisto, jestli je bude prodávat jako upgrade pro existující počítače (A3000/A4000 a A1200 1MB ROM jistě zvládne).
OS obsahuje některé opravené chyby a malá vylepšení jako např. odstranění 2GB limitu pro FFS.
CDFS bylo přepracováno a chyby byly odstraněny tak, aby pracovalo se Scalou, novým E-IDE interfacem atd.

Sloty

Ve Walkeru je pouze jeden jediný slot, který je umístěn přesně uprostřed desky. Je však rozdělen na 2 části, takže dokáže pojmout 2 karty. Přesné detaily o signálech a funkcích každé poloviny nejsou finální nebo dostupné, ale předpokládejme, že jedna část bude CPU slot a část druhá VIDEO slot. Signály budou duplikovány, takže mohou být použity různé karty.

Amiga Technologies bude prodávat jejich vlastní PPC karty. Ačkoliv byly vyvinuty spolu s Phase 5, AT bude dodávat vlastní upgrade, který bude obsahovat nový OS a bude založen na PPC 603. Není jisté, ale je možné zasunout do jedné části slotu grafickou kartu a do druhé části 680x0 akcelerátor. A není jasné, zda PPC karta bude potřebovat nebo ani jednu část slotu.
Další aplikace, která by mohla být vytvořena, je připojení PCI a Zorro slotů přímo na tento slot. Ve Walkerovi nejsou použity žádné Zorro ani PCI sloty, i když tento slot je podobný PCI.

Uvažuje se o dalším malém "IO" slotu. Je připravena pro jednoduché hardwarové projekty dalších firem, jako např. sítě, extrasériové porty nebo třeba samplery.
Ještě není rozhodnuto a zatím se o tom uvažuje.

Skříň

Ano, je to vysavač. Vlastní názor si sami uděláte podle obrázku. Zajímavá věc je, že je možno vršek zvednout a tak vytvořit více místa pro karty atd.

Tak se zdá že se nám amigistům blýská na lepší časy. Cena je poněkud vyšší než by bylo zdrávo ale předpokládejme že se Amiga technologies umoudří a cenu "zlidští". A pokud se zamyslíte nad tím kolik by vás stálo stejné vybavení vašeho miláčka (68EC030/40Mhz, 4MB FAST RAM, quad speed CD-ROM, Harddisk atd.).

Tyto informace byly převzaty z AT_FAQ1_1.txt (adresa v článku)

AMIGA 400

Konečně je na trhu tolik očekávaná A4000T. Jistě, pro většinu z vás, našich čtenářů, je trochu mimo finanční možnosti, ale podle sebe soudím, že si o ní alespoň rádi přečtete - nakonec je to dnes nejvyšší vyráběný model a každý správný amigista by ho měl znát.

Narozdíl od původní A4000 Commodoru se Amiga Technologies rozhodla zatím vyrábět pouze věžovou verzi A4000. Je to celkem rozumné rozhodnutí, protože tento stroj je určen profesionálním nebo náročným uživatelům, kteří obvykle stejně svou Amigu nakonec přestěhovali do "věže".

Nová skříň nezapře svůj původ ze světa PC, ale vypadá docela elegantně (navíc je levnější). Hlavně však nabízí šest šachet formátu 5,25", což by mělo vystačit i nejzuřivějšímu rozšiřovateli. Zvenku jsou přístupné tři vodorovné a dvě svislé šachty a jedna šachta je uvnitř.

Samozřejmě nechybí rozšiřující sběrnice Zorro-III. A4000T nabízí pět slotů Zorro-II/Zorro-III a čtyři sloty ISA (PC/AT) a také dva videosloty.

Velká změna proti původní konstrukci Commodoru je však v řadičích: k obligátnímu AT/IDE řadiči přibyl (a to přímo na systémové desce) adaptér Fast SCSI II. Ten je schopen pracovat v "bus mastering" režimu s 32bitovým přenosem dat a podle údajů Amiga Technologies může dosáhnout přenosové rychlosti až 22 MB/s.

Další konstrukční změnou je umístění všech portů (myš, joystick, sériový a paralelní port, zvuk, videovýstup a SCSI) na samostatné kartě, což umožnilo zabudovat A4000T do normální věžové skříně PC.

Ostatní je stejné jako dříve - procesor je na samostatné procesorové kartě, zatím je to 68040 na 25 MHz, v průběhu letošního roku se máme konečně dočkat i karty s 68060. Paměť RAM stále tvoří 32bitové SIMM moduly s přístupovou dobou 80 ns, Chip RAM je pořád omezena na 2 MB a Fast RAM na 16 MB (na systémové desce, pro další rozšíření Fast RAM potřebujete zvláštní kartu).

Klávesnice je převzata z A3000T, takže zůstal speciální 5kolíkový DIN konektor. Z A3000T pochází také myš.

Přibylo několik příjemných drobností. A4000T má zabudovaný reproduktor (jako kdysi mívala A3000T) a tento reproduktor dokonce můžete zapínat a vypínat, navíc se nabízí přípojka pro sluchátka. A dokonce je na skříni i tlačítko pro reset, hned vedle zámku. Uživatele SCSI zařízení potěší zpráva, že nová A4000T má přepínač, jímž je možno zapínat a vypínat SCSI terminátory.

Ale ne všechny zprávy jsou dobré - A4000T nemá HD mechaniku! Nejde samozřejmě o nějakou zlotřilost Amiga Technologies, ale jen o tvrdou

tržní realitu. Disketové HD mechaniky pro Amigy totiž musí mít speciální konstrukci, běžná mechanika pro PC bez úpravy nefunguje. "Oficiální" HD mechaniku vyráběla firma Chinon, byl to typ FZ-357B. Vzhledem k loňské situaci ovšem pro Chinon přestal být tento typ zajímavý a tak jej přestal vyrábět. Amiga Technologies pochopitelně o HD mechanikách s výrobci jednala, avšak výsledky předběžných jednání byly natolik neuspokojivé, že se raději rozhodla pro obyčejnou DD mechaniku.

Standardní konfigurace A4000T je vybavena 2 MB Chip RAM a 4 MB Fast RAM a SCSI diskem 1 GB. Její cena se v Německu v běžném prodeji pohybuje okolo 4500 DEM. U nás bude zřejmě obdobná, ovšem je otázka, kdy se na náš trh dostane (zájem zvláště v USA je značný).

Aby nedošlo k mýlce, i pro tyto "velké" Amigy je u nás trh. Při rozhovorech se zástupci Escomu na loňském Invexu jsem se dozvěděl, že měli řadu zájemců o A4000T. Důvod je prostý - byly to provozovatelé lokálních kabelových televizí, pro které je A4000 ideálním strojem. Navíc se s počítačem standardně dodává vedle softwaru Amiga Magic také Scala MM300, takže "kabeloví televizáci" mohou začít ihned pracovat.

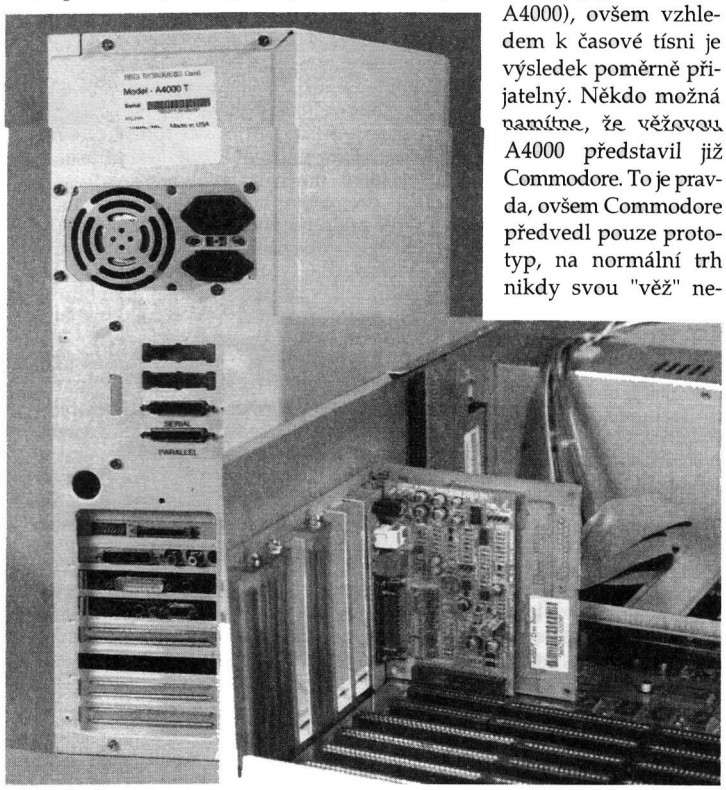
00 - TOWER

Celkově lze A4000T hodnotit pozitivně. Jistě, cena je vysoká, ale proti "staré" A4000 máte v ceně věžovou skříň a SCSI řadič, což je nutné pro profesionální práci. Rovněž nabízený disk je již přijatelný (pamatujete si ještě, že Commodore s prvními A4000 nabízel disky 80 a 120 MB?). Samozřejmě, základní konfigurace RAM je pro profesionální práci nedostatečná, ale její rozšíření není nijak složité - nakonec u PC tomu není jinak (ostatně nové operační systémy PC potřebují 8 MB RAM jen na pouhý rozběh).

Nemilá je záležitost s disketovou mechanikou. Doufejme, že ji Amiga Technologies brzy vyřeší, vždyť i v A1200 by se HD mechanika užila. Snad se podaří najít přístupného výrobce.

A4000T byla nepochybně potřebná, zvláště pro trhy jako je USA. Je sice jasné, že hlavním teritoriem Amigy je domácnost, ale pro reputaci systému je potřebné mít zastoupení i v profesionální oblasti. Bez takovéhoto modelu by Amiga brzy začala ztrácet postavení v oblasti animace, videa, televize a filmu.

Je také třeba brát v úvahu, že A4000T je vlastně prvním krokem nové firmy Amiga Technologies. Jistě bylo možné některé věci udělat lépe (například zrychlit přístup k RAM, který zůstal stejný jako u staré A4000), ovšem vzhledem k časové tísni je výsledek poměrně přijatelný. Někdo možná namítne, že věžovou A4000 představil již Commodore. To je pravda, ovšem Commodore předvedl pouze prototyp, na normální trh nikdy svou "věž" neuvedl. Vyrobeno jich bylo velmi málo, možná to jednou bude vysoce ceněná kuriozita mezi sběrateli počítačů (takoví lidé opravdu existují).



Doufejme, že nezůstane jen u tohoto modelu. Určité sliby již byly vysloveny, avšak je otázka, zda se dnes hlavní vývoj nekoncentruje na PowerPC. Přechod na PowerPC je samozřejmě životně důležitý, ale také letos je potřeba na trh uvádět nové modely Amigy - když jsem mluvil s "obyčejnými" návštěvníky výstavy Computer '95 v Kolíně nad Rýnem, byla to stále stejná písnička - "nové modely".

Jistě, A1200 bude i nadále nejběžnější Amigou. Ovšem zatím mezi A1200 a A4000T zeje příliš velká mezera. Doufám, že se objeví nějaká "střední" Amiga pro uživatele, kterým A1200 nestačí, ale nemohou si dovolit A4000T. Pak snad budou spokojeni všichni.

A nakonec ještě srovnání staré A4000 s novou A4000T:

	Amiga 4000 (Commodore)	A4000T (Amiga Technologies)
CPU	68EC30/68040	68040 (později 68060)
Takt CPU	25 MHz	25 MHz
ROM	512 kB	512 kB
Chip RAM	2 MB	2 MB
Fast RAM	4/16 MB	4/16 MB
Čipová sada	AA	AA
Řadič	AT/IDE (16bitový)	AT/IDE (16bitový) Fast SCSI II (32bit)
Vnitřní konektory	CPU 4 Zorro-II/III 3 ISA AT/IDE disketová mechanika zvukový vstup	CPU 4 Zorro-II/III 3 ISA AT/IDE Fast SCSI II disketová mechanika zvukový vstup
Videosloty	jeden 24bitový	dva 24bitové
Disk	různé disky IDE	1 GB SCSI
Disketová mechanika	HD 1,76 MB	DD 880KB
Myš	standardní	A3000T
Klávesnice	96 kláves	96 kláves (konektor A3000T)
Vnější konektory	Klávesnice Myš/joystick Sériový port Paralelní port Disketová mechanika Videovýstup (RGB) Zvukový výstup	Klávesnice Myš/joystick Sériový port Paralelní port Disketová mechanika Videovýstup (RGB) Zvukový výstup Fast SCSI II
Skříň	Desktop	Věž (53 x 52 x 17 cm)
Rozšiřující šachty		
vnější	dvě 3,5" jedna 5,25"	pět 5,25"
vnitřní	jedna 3,5"	jedna 5,25"
Zdroj	150 W	250 W
Přepínače skříně	Vypínač Zámek Reset Vypínač reproduktoru	Vypínač
Signalizace na skříni	Provoz Přístup k disku	Provoz Přístup k disku Vypnutí reproduktoru

Vlastimil Král

what's going on?

Ani dnes si neodpustíme výsadu nudit vás zcela nesmyslnými věcmi, které pánové z redakce neprávem považují za velice zajímavé, někteří dokonce za novinky. Zkuste je pochopit, každý přece nemůže mít informace z první ruky (pozn. Tomík).

NewEdit se činí

Nedávno byla k vidění tato utilita ve verzi 1.15, ale Uwe Röhm nezahálí a přišel již s verzí 1.16. Kromě opravených drobných chyb je hlavní novinkou možnost doplňování jmen souborů (jako má například KingCON). Když stisknete kombinaci Alt-TAB, NewEdit se pokusí z již zapsaného textu vytvořit jméno souboru z aktuálního adresáře. Samozřejmě, že to má význam pouze ve string gadgetech vybírajících soubory. Pokud stávajícímu textu vyhovuje více souborů, můžete kombinací Alt-TAB procházet jednotlivé možnosti. Proti verzi 1.15 se NewEdit zvětšil o 1 kB, což se dá jistě snést. Těžko říct, s čím ještě Uwe přijde - mě už nic nového nenapadá. NewEdit seženete samozřejmě na Aminetu.

Surfující Amiga

Na konci prosince 1995 Amiga Technologies oznámila nový produkt - Amiga Surfer. Co to je? Vlastně nic nového - A1200 s diskem 260 MB a modemem 14 400 Bd. Jako software se bude dodávat OS 3.1, balík Amiga Magic a dále software pro plné připojení do Internetu. Ten by měl umožňovat přístup na Web, přenos souborů pomocí FTP a elektronické konference a elektronickou poštu s podporou multimédií.

V našich telekomunikačních podmínkách se možná nezdá tato novinka tak důležitá, ale pro celkovou pozici Amigy má obrovský význam. V USA totiž již nějakou dobu víří hladinu vize "internetovského terminálu". Měl by to být jednoduchý stroj s RISC procesorem, bez disku, ale s multitaskovým, multimediálním, avšak nenáročným operačním systémem, umožňující snadné připojení k Internetu a k televizi a jeho cena by neměla překročit 500 USD. Kromě RISC procesoru všechny tyto vlastnosti již Amiga má, navíc se jedná o "normální" počítač. Amiga Surfer sice stojí o něco více než je uvedená hranice, ale zase o to víc nabízí. Pro srovnání: firma Oracle, která je jedním z hlavních propagátorů internetovských terminálů, uvažuje o něčem jako je Newton Apple a zatím nemá operační systém. Anglický Acorn se dostal dál, nabízí řešení s RISC procesorem ARM a vlastním operačním systémem, ovšem jeho terminál má mít tak malou paměť, že ani nebude možné stahovat soubory. Naproti tomu Amiga je plnohodnotný počítač. Opět se ukazuje, že hlavní předností Amigy je nenáročný, avšak vyspělý operační systém. V USA je Internet zcela samozřejmý a také v Německu se přístup zlepšuje (ovšem monopolní německý Telecom letos zvýšil sazby). Ale ani u nás již není Internet zcela nedostupný. Nově se objevující firmy začínají nabízet reálné ceny za připojení do Sítě a přinejmenším ve větších městech (samozřejmě hlavně v Praze) se dá využít připojení za místní hovorné, které i přes snahy našeho Telecomu člověk dokáže zaplatit. A i bez Internetu se modem hodí - jen se podívejte, kolik je v Praze různých BBS (i pro Amigu).

Komunikace, on-line služby a Internet jsou nejrychleji rostoucí segmenty trhu informačních technologií a doufejme, že Amiga si z nich také ukousne svůj díl. Bližší informace o Amiga Surferu na str. 8.

FileMaster 3.0

Správce souborů, souborový manažer, X Commander a mnoho dalších "odborně" znějících názvů se nám vybaví při letmém pohledu, na němž svítí dvě okna, lištové menu nebo přehršel tlačítek s nabídkami. Všechny tyto, byť vizuálně odlišné, programy mají jedno společné: mají (nebo alespoň měly by) usnadnit uživatelům jejich nelehký boj s počítačem. Každý nový program tohoto druhu a zaměření to nemá lehké a většinou nemá příliš velkou naději vyjít z konkurenčního boje s takovými programy jako "Directory Opus IV." vítězně. Musí se snažit přijít s něčím novým, doposud nevídaným (pokud možno), ale hlavně a především s intuitivním ovládáním a přitažlivým uživatelským prostředím. Jen málo programů se doopravdy prosadilo. Je sice hezké, že už jsme se dočkali již druhého pokračování bezpochyby velice kvalitního manažeru firmy Maxon Software s názvem Maxon Tools II., ale nic nenasvědčuje tomu, že by převzal vládu nad soubory vašich médií a doposud používaný X Commander se odebral na propadliště softwarových dějin. Proč? Odpověď na tuto otázku by zabrala zbytečně mnoho místa, které můžeme věnovat polemice nad novým FileMasterem.

Jak již pravděpodobně tušíte, podle názvu se nejedná o žádného jelimánka a nováčka mezi správci souborů. Verze 2.0 se na mém pevném disku povaluje už nějaký ten pátek. Mezi počítačovou veřejností se rozšířila beta verze tohoto programu ochuzena o možnost uložení konfiguračního souboru. Jelikož se jen málokdo měl k tomu, aby poslal pár dolarů za registrovanou verzi bez veškerých omezení. Není se čemu divit: nepříliš intuitivní ovládání, omezená podpora datatypů, prapodivný design a umístění menu (poněkud netradičně uprostřed obrazovky, jak tomu bývalo u prvních "pionýrů", jakými jsou stařičký DISKMASTER a mnoho dalších) nezaručovaly dobrý pocit ze správně investovaných peněz. A světe div se, autor programu nezatrpkl a nestal se ukřivděným flinkem. Na mém harddisku se nachází nová verze 3.0. A nevypadá vůbec špatně! Co nás na první pohled zaujme je fakt, že celková tvář programu zůstala v podstatě beze změn. Dvě okna, svírající ještě sloupec s nabídkami a funkcemi v téměř nepozměněné podobě nezaměnitelně dotváří "charakteristický" design programu. Na první pohled to možná nevypadá, ale změnilo se toho hodně a většinou vždy k lepšímu. Všudypřítomné a nezbytné nabídky zařízení (Drives), postupu vzhůru (Parents), označování a odznačování souborů spolu s kopírováním rozhodně nikoho nepřekvapí a nezpůsobí mu zástavu srdeční činnosti. Zajímavěji vypadá interní editor souborů spolu s prohlížečem ve formátu ASCII i HEXA, kvalitně vyřešený přehrávač modulů a v neposlední řadě rovněž (v dnešní době AMINETové mánie naprosto nepostradatelná) přímá podpora LHA archivů. Navíc rozsáhlá a prakticky nijak neomezená konfigurační nabídka vytváří téměř dokonalé pracovní prostředí, ve kterém není problém rozbalovat rozsáhlé archivy, poslouchat své oblíbené hudební moduly a přitom kopírovat (pochopitelně nějaké nekomerční PD programy!). Navíc stačí připomenout, že rychlost práce se soubory a adresáři mnohonásobně převyšuje většinu konkurenčních programů. Taktéž podpora druhého tlačítka myši zde nabývá neobyčejné důležitosti. Lze nastavit pro okamžitou aktivaci dle typu souboru (jedná-li se o obrázek, je zobrazen, v případě hudebního modulu je dle očekávání přehrán a s textovými fajlíky si bez problémů poradí prohlížeč textů. Již žádné double clicky! Neboť vaše pravé tlačítko může sloužit k okamžitému přechodu do nabízeného adresáře. A nebo, a taky, a ještě a nakonec... Myslím, že představu o tom, co vám FileMaster 3.0 může nabídnout, máte a navíc vše výše popsané si můžete na vlastní oči vyzkoušet v neregistrované zkušební verzi, kterou lze sehnat (jak jinak) na Aminetu, a to ve verzích pro procesory 68000 i 68020 a vyšší. Je jen na vás, zda se rozhodnete utratit pár mizerných peněz. Já už se rozhodl. A doufám, že dobře... Co říci závěrem? Že FileMaster3.0 i přes své nesporné kvality rozhodně nebude mít jednoduché uchytit se a stát se uznávanou autoritou. V době, kdy konzervativci nedají dopustit na Directory Opus IV. a náročnější uživatelé vychvalují svůj Directory Opus V., bude rozhodně zajímavé sledovat, zda bude FM přehlížen bez sebemenšího zaujetí, nebo se stane důstojným zástupcem všech výše jmenovaných. Nechme se překvapit.

co se (snad) chystá ...

NĚCO OD AMIGA TECHNOLOGIES

Zdá se, že Amiga Technologies svůj čas řídí podle výstav (to je docela rozumné). První letošní významná výstava je samozřejmě CeBIT '96. Pokud AT splní své sliby, bude konečně zajímavá i pro nás amigisty. V té době by již měl být na trhu internetovský komplet Amiga Surfer (blíže viz samostatný článek) a premiéru by měla mít tolik očekávaná A1200+. Pravda, takové sliby jsme slyšeli již vloni na podzim, ale tentokrát to snad dopadne lépe.

A1200+ má mít procesor 68030 na 40 MHz nebo procesor Coldfire (také od Motoroly, je to obdoba 68030). Dále by přímo na základní desce měly být patice pro paměťové moduly SIMM. Na trhu se má objevit v květnu 1996. Cena zatím stanovena není, ale snad bude příznivější než cena A1200 s turbokartou - v každém případě rozšíření RAM vyjde levněji.

Brzy po CeBITu se má také na trhu objevit Q-Drive, mechanika CD-ROM čtyřnásobné rychlosti. Bude se připojovat přes port PCMCIA a součástí dodávky bude software emulující CD-32. Bude to zřejmě něco velice podobného dnešní mechanice OverDrive, ovšem jaksi přímo z "oficiálních míst". Cena doufejme bude také přiměřená.

Poněkud mlhavěji byl nastíněn další produkt - "černá skříňka" (black box). Má to být tzv. set-top box s vnitřnostmi vylepšené A1200 se všemi konektory pro tisk, komunikaci a vstup a výstup zvuku. Stroj bude mít dálkové ovládání, bude vybaven CD-ROM a snad i disketovou mechanikou a jeho design má připomínat HiFi zařízení. CD-32 nebo ještě spíš CDTV nové generace? Uvidíme. Rozhodně trh domácích "zakuklených" počítačů integrovaných s televizí, audiosestavou a komunikačními službami vypadá dost slibně a AT jistě není tak hloupá, aby tuto část trhu opominula. Informace jsou sice zatím nejasné, ale konkurence na tom není o nic líp.

Zajímavě to vypadá také s monitory. Jistě vám není neznámý "nový" monitor A1438S. Jde samozřejmě o monitor Microvitec, který se vyrábí v Bradfordu ve Velké Británii. Vzhledem k dobrým zkušenostem bude AT i v roce 1996 spolupracovat s Microvitecem. Výroba 14" modelu bude pokračovat, ale chystají se i další modely. Pro CeBIT se plánují monitory s úhlopříčkou 15 a 17 palců. Zvláště 17" model vypadá slibně. Měl by být schopný pracovat s frekvencemi od 15 do 64 kHz a to není u monitorů těchto rozměrů právě běžné. (Na trhu 17" monitorů již existuje podobný model Nokia-TV, ale jeho cena je značně vysoká). A cena nové "velké bedny" se má pohybovat v rozumných mezích. Mnohé uživatele ovšem bude spíše zajímat 15" model. Ten by měl postupně nahradit stávající 14" model (plán je na druhé čtvrtletí 1996), a to bez zvýšení ceny. Patnáctipalcový monitor za cenu A1438S by již byl hodně zajímavý.

Plány AT na letošní rok jsou dosti velkorysé. Očekává se dodávka 500 000 A1200 a 50 000 A4000T a monitorů by se mělo prodat okolo 60 000 kusů. Samozřejmě, toto vše jsou jen plány. Skluzy termínu se již zřejmě staly notorickou součástí počítačové branže (nakonec Microsoft se s Windows95 opozdil o dva roky) a celkový ekonomický vývoj je také těžko předvídatelný. Například ESCOM za rok 1995 namísto zisku dosáhl ztráty. Žádnou paniku, krach ESCOMu rozhodně nehrozí. Příčinou byly velké investice do obchodů v Anglii (a také do Amigy) a zpoždění dodávek na vánoční trh. Loňské investice se mohou letos začít vyplácet. Ostatně AT není na ESCOMu přímo závislá, takže situace na trhu PC ji tolik neovlivňuje.

Jaké jsou tedy letošní trendy? Rychlejší procesory, větší úhlopříčky monitorů, CD-ROM a telekomunikace (především Internet).

Když už jsme u toho Internetu...

Rostoucí význam Internetu je nesporný. Amiga Technologies (AT) to samozřejmě ví také. Není tedy překvapením, že vytvořila svou vlastní stránku na Webu (WWW). Její adresa je následující:

http://www.amiga.de

Stránka představuje dnes nabízené produkty, oficiální tiskové zprávy, oznámení o událostech týkajících se Amigy a také odkazy na další webovské stránky nějak související s Amigou. Rovněž se zde představují pracovníci AT a nechybí ani kontaktní adresy. Tato stránka se samozřejmě dále vyvíjí. Určitou nevýhodou pro naše uživatele může být skutečnost, že některé informace jsou v němčině, ovšem i angličtina se najde. Web dnes představuje velmi levný reklamní prostředek, který Amiga potřebuje. Navíc je to možnost, jak se dostat do povědomí technologicky nejvyspělejších uživatelů. A samozřejmě je to také rychlý zdroj aktuálních informací přístupný například z českého akademického prostředí (myslím, že mezi našimi čtenáři je nejeden vysokoškolský student).

A ještě...

Pokud se trochu zabýváte PD softwarem, jistě vám není neznámé jméno Olaf Barthel. (Občas si doplňuje ještě přezdívku 'Olsen'). Vytvořil toho spoustu, ale jeho nejznámějším dílem bude terminálový program Term. Mnozí mu sice vyčítají, že je příliš náročný (jen v měřítku Amigy), ale nic lepšího asi není. Také je autorem komerčního softwaru PhotoWorx umožňujícího číst na Amize s CD-ROM disky formátu PhotoCD. Tedy člověk, který o Amize něco ví. A nyní je zaměstnán přímo u zdroje, tedy u Amiga Technologies. Je ovšem zaměstnán jako "externí" programátor, hlavně proto, že se nechtěl stěhovat. Pracuje na několika projektech, ovšem nikoli přímo na dalším vývoji operačního systému Amigy. Nicméně se rozhodl sbírat hlášení o chybách systému a návrhy na jeho vylepšení pomocí elektronické pošty. AT tento projekt zatím teprve rozbíhá.

Máte-li přístup k Internetu, můžete své návrhy posílat na adresu

bugs@sourcery.han.de

Tato adresa je bohužel zatím připojena pouze přes modem, proto Olaf prosí o maximální stručnost zpráv. Z tohoto důvodu také žádá, aby zprávy byly vytvořeny programem "Report", který najdete na Aminetu jako "util/misc/Report.lha". Pro další vývoj Amigy to jsou jistě příznivé zprávy. Pokud AT získá více podobných zaměstnanců (a i letmý pohled na Aminet ukazuje, že je z čeho vybírat), máme se na co těšit.

disketový simulant

Každý rok se věští konec disketám, ale zůstává smutnou skutečností, že se pořád bez disket neobejdete. Disketa opravdu není ideální médium a zacházení s ní má také daleko k dokonalosti...

To věděl již v roce 1989 Matt Dillon, známá postava na scéně Amigy. (Napsal řadu PD utilit, ale jeho hlavním dílem je kompilátor DICE C, původně shareware, později komerční, vcelku úspěšný produkt). Protože rozesílal spousty disket s registrovanými verzemi svých sharewarových utilit, potřeboval něco, co by mu usnadnilo práci.

A tak vznikl FMS - simulátor disket. Tedy nejenom disket, ale všech zařízení používajících systémové zařízení "trackdisk.device". FMS prostě vytvoří soubor, který se chová úplně stejně jako disketa. Tento soubor může být kdekoli, ovšem nejpřirozenějším místem je samozřejmě pevný disk. A ten již dnes není nijak nedostupný. Jistě, klidně můžete soubor umístit do RAM disku, ale to by byl dost nesmyslný postup.

Nejprve však musíte udělat určité přípravy. Především je třeba FMS nainstalovat. To není těžké - do adresáře DEVS: zkopírujete soubor "fmsdisk.device" (se svými 5176 byty se tam snadno směstná).

Poté si musíte najít adresář, kde budou simulované diskety, a tomu přiřaďte logický název "FMS:". A pak již jen musíte vytvořit potřebný mountfile a příkazem Mount nainstalovat nové zařízení. To je nejobtížnější část celé přípravy a vyžaduje jisté znalosti. Matt samozřejmě přibalil ukázkový MountList.

Dejme tomu, že příkazem Mount nainstalujete nové zařízení FF0:. Když se k němu poprvé pokusíte přistoupit, obdržíte hlášení, že se jedná o neDOSový disk. Musíte ho tedy zformátovat. Formátování proběhne jako normálně (jen rychleji než u diskety) a pak můžete se zařízením FF0: pracovat jako s disketou. V adresáři FMS se vytvoří soubor s názvem UnitN, kde N je číslo od 0 do 31. (Mimochodem, soubor pro DD disketu AmigaDOSu je velký 901120 bytů). FMS může vytvořit až 32 takových zařízení.

Dobrá, řeknete, ale k čemu to bude? Zcela jasné je použití pro kopírování disket. Pokud máte pouze jednu mechaniku nebo jestliže chcete vytvořit více kopií diskety, můžete pomocí FMS druhou mechaniku nasimulovat. Jistě, některé kopírovací programy mohou použít RAM, ale ta vám pak bude chybět pro jiné programy, navíc A1200 se 2 MB by měla asi problémy. A diskety občas kopíruje i ten nejpoctivější uživatel (třeba jen pro zálohování). Totéž platí o kopírování s použitím RAM disku, také ten musí paměť někde vzít. Navíc soubor FMS vydrží i po vypnutí počítače, zatímco obsah RAM se ztratí.

FMS se zvláště hodí pro kopírování HD disket (i to jde), protože když již máte HD mechaniku, tak vzhledem k jejich ceně asi pouze jednu.

Další využití je pro rozbalování archivovaných disket. Ty jsou obvykle komprimovány programem DMS do souboru. Rozbalení souboru na disketu je pomalé a navíc ne vždy je po ruce volná disketa. "Disketa" FMS poslouží stejně dobře (spíš lépe, protože rozbalení je rychlejší).

A ještě další možností využití je testování různých souborových systémů. V PD oblasti se jich vyskytuje několik.

Jak již bylo řečeno, FMS může vytvořit až 32 simulovaných jednotek. Nemusí se vůbec jednat jen o diskety Amiga DOSu a jen o DD diskety. Vhodnou změnou parametrů MountListu můžete vytvořit i simulovanou HD disketu nebo disketu MS-DOSu. Sám jsem to úspěšně vyzkoušel.

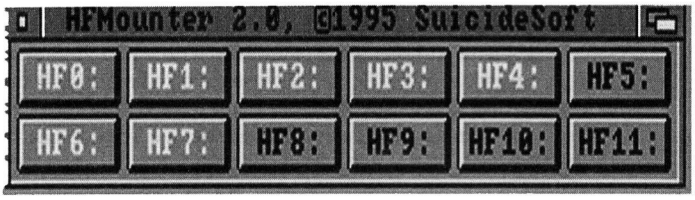
Mimochodem, původní Mattův MountList je ještě pro OS 1.3. Z tohoto důvodu obsahuje samostatné definice disket pro OFS a FFS. OS 1.3 totiž měl FFS jako vnější souborový systém, zatímco od OS 2.04 je součástí ROM. Výsledek je ten, že pod OS 2.x/3.x můžete používat pro simulované diskety Amigy definice pro OFS a souborový systém "diskety" určíte až formátováním.

Pro formát MS-DOSu ovšem musíte jako souborový systém nastavit "CrossDOSFileSystem". A pokud chcete napodobit HD disketu, musíte proti DD disketě zdvojnásobit hodnotu položky "BlocksPerTrack".

A samozřejmě místo MountListu můžete užít ikony pro adresář "DEVS:DOSDrivers", používáte-li OS 2.1 nebo vyšší.

Jestliže vám toto všechno zní jako babylónština a přesto chcete simulovat alespoň diskety Amigy, máte možnost použít utilitu HFMounter (HFM). Napsali ji tři němečtí programátoři. Pomocí Installeru nainstaluje sebe a FMS a umožní vám provést z Workbenche i vše ostatní. Otevře okénko se 12 gadgety, jimiž můžete nadefinovat zařízení HF0: až HF11: simulující diskety.

Pro zcela nezkušené uživatele to je vítaná pomoc, já sám však dávám přednost "ruční" metodě, protože se mi nelíbí omezení HFM. HFM umožňuje vytvořit pouze 12 zařízení a omezuje se jen na DD diskety amigovského formátu. Navíc HFM vyžaduje OS 2.x nebo vyšší, zatímco FMS funguje na všem od OS 1.3.



FMS je volně šiřitelný freeware, HFM je giftware (autoři ocení dárek, ale nevyžadují ho). Takže opět máte možnost dostat něco zadarmo. Zdroj je obligátní - Aminet nebo CD Aminet.

FMS dobře funguje i s OS 3.1 a simulované diskety se chovají jak mají. Samozřejmě, proti "čistému" disku jsou zařízení FMS znatelně pomalejší (simulace stop a sektorů má svou režii), ale proti skutečné disketě je zrychlení značné.

Možností využití (kromě již zmíněných) je celá řada, jistě vás také něco napadne. Nakonec bych ale přece jen přidal jeden tip: i pro domácí použití začínají být dostupná velkokapacitní výměnná paměťová média (například ZipDrive). Pomocí FMS (nebo i HFM) by nemělo být těžké nasimulovat instalační diskety důležitých programů na takovém médiu. Jistě, diskety lze zabalit pomocí DMS a ušetří se místo, avšak ze simulovaných disket můžete programy přímo nainstalovat (zkoušel jsem instalaci z FMS "disket" na disku a instalace proběhla bez problémů) nebo i provozovat. S trochou znalostí AmigaDOSu by nemělo být těžké vytvořit si pohotový archiv všech svých programů (až si seženu ZipDrive nebo podobnou hračku, určitě to vyzkouším).

Vlastimil Král

myš zvaná "speedy Gonzales"

Knejčastěji používaným utilitám patří programy měnící práci s myší, s okny a s obrazovkami. Minule jsem vám představil jednu z luxusnějších utilit tohoto typu - KCommodity. Ovšem ne každý má dostatečně vybavenou Amigu, hlavně co se týče RAM. Základní konfigurace A1200 se 2 MB je rozhodně dost častá. Jistě, i s tím se dá pracovat, narozdíl od nových "32bitových" operačních systémů pro PC, které se bez 8 MB RAM nerozběhnou, jsme na tom lépe, ale přece jen se 2 MB je každý kilobyte znát.

Oceán PD softwaru má co nabídnout i takovýmto uživatelům. Pokud si nemůžete dovolit KCommodity či jinou podobnou "multiutilitu", možná vám přijde vhod QMouse. Nejprve je třeba udělat jasno. Již pro OS 1.3 existovala utilita jménem QMouse. Ta však patří historii. Tento článek hovoří o utilitě QMouse verze 2.90, jejímž autorem je Dan Babcock.

QMouse vyžaduje OS 2.04 nebo vyšší. Ale to je asi jediné, dnes navíc sotva podstatné omezení. Nároky tohoto programu jsou totiž směšně nízké. Díky tomu, že je napsán v assembleru, má velikost 4992 bytů. Samozřejmě, že tato štíhlost nebyla zadarmo. QMouse není komodita a konfiguruje se pouze z příkazové řádky CLI. Ale pokud se s tím smíříte, má vám co nabídnout.

Co tedy všechno umí: zrychluje pohyb ukazatele myši, umožňuje nastavit práh zrychlení (při pohybu po delší dráze je ukazatel rychlejší, drobné pohyby jsou pomalejší a přesnější). Umožňuje přesouvat okna dopředu klepnutím levého tlačítka myši (počet klepnutí lze nastavit) a dozadu obvyklou kombinací stisku levého tlačítka a klepnutí pravého tlačítka. Stejným způsobem můžete pracovat i s obrazovkami - když použijete "levopravé" klepnutí nad obrazovkou, přemístí se do pozadí celá obrazovka.

Samozřejmě nabízí funkci "SunMouse" - automatickou aktivaci okna, nad nímž je ukazatel, navíc lze pro aktivaci nastavit drobnou prodlevu odstraňující "škubání" ukazatele. Okno pod ukazatelem také můžete volitelně aktivovat pravým tlačítkem myši. Okna rovněž lze aktivovat kombinací kláves. Dále nabízí zhasínání obrazovky a ukazatele myši po nastavené době nečinnosti a k tomu všemu používá jen systémové funkce. Při přechodech mezi obrazovkami si pamatuje, které okno na dané obrazovce bylo naposledy aktivní a opět je aktivuje při návratu na danou obrazovku. Dále máte možnost určit, že jako implicitní public obrazovka se nastaví ta public obrazovka, která je právě v popředí. Můžete též vypnout funkci DisplayBeep, varovné blikání obrazovky (někdy je opravdu dost protivné).

Nemůže samozřejmě chybět ani funkce "PopCLI", možnost vyvolat Shell (nebo libovolný jiný program) kombinací kláves. A pochopitelně je tu možnost vypnutí nepříjemného "klapání" disketových mechanik. To vše dovršuje funkce "WildStar", která umožňuje v CLI používat místo symbolu "#?" znak "*". QMouse nabízí ještě pár dalších možností, ale ty mají význam pouze se speciálním hardwarem.

Jak jsem již uvedl, toto vše se konfiguruje z příkazové řádky. Použité argumenty jsou dobře srozumitelné a pro nejběžnější argumenty existují vhodné zkratky.

QMouse můžete za běhu překonfigurovat, avšak Dan to příliš nedoporučuje, protože QMouse se musí vždy odinstalovat a znovu zapnout. K tomu musí používat funkci SetFunction, což může ohrozit stabilitu systému. Nejvhodnější je najít si vyhovující kombinaci argumentů a tu používat. Problémy také mohou být s programy používajícími rovněž funkci SetFunction (například s requestery ARQ), pak nelze QMouse vypnout. V takových případech pomůže, když QMouse spustíte jako poslední.

Mohu potvrdit, že QMouse je dobře kompatibilní a dělá, co má. Snese se s OS 3.1 a nehádala se ani s grafickou kartou.

Vzhledem ke své "velikosti" nabízí QMouse opravdu hodně. Přitom je zcela zadarmo a autor šíří i zdrojový kód. Doupě této čilé myšky není těžké uhodnout - Aminet (adresář "util/cdity").

Vlastimil Král

INSIDER ACCESS CARD ... ?
VELKOOBCHODNÍ CENY ... ?
PŘEDPLATNÉ V CENĚ ... ?
PŘÍSTUP NA BBS ... ?
aha ... ! (... o nových výhodách I.A.C. čtěte na straně 50)

Což takhle dát si ToolManager?

Kdyby existovalo něco jako hitparáda utilit, na špičce by neustále byl jeden program - ToolManager.

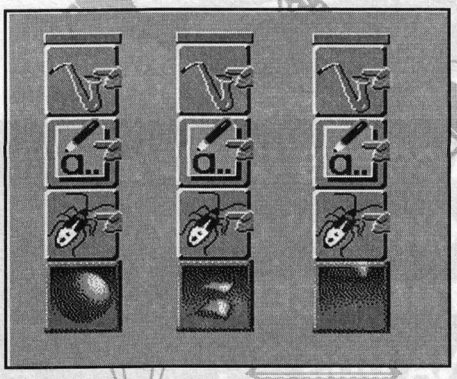
Důvod je prostý. Každý s počítačem pracuje jinak, ale něco musíme dělat všichni - spouštět programy.

Amiga nabízí CLI (pro "nejopravdovější" programátory), ale samozřejmě běžnější je použití ikon Workbenche. Ovšem ani ty nejsou ideální. Pokud je potřebný program pohřben v hlubině adresářové struktury, není snadné se dostat k jeho ikoně a hlavně to zabírá čím dál dražší čas. Již v OS 2.04 Commodore nabídl další možnost - menu Tools. Záměr byl takový, že programy připojí do tohoto menu položku, jíž bude možné program spouštět. Ovšem program by na to musel být speciálně připraven. Jako obvykle z toho nic nebylo, ale objevily se PD programy schopné nové menu využít.

Utilit tohoto typu je víc, ale první místo zaujímá právě ToolManager. Napsal jej programátor Stefan Becker a poslední verze nese číslo 2.1(a).

Jak je již obvyklé, vyžaduje OS 2.04 nebo vyšší. Pevný disk přímo nevyžaduje, ale na čistě disketovém systému je jeho využití dost problematické.

Co všechno ToolManager umí? Jeho hlavním účelem je spouštění programů. Avšak od verze 2.0 se neomezuje jen běžné programy. U těch může simulovat jak spouštění z Workbenche, tak z CLI. Ale stejně dobře může volat programy ARexxu a dokonce může předávat i stisky kláves (k tomu se vrátím později).



Celý ToolManager je postaven na objektovém principu. Spouštěné programy považuje za objekty určitého typu, konkrétně typu Exec. Tyto objekty můžete spouštět několika různými způsoby. Předně pro ně můžete vytvořit položky v menu Tools (objekty typu Menu). Když zvolíte položku, spustí se příslušný objekt.

Jenže tím to nekončí. Když si vytvoříte objekty typu Icon, můžete v okně Workbenche zobrazit nové ikony, jimiž vyvoláte příslušné objekty typu Exec - tedy budete mít ikony volající programy. (Pro ikonu musíte vytvořit její "obrázek", objekt typu Image).

A pak jsou tu objekty typu Dock. "Doky" jsou vlastně okna obsahující grafické nebo textové symboly. Když klepnete myší na určitý symbol, spustí se odpovídající objekt. Lidsky řečeno se na obrazovce objeví proužek s ikonami (nebo texty), jimiž můžete volat programy. (Grafické symboly jsou objekty typu Image). Mimochodem, koncepce doků je převzata ze systému NeXT.

A pokud vám to nestačí, pro každý objekt typu Exec můžete nadefinovat "horkou klávesu" - kombinaci kláves, která objekt spustí.

Když to shrnu, nabízí ToolManager celkem čtyři způsoby volání programů (přesněji objektů typu Exec) - položkou menu Tools, ikonou na Workbenchi, z doku a kombinací kláves.

Objektový přístup ToolManageru je sice zpočátku těžko stravitelný, ale po delším používání mu přijdete na chuť. Nejdřív však musíte ToolManager nainstalovat. To není problém, protože o instalaci se postará standardní Installer.

ToolManager je rozdělen na několik částí. Knihovna "toolmanager.library" (30 kB) se umístí do adresáře "LIBS:", do adresáře "L:" putuje "WBStart-Handler" (2 kB). "Vlastní program "ToolManager" (3 kB) se zkopíruje do adresáře "WBStartup" a konfigurační program "ToolManager" (58 kB) samozřejmě bude v adresáři "Prefs".

Díky tomuto rozdělení zabírá ToolManager při běhu jen pár kilobytů, a tak si jej může dovolit i Amiga s menší RAM.

Po nainstalování musíte vyvolat konfigurační editor "ToolManager", kde začnete tvořit své objekty. Nemohu zde zacházet do podrobností, ale nejprve byste si měli vytvořit objekty typu Exec (programy) a další "stavební kameny". Z nich si pak ulepíte své prostředí.

Pro nejčastěji používané aplikace je vhodné nastavit i horkou klávesu. Dále je pak na řadě menu Tools a poté ikony a doky.

Jenže to pořád ještě není všechno. Objektem typu Exec totiž může být kromě již zmíněných věcí také dok, takže například položka menu Tools může otevřít dok. Navíc doky také mohou mít své horké klávesy. A dok samozřejmě může volat další doky.

Objekty typu Image pro ikony a doky nejsou omezeny jen na statické obrázky. Objektem typu Image totiž mohou být normální ikony nebo obrázky ve formátu ILBM nebo animace ve formátu ANIM. Opravdu, animace! Ovšem pouze pro doky, pro ikony ToolManager podporuje pouze statické obrázky. Funguje to tak, že po klepnutí na animaci v doku se před spuštěním odpovídajícího programu animace přehraje.

Navíc tu je objekt typu Sound, který umožňuje, aby po zvolení ikony nebo položky menu Tools zazněl zvuk. Musíte k tomu však mít nějaký program přehrávající zvuky a podporující ARexx, protože objekt typu Sound je vlastně jen příkaz ARexxu vyslaný příslušnému programu.

ToolManager dokonce podporuje i sítě, nabízí speciální objekt Access, který umožňuje nastavit přístupová práva. V našich podmínkách to ovšem asi těžko využijete.

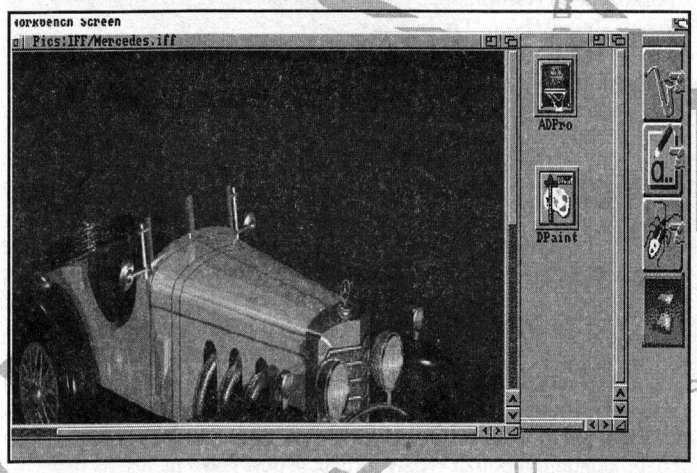
Jak vidíte, ToolManager nabízí řadu možností spouštění programů a umí to navíc pořádně multimediálně okořenit.

Jednotlivé možnosti můžete všelijak kombinovat a využití všech možností programu závisí pouze na vaší fantazii. To se týká zvláště doků, které mají řadu parametrů. Mohou být grafické

nebo textové, mohou se otevírat pod ukazatelem myši nebo na určené pozici a také se mohou po vyvolání programu zavřít.

Proč o tom píšu? Menu Tools má jednu, zpočátku neznatelnou nevýhodu. Položky lze zapisovat pouze v jedné úrovni, neumožňuje podmenu (podobně na tom byl až donedávna i Macintosh). ToolManager je sice natolik inteligentní, že při velkém počtu položek v menu Tools menu rozvine do více sloupců vedle sebe, ale v takovém menu se již těžko něco hledá (znám to z vlastní zkušenosti). Stefan Becker by samozřejmě jistě byl schopen nějaká podmenu naprogramovat, avšak znamenalo by to nekompatibilní zásah do systému, což nechtěl. Řešením jsou právě doky. Položka menu Tools nebude volat přímo program, místo toho vyvolá dok. Když dok nastavíte tak, aby se otevíral pod ukazatelem myši a po vyvolání programu se zavřel, máte velmi dobrou náhradu podmenu (já to tak mám).

Jak již víte, objekty typu Exec mohou být také horké klávesy. To se hodí při práci s komoditami. Můžete si například vytvořit ikonu, která vyvolá horkou klávesu pro určitou komoditu a tím zobrazí její uživatelské rozhraní. Vhodným kandidátem je samozřejmě Exchange. Když zapomenete kombinaci kláves, můžete použít ikonu.



Takových možností je víc, upřímně přiznávám, že sám zdaleka nevyužívám všech zde uvedených možností ToolManageru.

Významnou vlastností ToolManageru je jeho konformita se systémem. Je samozřejmě komoditou, podporuje lokalizaci (obsahuje dokumentaci a katalogy pro většinu důležitých evropských jazyků a také pro jedno německé nářečí). Dokumentace je hned ve třech formátech - jako ASCII soubory, jako soubory AmigaGuide a ve formátu .DVI pro TeX. Anglický Guide soubor má 72 kB a opravdu podrobně popisuje vše potřebné.

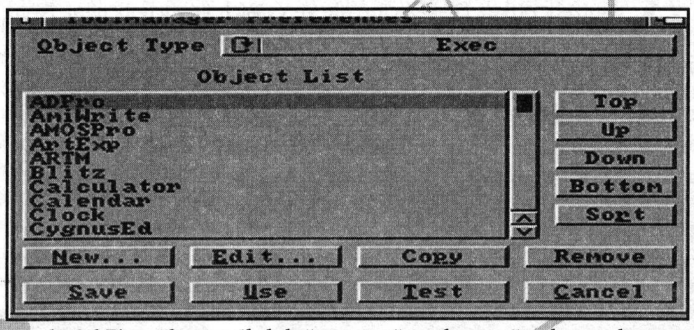
Konfigurační program vypadá úplně stejně jako ostatní programy adresáře Prefs, všechny jeho gadgety mají klávesové ekvivalenty a celkově má opravdu intuitivní ovládání. Přesto není zkonfigurování ToolManageru zcela triviální záležitost - možností je prostě příliš mnoho. Samozřejmě si můžete uložit více různých konfigurací a není problém mezi nimi přepínat.

ToolManager také podporuje další zajímavou vlastnost OS 2.x/3.x - AppIcons, AppItems a AppWindows. Okna konfiguračního programu jsou typu AppWindow, což znamená, že pokud do nich "hodíte" ikonu požadovaného programu, automaticky se nastaví příslušné hodnoty. Ikony (objekty Icon) jsou AppIcons - když na ikonu ToolManageru hodíte ikonu datového souboru, ToolManager spustí příslušný program a pokusí se do něj nahrát datový soubor. Například když na ikonu textového editoru hodíte ikonu textového souboru, editor po spuštění automaticky nahraje "vhozený" text. Podobně fungují položky menu Tools - když zvolíte ikonu souboru a poté vyberete položku, program se nahraje se zvoleným souborem (takové položky se označují jako AppItems).

ToolManager funguje bez problémů na OS 2.04, 2.1, 3.0 i 3.1 a nevadí mu ani grafické karty.

ToolManager 2.1 není právě nový, pochází z roku 1993. Avšak v roce 1995 se objevila nová drobná aktualizace na verzi 2.1a. Aktualizace obsahuje pouze nové knihovny a dokumentaci, vše ostatní již musíte mít.

Ve verzi 2.1a byly vyřešeny určité problémy s nastavováním cesty a nově přibyla podpora knihovny "screennotify.library". Tato knihovna (velká



necelé 3 kB) vyšle signál, když se otevře nebo zavře obrazovka typu public. ToolManager toho využil pro své doky, které při zavření public obrazovky zavře a po otevření obrazovky doky opět zobrazí. Například pokud měníte rozlišení Workbenche, nemusíte již doky vypínat. Ovšem za jistých okolností může dojít k zablokování systému (podrobnosti jsou v dokumentaci). A dávejte pozor na public obrazovky MUI 2.3! Ty systém zablokují určitě. MUI 3.x by tyto potíže již mít neměl.

Knihovnu "toolmanager.library" využívají i jiní programátoři (Stefan Becker šíří také všechny zdrojové kódy ToolManageru a programátorskou dokumentaci). Například textový editor GoldEd používá doky ve stylu ToolManageru.

Kromě chvály nyní také trochu kritiky. Máte-li v konfiguraci ToolManageru hodně objektů (desítky až stovky), trvá inicializace ToolManageru dosti dlouho (na mé A3000 řádově desítky sekund). Také konfigurační program by mohl být lepší. Jednotlivé objekty by mohly být lépe provázány a aktualizace v souvisejících objektech by mohly probíhat automaticky. A někdy by ještě bylo možné zvýšit flexibilitu (například textové doky používají přímo názvy objektů Exec). Samozřejmě se nejedná o žádné zásadní chyby.

Teď by vám všem již mělo být úplně jasné, proč si pořídit ToolManager (pokud ne, jste beznadějný případ a dál se s vámi nebavím).

Sehnat ToolManager totiž není těžké. Verzi 2.1 seženete na disketách Fish #872 a #873. Pochopitelně je také na Aminetu. Konkrétně jsou to tyto archívy:
ToolManager21a.lha - aktualizace na verzi 2.1a, ToolManager21b.lha util/boot - dokumentace a binární soubory verze 2.1, ToolManager21g.lha util/boot - ikony, obrázky a animace pro ToolManager, ToolManager21s.lha util/boot - zdrojové kódy a programátorské materiály
Najdete je též na CD kompletu Aminet Set 2.

To nejlepší na konec. ToolManager je giftware, to znamená, že za něj nemusíte nic platit, ovšem pokud chcete, můžete autorovi poslat nějaký dárek. Zajímavá je také Stefanova klauzule, jíž si vymiňuje, že ToolManager nebude užíván na strojích používaných pro vojenské účely - Amigy v khaki mají smůlu.

Vlastimil Král

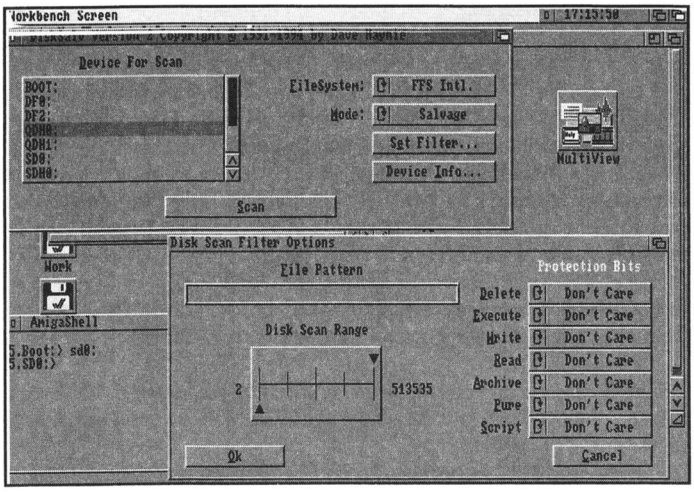
Určitě už jste někdy omylem smazali něco, co jste nechtěli. Nebo jste omylem zformátovali celý disk. Tyto "příjemné" situace se objevují častěji než je zdrávo. Problémy také mohou být s nekvalitními disketami a může se objevit i program, který pořádně "zamete" s diskem.

last action hero

AmigaDOS bohužel nenabízí přijatelné řešení. Pravda, OS 1.3 a 2.04 nabízely příkaz DiskDoctor, ale ve vyšších verzích již není. Není čeho litovat. DiskDoctor celkem funguje se starým souborovým systémem (OFS), tam je někdy schopen obnovit i smazané soubory. Ale běda, když jej použijete na disk nebo disketu používající FFS (Fast File System). Většinou naděláte víc škody než užitku (mluví ze mě vlastní hořké zkušenosti). Není divu, že se v PD oblasti pořád objevují programy pro obnovu smazaných souborů a opravu disků.

Máte-li Kickstart 2.04 nebo vyšší, vřele vám mohu doporučit program DiskSalv2. Jeho autorem je jedna z nejpovolanějších osob - Dave Haynie, který pracoval na vývoji hardwaru u Commodoru (legendární AAA čipy měl na starosti právě on) a nyní je zaměstnán u známé firmy Scala. Ale jak je vidět, umí také dobře programovat. Ze všech programů tohoto typu, jež jsem mohl vyzkoušet, mně nejvíce vyhovuje právě DiskSalv. Už mi několikrát pomohl, když jsem něco zničil či smazal.

Instalaci zajišťuje standardní Installer Commodoru. Ovšem samotný program je jediný soubor, takže to lze udělat i ručně. Instalační soubor je důležitý pro instalaci lokalizace, protože od Workbenche 2.1 výše DiskSalv podporuje standardní lokalizační systém. Vlastní programový soubor má 107 kB, což není tolik. Lokalizační katalogy a manuály zaberou více místa, protože jsou v mnoha západoevropských a skandinávských jazycích.



DiskSalv můžete spustit buď z CLI nebo ikonou z Workbenche. CLI mod se hodí pro dávkové soubory, kdy chcete určité operace automatizovat. Naštěstí se však havárie disků zase tak často neopakují, a proto asi dáte přednost interaktivnímu grafickému modu.

Po spuštění z ikony otevře DiskSalv okno se seznamem zařízení, s nimiž může pracovat. V praxi to jsou všechny disky (případně jejich oddíly), všechny disketové mechaniky a všechny RAM-disky simulující stopy a sektory (RAD:, VD0:, BOOT:, atd.). V tomto seznamu musíte vybrat jedno zařízení, abyste mohli pokračovat.

Dále zvolíte souborový systém daného zařízení. DiskSalv podporuje všechny běžné souborové systémy Amigy včetně "International" systémů a systémů s cache pamětí adresářů. Obvykle po výběru zařízení DiskSalv sám nastaví správný souborový systém. Navíc můžete nastavit hodnotu **"Best-Guess"**, kdy se program snaží odhadnout správný souborový systém.

Pak nastavíte pracovní mod. Ten určuje, co a jak se bude obnovovat. V zásadě existují dva typy modů. Mody typu **"Recover-by-Copy"**, které z poškozeného (vstupního) zařízení kopírují soubory na jiné (výstupní) zařízení a mody typu **"Fix-in-Place"**, kdy se nic nekopíruje a zařízení se opravuje "na místě". Můžete vybírat z následujících modů: Mod **"Salvage"** se snaží obnovit všechny soubory vstupního zařízení, které najde a kopíruje je na výstupní zařízení. Mod **"Undelete"** hledá na vstupním zařízení, jinak nepoškozeném, smazané soubory a kopíruje je na výstupní zařízení. Tak můžete obnovit mnohé smazané soubory (pokud již nebyly přepsány jinými daty). Mod **"Validate"** pracuje na místě. Může opravit většinu těžce poškozených zařízení. Probíhá to dost rychle, jen u velkých disků se to může zpomalit. Samozřejmě, při této opravě často musí být některé soubory odstraněny. DiskSalv to pochopitelně oznamuje. Mod **"Repair"** je podobný, ale je schopný najít více souborů než mod **"Validate"** a dokáže něco udělat i s hůře poškozenými zařízeními. A konečně mod **"Unformat"** (také pracující na místě) se snaží obnovit nechtěně zformátovaný disk. Je to obdoba modu **"Repair"**, ale počítá se s tím, že kořenový adresář je zničen. Samozřejmě ne vždy je obnova úspěšná. Pokud byl disk zformátován jen částečně (formátování jste včas zarazili) nebo pokud byl použit rychlý formát, je dost velká naděje na úspěch.

Navíc můžete nastavit filtr pro výběr obnovovaných souborů. Kromě obligátní znakové masky lze nastavit filtry pro jednotlivé stavové bity a navíc můžete přímo nastavit úsek disku, který má být sledován. Toto nastavení se provádí velice zdařilým gadgetem, jenž graficky zobrazuje sledovaný úsek disku.

Když máte vše nastaveno, spustíte vlastní operaci gadgetem **"Scan"**. Tím otevřete skenovací okno, které zobrazuje průběh operace narůstající lištou. Pod lištou se zobrazují právě zpracovávané soubory (když neurčíte jinak). Probíhající operaci můžete zastavit nebo dočasně pozastavit.

Když je operace hotova a jedná se o "kopírující" operaci, otevře se výstupní okno. Operace probíhající na místě otevře jen requester s hlášením o výsledku a nabídne ukončení programu nebo návrat do vstupního okna. Někdy je potřeba provést reset systému, aby byl opravený disk opět přihlášen.

Seznam v levé části výstupního okna zobrazuje všechny adresáře a soubory, které mohou být obnoveny, ale k tomu zde musíte nastavit výstupní zařízení. Používá se standardní souborový requester, takže je to maximálně pohodlné. Když vyberete vše, co chcete zachránit, můžete použít gadget **"Salvage"**. Ten je aktivní jen tehdy, když je nastavena výstupní cesta. Pak proběhne kopírování a máte-li štěstí, jsou drahocenná data opět na světě. Obnova probíhá v okně, které vypadá stejně jako skenovací okno.

Poté můžete buď program ukončit, nebo můžete začít opravovat další zařízení. DiskSalv také dovoluje nadefinovat další zařízení, které se neobjevilo v seznamu vstupního okna. Tak lze obnovit i oddíly disků, jejichž dělící (partition) informace byly ztraceny. Takto nadefinovaná zařízení můžete ukládat a opět nahrávat.

Rovněž lze nastavit výstup ve formátu strukturovaného výstupního proudu, takže se obnovená data jeví jako jediný soubor. To je někdy vhodnější (třeba pro kompresi nebo pro páskové streamery). Položkou **"Restore..."** v menu **"Project"** vstupního okna můžete tento výstupní proud převést zpět do normální podoby.

Program má mnoho dalších konfiguračních parametrů a nastavenou konfiguraci přirozeně můžete uložit. Je toho samozřejmě ještě víc, ale tento článek není manuál, má program pouze přiblížit.

Nelze se však nezmínit o nápovědě. Každé okno má v menu položku **"Help"**. Ta otevírá requester se stručným popisem účelu okna. Avšak u toho se nápověda nezastavuje. Když nad nějaký gadget nebo jiný objekt přemístíte ukazatel myši a stisknete klávesu Help, objeví se requester s popisem. Podle mého názoru je to snad nejlepší způsob nápovědy, i když to může být předmětem nekonečných sporů.

Samozřejmě všechny důležité gadgety a položky menu mají své klávesové ekvivalenty a vše je ve stylu OS 2.x/3.x (nakonec autor programu pracoval u Commodoru). Práce s programem je opravdu intuitivní, takže ani není příliš potřeba manuál.

Ten je v PD verzi poněkud omezený, anglická verze má 45 kB. Je to ASCII soubor s ANSI kódy. Nicméně v něm najdete vše potřebné. Autor sliboval rozsáhlý manuál s obrázky a podrobným rozborem jednotlivých operací, doplněný o soubor ve formátu AmigaGuide.

DiskSalv2 totiž byl původně shareware, registrační poplatek za program s "levným" manuálem Dave stanovil na 10 USD. Za 40 USD autor sliboval "semikomerční" verzi s podrobným manuálem, avšak vzhledem k úspěchu sharewarové verze Dave nakonec přišel s plně komerční verzí.

DiskSalv3 již není shareware, je to normálně prodávaný program (69 DEM). Upřímně řečeno, zase tolik nového proti sharewarové verzi nepřináší. Má nové, graficky propracovanější a líbivější uživatelské rozhraní a obsahuje i jednoduchý zálohovací program. Ten však není nijak výjimečný a i v PD oblasti naleznete lepší řešení. Má samozřejmě různé funkce navíc, ale zásadní pokrok nepředstavuje.

DiskSalv2 je ostatně stále součástí distribuce DiskSalvu 3 a podle dokumentace komerční verze Dave podporuje jeho volné šíření (nakonec si tak udělá levně dobrou reklamu), samozřejmě pouze pro neziskové účely. Z dokumentace ovšem není zcela jasné, zda Dave dále vyžaduje oněch 10 dolarů.

Sehnat DiskSalv2 není těžké, najdete jej na Aminetu nebo na CD z řady Aminet. DiskSalv2 se vyskytuje ve více verzích, ta nejaktuálnější má číslo 11.31.

Co se mých osobních zkušeností týče, jsou výborné. DiskSalv mě zatím vždy vytáhl z bryndy. Pokud data nezachrání DiskSalv, tak už pomůže jedině zaříkávání. Nezaznamenal jsem také žádné výrazné potíže s kompatibilitou s jinými programy. Nevadí ani OS 3.1 a grafická karta.

Bylo by vhodné, aby Amiga Technologies začala podobný program dodávat přímo s Amigou. Nakonec Dave by asi nebyl proti "přibalování" DiskSalvu2. Prozatím si můžeme pomoci sami.

Vlastimil Král

Tenhle článek jednak nemá žádnej nadpis, jednak nevím, kde jsem ho vlastně vyhrabal, a jednak sem pravděpodobně vůbec nepatří. Ale zbylo mi tady prázdný místo, tak jsem to smrsknul... ...což vás asi stejně nezajímá. (pozn. Tomík)

Takže zase tu máme něco pro vylepšení naší přítelkyně Amigy. Není to sice úplná novinka, ale je určitě mnoho Amigistů, co o ní nic nevědí, a proto nebude na škodu se tady o ní trochu zmínit. Ale abych nechodil kolem horké kaše (mohla by vystydnout), tak Vám prozradím, že tentokrát to můžou všichni, kdo nehrají (ale vůbec) hry, klidně přeskočit, protože dneska to bude jen pro hráče. A to ne jen tak ledajaké: přímo pro hráče simulátorů.

No, nevím, jestli z toho něco máte, ale každopádně se jedná o redukci pro připojení analogového joysticku k Amize. Pokud by tu náhodou někdo nevěděl, co je to analogový joystick, tak se mu to pokusím v krátkosti vysvětlit. Zkrátka: když nakloníte normální (digitální) joystick na kteroukoliv stranu, při určité výchylce cvakne a počítač dostane informaci o zamýšleném směru. Je tam prostě vypínač, který funguje stejně jako celý počítač ANO-NE. Kdežto u analogového joysticku je páka přímo připojená na hřídel potenciometru, který mění svůj elektrický odpor v závislosti na výchylce páky. Počítač má tedy trvale informaci, v jaké že výchylce se to přesně páka nachází.

Ačkoliv k počítačům PC se vyrábí analogové joysticky a PC hry je podporují, u Amigy jaksi s podivem nikdo analogové joysticky nevyrábí a podporuje je žalostně málo her, ačkoliv Amiga je hardwarově podporuje již od svých nejstarších modelů. Celý problém tedy spočívá v tom, že se 15-ti kolíkový konektor analogového joysticku původně určeného pro PC spojí s 9-ti kolíkovým konektorem pro joystick na Amize. I pro méně zkušeného bastlíře tedy jen dva konektory a pár drátků. Pro ty, co se bojí, je snad za chvíli začne někdo vyrábět. Nyní již jen zakoupit nějaký ten analogový joystick (to, že má většinou v názvu PC, budeme muset přežít, slabší jedinci mohou krabici okamžitě zahodit), zapojit a jedem.

Budete se muset prohrabat v boxu nebo na harddisku a najít tam nějaký simulátor, protože jsou to asi tak jediné hry, které Vašemu fungl novému joysticku rozumí. Takže přímo mnou odzkoušené a zaručeně fungující jsou Knights of the Sky, Overlord, F1-Grand prix a F-15 Strike Eagle. Určitě jich je ještě více, ale ne každý má doma sbírku simulátorů.

Takže resumé: Jestli se to vůbec vyplatí? Pokud nehrajete hry, je to pro Vás určitě zbytečnost. Jestli nehrajete simulátory, je to pro Vás taky zbytečnost. Jestli hrajete simulátory občas či průměrně často, pak je rozhodnutí na Vás, jestli do celého špásu (joysticku) investujete bratru více než čtyřista korun. Odměnou Vám bude pohodlí a naprostá volnost a věrnost (klávesnici jsem v letadle neviděl) ovládání, která Vám určitě zvýší požitek z prohánění se po obloze. No a jestli jsou simulátory Vaším denním chlebem a nic jiného na počítači neděláte, pak už analogový joystick máte a nebo byste pro něj měli hodně rychle běžet, protože to Vám rozhodně nesmí uniknout.

iomega ZipDrive

Také se už přestáváte orientovat ve svých disketách? Když po čase zjistíte, že na nich stěží něco najdete, začnete uvažovat o jiném řešení. Naštěstí technologie paměťových zařízení pokročila natolik, že je z čeho vybírat. Já jsem se po určitém rozvažování rozhodl pro mechaniku ZipDrive.

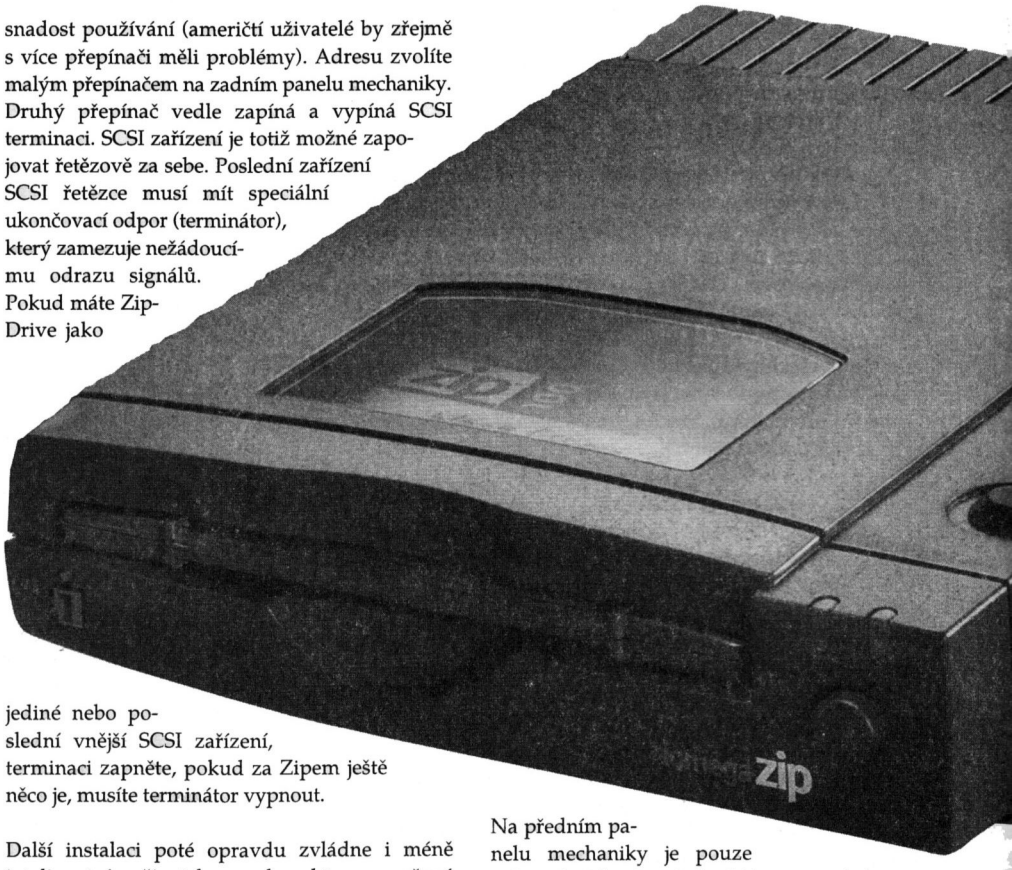
Mimochodem, v nejmenovaném českém amigovském časopisu již recenze na toto zařízení vyšla, bohužel obsahuje řadu mylných tvrzení. Tento článek se je pokusí uvést na pravou míru. Ale teď již k věci. Mechaniku ZipDrive vyvinula firma Iomega, z dřívějška známá svými disky Bernoulli. Ty jsou sice dosti rychlé a neskutečně odolné (používá je i americké válečné námořnictvo), ovšem jsou rozměrné a mechaniky také těžké. Iomega se však rozhodla rozšířit sortiment a výsledkem je právě ZipDrive. Prvně byl předveden na CeBITu '95 a údaje byly nanejvýš zajímavé: zařízení připomínající disketovou mechaniku 3,5", avšak s kapacitou 100 MB a s rychlostmi blížícími se pevným diskům. A též cena měla být přijatelná.

Po seznámení s těmito parametry jsem o tomto hardwaru začal uvažovat, ale bylo dost těžké jej sehnat (o penězích to platí pochopitelně také). Až teprve letos jsem měl úspěch a nakonec dorazila očekávaná zásilka. ZipDrive se vyrábí ve dvou variantách - SCSI a paralelní (tvrzení o existenci verze IDE se nezakládá na pravdě). Ještě se k tomu vrátím. Protože mám A3000, nebyl z hardwarového hlediska s připojením ZipDrivu v SCSI verzi žádný problém (A3000 má SCSI řadič standardně).

Po rozbalení velké krabice jsem našel vlastní mechaniku, která se dost podobá disketovému sourozenci (i rozměry), avšak má modrou barvu a nahoře průhledné okénko. Design mechaniky je docela elegantní. Dále dostanete běžné trafo, SCSI kabel, samozřejmě nějaké diskety a také jeden 100 MB disk obsahující software ZipTools, ovšem pouze pro PC a pro Maca. Další disky si můžete dokoupit, prodávají se již předformátované pro PC nebo pro Maca.

Mechanika může stát jak vodorovně, tak svisle, avšak svislou polohu nelze doporučit - SCSI kabel je tak tuhý, že se mechanika převrací. Je to dáno také její nízkou hmotností - váží totiž 450 gramů (paradoxně je trafo těžší než vlastní mechanika, to totiž váží přes 700 gramů).

Před připojením SCSI verze musíte na mechanice nastavit pouze dvě věci - SCSI adresu (ID) a terminaci. ZipDrive může používat pouze dvě SCSI adresy - 5 nebo 6. Protože adresu 6 obvykle využívá vnitřní SCSI disk, spíše nastavíte adresu 5. Nabídka pouze dvou SCSI adres je dost chudá, ale ZipDrive byl navrhován hlavně s ohledem na snadnost používání (američtí uživatelé by zřejmě s více přepínači měli problémy). Adresu zvolíte malým přepínačem na zadním panelu mechaniky. Druhý přepínač vedle zapíná a vypíná SCSI terminaci. SCSI zařízení je totiž možné zapojovat řetězově za sebe. Poslední zařízení SCSI řetězce musí mít speciální ukončovací odpor (terminátor), který zamezuje nežádoucímu odrazu signálů. Pokud máte ZipDrive jako jediné nebo poslední vnější SCSI zařízení, terminaci zapněte, pokud za Zipem ještě něco je, musíte terminátor vypnout.



Další instalaci poté opravdu zvládne i méně inteligentní uživatel: na konektor označený symbolem "Zip" na zadní straně mechaniky připojíte dodávaný SCSI kabel a jeho druhý konec připojíte k SCSI portu počítače. Vedle je ještě druhý SCSI konektor, na ten můžete připojit další SCSI zařízení. Na SCSI kabelu a konektorech jsou vylisovány symboly usnadňující správné připojení. ZipDrive používá klasický "velký" SCSI konektor podobný paralelnímu konektoru Centronics. Některé SCSI řadiče používají novější minikonektor, pak potřebujete příslušný adaptér. Dále musíte zapojit do mechaniky přívod z trafa a trafo zastrčíte do zásuvky.

Tím se mechanika ihned zapne, protože nemá vypínač. V USA je odstraňování vypínačů zřejmě velká móda, která u nás ovšem velkou radost nevyvolává. Nedá se však nic dělat a nakonec vždy můžete ZipDrive vytáhnout ze zásuvky. Navíc mechanika umí "usínat". Když v ní není disk nebo se k disku nepřistupuje po delší dobu (implicitně 15 minut), silně sníží spotřebu energie. Při dalším přístupu se ZipDrive rychle probudí.

Na předním panelu mechaniky je pouze jediné tlačítko, které slouží k vysouvání disků. Disk se vkládá ručně, avšak o vysunutí se postará elektromotor, který disk povysune ven. Čelní panel již dále obsahuje pouze dvě kontrolky. Zelená signalizuje, že je mechanika zapnutá, a oranžová kontrolka oznamuje přístup k disku. Průhledné okénko na hořejšku mechaniky umožňuje snadno překontrolovat, jaký disk tam právě je - užitečná drobnost.

A teď se dostáváme k vlastním diskům - ZipDiskům. Iomega je nazývá disketami a má celkem pravdu. Proti normální disketě 3,5" jsou jen asi o půl centimetru širší a delší a jejich tloušťka je zhruba dvojnásobná. Hmotnost se pohybuje kolem 20 gramů (v kapse ji ani nepocítíte). A na tuto drobnou placičku se vejde celých 100 MB! Záznam je podobně jako u disket magnetický, avšak médium používá patentovanou technologii kombinující tenké magnetické a nemagnetické vrstvy, což umožňuje dosáhnout vysokých hustot záznamu. Zní to lákavě, takže teď vás jistě zajímá, jak to funguje s Amigou.

Mohu vás uklidnit - funguje to dobře, i když zpočátku jsem zažil těžké chvíle.

Zde musím poděkovat Wolframu Gottfriedovi, jehož článek v aminetovském časopisu AmigaReport (číslo 3.21) poskytl základní informace o softwarové instalaci ZipDrivu na Amize. Narozdíl od PC a Maca totiž pro ZipDrive vůbec nepotřebujete žádný speciální ovladač. Stačí vložit ZipDisk do mechaniky a spustit software pro přípravu disků (na A3000 je to HDToolbox, pro jiné SCSI řadiče musíte použít software dodaný výrobcem řadiče). Se ZipDiskem pak naložíte jako s normálním SCSI diskem: nejprve provedete nízkoúrovňové formátování (Low-Level Format) a pak disk normálně zformátujete systémovým příkazem Format. Pokud na disku něco bylo (disk standardně dodávaný s mechanikou obsahuje software pro PC a Maca), bude to nevratně zničeno.

Takto naformátovaný ZipDisk již můžete normálně používat. Ale není to zcela ideální. Zaprvé, aby systém ZipDisk vůbec rozpoznal, musí být v mechanice v okamžiku startu systému vložen disk. To není právě pohodlné. Na své A3000 jsem ovšem měl ještě podstatně horší problém: ZipDrive byl velice pomalý, srovnatelný s disketou.

Po oplakání nepříliš dobře utracených peněz jsem se nakonec rozhodl vyřešit alespoň první problém a pokusil se vytvořit instalační soubor pro adresář DEVS:DOSDrivers. Nebylo to zcela jednoduché. Některé údaje jsem získal pomocí HDToolboxu, příkaz "Read Configuration" údaje z disku načetl (ovšem s varováním, že některé hodnoty pouze odhaduje), ale to nestačilo (první verze souboru vyvolala sérii "Software failures"). Pomohl mi až sharewarový monitor Scout, který načetl vše, co je potřebné k vytvoření příslušného souboru (šlo hlavně o hodnoty bitových masek). Když byl hotový instalační soubor a jeho ikona, znovu jsem restartoval Amigu. Objevilo se nové zařízení ZIP:, i když v mechanice disk nebyl. A jako zvláštní prémie navíc rychlost ZipDrivu neuvěřitelně stoupla!

Pokud máte soubor pro DOSDrivers, funguje na Amize ZipDrive úplně stejně jako disketa. Jenže jako disketa velká a rychlá. Pokud jde o velikost, systém vám oznámí kapacitu 95 MB. Ale vždyť se mluvilo o 100 MB, namítnete. Je to zvláštní, ale pravdivé jsou oba údaje. On totiž není megabyte jako megabyte. Pro paměti RAM se používá binární aritmetika, takže kilobyte je 1024 bytů a megabyte 1024 KB (což je 1048576 bytů). Výrobci disků ovšem z pochopitelných důvodů počítají kilobyte jako 1000 bytů a megabyte jako tisíc kilobytů. Takže ZipDisk má kapacitu 100 "diskových" megabytů nebo 95 "binárních" megabytů (pro detailisty, přesná kapacita pod DCFFS je 100556288 bytů).

Rychlosti jsou také zajímavé. Provedl jsem několik testů. K prvnímu orientačnímu testu jsem použil program SysInfo, který umožňuje přibližně změřit rychlost čtení. Soustavně jsem dostával hodnotu okolo 980 KB/s, což je jistě slušný výsledek.

Pro přesnější testy jsem poté použil program DiskSpeed 4.2. Ten již měří rychlosti s použitím souborového systému Amigy. Pro zajímavost uvádím také výsledky doprovodného programu SCSISpeed, který měří přímo rychlost na rozhraní SCSI (tedy bez režie souborového systému). Pro porovnání jsem otestoval také své dva pevné SCSI disky - Quantum Lightning 730S (730 MB) a Seagate ST1201N (170 MB). Výsledky programu DiskSpeed jsou v tabulce č.1, tabulka č. 2 obsahuje výsledky programu SCSISpeed. Kromě toho jsem se rozhodl provést ještě další testy. Do RAM-disku SD0: jsem umístil PD program GadToolsBox, usnadňující tvorbu uživatelských rozhraní. Tento program obsahuje spoustu souborů a má složitou strukturu adresářů. Adresář zabírá 1,1 MB. Příkazem COPY AmigaDOsu jsem pak tento adresář z RAM- disku SD0: zkopíroval na ZipDrive a také na své pevné disky. Poté jsem z těchto médií adresář kopíroval zpět do RAM-disku RAM:. Délku trvání jsem měřil PD programem TimeCom. Výsledky těchto testů jsou v tabulce č. 3.

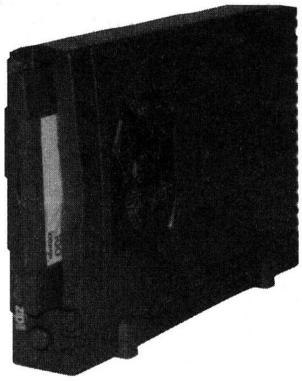
Jak vidíte, ZipDrive si příliš nezadá s pevným diskem. Samozřejmě, Lightning 730S je znatelně rychlejší, ten ovšem patří k nejrychlejším diskům ve své kategorii. Seagate však již velký náskok nemá. Je však třeba říci, že ZipDrive má přece jen delší přístupovou dobu. Neměřil jsem ji, ale Iomega sama udává přístupovou dobu 29 ms (Lightning 730S má přístupovou dobu 11 ms). Při práci se složitými strukturami adresářů a s velkým počtem souborů se již může určité zpomalení projevit. Vzhledem k nižší přístupové době doporučuji použít souborový systém DCFFS (Directory Cache Fast File System), na to ale samozřejmě musíte mít OS 3.x. To se projevuje i v testu kopírování. ZipDisk používal DCFFS, zatímco pevné disky používaly normální Fast File System (FFS), což zřejmě přispělo k velmi solidním výsledkům ZipDrivu. Nostalgická vzpomínka - můj první pevný disk pro A500 byl několikanásobně pomalejší než ZipDrive. Musíte také počítat s určitou prodlevou při přístupu ke "spícímu" ZipDrivu. Aktivace dřímajícího disku není zcela okamžitá, ale je rychlejší než u "spících" pevných disků notebooků.

Svůj ZipDrive jsem vyzkoušel i na další A3000 a na A1200 s turbokartou GVP 1230 (50 MHz) a SCSI řadičem GVP. U všech třech strojů byly se souborem pro DOSDrivers dosaženy obdobné rychlosti. Mimochodem, druhá A3000 používala také IDE disky na řadiči Tandem a subjektivně se ZipDrive jevil rychlejší.

Svůj soubor samozřejmě dám k dispozici i ostatním uživatelům, měl by se brzy objevit na BBS naší živitelské firmy.

Jak jsem již uvedl, pro PC a Maca dostanete se ZipDrivem speciální software. Amiga ho sice pro základní funkce mechaniky nepotřebuje, ale některé funkce ZipDrivu lze ovládat pouze softwarově. Když se podíváte na ZipDisk, nenajdete na něm žádné zajišťovací okénko. Hardwarově se prostě ZipDisk nedá zajistit proti zápisu. Místo toho ZipDrive používá softwarové zajištění - na disk se napíše kód, který další zápisy zakazuje. Software umožňuje zajistit disk i proti čtení, případně můžete povolit přístup (zvlášť pro čtení a zvlášť pro zápis) jen po zadání hesla. Software také umí vysouvat disky.

Bez speciálního softwaru pro Amigu tedy ZipDisk nezajistíte. Samozřejmě, lze použít příkaz Lock, ale ten zajistí celé zařízení ZIP:, nikoli pouze konkrétní ZipDisk. Ovšem software pod označením ZipTools se začal dodávat již i pro Amigu, stojí však 50 DEM (asi 1000 Kč). Také se objevily první obdobné PD programy. Až se k tomuto softwaru dostanu, sdělím vám své zkušenosti.

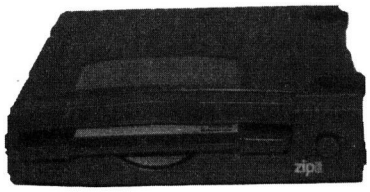


Se ZipDrivem se standardně dodává disk nazvaný ZipTools. Ten obsahuje software pro PC a pro Maca. Disk je to poněkud schizofrenní, skládá se totiž ze dvou částí. Jedna má formát MS-DOSu a druhá formát Maca. Když připojujete ZipDrive k PC nebo Macovi, musíte použít také dodávanou instalační disketu a do ZipDrivu musíte vložit disk ZipTools. Z diskety spustíte

instalační program, který nainstaluje ovladače a upraví disk ZipTools. Úprava spočívá v podstatě v tom, že se část disku pro druhou platformu vymaže a změní se ve volné místo. Když instalujete na Macintoshi, vznikne disk pro Maca, na PC bude mít disk formát MS-DOSu. Pokud potřebujete ZipTools i pro druhou platformu, musíte koupit další disk. Za tento krok však nelze firmu Iomega hned odsuzovat, ostatně ovladače umožňující používání ZipDrivu s již naformátovanými ZipDisky i na druhé platformě dostanete na přiložených disketách.

Vzhledem ke kapacitě ZipDisků tak máte zajímavou možnost přenosu větších objemů dat mezi různými platformami. Na disketách naleznete ovladače pro MS-DOS, pro Windows 3.1, pro Windows 95 a pro Maca. Ovladače pro OS/2 existují také, ale musíte je přikoupit samostatně.

Pro Amigu má však největší význam software pro Maca. Jistě již mnozí z vás slyšeli nebo četli o emulátoru ShapeShifter, který na lépe vybavených Amigách (minimálně A1200 s diskem a Fast RAM) dokáže čistě softwarově emulovat Macintoshe. ShapeShifter je shareware, ZipDrive můžete použít pouze s registrovanou verzí (50 DEM), která podporuje SCSI zařízení. Samozřej-



mě mám ShapeShifter nainstalovaný a byl jsem zvědavý, jak bude ZipDrive fungovat pod emulací. Jenže hned na začátku jsem narazil na problém. Disketa ovladačů pro Maca byla macovská DD disketa 800 KB a tu na Amize nepřečtete. Formát 800 KB totiž vyžaduje speciální macovský (drahý) hardware. Na Amize můžete číst macovské diskety 1,44 MB, pokud máte HD mechaniku, na DD mechanice vám zbývá pouze speciální formát 720 KB. Chcete-li tedy zprovoznit ZipDrive pod ShapeShifterem, máte jedinou možnost: musíte najít opravdového Macintoshe a na něm originální disketu Iomegy překopírujete na disketu ve formátu, který Amiga dokáže přečíst. (Na HD disketu se vejde snadno, diskety 720 KB musíte mít dvě).

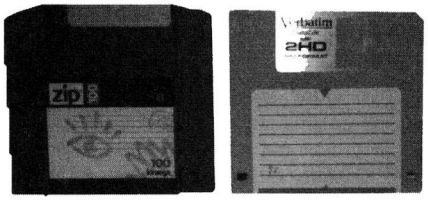
Pak již můžete instalaci provést jako na normálním Macintoshi. Kromě programu Iomega Tools, který obstarává softwarové zajišťování disků, jejich formátování a vysouvání, se nainstaluje také několik dalších programů. Z nich je zajímavý hlavně zálohovací program a katalogizační program. Jedná se o zjednodušené verze komerčních aplikací. Na disku ZipTools je také multimediální prezentace vychvalující (mimo jiné hlasem) ZipDrive a další výrobky Iomegy (v německé verzi je to zajímavý zážitek) a dvě demoverze her - Marathon (něco jako Doom) a Pathways to Darkness (připomíná Wolfensteina).

Pod Macintoshem přestane fungovat vysouvací tlačítko - Mac všechna výměnná média vysouvá softwarově (MacOS totiž nahrává část dat z média do RAM a násilné vyjmutí média může mít pro data fatální následky). Disk můžete vysunout programem ZipTools nebo tím, že jeho ikonu vhodíte do koše - ZipDrive poté disk hbitě vyplivne.

Pod ShapeShifterem ZipDrive funguje, je ovšem vhodné mít nejnovější verzi emulátoru. Já nyní používám verzi 3.4. ZipDrive fungoval i s verzí 3.0, avšak velmi zvláštně - ikona ZipDisku a všechny jeho okna se zobrazovaly na pracovní ploše Maca dvakrát. S vyššími verzemi emulátoru již toto rozdvojení diskové osobnosti nenastává. Neprováděl jsem speciální testy rychlosti pod ShapeShifterem, avšak systémový doplněk CopyDoubler, urychlující kopírování, může také hlásit rychlost čtení a zápisu. Při kopírování dat z emulovaného macovského oddílu na disku Seagate na ZipDrive se udávané rychlosti pohybovaly od 150 po 400 KB/s. Přenosové rychlosti se příliš nelišily pro ZipDrive a pro pevný disk, ale byla znatelná delší přístupová doba ZipDrivu. Výkon ovšem silně ovlivňují také parametry emulace, které se liší pro jednotlivé SCSI řadiče, proto je obtížné vynášet nějaká paušální tvrzení. Lze pouze konstatovat, že pod ShapeShifterem verze 3.2 a vyšším ZipDrive funguje a při vhodném nastavení emulace lze dosáhnout výkonu srovnatelného s výkonem pevného disku. Musím však přiznat, že za určitých okolností mohou ovladače ZipDrivu způsobit zhroucení emulátoru, takže je potřeba trochu experimentovat. Ovšem pokud jste dokázali ShapeShifter nainstalovat, tak si jistě poradíte.

Samozřejmě i bez emulátorů by mělo být možné číst ZipDisky jiných formátů. Podle zpráv z Aminetu lze ZipDisky ve formátu MS-DOS číst pomocí CrossDOSu, stačí vytvořit příslušný soubor pro DOSDrivers. Bohužel jsem to zatím nemohl vyzkoušet, protože nemám ZipDisky v tomto formátu. Problém asi bude s přeformátováním disku jiného formátu na MS-DOS, možná, že by pomohl CrossDOS 6. Vyzkouším to, jakmile budu mít potřebný hardware a software. Disky ve formátu Mac by mělo být možné používat pomocí softwaru CroosMac nebo MaxDOS, avšak tyto programy jsou dražší než ShapeShifter, takže je na vás, co použijete.

Zatím ovšem ještě nepadlo mnoho slov o tom nejdůležitějším -. o cenách. Není to tak hrozné, ovšem jsou tu značné rozdíly. Nebudu je raději blíže komentovat, protože podávání žalob na každého a za cokoli začíná být národním sportem. V USA stojí mechanika 200 USD a médium 100 MB 20 USD. (Mimochodem, v USA se prodávají i ZipDisky s kapacitou 25 MB, ale když si spočtete, kolik u nich stojí megabyte, nemá vůbec smysl je kupovat. Ostatně do Evropy se ani nedováží). V SRN ceny mechanik kolísají od 360



do 390 DEM, cena média je okolo 30 DEM. V ČR je oficiálním distributorem firma Axiom, která stanovila tyto ceny: mechanika 7500 Kč bez DPH (9150 Kč s DPH), médium 100 MB 660 Kč bez DPH (800 Kč s DPH). Když disky koupíte v balení po 5 nebo 10 kusech, dost ušetříte, cena za jeden disk klesne k 600 Kč bez DPH.

Já sám jsem ZipDrive koupil od firmy KomTech. Tato malá česká firma, sídlící v Chebu, se zabývá převážně Amigou a většinu zboží dováží ze SRN. Ceny má velmi zajímavé - ZipDrive 8200 Kč, ZipDisk 620 Kč - to vše s DPH. Zboží vám navíc může poslat po celé republice poštou, účtované poštovné je zcela standardní. Cena v USA také vysvětluje, proč vloni bylo téměř nemožné ZipDrive v Evropě sehnat. Firma Iomega silně podcenila poptávku (prý se dokonce tvořily pořadníky, což pro Američany musel být hrozný zážitek), avšak v současnosti je alespoň v SCSI verzi mechanik dostatek.

Je zajímavé srovnat tyto ceny s cenami disket. Jeden ZipDisk má kapacitu jako 110 DD disket nebo jako 55 HD disket (při použití formátu AmigaDOS). Jestliže se dnes ceny neznačkových disket (DD i HD) pohybují okolo 15 Kč za kus, vyjde megabyte na takové disketě dráž než megabyte na ZipDisku, a to i pro HD diskety. Je tu samozřejmě ještě cena mechaniky, ovšem vyšší rychlost a nesrovnatelný komfort práce za to stojí. Ostatně, ZipDrive je jen asi dvakrát dražší než disketové HD mechaniky pro Amigu.

Problém ovšem je v tom, že kromě vlastní mechaniky potřebujete ještě SCSI řadič. Již jsem řekl, že se ZipDrive vyrábí ve dvou provedeních - SCSI, o němž zde píšu, a v paralelním. (Paralelní verze je vlastně také SCSI, ale přímo v sobě má zabudovaný převodník z SCSI na paralelní port. Tato rozhraní jsou totiž konstrukčně velmi podobná, takže to není tak těžké).

SCSI verze je určena především pro Macintoshe, u nichž je SCSI port standardním vybavením pro špicková PC, kde také bývá SCSI řadič. Paralelní verze je naopak určena pro plebejské "kompatibly". Tu samozřejmě na Maca nepřipojíte, protože ten paralelní port standardně nemá. Amiga by potřebný hardware měla, ale chybí software. Pokud by někdo napsal příslušný ovladač, mělo

by to fungovat. Paralelní verze je samozřejmě pomalejší (to však silně závisí na použitém paralelním portu), ale její připojení by si nevyžádalo žádné náklady navíc. A samozřejmě je paralelní port proveden podobně jako SCSI port u mé mechaniky, takže by neměly být velké potíže s tiskárnou.

Zatím ovšem s Amigou funguje pouze SCSI verze. Jestliže máte A1200 s turbokartou (což asi bude nějaká karta Blizzard), máte důvod ke koupi doplňkového SCSI kitu. Pro "holou" A1200 je dalším možným řešením řadič Squirrel instalovaný do PCMCIA portu. Není příliš drahý, má však odlišný konektor (potřebujete adaptér) a také nepatří k nejrychlejším, navíc dost silně zatěžuje procesor. Pokud vaše Amiga již SCSI řadič má, je to celkem jasné. ZipDrive může dobře nahradit diskety, které při dnešních objemech dat (ačkoli se na Amize zatím nerozmáhají multimegabytová monstra jako pod Windows) přestávají stačit. ZipDrive je také výborný pro přenos dat. Celá mechanika včetně trafa váží jen asi 1,5 kg a vejde se i do větší kabelky. Cestuje se s ní opravdu snadno (vyzkoušel jsem si to osobně).

Důležitá otázka je samozřejmě výdrž médií. Vzhledem k tomu, že na trhu není ZipDrive ani rok, je těžké něco kategoricky tvrdit, mohu vám sdělit jen své osobní dojmy. Již na první pohled působí ZipDisk dost odolně, náhodné upuštění z běžné výšky by nemělo mít vážné následky. Když se zdržíte použití kladiva, měly by vydržet ZipDisky i dost drsné zacházení (nebál bych se je poslat poštou, ovšem raději bych, s ohledem na kvalitu poštovních služeb, zásilku pojistil). Firma Iomega poskytuje na média celoživotní záruku, ovšem drobné písmo vespod upozorňuje, že se záruka nevztahuje na normální opotřebení. I tak však lze odvodit, že výdrž bude podstatně vyšší než u značkových disket. (K odolnosti ZipDrive médií: ve studiu používáme ZipDrive na PC asi šest měsíců. Za celou tuhle dobu jsme neměli s médii ani mechanikou Zip sebemenší problém (narozdíl od disků Optic či SyQuest) a to i přesto, že je ZipDrive v provozu prakticky 18 hodin denně. - pozn. Tomík)

Ostatně pro dlouhodobou archivaci dat je zde jiné médium - CD-ROM. Ceny za vypálení vlastního CD disku jsou již tak nízké, že se vyplatí i domácímu uživateli. Také zde vám může pomoci ZipDrive, protože obsah jednoho CD-disku uložíte na 6 ZipDisků. A většina firem zajišťujících vypalování CD ZipDrive má a všechny mají SCSI řadiče. S batohem disket by vás asi vyhodili, ale se ZipDrivem vás jistě uvítají jako váženého zákazníka.

Hlavním konkurentem Iomegy je samozřejmě firma SyQuest, která již delší dobu vyrábí výměnné disky. Ty jsou rychlé, ale velmi citlivé a ne vždy spolehlivé. ZipDrive přivedl SyQuest do velkých finančních potíží (zřejmě se bude propouštět polovina zaměstnanců). Jako poslední záchranu SyQuest uvedl mechaniku EZ135. Vypadá podobně jako ZipDrive, ale má kapacitu 135 MB. EZ135 je podstatně rychlejší než ZipDrive, SyQuest udává přenosové rychlosti až 2,4 MB/s. Cena je srovnatelná se ZipDrivem. EZ135 má ovšem také jednu velkou nevýhodu, kterou se samozřejmě SyQuest nechlubí. SyQuesty jsou vlastně výměnné pevné disky. Díky tomu je EZ135 tak rychlý, ovšem zároveň je médium stejně citlivé jako normální disky. A to rozhodně nejsou předměty vhodné k žonglování. Já osobně dávám přednost ZipDrivu. Třicet pět MB navíc a vyšší rychlost mně nestojí za médium, o které se musím neustále strachovat.

Ostatně Iomega také nespí. Na nátlak uživatelů uvedla interní verzi ZipDrivu. To má samozřejmě význam spíše pro PC. Kupodivu to je zařízení formátu 5,25", zdá se totiž, že v budoucnosti se bude dodávat v kombinaci s klasickou disketovou mechanikou 3,5". Někteří výrobci PC již oznámili, že začnou dodávat počítače se standardně nainstalovanou mechanikou ZipDrive a známá firma Maxell přislíbila, že se bude podílet na výrobě ZipDisků. To by časem mohlo vést k dalšímu snížení cen médií, ovšem zatím k tomu výrobci nemají důvod (diskety vyjdou dráž).

Ještě zajímavější je však další nový výrobek Iomegy. Jmenuje se Jaz a jeho kapacita je 1 GB! Opět se jedná o médium připomínající disketu 3,5", ovšem vejde se na ní 1000 MB! Jaz bude vyráběn pouze v SCSI verzi, ovšem svými parametry se vyrovná normálním diskům - přístupová doba 12 ms a přenosová rychlost (skutečně naměřená na PC s Pentiem) až 3 MB/s. Ceny jsou zatím pouze předběžné, avšak poslední ceník KomTechu již nabízí i Jaz. Externí mechanika stojí 24400 Kč a médium 1 GB 6100 Kč (vše s DPH). Původně se očekávala nižší cena médií Jaz, avšak proč by měla Iomega konkurovat vlastnímu ZipDrivu, že? Politika firmy je jasná: ZipDrive do domácností a pro náročné uživatele Jaz. SyQuest samozřejmě ihned ohlásil konkurenční SyJet s kapacitami 650 MB a 1,3 GB, ale situace asi bude podobná jako při srovnání ZipDrive versus EZ135 (navíc rychlost mechaniky Jaz nebude snadné překonat).

Jak je vidět, na trhu výměnných médií je živo. Problém ovšem je, že se vynořila řada navzájem nekompatibilních řešení a těžko říci, které převáží. Myslím si však, že ZipDrive, i kdyby se nestal dominantním, bude stále zajímavou možností, jak se osvobodit od disket.

Testovací konfigurace: Hardware: A3000/25, 2 MB Chip RAM, 8 MB Fast RAM, HDD 730 + 170 MB, grafická karta Picasso-II
Software: Amiga OS 3.1, ShapeShifter 3.4, Mac OS 7.0 CZ

Vlastimil Král

Tabulka č. 1: Výsledky programu DiskSpeed 4.2

Test manipulací s adresáři (souborů/s)	ZipDrive 100 SCSI	Lightning 730S	Seagate ST1201N
Vytvoření souboru	21 (64%)	39 (45%)	29 (54%)
Otevření souboru	28 (60%)	62 (34%)	52 (43%)
Prohlížení adresářů	50 (67%)	173 (26%)	164 (29%)
Mazání souborů	53 (58%)	133 (21%)	138 (22%)
Vyhledávání/čtení (hledání/s)	51 (67%)	56 (67%)	46 (70%)

Test souborových operací (bytů/s)	ZipDrive 100 SCSI	Lightning 730S	Seagate ST1201N
Buffer 512 bytů			
Vytvoření souboru	19136 (73%)	78272 (33%)	24192 (67%)
Zápis do souboru	19471 (73%)	88640 (31%)	24256 (68%)
Čtení ze souboru	23744 (69%)	92736 (27%)	88000 (29%)
Buffer 4096 bytů			
Vytvoření souboru	116955 (75%)	223192 (60%)	162322 (68%)
Zápis do souboru	120320 (77%)	437248 (49%)	184320 (68%)
Čtení ze souboru	147599 (66%)	503808 (42%)	475648 (46%)
Buffer 32768 bytů			
Vytvoření souboru	259114 (76%)	288651 (73%)	358654 (74%)
Zápis do souboru	346427 (77%)	653725 (72%)	445350 (77%)
Čtení ze souboru	335872 (57%)	790528 (68%)	827392 (69%)
Buffer 262144 bytů			
Vytvoření souboru	405699 (75%)	351656 (64%)	505337 (69%)
Zápis do souboru	529269 (76%)	1065363 (74%)	772906 (84%)
Čtení ze souboru	601538 (62%)	1150876 (74%)	751784 (84%)

Poznámka: Čísla v závorkách udávají volnou kapacitu CPU. Pro testy byly použity pouze buffery ve Fast RAM vyrovnané na 32bitová slova.

Tabulka č. 2: Výsledky programu SCSISpeed 4.2

Test souborových operací (bytů/s)	ZipDrive 100 SCSI	Lightning 730S	Seagate ST1201
Buffer 512 bytů			
Čtení z SCSI zařízení	23347 (73%)	101350 (37%)	62873 (57%)
Buffer 4096 bytů			
Čtení z SCSI zařízení	168755 (74%)	652697 (54%)	458137 (57%)
Buffer 32768 bytů			
Čtení z SCSI zařízení	696320 (76%)	1731788 (68%)	946049 (75%)
Buffer 262144 bytů			
Čtení z SCSI zařízení	1087897 (78%)	2188902 (77%)	828095 (85%)

Poznámka: Čísla v závorkách udávají volnou kapacitu CPU. Pro testy byly použity pouze buffery ve Fast RAM vyrovnané na 32bitová slova. (Program SCSISpeed může měřit pouze rychlost čtení na rozhraní SCSI).

Tabulka č. 3: Test příkazu COPY

Příkaz:	Doba (s):	Disk
copy sd0:GADTOOLSBOX to zip:gadtoolsbox all quiet	14	ZipDrive 100 SCSI
copy zip:GADTOOLSBOX to ram:gadtoolsbox all quiet	14	RAM
copy sd0:GADTOOLSBOX to temp:gadtoolsbox all quiet	9	Quantum Lightning 730S
copy temp:GADTOOLSBOX to ram:gadtoolsbox all quiet	7	RAM
copy sd0:GADTOOLSBOX to sdh0:gadtoolsbox all quiet	12	Seagate ST1201N
copy sdh0:GADTOOLSBOX to ram:gadtoolsbox all quiet	7	RAM

Poznámka: Doby byly naměřeny příkazem TimeCom (čas udává vždy v celých sekundách). SD0: je neresetovatelný RAM-disk, TEMP: je oddíl disku Lightning 730S a SDH0: oddíl disku Seagate. ZIP: je ZipDrive. Všechny disky měly standardních 30 bufferů.

ITALSKÝ MULTIVITAMIN

To, že Amiga dokáže číst diskety různých formátů, není pro většinu uživatelů žádná novinka. Amiga může velice snadno instalovat další souborové systémy (file systems) pracující s různými paměťovými médii. Již od OS 2.1 standardně Amiga umí číst jak své diskety, tak diskety ve formátu MS-DOSu. A existují i další souborové systémy.

Standardně se na disketu v příslušném formátu obracíte názvem logického zařízení, takže například k disketě MS-DOSu v mechanice DF0: musíte přistoupit přes zařízení PC0:. Když se spletete, dostanete hlášení, že se jedná o neDOSovou disketu. Navíc se na Workbenchi vždy objeví ikona DF0:????.

Tohle všechno se nelíbilo Italovi Nicolovi Salmoriovi. A protože je to velmi schopný PD programátor (vzpomeňte třeba na StatRam3), přišel s řešením. Jmenuje se MultiFileSystem (zkráceně MFS) a jeho poslední verze má číslo 2.1. Najdete ji na Aminetu nebo na CD kompletu Aminet Set 2. A dále musíte mít OS 2.1 nebo vyšší (OS 2.04 nestačí). Když MFS nainstalujete, což není nijak těžké - samozřejmě se používá Installer - nakopírují se na váš disk potřebné soubory a v adresáři DEVS:DOSDrivers se objeví nové adresáře pro každou nainstalovanou disketovou mechaniku (DF0, DF1, atd.).

Jinak se na první pohled nic nezmění. Avšak když do mechaniky vložíte disketu MS-DOSu, bude ji mechanika chvíli přežvykovat a po chvíli zobrazí ikonu s jejím jménem. Žádná ikona DF0:???? se neobjeví. A k disketě můžete klidně přistoupit přes zařízení DF0:. Jinými slovy vás vůbec nemusí zajímat, v jakém formátu disketa je.

Používáte-li DirectoryOpus, víte, že automaticky detekuje vložení diskety (umí to i jiné podobné programy, třeba SID). Od verze 2.0 MFS tuto detekci podporuje a detekce diskety je zcela transparentní bez ohledu na formát.

Problémy ovšem mohou nastat při formátování a kopírování disket. Tady nabízí MFS několik možností. Při instalaci je nabídnuta možnost úpravy programů Format a DiskCopy. Budete- li chtít zformátovat disketu z Workbenche, objeví se requester s dotazem, jaký souborový systém chcete zobrazit. Formátujete-li z CLI, můžete použít dodatečné argumenty. A příkaz DiskCopy samozřejmě po úpravě nastaví pro cílovou disketu správný souborový systém.

Pokud ovšem používáte pro formátování či kopírování disket jiné programy, musíte použít jiný přístup. Součástí distribuce MFS je proto také komodita MFS.

Když zobrazíte její uživatelské rozhraní, objeví se posuvný seznam s názvy disketových mechanik (přesněji řečeno podadresářů adresáře DOSDrivers) a vedle něj cyklický gadget FileSystem. Když klepnete na některou mechaniku, cyklický gadget se aktivuje a zobrazí právě nastavený souborový systém mechaniky. Implicitně je nastavena hodnota "Automatic". MFS pak nastaví souborový systém podle právě vložené diskety a pokud tam není disketa, tak se nastaví formát Amigy.

Když cyklický gadget rozvinete, zobrazí se všechny souborové systémy nainstalované pro danou mechaniku. Chcete-li například pomocí DirectoryOpusu naformátovat čistou disketu pro MS-DOS, nastavíte jako souborový systém "MS-DOS" a můžete začít.

Komodita MFS se hodí, pokud potřebujete změnit souborový systém diskety a nechcete použít systémový program Format. Mimochodem, názvy souborových systémů pro komoditu MFS a pro upravené systémové programy si můžete nadefinovat. Stačí, když k souboru pro nový souborový systém (třeba PC0 pro MS-DOS) připojíte komentář AmigaDOSu (například "MS-DOS"). Chcete-li změnit název pro souborový systém Amigy, použijte poznámku pro příslušný adresář (například DF0).

MFS verze 2.1 je kompatibilní i s CrossDOSem 6.0 a se souborovými systémy pro diskety Macintoshe.

Sám jsem delší dobu používal verzi 1.0 a poté jsem přešel na verzi 2.1. Již první verze byla spolehlivá a verzi 2.1 není mnoho co vyčítat. Snad by ještě mohla komodita MFS podporovat ARexx, aby bylo možné souborové systémy přepínat jedinou klávesovou zkratkou či ikonou, ale to bych asi již chtěl moc - navíc většinou vystačíte s automatickou detekcí.

MFS nepodporuje lokalizaci, ovšem ono toho ani k lokalizování moc není. Rozhodně také nemusíte mít obavy o paměť a místo na disku. Jádro MFS, "mfs-handler" má 5,5 kB a příkaz "MFSMount" instalující mechaniky MFS zabere 3 kB. Komodita MFS nemá ani 5 kB. Největším souborem je 17 kB velká dokumentace ve formátu AmigaGuide.

Ostatně, ačkoli stále mluvím o disku, MFS by vzhledem k "velikosti" šlo používat i na čistě disketové Amize (samozřejmě s podstatně menším pohodlím).

MFS navíc není omezen pouze na diskety. Pokud budete mít v adresáři DEVS:DOSDrivers potřebné ikony, není důvod, proč by MFS nemohl pracovat i s různými velkokapacitními výměnnými médii jako je SyQuest nebo ZipDrive. (Bohužel to zatím nemám na čem vyzkoušet). Jste-li šťastnými majiteli některé z těchto hezkých hraček, určitě MFS zkuste. Nicola sám uvádí, že MFS úspěšně nainstaloval na magneto-optickou mechaniku s kapacitou 128 MB.

MFS v každém případě zvyšuje pohodlí práce, protože jen málokdo z nás nemusí pracovat s různými formáty disket.

A navíc můžete MFS používat zcela zadarmo. Nicola Salmoria podobných věcí napsal více a všechny šíří bezplatně. Zaslouží si přinejmenším naše díky.

Vlastimil Král

JAK SI LÉPE ZACYKLOVAT...

Spolu s OS 2.x uvedl Commodore také nové standardní prvky uživatelského rozhraní. Ty rozhodně zlepšily úroveň ovládání programů, ovšem ne vše bylo zcela bez kazu.

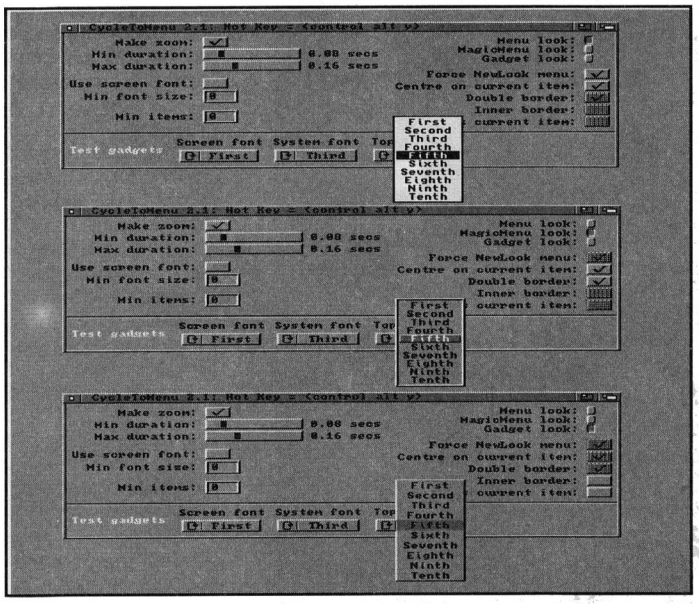
Zřejmě nejproblematičtější jsou cyklické gadgety (cycle gadgets). Jistě víte, o co jde - gadgety, které po každém klepnutí změní hodnotu (a vlevo vedle textu mají znak cyklu). Takto můžete postupně "procyklovat" řadu různých hodnot. Nespornou výhodou cyklických gadgetů je, že zabírají málo místa. Je však třeba přiznat, že Macintosh i Windows tento problém řeší lépe, pomocí rozevíracích nabídek, kdy se ze základní řádky nabídky rozvine celý seznam možností.

Je těžké strávit fakt, že je něco lepšího ve Windows než na našem skvělém stroji. Pravda, Magic User Interface (MUI) nabízí cyklické gadgety s rozevírací nabídkou, ale to lze uplatnit pouze pro programy psané přímo pro MUI. Ovšem nakonec se našel programátor, který tento problém vyřešil i pro standardní cyklické gadgety. Jmenuje se Federico Giannici. (Mimochodem, všimli jste si také, kolik schopných amigovských programátorů se vyskytuje v Itálii? Dokonce v Miláně každý rok pořádají velkou konferenci IPISA). Federicovo řešení se jmenuje CycleToMenu a dobralo se až k verzi 2.1. Je to 25 kB velká komodita, takže samozřejmě vyžaduje OS 2.04 nebo vyšší (ostatně cyklické gadgety nejsou pod OS 1.3 standardním prvkem). Soubor je sice 25 kB velký, avšak když je skryto konfigurační okno, spotřebovává program jen 10 kB RAM (někdo prostě umí).

Když CycleToMenu nainstalujete a spustíte, můžete zobrazit uživatelské rozhraní, které nabízí několik možností nového vzhledu cyklických gadgetů. Všechny mají samozřejmě jedno společné: když klepnete myší na text v cyklickém gadgetu, rozvine se seznam všech hodnot, z nichž si můžete jednu vybrat a ta se nastaví. Když klepnete na znak cyklu, gadget přejde na novou hodnotu klasickým způsobem.

Můžete vybírat mezi třemi různými vzhledy - "Menu Look", seznam cyklického gadgetu bude vypadat jako normální menu; "MagicMenu Look", seznam bude vypadat jako menu změněné utilitou MagicMenu (již jsem o ní psal) a "Gadget Look", kdy seznam vypadá jako běžné gadgety. Pro každý z těchto vzhledů můžete nastavit ještě další parametry dále ovlivňující vzhled a chování seznamu. Také můžete určit, jaké fonty se budou v se-znamu používat, můžete nastavit plynulé rozevírání seznamu (včetně příslušných časových intervalů) a můžete určit minimální počet hodnot cyklického gadgetu, pro který bude vytvořen seznam (zadáte-li jako mez číslo 3, gadget s pouhými dvěma hodnotami nebude změněn).

Aby se vám to snáze nastavovalo, jsou u spodního okraje konfiguračního okna tři testovací gadgety, z nichž nejsnáze pochopíte, co který parametr znamená. Názornější by to asi být nemohlo. Díky CycleToMenu je práce s cyklickými gadgety mnohem rychlejší a pohodlnější. Problémy nastanou pouze u ne zcela čistě napsaných programů. CycleToMenu ovlivňuje pouze standardní cyklické gadgety (tvořené knihovnou "gadtools.library").



Některé programy si cyklické gadgety vytvá-řejí samy, například DirectoryOpus 4.x. Ty CycleToMenu nijak nezmění. To ovšem není chyba této utility, Opus 4.x používá vlastní cyklické gadgety kvůli kompatibilitě s OS 1.3.

Problém také může být s nesystémově psaný-mi programy, které místo čtení systémových struktur pouze předpokládají, že každé klep-nutí na cyklický gadget znamená posun o po-ložku dále. To je přirozeně chyba těchto pro-gramů, ale pokud je přesto potřebujete, můžete použít znak cyklu ke "klasickému" ovládání. Sám bych chtěl připomenout ještě jeden problém. Když má cyklický gadget hodně hodnot, může někdy jeho seznam překročit hranice okna. To normálně nevadí, avšak pokud máte jinou utilitou nastavenou automatickou aktiva-ci okna po přemístění ukazatele, je obtížné ze seznamu vybrat položku ležící mimo okno cyklického gadgetu. Jediná pomoc je dočasně automatickou aktivaci vypnout. Naštěstí ne-jsou takto rozsáhlé cyklické gadgety příliš časté.

Jinak ovšem CycleToMenu funguje bez problémů. Protože je psán čistě s použitím systémových funkcí, funguje i na obrazovkách grafických karet. OS 3.1 samozřejmě nevadí, ostatně od OS 2.1 můžete pro CycleToMenu použít i standardní lokalizaci. Tato utilita podstatně zpříjemňuje práci a přitom se integruje tak transparentně do systému, že po čase zapomenete, že se nejedná o stan-dardní vlastnost Amigy. (Doufejme, že v nové verzi OS tomu tak již bude).

CycleToMenu je cardware, Federico žádá uži-vatele, kterým se program líbí, aby mu poslali pohlednici. Program se vyskytuje samozřejmě na Aminetu a některých CD řady Aminet.

Vlastimil Král

ARCHandler

Každý z vás se jistě již setkal s archivačními programy a s jejich produkty - komprimovanými archivy. Na Amize se nepsaným standardem stal program LHA, ovšem nyní mu začíná na paty šlapat nový program LZX. Nicméně i dnes je většina archivů pro Amigu stále ve formátu LHA. Pokud pracujete s PD programy, budete se s takovými archivy setkávat neustále.

Klasický postup je, že pokud potřebujete s archivem pracovat, rozbalíte jej. Ovšem často potřebujete archiv jen zběžně prohlédnout, přečíst si soubor dokumentace atp. Není divu, že již delší dobu se objevovala různá řešení, umožňující s archivy pracovat jako s normálními adresáři. Nerad to říkám, ale na PC tato možnost již nějakou dobu existuje - nabízí ji Norton Commander IV a řada jeho klonů. Samozřejmě i na Amize najdete podobné programy. MaxonTools firmy Maxon umí pracovat s LHA archivy a od verze 2 i s LZX archivy jako s adresáři a podobné možnosti nabízejí také některé sharewarové programy (například MTool 2.0). Pro DirectoryOpus existuje skript ARexxu, nazvaný LHADir, který také umožňuje práci s LHA archivy tímto způsobem. Ovšem tato řešení jsou vždy vázána na určitý program, navíc obvykle mají nějaká omezení (LHADir je dosti pomalý a ve verzi pro Opus 4.x neumožňuje vyvolat operaci poklepáním na soubor).

Přitom se přímo nabízí jiný způsob - zabudovat práci s archivy rovnou do systému Amigy. Modulární multitasková architektura operačního systému Amigy k tomu přímo vybízí. Pak by "adresářový" přístup k archivům měly všechny programy. Bohužel praktických realizací této myšlenky zatím mnoho není. Nějaké však přece jen existují.

Velmi zajímavým pokusem v této oblasti je program ARCHandler. Vlastně je to nový souborový systém, který se zapojí do systému. Hned na úvod je však třeba říci, že kýženého cíle - transparentní integrace práce s archivy do systému - dosahuje jen částečně. Především ARCHandler podporuje pouze archivy formátu LHA. Ty jsou sice nejrozšířenější, avšak podpora dalších formátů by také přišla vhod (zvláště nového formátu LZX, který si začíná získávat stále vyšší oblibu). Vzhledem k rozšířenosti LHA by se toto ještě sneslo. Horší je druhé omezení - ARCHandler nepodporuje pro archivy všechny operace prováděné se soubory.

První verze ARCHandleru dokázaly z LHA archivů pouze číst, jejich obsah nebylo možné nijak měnit. Nová verze 2.0 však již určité změny archivů umožňuje.

Pokud chcete zjistit jaké, musíte program nejprve nainstalovat. To vám nedá velkou práci, protože instalaci obstarává Installer. Instalační skript je opravdu pěkně provedený, dokonce ke každému kroku nabízí podrobnou nápovědu (řada programů nabídne pouze nápovědu Installeru). Při instalaci určíte, kam zkopírovat programové soubory, nastavíte adresář pro dočasné pracovní soubory, určíte, zda nainstalovat podpůrné utility a zda se má ARCHandler automaticky spouštět při spuštění systému. Při instalaci také můžete vybrat katalogy a nápovědu pro různé jazyky (čeština mezi nimi samozřejmě není), což znamená, že ARCHandler podporuje standardní lokalizaci (takže by tam čeština jednou přece jen mohla být). Pokud máte na své Amize již nainstalovanou starší verzi ARCHandleru (1.x), můžete ji při instalaci přepsat.

Velmi nezvyklá je přítomnost deinstalačního skriptu - pomocí Installeru můžete ARCHandler ze své Amigy opět odstranit.

Struktura vlastního programu je velmi jednoduchá, většinu práce zastává soubor ARCHandler. Ten je 97 kB velký a je to komodita. Vše ostatní vlastně není pro práci nutné - jedná se hlavně o katalogy, soubory nápovědy (samozřejmě ve formátu AmigaGuide) a o pomocné utility. Zajímavě je vyřešeno automatické spouštění ARCHandleru: pokud se pro ně rozhodnete, instalační skript zkopíruje do adresáře WBStartup drobný program StartARC, který poté zavolá vlastní program ARCHandler.

ARCHandler samozřejmě můžete spustit i normálně jeho ikonou. Výsledek po spuštění je vždy stejný: na Workbenchi se objeví nová ikona Archives a v seznamu zařízení přibyde nové zařízení ARC: (a také svazek Archives:). Když se do ikony Archives nebo do zařízení ARC: podíváte, naleznete v něm všechny nainstalované svazky AmigaDOSu - pevné disky, RAM- disky, atd. Na první pohled se chovají úplně stejně jako normální svazky. Avšak pokud obsahují nějaké LHA archivy, obraz se změní. Místo souborů s příponou LHA uvidíte adresáře s touto příponou, v nichž se můžete pohybovat úplně stejně jako v normálních adresářích. A je úplně jedno, jestli pracujete ve Workbenchi, v CLI nebo třeba v DirectoryOpusu. Stačí, když se budete pohybovat v zařízení ARC:. Nesmíte zapomenout pouze na jednu věc - svazky AmigaDOSu vystupují jako podadresáře zařízení ARC:, takže například na disk QDH0: musíte přistupovat jako na ARC:QDH0 - dvojtečka se přestěhovala o jednu úroveň výš.

Již jsem řekl, že ARCHandler nepodporuje v archivech všechny operace. Podporuje veškeré operace čtení, takže si soubory z archivů můžete zcela normálně prohlížet a také z nich můžete pouštět programy. Zcela bezproblémový je pohyb po adresářích a adresářům archivů můžete také přiřazovat logická jména příkazem ASSIGN.
Možnosti změny archivů však již tak rozsáhlé nejsou. ARCHandler ani ve verzi 2.0 neumí do archivů připisovat nová data. Dovoluje však v archivech mazat položky a také je můžete v archivu přejmenovávat. Do jisté míry funguje i příkaz MAKEDIR. Pokud k názvu adresáře v tomto příkazu připojíte příponu .LHA, vytvoří se nový archiv. Prostředky ARCHandleru je však nenaplníte. Když z archivu zobrazeného ARCHandlerem jako adresář zkopírujete něco do "normálního" svazku, příslušná data se z archivu vyextrahují. (Jestliže zkopírujete celý adresář archivu, rozbalí se do cílového média celý). Můžete také použít příkaz Move (například v Opusu), pak se data vyextrahují a z archivu vymažou. Ovšem

opačný postup, tedy zkopírování či přemístění dat do adresáře archivu, zatím nefunguje, obdržíte pouze chybové hlášení.

Jinými slovy, pomocí ARCHandleru nelze do archivu nic přidat. Mazat a přejmenovávat ovšem můžete bez omezení. Samozřejmě, když smažete všechny položky archivu, zruší se poté celý archiv.

ARCHandler si umí poradit také s archivy v archivech. Zařízení ARC: totiž obsahuje další svazek Archives:. Když do něj vstoupíte, budou se i archivy v archivech jevit jako adresáře - pokud pracujete na úrovni zařízení ARC:, archivy v archivech se jeví jako soubory.

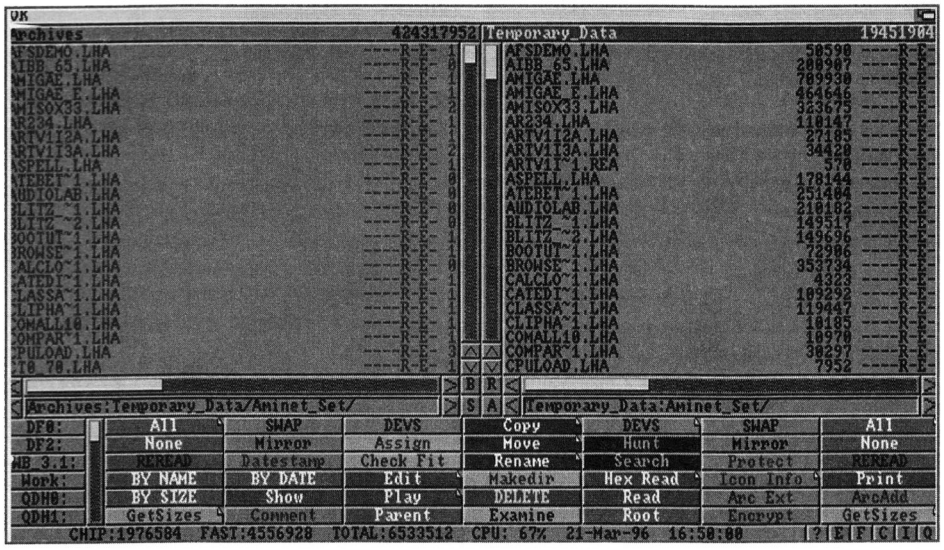
Jak již víte, program ARCHandler je komodita. Jako komodita samozřejmě umí zobrazit grafické uživatelské rozhraní. To je velmi dobře zpracované. Můžete jím nastavit řadu různých parametrů. Pro zařízení a pro svazek archivů můžete nastavit jiné názvy než "ARC" a "Archives". Dále se zde dá nastavit cesta k podpůrným programům a priorita souborového systému ARCHandleru.

Také pro archivy samotné můžete nastavit několik parametrů. Jde o adresář pro dočasné pracovní soubory a o počet bufferů pro archivy. ARCHandler udržuje v paměti seznamy s obsahem zpracovaných archivů. Když se k archivu vrátíte, nemusí již archiv znovu pročítat, jen znovu načte seznam. Máte-li dost paměti, můžete nastavit více těchto bufferů, čímž podstatně zrychlíte opakovaný přístup k archivům. Gadgetem "Flush" můžete tuto paměť opět uvolnit.

Komodita dále nastavuje způsob rozpoznání archivu. Ty jsou tři - pouze podle jména (soubor musí mít příponu ".lzh" nebo ".lha"), podle jména a obsahu (vedle přípon se kontroluje i skutečný obsah souboru) nebo jen podle obsahu (na příponách pak nezáleží).

A samozřejmě můžete nastavit i parametry pro samotnou komoditu, což jsou hlavně dvě kombinace kláves - jedna pro vyvolání grafického rozhraní a druhá pro vyčištění pracovních bufferů ARCHandleru (klávesový ekvivalent gadgetu Flush). Mimochodem, gadgety pro zadání kombinací kláves jsou velmi propracované, pokud chcete, můžete je zadat pouhým stiskem požadované kombinace.

Navíc má grafické rozhraní komodity opravdu kontextovou nápovědu - když nad kterýmkoli gadgetem stisknete klávesu Help, zobrazí se nápověda. Používáte-li OS 3.x a Multiview, může dokonce nápověda zobrazovat obrázky - jde to pomocí určitého triku, ovšem obrázky nejsou "živé" - nelze volat další informace poklepáním na obrázek. To se snad jednou změní, zatím ARCHandler dělá, co může.



Různé pohledy na LHA archivy. Vpravo pohled AmigaDOSu, vlevo pohled ARCHandleru.

Uživatelské rozhraní používá několik oken, která jsou asynchronní - lze je používat současně vedle sebe (tolik opěvovaný multithreading Windows 95 má Amiga od začátku).

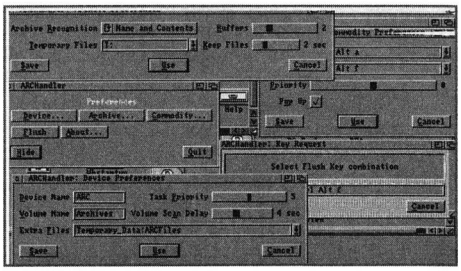
To zní pěkně, říkáte si, ale funguje to? Ano, funguje. A kupodivu i dost rychle. První načtení archivu, pokud je velký, chvíli trvá, ale poté je rychlost subjektivně téměř srovnatelná s rychlostí práce s normálními adresáři. Na tom má zásluhu hlavně systém bufferů. Samozřejmě, určité operace jako mazání či přejmenovávání ve velkých archivech budou pomalejší. Na mé A3000 je však práce s ARCHandlerem velmi pohodlná. Pochopitelně, čím rychlejší procesor a čím více RAM máte, tím lépe bude ARCHandler pracovat.

S archivy se dá opravdu pracovat jako s normálními adresáři (až na výše zmíněná omezení). Můžete z nich spouštět programy, prohlížet si obrázky, zobrazovat soubory AmigaGuide, atd. Příkazem ASSIGN ADD můžete do systému připojit knihovnu nebo jiné potřebné soubory z archivu, takže mnohé PD programy lze testovat přímo v komprimované formě. A protože lze v archivech mazat a přejmenovávat, máte možnost velmi snadné správy archivů. Pokud například přebíráte data z BBS, často archivy obsahují loga BBS a různé jiné "smetí". To všechno můžete z archivů odstranit, aniž by bylo potřeba je rozbalovat a znovu komprimovat.

Jistě vás nyní zajímá, co ARCHandler ke svému provozu potřebuje. Nepřekvapí, že OS 2.04 nebo vyšší, OS 2.1 nebo 3.x samozřejmě nabízí rozšíření možností programu. Pro extrakci souborů z archivů navíc potřebujete program LHA, ale ten již určitě na své Amize máte (plně stačí i neregistrovaná verze LHA).

Již jsem se zmiňoval o pomocných utilitách. Pro CLI máte příkazy ToARC a FromARC, které mohou přepínat aktuální adresář mezi normálním souborovým systémem a souborovým systémem ARCHandleru. Jinými slovy, archivy se budou v CLI jevit buď jako soubory, nebo jako adresáře. Pro programy DismMaster a DirectoryOpus se nabízí skripty ARexxu, které fungují obdobně. To se hodí zvláště v Directory Opusu, kde můžete výhodně zkombinovat vlastní funkce programu pracující s archivy s možnostmi ARCHandleru. Rychlé přepínání mezi "normálními" a "adresářovými" archivy opravdu velmi usnadňuje práci.

Teď ovšem přijde jedno zklamání - ARCHandler je shareware a od podverze 2.0a je volně šiřitelná verze pouze omezeně použitelná. Neregistrovaný ARCHandler občas zobrazí konfigurační okno a co horšího, náhodně nastavuje některé parametry na nulovou hodnotu, což může působit vážné potíže (někdy vedoucí až ke zhroucení systému). Pohnutky autora lze chápat, ale záměrné snižování stability programu mi nepřipadá jako nejrozumnější tah.



To vše můžete pro ARCHandler nastavit.

Za 20 USD vám ovšem autor programu, Belgičan Rafael D. Halleweyn, pošle softwarový klíč (keyfile), který zajistí stabilní chod programu. Rafael samozřejmě chce na svém díle pokračovat. V dokumentaci slibuje, že se jednou dočkáme plné podpory zápisu (takže bude možné archivy tvořit a doplňovat) a také hodlá rozšířit podporu na další kompresní formáty (snad nezapomene na LZX). Podle mého názoru se jedná o natolik významný software, že by si zasloužil pozornost Amiga Technologies - bylo by skvělé, kdyby možnosti ARCHandleru byly součástí některé z budoucích verzí AmigaOS.

Zatím se musíme spokojit s tím, co je. Neregistrovanou verzi ARCHandleru naleznete na Aminetu a také na CD kompletu Aminet Set 2 (tam je podverze 2.0b).

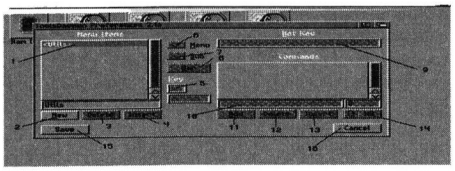
Vlastimil Král

TOOLS DAEMON

Jste-li hrdými majiteli pevného disku, jistě jste se setkali s problémem, kterak mít nejpoužívanější programy neustále po ruce bez nutnosti prokousávat se složitou strukturou vašeho harddisku.

Každý amigista vybavený pevným diskem a pracující pod grafickou nadstavbou Amiga Dosu Workbenchem se jistě setkal s lištovým menu. Tato "vymoženost" po stlačení pravého tlačítka myši aktivuje v horní části obrazovky lištu s několika předdefinovanými roletovými menu, ze kterých si můžete vybrat některou z předdefinovaných funkcí. Definice jedné z částí tvořící nezaměnitelně intuitivní uživatelské prostředí Amigy není právě jednoduchá, ale předpokládám, že když čtete časopis zabývající se počítači Amiga, tak máte určité zkušenosti a znalosti a roletové menu jste někdy za svou amigistickou kariéru viděli. Určité řešení nabízí funkce Leave out/Put away z menu Icons. Ikonu prostě přemístí z místa na harddisku na pracovní plochu Workbenche. (Program je vlastně pořád na stejném místě, ale v ikoně je zapsána informace o přemístění ven). Toto řešení není příliš elegantní, neboť zbytečně prodlužuje dobu bootování a také zabírá místo na již tak značně malé ploše Workbenche. Nabízí se řešení vytvořit si vlastní roletové menu, které by obsahovalo vaše nejpoužívanější programy a vy byste pouze vybrali požadovaný program. Že to nezní špatně? Jen kdyby takový program byl. Ale on je! Geniální belgický programátor Nico Francois (mimochodem autor vynikajícího archivačního programu Power Packer) vyšel vstříc potřebám amigistů a napsal program, který umožňuje vytvořit si vlastní menu s vaší nabídkou programů. Program navíc pojal jako shareware, a tak si ho můžete opatřit třeba na Aminetu.

O činnosti programu byste už představu měli, ale jak to tedy celé ksakru funguje? Velice jednoduše. Po



rozpakování archívu získáte několik nepříliš dlouhých souborů. Mimo jiné knihovnu Reqtools.library, šest katalogů (čeština z pochopitelných důvodů chybí) a hlavně instalační skript, pomocí něhož nainstalujete Tools Daemon na váš harddisk. Dále archiv obsahuje hlavní program "Tools Daemon" o překvapivé délce 4672 bytů, preferenční program "ToolsPrefs" a v neposlední řadě také 20 kB dlouhý manuál ve formátu Amiga Guide. Spustíte-li instalační skript, tak se do vašeho harddisku v systémovém disku v adresáři WBStartup přikopíruje soubor Tools Daemon, který bude automaticky spuštěn při každém bootu počítače. Do adresáře s handlery a ovladači se přidá nezbytný ToolsDeamon handler a pak už pouze vámi vybraný jazykový katalog (Locale/Catalogs).

Činnost programu je asi taková: V horním lištovém menu se v menu Tools (majitelé českého prostředí nechť hledají "Pomůcky" a pod funkcí RESET WB se objeví nenápadná nabídka "ToolsPrefs...". Po zvolení této funkce se před vámi objeví preference programu Tools Daemon. V nich si také vytvoříte vlastní menu. A jak? To si povíme...

Z obrázku č. 1 jsou patrné (tedy měly by být patrné) čísla od jedničky do šestnáctky. Ty jsou přiřazeny jednotlivým gadgetům na preferenční obrazovce Tools Daemona. Jejich význam si podrobněji popíšeme dále.

1.) Nabídka položek

V tomto okně jsou zobrazeny všechny položky vašeho "nového" menu. V hranatých závorkách jsou názvy menu: nic nebrání tomu, abyste si vytvořili nabídek více, např. menu Grafika s položkami DeluxePaint, PersonalPaint atd. a menu Hudba s položkami Protracker, Deli-tracker, MusicEd apod.

2.) NEW znamená NOVÝ

Zde zakládáte nové položky ve vašem menu.

3.) DELETE je SMAZAT

Tady můžete zrušit nebo chcete-li smazat libovolnou položku vašeho menu.

4.) INSERT neboli VLOŽIT

V případě, že je vaše menu skoro hotové a vy si vzpomenete, že jste zapomněli na program, který ve své nabídce chcete mít úplně nahoře nebo mezi položkami X a Y, nemusíte vše předělávat (Tools Daemon neřadí položky podle abecedy, ale přesně v pořadí, ve kterém je zadáváte), ale pouze použijete funkce INSERT, která před aktivní (označenou) položku přidá novou.

5.) KEY je KLÍČ

Nebo také klávesa. V našem případě se budeme raději držet druhé varianty. Vaší aplikaci můžete také přiřadit klávesu, pomocí které se program vyvolá bez nutnosti vyvolávat menu. Zadávání se provede velice jednoduše. Stačí stisknout klávesu, pod kterou chcete mít program uložený a potvrdit klávesou Enter. Vyvolání se provádí kombinací s klávesou Amiga. Pozor na kolize s klávesami, které implicitně používá Workbench! (Amiga+N = nový adresář - marně byste se divili, že váš program nejde vyvolat!)

6.) & 7.) MENU jako NABÍDKA a SUBMENU jako PODNABÍDKA

Gadgety 6 a 7 jsou logické. Jednotlivé menu mohou být nadále děleny a mít spousty dalších podmenu. Např. v menu Hry budete chtít mít hry rozdělené na akční a logické. Pomocí těchto funkcí to není problém.

8.) BAR???

Ne, není to místo, kde dochází k nezřízené konzumaci alkoholických nápojů (alespoň ne v tomto případě), ale oddělítko neboli dělicí čára. Zkrátka a jednoduše místo názvu položky v menu automaticky oddělí položky čarou.

9.) HOT KEY rovná se HORKÁ KLÁVESA

Každý program může mít rovněž horkou klávesu, která jej spustí. Rozdíl oproti funkci KEY je ten, že k jeho inicializaci nemusíte tisknout současně klávesu Amiga. Taktéž se nemusíte bát kolizí se systémem.

10.)

V tomto okně zadáváte cestu (neboli anglicky path) na vámi požadovaný soubor (např. máte-li na disku WORK v adresáři MUSIC a podadresáři HIPOPLAYER program Hip, pak cesta bude vypadat následovně: WORK:MUSIC/HIPOPLAYER/Hip). Jestliže při zadávání jména položky nebo názvu horké klávesy jste nemuseli být opatrní a název samotný nemusel mít s názvem skutečným nic společného, při zadávání cesty je opatrnost na místě. Takže POZOR! Bohužel Tools Daemon nepodporuje requester, a tak musíte cestu vypsat ručně. (Ach jo...).

11.) ADD - a) PŘIČÍST, nebo b) PŘIDAT

Spíše ale přidat. Ke jménu položky musíte přidat také cestu (viz. 10).

12.) DEL - to už jsme tu jednou měli...

Ale teď budeme moci smazat přiřazenou cestu. Šikovná věcička...

13.) INS - to taky...

Není problém spustit více programů najednou (vlastně po sobě) jednou položkou. Funkce INS vloží další cestu. V podstatě se tak může jednat o jakési makro.

14.)

Přepínač mezi módem CLI (Command Line Interpret - příkazová řádka) a WB (Workbench - grafické systémové prostředí). Některé programy vyžadují spuštění "z řádky" a pod Workbenchem nejdou spustit a naopak. Pomocí tohoto přepínače určíme, zda si přejeme program spustit "jakoby" vypsáním z příkazové řádky nebo spuštěním z ikony.

15.) SAVE to ZACHRÁNÍ

Nebo taktéž uloží. Tato funkce uloží vámi vytvořené menu nebo změny v něm provedené. Po použití fce SAVE se automaticky ukončí editor preferencí.

16.) CANCEL to ZRUŠÍ

Funkce CANCEL zruší všechny provedené změny a opustí preferenční editor.

Tolik k popisu jednotlivých funkcí. Doufám, že vám program Tools Daemon přinese mnoho užitku a celkově zefektivní práci s Amigou.

-VV-

AMIGA INSIDER uvádí GAMESOFILŮM herní přílohu

AMIGAME

starring:

Oscar & Key

Ano vážení čtenáři, přestože Amiga News skončil, Amigame žije dál. Čtenáři Amiga News si jistě pamatují, že jsem v posledním úvodníku sice tvrdil, že s psaním článků končíme. Ovšem jak se říká - nikdy neříkej nikdy. Od tohoto prohlášení neuplynul ani týden a už se nám ozval vydavatel Amiga Insideru.

Původně jsem nechtěl o dalším psaní ani slyšet. Už v posledních číslech Amiga News jsem toho měl až po krk a prakticky jsem již nic nestíhal. Hodlal jsem si tedy odpočinout a věnovat se konečně tomu, co mne živí. Psaní článků je sice hezká věc. Ovšem dělá se to hlavně z nadšení, neboť honoráře zdaleka nezaplatí čas tomu věnovaný a náklady s tím spojené. Někdo si možná řekne jaký čas a náklady. To jsem ale poněkud odbočil od tématu. Hlavní je, že jsme po zvážení situace s bratrem souhlásili, a tak si můžete přečíst opět svou oblíbenou herní přílohu. Záměry vydavatele nás totiž zaujaly a pokud se naplní alespoň z padesáti procent, bude to bomba. My budeme zatím naprosto spokojení, když časopis bude pravidelně vycházet, neboť vše ostatní pak už přijde časem.

Možná by bylo vhodné říci také něco o nás. Na stránkách Amiga News k tomu nedošlo, neboť jsme vždy měli množství zajímavějších příspěvků. Uděláme to tedy zde (hlavně kvůli přání vydavatele). Jmenujeme se Karel a Martin Kašparkovi. Předpokládám, že naše jména nejsou tak úplně neznámá, protože nejsme žádní začátečníci a ve světě amigových časopisů se pohybujeme už pár let. A nějaké ty zkušenosti jsme tedy nasbírali.

Naši první Amigu 500 jsme si koupili tak dávno, že už si přesný rok ani nepamatuji a vím jen, že to bylo přesně na velikonoce. Postupně jsme ji za hříšné peníze (jenom harddisk vyšel asi na 28000,- Kč) vybavili všemi možnými doplňky. Vydržela nám poměrně dlouho, ale pak uvolnila místo své silnější sestře Amize 3000. Jelikož však píšeme hlavně o hrách, z nichž velká část na A3000 nefunguje a také proto, že jeden počítač nám již nestačil, koupili jsme si CDTV (zde bych si dovolil malou poznámku - CDTV je naprosto perfektní přístroj a pokud někdo tvrdí něco jiného, tak lže), na kterém testujeme a provozujeme hry určené pro A500. S příchodem AGA mašin jsme byli nuceni, abychom mohli testovat i AGA programy, pořídit si Amigu s AGA čipy. Jelikož považujeme A1200 za šmejd, rozhodli jsme se pro CD32 s Paravisionem SX-1, což je pro testování her ta nejlepší konfigurace. Posledním členem do naší počítačové rodiny je PC 586, které jsem si pořídil hlavně na práci, jelikož Amiga je sice skvělá, ale software, který potřebuji, na ní prostě není nebo je mizerný.

Z předchozích řádků jasně vyplývá, že naší doménou jsou hry. Máme pravděpodobně největší sbírku herního software v Čechách (samozřejmě legálně koupeného) a Martin patří mezi největší znalce herních produktů pro Amigu. Vyplývá z toho, že pro vás budeme, tak jako doposud, připravovat herní přílohu. Její vzhled se od časů Amiga News poněkud změnil. Je to dáno tím, že nyní máme k dispozici třikrát více místa, a tak si můžeme dovolit delší recenze s více obrázky. Objeví se i nové rubriky, s nimiž jsme začali již v Amiga News, ale teprve zde je pro ně dostatečný prostor. Pokud to bude v našich silách, dojde i na návody a tipy & triky. Ovšem budeme rádi, když návody a tipy & triky budou pocházet, tak jak je zvykem v zahraničí, od vás, čtenářů. Nejlepší příspěvky pochopitelně odměníme a možná se dočkáte i nějaké té soutěže s pěknými cenami. Setkáte se také s populárními hitparádami tvořenými vašimi hlasy. Proto pište své názory, posílejte hlasy do hitparád. Vždyť časopis se dělá pro vás.

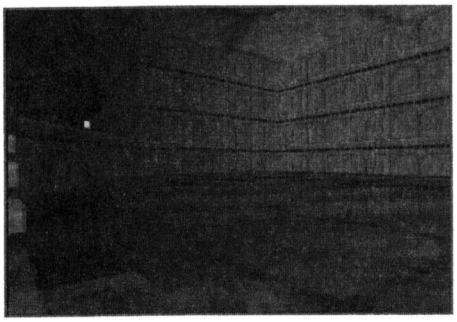
Zdá-li se vám, že jste tuto přílohu již někde viděli, vězte, že máte pravdu. Tato rubrika je totiž pokračováním sebe sama. Původně jste ji nácházeli v časopise Amiga News. Od tohoto čísla má své stálé místo zde. Alespoň to zatím tak vypadá.

bude • nebude • bude • neb

TEAM 17

Původně měl být Speris Legacy posledním produktem firmy Team 17 na Amigu, ale jak ukazují nejnovější zprávy a prvotní hratelné preview, dočkáme se před úplným koncem minimálně ještě jednoho titulu, jenž však již takovým překvapením není. Alien Breed 3D byl v mnoha směrech velmi nedotaženou záležitostí, především měl opravdu hroznou grafiku, ovšem přes všechny zápory přinesl tak dokonalou atmosféru, že jediným důstojným konkurentem jsou Dark Forces na PC či Apple Macintosh. Ale všechny nedostatky budou již záhy minulostí, a to s příchodem ALIEN BREED 3D II s podtitulem The Killing Grounds. A co se na nás tedy vlastně chystá?

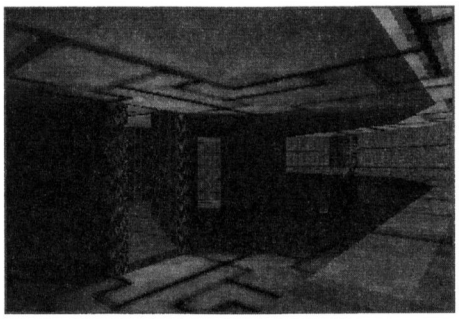
Nejdříve věci, které jsme viděli na vlastní oči. Samozřejmostí je rozlišení 2*2, 2*1, 1*2, 1*1 pixel a též i možnost libovolné velikosti herního okna. Mezi nové prvky v samotné pohybu lze jednoznačně počítat možnost pohledu nahoru a dolů a schopnost přeskočit i relativně velké vzdálenosti. Novinkou je též real-time holografický automaping, jenž bude mít svůj smysl, jelikož na rozdíl od dílu prvního jsou bludiště



ALIEN BREED 3D II: THE KILLING GROUNDS

opravdu rozsáhlá a pestrá. Grafika vypadá jedním slovem fantasticky a plně se vyrovná všem PC hrám tohoto typu, navíc jsou zde dva prvky, kterými PC plně předčí. Prvním je až neuvěřitelné zpracování vody a druhým jednoduše geniální hra světel a stínů. Sledujete blížícího se robota a vše v dosahu se začne pomalu osvětlovat, stěny, stropy, naprosto přesně jako ve skutečnosti. Robot se otočí a světlo zase začíná pohasínat, stíny se prodlužují a chodba se opět halí do temnoty. Kouzelné.

Dále se mluví o údajné skvělé atmosféře, množství nových zbraní, o vysoce vyvinuté inteligenci nepřátel (ovšem o té se mluvilo již



ALIEN BREED 3D II: THE KILLING GROUNDS

v díle prvním...) a osmikanálovém surround ozvučení. Co nejvíce potěší, že žádné AGA se již nekoná a hra se spustí na každé Amize, ovšem minimálně s procesorem 68020 (ovšem ještě více potěší vidět, kolik lží o této hře zase konkurence napíše).

Datum vydání je předběžně ohlášeno na konec dubna 1996.

WARNER INTERACTIVE COMPANY

Distribuční gigant přichází s velmi úspěšnou konverzí bojové hry PRIMAL RAGE, dlouho kralující na herních automatech. Jedná se o dal-

PRIMAL RAGE

ší z dlouhé řady klonů hry Street Fighter a dokonce samotný nápad hry zde již jednou byl, ale což, je to záležitost výrobce a my na tom stejně nic nezměníme. Tím nápadem jsou souboje obrovských pravěkých ještěrů, bojujících doslova všemi prostředky o svá území. Všichni chtějí, ale zůstat může jenom jeden. Proto si zvolíte svého ještěra a pustíte se do boje proti dalším sedmi. Co upoutá na první pohled je vynikající statická grafika prostředí probíhajících bojů. Lávová pole, zátoka, vysoký útes či tajemné ruiny, to vše je vykresleno s maximální pečlivostí a s důrazem na detail. Druhý pohled vám odhalí naprosto dokonalou, téměř živě věrnou animaci ještěrů a vynikající provedení širokého spektra rozličných chvatů. A třetí pohled odkryje velmi dobře vyvedené interaktivní pozadí, jehož podpora i zásahy do samotného zápasu jsou více než skvělé. Obsahem se však jedná o klasickou bojovou hru na dvě vítězná kola. Originalita nula, ovšem zpracování lákavé. V plánu je speciální verze jak pro ECS, tak AGA Amigy. Datum vydání není přesně známo.

BITMAP BROTHERS

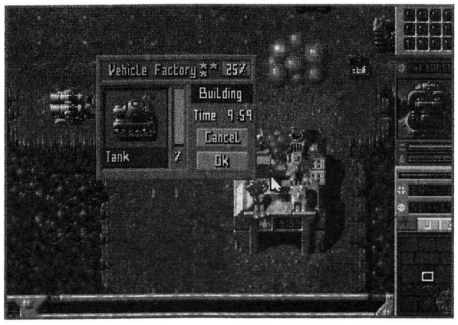
Real-time strategie typu Dune 2 nepatří právě mezi hry pro širokou veřejnost počítačových

Z

hráčů, ovšem nedá se popřít, že mají své obdivovatele a že jejich počet je značný (ovšem sporty a především sportovní strategie jsou podstatně populárnější - pozn. Key). Proto je zde slavná firma Bitmap Brothers a jejich, již dlouhá léta ohlašovaný a vytvářený, projekt Z. V daleké budoucnosti a na neznámé planetě (jak ohrané téma) vám bude svěřeno velení nad menší skupinkou robotů, stojícího před zdánlivě nesplnitelným úkolem. Probojovat se přes 25 neuvěřitelně obtížných misí až k oslnivému vítězství nad mnohonásobně silnějším protivníkem a získat tak celou planetu. Vaší

ude • bude • nebude • bude

hlavní náplní bude vývoj, výroba a následné strategické využití pestrého výběru jednotek, které by měly disponovat značnou inteligencí

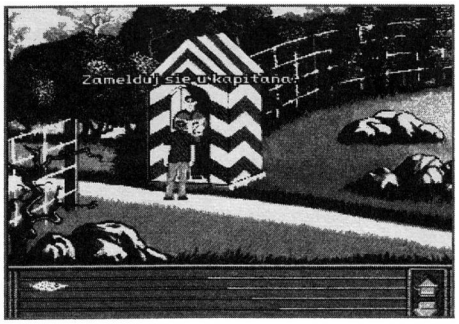


Z

a mnoho potřeb si obstarat sami. Tím ovšem ani v nejmenším nebudete odsunuti do role pouhého stratéga. Z vám umožní kdykoliv se chopit libovolného bojového stroje a na vlastní kůži si prožít real-time tvrdého boje. Ke grafickému zpracování není vcelku co dodávat, jelikož vás doufám okolní obrázky plně přesvědčily, že grafika je jednoduše skvělá. V plánu je jednotná verze pro všechny Amigy, s vylepšenou grafikou na AGA čipech. Datum vydání není známo a jelikož nevyšla zatím ani PC verze, bude to asi ještě chvíli trvat...

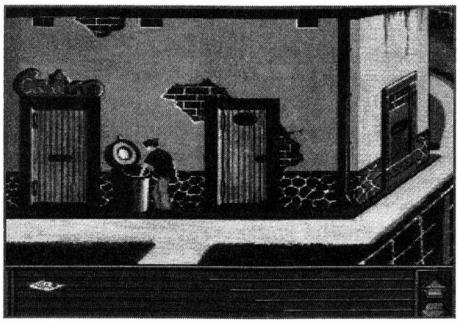
METROPOLIS SOFTWARE

Polsko je nyní pro Amigu zemí zaslíbenou, a proto ani trochu nepřekvapí konverze jedné



TEENAGENT

z nejúspěšnějších zdejších adventure, kterou bezesporu na PC byl a je TEENAGENT. Na PC u nás byla tato hra značně populární především díky českému překladu, takže je spíše známa jako Agent Mlíčňák. Ovšem držme se názvu originálního, který je podstatně lepší a podívejme se trochu podrobněji na Amiga verzi, jejíž preview jsme měli tu čest otestovat. Z největší banky na světě se naprosto nepochopitelným způsobem začínají ztrácet značné objemy zlata a nikdo si s tím neví rady. Proto jako poslední záchrana přichází tajná služba RGB, řešící podobné případy. A aby došlo k absolutnímu utajení, je pro tento těžký úkol vybrán



TEENAGENT

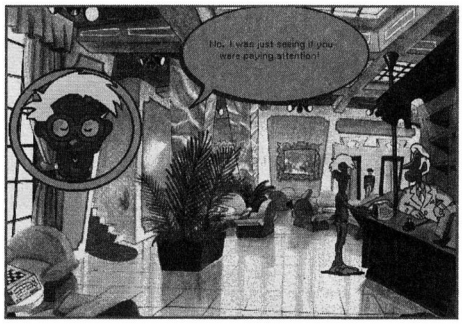
obyčejný kluk z ulice, jenž podezření sice určitě nevzbudí, ale jakou má šanci coby agent?

Zápletka tedy více než „úchvatná", proto se raději podívejme na samotné zpracování této skvělé adventure. Hra je zpracována ve stylu her Indiana Jones and The Last Crusade či Simon The Sorcerer, odkud byl převzat nejen systém, ale také vynikající humor a animace. S grafikou je to již o něco horší. Statická grafika je fajn, ovšem na postavách je vidět práce amatéra, sice nadšeného, ale přesto amatéra. Celkově však na nás preview zapůsobilo velice kladně a myslím, že bude přímo požitkem si zahrát plnou hru.

V plánu je jak ECS, tak AGA verze. Termín dokončení mluví o květnu 1996.

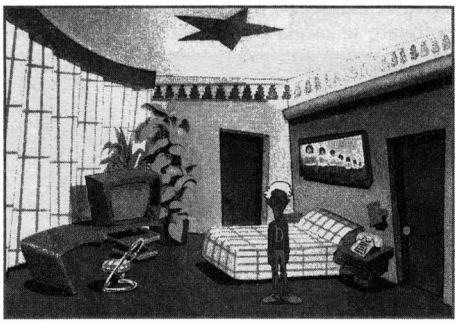
CORE DESIGN & DYNABYTE SOFTWARE

Již podruhé se na Amize představí italský tým programátorů Dynabyte Software a již podruhé se budete moci vžít do osudů tří velmi zvláštních postav, což je zloděj Dough, hora svalů Dino a podvodnice Donna. Takto alespoň vystupovali ve svém předcházejícím dobrodružství, odehrávajícím se před lety v rodné Itálii. Nyní se přesunuli do postkomunistického Ruska, a to v nové adventure THE BIG RED ADVENTURE. Preview na tuto hru ukazuje vše podstatné. Ohromující a naprosto fantastic-



BIG RED ADVENTURE

kou grafiku. Dobrou animaci a skvěle vyřešené ovládání. Navíc nám umožní vytvoření prvotní představy o bizardně vykresleném Rusku a tamních poměrech, které ovšem nejsou daleko od pravdy a současného stavu. Když se podíváte na obrázky, nebudu muset ani připomínat, že se jedná o profesionální adventure ve všech směrech, jež má ve finální verzi nabíd-



BIG RED ADVENTURE

nout skvělý humor, složité a propracované logické problémy, obrovský rozsah, stylovou doprovodnou hudbu, neotřelé situace, množství NPC postav a celkově špičkovou zábavu.

Hra má vyjít jak v ECS, tak AGA verzi. Termín dokončení není pevně stanoven, ale vážně se mluví o květnu 1996.

-Oscar & Key-

SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95-96

RENEGADE/SENSIBLE SOFTWARE ● 1996

Amiga News je mrtev, AmiGame žije dál! Ano, vážení čtenáři, vaše oblíbená herní příloha AmiGame je zde opět, v nové podobě a se spoustou vylepšení. Například Hra čísla. Více prostoru znamená více naprosto vyčerpávajících informací a celkově se jedná o mnohem důstojnější formu recenze pro danou hru. A jelikož vlastně tak trochu začínáme znovu, nemohli jsme pro první Hru čísla zvolit lépe než geniální SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95-96 od, nám opět sympatických, Sensible Software.

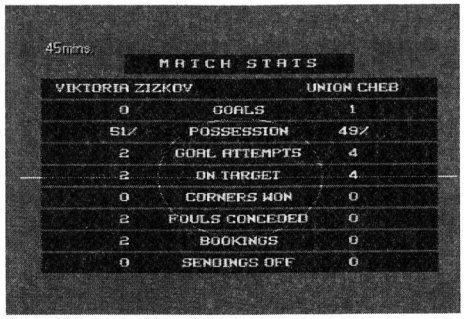
Tradiční úvodní obrazovka.

Ale jelikož máme dost místa a jelikož si to tvůrce tak dokonalé hry zaslouží, podívejme se nejdříve ve zkratce na jeho historii. Firma Sensible Software se začala prosazovat již ve druhé polovině 80. let, ale tehdy se převážně jednalo o PD sektor. Teprve okolo roku 1990 se pomalu přehoupla mezi profesionální herní software a jelikož v té době kralovala Amiga, zvolila tento systém. Po několika méně výrazných projektech přišel první průlom. Real-time strategie Mega-lo-mania, kde bylo poprvé použito velkého množství malých postaviček (v počítačovém slangu „megalomaňáci"), které byly v budoucích letech využity ve všech hrách firmy, a to vždy s velkým úspěchem. Jen tak mimochodem, i když je to již 5 let, stále patří Mega-lo-mania mezi nejlepší strategie všech dob.

Jakou taktiku zvolíte, záleží jen vás.

O rok později přichází vynikající, ovšem trochu nedotažený Sensible Soccer, jehož vylepšená verze vychází během několika následných měsíců. V roce 1993 vzniká Cannon Fodder (ve své podstatě též real-time strategie) a nejen pro titulní píseň se stává obrovským hitem. Také zde můžeme zaznamenat přechod pod křídla firmy Virgin Games. Trochu ve stínu se ještě objevuje Sensible Soccer 92-93 Season Edition a International Edition.

Rok 1994 je více méně prázdným. Na začátku je ohlášen Sensible World of Soccer a Sensible Golf, ovšem nakonec jsou oba dva tyto tituly odsunuty a před vánocemi se na trhu nečekaně objevuje značně komerční Cannon Fodder 2.

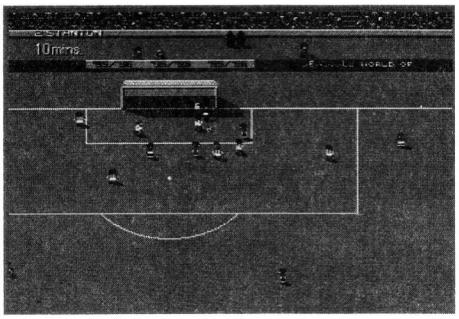


První poločas byl poměrně vyrovnaný.

Nová titulní píseň, nové úrovně, určitý náznak děje, jinak vše stejné, ale přesto hra zaznamenává paradoxně ještě větší úspěch než její předchůdce.

Rok 1995 a famózní Sensible World of Soccer, jenž dokonalostí překvapil celý herní svět. Velký úspěch, jenže vzápětí se začínají proslýchat chmurné zvěsti o konci působnosti firmy na Amiga scéně, což jen podporuje stálé odkládání hry Sensible Golf. Ta je nakonec na sklonku léta dokončena a i když má opět pěkný zpívaný song, navíc je téměř dokonalá, ohlas je až nečekaně slabý. V následujícím měsíci firma Sensible Software ohlašuje definitivní konec na Amize a přechází na PC.

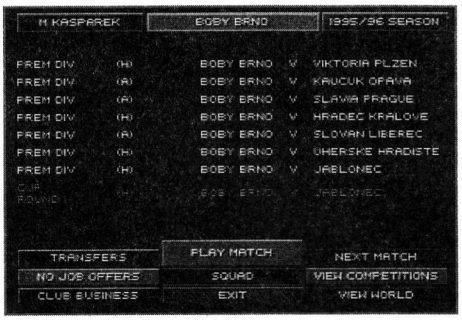
Rok 1996 a Sensible Software se nečekaně vrací na Amigu, a to pod firmou Renegade, zastíněnou gigantem Warner Interactive Company. Důvod? Sensible Golf byl na PC těžkým propadákem a Sensible World of Soccer, i když vyšel na CD a obsahoval množství pěkných animací a hudby, propadl ještě více (pokud sportovní hra na PC není od speciální divize firmy Electronic Arts, nemá prakticky šanci). Ovšem jak si vyžehlit pošramocenou pověst u Amiga obce? Jednoduše. Zdokonalením hry, jež již byla dokonalá a zde máme skoro až neuvěřitelný výsledek.



Rohové kopy jsou velmi nebezpečné.

Co všechno se podařilo nahustit na pouhé dvě DD diskety (s nutností potřeby pouhého jednoho MB RAM) u Sensible World of Soccer, to byl téměř zázrak. Ale co se autorům při stejném počtu disket i paměti podařilo nahustit nyní, to již opravdu zázrak je.

Do série Sensible Soccer poprvé vstupuje zpěvačka Jacks Read (pokud to takhle bude pokračovat dále, může brzy vyjít hudební Sensible album), s jejímž krásným hlasem provedl hudební kouzelník Richard Joseph (nejznámější postava firmy a jeden z nejlepších hudebníků na Amize všech dob) doslova fantastické kousky a stvořil vynikající píseň stejné kvality, což



Rozpis zápasů pro Boby Brno.

Grafika	85%
Hudba	90%
Zvuk	85%
Atmosféra	HIT
Amiga 500 s 1 MB RAM	
Disket/MB HDD: 2/-	

AMIGAME HIT

znamená, že nepříjemný šum z dob hry Cannon Fodder je již dávno minulostí.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95-96 zůstává ve své jádru stejný jako jeho předchůdce, což ovšem neznamená, že došlo jen k aktualizaci sestav (k té opravdu došlo) a jinak je to jen komerční past pro naivní kupující. Dokonalost se vylepšuje jen velmi těžko, ale jde to. Začněme u editoru taktik, kde se poprvé objevují hvězdičky, značící kvality hráče a též i speciální údaj upřesňující možnosti a postavení fotbalisty.

Custom Teams. Možnost vytvořit si libovolné množství vlastních týmů a též i předem daná mužstva od výrobce, kde je vidět nadšení

Sestavit kvalitní tým stojí spoustu peněz.

a zdraví smysl pro humor (Sensible Software jsou všeobecně známi pro své veselé kousky a jejich speciální krátké prográmky pro různé anglické herní magazíny mluví samy za sebe. Sensible Soccer se již hrál v černobílé minulosti, na měsíci či s časovanou bombou místo míče...). Navíc z původních 29 je jich nyní 48.

Možnost ukládat si nejlepší momenty zápasu, sestříhané ve stylu šotu sportovní televizní zpravodajství, zůstala nezměněna. Stejně jako se prakticky nezměnilo primární option.

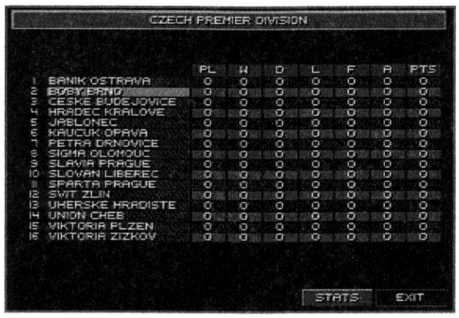
Největší síla Sensible World of Soccer byla v neuvěřitelném množství klubových a národních týmů, takže mimo všechny hlavní mezinárodní soutěže zde byla naprosto unikátní možnost hrát prakticky za každý tým se všech zemí celého světa. Dvě diskety obsahují okolo 1500 týmů a neuvěřitelných 23 000 hráčů! Navíc každý tým je reálný, stejně jako hráči samotní, takže poprvé v historii si můžete na počítači zahrát derby Sparta versus Slávia či Drnovice proti Viktorce Žižkov.

Hra samozřejmě nabízí tvorbu vlastních turnajů, lig a pohárů, jejichž vlastnosti se dají velice pestře definovat a jediná změna v tomto sekto-

K dispozici jsou týmy z celého světa.

ru se týká možného počtu střídajících hráčů, kde je možno se domluvit až na pěti.

Zvláštní kapitolu tvoří manager část, jež u dílu předcházejícího byla spíše jen do počtu, ale zde došlo k několika výrazným vylepšením, takže se dá použít slovo plnohodnotná. Nákup a prodej hráčů, finační stránka vašeho klubu, možnost řídit jakékoliv mužstvo po celém svě-



Tabulka naší ligy před zahájením sezóny.

tě, tabulky, statistiky, to vše zde již bylo. Novinkou je kompletní B-tým, velice kvalitní historie vás coby managera, možnost zvolit si v úvodu vlastní národnost (takže jako Čech můžete bez problémů slavit úspěchy v australské lize), trénink hráčů a speciálních rozestavení.

Samotná hra je za dlouhá léta již notoricky známa, ovšem i zde se novinky najdou. Sensible World of Soccer přinesl nový styl ozvučení a zde byl ještě vylepšen, povzbuzování fanoušků je jednoduše dokonalé. Okolo trávníku vyrostly tribuny a byly naplněny fanoušky. V SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95-96 byl fanouškům nejen vdechnut život, ale, což je naprosto fantastické, také se zde nacházejí otočné reklamy. Inteligence CPU hráčů šla prudce nahoru a především brankář je nyní velice tuhou překážkou (ve starších verzích Sensible Soccer byly situace, ze kterých téměř vždy padl gól, což zde absolutně neplatí. Gólmani jsou opravdu gólmani). Nemluvě o plastickém pokrytí

Tým Drnovic se chystá na zápas.

pole při vyloučení (jistě si pamatujete, jak dříve při vyloučení zůstala v rozestavení mezera, kterou nešlo ničím zaplnit), aktuálním zobrazení jména hráče majícího právě míč či statistikách v polovině a na konci zápasu.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95-96 je nejen hrou geniální, nejen nejlepší fotbalovou simulací, ale také bezesporu patří mezi deset nejlepších počítačových her všech dob!

Key

Sensible World of Soccer se vyvíjí již dlouhou dobu a za ten čas dospěl k téměř k absolutní dokonalosti. Jeho poslední verze má vše co by měl podobný program mít. Největším kladem je totální hratelnost a vynikající atmosféra, ke které přispívá především neuvěřitelný výběr hráčů, týmů a zemí. Konečně je tu program umožňující hrát českou ligu. Vždyť takové derby Sparta vs. Slavie je určitě zajímavější než Arsenal vs. Liverpool. Svým dílem přispívá i roztomilá grafika, i když se od dob Mega-lo-manie prakticky nezměnila. Vylepšení by hra potřebovala snad jen v oblasti opakovaného záznamu, kde mi trochu chybí, že program neuvádí i jména borců, kteří mají zrovna míč. Ovšem jinak je to ten nejlepší fotbal, co jsem kdy viděl.

3D AKCE

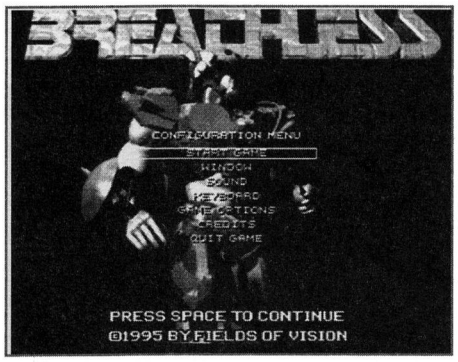
BREATHLESS

FIELDS OF VISION ● 1996

Grafika	90%
Hudba	80%
Zvuk	60%
Atmosféra	HIT
Amiga1200	
Disket/MB HDD: 3/3	

AMIGAME 88%

Akční hry typu Doom (toto označení používám poprvé a naposledy, jelikož Doom, ač legenda, na Amigu neexistuje a všeobecně se jedná o dávno překonanou záležitost) se na Amize rodily velice těžce, navíc stály proti silné bariéře posměšků a cy-



Již úvod značí kvalitu.

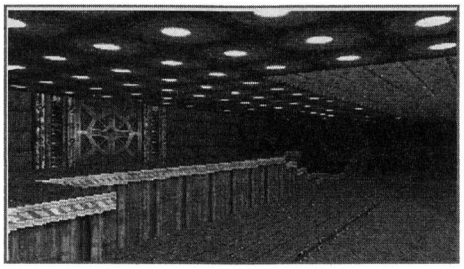
nických průpovídek uživatelů zvláštní počítačové platformy PC. Ovšem stačil průlom, jeden jedinný průlom (tím myslím Gloom od Acid Software) a rozjela se lavina (stejně jako na PC, kde jsou nyní největším hitem 2D plošinovky a skákačky), jenž stále sílí a sílí, a i kdybychom chtěli, není vůbec myslitelné ignorovat ji (sportovní a především fotbalové strategie jsou ovšem mnohem lepší, což naši věrní fanoušci z Amiga News velmi dobře vědí).

Gloom byl první, Alien Breed 3D a Fears naznačily cestu, ovšem po všech stránkách kvalitní 3D akční hru přinášejí až nyní BREATHLESS (to ovšem nebude mít dlouhého trvání, jelikož na světě je již Nemac IV a Gloom Deluxe. Nemluvě o chystaném Alien Breed 3D II, jenž mi doslova vyrazil dech a jelikož jsem měl možnost, ne čest, si zahrát všechny lepší PC hry tohoto typu, tak to již něco znamená. Pokud jste uživateli naší BBS či jste již četli napínavé Novinky filmové sošky Oscara, jistě mi dáte plně za pravdu).

BREATHLESS má na svědomí italská skupina programátorů Fields of Vision (jen pro zajímavost: zhruba před rokem tento tým ještě pod jménem Virtual Dreams vytvořil velice pěknou 2D střílečku T-Racer), které pod svá distribuční křídla trochu překvapivě schoval Power Computing. Proč překvapivě? Anglická firma Power Computing proslula jako velký výrobce kvalitního hardware, ovšem distribuce her, to je přeci jenom něco jiného. Ale naštěstí si zvolili asi nejlepší titul, co se v té době nabízel.

BREATHLESS se poprvé vynořily formou nepohyblivých obrázků, jenž byly graficky natolik dokonalé při porovnání s předchozími hrami tohoto typu na Amize, že nikdo nevěřil, že to tak bude ve skutečnosti vypadat. Když však přišlo hratelné demo (zatím jen s možností chůze), brzy následované plnohodnotným preview (naleznete jej na naší BBS), nedůvěra se rychle změnila v netrpělivé očekávání. A výsledek?

Začněme tím hlavním pro tuto oblast her, což je grafika. A ta je jedním slovem výborná. Při porovnání s AB3D doslova fantastická a je jen škoda, že na provozování BREATHLESS je třeba AGA čipů (naštěstí se již od této "nutnosti" v nových projektech hromadně upouští). Grafické rozlišení je v současnosti již standartem. 2*2, 2*1, 1*2 a 1*1 pixel. Samozřejmostí je též libovolná velikost herního okna. Mód přes celou obrazovku v nejjemnějším rozlišení je krásná věc, ale bez pořádné turbokarty to raději nezkoušejte. Volba rozlišení

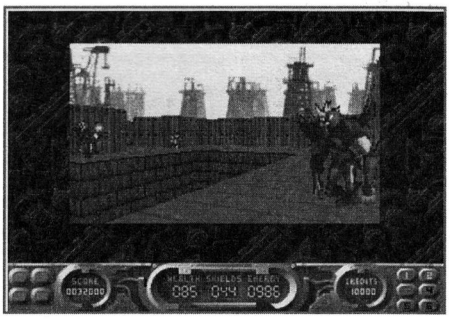


A pak že to nejde...

a okna při správném nastavení nabízí rychlou akci i majitelům "holé" A1200 a to stále v tak dokonalé 3D grafice, že se doslova tají dech.

Grafika a rychlost jsou opravdu na úrovni, ovšem co nepřátelé? Inteligence? Animace? Obtížnost? Děj BREATHLESS je zasazen do obrovské vojenské stanice na vzdálené planetě kdesi v daleké budoucnosti (což je dnes také již určitý standart), a proto zde naleznete množství roborů, droidů, terminátorů a též i slizkých vetřelců. Grafika pohybujících se objektů je na první pohled trochu nevýrazná, ale jde jen o zvyk (AB3D to byly jen rozmazané skvrny a zvykl si skoro každý. Snad až na sošku Oscara...), což neplatí o velmi dobré animaci a slušné CPU inteligenci, jež přejmenovala slovo obtížnost na peklo.

Ale nejen nepřátelé jdou proti vám. Samotní programátoři se vás snaží zastavit, a to velmi jednoduchým způsobem. BREATHLESS neukládá pozici a využívá služeb též klasických přístupových kódů, stejně jako AB3D, kde to znamenalo projít na jeden zátah celý level. BREATHLESS je zdánlivě rozdělen též na jednotlivé světy, ovšem svět v sobě skrývá 5 úrovní, velkých (a také tak těžkých) jako jeden level v AB3D a teprve až když je všechny projdete, obdržíte vytoužený kód. Jedním slovem ďábelské.



I slabší stroje mají šanci.

Ale to stále není zdaleka vše. Novinkou BREATHLESS je možnost pohledu nahoru a dolů, logování do terminálů a nákup mnoha rozličných věcí (zbraně, střelivo, klíče), velice kvalitní tématická hudba a též i přátelské a snadno definovatelné ovládání přes klávesnici. To vše podporuje vynikající hratelnost a pro toto číslo je to určitě nejlepší hra svého druhu na Amize.

-key-

Breathless je v současnosti opravdu nejlepší hrou svého druhu na Amize. Je pádnou odpovědí všem pochybovačům, kteří tvrdili, že na Amize nikdy nic takového jako Doom nebude. Uvědomíme-li si, na jaké konfiguraci Breathless běží a porovnáme-li to s hardwarovými nároky PC "doomovek", nezbývá nám než žasnout. Škoda jen, že hra je pouze pro AGA stroje a nepodporuje (tak jako novější projekty) starší Amigy s čipy ECS. Majitelé nadupaných pětistovek (o A3000 ani nemluvě) tak přicházejí o možnost zahrát si tuto skvělou, ale značně "tuhou" akční hru.

Grafika	90%
Hudba	80%
Zvuk	-----
Atmosféra	90%
Amiga 500 s 1 MB RAM	
Disket/MB HDD: 6/5	

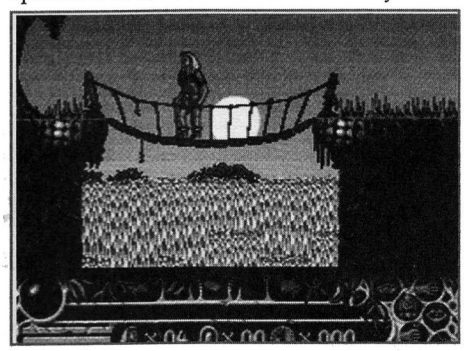
AMIGAME 87%

ARCADE

CEDRIC AND THE LOST SCEPTRE

ALCATRAZ/NEO ● 1996

Tento příběh začal psát svou historii na přelomu věků, v dobách tak dávných a temných, že zůstaly již jen v podobě bájí, písní a legend. Děsivý i krásný čas nekonečna a absolutní svobody. Pevniny neměly konce a oceány se zdály býti nekonečné. Pohádková království stoupala a padala pod botami krvelačných žoldáků, barbarů, nestvůr a smrtelných démonů. Ve vzduchu, na zemi i podzemí se každou minutou střetávaly ničivé



Cedric na své pouti.

magické síly tajemných mágů a vystrašený, obyčejný lid doufal, v naději zpívající písně o hrdinech. Čepel meče v pevné ruce, toť symbol spravedlnosti, síly a vítězství.

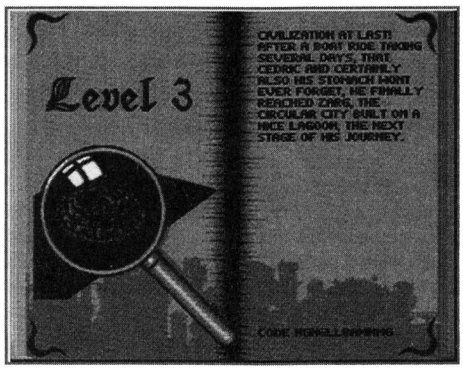
Conan! To jméno znělo po celé zemi, od hranice ke hranici a snad ještě dále. Nepřátele děsilo jen pouhé pomyšlení a všichni ostatní jej vyslovovali s nekonečnou úctou. Všichni, až na statného kováře jménem Cedric, jehož práce byla těžká a sny nesplnitelné. Ovšem jen do okamžiku, než vládce, král Laudon IV, za velmi záhadných okolností přišel o symbol vlády. Magickou ničivou zbraň, Sceptre, jenž po dlouhá léta udržovalo v zemi mír. Ale nyní?

Skvělé, opravdu vynikající. CEDRIC AND LOST SCEPTRE je jedna z mála her, která se vyrovná legendárnímu Shadow of the Beast. Je sice pravda, že se svému předchůdci značně podobá, ať už po zvukové či grafické stránce, ale to je možná dobře. Shadow of the Beast byl graficky podle mého názoru lepší, ale Cedric (jako perfektní mix mezi adventure a arkádou) přináší nové nápady a nutí hráče kromě joysticku používat ve zvýšené míře i mozek. Možná by neškodila pestřejší barevná paleta, ale jinak je to jedna z nejlepších her poslední doby a doufám, že budou následovat další.

Conan! To jméno se neslo z řad lidu, ovšem Cedric věděl své. Dokázal to samé, co tento pouhý barbar, a navíc zde byla jedinečná šance na smazání třídních rozdílů. Princezna Aniga V. se ze sna vynořila do stavu prudké reality.

Sceptre za ruku vysněné princezny, tak zněla dohoda, kterou mladý kovář uzavřel s králem a záhy vyrazil na cestu. Ale již první noc a ráno ukázaly, že to nebude procházka růžovým sadem. Potraviny, štít a především meč, to vše bylo nenávratně pryč a Cedric se jen udiveně díval na prázdné dlaně...

Když jsem více než před rokem v Amiga News číslo 6 psal o chystané logické arkádě Cedric od známé rakouské firmy Max Design (Oldtimer), bylo to na základě velmi pěkného hratelného preview (naleznete jej na naší BBS a umožní vám projít město Zarg, což je ve



Dějový posun a vytoužený kód.

finální verzi 3. level. Navíc je toto preview tak trochu unikát, a to především díky době vzniku a též i distributorovi, kterého u plné verze již nenajdete. Celkově to vypadalo, že je hra samotná doslova na spadnutí. Jenže jak již je v poslední době na Amize zvykem, čas rychle plynul a nic se nedělo. O to více nás těší, že Cedric nakonec dokončen byl a že je ještě lepší, než se původně čekalo.

CEDRIC AND THE LOST SCEPTRE, tak zní plný název a přesně vystihuje děj a cíl hry. Výrobce, firma Alcatraz, není natolik známá, aby zaujala kupující, ovšem rakouští NEO? To již je něco jiného. NEO mají za sebou dva díly vynikající sci-fi RPG Whales Voyage a skvělou detektivní strategii Der Clou!, což celkově značí známku té nejvyšší kvality. Ovšem kde je původní distributor, firma Max Design? Na první pohled možná překvapení, ale NEO a Max Design mají k sobě natolik blízko (na již zmiňované hře Der Clou! se M.D. výrazně podíleli), že výměna titulu zase takovou zvláštností není.

Za doprovodu podmanivé hudby (která vás doprovází po celou hru) proběhnou titulky, pěkné intro a doslova z plamenů se vynoří dvě úvodní volby. Nová hra či zadání klasického přístupového kódu (jeden level, jeden kód). Před každou úrovní se dozvíte část příběhu (podobně jako u AB3D) a pak již je jen na vás, jak si Cedric povede. Jak jsem již řekl v úvodu, CEDRIC je logická arkáda, což je znát na první pohled, ovšem nejen tuto skutečnost vám začátek odhalí. Silná vazba na legendární trilogii Shadow of The Beast firmy Reflections je znát nejenom v grafickém a herním provedení, ale také v hudbě.

Obrázky okolo tohoto textu by měly vše odhalit, ale pro jistotu ještě slovní popis: CEDRIC AND THE LOST SCEPTRE je klasická 2D arkáda, kde ve velmi pěkně prokresleném prostředí ovládáte relativně velkou postavu Cedrica (joystick či joypad. V tomto případě je to celkem jedno, jen neuškodí mít dvě nezávislá tlačítka Fire) a s pomocí svých pěstí a 5 životů se snažíte probít do další úrovně. Podobných her je na Amize velké množství, ale kolik jich má inventář a ikony Použít, Mluvit, Dívat se a Vzít?

Guybush? Threepwood? Ne! CEDRIC!

Moc ne a právě tyto čistě adventure prvky vytvářejí s hry CEDRIC onu vyjímečnou záležitost.

CEDRIC AND THE LOST SCEPTRE je více hra logiky než postřehu a svalů a všem alespoň trochu ovládajícím německý a anglický jazyk ji mohu více než vřele doporučit.

-key-

SPORTOVNÍ STRATEGIE

PLAYER MANAGER 2 EXTRA: THE CHASE FOR GLORY

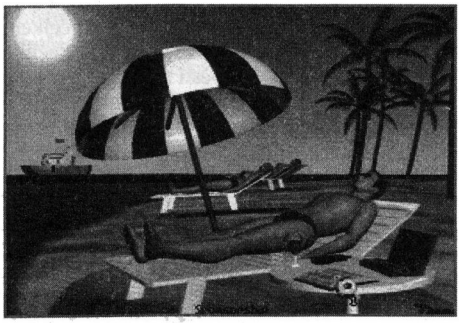
ANCO ● 1996

Grafika	85%
Hudba	-----
Zvuk	30%
Atmosféra	90%
Amiga 500 s 1 MB RAM	
Disket/MB HDD: 4/-	

AMIGAME 90%

Některé herní oblasti jako například adventure (Simon The Sorcerer), RPG (Eye of The Beholder), simulátory (Gunship 2000) či válečné strategie (Battle Isle) jsou již delší dobu na Amize mrtvé a nebudu příliš přehánět když řeknu, že se jedná o stav naprosto definitivní. Pokud tento rok vzniknou alespoň dva kvalitní tituly na každou výše jmenovanou oblast, bude to skoro zázrak. Amiga jako systém již nemá proti PC co nabídnout, což ovšem není záležitost současná, úpadek začal prakticky již před čtyřmi lety, takže drtivá většina profesionálních výrobců odešla a k návratu nedojde.

Je sice pravda, že toto je velký důvod k přechodu na PC (v Amiga News jsme s Oscarem léta Amigu všemožně podporovali, ovšem nemůžeme zavírat oči před tvrdou realitou. Dnes je naprosto samozřejmé, že je lepší si koupit PC než Amigu, protože je to jednak podstatně levnější záležitost a kvalita jak užitkového, tak herního software je prostě nesrovnatelná. Kdo vám bude tvrdit něco jiného, lže), ovšem stále

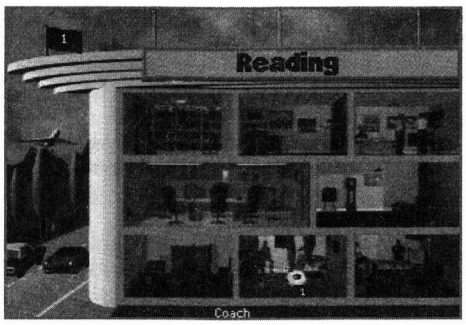


Voskové figury na pláži.

ještě existují oblasti, kde má Amiga silné zázemí a též i podporu v nových titulech.

Obchodní strategie, 3D akční hry, 2D plošinovky, 2D střílečky, autíčka a především sportovní strategie, jenž jsou natolik kvalitní a je jich takové množství, že žádný jiný herní systém nemůže jednoduše konkurovat. Pokud jste stejně jako my fanoušci této oblasti, je tato recenze určená právě vám.

Když jsem v posledním Amiga News (přesněji v čísle 13) psal o dobře vyvedené fotbalové strategii Player Manager 2 známé firmy Anco, ani ve snu by mě nenapadlo, že prakticky vzápětí zde budu mít pokračování, a to pokračování s velkým P. Firma Anco a nejslavnější fotbalová série Kick Off, která byla základem ságy Player Manager, jenž jako díl první byl datovým diskem geniálnímu Kick Off 2 (o sérii Kick Off si podrobněji povíme v rubrice Když



Muzeum voskových figur.

se řekne, a to pravděpodobně již příště). Na konci loňského roku vznikl již samostatný a výše zmiňovaný Player Manager 2 a nyní zde tedy máme díl další.

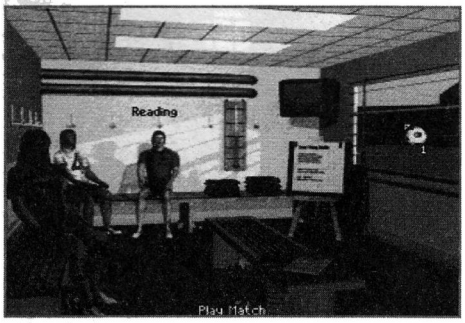
PLAYER MANAGER 2 EXTRA: The Chase for Glory. Již název dává tušit, že se zase tak o plné pokračování nejedná, spíše je dopilovaný díl předcházející. Player Manager 2 byl opravdu značně propracován, ovšem několik chyb (a to chyb velmi podstatných) mu postavilo stopku do cesty mezi nejvyšší elitu. Tyto nedostatky jsou však nyní již definitivně odstraněny a cesta je volná.

Již úvod je podstatně pestřejší, a to díky volbám Challenge a Knockout, které díky specifickým omezením a výhodám dávají hře úplně jinou dimenzi. Pokud však zvolíte hru standartní, též vás čeká překvapení a to v podobě možnosti hry až 4 lidských hráčů, což byl u Player Manager 2 ten největší nedostatek. Jakmile se úvodem prokousáte, ocitnete se na známé pláži a je tu další změna. Lehátka již nejsou prázdná, ale leží zde lidé a hra tím podstatně ožívá.

Některé obrazovky ve hře zůstaly úplně stejné (například knihovna), některé byly částečně překresleny (titulní pohled na váš stadión) a některé jsou úplně nové (zasedací místnost vedení). Když přidáme, že grafika je maximálně kvalitní a že ve většině lokací již najdete nakreslené postavy (další nedostatek Player Manager 2, kde bylo všude absolutně pusto a prázdno), není této oblasti prakticky co vytknout.

Po stránce technické a stránce možností samotného managera je vše také v nejlepším pořádku. Všechny detaily jsou maximálně vypilované, a tak by to mělo býti u každé profesionální hry, ovšem to je jen nesplnitelné přání (kdo hrál AB3D, jistě ví, o čem mluvím). U sportovních managerů je většinou nejvíce zajímavé, jak si tvůrci poradí se samotným zápasem. I zde PLAYER MANAGER 2 EXTRA vítězí.

K dispozici jsou 4 pohledy na hřiště (isometricky, ze shora, z boku a ze shora svisle), kde dobře animovaní a nakreslení fotbalisté odehrají



Voskové figury v šatně.

celý zápas. Můžete je pouze jako manager sledovat, nebo vzít joystick a aktivně se zapojit do hry. Dále je tu možnost okamžitého stanovení výsledku a také taktický průběh zápasu, kde se jedná především o hru čísel a jmen, než o grafické znázornění.

Player Manager 2 to nedokázal, ale PLAYER MANAGER 2 EXTRA: The Chase for Glory, naprosto jasně proráží mezi elitu, kterou tvoří Bundesliga Manager Hattrick, Championship Manager 95, Tactical Manager 2 či Ultimate Soccer Manager.

-Key-

Další z obrovské rodiny fotbalových managerů pro Amigu. Odlišuje se od svých konkurentů možností aktivně se coby hráč zapojit do zápasu. Jinak jsou k dispozici všechny funkce, které by měl program tohoto druhu mít. Velmi oceňuji možnost různých pohledů na průběh zápasu, což bývá největší slabina fotbalových managerů. Rovněž po grafické stránce je program velice povedený a i svou hratelností a atmosférou vyčnívá vysoko nad průměr.

Grafika	70%
Hudba	60%
Zvuk	30%
Atmosféra	90%
Amiga 500 s 1 MB RAM	
Disket/MB HDD: 2/2	

AMIGAME 91%

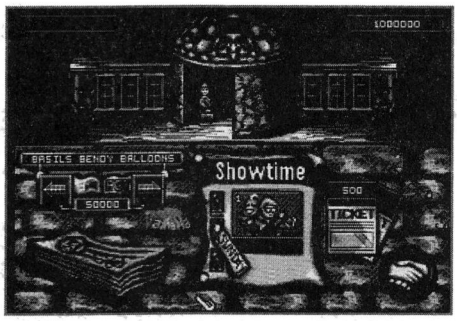
OBCHODNÍ STRATEGIE

HILLSEA LIDO

VULCAN SOFTVARE ● 1996

Je vůbec možné, aby skupinka pouhých tří tvůrců mohla konkurovat tak slavné a světoznámé firmě, jakou bezesporu je Bullfrog? Populous I a II, Powermonger, Syndicate či Theme Park si po celém světě získaly velké sympatie a je jen velmi těžké si představit, že by někdo méně slavný mohl některý z těchto titulů překonat. Ovšem stalo se nemožné a je to pravda. Proti obchodní strategii Theme Park nyní vystupuje HILLSEA LIDO a poráží jej doslova v každém směru. Nevěříte? Tak čtěte dál!

Theme Park se velmi povedl na platformě PC, ale na Amize to již tak slavné nebylo (byl to také poslední projekt firmy Bullfrog, takže proč mu věnovat více pozornosti a lépe jej naprogramovat, když na Amigu již stejně nic jiného tvořit nebudeme, že?). AGA verze začínala barev-

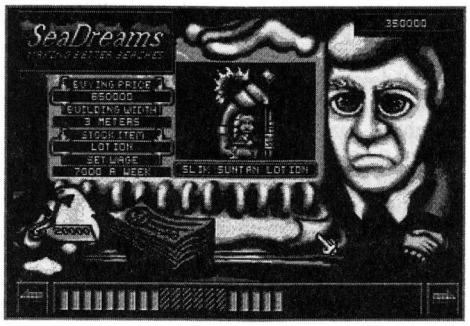


Vyberte si svoji show.

ně neuvěřitelně chudým intrem a následnou hrou, jež byla pomalá, pomalá a ještě jednou neuvěřitelně pomalá. Díky své izometrické grafice byl Theme Park nejen značně těžkopádný, ale také silně nepřehledný, což hratelnost stlačilo až k samotnému dnu. Nemluvě o ECS verzi, kde se Bullfrog s intrem vůbec nezatěžoval (bylo jednoduší jej vypustit úplně) a samotná hra byla natolik okleštěna, že je více štěstím než smutkem, že firma Bullfrog na Amigu již své hry neprodukuje. Dobrý nápad byl zničen absolutním nezájmem, ale nyní je zde HILLSEA LIDO, který Theme Park definitivně odsouvá za hranice zapomnění.

Obchodních strategií existuje pro Amigu celá řada a většina je jich skvělých. Teď do této rodiny přibyl další výborný kousek. Pokud jste si oblíbili vulcanovskou grafiku, určitě si přijdete na své. Jelikož je ale hra nakreslena ze strany, postavičky si už nevyvrací hlavu, což mnoho lidí (včetně mne) dříve velmi znervózňovalo. Ačkoliv je hra svým námětem podobná Theme Parku, nabízí širší možnosti a celkově se mi jevila jako propracovanější a zábavnější.

Ovšem, i když HILLSEA LIDO mají na svědomí opravdu jen tři lidé, jedná se přesto o jednu



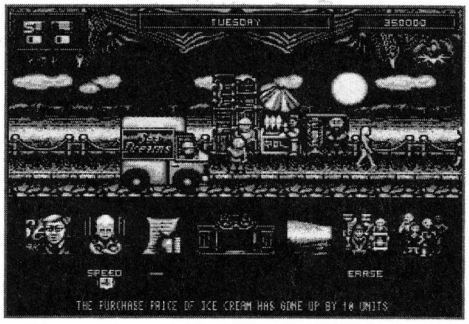
Nákup atrakcí a potřebných doplňků.

z nejlepších Amiga firem posledních dvou let. Velcí distributoři na Amize již prakticky žádní nejsou (tím myslím firmy Virgin Interactive či Electronic Arts a je to vcelku pochopitelné, protože jako dříve Atari, i Amiga se nyní stále více a více propadá, čímž logicky přichází o softwarovou podporu) a výrobci samotní by se dali spočítat na prstech dvou rukou, tedy tím myslím známější výrobce, jako Acid Software, Magnetic Fields či Ikarion Software. A právě mezi tuto současnou elitu neodmyslitelně patří firma Vulcan Software, jenž zatím vytvořila pouhé tři tituly (Valhalla and The Lord of Infinity, Valhalla Before The War a Timekeepers), ovšem každý byl maximálně kvalitní.

Nyní zde tedy máme projekt číslo 4 a je velkým překvapením, že se jedná právě o obchodní simulaci, navíc tak silně kopírující již zmiňovaný Theme Park. Proto otázka zní: když stále mluvím o hře Theme Park, jedná se také o simulaci zábavního parku? Ne. Zábavní park ne a přeci je zde maximální shoda.

HILLSEA LIDO je obchodní simulací mořské pláže a k ní přiléhající promenády. Grafika, jak jasně ukazují obrázky, je typická pro Vulcan Software a samotný pohled na akci je vytvořen 2D z boku, což je jednak značně originální a jednak je to citelná úleva pro procesor, takže na každé Amize si bez problémů zahrajete. Theme Park nabídl jeden velký pozemek a určité množství atrakcí. HILLSEA LIDO rozděluje pole vaší působnosti na dvě části. Pláž a promenáda, jejichž velikost není předem daná, ale dá se za určitý peníz podle potřeby zvětšovat. Navíc jak promenáda, tak pláž si jsou natolik odlišné, že každá má své vlastní atrakce a doplňky, které se zde (na rozdíl od Theme Parku) počítají doslova na desítky. Grafické znázornění zmiňovaných atrakcí je také velice dobré (jejich provoz je standartní. Nakoupíte zboží, stanovíte cenu a pak již jen provádíte nutné opravy), takže když začnete pronajímat nafukovací čluny, bude jich za chvíli plná voda. Prodávejte zmrzlinu a uvidíte nadšené lidičky s velkými kornouty a vyplazeným jazykem. V tomto směru (a je to směr základní) je hra až neuvěřitelně pestrá.

Když už jsme u zákazníků, tak o každém je možné získat přesné informace (včetně jeho jména) a podle jeho nálady poznávat, jak vlastně dobrou pláž provozujete. Také jsou zde vaši zaměstnanci, jako například uklízeči, opraváři či „živé" reklamy. A jelikož nejste sám , konkurence je značně tvrdá, je třeba být pozorný



Skromné začátky.

v každém směru, protože nikdy nevíte, kdy vás překvapí zdravotní či bezpečnostní inspektor. Nemluvě o nutném dobrém vztahu a zacházení s financemi.

HILLSEA LIDO se posouvá po dnech a jako vyvrcholení je zde možno na neděli najmout určitou skupinu umělců, jež vám a vašim divákům ve velmi dobrém grafickém ztvárnění předvede své číslo. V tomto případě úspěch znamená velmi mnoho.

HILLSEA LIDO je skvělá záležitost od neméně skvělých Vulcan Software.

-Key-

ADVENTURE

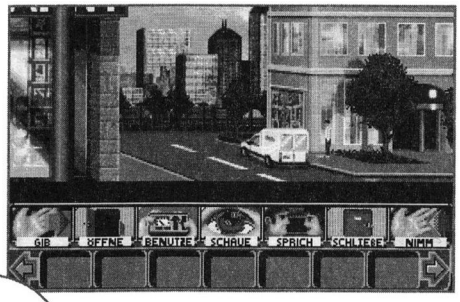
TELEKOMANDO II: DAS TELEKOMANDO KEHRT ZURÜCK

THE ART DEPARTMENT ● 1994

Grafika	HIT
Hudba	60%
Zvuk	30%
Atmosféra	HIT
Amiga 500 s 1 MB RAM	
Disket/MB HDD: 1/1	

AMIGAME HIT

Užitkový PD software je i u nás vcelku dobře znám i zmapován, a to především díky časopisu Amiga News. Ovšem že existuje stejně, ne-li více, bohatá oblast herní, to již tak známo není. Proto tato stránka s označením PD bude tomuto software pravidelně věnována a v budoucnu se s velkou pravděpodobností ještě více rozroste, jelikož proud



profesionálního herního software rychle slábne a PD trh tím začíná přebírat dominantní úlohu. Pokusíme se též vymítit mýtus, že každá PD hra je špatná hra a že práce jednotlivce či malé skupinky lidí nikdy nemůže být tak dobrá, jako například hra od firmy Team 17. PD sektor vůbec není špatný, PD sektor naopak přináší mnoho originálních nápadů a oslovuje veškerou hráčskou veřejnost. Ovšem pravdou je, že většinou je profesionální software lepší, a to především po stránce grafické (aby také ne, vždyť jeho cena je také mnohonásobně vyšší), takže údaje v hodnotících tabulkách v oblasti PD budou brány právě s pohledu PD. Což v souhrnu znamená trochu jiné měřítko než například u Sensible World of Soccer 95-96.

PD trh se ještě dělí do mnoha specifických skupin a nejmilejší z nich je freeware, což v praxi znamená, že tento druh software si můžete nahrávat zdarma a přitom naprosto legálně. Freeware je též zde recenzované TELEKOMANDO II: Das Telekommando kehrt Zurück od firmy The Art Department, jež se specializuje na profesionální reklamní software. Díky tomu je Telekommando II freeware a přitom se jedná o špičkovou práci. Tato adventure je po všech stránkách schopna konkurovat věhlasným kolegům a i když je obsažena na pouhé jedné disketě, není právě jednoduché se prokousat až na konec (pro zoufalce je přiložen návod).

Děj vás zavede do roku 2000, kdy se chystá velice důležitá celosvětová konference o budoucnosti planety a její neuskutečnění by mohlo zapříčinit celkový krach a chaos. A jelikož je v budově konání objevena jasná sabotáž, jste povolán vy jako člen Telekomanda, jenž musí jednak opravit závadu a jednak zlikvidovat nebezpečné teroristy.

Vynikají klasická adventure za nulovou cenu.

-Oscar-

ADVENTURE

BI-FI ROLL II: ACTION IN HOLLYWOOD

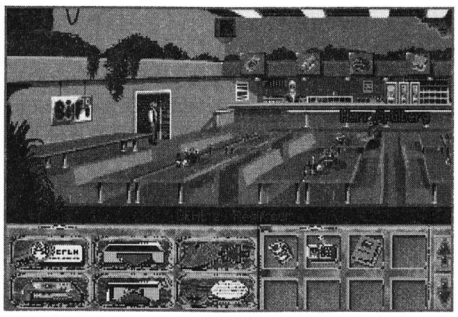
THE ART DEPARTMENT ● 1994

Grafika	HIT
Hudba	60%
Zvuk	30%
Atmosféra	HIT
Amiga 500 s 1 MB RAM	
Disket/MB HDD: 1/1	

AMIGAME HIT

Ne náhodou jsme jako druhou hru zvolili opět projekt firmy The Art Department, jenž jako freeware opět přináší adventure té nejvyšší kvality. Bi-Fi Roll II: Action in Hollywood. Tak zní plný její název a vlastně zde bylo použito skoro úplně stejného engine, jako v případě hry Telekommando II, pouze se změnil děj, grafika a vzhled ovládacího interface. Rozsah jedna disketa též zůstal, stejně jako geniálně jednoduchý instalační program a přiložený návod pro naprosté zoufalce.

Hra začíná v příjemné restauraci, kde si u jednoho stolu skupinka mladých lidí vykládá své zážitky z prázdnin a hlavní pozornost se nakonec stočí na mladíka jménem Lucas, jenž si přivydělával jako poštovní poslíček na horském kole v hollywoodských ateliérech a svědky jeho neobvyklých zážitků se v přímém přenosu stanete i vy. Hra se odehrává ve dvou rovinách. První je vyprávění Lucasových zážitků a druhou zážitky samotné, které jsou svěřeny do vašich rukou.



Telekommando bylo částečně vážné a částečně vtipné, ovšem v tomto případě vtip absolutně převažuje. Navíc prostředí děje je natolik atraktivní, že tak vzniká vynikající spojení pro skvělou hru. Dostanete se na natáčení dalšího dílu Vetřelce, uvidíte v akci kapitána Kirka a část posádky lodi Enterprisse, samozřejmě zde nechybí ani tvorba filmu Indiana Jones či známého (a značně slaboduchého) televizního seriálu Beverly Hills 90210. Ale nejenom filmové ateliéry a studia vám budou stát v cestě. Vrátnice, hudební studio či obyčejná kantýna, kde se autorům vydařil velice dobrý vtip, když zde potkáte slavného režisera Stevena Spielberga, jak si v klidu sedí a popíjí kávu, což by měl ukázat i obrázek.

Jak jste si určitě všimli, obě hry mají v názvu číslici 2, takže co díly první? Díly první opravdu existují a jsou to dobré hry (opět od firmy The Art Department), ovšem v obou případech se jedná spíše o arkády s prvky adventure, ale přesto je zde určitá dějová návaznost. Proto si o nich povíme dost možná někdy příště. Ovšem než se tak stane, doporučuji tyto dvě skvělé adventure, úplně legální a úplně zdarma.

-Oscar-

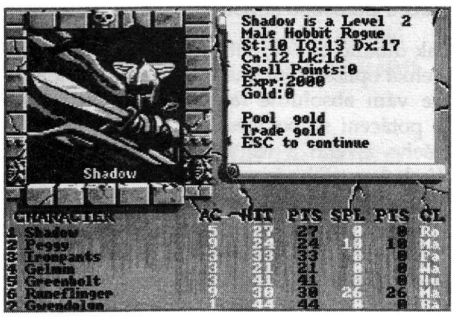
Když se řekne...

THE BARDS TALE

EOA/INTERPLAY ● 1985 - 1991

Čtenáři Amiga Insider poprvé, čtenáři Amiga News již podruhé se střetávají s naší rubrikou Když se řekne... A jelikož vlastně znovu začínáme, ještě jednou ve zkratce vysvětlím smysl rubriky a především rozdíl oproti Oldies. Na této stránce vám vždy představíme určitou slavnou herní ságu, zmíníme se o přídavných datadiscích, vlastních odnožích a případných klonech, které tato sága podpořila u konkurenčních firem. Jako příklad si vezmu slavnou trilogii Lemmings, kde jednak všechny díly byly skvělé, takže není možné psát pouze o jednom, a jednak je zde ještě spousta originálních datových disků a následovníků. Takové hry naleznete v rubrice Když se řekne... Pokud je to ale hra jako Fate Gates of Dawn, jenž neměla ani předchůdce, ani následovníky, naleznete jí v rubrice Oldies. Jako poslední bych rád vysvětlit, proč tyto dvě historicky laděné stránky nemají žádná hodnocení. Všechny hry či ságy, které zde budeme uvádět, patří do zlatého herního fondu a vždy by dostaly označení HIT, takže hodnotit je jednoduše nemá smysl.

V posledním čísle Amiga News (a v prvním vydání rubriky Když se řekne...) jsme vám představili slavnou řadu fotbalových managerů Championship Manager. Nyní se od oblasti sportu podstatně vzdálíme, a to až do dob dávno, ale opravdu dávno minulých. Fantasy a RPG. Jde to dohromady? Zbytečná otázka.



Shadow z The Bards Tale III.

Jelikož je v současné době kritický nedostatek kvalitních RPG (jen tak mezi námi, oni nejsou ani ty nekvalitní), není nic lepšího než představit jednu z nejslavnějších RPG trilogií všech dob, kterou u nás paradoxně prakticky nikdo nezná (opět práce ostatních „odborných herních plátků"), a to trilogii THE BARDS TALE.

Jako výrobce zde nalezneme firmu Interplay a v roli distributora Electronic Arts. THE BARDS TALE patří nejen mezi nejlepší produkty svého druhu, ale též drží několik historických prvenství. Ovšem začněme od začátku. Při vzniku THE BARDS TALE se píše neuvěřitelný rok 1985, což znamená, že ještě dva roky bude trvat, než se objeví Amiga 500, takže prvními hráči jsou majitelé dnes již legendární Amigy 1000. Proto se s největší pravděpodobností jedná o první RPG na systém Amiga vůbec, což již jistě stojí za zmínku. Poprvé se též otevírá zvláštní svět okolo mystického města

The Bards Tale Construction Set.

Skara Brae a též poprvé přichází na scénu šílený bůh Tarjan. Vy máte k dispozici až 7 rozličných bojovníků, mágů, knězů, zlodějů a podobných klasických povolání. THE BARDS TALE je čistá RPG se vším všudy, inventáře, kouzla, vývoj, města, podzemí, programovatelné boje a po stránce grafického ztvárnění pohled vlastníma očima. To vám umožňuje klasický pohyb jako u legendární RPG Dungeon Master, ovšem s tím rozdílem, že zde je po stránce života absolutně pusto. Pokud narazíte na živého tvora, vyjede vám po straně doprovodný text a ukáže se obrázek dané postavy. Pak začíná konverzace či boj. Grafika 3D pohybu odpovídá době svého vzniku, ale statické obrázky postav jsou velmi pěkné. Ke zpracování ještě jedna zajímavost. THE BARDS TALE byl též první scrolovací RPG, a to pravděpodobně v celé historii počítačových her! Slovem scrolovací nemyslím volný pohyb jako u Alien Breed 3D, ale plynulé popojíždění místo krokového systému. Něco ve stylu her Space Hulk, Obitus či na PC Lands of Lore.

Pro velký úspěch (Hra roku 1985 v USA) přichází v roce 1988 THE BARDS TALE II s podtitulem The Destiny Knight a opět se jedná o nejlepší hru roku v USA. Přitom základ hry se nezměnil, pouze děj, ve kterém šíleného boha Tarjana nahradil mocný (a samozřejmě velmi zlý) kouzelník Mangar. Potěšitelná je možnost transportace postav z dílu prvního.

A aby se trilogie uzavřela, přichází Interplay na začátku roku 1991 s THE BARDS TALE III: Thief of Fate (je to až neuvěřitelné, ale opět hra roku a opět v USA). Mírně vylepšená grafika a především upuštění od scrolovacího systému chůze a přechod k tehdy populárnímu systému jednotlivých kroků. Co se děje týče, znovu se objevu zdánlivě mrtvý bůh Tarjan, město Skara Brae je nemilosrdně zničeno a před vámi stojí nejtěžší úkol celé ságy. Samozřejmostí je transportace postav jak z dílu prvního, tak druhého, ovšem naprosto originálním prvkem je možnost převodu postav z úplně jiných RPG ság, což je Ultima III, IV a Wizardry I, II a III.

U každého z dílů trilogie THE BARDS TALE naleznete specifické odlišnosti, ale co je všude stejné, je obrovská rozsáhlost, složitost, propracovanost, vynikající zábava a nutnost astronomického kolečka pro určování vzdáleností při přechodu do jiných světů, které je u originální verze samozřejmě přiloženo.

Legend of Fearghall.

Vynikající tečkou byl dokonalý editor THE BARDS TALE CONSTRUCTION SET, se kterým si každý může vytvořit svůj Bards Tale. Ale sláva přináší peníze a též i zájem konkurence, a proto se ve zkratce podívejme na klony trilogie THE BARDS TALE. První klon vytvořila sama firma Interplay, a to v roce 1990 hrou Dragon Wars, jenž má i částečnou návaznost na události THE BARDS TALE. Ve stejném roce přicházejí němečtí Reline Software se svojí vynikající Legend of Faerghail, jež začala více využívat myši a ovládání pomocí ikon, což názorně ukazuje obrázek. V roce 1991 je zde další německá firma, firma Attic a jejich Spirit of Adventure. 1992, firma Zeret a Dungeon of Avalon I a II. Rok 1993 a Das Schwarze Auge (Realms of Arcania), opět od firmy Attic.

Key

RPG

FATE GATES OF DAWN

OLDIES

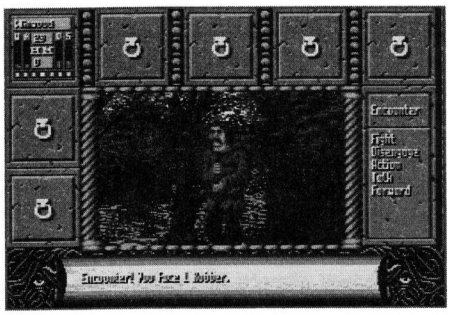
RELINE SOFTWARE ● 1991

Vítejte v prvním díle naší nové rubriky Oldies (původně připravované pro Amiga News), kde vám budeme postupně představovat zapomenuté či málo známé perly let minulých a možná se sami budete divit, kolik skvělých projektů vám ostatní časopisy, které psaly nebo píší o Amiga hrách, zatajily nebo ještě lépe, vůbec je neznaly (a to se jedná o časopisy plné „odborníků").

A jelikož je v současné době velká nouze o kvalitní RPG, nemohli jsme napoprvé zvolit lépe než geniální hru FATE GATES OF DAWN od známé německé firmy Reline Software, jež mimo jiné skvělé hry nejvíce zazářila projektem Biing!, nejlepší hrou roku 1995. Ovšem to je současnost. My se přeneseme časem až do roku 1991, kdy se špičková fantasy RPG FATE GATES OF DAWN objevila na trhu (i když se jedná o německého výrobce, k dostání je jak německá, tak plně anglická verze).

FATE GATES OF DAWN je RPG viděná vlastníma očima a dala by se přirovnat k legendární trilogii Ishar, ovšem ta jednak vznikla mnohem později a jednak propracovaností nesahala FGOD ani po kotníky. Kvalitní hudba, grafika, zvuky, interakce, programovatelné souboje, obrovský rozsah, obtížnost a fantastická propracovanost. Toť hrubý popis hry. Nyní trochu podrobněji.

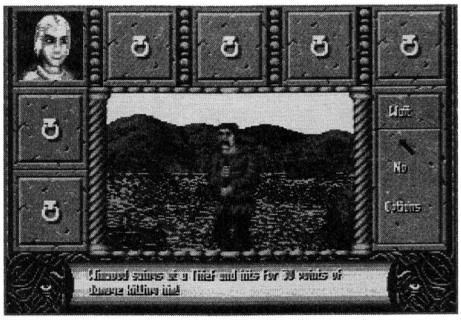
Temná síla, ohrožené království, magické brány a obrovské diamanty. Tak by se ve zkratce



Možná budou problémy.

dal charakterizovat děj. Když ještě přidám osamoceného a vcelku neschopného hlavního hrdinu, je to klasika se vším všudy. Tento hrdina se jmenuje Winwood a je pouhým člověkem. Jedním z mnoha, ale to jen do okamžiku, kdy se za záhadných okolností přemění jeho dům v jednolitou skálu. To jej donutí vykročit do širého světa a jak sám brzy poznává, je to svět vskutku rozsáhlý a smrtelně nebezpečný.

Většinu času se budete procházet velmi pěkně vyvedenou krajinou, uvidíte lesy, hory, obrovské pláně, řeky, jezera a mnoho jiného. Podobně jako u hry Ishar, ovšem zde je podstatně více dbáno na detaily. Stále máte přehled o síle větru a stavu oblohy. Zažijete deště, bouře, tropická sucha a co víc, na vše Winwood adekvátně reaguje. Chůze v dešti není z vlastní zkušenosti nic příjemného a tak je tomu i zde. Pokud se budete dlouho vláčet bouří, dojde k silnému narušení vašeho zdraví. Pravidelně se střídá den a noc, což je vcelku pochopitelné, jelikož máte přesný přehled o roku, měsíci, dni, hodině a dokonce minutě! K dobré orientaci vám jednak slouží informační body a jednak přehledná mapa země, ukazující se v magickém krystalu.



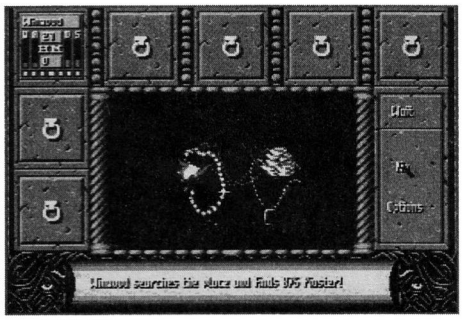
Peníze nebo život? Obojí!

Mimo krajinu je zde ještě množství speciálních lokací a samozřejmě města, základ každé pořádné RPG hry. Města mají pěknou grafiku, jsou obrovská (naštěstí je k dispozici přehledný automaping), obsahují rozličné instituce a hlavně desítky různorodých obyvatel.

Programovatelné souboje. Někdo je miluje, někdo odsuzuje. Já patřím k první skupině a jsem velmi rád, že tuto položku FATE GATES OF DAWN obsahuje. Bojuje se zde skoro na každém kroku a vaše tlupa (je možno si najmout 4 stabilní postavy plus 2 extra) se dá bez problémů detailně naprogramovat pro různé druhy boje. Ale pokud již jste napadeni, nemusíte vždy bojovat. Je možné se vykoupit penězi, vyděsit či umluvit agresora pouhým slovem, dráždit ho smíchem, nadávkami či dokonce zavřít oči v domnění, že se jedná o pouhý sen (v tomto případě vaši lidé opravdu zavřou oči a obrazovka zčerná).

Komunikace. Prvotřídní provedení. Můžete se ptát na desítky věcí, každá postava, kterou potkáte, má své jméno, povolání a určitý smysl ve hře. Pokud chcete někoho najmout, můžete jej přemlouvat slovem, mečem či dokonce polibkem. Přes komunikaci je možno začít boj. Změnit se na agresora a vymáhat násilím peníze. Ve městech je to ovšem značné riziko, protože místní stráž je většinou nablízku a její zbraně jsou více než ostré...

Propracovanost je opravdu prvotřídní a na závěr uvedu takový malý příklad. V hostincích je možno si vybrat z velkého množství nápojů.



Těžce zkoušená kořist.

Jak dlouho budete pít, takový bude váš stav. Lehká opilost vám značně rozváže jazyk a bude vám absolutně fajn. Těžká opilost vede k potácení se po městě, k hrubým urážkám všeho živého a též i ke značné agresivitě. Vrcholem všeho je možnost upít se k smrti (to není vtip, to je holá realita).

FATE GATES OF DAWN je geniální a jedna z nejlepších RPG všech dob.

-Key-

Jedná se o jednu z nejpropracovanějších RPG na Amize (a nejen na ní) vůbec. Je tak složitá a vypilovaná do nejmenších detailů, že pro běžného hráče nemá vůbec cenu se do ní pouštět. Ovšem opravdový fanoušek RPG si zde skutečně přijde na své. Fate Gates of Dawn je hra, kterou budete hrát pěkně dlouho, což v dnešní době, kdy již moc nových RPG (a her vůbec) nevzniká, jistě oceníte. Příjemnou zábavu a RPG zdar.

EXTRÉMNÍ pařba

AMIGA INSIDER

EXTRÉMNÍ pařba

ZOOL II

Mdloby, přesládlá pachuť v ústech, dávení a zvracení. To jsou pojmy, které se vám možná vybaví při vyslovení slova "LÍZÁTKA". Dobrá, slaďoučká, přátelská lízátka... budete mi možná oponovat. Ale co to má probůh společného s recenzí na báječnou plošinovou skákačku, která navíc existuje snad na všechny myslitelné formáty, takže si ji mohou svorně zahrát všichni bez rozdílu věku, národnosti, velikosti pohlaví či počítače. Zadržte ale v sypání popela na (mou/vaší - nehodící se škrtněte) hlavu.

Lízátka totiž mají s touto hrou mnoho společného, možná víc, než je zdrávo. Jestli to totiž náhodou nevíte, tato hra byla vytořena ve spolupráci s firmou CHUPA CHUPS. A CHUPA CHUPS (jestli to taky NÁHODOU nevíte) je (údajně) největší světovou společností, která vyrábí ty nejbáječnější, nejcucavější a vůbec ty "NEJ" lízátka, která si jen mohou vaše mlsné jazýčky přát. Rozumíte? Jestli ne, tak to vůbec nevadí. Stačí vědět, že celá hra je přesycená komercí stejně jako soukromé televizní vysílání, prohnilé reklamní poutače na ulicích nebo jako tato recenze. To ale vůbec není podstatné. Podstatné je, že Zool II. je počertech dobrá hra, která i přes své "stáří" dodnes nemá důstojného konkurenta na poli SBÍRACÍCH SKÁKAČEK. A co se mezi tou vší komercí na chvíli zastavit a udělat si takovou malou pohodovou relaxační recenzi.

Pokojně se usaďte, sundejte si ponožky a vychutnávejte tento text jako kapky dobrého sklepního vína... Uff, reklamní šot máme za sebou a konečně se můžeme plně věnovat Zoolovi II. Abych vás uvedl v obraz, druh pokračování jsem si nevybral náhodou. První díl "lízátkové mánie" znamenal na poli Amiga her menší revoluci. Mimo jiné se jednalo o první hru speciálně vydanou pro Amigu 1200 s vylepšenou grafikou a propracovaným paralaxním pozadím. A o co šlo? Malý, černý neohrožený mravenec se vydával na strastiplnou pouť světem plným ne zrovna přátelsky naladěných potvůrek nejrůznějšího vzezření. Ano, v této hře nebyl hrdinou nebojácný opancéřovaný hrdina ani narůžovělý robot oblečený do minisukně s rozparky bojující za práva vládní koalice, ale obyčejný mravenec. Ovšem pozor! Ne takový bezmocný mraveneček, kterého jen tak zasedne opulentní sexturista ze spřátelené země Deutschland, nýbrž velice svému okolí nebezpečný anihilátor všeho, co mu stojí v cestě. Klasické střely s průměrnou ničivou silou jsou jen malou ukázkou arzenálu, kterým ZOOL disponuje. Obzvlášť ničivý a devastující efekt má "superbomba" (kterých je pochopitelně omezené množství) a důležitým obranným a zároveň útočným pomocníkem při mravencových trampotách je supervýskok, při kterém se ninja-mravenec (cože, já jsem vám to ještě neřekl? Tak tedy dobrá, oficiální název hry je ZOOL - NINJA OF NTH DIMENSION) roztočí jako pípa šikovného hostinského v zaplivané putice páté cenové skupiny a jakákoliv srážka s ním je pro druhého zúčastněného osudná.

Náplň hry je v podstatě velice jednoduchá. Ukazatel v horní části obrazovky vás informuje o stavu vaší energie, počtu životů a co je nejdůležitější, o procentuální úspěšnosti vaší mise. Pokud totiž kýžená položka nedosáhne hodnoty 99%, do dalšího levelu se prostě a jednoduše nedostanete. Tolik k předchůdci ZOOLA II. Nelze se divit, že hra svým netradičním provedením, ale zejména svou neutuchající hratelností a zábavou (a to i po několikátém dohrání!) se nesmazatelně zapsala snad do všech srdcí hráčů počítačových her. Došlo dokonce k paradoxní situaci, kdy byla hra převedena na COIN-UP automaty, posléze i na domácí konzole a PC.

V rámci komerční horečky se tedy nelze divit nevyhnutelnému druhému pokračování. A co přibylo nového, co se dočkalo změn a jaké jsou rozdíly mezi verzemi pro Amigy 500/500+/600 a A1200 či CD32? Verze pro CD32 má hudbu přímo na CD a navíc je okořeněna několika líbivými FMV animacemi (a to i během hry!). U verze pro "obyčejné" NE-AGA Amigy je pozadí tvořeno plejádou barevných pruhů, kdežto AGA verze se mohou pochlubit (stejně jako v prvním dílu) nápaditým a pěkně vypadajícím paralaxním pozadím. Ale něco se přeci jenom změnilo. Náš starý dobrý mravenec dostal společnost!

Přibyl úplně nový charakter. Kdo? No přeci mravenčice!!! Na feministické konferenci pořádané v New Jersey bylo kromě zákazu prodeje dámských hygienických potřeb transvestitům a jiných, v životě žen jistě nezbytných věcí ustanoveno, že druhé pokračování oblíbené počítačové hry bude obsahovat kromě hrubého brablence i citlivou mravenčici s obrovským copem a sexy červenými holínkami. Tak se také stalo. Není sice možnost současné hry dvou hráčů, ale máte na výběr, zda budete bojovat proti ošklivému, zlému a zvrhlému zloduchovi (jaký zloduch? No přeci ten zlý! Už mě unavuje pořád vysvětlovat, že bojujeme proti někomu zlému. Chtělo by to nějakou změnu. Co takhle příště nějaký prokletý básník zneuznaný společností, který se mstí svému okolí?) nebo ne.

Víte, co je na téhle hře vůbec to nejbáječnější? Lízátka. Přímo v krabici s hrou najdete pár cucavých nesmyslů jen tak, pro lepší náladu. Lízátka totiž vyjadřují celou pohodovou atmosféru, kterou hra vyzařuje. Pohoda. Schválně to zkusím. Návod k použití nikde není, ale my jsme chytrý kluci (a holky - samozřejmě) a přijdeme si na to sami. Když je to lízátko, tak se to asi líže... Mno, povím vám nic moc, jen tak olizovat hubenou tyčku s podivnou barevnou kuličkou dole. Nechápu, co na tom ty děti mají Ahá! Ono se to musí rozbalit... A teď, teď cítím nasládlou pachuť v ústech, chce se mi zvracet, strašně zvracet a je mi špatně, hrozně špatně...

Předstíraná fóbie z lízátek není pouhým výplodem mého chorého mozku (naposledy jsem OPRAVDU zvracel cca před sedmi lety při exkurzi ve spalovně mrtvol), nýbrž v praxi ověřený fenomén. Některé slabší povahy prostě nesnesly ZOOLovu "přesycenost" vším možným a hru totálně zavrhly. Potvůrky (až pramálo škodlivé) na vás čekají v každé nové obrazovce, cukrátka ke sbírání jsou všude: povalují se na zemi, visí ve vzduchu a vypadávají ze zasažených nepřátel. Jestli si nějak představuji megalomanský ráj, tak takhle.

-VV-

dungeon master II

EXTRÉMNÍ pařba

Tak co, větrem, firebally a runovými kouzly ošlehaní příznivci her na hrdiny. Říkáte, že se hladina RPG faktoru ve vaší krvi začíná rapidně snižovat a že jste už hodně dlouho nějaký ten dungeon nehráli? Tak pozor: Dungeon Master II. je konečně mezi námi! Na počest této události se vybavte broušenými obouručnými meči, uzdravovacími svitky a vyražte do ulic!

Také trpíte neskrývanými sympatiemi ke hrám typu Dungeon? Také s láskou téměř mateřskou dbáte o své čtyři svěřence a dětinsky se radujete z každého zlepšení jejich úrovně dovedností? Pravidelně prohmatáváte výklenek za záchodovou mísou v očekávání, že objevíte tajný spínač a na sousedovic jezevčíka ze cvičných důvodů kouzlíte firebally? Ano? Tak to jste na tom stejně jako já... Ne? Tak to potom nevíte, o co přicházíte...

Tak a je to tady. Už jsem skoro nedoufal, že se tomu tak stane. A přece. Firma INTERPLAY se konečně rozhodla skončit trápení mnoha majitelů počítačů Amiga a uvedla na trh všemi toužebně očekávaný, posléze všemi oplakávaný a nyní KONEČNĚ firmou INTERPLAY vydaný Dungeon Master II. Pokračování legendy, která v roce 1987 šokovala širokou hráčskou veřejnost a opravdovými znalci je i dnes považována za nejlepší dungeon všech dob. O dva roky později přináší firma INTERPLAY pokračování s názvem CHAOS STRIKES BACK. Toto dílo bylo určeno pouze ostříleným dungeon-vytvrdlíkům a jen málokdo se může pochlubit, že "CHAOSE dojel". Potom se autoři obou zmiňovaných dungeonů na dlouhou dobu odmlčeli, aby nám připravili muka čekání.

Pravda, žánr těchto her se stal tak populární, že firmu INTERPLAY následovala řada dalších: nelze opomenout SSI a jejich trilogie o Očích Beholderových (Eye of the Beholder I. - III.), přičemž poslední třetí díl se nikdy nedočkal ze mně neznámých důvodů přepracování pro Amigu; Raven software přišel s Černou kryptou (Black Crypt) a nebylo v té době významnější firmy, která by si dovolila nemít ve svém repertoáru nějaký ten dungeon. Zlepšila se grafika, přidala se hudba, vymyslel jiný příběh, ale pořád to byla myšlenka starého dobrého Dungeon Mastera.

Nutno podotknout, že se žádné hře nepodařilo dosáhnout kvalit již zmíněného velikána. Ale věnujme se již objektu této recenze. Začněme například technickými údaji. Hru si domů přinesete v pěkné velké krabici. V té se ukrývá rozsáhlý a mimochodem velice kvalitně napsaný manuál ke hře vyprávějící o kruté provincii Zalk a především 6 (slovy ŠEST) instalačních disket. Ano, konečně se začíná blýskat na lepší časy. Autoři her si konečně začínají uvědomovat, že Amiga má něco jako harddisk!

Nyní asi zklamu majitele "UNEXPANDED" nebo chcete-li nerozšířených Amig. Minimální konfigurace, kterou musíte vlastnit, abyste se mohli vydat do sklepení Skullkeepu, je následující: Amiga 500, 2MB RAM a nějaký ten pevný disk s cca 7MB volného místa. Ovšem pozor! Stejně jako u Alien Breed 3D je hra na "minimální" konfiguraci téměř nehratelná. Možná vám to připadá divné a zcestné. Jak mohu porovnávat výkonžeroucí zoomovačku s technicky jistě nenáročným posuvem po čtverečcích? Ale nepředbíhejme, k tomuto problému se ještě vrátíme.

První věc, která vás mile překvapí, je jednoduchá instalace. Chvíle rozpakovávání a už můžete obdivovat logo firmy FTL (Faster Than Light). O něco později přichází na řadu INTERPLAY a už můžete sledovat depresivně laděné intro. Pokud vám po jeho shlédnutí nenaskočí husí kůže a jste schopni pokračovat dál, máte na výběr ze tří možností: Zahájení nové hry, obnovení některé z uložených pozic a zbabělý únik do operačního systému. Předpokládejme, že hru hrajeme poprvé, tudíž nás dvě poslední možnosti nechávají ledově chladnými, a my volíme Začátek nové hry. Chvíle čekání... Hodně dlouhá chvíle čekání... Proboha, co to dělá?

Ano, máte-li pouhé 2MB RAM, před každým hraním DM II. prožijete menší čekací orgie. Abychom si zatím ukrátili dlouhou chvíli, povíme si nějakej dobrej fór... Jo, tak mě napadá, znáte ten, jak se bavěj dva dungeon maniaci a jeden říká druhýmu: "Tak si představ, včera jsem byl ve třetím patře Skullkeepu a tam vzadu v rohu jsem našel tohleto..." a ukazuje svému kamarádovi rezavou vidličku. Ten si ji chvíli prohlíží a pak říká: "Hmm, asi to bude dalekohled." Načež si vidličku vrazí až po rukojeť do oka. "Auuu, ale to je nějakej divnej dalekohled, já nic nevidim a dost

to bolí..." A kamarád mu odpoví: "No jo, to si to asi musíš zaostřit" a zakroutí mu s vidličkou v oku... He, he. Ten byl dobrej, co? Ale nekamenujte mě. Vždyť to byl dost dobrej fór, nechte mě, nešahejte na mě, JAU, no nechte mě, vždyť já nic ne...

Tak jsme se dosytosti zasmáli a Dungeon Master II. se nám konečně nahrál. Začínáte s jednou postavou a tou je mistr TORHAM. Ve speciálních mrazicích boxech si můžete vybrat další tři charaktery, které budou dotvářet vaši čtyřčlennou skupinu a budou vás doprovázet vaší nelehkou cestou sklepeními Skullkeepu. Jak už bývá dobrým zvykem, každá z postav má své specifické vlastnosti, které se během hry neustále vyvíjí (kladně i záporně). Osobně doporučuji věnovat výběru postav mimořádnou pozornost.

Je např. krajně nelogické postavit svou skupinu ze čtyř mágů, jejichž kouzlící energie (mana) dosahuje závratných výšin, ale s ostat-ními vlastnostmi je to bída s nouzí. Ideální sestava je asi taková: Vpředu dva schopní bojovníci a vzadu kněz s kouzelníkem. Ale nebudu vám kazit hru tím, že vám podám vyčerpávající informace.

Celé kouzlo hry totiž nespočívá v bezproblémovém projetí celého komplexu Skullkeepu za jediný večer pomocí návodu, ale v radosti z objevování nových lokací, nalézání zapomenutých svitků s kouzly a nepředstírané radosti, když se vám povede vyřešit nějaký zapeklitý problém. Jak jsem již zmínil, kouzlení pomocí runových kouzel (poprvé v historii her typu dungeon bylo použito v Dungeon Masterovi I.) doznalo malých změn: kouzel je mnohem víc, přibylo grafické znázornění run a celková koncepce kouzel i bojů je propracovaná do nejmenších detailů.

Jednotlivé členy vaší družiny můžete libovolně natáčet do všech směrů a tak není problém "řezat" čtyři nepřítele najednou a přitom neustále sledovat okolní dění. Jinak je uspořádání ikon a celkové ovládání až na pár drobností stejné jako v prvním díle. Tolik k obecnému provedení a přejděme k jednotlivým bodům:

ATMOSFÉRA

Atmosféra je to, co z Dungeon Mastera II. přímo kape a je tu téměř hmatatelné. Po několika málo minutách hraní máte pocit, že jste TAM, tam uvnitř, že studený déšť bičuje vaše těla a trhá zbytky vašeho oblečení. Stupeň poškození pro vás neznamená pouze probliknutí čísla nad postavou, ale bolestný křečovitý stah úst a mučivá bolest svalů. Útoky potvor nejsou pouze anonymními výpady ale bojem v pravém slova smyslu. Celé prostředí je laděno do nádherně depresivního a nervydrásajícího stylu.

Procházíte se po zahradě plné nepřátelsky naladěných potvor. Přívaly deště zaplavují probahněnou zem a z dálky k vám doléhá řev nestvůr. Brrr... Ani uvnitř pevnosti není o mnoho veseleji: kamenné tajemno občas naruší stín mihotající se pochodně; vítr si pohrává se záclonkami a v krbu očistné plameny nerušeně osvětlují celou místnost. Všechno dění podbarvuje vynikající stylové ozvučení od známého hudebníka tvořícího zejména pro Team 17. Ano, páni ve FTL si uvědomili, že hudba může pozvednout celkovou úroveň hry do nebeských výšin a tak tento úkol nesvěřili nikomu jinému než Chrisi Brimbelovi. Nutno poznamenat že ten ho splnil na JEDNIČKU.

GRAFIKA

Grafika je taková jaká má u dungeonů být. Precizně prokreslená a hlavně přehledná. Interiéry a exteriéry jsou stylově zpracovány a celkově dobře podbarvují celou atmosféru hry. Bohužel, s grafikou se pojí nemilý fakt zmiňovaný někde na začátku této recenze. Můj

dojem je takový, že celá grafika je zkonvertovaná z PC verze a následovně pouze upravena pro Amigu. Nedovedu si totiž jinak vysvětlit fakt, že hra je na A1200 bez patřičně rychlé turbokarty POMALÁ! Samotný pohyb po čtverečcích totiž probíhá ve dvou fázích: klepnete na šipku s požadovaným směrem, chvíli se neděje nic, pak původní obraz zhrubne načež se objeví obraz nový. V počáteční fázi hry tento děj není příliš markantní, vše probíhá relativně svižně.

Ovšem ve vyšších patrech Skullkeepu, kde se to potvorami jen hemží je situace diametrálně odlišná: Počítač nestíhá uspokojivě rychle číst vstupy z klávesnice a pohyb pomocí kurzorových šipek je naprosto nemožný. Nezbývá než realizovat celé ovládání pomocí myši. Ale ouha! Strategické pobíhání mezi potvorami a uhýbání do stran tím pádem není dost dobře proveditelné. Škoda, tento nedostatek táhne celou hru dolů a nebýt ho, jistě by bylo výsledné hodnocení vyšší.

Co říci závěrem? Že všichni kdo netrpělivě čekali na pokračování legendárního Dungeon Mastera se konečně dočkali. I přes některé negativní faktory, které srážejí celkové hodnocení o něco dolů se jedná o silně nadprůměrný dungeon, který stojí za to hrát už jen kvůli výborné atmosféře a zábavě, která se zde vyskytuje v téměř vydestilované krystalické podobě.

Pro nováčky, kteří se s hrami dungeon teprve seznamují to však není nejlepší možné řešení: Doporučuji nejdříve zahrát a dokončit některý z konkurenčních nabídek, např. předchůdce tohoto projektu: Dungeon Mastera I. Pak teprve docení všechny kvality, které může Dungeon Master II. nabídnout.

-VV-

virtual karting

EXTRÉMNÍ pařba

Firmu Microprose jistě všichni dobře známe. Tito odborníci především na simulace všeho druhu (jmenujme alespoň výborný simulátor podvodních bitev SUBWAR a doposud nepřekonaný GUNSHIP) a v poslední době také na tahové strategie (UFO: ENEMY UNKNOWN) se rozhodli, že vytvoří prestižní simulátor motokár s názvem Virtual Karts. A jak už to v poslední době bývá špatným zvykem, pouze pro počítače PC. Na Amigu se jaksi zapomnělo a to nedalo spát člověku jménem Fabio Bizzetti, který se rozhodl vytvořit téměř věrnou kopii již zmiňované hry - ovšem pro Amigu.

Zní to šíleně? Však to taky šílené je! Uvěříme-li, že Fabio sám vytvořil kód, grafiku a efekty, nezbývá než kroutit hlavou. Autorem hudby je Fabiův přítel Ruben Modieiro a tito dva vítečnící prodali své dílo firmě OTM, která zajišťuje distribuci. A o co vlastně jde? Inu o závody motokár. Já sám si vybavím vozítko malých rozměrů na čtyřech kolech dosahující max. rychlosti pod sto kilometrů za hodinu. Matně si vzpomínám, že kdysi v dobách Svazarmu existovala skupina nadšenců provozující tento druh závodů miniautomobilů. Mladí neohrožení pionýři s helmami na hlavách křižovali opolštářované ulice našeho překrásného města za bujarého povyku otylých vysokých funkcionářů.

Ale neodbočujme. A co že nám hra nabízí? Tak za prvé "téměř" věrný požitek z řízení vámi pilotované motokáry. Za druhé neuvěřitelnou rychlost i na nerozšířené Amize 1200 s 2MB Chip RAM a to 25 snímků za sekundu a s procesorem 68030 a 4MB Fast RAM až 50 snímků/sec! Zdá se vám to nemožné? Ale ANO! Hra je ďábelsky propracovaná i do těch nejmenších detailů a co je hlavní a důležité, mohou si ji OPRAVDU ZAHRÁT všichni majitelé dvanáctistovek bez rozdílů konfigurace, vyznání, velikosti pohlaví apod.

Přehledné menu a dravá hudba ve vás ihned vyvolá pocit naprostého vytržení od ostatního světa a vám nezbyde než hrát, hrát, hrát a hrát...

Vraťme se k menu voleb: Na výběr máte ze dvou prototypů motokár, jejichž vlastnosti se nikterak významně neliší (alespoě mě rozdíly v pilotování obou strojů přišli minimální), tří tratí rozdělených dle obtížnosti na trať pro nováčky, středně pokročilé a opravdové experty, kteří spějí se šaltpákou pod polštářem, helmu neodkládají ani když jdou na toaletu a pokud si denně nenajedou svých 20km, alespoě ze spaní si pobrukují zvuky tůrování motorů. V menu si dále můžete vybrat, zda budete průběh závodů sledovat ve 2D nebo 3D pohledu a zda si budete řadit sami, či to má za vás vzít počítač.

Ovládat můžete vaši motokáru myší, obyčejným digitálním joystickem a speciálním joystickem analogovým. První z výše jmenovaných příliš nedoporučuji. V ostrých zatáčkách jsem měl nemalé problémy a předjíždění protivníků za pomoci myši je téměř nemožné. Ovládání digitálním joystickem se mi jeví jako optimální řešení, ovšem máte-li joystick analogový (no, to je ten co má tak strašnej výkyv a maj' ho PíCíčkáři) a potřebnou redukci pro připojení k Amize, tak věřte, že se jedná o nejlepší možný "knipl" pro Virtual Karting. Zdolávání zatáček s tímto ovladačem nečiní sebemenší potíže ani poloslepému nahluchlému důchodci stiženému úplavicí.

Tolik k ovládání. Nyní ke zpracování. Jak už samotní název "VIRTUAL" napovídá, nebude nouze nouze o množství různých externžch pohledů. A skutečně! Na výběr je nepřeberné množství pohledů ukrytých pod funkčními klávesami. Závod můžete sledovat ze dvou základních pohledů: 2D a 3D, přičemž dáte-li přednost ploché projekci sledujete veškeré dění z ptačí perspektivy a vše je nechutně "placaté". Tato varianta je podobná známé hře ROADKILL s tím rozdílem, že kamera dle situace plynule najíždí na váš stroj. Tento pohled ocení pouze ti, kterým by se mohlo z rychlé jízdy motokárou sledovanou z vlastních očí udělat nevolno, pozvracet monitor i Amigu a tím si způsobit nemalé škody na hardware i software.

Pro statečnější jedince je tu ovšem nabídka několika "virtuálních" pohledů. Jako nejzajímavější se jeví pohled "z vlastních očí". Jelikož je hra velice svižná a já jsem doposud v žádné motokáře neseděl, nemohu posoudit nakolik je tento pohled reálný. Z hlediska hry se mi ale jeví jako nejlepší. Pak si můžete zvolit pohled z mírného i většího nadhledu a mnoho dalších. Přepínání těchto pohledů je možno přímo během hry pomocí kláves F1 aí F9. Klávesou F10 přepínáte mezi 2D a 3D módem.

Teď uí víte jak je hra koncipována, ale jistě jste netrpěliví jak samotný závod probíhá. Velice jednoduše. Na začátku si můžete zvolit mezi ostrou trasou a kvalifikací. Kvalifikace je ze začátku vhodnější, neboť si můžete natrénovat krizová místa trasy bez ohledu na neúprosný časový limit a protivníky. Oproti tomu ostrá hra probíhá na kola, kdy musíte projet každé kolo za určený časový limit a ještě se vyhýbat všetečným závodníkům. Nepodaří-li se vám dojet trasu do časového limitu, hra předčasně končí. Zajímavě alternativa konce je také zajetí do hojně se vyskytujících nádrií napuštěných vodou. V tomto případě se pouze ozve zlověstné zabublání a... Konec.

Ve šťastném zakončení trasy vám budou mimo jiné bránit také počítačem ovládaní protivníci. To je kámen úrazu. Buďto jsem nějakým způsobem retardovaný jedinec a k závodním hrám chovám skrývané vrozené antipatie, nebo jsem pouze neschopný (druhá možnost je vyloučená, neboť trilogii Lotusů jsem dojel bez sebemenších problémů), ale počítačoví protivníci mi připadají neporazitelní. Už v začátcích závodu mi většinou ujedou a já pak celou dobu jezdím osamocen, nebo mě nejzdatnější závodníci předjedou dvakrát(!). Už jsem dostával deprese, když jsem na pomoc povolal svého dědu. Ten, ač býval obávaným závodníkem za Laurin & Klement měl obdobné problémy jako já. Zlověstně zabušil holí o podlahu, ale nezdvořáci předjížděli dál. Zkrátka schopnosti protivníků jsou značně nadsazené a tím pádem zbytečně frustrující. Jako další fatální nedostatek shledávám nemožnost hry dvou hráčů. Tolik k záporům. Klady máme rovněž za sebou, a tak je tu ... KONEC!

-VV-

EXTRÉMNÍ pařba

chcíplá cesta

Místo barevných šustivých papírků různých hodnot (jak naivně požadují tvůrci shareware produktů) autorovi pošlete (jste-li ovšem s jeho prací spokojení) za jeho námahu nějaký vhodný dárek (obnošené šatstvo, zohavené mrtvolky havranů, propálené záclony, apod.) ...

Znáte F. L. Věka? Neznáte? Vážně nic? No tak dobře, trošku vám napovím. Dobruška. Taky nic? No nevadí. Zkusíme pro změnu něco z jiného soudku: Pavel Dobrovský. Ani teď jste se nechytili? Ok, poslední pokus: Karel Havlíček Borovský. No nedělejte si legraci. To neznáte žádného z velikánů národního obrození? Nikoho z těch, kteří se v minulosti rozhodli pozvednout upadající národnostní cítění českého lidu a zuřivě bránit překrásný jazyk český před nechutně se rozlézající germanizací.

Dnes sice na národního buditele nenarazíte ani kdybyste si nohy prošoupali, ale myslím si, že po procházce poněmčenou Prahou by malá národnostní hrdost neuškodila... Přestaňme ale rozdmýchávat národnostní nepokoje a věnujme se raději objektu dnešní recenze. Ne nadarmo jsem započal toto odborné pojednání výletem do bohaté a pohnuté minulosti českých dějin. Je tomu totiž poprvé, co bude má maličkost recenzovat produkt pocházející z naší překrásné a milované republique de Bohemia.

Předpokládám, že je vám jasný pojem "Textová adventure", neboli jak říkáme my staří veteráni odkojení jedním z prvních prototypů gumového "Sinkléra", "textovka". Z nejasně kalného pohledu vašich očí usuzuji, že odborná pařanská terminologie není vaším oblíbeným koníčkem, a tak věnuji několik kB textu výkladu tohoto pojmu: Textovka ... toť jest kratochvíle zábavná stávající z řešení zápletek pospíše charakteru logického, nežli v hubení záškodníků spočívající. Na zpracování a rychlost nenáročné a naopak na nápadu, originalitě a zábavě bazírující. Příležitost toť jedinečná pro programátory začínající, neboť skýtána jim možnost jest vytvořit hru stejně zábavnou, bez větších znalostí umu programátorského, a tak své kvality vyzdvihnouti. Vývojově jsouc to projekty pod grafické adventure spadající. Veškerá komunikace s okolím jest řešena povětšinou vypisováním příkazů do komunikační řádky. Tolik citace z Encyklopedie začínajícího hráče vydanou nakladatelstvím Koniáš a syn spol. s. r. o.

Ne nadarmo jsme se zabývali tímto výrazem. Mrtvá cesta je totiž TEXTOVKA. Jelikož je na místě značná dávka skepse a nedůvěřivosti (většina dosud vydaných českých her na mne působila značně nejistým dojmem, jakoby jejich autoři chtěli vydělat první milion, pak před rozzuřenými hráči uprchnout do Švýcar a žít z úroků) započneme tuto recenzi opatrně a polehoučku.

Mrtvá cesta je vlastně posledním dílem trilogie "Cest" (Drsná cesta, Cesta tmou a nyní Mrtvá cesta). Narozdíl od prvních dvou jmenovaných se (bohudík) nejedná o komerční záležitost, a tak nejsem nucen po zbytek recenze lkát nad utracenými cca 200,- Kč jak tomu bylo u výtvorů předcházejících. Hra je typu GIFTWARE, což v praxi znamená, že namísto barevných šustivých papírků různých hodnot (jak naivně požadují tvůrci shareware produktů) autorovi pošlete (jste-li ovšem s jeho prací spokojení) za jeho námahu nějaký vhodný dárek (obnošené šatstvo, zohavené mrtvolky havranů, propálené záclony, apod.). Domnívám se, že tento přístup je vzhledem ke kvalitě mnohých "her" opravdu potěšující. Ovšem v případě Mrtvé cesty se jedná o čestnou vyjímku.

Tato hra, ač neoplývá dokonalou grafikou, digitalizovanou řečí ani nezabírá 4 CD disky interaktivní nudy má jednu vlastnost, kterou se může pyšnit jen pramálo titulů vydaných na Amigu za poslední období. Mrtvá cesta je totiž hra, u které jsem se po celou dobu hraní výborně bavil. Nebyl jsem zbytečně frustrován neřešitelnšmi problémy a zápletkami, ani jsem hru neměl dohranou za jeden večer. Přesně tak si představuji opravdovou a nefalšovanou zábavu. A o co vlastnš běží?

Stejně jako ve dvou předcházejících dílech "cestové" trilogie, vžíváte se do role průměrného počítačového maniaka. Ovšem tentokrát již žádné hackování v počítačových sítích. Mezi těmi všemi logickými problémy jste se stačil (bohužel) oženit, a tak vás tentokrát k dohrání hry nebude motivovat snaha zachránit naši Zemi včetně několika přilehlých galaxií, nýbrž nezřízená chuť vaší drahé polovičky na olivy. Originální nápad? Ano. A to se počítá. Jinak mnoho změn (co se týká provedení) nenastalo. Můžeme se tedy těšit na textovku se vším co k takové správné "komunikační" hře patří. Na tuny morbidně-perverzně-infantilního humoru, na klasické zápletky typu dám-mu, dá-mi a hlavně na opravdovou ZÁBAVU. Autoři se pravdpodobně poučili z dílů minulých, a tak je kostra celého příběhu velice propracovaná, děj je plný nečekaných zvratů, vy umíráte v křečích návalů smíchu. Tak to má být. Krátká informace pro ty, kteří neměli tu čest setkat s některým z předešlých dílů:

Celá hra se kompletně ovládá myší, veškerá komunikace vás s okolím se děje výhradně pomocí textu vypisovaného na obrazovku. Významná slova v textu jsou barevně odlišená a ukážete-li na ně myší, kurzor se změní na lupu a můžete kliknutím na ně dostat bližší informace. S postavami, se kterými se setkáte můžete rozmlouvat a dozvědět se tak mnohé informace nezbytné pro další postup ve hře. Také předměty, na které narazíte můžete uschovat pro pozdější použití ve vašem inventoráři. A pak už jenom posloucháte rozhovory, nalézáte nové předměty a prozkoumáváte nové lokace. Ani si to neuvědomujete a ocitáte se dále a dále, děj na sebe pěkně navazuje, když tu najednou jako blesk z čistého nebe BÁC, je tu zákys. Zkoušíte všechno na všechno, jste naprosto bezradní, proklínáte autora hry, pomýšlíte na sebevraždu, když tu najednou BUM, ve frontě na uzeniny vám najednou začná vše do sebe zapadat, vy najednou zničehonic prudce vyrazíte kupředu, sličné třicítce vyrazíte z rukou čerstvě vybrané řízečky na nedělní oběd, utečete bez placení, zasednete za počítač, nahrajete Mrtvou Cestu, vyzkoušíte to, a ono to NEJDE!!! Znovu zkoušíte všechno na všechno, pomýšlíte na sebevraždu ... myslím, že jste dokonale pochopili, jakým způsobem se taková textovka hraje.

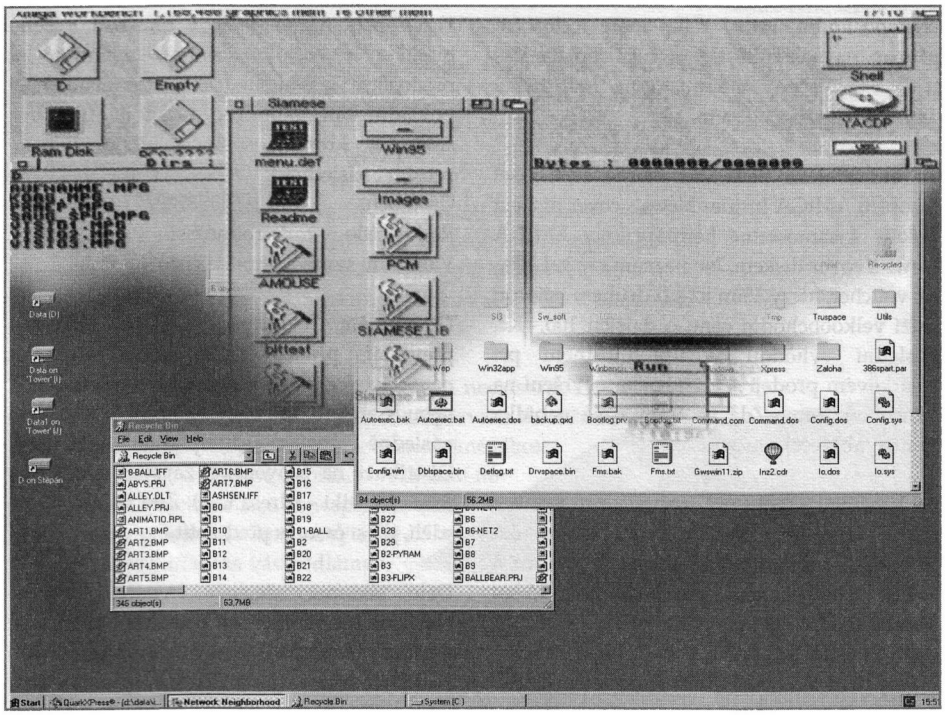
A vůbec, zapomeňte nachvíli na všechny ty těžkopádné střílečky, nervyžeroucí nekonečné logické zamotaniny a zkuste se pobavit u takové obyčejné textovky. Uvidíte, že vám to udělá dobře...

-VV-

co nás zaujalo ...

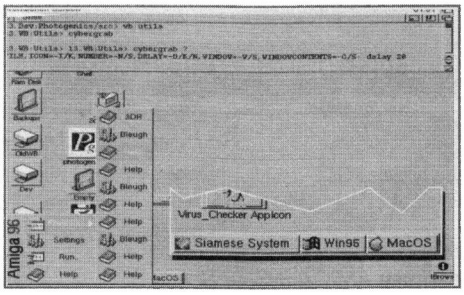
V ČASOPISU AMIGA SHOPPER

Společnost Hi-Q přišla na docela zajímavý způsob, jak z Amigy a PC, dvou tradičních nepřátel, vytvořit siamská dvojčata. Celé se to jmenuje Siamese System a vůbec to není další PC emulátor. Ba právě naopak.



Věc se má v podstatě tak, že si koupíte PC 486 DX2 (nebo lepší) s trochou speciálního hardwaru a softwaru a Windows 95, postavíte si ho na stůl a připojíte ho ke své A1200 (A4000). Video výstup Amigy je propojen se speciální grafickou kartou, která zajišťuje přepínání monitoru mezi jednotlivými režimy, audio výstup je vyveden na zvukovou kartu v PC. Zároveň jsou propojeny SCSI řadiče obou počítačů.

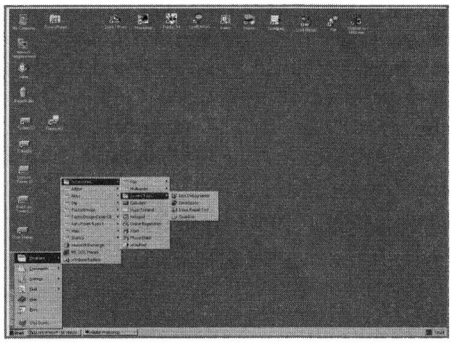
Když si tuhle legrácku zapnete, zjistíte, že vaše Amiga vypadá úplně stejně jako předtím, až na to, že se můžete pomocí klávesnice přepínat mezi obrazovkami Amigy a PC. Přepnete-li se do obrazovky PC, zjistíte dále, že můžete Windows ovládat přímo amigovskou klávesnicí a myší. Ovšem kdyby tohle bylo všechno, nestálo by to samozřejmě za moc.



Pomocí utility Winexe (vypadá podobně jako lišta menu ve Windows 95) můžete z Workbenche nejen spouštět programy pro PC, ale (ve spojení např. s DirectoryOpusem) i nadefinovat rozpoznání jednotlivých typů souborů tak, že kliknete-li v DOpusu např. na WAW soubor, spustí se automaticky MediaPlayer z Windows, do něj se natáhne soubor a obrazovka se automaticky přepne do módu PC.

Další výhodou je možnost sdílení SCSI zařízení, což znamená, že máte-li připojenou např. CD-ROM k PC, je to jako byste ji měli na Amize. Malou nevýhodu vidím ve sdílení harddisků. Pevné disky používané pod systémem Windows 95 musí mít (což je vcelku logické) formát PC. Vzhledem k tomu, že Amiga přistupuje k diskům v PC pomocí CrossDOSu, musí být jména souborů zkrácena na starých známých 8+3 znaků.

Další vychytávkou je možnost propojení audio výstupů Amigy se zvukovou kartou PC. Ovládání zvukového výstupu obou počítačů je na PC a umožňuje přepínání mezi výstupem z PC nebo Amigy. Zvuková karta v PC navíc standardně funguje i jako sampler. Zvuky tedy můžete nasamplovat na PC a dále je editovat na Amize tak, jak jste zvyklí.



Další fáze vývoje by měla umožnit sdílení IDE disků, HD mechaniky a síťové karty PC. Systém je dodáván jak ve verzi s počítačem PC, tak i bez něj pro ty, kteří již PC doma mají.

Byla by ptákovina, nalhávat si, že dnes PC není v něčem mnohem dál než Amiga. Stejně tak nemá smysl pochybovat o tom, že v něčem je to naopak. Siamese System poskytuje jedinečnou šanci využít z každé této znepřátelené platformy to lepší.

Bližší informace na http://www.hiq.co.uk.

vyčetl Tomík

něco o předplatném...

Rozhodli jsme se připravit několik druhů předplatného časopisu AMIGA Insider News. V případě, že Vás náš časopis upoutal či jste zde našli rubriku, která by mohla být pro svou obsahovou hodnou přínosem pro Vaši práci s Amigou a jste rozhodnuti si ho předplatit, postupujte podle následujících pokynů.

1) Vystřihněte kupón a vyplňte požadované údaje hůlkovým písmem. Nejdůležitější pro nás je rodné číslo, které slouží jednak k identifikaci platby a jednak nám dává možnost zjistit, jaké věkové skupiny čtou náš časopis. Kupón Vám nabízí možnost objednat si jednotlivá čísla za koncovou cenu, dále si můžete objednat AMIGA Insider News za zvýhodněných podmínek, a to následovně: 1.-6. číslo samostatně či s cover diskem nebo 1.-12. číslo samostatně či s cover diskem. Příslušné rozhodnutí prosím zaškrtněte.

Kupón dále vyjadřuje náš záměr pokračovat v cenové politice, kterou jsme započali na podzim loňského roku. Ano, jedná se o známou slevovou kartu Insider Access Card. Vyplněním tohoto kupónu máte jedinečnou možnost získat opravdu nejlevnější předplatné, jaké si dovedete představit.

Posuďte sami: za 600,- Kč získáte slevovou kartu Insider Access Card, která Vám umožňuje získat následující výhody oproti řadovým čtenářům. Především můžete nakupovat veškerý sortiment našeho zboží po dobu jednoho roku od vystavení této karty za velkoobchodní ceny, dále máte celoroční přístup na naši BBS, která čeká jen na Váš telefon a Vaše volné místo na harddisku. Opravdu obsah stojí za to.

To ale zdaleka není vše. Mimo 12-ti čísel časopisu AMIGA Insider News s cover diskem získáte 4 samostatné herní přílohy AMIGA News s cover diskem. Ne nezajímavý je i 100,- Kč voucher, který Vám již při druhém nákupu sníží velkoobchodní cenu o dalších 100,- Kč. Poslední výhodou je upřednostnění při splátkovém prodeji a nižší sazba navršení na koncovou cenu. Zdá se Vám naše nabídka zajímavá? Nečekejte a pište.

2) V případě, že jste se rozhodli pro jednu z možností, opište výslednou sumu na složenku tipu A (je zelená) dle následujícího vzoru a zašlete nám její kopii pro rychlejší vyřízení Vašeho předplatného:

Peněžní ústav KB Praha 1
Název účtu Local Infinity Computers s.r.o.
Přemyslovská 14
130 00 Praha 3
Číslo účtu 195435850277/0100
Variabilní symbol rodné číslo
Konstantní symbol 0308

1) V případě, že máte v blízkosti Vašeho bydliště Komerční banku, můžete nám poslat příslušnou částku na náš účet převodem či pokladní složenkou pro vklad na účet. Na složence, kromě osobních údajů, napište prosím i následující:

Číslo účtu 195435850277/0100
Rodné číslo rodné číslo
Variabilní symbol rodné číslo

Upozornění: V případě, že na složenku, převodní příkaz či pokladní složenku neuvedete variabilní symbol (rodné číslo), nebude možno tuto platbu identifikovat a Vám následně zasílat předplacené časopisy. Distribuci na Slovensku zajišťuje slovenská firma Kontiki - adresa (.....). Zde Vám ochotně sdělí, jak si časopis předplatit.

Dále prosíme všechny čtenáře, kteří si objednali Insider Access Card a neobdrželi ji, ať se nám prosím telefonicky ozvou. Karta Vám bude obratem zaslána. Zároveň prosíme i ty, kteří ji již obdrželi, aby nám sdělili její číslo. Bohužel se nám doposud nepodařilo kompletně rekonstruovat naši databázi.

Předplatitelům AMIGA News

Jestliže chcete pokračovat v odebírání časopisu, prosíme Vás po vyzvání o doplacení předplatného vzhledem k rozdílu periody vycházení. Časopis AMIGA Insider News je měsíčník.

Jestliže o předplatné zájem v tuto chvíli nemáte, ale přesto si časopis občas chcete zakoupit, ptejte se prosím u všech stánků PNS, tabáku či prodejců tiskovin. Jedině tímto způsobem společně docílíme toho, že časopis AMIGA Insider News bude maximálně rozšířen.

Předplatné — **AMIGA INSIDER / NEWS - INSIDER ACCESS CARD**

Příjmení a jméno:
Rodné číslo: / *Nutno vyplnit čitelně!*
Ulice:
Město, PSČ :

Závazně si objednávám následující čísla časopisu *AMIGA INSIDER*:

1-6 20 Kč | 1-12 20 Kč | 1-6 + cover disk 28 Kč | 1-12 + cover disc 28 Kč | I.A.CARD 600 Kč

I.A.CARD: předpl. 12xA I+ cover disk, 4x herní příloha + cover, 12 měs. přístup na LocalNet

○ **Zaplatil jsem** ☐ x 20 tj. ☐ Kč
○ **Zaplatil jsem** ☐ x 28 tj. ☐ Kč
○ **Zaplatil jsem** 600 Kč

Podpis →

na účet Local Infinity Computers u KB Praha 1 č. 195435850277/0100, variabilní symbol: rodné číslo.

NABÍZÍME VÁM TO, CO JINDE NENÍ.

PRODEJ NA SPLÁTKY

HARDWARE I SOFTWARE A TO ZA VELMI SLUŠNÉ CENY.

PC sestavy 486, Pentium od 700,- Kč/měs.

PC komponenty:
CD ROM od 160,- Kč/měs.
Paměti od 170,- Kč/měs.
Harddisky od 380,- Kč/měs.
Tiskárny, monitory atd.

Amiga 1200 od 940,- Kč/měs.
Monitor M1438S od 700,- Kč/měs.
ZipDrive od 490,- Kč/měs.
Atari Jaguar + CD ROM 690,- Kč/měs.
3DO konzole od 640,- Kč/měs.
Play Station - Sony od 950,- Kč/měs.
Blizzard - turbo karta od 450,- Kč/měs.

Nabízíme velké množství užitkových programů a her pro PC, Amiga, herní konzole.

Diskety:
HD NoName od 94,- Kč/krab.
DD Precision od 97,- Kč/krab.

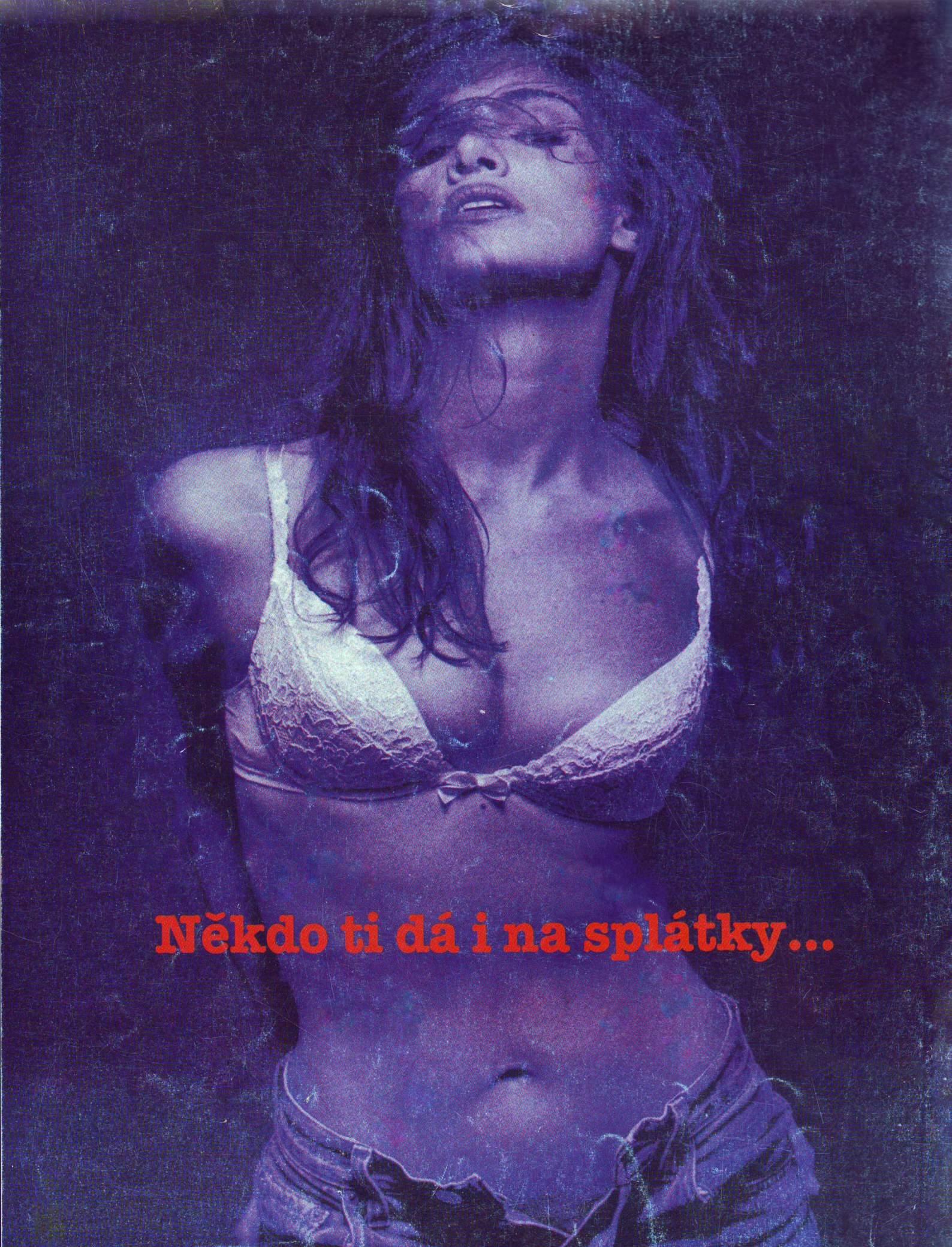
NOVÁ SLUŽBA

Máte plný harddisk? Potřebujete zálohu dat? Sbíráte software a nemáte ho kam dávat?

Žádný problém. **Přijďte využít naší "vypalovačky".**

Vaše data přepíšeme na CD v libovolném počtu kopií za směšný manipulační poplatek.

presto cs & local infinity computers s.r.o.
130 00 Praha 3, Přemyslovská 14, tel.: 627 22 85, 627 22 86, fax: 627 31 07
- oficiální distributor AMIGA pro Českou Republiku
- výhradní zastoupení QuickJoy, Datalux, JoyPlus, MT Multimedia pro ČR a SR


Někdo ti dá i na splátky...