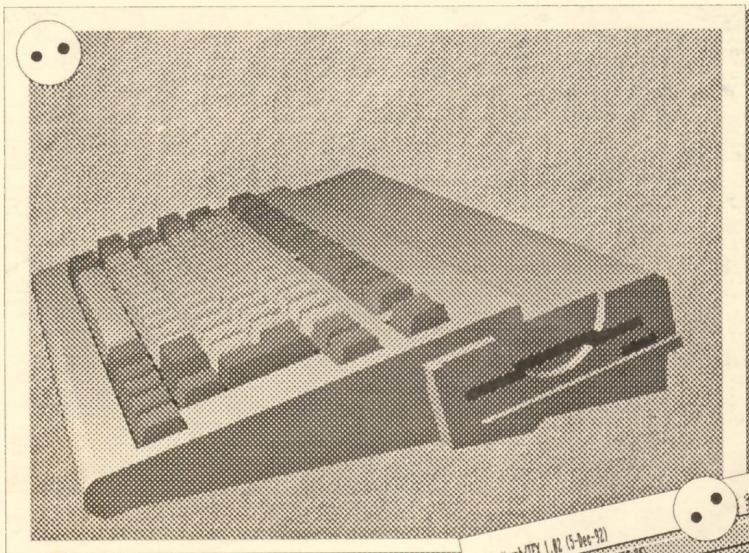


# Amiga

Počítačový magazín pro AMIGU

# News

1/94

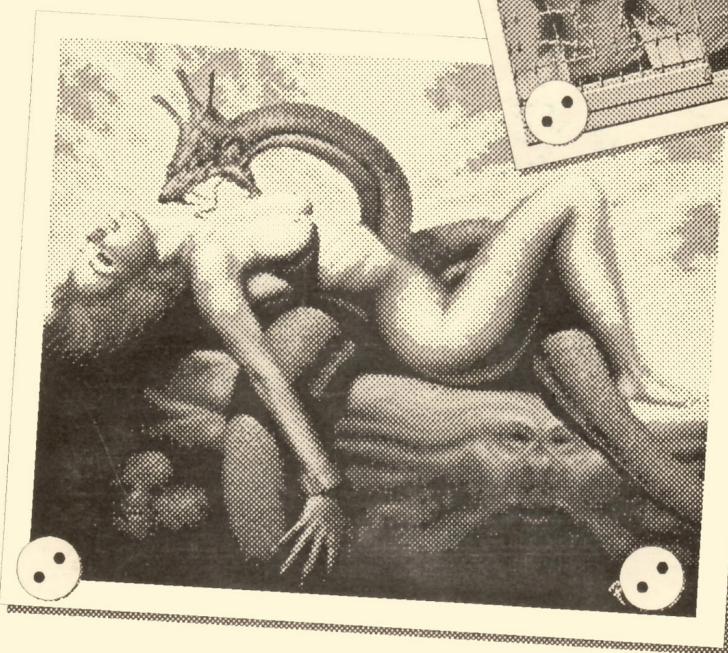
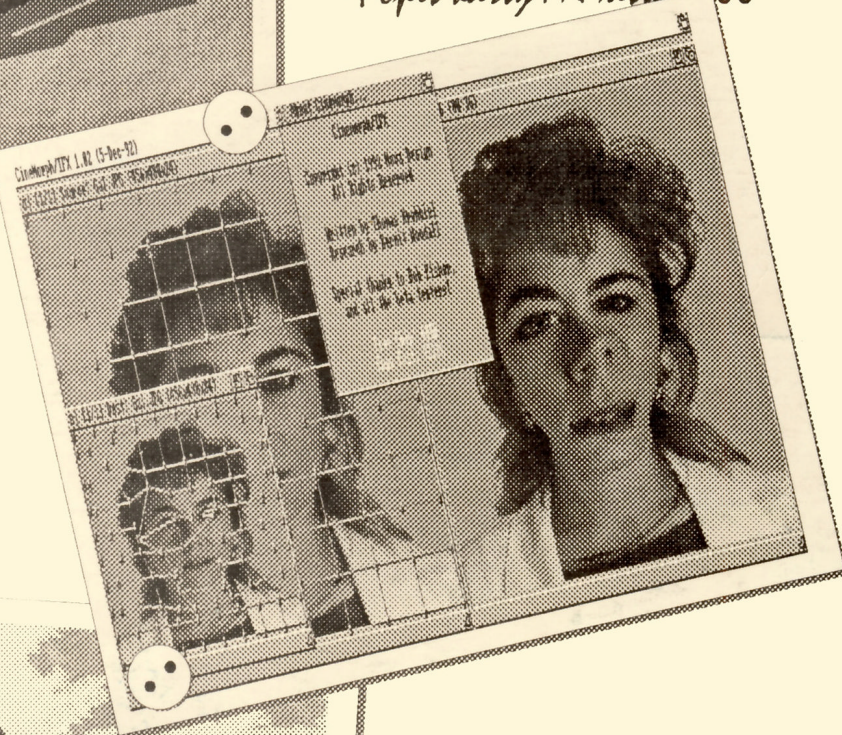


- +CD - ROM na Amigách
- +Pandora CD = popis CD-ROM anglické firmy OPTONICA LTD.
- +České prostředí - implementace českého prostředí pro WB 2.1 a 3.0
- +Popis karty M Master 1200

+Trysková tiskárna HP 510 Desk Jet

+Protracker - stručný návod ovládání hudebního programu

+Rozsáhlý seznam nejlepších disků PD - Fish



- +Distant Suns 4.1 - recenze astronomického programu
- +Tipy a Tryky - užitečné návody pro začátečníky i pokročilé
- +Popis řady nejznámějších



# AMIGA Info

Prodejna Šumavská 19, Praha 2, tel. 25 62 01, 25 37 08

## LITERATURA

### Uživatelská příručka II pro A 1200 a ostatní

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

Cena 250,- Kč

### AMOS Basic

Jeden z nejproduktivnějších programovacích jazyků pro Amigu. Kompletní vývojové prostředí pro tvorbu graficky, hudebně a a nimačně zaměřených aplikací. Rychlostí, rozmanitostí příkazů a snadnou obsluhou převyšuje ostatní konkurenční programovací jazyky. Cena zahrnuje disketu s programovým systémem a rozsáhlý manuál.

Cena 179,- Kč

### Amiga Profi

V tisku.

Cena 250,- Kč

### Cross-Dos

Komplexní řešení používání dat ve formátu MS DOS.

Cena 15,- Kč

### GFA Basic

V knize je kompletně popsán nejvýkonnější Basic pro Amigu, který se vyrovná jazyku C. Jedná se o soubor více publikací - učebnice GFA Basicu, popis interpreteru a kompilátoru, referenční příručka. Na příložené disketě je velké množství ukázkových programů popsaných v knize.

Cena 250,- Kč

### Assembler 68000

Podrobný popis programování v assembleru na Amize.  
Kniha - diskety s příklady.

Cena 165,- Kč

### Maxiplan 1.9

Obsáhlý návod k tabulkovému procesoru.

Cena 95,- Kč

## LITERATURA NA DISKETÁCH

### Amiga Basic

Komplexní popis standardního Basicu.

Cena 99,- Kč

### Superbase profesional

Popis nejvýkonnější databáze pro Amigu.

Cena 99,- Kč

### Herní balík

Návody k různým zajímavým hrám: Joan of Arc, Terrorpods, F/A-18 Interceptor, Silent Service, Defender of the Crown, S.D.I., Starglider II., Test Drive, The Faery Tale Adventure, Chessmaster 2000, Carrier Command.

Cena 59,- Kč

### Amiga Hardware

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

Cena 99,- Kč

## HARDDISKY

### Pro Amigu 1200, 600 (montáž 800,- Kč).

|       |             |
|-------|-------------|
| 120MB | 8.765,- Kč  |
| 170MB | 9.275,- Kč  |
| 250MB | 9.687,- Kč  |
| 345MB | 12.197,- Kč |

K připojení harddisku k A 500 a A 500 Plus nabízíme Alfa Power se zabudovanými pozicemi pro osazení až 8MB RAM.

4.950,- Kč + cena harddisku pro A 1200

## SOFTWARE

### INFO PRINT

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

Cena 195,- Kč

### PCQ PASCAL Compiler 1.2b

Nejrychlejší Pascal pro Amigu, vhodný pro systémové programování, 150 KB velký manuál v angličtině, desítky příkladů. Kompatibilní se všemi verzemi operačního systému.

Cena 79,- Kč

### ACE v1.02 BASIC Compiler

Pro každého, kdo chce v Basicu programovat samostatné programy, nezávislé na interpreteru, spustitelné z workbenche nebo CLI. ACE nevyžaduje žádné run-time knihovny. Kompatibilní se systémem 1.3, 2.04 a výše. Pro středně velké a větší programy potřebujete počítač s alespoň 1MB paměti. Obsahuje 175KB anglické dokumentace.

Cena 79,- Kč

### AGA = VGA

Nejjednodušší řešení pro připojení VGA monitoru k Amize. Ideální řešení zajišťující velmi kvalitní obraz ve většině uživatelských programů a některých hrách. Instalace

probíhá naprosto automaticky prakticky bez zásahu uživatele.

Cena 79,- Kč

### ANTIVIROVÝ BALÍK

Nejnovější verze nejlepších antivirových programů. (BootX, Virus Checker, Zerovirus apod.). Připojen je popis chování a indikace nejčastějších virů.

Cena 99,- Kč

### STAR TREK

Dvoudisketová hra na motivy slavného filmového seriálu.

Diskety + český manuál.  
Cena 79,- Kč

### 99%

Software na této disketě Vám zaručí kompatibilitu Vašeho A 1200 se softwarem na A 500 a A 500 Plus. Jsou zde programy jako SKICK, DEGRADER atd.

Cena 69,- Kč

### SOUNDMASTER SET

Špičkové hudební programy Octamed, Sonic Arranger, ...

Cena 99,- Kč

### SOUNDMASTER SET MODULY 1

Sada modulů k hudebním programům na 5ti disketách.

Cena 199,- Kč

### SOUNDMASTER SET MODULY 2

Další perfektní moduly pro Amigu.

Cena 199,- Kč

### DTP Cliparts pack 1

Sada více jak 4000 obrázků pro DTP na 8 disketách.

Cena 250,- Kč

### DTP Cliparts pack 2

Dalších asi 4000 clipartů.

Cena 250,- Kč

### ATV - výuka psaní na stroji

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

Cena 199,- Kč

### GAME SET 1 + 2

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

Cena 99,- Kč

**Nabídkový katalog naší firmy pokračuje též na poslední straně tohoto časopisu.**



# OBSAH

## AKTUALITY

**Uživatelská příručka pro Amigu** 4  
(knižní novinka od Amiga Info)

**CD-ROM na Amigách** 4  
(budoucnost firmy Commodore)

## HUDBA

**MIDI** 23  
(malý průvodce hudebním software)

**Protracker** 24  
(stručný návod)

**Fish 1-700** 26  
(výběr hudebních PD)

## HARDWARE

**HP 510 Deskjet** 22  
(recenze na tryskovou tiskárnu)

**Memory Master 1200** 14  
(karta pro Amigu 1200)

## RUBRIKY

**Impressum** 29

## SOFTWARE

**Pandora CD** 7  
(popis CD-ROM anglické firmy OPTONICA LTD.)

**České prostředí** 9  
(implementace českého prostředí pro WB 2.1 a 3.0)

**Distant Suns 4.1** 12  
(recenze astronomického programu)

## PRO ZAČÁTEČNÍKY

**Disketa pro začátečníky** 33  
(pomůcka začínajícím amigistům)

## UTILITY

**LZ Power utilities** 31  
**PopInfo** 32

## AMIGA 1200 - AGA

**Útrapy,figle a radosti** 13  
(něco pro "agamisty")

## VIRY

**Virus Checker 6.33** 30  
**Zero Virus III 1.20** 30



"Jedině CD-32 dokáže kvalitně přehrát můj tanec"

## TIPY & TRIKY

**Drobota** 15  
(řada krátkých triků)

## NÁVODY NA HRY

**Bargon** 16  
**Guy Spy** 16  
**F-117** 16  
**M4-Sherman** 20  
**Quest for glory 2** 17  
**Thomulus** 21



## Novinka na našem trhu:

### AMIGA

## PŘÍRUČKA UŽIVATELE 2

Tato publikace by měla posloužit každému, kdo přijde do styku s Amigou - od začátečníků až po pokročilé uživatele AmigaDOSu. Je určena pro počítače Amiga 500+, 600, 600HD a 1200, tedy pro Workbench verze 2.04, 2.05, 2.1 a 3.0. Odlišnosti jednotlivých verzí nejsou velké, ale přesto na některých místech najdete zdvojené obrázky - z verze 2.04 a 3.0. Vzhledem k zaměnitelnosti verzí (na Amize 1200 běží všechno, na A600 nejvýše 2.1) se to někdy hodí. V jednotlivých případech najdete i odkazy na verzi 1.3 nebo dokonce na 1.2.

A co v kapitolách najdete?

V kapitole 0, určené především začátečníkům, se dozvíte, jak uvést Amigu do provozu, a základní informace o myši a klávesnici.

Kapitola 1 je věnována Workbenchu - grafickému uživatelskému rozhraní Amigy. Naučíte se kopírovat, přesunovat, mazat, přejmenovávat... různé objekty na disketách. Popsány jsou významy všech položek z menu Workbenche, requestery a gadgety. Dále zde najdete popis různých užitečných programů na disketách Workbench a Extras, tzv. utilit. V neposlední řadě jsou zde i popisy konfiguračních editorů Workbenche z adresáře Prefs.

V kapitole 2 jsou popsány editory Ed a MDmcs, vytváření vlastních fontů a

nejdůležitější informace o tisku a tiskárnách.

Kapitola 3 obsahuje popis AmigaDOSu a ovlá-



Autor: neznámý

dání systému pomocí příkazů.

Vzhledem k situaci u nás, kdy se levné Amigy používají tam, kde se v Německu nebo v USA nasazuje Amiga 3000 nebo 4000, jsme zařadili i kapitolu 4 s popisem všech příkazů AmigaDOSu, kterou v originální dokumentaci k Amize 500+-600/1200 nenajdete.

Kapitola 5 shrnuje technické parametry Amigy 500+,600 a 1200.

V kapitole 6 se dozvíte, jaké další periférie nebo rozšíření lze připojit.

Kapitola 7 obsahuje popis zapojení některých konektorů. -red-

## CD-ROM na AMIGÁCH

V poslední době začíná k počítačům neodmyslitelně patřit slovo CD-ROM. Tento 5 1/4 disk donedávna známý pouze v oblasti hudby poměrně rychle začíná zaplavovat počítačový trh. Bylo o něm již napsáno mnoho, takže jistě víte o čem jde. Firma Commodore si budoucnost

rychlosti nepřidal ani mikroprocesor Motorola 68000 a firma Commodore si bohužel až za rok uvědomila, že jeho dny jsou i ve sféře domácích počítačů více méně spočteny. Ačkoli CDTV nebyl špatný stroj, bylo na něj již vytvořeno poměrně dost programů.

Commodore udělal,

CD-ROM plně uvědomuje. Přesvědčila nás o tom již v roce 1991, kdy mezi prvními uvedla CD-ROM zařízení pro domácnost nazvané CDTV, které kromě aplikací CD-ROM umělo číst i hudební CD a CD+G. Jeho úspěch však nebyl takový, jak se očekávalo.

Za příčinu tohoto nepříliš velkého úspěchu je označována zejména jeho vysoká cena a špatná obchodní politika. Další chybou bylo osazení CDTV systémem 1.3 použitým v Amize 500 v době, kdy byl již zhruba rok na světě neporovnatelně lepší systém ve verzi 2.0. Na

myslím si, hlavní chybu v tom, že starou Amigu 500 propojil s CD-mechanikou a bez jakékoli inovace grafických či jiných čipů ji dal pouze do jiného pouzdra. To vše nahrálo konkurenčnímu výrobku CD-I podporovanému firmami Philips a Sony.

CDTV je tedy pryč a jak dále? U Commodoru proběhla výměna některých lidí v obchodním zastupitelství firmy a ve vývoji. Na konec roku 1993 si firma připravila novou Amigu se CD-ROM, která bude na rozdíl od CDTV pravděpodobně velice úspěšná. Premiéra této Amigy byla zvolena na podzimní World Of

Commodore 1993. Pravděpodobně již všichni tušíte, že se jedná o herní konzoli nazvanou CD-32.

Commodore tímto tvrdě zaútočil na velice rozvinutý (a pravděpodobně i velice výnosný) trh s těmito hračkami z oblasti domácí zábavy, v současné době nejvíce zastoupeného výrobky firem Sega a Nintendo. Jedná se tedy o herní konzoli, čemuž samozřejmě odpovídá i celkový vzhled. Marně budete v základní sestavě hledat něco jako klávesnici či drive pro diskety (dodatečně dokoupitelné). Jeho parametry jsou však velice podobné Amize 1200, uvedeně na trh koncem roku 1992, která si již pevně dobyla své místo na stolech mnohých uživatelů.

Jeho 32-bitové srdce nazvané Motorola 68EC020 klepe stejně jako u A1200 rychlostí něco přes 14MHz. O grafiku se starají zatím nejnovější čipy AA (AGA) taktéž použité v A1200. Nové čipové sady pro Amigy jsou prý již ve vývoji. 32-bitová paměť má velikost 2MB, paměť ROM se nám zase o něco "nafoukla" na 1MB. Na vrchní straně stroje se nachází dvourychlostní CD-ROM mechanika "novější" generace, která čte ve vyšší rychlosti (tzv. double speed) 300 kB/s (CDTV zhruba 150 kB/s, což odpovídá pomalejší rychlosti mechaniky u CD-32). Je potěšitelné, kolik druhů formátů CD můžete v CD-32 přečíst. Problémy by mu neměl dělat "starý" CDTV formát, CD-32 formát, dále samozřejmě klasické CD-audio disky, audio CD s grafikou (tzv. CD+G). Na World Of Commodore byl již představován program umožňující číst formát

Kodak Photo CD. Zde mi zástupce firmy Commodore sdělil, že tyto CD bude možno číst pouze na Amigách s grafickými čipy AA (tedy i na CD-32).

Kodak Photo CD je standartizovaný formát fotografií uložených na CD. Vaše fotografie si na CD můžete nechat uložit v pobočkách firmy Kodak (nevím, jak v naší republice), sem si donesete požadované filmy, kde Vám je za určitý poplatek přepíše na CD. Reklamní leták hovoří o možnosti zoomu (přibližování detailů), vše by se mělo zobrazovat v režimu HAM8 v rozlišení 704x512 bodů. Jelikož tento program slibuje více prodejů, každý s trochu jinými možnostmi, nebude to asi jenom jeden, ale bude se pravděpodobně jednat o několik programů různých firem. Program(y) by měl být již v prodeji. Digitální video na CD-32! Ano, opravdu i to je možné. Je to další formát, který CD-32 umí přečíst.

Jedná se o vysoce účinnou kompresi videa nazvanou MPEG, díky které je možné na jedno CD "nacpat" až neuvěřitelných 74 minut videa v digitální kvalitě! Jelikož se jedná do jisté míry o standartní zážnam, neměla by to být pouze záležitost Amig. Distributoři filmů toto médium vítají a není se ani co divit, neboť v současné době jim film v digitální kvalitě normální člověk nezkopíruje a k takovým "deformátorům" obrazu jako jsou zatím nejrozšířenější videa VHS se raději ani nebudou vyjadřovat.

Věřím tedy, že se ne jedná o nějaký výkřik, který je sice dobrý, ale díky nedostatku aplikací nepoužívaný, jak se tomu již

mnohokrát stalo. Jelikož se jedná tím pádem o kompresi velice náročnou na výpočty, nemůže být vůbec řeč o dekompresi obrazu v reálném čase pomocí vestavěného mikroprocesoru Motorola 68EC020. Dekomprese se provádí pomocí přídavné karty, která se právě začíná prodávat za cenu pod 500 DM, pro nás částkou poměrně vysokou, avšak pro lidi žijící na západ od našeho zapadákovu Amigy nikoli.

Myslím si, že CD-32 má velkou šanci jako prozatím jediná 32-bitová herní konzole uchytit se na trhu. Svědčila o tom i její velká prodejnost již na World Of Commodore. Hlavní podíl na tom měl především software, který byl k dispozici již v době uvedení konzole, což má na svědomí nová politika Commodoru, který dostatečně předem informuje softwa-



re-housy o novém přírůstku (podobně tomu bylo i při uvedení A1200).

Na výstavě jste si mohli ve vystavených vitrínách zahrát některou z již hotových her, takže takové německé dítě po shlédnutí hry s AGA grafikou doma rozbije prasátko a ihned si konzoli koupí. Již zde bylo totiž CD-32 prodáváno za částku necelých 700 DM, která je ještě nižší než u konkurenční 16-bit Segy Mega-drive, nehledě na po-

rovnání jejich schopností. Software-housy se již nechaly slyšet a valná většina plánuje vývoj nových programů také pro CD-32.

Jak jsem se již výše zmínil, že CD-32 je možno sestavit po dokoupení určitých částí A1200. Je to však přesto výrobek určený zejména k hrám, a takové připojování harddisku asi také nebude žádná sranda. Proto se všemohoucí bůh Commodore (konečně) rozhodl prodávat CD-ROM drivy připojitelné k "normálním" Amigám. Samozřejmě nemůžeme zapomenout na CD-ROM drive A570 určený k Amigám 500 a 500+, který je také již delší dobu na trhu. Po jeho připojení získáte zařízení prakticky shodné se CDTV. Jelikož se však již tyto Amigy více než rok nevyrábí, pozastavila se i výroba tohoto drivu. Na výstavě byl nabízen za výhodnou výprodejovou cenu 149 DM. Termín uvedení nových drivů je ohlašován na jarní Cebit 1994 (již na World Of C= bylo možno vidět připojenou CD-ROM k A1200 od Toshiba). V současné době ještě není nic bližšího známo, pravděpodobně však drivy "poběží" od systému 2.0 a výše.

O masovém nástupu CD-ROM do světa Amigy již svědčí existující Workbench 3.1, který má již podporu CD-ROM zabudovanou. Mělo by být možno přečíst většinu známých formátů na CD včetně Macintoshe a PC.

Takže doufejme, že se vše splní dle našeho očekávání a můžeme se těšit, co že si to Commodore zase vymyslí na naše kapsy sužované nelidským kurzem koruny. -raduz-

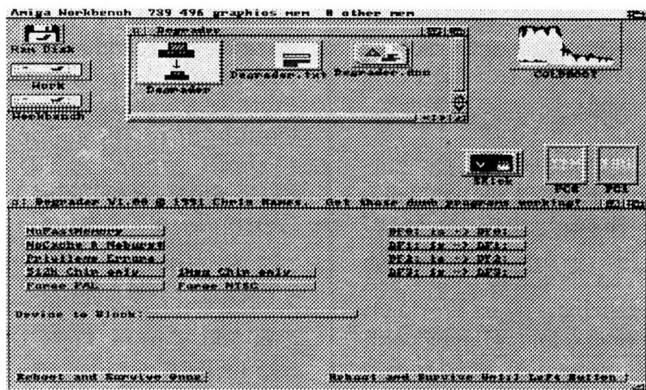


## Degrader

Kde nepomůže SKick, může pomoci Degrader. Část softwaru je napsaná tak, že chodí jen na "malých" Amigách - vadí velká paměť, procesor 68000, externí disketové jednotky, harddisk atd. Program se

disketové jednotky - pokud chcete jednotku odstranit a ušetřit tak Chip RAM, nastavíte ji na df4.

DEVICE TO BLOCK - nastavené zařízení (například scsi.device) nepůjde otevřít.



Degrader verze 1.00 z diskety 99 procent

spouští ze Shellu nebo ikonou z Workbenche. Otevře se okno, kde se nastavují následující parametry:

**NOFASTMEMORY** - odstraní Fast RAM

**NOCACHE & NOBURST** - vypne Cache u procesoru 68020/68030

**PRIVILEGE ERRORS** - některé instrukce 68000 není možné běžně provést na 68020 a způsobují System Error 7. Touto volbou se zapne emulace těchto instrukcí.

**512K CHIP ONLY** - pro programy, kterým vadí více než 512 kbyte Chip RAM.

**1Meg CHIP ONLY** - pro programy, kterým vadí více než 1 Mbyte Chip RAM.

**FORCE PAL** - zapne po bootu PAL - má význam pro systém 1.3/1.2.

**FORCE NTSC** - zapne po bootu NTSC - má význam pro systém 1.3/1.2

**DF0: is - DF0: DF1: is - DF1: DF2: is - DF2: DF3: is - DF3: -** zde se přehazují

Pokud nastavíte **NOFASTMEMORY** **NOCACHE & NOBURST** **PRIVILEGE ERRORS** mělo by to pomoci většině programů. Do života se mohou úpravy uvádět dvojím způsobem: Volbou 'Reboot and Survive Once' program resetuje počítač a nastavené změny budou použity pouze jednou. Tato volba nekoliduje s Relo-

po každém resetu "oseká" systém do požadované podoby. Vypnete ho resetem s levým myším tlačítkem. Tato volba koliduje s programy, které používají vektor skoku po resetu pro vlastní účely.

Program používá vektory KickTagPtr, LVOOpenDevice, LVOAllocMem a LVOAvailMem, některé antivirové programy budou tedy hlásit změny!!!

Vytaženo z diskety 99 procent od AMIGA INFO, na které se nachází DEGRADER i SKICK.

-ttl-

## Deluxe Paint III

### Dodatek k předešlé verzi

Na následujících řádcích jsou uvedeny některé triky pro ty, kteří vlastní tento program a dosud nemají novější verzi.

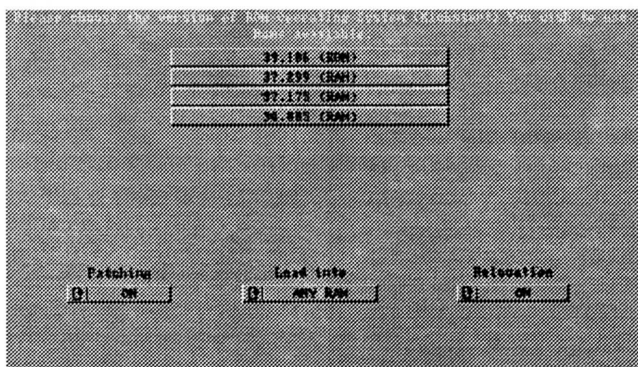
### Hrátky s barvami

Po spuštění nabízí DPaint III paletu až 64 barev (podle nastaveného režimu), z nichž můžete jednoduše vybírat myší. To vám ovšem brzy přestane

submenu, které obsahuje i položku "Palette..". Když ji zvolíte, objeví se requester pro nastavení palety. Ten obsahuje řadu proporcionálních gadgetů, pro vás jsou nyní nejdůležitější gadgety H, S, V, R, G a B. Chcete-li nakreslit černobílý obrázek, je vhodné nastavit si jednotlivé odstíny šedi. K tomu slouží gadgety H, S a V. Gadget H nastavuje základní barevný tón, gadget S nastavuje podíl bílé složky, gadget V podíl složky černé. To se projevuje tak, že gadget S barvu zjasňuje, zatímco gadget V způsobuje tmavnutí barvy. Pokud ovšem chcete nastavit jemnější barevný odstín, musíte použít gadgety R, G a B. Ty nastavují podíl červené, zelené a modré složky barvy. Nastavíte-li všechny tyto tři gadgety na maximum, získáte bílou barvu. Když je všechny vynulujete, je výsledkem černá barva. Jednotlivé odstíny snadno namícháte - je to opravdu ekvivalent malířské palety. Když například nastavíte maximální hodnotu červené a zelené složky (zatímco modrá bude nulová) získáte žlutou. Pro každou barevnou složku můžete nastavit 16 úrovní intenzity. To znamená, že lze volit z palety  $16 \times 16 \times 16 = 4096$  barev - docela slušný výběr, který vám může závidět každý malíř.

### Symetrická kouzla

Chcete-li kreslit ciferníky, koláčové diagramy nebo něco podobného, přijde vhod symetrický nástroj DPaintu. Jeho použití se nejlépe vysvětlí na konkrétním příkladu: chcete vytvořit mezikružní rozdělení na 24 stejných dílů. Nastavte rozlišení 320 x 256 pixelů s 32



Ukázka menu Kickstartu s nainstalovanými Kickstarty 1,x, 2,x

Kickem, SKickem a podobnými programy. Volbou 'Reboot and Survive Until Left Button' nastaví program do stavu, který

stačit - budete si muset vytvořit vlastní paletu. Menu "Picture" obsahuje položku "Change Color". Tato položka zobrazí

barvami. Zapněte zobrazování souřadnic myši (položkou "Coords" z menu "Prefs") a pak zapojte rastr (je to gadget ve tvaru mřížky na svislé liště vpravo). Poté zvolte gadget pro kružnici (nevyplněnou) a přesuňte myš do bodu (160,127). To bude střed mezikruží. Nakreslete vnitřní a vnější kružnici mezikruží. Nyní již můžete vypnout rastr. Naklapněte pravým tlačítkem myši gadget symetrického nástroje na svislé liště (je to stylizovaná sněhová vločka). Objeví se requester, v němž zadáte parametry symetrie. Zvolte gadgety "Cyclic", gadget "Point" nechte zapojen a do

nyní zobrazovat poloměr kružnice a úhel čáry vzhledem ke středu symetrie. Nastavte úhel 97 stupňů. Proč zrovna 97? Kružnice má 360 stupňů a 360/24 je 15. To znamená, že levá hranice horního segmentu mezikruží musí být 7.5 stupně vlevo od kolmice dělicí mezikruží na polovinu. Zadávat však můžete jen celé stupně, takže máte na vybranou jen mezi hodnotami 97 a 98 stupňů.

### Šablona bez papíru

Když chcete v běžném životě často kreslit nějaký symbol, zhotovíte si na to většinou šablonu z papíru. DPaint také dovoluje

červenou barvu (tu, kterou jste použili k vyplnění ploch) a zvolte gadget "Make". Potom zvolte v položce "Stencil" subpoložku "On/Off". Na liště obrazovky se objeví písmeno "S" signalizující zapojení šablony. Když z mezikruží vytvoříte štětec, bude fungovat skutečně jako šablona - zůstanou zachovány jen čáry. Barva, kterou jste použili pro tvorbu šablony slouží pouze k určení "plných" částí šablony. DPaint ji pak "zapomene" a zachová pouze tvar šablony.

### Stíny snadno a rychle

Jistě jste již viděli řadu efektních obrázků s velmi realistickými stíny. Máte-li DPaint, nemusíte být výtvarnými fenomény a přesto dokážete vytvořit ukázkové stíny. Vytvořte štětec (brush) z objektu, jenž má mít stín (snímání štětce se vyvolá gadgetem svislé lišty). V menu "Brush" zobrazte položku "Rotate" a zvolte její subpoložku "Shear". Tím zapojíte deformaci štětce. Stiskněte levé tlačítko myši a posuňte myš doprava nebo doleva. Štětec se začne ohybat (horní okraj štětce je pevný a posouvá se okraj dolní). Tak vytvoříte štětec s náklonem stínu. Stiskněte klávesu F2. Tím zapojíte modus Color a štětec bude zobrazen v aktuální barvě popředí - stín je hotov (obvykle je vhodné, aby barvou popředí byla barva černá). Stín pak můžete umístit kamkoli potřebujete. Původní nezdeformovaný štětec však nemusíte znovu vytvářet. DPaint si ho pamatuje, když naklapnete pravým tlačítkem myši gadget pro snímání štětců, bude obnoven původní štětec. -red-

## PANDORA CD

Jak již název napovídá, bude v následujících řádcích řeč o CD-ROM titulu výše uvedeného jména, který je dílem anglické firmy OPTONICA Ltd. Jedná se o poměrně nový přírůstek, neboť obal nese datum 1993.

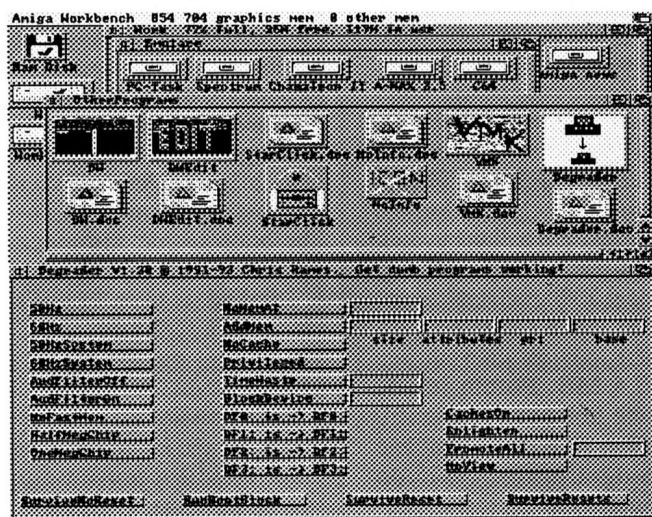
Našince jistě na první pohled při hledání v seznamech upotá jeho nízká cena. Ta opravdu není oproti jiným titulům nijak vysoká a odpovídá zhruba ceně kompakťů s hudbou (u nás jsem Pandoru viděl naposledy zhruba za 370 korun, v Německu se ceny pohybovaly na prakticky stejné úrovni v markách).

Podívejme se tedy na tento zázrak blíže.

V pouzdře s kompaktem se nachází registrační karta, která Vás v případě odeslání k firmě opravňuje k 50-ti procentní slevě na update Pandory. Ačkoli Pandora je původně určená pro CDTV nebo A570 (v době vydání kompaktu ještě nebylo asi nic známo o nových CD-Amigách), neměly by vzniknout při spouštění problémy.

Ovládání: osobně disk spouštím na CDTV a jelikož nemám nic jiného k dispozici, popíšu tedy ovládání na tomto stroji. Program se dá ovládat jednak dálkovým ovládáním, klávesnicí i myší. Na dálkovém ovladači jsou potřeba kurzorové šipky na levé straně, kterými posouváte blikající rámeček na požadované ikony.

Tlačítkem "A" spouštíte danou aplikaci, pokud jej stisknete již v aplikaci spuštěné, ta se tímto zastaví (na obrazovce se objeví



Degrader verze 1.30 dodávaný v utilitách v PC-TASKu

řádky "Order" zadejte číslo 24. Pak zvolte gadget "OK". Requester se zavře a DPaint nastaví 24 neviditelných os symetrie se středem v bodě (160,127). Ted' již mezikruží rozdělíte snadno - je to snazší než krájet dort. Stačí vést jednu čáru mezi kružnicemi a DPaint sám doplní zbývající dělicí čáry. Zvolte symbol pro kreslení čar, přesuňte myš na vnitřní kružnici a stiskněte levé tlačítko myši. Namísto souřadnic myši se bude

vytvářet šablona, papír a nůžky ovšem nepotřebujete. Dejme tomu, že budete chtít vyrobit šablonu z děleného mezikruží popsaného v předchozím příkladu. Vyhledejte barvu, o níž víte, že ji ve vašem obrázku nebudete používat. Dejme tomu, že to bude červená. Vyplňte všechny plochy červenou barvou. Pak v menu "Effect" zvolte subpoložku "Make" položky "Stencil". Objeví se requester zobrazující paletu barev. Naklapněte myši



symbol pauzy) a bude pokračovat až po opětovném stisknutí.

Tlačítkem B potom opustíte danou aplikaci. K ovládání na dálku budete ještě případně potřebovat Enter, který slouží k uložení požadovaného samplu nebo obrázku na disk v df0: (samozřejmě jenom v případě volně šiřitelných).

Ovládání myši nebo klávesnicí se děje obdobným způsobem (levé tl.myši = pravá Amiga+levý Alt=tlačítko A na dálkovém ovladači atp.) To by tedy bylo k základnímu ovládání, které je řešeno standartně a je velice podobné ovládání dodávaného Welcome disku.

Po vložení disku se po chvílce nahrávání objeví úvodní animace. A poté základní menu, obsahující tyto volby:

**Introduction** - zde je Vám představena firma Optonica s jejími členy. Vše je samozřejmě doprovázeno digitalizovanými obrázky, hudbou a mluveným slovem (anglickým), které Vám důrazně vysvětluje, že se jedná o první a největší firmu věnující se CDTV apod. Pokud však nejste tak dobrý anglomluvec, abyste plně rozuměl, o čem je řeč, asi Vás tato část začne brzy nudit.

**Help** - zde Vám bude vysvětleno ovládání Credits - pár obrazovek se jmény autorů Amiga. Pod touto ikonou se nachází obrazovka se dvěmi volbami a to "Optonica products", kde jsou Vám představeny další nebo připravované CD-produkty a potom je zde demoverze dle mého názoru pomalého diskového manažeru "Mediator", u kterého mi navíc chybí celá řada funkcí.

**CDTV** - toto menu jsem si nechal záměrně až na

konec. Po jeho otevření se Vám ukáže další, ještě obsáhlejší obrazovka, v které se nachází vlastní jádro celého disku. Takže jednak je tu reklama na MegaMart.

Na úvod se představí ředitel firmy, který je zajímavý pouze tím, že se jedná o hýbající se digitalizaci z videa. Jenom škoda, že přenosová rychlost CD-ROM není větší, v mém případě pouze 150kB/s, a tak je animace pouze přes část obrazovky (kontrolka CD-drivu přitom prakticky nezhasne).

Nachází se zde také digitalizované fotografie nabízených výrobků s cenami apod. Jistě moc zajímavá část pro toho, kdo si pojede do Velké Británie kupovat kalkulačky a podobné věci.

Další bod - "POINT OF INFORMATION". Jedná se o jakási turistická místa kdesi v Británii, resp. informace o nich. Nachází se zde pár animovaných videosekvencí, mnoho digitalizovaných obrázků atp. No nic, jedeme dále. "Training" - další zajímavá věc pro mizivé procento uživatelů. Nemluví se zde o ničem jiném než o atomových elektrárnách, ochranných oblecích do nich atd. Průměrný uživatel se tak akorát podívá na pěkné digitalizované obrázky atomových elektráren, pár animací a to je vše. V další části nazvané "Education" se jedná o pět lidských smyslů. Zde Vám tedy bude ochotně vysvětleno, kterak funguje Vaše oko, nos, jazyk apod. Dále se zde nalézají demoverze připravovaného titulu "Insight technology", jak se zdá, bude se jednat o jakousi encyklopedii. Je zde ještě jeden program nazvaný "Play school", který Vás skvěle naučí počítat

švestky, jablka na stromě apod. Jelikož jsem však již překročil věk pěti let, tato část mne blíže nezaujala.

A nyní přecházíme patrně k nejsilnější stránce tohoto jinak poměrně chudého disku. Řeč bude o posledních dvou volbách. "The Art Studio" je oddílem věnujícím se grafice. Nacházejí se zde textury (tedy povrchy pro objekty) k různým grafickým programům, vše ve standartním formátu iff. Můžeme si vybírat jak z umělých (např. pěna na vodě), tak i přírodních (list). Není jich však mnoho, celkový počet totiž činí pouze 26. Dalším oddílem je knihovna barevných clipartů. Zde je možno vybrat z odvětví: dům, finance, obchod, úřad, umění, věda, cesty, jídlo, sport, všeobecné.

Po zvolení některé z těchto voleb se zobrazí listing všech obsažených clipartů z daného odvětví. Autoři uvádějí celkový počet 2000, já jsem si zpočítal jejich celkovou velikost, což mi dalo zhruba 10,5 MB. Potom je zde ještě knihovna fotografií. Jedná se o digitalizované fotografie rozdělené do témat lidé, zvířata, průmysl, volný čas, cesty, doprava, scénérie a opět všeobecné. Pokud se na obsah kompaktu podíváte pod Workbenchem nebo některým z diskových editorů a dostanete se do příslušného adresáře s těmito obrázky, zjistíte, že se zde nalézají ve čtyřech módech. Je to 24-bitový mód, černobílý, 16-ti barevný (Hires Laced-16), barevný prokládaný 4096 (Low Res Ham-4096) a nakonec 8-mi barevný mód (Hires Laced-8). Poslední volbou je "Sound Studio", které má ještě dvě podmenu. V

prvním se nacházejí 4 pěkné skladby patrně ve formátu ST.

Ujedené mne zaujala animace vytvořená v nějakém generátoru krajin (Scenery Animator, Vista nebo tak něco), jejíž celková délka je 15MB a přehraje se za dobu skladby. Jedinou vadou na kráse je (opět) malá přenosová rychlost, takže se animace poněkud trhá.

Ve druhém adresáři naleznete knihovnu samplů ve formátu 8SVX, tedy použitelné ve většině hudebních programů. Jejich celková délka činí 6,5MB.

#### **Závěrem:**

ke koupi Pandory mne nalákala kromě nízké ceny také zadní strana obalu s obsahem slibujícím ClipArty, textury, fotografie a "mnoho, mnoho dalšího". Po následném shlédnutí CD se však skutečnost ukázala poněkud střízlivější. Ne, že by všechny tyto věci neobsahovala, ale z každého bodu je zde zastoupen poměrně malý díl.

Pokud se mám vyjádřit k obsahu, bude moje hodnocení asi následující. Kromě bodů "Art studio" a "Sound studio" mají ostatní body sloužit k demonstraci multimédií a nejsou ani volně šiřitelné. Osobně se však domnívám, že by tedy měl být celý disk orientován pro určitou část uživatelů. Pokud je zde výukový program pro děti, proč se tady nacházejí obleky do jaderných elektráren nebo jakési informace pro turisty?

Myslím si, že jako prezentace multimédií je umístění takovýchto programů na disk v roce 1993 kdy se již firmy začínají předhánět v nových titulech na CD vcelku zbytečné. Tento produkt jsem si kupoval kvůli volně šiřitelným obrázkům,

hudbě apd. Jejich množství je však na to, že se jedná o CD poněkud malé, než aby šlo z obrázků vybírat.

Z 2000 clipartů si již vybírat můžete. U sampleů se nejedná ani tak o nástroje jako o ruchy (vítr, zbjíčka, vlak aj.), které se mi líbily.

Přesto však ještě zdaleka nebyla zaplněna celá kapacita CD (disk je nyní zaplněn asi 400MB dat). Celkové hodnocení však přesto bude kladné. Autoři se pravděpodobně snažili udržet nízkou cenu, takže se zdigitalizovalo pár obrázků, nasamplovalo 6,5MB zvuků a nakreslilo 10,5MB clipartů (pokud nejsou odněkud přetaženy). To vše se v zájmu zvětšení kapacity doplnilo o nějaké programy. Zásadní chybou však podle mne je jejich zaměření, ně tedy jak titulní strana uvádí "pro všechny věkové kategorie".

Pro našince je z tohoto kompaktu užitečné všechno to, co je zde volně šiřitelné, tudíž všechny sampley, obrázky, hudby. Pokud uvážíte, co byste musel dát za prázdné, byť NONAME diskety, na které by se tyto PD data roztáhla, jistě uznáte, že by jejich cena mnohonásobně převýšila cenu samotného CD.

To je vlastně hlavní výhoda a záměr tohoto titulu. Vše máte uloženo na jednom CD, takže nemusíte mít plný box disket a bát se, aby se náhodou nevy-mazaly. To vše za daleko nižší cenu.

Takže až budu potřebovat nějaké ruchy do svého vznikajícího modulu, nebo se mi zrovna zachce pěkné krajinky pro můj grafický program, jednoduše zasunu Pandoru do drivu.

-raduz-

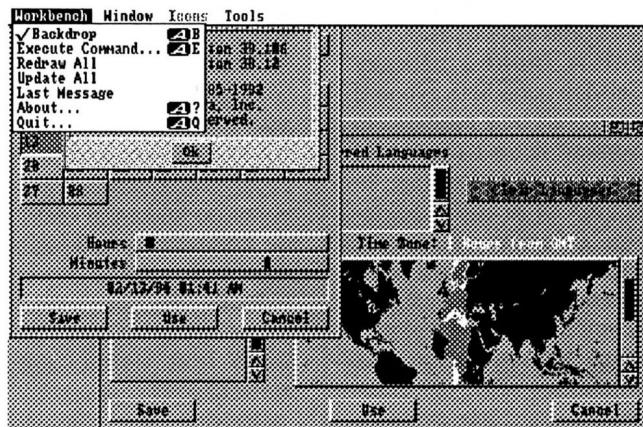
## České prostředí

Jednou z novinek Workbenche verzí 2.1 a 3.0 je možnost nahrazení standardních anglických hlášení tzv. lokalizací hlášeními v jiném jazyce, s určitými omezeními tedy i v češtině.

Nyní se Vám dostává do rukou doplněk k

3. Amiga 500, 1000, 2000 nebo 2500 s Kickstartem verze 37 nebo vyšším a Workbenchem 2.1 nebo vyšším.

Lokalizace nefunguje s Workbenchem 2.0 (musí se provést upgrade softwaru na verzi 2.1). Keymapy, fonty a ovladače tiskáren



Tak takhle vypadá standardní situace prostředí

standardně dodávanému Workbenchu verzí 2.1 a 3.0 - implementace českého prostředí, která umožňuje pohodlnou práci s Workbenchem a dalšími programy v češtině.

K zapnutí češtiny se používají standardní editory Locale, Printer, Input a Font. Další podrobnosti o těchto i dalších editorech najdete v příručce k Workbenchu.

### Požadavky na systém

České prostředí funguje s Workbenchem verzí 2.1, 3.0 a 3.1 a s Kickstartem verzí 37 a výše. Jinak řečeno, k provozu je potřeba:

1. Amiga 1200 nebo 4000 s WB 3.0 nebo 3.1
2. Amiga 500+, 600 nebo 3000 s nainstalovaným Workbenchem 2.1 (nikoli 2.0, který se standardně dodává)

fungují i s WB 2.0 a 1.3 (viz dále).

### Instalace češtiny do Amigy

Instalování češtiny do Amigy naráží na mnoho úskalí a i v současné době se dá říci, že zatím neexistuje žádné opravdu dokonalé české prostředí. Instalace se skládá z několika kroků, popsaných v několika dalších kapitolách.

#### 1. Kódovací tabulka

Toto je první krok k instalaci češtiny.

Podle mých, upozorňuji že neúplných informací, existovalo a existuje asi 15 až 20 různých verzí kódování češtiny. Liší se od sebe různě, někdy v několika znacích, jindy zcela diametrálně. Následující přehled si nečiní nárok na úplnost, je pouze zřejmým důkazem zmatku, který v této oblasti panuje.

### KOI8

Toto kódování patří mezi poměrně rozšířené, jeho jedinou výhodou je, že se používá i na PC. Texty vytvořené v tomto kódu lze téměř bez úprav nahrát do T602. KOI8 nerespektuje příliš původní tabulku Amigy, což je příčinou některých komplikací, například v programu PageStream.

Setkáte se i z nevýhodami jako je např.:

písmeno "e" s čárkou, které je tam zdvojeno, PageStream totiž nepracuje se znakem číslo 215. Při nezapnutém fontu se text v KOI8 čte poměrně špatně, ale dá se na to zvyknout.

Další nevýhodou je, že se v něm špatně čtou německé texty - místo písmen s přehláskami jsou české znaky nebo mezery.

Jednou z mála výhod tohoto fontu jsou slovenské znaky - zařazené zcela logicky a ne mezi speciální znaky, jako v některých jiných fontech.

### Kameničti

Kódování bratrů Kamenických je umístěno mezi kódy 128 a 170, kde má Amiga řídicí znaky. To způsobuje nefunkčnost většiny programů, proto se toto kódování téměř nepoužívá. Existuje mutace, posunutá o 64 výše, tedy od 192 do 234. Výhodou je snadný převod textů na PC, nevýhodou je, že nefunguje algoritmický převod velký/malý znak změnou bitu 5.

### ACCI

Toto kódování je jednou z variant přístupu "zachovat, co zachovat jde", texty jsou poměrně čitelné i bez zapnutého fontu. Autoři se také snažili zachovat možnost použití co nejvíce cizích jazyků, bohužel jejich



volba nebyla příliš šťastná. Také se nedá říci, že je toto kódování příliš rozšířené.

### **CSMoje3**

Také toto kódování zachovává co nejvíce znaků, ale k cizím jazykům je poměrně málo ohleduplné. Neporušena je jenom vlastně jenom němčina.

### **Topaz.E2**

Další kódování, které zachovává co nejvíce znaků, má i znaky slovenské. Tento kód je použit pro jednu z lokalizovaných českých verzí Workbenche.

### **WPTF**

V tomto kódu je napsán poměrně zdařilý PD program - anglicko-český slovník. Jedná se ale o nejpodivnější kód, který jsem kdy viděl. České znaky jsou mezi 160 a 192, místo původních evropských znaků jsou řecká písmena. Bez zapnutí fontu téměř nečitelné.

### **Viza**

Kódování v české verzi VizaWritu a ProWritu, obsahuje mnoho bitmapových fontů. Díky oblibě obou textových editorů se poměrně drží, ačkoli jsou znaky rozházené vcelku náhodně, takže nefunguje převod velikostí.

### **MatSoft**

Kódování ve staré české verzi WordPerfektu

### **Textomat a BeckerText**

Také programy Textomat a BeckerText kolovaly v české verzi, nekompatibilní s čímkoli ostatním. Existovala dokonce verze, která měla předdefinované znaky ze standardní ASCII tabulky (menší než 128).

### **Další kódování**

Pokud jste zde nenašli kódování, které používáte právě vy, je to jen další z důkazů znakové džungle, ve které se denně pohybujeme. O mnohých se člověk dozví pouze z doslechu - to je případ slovenských Amium a PBX, jiné používá jen jejich autor a několik jeho přátel.

### **2. Klávesnice**

Mapa klávesnice pro editor Input a příkazy SetMap nebo SetKeyboard se vytváří buď programem SetKey nebo KeyMapEd (ten je na disku #2). Je dobré vzít za základ některou z dodaných kláves, například německou nebo americkou, podle vaší klávesnice. Některé kolující mapy nemají definované kombinace s Ctrl, což prakticky znemožňuje ovládání některých programů. Ke každému kódování existují nejméně dvě, někdy však až pět různých klávesových map - český psací stroj, české znaky + americká nebo německá klávesnice, čistě americká nebo německá klávesnice s mrtvou klávesou na generování čárek a háčků (velké A s čárkou se pak píše ' Shift+A). Pokud klávesnice nevyužívá mrtvých kláves, bývají velká česká písmena s háčky a čárkami přístupná nějakou kombinací s Alt, Alt+Shift ... podle fantazie autora.

Na disketě České prostředí najdete klávesnic několik. Všechny jsou kompatibilní i s Workbenchem 1.3 a jejich použití je tedy velmi univerzální. Mapa cz odpovídá českému psacímu stroji. KOI8 a d-koi8 jsou české programátorské klávesnice pro Amigy s německou klávesnicí, pokud máte klávesnici americkou,

nastavte mapu KOI8-USA nebo usa1-koi8. Slovenská mapa se jmenuje sk. Pro vektorové fonty s upraveným kódováním a program PageStream je určena mapa KOI8-PgS.

### **3. Tiskárna**

Většina tiskáren nemá od výrobce češtinu v ROM. Čestnou výjimkou je jediná Epson LQ-100. Řešení tedy je nechat vyměnit ROM u některé firmy, které se touto činností zabývají. Tato ROM většinou používá kódování bratří Kamenických, pouze zřídka KOI8 nebo Latin-2. Převod z vašeho kódování češtiny do kódování používaného tiskárnou můžete zajistit jednoduchým programem v C nebo Basicu, který také bude text tisknout do zařízení par..

Existují také programy, například InfoPrint, které češtinu v ROM tiskárny nevyžadují, ale na tisk háčků a čárek využívají grafického tisku. Tento způsob je sice pomalý, ale funguje na kterékoli tiskárně, která umí tisknout grafiku.

Společnou nevýhodou obou těchto způsobů je, že nespolečně s prakticky žádným textovým editorem. Text musíte nejprve nahrát do souboru v takové formě, v jaké ho chcete tisknout, tedy například se zarovnanými okraji, číslováním stránek atp. Dále není možné použít různé styly písma - podtržení, tučný tisk a kurzívu. Tyto značné nevýhody může odstranit speciální program tzv. ovladač tiskárny. Jedná se o program napsaný v C nebo Assembleru, který zajišťuje tisk českých znaků, přepínání různých stylů a módů tiskárny a tisk grafiky.

Poslední možnost je tisk pomocí grafiky. To je také

jediná možnost, jak tisknout znaky z programů pro desktop publishing. Na běžných tiskárnách je výsledek většinou pochybený, fonty pro obrazovku jsou příliš široké a zubaté pro tiskárnu (rozlišení obrazovky je cca 90 dpi, pro tiskárnu by bylo potřeba alespoň 150 až 200 dpi). Tento způsob tisku je možné doporučit jen např. pro nadpisy nebo jiné krátké texty, delší text vypadá lépe vytištěný v textovém režimu tiskárny.

V současné době existují systémové ovladače pro tisk češtiny na tiskárnách kompatibilních s Epson řadou X a Q, vybavených českou ROM ve formátu Kamenických, KOI8 a Latin-2. Použití tzv. downloadu - předefinování znaků přímo v tiskárně - naráží na problémy s kompatibilitou. Vzhled a způsob vytváření znaků se liší, někdy i dost podstatně, i u různých typů od stejného výrobce. Vyřešené jsou zatím pouze tiskárny Star LC-10/LC-20, Star LC24-10 a Robotron K6304.

Pokud vlastníte tiskárnu kompatibilní s Epson, s českou ROM, nastavte odpovídající typ:

EpsonX.Kamenicka ROM - pro devítijehličkové tiskárny s ROM upravenou do kódu Kamenických. Tuto úpravu nabízí mnoho firem za poměrně výhodných podmínek. Výhodou je, že máte k dispozici v češtině všechny fonty tiskárny, české znaky jsou vytvořené podle znaků v ROM, můžete tiskárnu podle potřeby resetovat atp. Odzkoušeno s tiskárnou Star LC-10 (od Mirka Paličky, děkujeme).

EpsonX.Kamenicka ROM2 - totéž, ovšem pro tiskárny, kde je česká ROM nastavena DIPy. Ovladač

předpokládá na pozicích 128 - 170 odpovídající české znaky a o přepínání se nestará (což dělalo problémy s některými verzemi u nás přepalovaných EPROMek). Odzkoušeno s tiskárnou Star LC-100 s českou ROM (od Edy Urbana, děkujeme).

EpsonQ.Kamenicka ROM - pro 24-jehličkovou tiskárnu s českou ROM platí téměř totéž, tento ovladač byl odladěn na Star LC24-10 s českou ROM (od Honzy Kocka, děkujeme).

EpsonQ.Latin\_2 - ovladač pro tiskárny s ROM v kódu Latin 2. Tato ROM bývá většinou již od výrobce, což je případ tiskáren Epson LQ-100 nebo některých verzí Citizen Swift. Odladěno na Epson LQ-100.

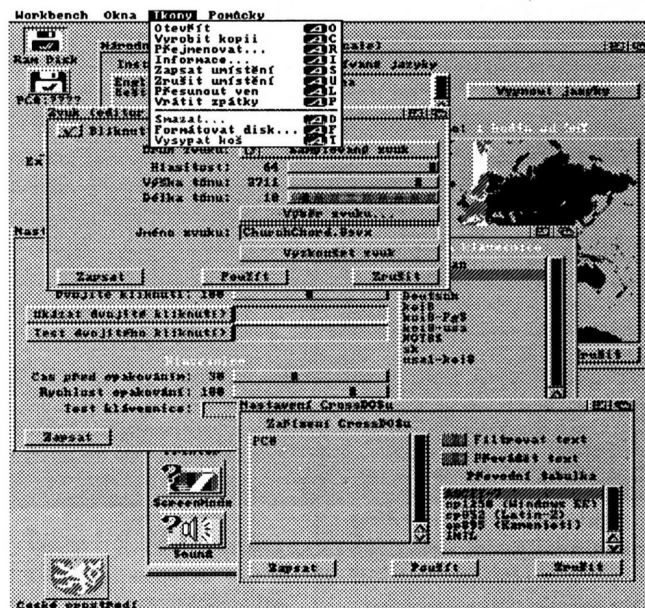
U tiskáren kompatibilních s Epson, které českou ROM nemají, jsou k dispozici ovladače pro tiskárny Star LC-10 a LC-20 nebo kompatibilní (s tímto ovladačem funguje mnoho tiskáren řady Epson FX a LX, které umějí download - velice často alespoň v módu draft). Odladěno na mojí Star LC-10.

Mnohé tiskárny jsou kompatibilní s IBM ProPrinterem. Ovladač IBM ProPrinter byl odladěn s tiskárnou Mannesmann Tally MT-81 s českou ROM v kódu Kamenických, přepnutou do módu emulace této tiskárny.

Ovladač HP\_DeskJet CZ je určen pro tiskárny s českou ROM Latin 2 kompatibilní s HP DeskJet. Odladěno na HP DeskJet 510 (od Šimona Raka, děkujeme).

Bubble jet tiskárna Star SJ-48 má část českých znaků v ROM, zbytek je doplněn pomocí čárek a háčků. Odladěno na Star SJ-48 (od Jirky Rektoryse, děkujeme).

Velmi levná tepelná tiskárna Robotron K6304 emuluje částečně Epson, bohužel bez možnosti downloadu nebo různé šířky znaků. České znaky jsou vytvářeny pomocí grafiky. Tiskárna by podle návodu měla obsahovat ROM



Názorná ukázka Českého prostředí

s češtinou, bohužel se nám ji nepodařilo zapnout. Tento ovladač by měl fungovat a tisknout česky i na tiskárnách kompatibilních s Epson bez možnosti downloadu, což se jinak klasickým ovladačem zajišťuje dost těžko. Odladěno na K6304 (od Jirky Horníka, děkujeme).

#### 4. Obrazovka

Vytvořit bitmapový font pro obrazovku je pomocí některého editoru fontů (FED, Calligrapher) poměrně snadné, jedná se ovšem o záležitost poněkud pracnou. Vektorové fonty je možné vytvořit podobně

editorem Font Designer a poté vygenerovat jejich bitmapové verze programem Intellifont nebo Fountain.

Na disketě #1 jsou tyto fonty:

koi8 - standardní font velikosti 8x8

pica, elite - menší patkové fonty, vhodné například pro VGA monitory, kde normální fonty nevypadají dobře.

Vektorové fonty Globe (patkový), Kalvin (ne-

texty vestavěnými tj. většinou anglicky. Kromě Workbenche je možné lokalizovat mnoho dalších programů. V současné době jsou na disketě katalogy pro programy: textový editor CygnusED 3.5, prohlížeč textů Much More, databanka adres DFA, kompresovací program PPMC a další. Katalogy pro systém jsou vytvořeny podle Workbenche 3.1 (Amiga 1200), jsou ovšem kompatibilní směrem dolů.

Některé programy používají pro lokalizaci soubory ve speciálním vlastním formátu. Pokud používáte textové editory WordWorth nebo KindWords, možná se vám budou hodit soubory pro menu a hlášení v adresáři Různé.

#### 6. Převodní tabulky pro CrossDOS

CrossDOS umí automaticky převádět texty z/do kódování Latin 2, Kamenických a Windows EE, což umožňuje bezproblémovou komunikaci s uživateli PC.

#### 7. Převodní program

Programem Převodník je možné převádět některá nejčastěji se vyskytující kódování češtiny.

V současné době jsou na vstupu a výstupu podporované:

KOI8, Latin 2, Kameničtí, Windows EE (běžné a rozšířené na PC, pro přenášání dat z PC lze ale spíše doporučit tabulky z CrossDOSu - připadá mi to i pohodlnější), PBX/Amium (kódování ze slovenského Národního prostředí od firmy Amium), cs/moje3 (bývalé vnitřní kódování u Amiga Info), KOI8 - PageStream

patkový), Monoplane (neproporcionální patkový, připomíná písmo psacího stroje), Amerling (psací písmo) byly přemístěny kvůli nedostatku místa na disk #2.

#### 5. Katalogy

Katalogy jsou textové soubory, avšak strukturou trochu připomínající formát IFF. Ukládají se do nich hlášení v příslušném jazyce - lokalizovaný program pak při výstupu na obrazovku používá speciální funkce, které zajišťují výstup textů z katalogu podle nastaveného jazyka a neexistuje-li, tedy



(norma KOI8 upravená pro PS - nefungovalo é)

Dále se připravuje: Topaz.E2/AB Comp (konkurenční lokalizace) a MAC CE (středoevropský Macintosh)

### 8. Textový editor

Součástí Českého prostředí je i jednoduchý textový editor.

### 9. Čeština pro - Superbase Pro 4

Jeden z nejlepších databázových programů Superbase ve verzi 4 dělá problémy s češtinou.

Znaky jsou převáděny na podtržítka a nefunguje ani třídění. Tyto problémy odstraní program SBPatch z disku #2. Upraví tabulky pro převod do vnitřního formátu a třídící tabulku tak, aby Superbase fungovala tak jak má.

### Další rozšíření

Na disketě není žádná podpora pro laserové tiskárny - především proto, že příslušné ovladače mají přes 300 kbytu. Dodávají se na zvláštní objednávku. Je možné vytvořit i ovladače pro další tiskárny ink-jet, různé typy Epson kompatibilní bez české ROM atp.

**Vektorové fonty** - dodávají se na zvláštních disketách ve formátu Intellifont i PageStream. Pro kódování je použita upravená norma KOI8.

**Slovenština** - kód KOI8 podporuje i slovenské znaky, proto je na disketě i slovenská keymapa a ovladače tiskáren podporující tisk slovenštiny (pokud to bylo možné - jinak jsou nahrazeny znaky bez diakritiky). Pokud by se našlo dost zájemců, nebyl by problém přeložit do slovenštiny i katalogy. -tll-

## Distant Suns 4.1

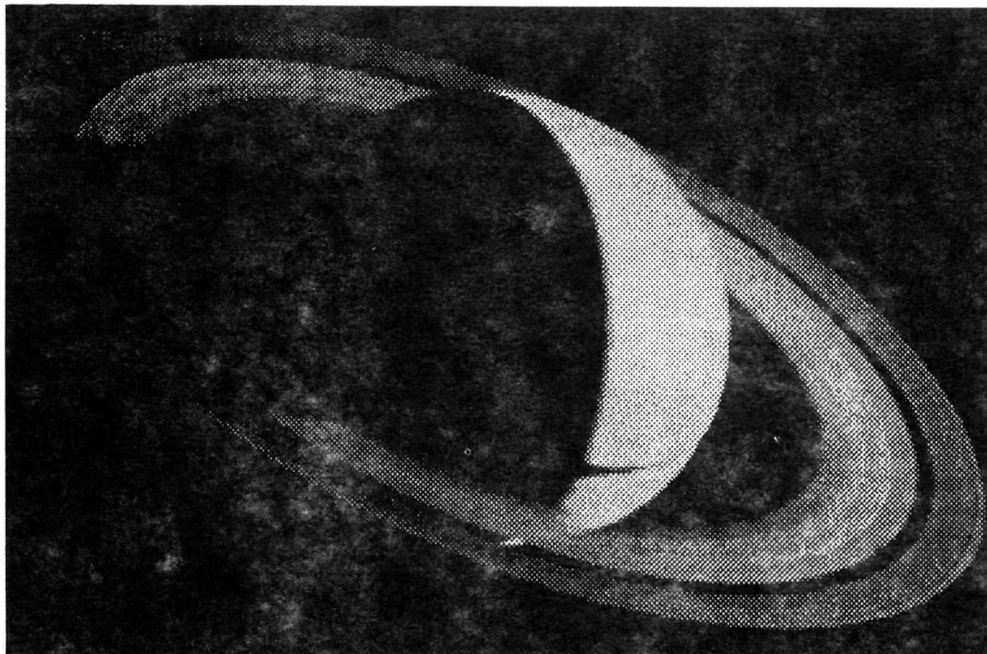
Každému, kdo se trochu zajímá o astronomii, bych doporučil obrátit pozornost také na program Distant Suns. Tento produkt z dílny Mike Smithwicka v mnohém překonává jeho

soustavou až po vzdálené mlhoviny, hvězdokupy a galaxie.

Každý nehvězdný objekt obsažený v katalogích Distant Suns může být doplněn doprovodným iff

až do vzdálenosti 400 AU od naší mateřské hvězdy.

Program vám umožní rozšiřovat svůj vlastní katalog o další tělesa sluneční soustavy. Na disku již existují data např. pro



Jistě zajímavý pohled, ale to jen díky NASA

dřívější dílo Galileo 2. Obsahuje také o hodně více dat, např. hvězdy až do desáté magnitudy. Ovládání je podobné jako v Galileu. Působí sice dojmem nástavby, ale není tomu tak. Programátor zde již více využil možností multitaskingu a rychlost samotných výpočtů je až šestkrát vyšší.

V Distant Suns si můžete nechat zobrazit stav oblohy v libovolném dni a v jakémkoli okamžiku. Kromě hvězd lze nastavit zobrazení i jiných, nehvězdných objektů. Z nich program zahrnuje snad vše, na co si jen vzpomenete. Od těles a tělísek uhánějících naší sluneční

obrázkem.

Je však zřejmé, že pro velké množství položek by obrázky zabíraly několik desítek megabytů, a proto je jimi vybaveno jen pár nejzajímavějších objektů. Nemusíte pozorovat jen pozemskou oblohu, ale můžete se v naší sluneční soustavě přenést o nějakých pár miliónů kilometrů dál, dejme tomu na planetu Mars, a prohlédnout si Slunce a jeho okolí z pohledu, jaký se naskytne zatím jen kosmickým sondám. Ovšem není třeba místo svého pozorování vázat na planety, velice snadno si zaskočíte porozhlédnout se kamkoliv po vesmíru, např.

Halleyovu či Enckeovu kometu nebo pro planetku Ceres. Takto definované těleso se v programu zařadí do výpisu mezi objekty sluneční soustavy. Tak se můžete třeba vrátit do roku 1986 a znovu pozorovat přiblížení Halleyovy komety k Zemi, anebo se přesunout na Halleyovu kometu a nechat se jí při pozorování unášet sluneční soustavou.

U Distant Suns schází jen předpovědi zatmění Slunce či Měsíce, což je u astronomického programu poměrně závažný nedostatek. Přesto program představuje jeden z nejlepších astro-sofwarů, a to nejen na Amize. -pem-

## Útrapy, figle a radosti

### AMIGA 1200

Majitelé dvanáctistovek jistě přivítají tuto rubriku, v níž se budou setkávat s informacemi softwarového a hardwarového rázu A1200.

Značná inovace hardwaru Amigy 1200 přinesla kromě rychlosti a barev mnoho problémů s kompatibilitou se staršími Amigami. Problémy jsou v zásadě čtyři:

Nové ROMky - některé programy, převážně hry, nefungují dobře s Kickstartem 3.0. Dále je zde skupina programů, které nefungovali již s Kickstartem 2.0 v Amize 500+/600. Naštěstí existuje program ReloKick 1.3, který do Amigy nahraje starou ROM verze 1.3 a tím "rozchodí" některé programy.

Nové grafické chipy (AGA) - mnoho barev je vykoupeno nekompatibilitou se staršími chipy. Projevuje se jako "rozházená" obrazovka.

Takto jsou postiženy například některé kopírovací programy (některé verze XCopy a Cyklone) a emulátor Apple Macintosh AMAX. Dále jsou problémy se skrolujícím textem - někdy se trhá nebo zhroutí. Emulace původních chipové sady se zapíná pomocí tzv. Boot Menu.

Po zapnutí nebo resetu (A+A+Ctrl) držíte obě tlačítka myši. Objeví se obrazovka nadepsaná Amiga Early Startup Control (po nějakou dobu přesně přeloženo jako předstartovní řízení Amigy). Klikněte na položku Display Options... Otevře se další obrazovka kde si můžete vybrat který

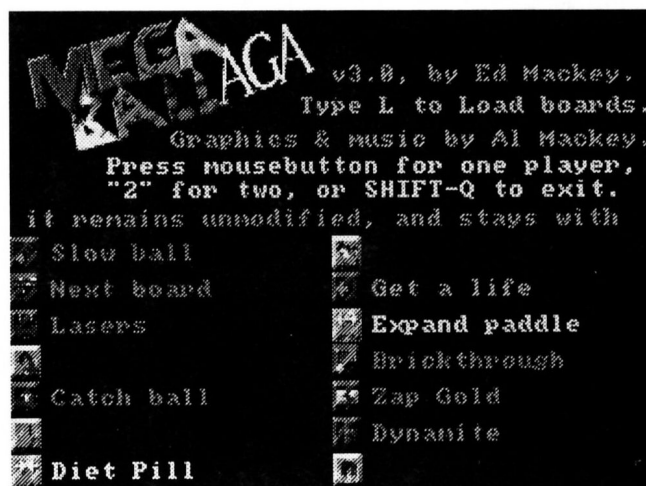
druh chipů chcete používat, zda Original (jako v A500), ECS (A500+, 600, 3000) nebo Best available (A1200, A400). Dále je možno nastavit normu zobrazení (PAL nebo NTSC), která se přepíná i stisknutím libovolné klávesy. Klikněte na Use a pak na Boot.

Procesor 68020 - tento procesor není se starším 68000 zcela kompatibilní. Kromě instrukcí navíc a

se kterou se některé programy nesnášejí. Vypne se gadgetem Disable Cache v BootMenu/Boot Options...

Periferie - nejméně častým problémem jsou zatím připojené periferie a bootování z nich. Přihlášené karty jsou zobrazeny v BootMenu v položce Expansion Board Diagnostic.... Pokud se při startu objeví problémy, otevře se toto menu také.

Samozřejmě zůstávají problémy s nadbytečnou (a nejlépe absolutně adresovanou) pamětí Chip nebo Fast RAM, různými verzemi Agnusu, Denisy, knihoven, zařízení a handlerů,



Další verze oblíbené hry

nových adresových módů se změnila přístupnost několika instrukcí. Některé instrukce pro operace se stavovým registrem SR jsou nyní přístupné pouze v módu Supervisor. Porušením se vyvolá chyba a program se zhroutí. Pomohou některé tzv. GURU catchery. Jedním z nich je program Degrader, který toho umí mnohem víc.

S ReloKickem se snáší špatně, protože oba přepínají vektor skoku po resetu (A+A+Ctrl), část naštěstí funguje správně.

Procesor 68020 dále obsahuje tzv. paměť cache,

skoky do ROMky atd.

#### Programy s verzí AGA

1869  
Art Department  
Caligari  
Civilization  
Cool World  
Cynemorph AGA  
Deluxe Paint IV AGA  
Hexuma  
Championship  
Lethal Weapon  
NigelMansell's World  
Personal Paint  
Jurassic park  
Megaball AGA  
Sleepwalker  
Wing Commander

Zool  
Megaball AGA

#### Fungující

1869  
Agony  
Air Support  
Amnios  
Anthheads  
Apidya I & II  
Aquaventura  
Atomino  
Awesome  
Barbarian II  
Bard's Tale III  
BC Kid  
Beast III  
Boxing Man  
Bundesliga Manager  
Professional  
Cash  
Civilization  
Cool Croc Twins  
Cytron  
Dragon's Lair II  
Dune Epic  
Eye of the Beholder I,II  
F-15 Strike Eagle II  
Gem'X  
Gem'Z  
Great Courts II  
Gunship 2000  
Guy Spy  
Hexuma  
Horror Z  
Championship  
Chicago '90  
Indiana Jones IV  
IK+  
It came from the Desert  
Jonathan  
Killing Game Show  
Knights of the Sky  
Larry V  
Leander  
Lemmings (i datadisky)  
Lionheart  
Liverpool  
Lost Patrol  
Magic Pockets  
Midwinter II  
Monkey Island I & II  
Nick Faldo's Cham.  
Golf  
Nigel Mansell's World  
Ork  
Plan 9 From OuterSpace  
Pinball Dreams  
Pinball Fantasies



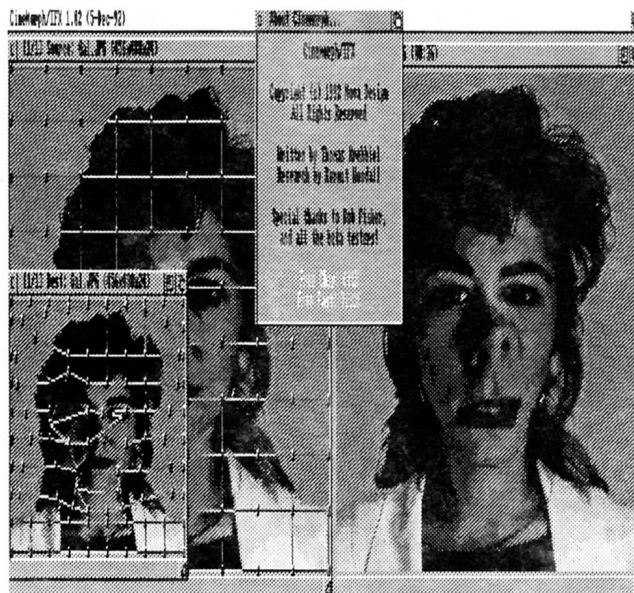
Police Quest II  
Ports of Call  
Push Over  
Railroad Tycoon  
Red Zone  
Resolution  
Rings of Medusa  
Road Rash  
Sabre Team  
SEUCK  
Sensible Soccer I & II  
Silent Service  
Sim City  
Space Ace I & II  
Special Forces  
Stunt Car Racer  
Test Drive II  
The Chaos Engine  
Think Cross  
Thunderstrike  
Toyota  
Ultima VI  
Volfied  
Waxworks  
Wing Commander  
Wings of Fury  
Wonderland  
Wrath of the Demon  
X-Mas Lemmings

*Fungují částečně, s Kickstartem 1.3 (K), vypnutou cache (C), starými čipy (E) nebo Degradem (D).*

688 Attack Sub  
Addams Family  
Alcatraz (K)  
American Football  
Another World (K)  
Battle Command  
BSS Jane Seymour (C)  
Bundesliga I (K)  
Campaign  
Carl Lewis Challenge  
CarrierCommand(C+E)  
Colossus X (D+E+C)  
Cool World  
Das Schwartzes Auge  
Dyna Blaster  
Elite (C+E)  
Espana: Teh Games '92  
Formula 1 Grand Prix  
HistoryLine 1914-18(E)  
Hook  
Hostages (K)  
Indiana Jones III  
Interceptor F/A-18

Jaguar XJ 220 (C)  
Kick Off 2 (C)  
Kid Gloves (C)  
Lethal Weapons  
Lord of the Rings  
Lotus (C)  
Pacific Islands  
Panza Kick Boxing  
Parasol Stars  
Pegasus (C)  
Pirates!  
Populous II (C+E)  
Race Drivin'  
Red Baron  
Robosport  
RVP Honda  
Sim Ant  
Sim Earth  
Striker '93 (K)  
Terminator II  
Thunderhawk

Chip's Challenge  
Chronoquest II  
Corporation  
Elvira II  
Fire and Ice  
Harlequin  
Heimdall  
Hudson Hawk  
Impossamole  
James Pond  
Logical  
Lotus II & III  
Populous  
Powermonger  
Project Famize  
R-Type II  
Rick Dangerous  
Robocop III  
Shadowlands  
Shoe People  
Speedball 2



I takto se dají upravovat fotografie v Cinemorph AGA version

Turrican (C)  
Vroom (C)  
Winter Olympiad (K)  
Wizkid  
Zool (C)

#### Nechodí

Alien Breed  
Ambestar  
Armour Geddon  
Beast I & II  
Bitmap Compilation I  
Cadaver  
Carthage  
Castles

Supercars  
TheGames:Summer.  
The Games: Winter  
Utopia  
Venus  
Video Kid

Tento seznam není samozřejmě úplný a nedá se ani vyloučit možnost různých přesunů.

Navíc u nás často koluje několik různě kracknutých verzí programu a někdy bývá největší problém pirátské intro. -top-

## MemoryMaster 1200

Jedná se o 32-bitový interní rozšíření RAM pro Amigu 1200. Karta se dodává s 1 MB RAM, zálohovanými hodinami reálného času a soklem pro koprocessor.

Lze použít dva různé matematické koprocessory Motorola, typ MC68881 nebo MC68882, taktované až na 50 MHz. Použité čipy jsou dobře známé 4 MBitové ZIP DRAM, kterými je možno RAM rozšířit až o 4 nebo 8 MB, takže A1200 může mít k dispozici celkově až 11 MB (2+1+8).

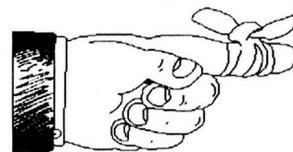
Paměť v MemoryMasteru má více než dvojnásobnou rychlost oproti normální grafické RAM (chip RAM) v A1200.

Zvláštní důraz byl při vývoji kladen na to, aby PCMCIA a IDE interface fungovaly společně s plným vybaveným MemoryMasterem. Karta se prodává s návodem na instalaci v angličtině a v němčině.

Při testování karty s 8+1 MB RAM (bez koprocessoru), celkem tedy 11 MB v Amize, nenastaly žádné závažné kolize s programy, jak už z diskety, tak i z hardisku.

Na první pohled Workbench 3.0 zrychlil výstup v oknech minimálně dvakrát oproti Amize s 2MB pamětí. Lahůdkou bylo samplování stereo zvuků (sice osmibitově); možnost editace celé písničky v rozumné kvalitě.

-hs- -zdeant-



## Tipy & triky

### SUPER FROG

Zde jsou kódy do levelů, které jsem osobně zjistil a prošel :

#### přiroda

2.-234644

3.-392822

#### hrad

4.-446364

5.-984448

6.-477444

#### cirkus

7.-343522

8.-?

9.-992334

10.-091332

#### pyramida

11.-467464

12.-?

13.-182394

14.-298383

#### ledové království

15.-452234

16.-984841

17.-383772

18.-093152

#### měsíc SCI-FI

19.-387211

20.-981122

21.-017632

22.-398112

Doporučení: hledejte tajné chodby, převážně v hradu, pyramidě, v cirkusu využívejte potrubí.

Co jsem nezjistil: dva kódy, což mne mrzí. Dále nevím jak se dohrává poslední level (asi 22). Kdo poradí? -zdeant-

### ALIEN BREED 2

Zde jsou uvedeny všechny kódy od Team 17.

#### Level Kód

2.-353828

3.-108383

4.-370101

5.-982822

6.-847464

7.-737373

8.-928112

9.-287364

10.-193831

11.-090921

12.-309383

13.-101221

14.-103992

15.-998112

16.-125332

17.-091233

### THUNDERBLADE

V tabulce nejlepších napiš "CRASH" a potom se můžeš pomocí HELPU přesouvat mezi jednotlivými levely.

### QUADRALIEN

kontrolní kódy

-level 2:170961

-level 3:010655

-level 4:610169

### RICK DANGEROUS

Až dokončíte level 1 nebo level 2 napište "POOKY" v tabulce nejlepších dosažených skóre. Nyní si můžete level vybrat.

### SWITCHBLADE

V tabulce vítězů napište "POOKY" (stejně jako v RICKovi) a potom si pomocí kláves 1,2,3,4 nebo 5 vyberte level.

### SKATE O.T. ART

Stiskni jednou F1, dvakrát F2, třikrát F3 a čtyřikrát F4 a budeš mít 100 skateboardů.

### BEACH VOLLEY

Kdykoliv v průběhu hry napiš "DADDYBRACEY" a stiskneš F1 a budete se moci přesouvat mezi jednotlivými levely.

### DOGS OF WAR

Během hry napiš "TIMBO" a potom stiskneš F5 a budete nesmrtelní. (ale pozor na miny!!!)

### EYE of HORUS

V kreditní sekci hry napiš "SPAM" a hra se znovu odstartuje. Nyní máte nekonečný počet životů.

### ROBOCOP

Přerušte hru a naťukajte "BEST KEPT SECRET" (včetně mezer). Budete mít nekonečný počet životů.

### X-OUT

Na začátku hry si kupte nelevnější loď a nelevnější laser. S ním klikněte na obchodníkův obličej a na kontě budete mít 500 000\$.

### BOMBER

Jako jméno pilota zadejte "BUCKAROO" a poté budete moci startovat v jakékoli z možných misí. Když během letu stisknete klávesu "D", tak se přemístíte na příští "waypoint".

### SUPER HANG-ON

Dokonči kterýkoliv okruh (první je nejlehčí) tak, aby si se umístil na prvním místě. Do tabulky nejlepších potom napiš "750J". Když se objeví titulní obrazovka, tak stiskneš současně CTRL, levý ALT, Z a T. Držte je tak dlouho než se obrazovka úplně vyčistí. Nyní začnete novou jízdu (změňte nastavení na 00).

Nyní už se nebudete moci srazit s jinými jezdci nebo vybočit z dráhy!

Jakmile stisknete levou AMIGA klávesu, zahájíte kulometnou palbu.

### TITA

kódy k jednotlivým levelům:

10 H67JR1

20 1R7DCG

30 BG6W61

40 294JBH

50 D80N6D

60 9LQHVU

### SILKWORM

Stiskneš F10 a napiš "SCRAP 28", obrazovka se

zableskne a budete mít nekonečný počet helikoptér. Pomocí horních kláves dosáhnete různých levelů.

### ROCK N ROLL

Když se vás počítač zeptá na vaše jméno, tak napiš "RAINBOW ARTS" a tím získáte následující možnosti.

stisknutím získáte:

F3 speciální krumpáč

F4 extra rychlost

F5 hřeby

F6 brnění

F7 extra nálož

F8 jeden padák

F9 zvětšení mapy

F10 postup do dalšího levelu

### SWORD OF SODAN

V prvním levelu ztratíte všechny vaše životy a začnete hrát znovu. Podívejte se na obrazovku, máte nekonečně životů!!!

### SUPER CARS

Na začátku zadejte jako své jméno "ODIE", půjdete přímo do druhé divize. Nebo zadejte BIGC k startu v první divizi (devět aut a závod o devíti kolech) nebo napiš RICH a váš počáteční bank bude 500.000\$!!

### POPULOUS

některé kódy: timaslug /03, jostme /34, morhipill /42, corgazme /85, hobypil /114, loweat /128

### FORGOTTEN WORLDS

Na titulní obrazovce napiš "ABC" a stiskneš HELP. Potom během hry stiskneš klávesu "S" (budete moci nakoupit) nebo klávesu "L" (skok do dalšího levelu).

### BATMAN

Na titulní obrazovce napiš "JAM" a stiskneš "M". Jakmile poté zmáč-



kněte F10, tak se budete moci přesouvat mezi jednotlivými levely.

### AFTERBURNER

Pomocí Backspace zastavte hru a natákejte "thunderblade". Tím aktivujete Cheatmode. Stiskněte "G" a získáte "extra" střely. Stiskněte "N" - dostanete extra životy. Pomocí "T" doplníte munici.

Vaše rady, triky a nápady z dopisů ocení redakce Amiga News.

### BARGON

Jednoho krásného dne zachvátí Paříž a celý svět herní horečka - všichni občané neúnavně zdolávají nástrahy nové geniální počítačové hry Bargon Attack a přitom vytrvale ignorují dění kolem sebe. Jiného, rovněž velmi vydařeného dne, následujícího nedlouho po prvním, z ničeho nic Zemi obsadí horda zelených mužiků Bargonů, podporovaných jakosi pochybnou sektou maskovaných fanatiků. Lidstvo samozřejmě hraje svou hru, a tak si toho pomalu ani nevšimne.

Hlavní (a jediný) hrdina Bob Sprite si je ale všeho dobře vědom, proto se pouští do nerovného souboje s ošklivými, vyvalenými a navíc ještě mizerně animovanými příšerami a jejich stoupenci. Projde spoustou smrtonosných nebezpečí jako je například jízda metrem, odcizení vlastního náradí nebo objednávání šálku čokolády, aby hned v páté scéně zezelenal, vybuchl a proměnil se v hrstku ekologicky závadného odpadu.

Hra Bargon Attack ve mně zanechala hluboký dojem. Hned jakmile jsem ji spustil, bylo mi jasné, že

mám před sebou pouze konverzi z jiného počítače. Ovládání jako by z oka vypadlo hře Future Wars nebo Operation Stealth. Není však úplně stejná, je vylepšena o to, že se ukazatel myši pohybuje dvakrát tak trhaně, což znamená, že trefit se na předmět trvá mnohdy i několik minut (viz knoflík v první scéně). Jinak se někdy také stává, že panák nezastaví tam, kde byste si to zrovna přáli, ale o kousek dál. To v některých momentech vyvolá hrdinovu a někdy málem i vaši smrt. Ale teď k lepšímu stránkám tohoto dílka. To, co je v každé scéně vašim úkolem, nebývá většinou nelogické, postavička nezdržuje zbytečnými pichlavými komentáři vaši činnosti a lze uschovat více pozic.

Ke kladům bych zařadil i možnost opuštění hry. Program se opouští pro návrat do systému, nikoli však pro ztmavnutí obrazovky a následné zablokování všeho kromě amigistické Velké trojky (levá + pravá Amiga + control). Služeb níže popsané kombinace kláves stejně musíte použít, neboť se nic jiného nedá dělat.

Děj hry je originální, nemohu se ale zbavit pocitu, že ho odněkud znám ...

-red-

### F-117

Letadlo, které bylo úderem technické dokonalosti a vyspělosti USA, se již delší dobu prohání po monitorech našich domácích computerů, ale i těch v zaměstnání. Ano, máme na mysli ten dokonalý letoun F-117 Stealth Fighter, který na naší Amize létá již 5 let. Jelikož první verze simulátoru byla velmi povrchní a neodpovídala

skutečnosti, protože v té době byla "studená válka" a ani Amerika nechtěla všem roztrubovat, co její letadlo umí, musela zákonitě přijít verze lepší. Další verze Stealthu byla uvedena v roce 1992 na PC pod názvem F117A Stealth Fighter a podle všeho se jednalo o velmi zdařilý simulátor se slušnou grafikou. Amigisté však museli, chtěli-li létat se Stealthem, sáhnout po starém programu. Nyní přichází Microprose s konverzí i pro AMIGU. Dnes se nebude zabývat testem, ten otiskneme s mnoha dalšími příště. V anglickém časopise AMIGAcomputing byl uveden manuál a popis ovládání, který přinášíme i pro Vás.

- 1 Flare
- 2 Chaff
- 3 IR Jammer
- 4 ECM 5 Decoy
- 6 Podvozek
- 7 Autopilot
- 8 Pumovnice
- 9 Klapy
- 0 Brzdy
- F1 Pohled kokpit
- F2 HUD mód
- F5 Pohled z rakety
- F7 Pohled z cíle
- F9 Přístr. přistání
- F10 Přehled mise Alt P

Pausa

- Alt D Úroveň detailů
- Alt T Tréninkový mód
- Alt R Resupply (trén.)
- M vlevo
- N Přepínání cílů
- Z Zoom pohledů
- X Unzoom pohledů
- B Výběr cílů
- + vpravo
- + Zvýšení tahu
- Snížení tahu
- ? Kamera vzad
- . vpřed
- Backsp. Kanon
- Space Změna raket
- Return Odpal raket
- Joy fire Venkovní pohledy SHIFT+
- F1 Pohled ze "slotu"

F2 Pohled z protiv. letadla F3 Pohled ze strany

F4 Pohled z rakety F5 Taktický pohled

F6 Inverzní taktický pohled F7 Pohled "multi" (omlouváme se Vám za některé nepřeložené výrazy, pro které jsme nenašli český ekvivalent)

-muf-

### GUY SPY

Večerní slunce vrhalo zář na stěny hangárů a vytvářelo na nich zajímavé barevné odlesky. Jeho paprsky dopadali do okna a odráželo se od čoček dalekohledu. Muž uvnitř místnosti pozorně obhlížel stavby i prostranství mezi nimi. Z jeho pečlivosti bylo patrné, že na tom jak důkladně pozoruje, závisí i jeho život. Tiché zabzučení ho přinutilo se otočit. Z dálkopisu na stole se jako had, soukala zpráva a bylo jasné, že nebude příjemná. Nebyla.

Mezinárodně hledaný zločinec Von Max byl spatřen na berlínské stanici metra. Zajistěte jeho dopadení dříve než prchne do exilu ve Švýcarsku. Bylo načase zabalit si kvalitní zbraně, rozcvičit svaly a připravit se na seskok pádákem.

Takhle začíná hra Guy Spy, kterou vyprodukovala firma ReadySoft. Hra vznikla ve spolupráci se skupinou Don Bluths, která se představila ve světě počítačových her takovými produkty jako byli Space Ace nebo Dragons Lair. A tak se vedle neohroženého kosmonauta a stejně neohroženého rytíře objevuje nová postavička špiona.

A nemá to vůbec jednoduché. Nevím co by na jeho místě dělal James Bond, ale

já bych utekl. Od samého začátku se ho totiž Von Max snaží zlikvidovat všemi možnými i nemožnými prostředky. Když se agent prostřílí přes Maxovi muže, postaví proti němu ženu (a ne ledajakou, její facka je stejně nebezpečná jako kulka) nebo nadpřirozené síly (oživlá mumie nebo egyptský kouzelník hovoří sami za sebe). Těžko si umíme práci takového agenta představit bez pomoci krásné ženy. I ta se objeví, ale ne na dlouho. Von Max ji unese a agentovi nezbyvá nic jiného než ji zachránit a protivníka zlikvidovat.

Po výše zmíněných hrách na Amigu se filmové hry začaly dělat spíše pro CD disky. Guy Spy je pokusem o nový přístup k této problematice. Hra se dále dějově rozvíjí, ale systémem jiným než ty předešlé. Jde o několik spíše arkádních scén spojených dějovou souvislostí a krátkou animací. Výrazné zlepšení je to, že hráč má k dispozici neomezený počet životů. Žádnou scénu kterou úspěšně projde nemusí proto pro nedostatek životů opakovat. Bohužel scény jsou nevyrovnaně obtížné a myslím, že nejobtížnější je hned první.

Hra se dá ovládat joystickem nebo z klávesnice, mě se osvědčila kombinace. V každé scéně je totiž jiný způsob ovládní a najít správný postup nějakou chvíli trvá. Při zabíjení na 2 prvních discích se musí namáhavě dohrát koncová scéna (čtyři výměny disku), což člověka většinou od dalšího hraní odradí. Další disky jsou celkem bez problémů.

Na rozdíl od ostatních her má Guy Spy horší grafiku i barvy, ale trochu lepší animaci. Hudebně a zvuko-

vě je na dost vysoké úrovni. Skoro v každé scéně nebo oblasti je jiná hudba. Zvuky výstřelů, ale izvuky jiné jsou na standardní amigové úrovni.

I když tato hra nepatří mezi špičkové produkty nikoho moc nepohorší a lamači joysticků si jistě přijdou na své.

Také my ostatní si můžeme za dlouhých zimních večerů zkusit porazit démonického Von Maxe a zachránit půvabnou dívku z jeho spárů. -red-

## Quest for glory 2

(TRIAL BY FIRE)

Pokud jste hráli první díl této hry, můžete svého hrdinu z prvního dílu použít, ale nové postavy jsou velice silné. Kouzelník nebo válečník mohou být na konci hry vyznamenáni titulem Paladina, odměnění plamenným mečem a získáním 50-ti bodů navíc. Bližší informace jsou v samotném popisu událostí, které se stanou v průběhu 30-ti dnů. Návod je psán pro všechny tři typy hrdinů, pokud se chování jednotlivých hrdinů v dané situaci liší, je to zde uvedeno. Při nákupu předmětů můžete smlouvat (bargain for...). A ještě malou fintu na trénink s Uhurou: pokud vás už nebaví trénovat, zatižte danou klávesu číslíkového bloku nějakým předmětem a běžte se najíst nebo si jděte pročíst nové číslo AMIGA-NEWS. (Já to dělal kouskem gumy, na který jsem položil zavírací nůž.)

### 1.DEN

První den je pro všechny tři povolání skoro stejný. Na začátku se nacházíte v Katta's Tail Inn. U stolu s

vámi sedí Abdulla, se kterým jste přiletěli ze Spielburgu na létajícím koberci. Je dobré se Abdully zeptat na Emíra a na Raseir. Když se podíváte na seznam věcí (TAB), zjistíte, že máte 150 Spielburgských zlatáků. Takže si dojděte do bodu A. Tady si vyměňte zlatáky za dináry (change money). Zeptejte se také na sultána, Raseir a Ferrari. Zloděj udělá zlodějské znamení (make thief sign) a Dinazad mu řekne, že má pro něj na zítek práci. Teď se vraťte zpátky k Gate Plaza. Ve stánku Aliho Chica si kupte mapu a kompas. Když zadáte read map, objeví se Vám mapa Shapiru a stačí kliknout na místo, kam se chcete dostat. Mapu můžete také vyvolat pomocí Ctrl-R a orientaci podle kompasu Ctrl-H. Některá místa se však na mapě objeví až poté, co je navštívíte. S pomocí mapy dojděte do Plaza of Fighters. Od Kirama si kupte váček (bag) a od Miraka měch na vodu (waterskin). Na druhé straně tohoto náměstí se nachází vchod do Guild Hall. V Guild Hall se podepište do knihy návštěvníků (sign book) a přečtěte si tabuli s úkoly (read quest board).

Teď jděte do pokoje vpravo, kde budete cvičit s Uhurou. Boj s Uhurou se ovládá pomocí číslíkového bloku (7,8,9 útok, 4,5,6 kryty, 1,2,3 úniky). Pomocí Ctrl-S se můžete přesvědčit o svých pokrocích. Válečník by měl cvičit co nejčastěji, kouzelník a zloděj příležitostně. S pomocí mapy jděte k Fountain Plaza, zde si naplňte koupené měchy (fill waterskins) a jděte zpět do Katta's Tail Inn. Váš pokoj se nachází vpravo vzhůru. Zde budete spát až do veče-

ra (until evening). Každý večer a každé ráno si zde můžete sníst zadarmo jídlo, neboť Shema a Shameen jsou vaši přátelé ze Spielburgu. Spěte až do příštího rána (until dawn).

### 2.DEN

Po snídani opusťte hospodu. Jděte nejprve do Guild Hall cvičit s Uhurou a pak jděte k lékárníkovi na Fountain Plaza. Zeptejte se ho na pills, dispel potion, griffin, fruit of compassion a na Azizu, jejíž adresu obdržíte. Kupte si zde léčivé (healing) a stamina pilulky (vigor). Zloděj si zde koupí olej. V jižní části Fountain Plaza prodává obchodník lampy. Také zde při obchodě smlouvejte. Jděte do Magic shopu a zeptejte se Keapona na Azizu, astrologa, sultána, dervish a whirl. Zloděj se zeptá na kouzelné lano (rope). To je moc drahé a tak si ho zatím koupit nemůže. Kouzelník si tu koupí nabízená kouzla (levitate, force bolt, razzle dazzle spell). Zloděj teď půjde na Plaza of Fighters, kde předvádí své umění provazochodec. Jeho nabídku neodmítněte a zkuste napnuté lano přejít (take challenge, pay dinar, climb). Určitě budete padat, ale zkoušejte to znovu (trénujete Agility). Při častém padání snězte léčivou pilulku (eat healing pill). Teď se vraťte na Gate Plaza a jděte na jih. Osloví Vás obchodník, který vám nabízí ještěra (saurus) jako dopravní prostředek. Zeptejte se ho na saurus a price. Začněte o sauruse smlouvat a pak na něj nasedněte (mount saurus). Při cestách pouští se můžete setkat s různými nepřáteli. Jsou to Brigant (lupič), škorpion a Terrorsaurus, ten je ze všech nejne-





bezpečnější. Obtížnost soubojů si můžete ulehčit na listě. Když porazíte lupiče, tak ho prohledejte (search body), škorpiónovi vemte jeho jedovatý trn (get tail). Nejdřív jděte 3x vpravo a pak jděte stále dolů do té doby, než se obraz otočí, pak jděte ještě dvě obrazovky (tj. nyní zespoda nahoru) a přijedete do oázy. Zde si promluvte se stařečkem a vemte si kousek jeho vousů (get beard).

Teď jděte od vstupu do pouště stále doleva podle skály, až narazíte na hnízdo Griffina, křížence orla a lva. Musíte získat jeho pírko. Kouzelníci použijí kouzlo levitate a pírko si z hnízda vezmou (get feather). Válečník prohledá kameny pod hnízdem (examine debris, move rock) a nalezené pírko si vezme. Pouze zloděj pírko zatím nemůže získat, neboť k tomu potřebuje kouzelné lano. Vraťte se zpět do Shapeiru a prodejte mágovi vousy stařečka z oázy a ocas škorpióna lékárníkovi. Kouzelník si koupí Mana pilulky. Večer se podívejte na tančící Shemu a jděte spát.

Zloděj teď půjde znovu do směnárny, kde mu Dinarzad dá tip na jednu bohatou rodinu. Zadejte sneak a dojděte do bodu B. O půlnoci odemkněte dveře (pick lock) a potichu vejďte dovnitř. Protože prkna v místnosti vrzají, zůstaňte chvíli stát. Nejprve seberte z regálu konvici a pak jděte ke skříni a naolejujte panty (use oil on hinges). Prohledejte skříň a najdete mísu. Poté, co přijde opilec a odejde nahoru po schodech, podívejte se pod koberec. Jakmile uslyšíte venku na ulici hlasy, rozhrňte koberec zpátky

(unroll carpet) a schovejte se ve skříni (hide in wardrobe). Jakmile muž odejde, otevřete dvířka, odemkněte nalezenou truhlu (pick lock on chest). Protože se vrací další muž, schovejte se opět ve skříni. Až zmizí, prohledejte pořádně truhlu (search chest) a najdete stříbrnou dýku. Teď se už můžete vrátit zpět a jít spát.

### 3.DEN

Jděte do bodu C k astrologovi a zeptejte se ho na svoji budoucnost (ask about future, tell about self). Teď jděte za kouzelníkem Azizou D. Zaklepejte na dveře (knock door) a na položené otázky odpovězte: 1) vaše jméno, 2) Keapon Laffin, 3) Air. Na položenou hádanku odpovězte Aziza. Aziza se pak zeptejte na magic, fruit of compassion. Rozlučte se (farewell).

Kouzelník teď půjde do bodu E. Zde se skrývá tajný vchod do W.I.Tu (do místní školy čarodějů). Vchod do W.I.Tu otevřete pomocí kouzla open. Zde musíte odpovědět na několik otázek. Své jméno snad znáte, na druhou otázku odpovězte Wizard, jako svého učitele magie zvolte Erasma.

Při vstupní zkoušce kouzlete detect magic, pak fetch a trigger. Na otázku, zda chcete zkusit zkoušku W.I.Tu, odpovězte yes. Při souboji s větrem kouzlete fetch, levitate. Druhou zkoušku s kamenou zdi vyřešíte pomocí kouzla trigger, dazzle, trigger. V souboji s ledem použijte kouzla flame dart, force bolt (3x). Čtvrtou, nejtěžší zkouškou je oheň. Kouzlete cast open, calm, fetch (na dveře), cast force bolt na horní okraj dveří. Na otázku odpovězte no a jako

odměnu dostanete kouzlo reversal, které slouží na ochranu a které potřebujete k dokončení hry.

Zloděj půjde znovu do směnárny a na položenou otázku odpoví yes a prodá překupnici ukradené věci (bargain for..., give...). Překupnice vám řekne, že v obchodě ze zbraněmi se zbytečně v sejfu válí hromada peněz. Jděte tedy v noci na Plaza of Fighters ke dvěřím kovárny a odemkněte je (sneak, pick lock) a pak je za sebou zavřete. Dávejte přitom pozor na strážce. Jděte ke kovadlině a naolejujte ji (use oil on anvil). Teď ji musíte odsunout, ale protože je velice těžká, nemusí se vám to podařit. K tomu, aby jste ji odsunuli, potřebujete mít alespoň 55 bodů u Strength. Když to neklapne, zkuste to znovu nebo přijďte další noc. V jedné noci se o to můžete pokoušet jen třikrát. Když se vám to podaří, otevřete zámek sejfu a vemte si peníze. Kovadlinu dejte zpět na její místo a jděte spát. Teď už máte dostatek peněz ke koupení kouzelného lana (bargain for rope).

### 4.DEN

Zajděte si za Azizou a zeptejte se jí na elemental, container, Fire elemental, contrary element. Běžte k lékárníkovi a zeptejte se ho na incense, Fire elemental, flame. Kupte si od něj prášek, který přitahuje oheň (bargain for incense) a léčivé pilulky (pokud je nemáte). Válečník teď půjde na Fountain Plaza ke zbrojíři a bude se ho snažit porazit v páce (ask about arm wrestling, bet). Když ho porazíte, dá Vám za odměnu měchy, co má na vývěsním štítu kovárny. Napoprvé se Vám to určitě

nepodaří a tak ve svém volném čase trénujte. Kouzelník získá měchy pomocí kouzla fetch (po setmění). Zloděj měchy získá pomocí kouzelného lana (po setmění). Zloděj si koupí u zbrojíře další dýky a pak půjde zkoušet své štěstí na provaz. Nezapomeňte ale, že tento večer má vystoupení básník Omar.

### 5.-6.DEN

Dnes musíte zvítězit nad ohněm (Fire elemental). Když vyjdete z hospody, uvidíte na Gate Plaza plameny. Použijte prášek vábící oheň (use incense) a běžte do ulice. Oheň se poplází za vámi. Jakmile prášek spotřebujete, zastavte se, položte na zem lampu (drop lamp) a vylejte na oheň vodu (use water-skin).

Lékárník se zeptejte na Air elemental, earth, Earth elemental. Zloděj obdrží ještě informaci o speciálním ohnivém prášku, ale ten ještě nemůže získat. Keapona se zeptejte na Air elemental a na Fooler's earth.

Tuto hlinu si od Keapona kupte. Také od Azizy získáte další informace o elementálech. Ve zbylém čase trénujte.

### 7.DEN

Válečník musí zvládnout porazit Issura v páce. Po snídani se odeberte do Guild Hall, kde obdržíte od Rakeeshe 50 dinárů jako odměnu za zničení ohně.

Teď jděte na Fountain Plaza, kde má další vystoupení básník Omar. Až skončí, jděte k lékárníkovi a kupte si tam potřebné pilulky. Když pak vyjdete ven, najdete možná Omarův sáček s penězi. Pokud chcete být Paladinem, váček neotevírejte. Zloděj

si může peníze z váčku s klidným srdcem vzít.

#### 8.DEN

V tomto dni musíte porazit vítr (Air elemental), který se nachází na náměstí u paláce. Válečník si může dovolit jít k vzdušnému víru blíž a hlínu do něj nasyt (drop earth in funnel). Kouzelník použije kouzlo levitace a hlínu nasyt do víru zeshora. Zloděj bude muset hlínu do trychtýře naházet (throw earth to funnel). Až naházíte všechnu hlínu do víru, přijďte k němu a chyťte ho do měchu (use bellows).

Pokud se vám vír nepodaří chytit, dojděte si pro další hlínu. Do víru můžete házet i kameny, co si nasbíráte před branou. Válečník si může dojít do obchodu se zbraněmi a koupit si tam lepší meč (bargain for sword).

#### 9.-10.DEN

Tyto dny jsou pro válečníka a kouzelníka odpočinkové. Můžete spát až do večera či cvičit se v boji. Zloděj si na saurusovi vyjede do pouště ke Griffinovi (viz. 2.den) a pomocí kouzelného lana vyšplhá do hnízda a pírko si vezme (use rope).

#### 11.DEN

U snídani vám Shema řekne, že se jí ve Raseiru ztratil bratr Sharaf a prosí vás, aby jste ho našli. Zeptejte se proto strážného u stájí na karavanu a Raseir. Do večera cvičte či spěte, ale večer se v hostinci objeví básník Omar a odevzdá vám odměnu za zničení Air elementála.

Body také získáte tím, že si vyjedete do oázy a stařečka se zeptáte na příšeru (beast).

#### 12. DEN

V tomto dni musíte porazit Earth elementála. Válečník půjde nejprve do Guild Hall a půjčí si od Rakeeshe plamenný meč (ask about nature, flaming sword, get sword). Zloděj půjde k lékárníkovi a řekne mu o Earth elementálu a lékárník mu dá hořlavinu. Earth elementála najdete v uličce na sever od Fountain Plaza či v blízkém okolí. Válečník ho zabije pomocí plamenného meče, zloděj na něj musí házet hořlavinu od lékárníka a kouzelník kouzlit koulo flame dart. Seberte hlínu, co po něm zbyde.

Válečník vrátí plamenný meč Rakeeshovi. Naplňte si měchy a vydejte se do pouště. Jeďte stále doprava, až narazíte na uschlý strom.

Zajistě si přitom vzpomenete na příběh, co vám vyprávěla Aziza. Postupujte takto: water tree, tell about self, give earth, tell about Earth elemental, give hug, tell tree her name. Strom (dívka) oživne a vy získáte fruit of compassion. Teď se vraťte zpět do města a dejte tento plod společně s pírkiem Griffinova lékárníkovy a on vám vyrobí nápoj na zlomení kouzla (dispel potion).

#### 13.DEN

Jeďte do pouště ke Griffinovi, ještě jednu obrazovku doleva a pak jeďte pořád dolů, dokud nenerazíte na obludu v kleci. Dejte jí najíst (give food) a vytrhněte jí pár chlupů z kožichu (get hair). Chlupy nasypte do nápoje (give hair in potion) a nápoj dejte obludě.

#### 14.DEN

Při snídani se zeptejte na Water elemental. Pak se vydejte na Fountain Plaza. Položte před fontánu prázdný měch (drop wa-

terskin) a větrem z kovářského měchu sfoukněte Water elementála do prázdného měchu (use bellows, get waterskin). Teď se odeberte na náměstí před palácem, kde obdržíte jako odměnu sponu, která se vám hodí v Raseiru.

#### 15.DEN

Po snídani se válečník a kouzelník odeberou do Guild Hall, kde získají informace o zkoušce na Paladina. Po večeri jděte do bodu F a vejděte do dveří. Nejprve se budete muset vysvobodit z řetězců (breik shackles) a pak musíte uhýbat soupeři (doprava) a pak ho poražte mečem. Nesmíte ho však zabít.

#### 16.DEN

Zajděte si za Azizou a potkáte se tam i se svým saurusem. Aziza vám objasní, že váš saurus je vlastně raseirský emír. Po večeri se objeví v hostinci básník Omar a odevzdá vám 100 dinárů za poražení Earth a Water elementálů. Teď nastala ta správná chvíle na vrácení váčku s penězi Omarovi.

#### 17.DEN

Dnes odjíždí karavana do Raseiru. Vyjděte před bránu města a připojte se ke karavaně. Cesta do Raseiru potrvá deset dní. Během cesty si hru zastavujte pomocí Shift a LTM, abyste o nic nepřišli.

#### 27.DEN

Hned u vstupu do Raseiru potkáte Khaveena, od kterého za kladnou odpověď obdržíte vízum. Nyní jděte do hostince Blue parrot inn a popovídejte si s Ferrarim nad šálkem výtečné kávy a zeptejte se ho na Ad Avis, Khaveen, water, harem, rumors. Do

večera si prohlédněte město. Večer si prohovořte znovu s Ferrarim a od Ugarta si kupte vodu. Zloděj nezapomene udělat zlodějské znamení.

#### 28.DEN

Jděte do severní části Fountain Plaza a uvidíte zatčení Ugarta. Potom ulicí zpět do hospody a v první ulici vpravo uvidíte, jak na vás někdo mává šátkem. Jděte za dívkou do harému a zeptejte se jí na marrying, Ad Avis, power, magic, harem, fountain. Dívce dejte své náhradní šaty (give clothes) a vízum. Za odměnu dostanete zrcátko. Do večera se loudejte po ulicích a večer si promluďte s Ferrarim. Zloděj na položenou otázku odpoví yes a vydá se na další akci uloupit sošku sokola. Nezapomenejte venku znovu udělat zlodějské znamení, aby jste neměli problémy se strážemi. Potichu si dojděte na Fountain Plaza. Jistě si všimnete okna vpravo. Pomocí lana se tam snadno dostanete. Jakmile se dostanete dovnitř, zadejte znovu sneak a jděte vlevo dozadu. Pozor na vrzající prkna! Naolejujte panty skleněné vitríny a otevřete ji (use oil on hinges, pick lock, open door). Teď si už můžete sokola vzít a opatrně se vrátit. Sokola v hostinci dejte Ferrarimu a běžte spát.

#### 29.DEN

Jakmile opustíte hostinec, jste překvapivě zatčen a ocitáte se ve vězení. Svému kolegovi ukažte sponu (show pin). Zjistíte, že je to Sharaf, bratr Shemy. Zeptejte se ho na pin, underground, escape, Sharaf, capture, equipment, palace.

Válečník se dostane z kobky tím, že vyrazí dveře,



kouzelník si zakouzlí kouzlo open a zloděj použije k otevření dveří sponu (use pin). Sesbírejte si své věci a jděte se Sharafem (get equipment, enter passage). Jděte doleva po ulici do té doby, než potkáte čaroděje Ad Avise. Ten po vás chce, aby jste mu otevřeli vchod do podzemí. Na toto se vám hodí zrcátko, co jste dostali od Zayishah (use mirror).

Ted' budete muset projít několika nebezpečnými místnostmi.

V první místnosti si jistě poradíte sami, v druhé překonáte vodopád pomocí polena (jump). Válečník zakryje díru ve skále kamenem (use strength), kouzelník zakouzlí cast force bolt a zloděj použije své nářadí (use tools). Ted' jděte po schodech nahoru.

V další místnosti je rozžhavená láva. Polejte se proto vodou (use water). Ze srázu si válečník skočí, kouzelník použije kouzlo levitate a zloděj sešplhá po laně. U zavřených dveří jako heslo použijte slovo Suleiman. Pokladů se nedotýkejte. U sošky Ibizy dávejte pozor, až vše skončí tak hledejte ve tmě prstýnek. Djinna se pak zeptejte na ring, master, wishes, propercy. Na otázku, jaké jsou vaše tři přání válečník odpoví: strenght, healing, teleport; kouzelník healing, magic, teleport; zloděj healing, agility, teleport. Teleportem se dostanete zpět do Raseiru.

### 30.DEN FINÁLE

Ted' právě nastal čas vyřdit si účty s Ad Avisem, každý hrdina se s ním musí vypořádat jinak:

Válečník půjde k paláci kde zničí stráž a vyrazí dveře (fight guards, force door). Počká, až Khaveen

odejde a pak skočí z balkónu dolů. Až vám Khaveen vyrazí meč z ruky, tak ho zvedněte (get sword) a vyražte dveře vpravo nahore (force door). Utečte před sochou (escape) a utíkejte vlevo nahoru. Musí se vám podařit zapálit Ad Avisovi šaty některou ze svíček. Pak ho shod'te dolů a máte vyhráno. Kouzelník oslepí stráž před branou kouzlem dazzle a dveře otevře kouzlem open. Na Khaveena použijte kouzlo calm a pomocí kouzla levitate slet' z balkónu.

Nyní použijte kouzlo reversal a otevřte dveře (cast reversal, open). Sochu zastavte kouzlem trigger, svíčku zapalte pomocí kouzla fetch.

Ted' běžte doleva a střelte force bolt na kotel, který se převrhne na Ad Avise a máte vyhráno.

Zloděj se připlíží a vleze si do stínu v pravé části obrazovky. Jakmile obraz přeskočí, ocitnete se vlevo.

Okamžitě použijte kouzelné lano. Stráž nahore jde zleva do prava. Musíte stihnout vyšplhat nahoru a odejít vlevo dříve, než se stráž vrátí (zprava).

Nyní se ocitnete v harému a zde se děje vše automaticky. Až budete moci zas ovládat svého hrdinu, jděte doleva. Žadejte sneak a jděte za studnu. Tady čekejte, než Eunuch odejde vlevo.

Ted' rychle ke stolu a tady čekejte než Eunuch zmizí vpravo. Nyní jděte opatrně na balkón, na druhou stranu se dostanete pomocí lana (use rope). Na nezapálenou svíčku hod'te dýku. Ted' po vás začne Ad Avis házet ohnivé koule.

Pozorně sledujte co říká, schovejte se za pilířem vpravo a házejte na Ad Avise dýky, dokud nebude mrkev.

Pozici se svým hrdinou si dobře schovejte, protože firma Sierra On-Line už dodělala třetí pokračování této série Quest for glory 3: Wages of War. -rah-

## M4 Sherman

### (tankový simulátor)

#### Základní ovládání

F1 - přepíná mezi pohledem zevnitř tanku a pohledem z věže

F2 - přepíná mezi pohledem z věže tanku a dalekohledem

F3 - ukáže poškození právě aktuálního tanku

F4 - zobrazí mapu

F5 - pohled z věže dopředu

F6 - pohled z věže dozadu

F7 - pohled z věže doleva

F8 - pohled z věže doprava

F9 - zapíná rádio (možnost zavolat jeepy, dělostřelectvo atd.)

F10- pauza

1-4- vybírá příslušný tank

R - rádio (to samé jako F9)

D - zobrazení poškození (stejně jako F3)

J - dalekohled (stejně jako F2)

C - mapa (F4)

V - přepíná z dálkového periskopu na věž a zpět

šipka nahoru/dolů - pohyb vpřed/vzad

šipka doprava/doleva - zatáčení vpravo/vlevo

mezerník+šipka nahoru/dolů - reguluje náměr kanónu (pohyb kanónu

můžete pozorovat z věže tanku a pohyb mířidel

uvnitř tanku). Výhodou je, že čím větší bude náměr kanónu, tak tím větší bude

váš dostřed. Tuto činnost

můžete dělat i pomocí joysticku (stisknuté tlačítko+páka k sobě nebo od sebe).

## Menu

Základní menu má tyto položky:

### 1.View of sherman

(charakteristiky vašeho stroje)

### 2.View of enemy

(charakteristiky nepřátelských strojů)

### 3.Demo

(charakteristiky všech strojů)

### 4.Normandy

(bitevní pole-vylodění v Normandie)

### 5.Ardennes

(bitevní pole-německá protiofenzíva v Ardenách)

### 6.Desert

(bitevní pole-poušť)

V příslušných charakteristikách jednotlivých strojů jsou uvedeny následující údaje: rok zahájení produkce, rychlost stroje (speed), hmotnost stroje (weight), délka (length), šířka (width), ráže kanónu (canon).

Po výběru jednoho z bitevních polí se dostanete do submenu s těmito položky:

### 1.úroveň reality (level of realism)

### 2.mise nebo válka (mission or campaign)

### 3.spojenecké síly (allied forces)

### 4.nepřátelské síly (enemy forces)

### 5.start mise, války (begin)

### 1.úroveň reality

Toto submenu má další submenu. (volíte Ano/Ne)

### 1.1-Neomezená munice (Unlimited ammunition)

### 1.2-Neomezené palivo (Unlimited fuel)

### 1.3-Hluboké řeky (Deep rivers)

### 1.4-Rychlé nabíjení (Fast loading)

### 1.5-Identifikace nepřátel (Enemy identi- fied)

### 1.6-Návrat do hlavního menu (Main menu)

#### 2.mise nebo válka

Vyberte si misi nebo válku (tzn. budete hrát všechny mise)

#### 3.spojenecké síly

Volá submenu.

### 3.1-Počet shermanů 1- 4 (Number of Shermans)

### 3.2-Zásobovací vozy 0- 2 (Reconnaissance ve- hicles)

### 3.3-Podpora dě- lostřelectva

Ano/Ne (Artillery support)

### 3.4-Návrat do hlavního menu (Main menu)

#### 4.nepřátelské síly

### 4.1-Zkušenosti nepřátelských jednotek (Experience)

Minimální-střední-vel-  
ké (Mini-Mid-Max)

### 4.2-Morálka nepřátel (Moral)

### 4.3-Německý generál (Opponent)

### 4.4-Návrat do hlavního menu (Main menu)

#### 5.Popis misí

### 5.1 Válka v Normadii:

číslo mise: úkol:

1.Dobýt velitelství ve čtverci C12 a zničit nepřátelské bunkry.

2.Opět získat "jeepy". Najdi je na mapě pomocí 5 a 6.(blikající červené čtverečky) Nepohybuj s nimi, jinak by je okolo kroužící Panther vyhodily do povětří.

3.Dobýt vesnici na F-7.

4.Zničit kanón na B-3.

5.Osvobodit kostel sv.Mary ve čtverci G-1.

Poznámka:

Je velmi výhodné využívat služeb opravy a zásobovacího bodu na F-7.Tam si můžete doplnit střelivo, opravit všechny poškozené stroje...

### 5.2 Válka v Ardenách

číslo mise: úkol:

1.Okamžitý ústup s jednotkou na C-14.

2.Znovudobytí báze na F-9.(pořádně se dívejte!!!)

3.Zničení mostu na B-3.

4.Zničení nepřátelské báze na D-1.

5.Osvobození Bush-Ville (největší vesnice na mapě).

### 5.3 Válka v severní Africe

číslo mise: úkol:

1.Zničení nepřátelských rezerv v Bab-El-Qattara na C-5.

2.Ubránění vesnice na C-5.

3.Zničení nepřátelského tankového konvoje jedoucího po trase F-6,F-7,F-8...

4.Natankování v Sidi-El-Rahman a potom zničení nepřátelských rezerv.

5.Poslední bitva-dobytí Rommelova bunkru.

#### Mapa

Mapu zavoláme pomocí F4 nebo "C".Na mapě se můžeme pohybovat buď pomocí joysticku nebo pomocí kurzorových kláves.

Stiskem čísla 1-4 si vybereme příslušný tank a stiskem čísel 5 nebo 6 si vybereme jeden ze zásobovacích vozů.Po stisknutí dané klávesy se na pravém okraji obrazovky objeví zpráva o stavu daného tanku(vozidla).

Zpráva může být:

Movem. - v pohybu

Fight. - v boji

Destr. - zničen

Noth. - v klidu

Tam,kde se daný tank(vozidlo) nachází,se objeví blikající čtvereček.

Ten umístíme tam,kam chceme,aby se tank pohyboval.

Když jsme spokojeni,tak stiskneme mezerník.Tank se začne okamžitě pohybovat.Stejným způsobem můžeme zapojit do akce všechny tanky.Do tanku se přeneseme stisknutím ESC. Důležitá poznámka!!! Jakmile se tank střetne s nepřátelským tankem nebo bunkrem,tak začne bojovat.

### Strategie

-Ničení nepřátelských tanků:

Zjistíte z mapy polohu a směr pohybu nepřátelského tanku.Přeneste se do vašeho nejbližšího tanku (ESC) a nastavte si kanón na maximální možný dostřel.(space+kurzorové klávesy nebo jostick k sobě+fire).Jakmile se přiblížíte na dostřel (musíte si to vyzkoušet),tak vystřelte.Okamžitě po výstřelu se pro jistotu stáhněte zpět.Pokud jste byli neúspěšní,tak útok zopakujte nebo zaútočte jiným tankem

Velmi účinné bývá,když pošlete z jedné strany 3 vaše Shermany a sám udeříte z druhé.Zatímco se Němec bude "otukávat" s vašimi tanky,tak v klidu dostanete vy jeho

### Scenary disk

Když úspěšně dokončíte válku,objeví se krátká zpráva ve francouzštině o scenary disku.Tato zpráva by mohla znamenat,že se v brzké budoucnosti dočkáme pokračování této velmi zajímavé hry.Doufejme,že přijde. -red-

## Thomulus

Pokud vás zajímají logické hry, tak Thomulus vás určitě zaujme. Thomulus je vlastně něco mezi go a školáckou hrou území (židí). Pokud jste už viděli Centerfold Squares od fy The Kent Team, tak Thomulus je něco podobného.

Hrají proti sobě dva hráči na poli velikosti šachovnice. Na začátku mají hráči dvě svá políčka (slizouny) v rozích šachovnice. Každý hráč ovládá své slizouny, kteří se mohou pohybovat či množit.

Jakmile se slizoun jednoho hráče dostane do blízkosti slizouna druhého hráče, tak ho přebarví na svojí barvu. Účelem je mít víc slizounů než soupeř.

Thomulus jmojou hrát i dva hráči. Samozřejmostí je demo, editování vlastního území, volba podkladu.. Autoři vymysleli i takové blbůstky, jako je například otáčení části hracího pole okolo zvoleného bodu či speciální antislizové bomby, které mohou soupeřova slizouna doslova anihilovat.

Hra se ovládá kompletně myší a nevýhoda je, že když hrajete s kamarádem, tak se o myš budete muset rozdělit. Samozřejmostí je volba obtížnosti, uschování rozehrané partie či naeditovaného území a vracení tahu v partii.

Grafika i zvuk nejsou sice nic extra, ale u takových logických her jako je Thomulus rozhoduje nápad a ten měli autoři dobrý. Thomulus Vám jistě vystačí na pár hodin výborné zábavy. -rah-



# HP 510 Deskjet

## aneb sbohem jehličky

Každý z nás méně majetných zatoužil po tiché, rychlé tiskárně s kvalitním tiskem. Zůstalo vždy jen u tužeb, protože laserové tiskárny, které toto splňovaly, byly drahé. A tak tiskneme na našich 9 a více jehličkách. Uši tím trpí, oči také.

Na podzim loňského roku začala reklamní kampaň Hewlett-Packard na její tryskovou tiskárnu HP 510. Přiznám se, že na mne reklama nezapůsobila.

Neveřil jsem moc inkoustu, má představa byla pseudotiskárna podobná "enderácké" termotiskárně Robotron. Cena něco přes deset tisíc. A tak jsem na HP zapoměl.

Později se mi dostal do ruky reklamní leták týkající se tiskárny HP 510. Rychlost 3 stánky za minutu, rozlišení 300 dpi, záruka 3 roky. Zakoupil jsem ji na zkoušku do svého zaměstnání. A jaká to byla koupě? To se dozvíte na konci tohoto článku.

Po rozbalení krabice vybalíte manuál, diskety s obslužnými programy, tiskárnu. Sama tiskárna Vás překvapí svými rozměry. Na stole zabírá prostor velký jako průměrná kancelářská laserovka i když je o něco nižší. Velkou část zabírá podavač papíru, který je podobný jako u xerografických kopírek. Je určen pro všechny papíry od A4 do velikosti standartních dopisových obálek. Dokonce lze použít i folie. Bohužel musím zklamat uživatele jehliček, tiskárna "nepodporuje" perforovaný papír. I když, kdo ho dnes používá !?

Podavač funguje bezchybně, podává jakýkoliv papír do tloušťky slabší čtvrtky.

Tiskárna pracuje na principu rozstřikování inkoustu. Tzn. kapsle s tonerem se po odklopení krytu a zaparkování jednoduše vyjme ven. S výměnou inkoustu se mění tisková hlavička. Z toho důvodu může firma Hewlett-Packard poskytovat záruku 3 roky.

dpi byl donedávna slušný standart u laserů. Rychlost v režimu Draft je asi 3 strojopisné stránky za minutu, v grafickém režimu a režimu LQ je nižší (ale pozor! Draft u HP odpovídá minimálně kvalitě NLQ, kterou produkují 9-ti jehlové tiskárny). Vůbec kvalita tisku je vysoká.

Člověk zvyklý na jehličkové tiskárny se setkává z něčím zcela jiným např. při každém

ček. Jedinou věcí, na kterou si musí dát uživatel HP 510 pozor, je kvalita papíru, na který chce tisknout. Papír musí být hladký, bez "chloupků", protože se jinak snižuje kvalita písma (roztékání barvy apd.).

Nejlepší je papír bezdřevý do kopírek. Vyšší náklady a požadavek kvalitnějšího papíru však plně vynahradí již výše zmiňovanou kvalitou tisku.

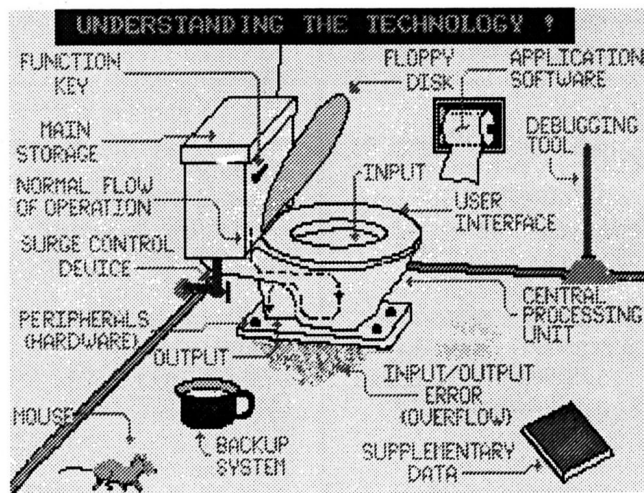
Jistě Vás napadne: "A hodí se HP 510 k naší Amize ?" Odpověď je velmi jednoduchá. Hodí.

Tiskárna se připojuje stejně jako jiná na paralelní port. Firma AMIGA Info navíc nabízí kompletní řešení dodávkou driverů pro tuto tiskárnu, navíc některé programy podporují normu HPDeskJet, s kterou je HP 510 plně kompatibilní.

To, že tiskárna podporuje je poměrně neobvyklé emulace, není pro Amigu překážkou. Navíc ty, kteří používají tiskárnu k PC nepřijdou zkrátka, protože dodávané diskety obsahují ovladače pro desítky programů i pro Windows. Jaký je tedy můj závěr o HP 510 ?

Ten, kdo chce koupit novou tiskárnu, má naštěstí kolem 10000 Kč a přemýšlí o nějaké 24 jehličkové, ať se raději rozhodne koupit HP 510. Získá tím podstatně lepší a výkonnější stroj. Proto tedy, goodbye jehličky, goodbye drahé lasery.

-muf-



Toto není architektura HP, nýbrž PC. Zdroj BBS

Po vzhledové a mechanické stránce na mne HP 510 zapůsobila velmi dobře.

Tiskárna podporuje dvě emulace, IBM Proprinter a jazyk HP PCL. Takže žádný Epson LQ, LX compat. ! Na předním panelu se nachází dva sloty pro cartridge. Bez nich funguje HP jako lepší BT-100. Při koupi je dodávána cartridge s fonty v kódování LATIN 2, další s češtinou Kamenický. Paměť na download se dá přikoupit. Rozlišení HP je na velmi dobré úrovni. 300

tisku se ozývá pouze vrčení krokových motorků, je slyšet pohyb tiskové hlavy, která jezdí po vodící liště. Tedy žádné "vrzání, skřípání".

Nevýhodou tryskových tiskáren jsou vyšší náklady na tisk jedné stránky oproti tiskárně jehličkové. U HP je cena příznivá. Náklady na vytištění jedné stránky v nejvyšší kvalitě jsou v rozmezí od 0.60 do 0.90 Kč podle hustoty začernění stránky. I tak jsou náklady podstatně nižší oproti laserovým tiskárnám a jen o trochu vyšší než u 24 jehli-



# Malý průvodce hudebním software

aneb s čím a jak si lidé hrají

## MIDI zařízení

Hudba se dá z Amigy dostat i jinak, než za pomoci trackeru. Existují (a dodnes se zhrsta používají) i programy, ve kterých se pomocí myši, klávesnice, anebo nějakého zdroje MIDI signálu zapisují noty do notové osnovy. Například Deluxe Music Construction Set. V něm se dá napsat celkem slušně vyhlížející partitura, ze

úžas. Byl to jeden z prvních programů, kde hudba vypadala skutečně jako hudba, nikoli jako špatná napodobenina. Podobným programem jako DMCS byl také Sonix, ten měl dokonce editor syntetických zvuků. Jeho notový zápis však budil hrůzu a podpora MIDI byla více než slabá. Proto se neprosadil, ačkoli i některé současné

Samplitude, Studio 16 a jiné. S jejich pomocí se dají pořizovat a všelijak editovat sample. Některé programy dokonce umí samplovat (ne do RAM) přímo na harddisk nebo disketu, jiné se dají použít jako real-time audio efekty apod.

Také bychom neměli zapomenout na velkou skupinu podpůrných progra-

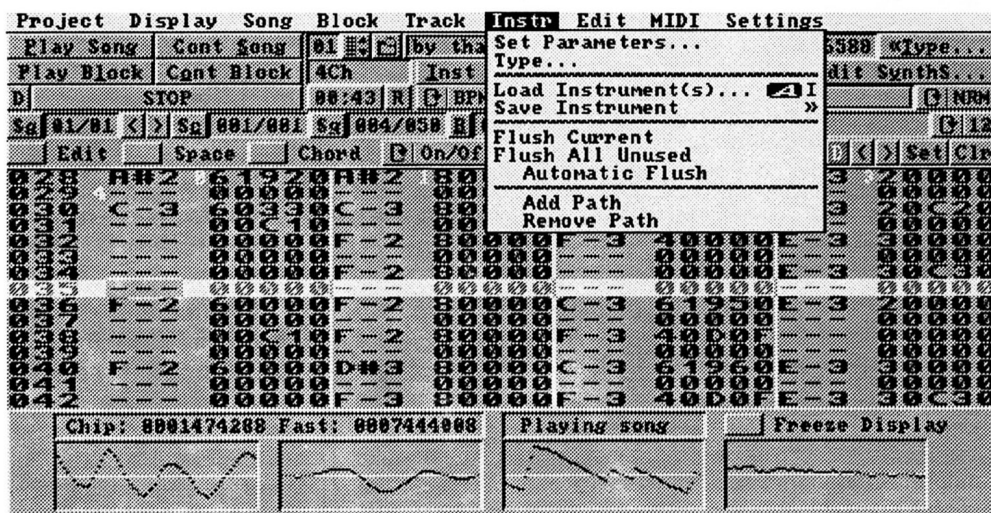
Beat Stomper, Dynamic Drum Studio a dalších mohou vytvářet bící doprovod pro svou kapelu, anebo jen tak, aby neměli doma takové ticho.

Velkou rodinou hudebních programů jsou ty, které jsou zaměřeny na MIDI. Jsou to většinou poměrně drahé, ale účinné produkty, určené pro studiovou práci nebo koncertní činnost. Za jejich vydatného přispění můžete například nahrát kompletní hudební stopu pro film, orientační "základy" nebo demosnímky. Není totiž pravda (jak jistě každý vlastník Amigy rád uzná), že nejlepšími počítači na nahrávání hudby jsou ta příšerná "estéčka". I Amiga se může pyšnit mnoha vysoce kvalitními MIDI sequencery, např. Bars&Pipes, Keyboard Controled Sequencer... (a navíc například takový Steinberg 24 se dá sehnat také). K těmto programům pak ještě přísluší software určený k programování MIDI zařízení (X-OR...), software pro tisk not (KCS Noteprint...). Dále takové programy, které umožňují zapojit Amigu jako MIDI přijímač (Pro MIDI Plus a jiné), čímž svůj drahocenný počítač degradujete na hloupý syntezátor. Nicméně tu možnost máte

A pokud by vám ani tohle všechno nestačilo, stále ještě zbývá možnost provozovat programy určené pro Atari nebo Macintosh pomocí příslušných emulátorů.

V hudebním světě se proslýchá, že i zarytí ataristé - profesionálové přecházejí postupně na Amigu (ale klid - třeba jsou to pomluvy, nutno přiznat, že i pro PC existují dost slušné hudební programy).

-jbk-



Nejnovější verze Octamed 5.0

kteří čtyři hlasy umí DMCS zahrát. Na profesionální práci ale program rozhodně není.

Počet hlasů je omezen, také tisk nestojí za moc, a pokud nemáte syntezátor, je i zápis poměrně zdlouhavý. Zato si však nemusíte dělat starosti například s triolami nebo kvintolami (pro nemuzikanty - triola vznikne rozdělením rytmické hodnoty na tři stejné části, kvintola na pět), legatem, dynamikou a podobnými věcmi. V době, kdy se DMCS objevil, vzbudil u amigistů právem

programy umějí importovat skladby v něm vytvořené.

Další skupinou programů, které mají co do činění s hudbou nebo zvukem, jsou programy pro samplování a editaci sample. Jsou většinou podstatně lepší než samplery a editory, které jsou integrovány v jiných programech. Jakkoli by ne - mohou zabrat tolik paměti jako kupříkladu celý tracker. Z nich je u nás asi nejvíce rozšířen Audiomaster, ve světě Amigy pak najdete kromě něj i takové programy, jako Audition,

mů, které sice nejsou velké svým rozsahem ani schopnostmi, ale přesto vám práci s Amigou a jejím zvukem zpříjemní a usnadní. Jsou to například přehrávače modulů z různých trackerů, ze kterých některé umí podle zadaného seznamu songů přehrávat i několik hodin (můžete si pak doma udělat třeba diskotéku...), dále programy, které z trackerového modulu udělají spustitelný soubor, nebo pohodlné editory Presetlistů. I bubeníci si přijdou na své. Za pomoci programů Beat Master,

## Protracker

Ovlivnění žádostmi začínajících hudebníků vlastních amigu (a nejen ji) otiskujeme stručný návod k oblíbeného Public Domain trackeru.

### Z historie Protrackeru.

Na počátku byla verze 1.0A, plná chyb a nedostatků. Po ní přišla 1.0B s opraveným Pattern Loopem a přidáním funkcemi Fine Tune a Glissando. Zůstala v ní přesto spousta chyb, činících Protracker téměř nepoužitelným. Ba dokonce ani s příchodem verze 1.0C se příliš nevyčáslilo.

Pak se ale objevila verze 1.1A. Fungovala pod KS 2.0. Z CLI se nemusela spouštět pomocí RUN, klávesnice získala buffer, bylo možno vyvolat mnoho funkcí s pomocí kombinací kláves, hloubka vibrata byla změněna tak, aby byla kompatibilní s Noisettrackerem 2.0, tempo bylo možno nastavit mezi 32 - 255 BPM (Beats Per Minute - dob za minutu). Objevila se druhá Setup obrazovka a množství dalších vylepšení. To už byl citelný krok vpřed. Ale vývoj se nezastavil, následovaly verze 1.1B a 2.1A. Verze 2.2A vypadá celkem k světu, člověk se s ní domluví poměrně snadno, má-li nějaké zkušenosti s jinými trackery.

Zaměříme se teď ale na neobvyklé nebo méně obvyklé funkce programu. Některé z nich sice už najdete i v nižších verzích Protrackeru, za zmínku však přece jen stojí.

### Hlavní obrazovka

Je příjemné, že do většiny číselných gadgetů

se po kliknutí myši dá zasahovat z klávesnice.

Gadget Clear se Vás zeptá, co chcete vymazat: zda vše, song, nebo sample.

Tempo se nastavuje šipkami v rozmezí 32 - 255 BPM, je-li v Setupu nastaveno CIA časování. Nastavení se upraví vždy, když je v songu použit příkaz F.

Finetune umožňuje doladění samplu bez jeho přepočítání v rozsahu od 414.4 Hz (-7) do 455.2 Hz (6).

### Disk op. 1

Free ukáže volný prostor na disku, a to v desítkové nebo šestnáctkové soustavě - podle nastavení v Setupu.

Pack určuje, zda se soubor uloží na disk ve zkomprimované podobě. Použije se algoritmus Power Packeru a za název souboru se přidá ".pp". Pozor! Tento algoritmus není ideální pro komprimaci samplů ani songů. Může se stát, že po zpětné dekomprimaci souboru získáte úplně jinou skladbu, než jste komprimovali. Nestává se to však vždy a není to chyba Protrackeru.

Dir-browse (kolečko) vám umožní vybrat jednu z přednastavených cest. Pokud na tento gadget kliknete při současném stisku pravého tlačítka myši, vypíše všechny cesty do okna výběru souborů.

### Disk op.2

Sem se dostanete, když na předešlé obrazovce kliknete gadget "2".

Můžete zde ukládat a nahrávat patterny nebo dokonce jednotlivé stopy. Klobouk dolů.

Za pomoci gadgetu Mode vyberete, zda se uloží aktivní stopa nebo pattern, anebo obsah Copy bufferu.

### Plist

Zde najdete klasický trackerový presetlist - seznam použitelných samplů. Tento seznam se dá vytvářet a upravovat pomocí Preset editoru, dostupného z hlavní obrazovky.

Přidrže Shift a stiskněte nějaké písmeno, v seznamu se posunete na první položku jím začínající.

Nebo zkuste držet pravé tlačítko myši a kliknout gadget T nebo B - posunete se v seznamu o písmeno vpřed nebo vzad.

Jsou zde dva Exit gadgety. Autor je tu nechal z lenosti, jak sám přiznává, protože nevěděl, co by dal místo jednoho z nich.

Protracker má také poměrně příjemný editor samplů. Vstoupíte do něj pomocí gadgetu Sampler na hlavní obrazovce. Můžete zde provádět nejen běžné úpravy, jako jsou Cut, Copy, Paste, ale také třeba Resample (přeladění přepočítáním - vždy snižuje kvalitu zvuku) nebo upravit průběh hlasitosti samplu. A máte-li připojen audio digitizér, můžete si navzorkovat vlastní sample.

### Setup

Setup vám otevírá cestu ke dvěma obrazovkám, na nichž můžete upravovat různé parametry Protrackeru. Nastavenou konfiguraci lze uložit na disk pomocí Save config. Máte možnost uložit si až 256 různých konfigurací.

Na první Setup obrazovce najdete mimo jiné tabulku Multi, ve které je určení návaznosti stop při ví-

cehlasém nahrávání. Je zde možno spustit jeden z osmi definovatelných CLI příkazů, nastavit barvy, key repeat, zapnout a vypnout audio filtr, aktivovat MIDI (pouze pro vstup) atd. Tabulka Split vám pomůže rozdělit klávesnici až na čtyři zóny, z nichž každá hraje jiným samplem a v jiné transpozici.

Na druhé Setup obrazovce je například zajímavá funkce Count in (odpočet před nahráváním), která v této verzi ještě není implementována. Že se autor nestydí...

Kromě ní se zde však najde i přepínač, který vám umožní mít až sto patternů, nebo funkci DMA wait, která vám umožní Protracker používat i na rychlých Amigách (na A3000 - 25MHz je třeba ji nastavit zhruba na 900).

### Edit

Zde najdete tři obrazovky, na kterých můžete transponovat stopy a patterny, nastavovat parametry metronomu, provádět operace se sample - např. počítat efekty nebo akordy (to je také příjemná změna oproti předešlým verzím).

### Position editor

Je velmi jednoduchý, nicméně vám usnadní práci se zadáváním čísel patternů pro jednotlivé pozice v songu. Aktivujete jej, když na hlavní obrazovce kliknete gadget Pos (v levém horním rohu).

### Efekty a příkazy

Jako snad všechny pořádné trackery i Protracker umožňuje ovládat přehrávání pomocí příkazů a efektů s parametry. Následuje jejich přehled:

0 - Žádný efekt/Arpeggio  
 1 - Portamento nahoru  
 2 - Portamento dolů  
 3 - Portamento k cílovému tónu  
 4 - Vibrato  
 5 - jako 3 + postupná změna hlasitosti  
 6 - jako 4 + postupná změna hlasitosti  
 7 - Tremolo (pulsující hlasitost)  
 8 - Nepoužito  
 9 - Offset samplu (parametr udává první dvě cifry čtyřmístného čísla bytu, od kterého se sampl začne hrát)  
 A - Postupná změna hlasitosti  
 B - Skok na pozici v songu  
 C - Nastavení hlasitosti stopy  
 D - Konec patternu (případný parametr určuje řádek, od kterého se začne hrát příští pattern)  
 E - Různé (viz dále)  
 F - Tempo (parametr 00 znamená zastavení přehrávání)  
 E - příkazy  
 E0- Audio filtr zapnout, vypnout  
 E1- Jednorázová jemná změna frekvence nahoru (použijete-li stejný sampl ve dvou kanálech a jeden z kanálů mírně "uladíte", získáte chorus)  
 E2- Jednorázová jemná změna frekvence dolů  
 E3- Glissando zapnout, vypnout  
 (je-li zapnuto, portamento k cílovému tónu nebude plynulé, ale po půltónech)  
 E4- Ovládání křivky vibrata  
 E5- Jemné doladění samplu (parametr 0 až 7 nastaví Finetune 0 až 7, parametr 8 až F nastaví -8 až -1)  
 E6- Smyčka v rámci patternu (parametr 0 určuje začátek smyčky, nenulový

parametr udává její konec a počet opakování)

E7- Ovládání křivky tremola

E8- Nepoužito  
 (autor asi nemá rád osmičku)

E9- Vícenásobné zahrání noty. Při parametru X zopakuje notu každý X-tý časovací impuls až do dosažení další řádky patternu.

EA- Jednorázové jemné zvýšení hlasitosti.

EB- Jednorázové jemné snížení hlasitosti.

EC- "Ufíznutí" noty. Hraný sampl zmlkne při časovacím impulsu určeném parametrem.

ED- Zpoždění začátku hraní samplu o daný počet časovacích impulsů

EE- Zpoždění hraní patternu o počet řádek určený parametrem

EF- Inverze smyčky samplu. Parametr udává rychlost. Funguje pouze s krátkými smyčkami. Tuto funkci chce autor do budoucna zrušit, protože kazí samplu.

Dá se říci, že Protracker je slušný, poměrně komfortní program, se kterým se dá dosáhnout dobrých výsledků.

Funguje dost spolehlivě i pro seriózní práci.

Za celou dobu testování se ani jednou nezhroutil. Dá se z něj i odskočit pomocí klávesy s vlnovkou, přičemž nepřestane hrát a vytvoří prázdnou obrazovku, která, jakmile se dostane do popředí, opět se změní v protrackerovou.

Pokud bylo v článku opomenuto něco, co zajímá zrovna vás, nezužefte, neboť podrobný popis všech funkcí Protrackeru 2.2 najdete v souboru Pt.help.txt společně s programem na disketě.

-jbk-

## To nejlepší z PD FISH tentokrát

### Hudební utility

Mnoho úspěchů při komponování hodby přeje redakce.

Ano, hodný strýček Fred Fish při vytváření své populární kolekce PD disků nezapomněl ani na nás, kteří si hrajeme se zvukovým výstupem Amigy.

AmigaLibDisky obsahují spoustu užitečných utilit, zdrojových kódů a příkladů, které se dají rozumně využít při vytváření i používání hudebního software.

#### Fish#6

Název: scales

Popis: Návod, jak vyrazit z ROM čtyřkanálový zvuk. Používá jednoduchou "sawtooth" vlnu bez amplitudové či frekvenční modulace. Taktiž obsahuje dokumentaci k Audio.device.

Autor: Steven A. Benett

#### Fish#14

Název: beep

Popis: Zdrojový kód k funkci generující pípnutí podobné Ctrl-G u terminálu VT100.

Autor: Samuel Dicker  
 (c) Commodore Amiga

#### Fish#43

Název: InstIFF

Popis: Program pro konverzi samplů z Instrument dealer demo disků do formátu FORM 8SVX.

Autor: Bobby Deen

#### Fish#50

Název: PerfectSound

Popis: Demoverze PerfectSoundu, editor pro zvuky a samplu.

Autor: Anthony Wood

#### Fish#55

Název: SoundExample

Popis: Příklad použití double buffered zvuku pro Manx C.

Autor: Jim Goodnow

#### Fish#58

Název: SmusPlayers

Popis: Dva přehrávače SMUS souborů. Bez zdrojového kódu.

Autor: John Hodgson

#### Fish#64

Název: Disk#\_64

Popis: Zde najdete dokumentace, popisy a příklady použití některých IFF formátů.

Autor: ?

#### Fish#82

Název: DX-Synth

Popis: Program pro archivaci a přenos hlasových parametrů pro syntetizátory řady Yamaha DX. Bez zdrojového kódu.

Autor: Jack Deckard

#### Fish#82

Název: Panl

Popis: Univerzální MIDI patch, panel umožňující posílat MIDI parametrické informace jakémukoli MIDI zařízení, které je schopno je akceptovat. Verze 1.2. Bez zdrojového kódu.

Autor: David Weinbach



### **Fish#94**

Název: AudioTools  
Popis: Demo programy k článku Roba Pecka z Amiga Worldu o přístupu k Audio.device.  
Autor: Rob Peck

### **Fish#101**

Název: Midi  
Popis: MIDI.library a utility pro její využití, například Hex transmit, MIDI monitor...  
Autor: Bill Barton



Itakovéto obrázky je možno najít na BiBieSkách

### **Fish#121**

Název: Stairs  
Popis: Program napsaný v Amiga Basicu, který i ne-jednomu muzikantovi dokáže, že ani jeho sluch není dokonalý.  
Autor: Gary Cuba

### **Fish#137**

Název: Muncho  
Popis: Nedokonalý program, která zahraje sampl vždy při vložení či vyndání diskety.  
Autor: Andrew Werth

### **Fish#145**

Název: Tab  
Popis: Program pro zápis a přehrávání tabulatur pro banjo a kytaru. Bez zdrojového kódu.  
Autor: Jeff deRienzo

### **Fish#149**

Název: AnimalSounds  
Popis: Samplý hlasů zvířat spolu s jednoduchým přehrávačem.  
Autor: The Trumor

### **Fish#167**

Název: DSM  
Popis: Demo verze programu Dynamic Sound Machine. Zakázána funkce Save.Program vytváří z jakýchkoliv IFF zvuků spustitelný soubor.  
Autor: Foster Hall

### **Fish#167**

Název: Smus3.6a  
Popis: Rozšířená verze jednoho ze SMUS přehrávačů z disku č. 58.  
Autor: John Hodgson

### **Fish#167**

Název: Sounddemos  
Popis: Čtyři spustitelné hudební kompozice.  
Autor: Foster Hall

### **Fish#182**

Název: Sam  
Popis: Přehrávač IFF zvuků. Z CLI se mu dají poslat parametry. Na disku je spolu se třemi zajímavými samplý.  
Autor: Nic Wilson

### **Fish#185**

Název: Disk#\_185  
Popis: Další data a příklady, týkající se IFF formátu.  
Autor: ?

### **Fish#199**

Název: MIDIssoft  
Popis: Program pro přenos samplů mezi Amigou a Rolandem S-220. Verze 1.0 bez zdrojového kódu.  
Autor: Dieter Bruns

### **Fish#203**

Název: Examples  
Popis: Zdrojové kódy a demo programy, které mimo jiné obsahují náhra-

du oficiálního Audio.device a popis formátu SAMP.  
Autor: Jim Fiore & Jeff Glatt

### **Fish#217**

Název: InstallBeep  
Popis: Místo zablesknutí obrazovky nainstaluje IFF 8SVX. Na disku je také několik samplů. Bez zdrojového kódu.  
Autor: Tim Friest & Don Withey

### **Fish#217**

Název: SonixPeek  
Popis: Utilita určená k výpisu instrumentů použitých v Sonixovských skladbách.  
Autor: Eddy Carroll

### **Fish#227**

Název: MidiLib  
Popis: Knihovna pro sdílení sériového portu MIDI aplikacemi. MIDI utility přiloženy. Verze 2.0, update k disku č. 101. Značně rychlejší. Bez zdrojového kódu.  
Autor: Bill Barton

### **Fish#228**

Název: Glib  
Popis: Kartotéka a editor pro TX81Z, DX100, DEP5, DW8000 a K-5.  
Autor: Tim Thompson & Steve Falco & Alan Bland

### **Fish#255**

Název: RolandD110  
Popis: Program pro přenos samplů mezi Amigou a D-110. Bez zdrojového kódu.  
Autor: Dieter Bruns

### **Fish#255**

Název: RolandS220

Popis: Program pro přenos samplů mezi Amigou a S-220. Verze 2.0 - update k MIDIsoftu z disku č. 199. Bez zdrojového kódu.

Autor: Dieter Bruns

#### **Fish#258**

Název: STReplay  
Popis: Sdílená knihovna pro přehrávání ST modulů i z vyšších programovacích jazyků.

Autor: Oliver Wagner

#### **Fish#274**

Název: KeyBiz  
Popis: Přihloupý program, která vám nainstaluje živou myš kamsi do počítače. Nevím to jistě, ale nejspíš do klávesnice.

Autor: Mark Schretlen

#### **Fish#300**

Název: SuperEcho  
Popis: Realtime efekty pro PerfectSound. Bez zdrojového kódu.

Autor: Kevin Kelm

#### **Fish#302**

Název: DiskTalk  
Popis: Podobně jako Muncho z disku č. 137 hraje IFF samplu při vložení či vyndání diskety. Bez zdrojového kódu.

Autor: Nico Francois

#### **Fish#307**

Název: MIDI Sample Wrench demo  
Popis: Profesionální editace samplů pro vlastníky MIDI samplerů. Bez zdrojového kódu.

Autor: Jeff Glatt

#### **Fish#323**

Název: CZEd  
Popis: Kompletní MIDI balík pro použití se všemi

Casio CZ syntezátory. Bez zdrojového kódu.

Autor: Oliver Wagner

#### **Fish#323**

Název: LinkSound  
Popis: Dva příklady funkcí k přilinkování do vašich programů, za jejichž pomoci můžete přehrát sampl.

Autor: Dieter Bruns

#### **Fish#332**

Název: K1\_Editor  
Popis: Editor pro Kawai K-1. Shareware.

Autor: Michael Balzer

#### **Fish#335**

Název: SeeHear  
Popis: Spektrograf pro samplu.

Autor: Daniel T. Johnson

#### **Fish#348**

Název: SAMP  
Popis: Příklady obsluhy IFF SAMP formátu (16bitové samplu) a jeho převodu do IFF 8SVX.

Autor: Dissidents Software

#### **Fish#363**

Název: RandSam  
Popis: Hraje náhodné samplu v náhodném čase, náhodnou hlasitostí, v náhodném cyklu a trochu náhodné periodě. Opravdu upoutá pozornost uživatele, zvláště pak, má-li zapojené stereo hodně nahlas. Píše si třeba ve svém oblíbeném textovém editoru, když tu na něj náhle zařve lev... Samplu přiloženy.

Autor: Steven Lagerweij

#### **Fish#363**

Název: SampleScanner

Popis: Prohledává sektory disku a bere si z nich samplu.

Autor: Steven Lagerweij

#### **Fish#393**

Název: ILBMLib  
Popis: Sdílená ILBM knihovna pro čtení a zápis IFF souborů. Částečný update pro verzi z disku č. 348.

Autor: Jeff Glatt & Dissidents Software

#### **Fish#403**

Název: KawaiEditor  
Popis: Pro K-4. Shareware. Bez zdrojového kódu.

Autor: Jan Saucke

#### **Fish#412**

Název: SuperPlay  
Popis: Přehrávač zvuků. Přehrává i nesamplové soubory. Umí náhodně vybírat z dávkového souboru.

Autor: Jonathan Potter

#### **Fish#416**

Název: SoundEditor  
Popis: Malý a rychlý editor (SVX stereo samplů). Verze 98 - update k V.80 z disku č. 355. Bez zdrojového kódu.

Autor: Howard Dortch, Mike Coriell & Matt Gerald

#### **Fish#435**

Název: DeluxeBeep  
Popis: Další náhrada Intuition DisplayBeep funkce.

Autor: Jan van den Baart

#### **Fish#439**

Název: DeluxeChanger  
Popis: Dělá z binárního souboru data pro Basic, C

nebo Assembler. S jeho pomocí můžete připojit ke svému programu například sampl.

Autor: Andreas Ropke

#### **Fish#449**

Název: WonderSound  
Popis: Generuje zvuky mícháním vyšších harmonických frekvencí a umožňuje určovat obálku. Bez zdrojového kódu.

Autor: Jeff Rey Harrington

#### **Fish#472**

Název: IFFBeep  
Popis: Další utilita, instalující sampl místo zablesknutí při vložení či vyjmutí diskety. Má interaktivní ovládací panel. Bez zdrojového kódu.

Autor: Paul Wilkinson

#### **Fish#478**

Název: MP  
Popis: Malá utilita pro posílání dat mezi Amigou a MIDI zařízení.

Autor: Daniel J. Barrett

#### **Fish#481**

Název: TLPatch  
Popis: Utilita pro korekce Translator.library.

Autor: Richard Sheppard

#### **Fish#483**

Název: MED  
Popis: Tracker. Verze 3.10. Bez zdrojového kódu.

Autor: Teijo Kinnunen

#### **Fish#486**

Název: SoundEd  
Popis: Demoverze 8SVX editačního a digitalizačního balíku. Bez zdrojového kódu.

Autor: Howard Dortch & Mike Coriell

### **Fish#488**

Název: MidiTools

Popis: Soubor utilit pro uživatele MIDI syst.mů. Update k disku č. 159. Obsahuje tři nové programy. Kompatibilní s OS2.0. Bez zdrojového kódu.

Autor: Jack Deckard

### **Fish#514**

Název: S220to8SVX

Popis: Konverze samplů z Rolanda S-220 do formátu IFF 8SVX.

Popis: Přehrávač a ukázkové songy napsané v OctaMEDu. Bez zdrojového kódu.

Autor: Amiganuts United

### **Fish#537**

Název: SMUSMIDI

Popis: Převádí SMUS do standardních MIDI souborů.

Autor: Thomas E. Janzen

### **Fish#428 a 538**

vých zvuků. Bez zdrojového kódu.

Autor: Richard Horne

### **Fish#563**

Název: M2Midi

Popis: Interface mezi Modulu2 a MIDI.library Billa Bartona.

Autor: Jorgen Zimmermann

### **Fish#563**

Název: MidiKeyboard

Popis: Pomocí myši

Popis: Demoverze 1.36b. Bez zdrojového kódu.

Autor: Carsten Schlote

### **Fish#579**

Název: OctaMED

Popis: Verze 1.00b Demo pro verzi 2.0. Bez zdrojového kódu.

Autor: Teijo Kinnunen & Amiganuts United

### **Fish#586**

Název: Opus8

Popis: Konverze osmi-bitových zvuků z Macintoshe do formátu 8SVX.

Autor: John A. Safranek

### **Fish#598**

Název: DX100

Popis: Editor a archivátor zvuků pro Yamaha DX100, DX21 a DX27.

Autor: James M. Smith

### **Fish#598**

Název: FB-01

Popis: Pohodlný editor a archivátor parametrů pro Yamaha FB-01.

Autor: James M. Smith

### **Fish#598**

Název: TX81Z

Popis: Pro Yamaha TX81Z a DX11.

Autor: James M. Smith

### **Fish#600**

Název: Multi\_Player

Popis: Přehrává spoustu druhů trackerových modulů včetně powerpackovaných s několika vzorovými moduly. Bez zdrojového kódu.

Autor: Thomas Landsburg

### **Fish#604**

Název: MIDISTuff



Obrázek PPaintu

Autor: Dieter Bruns

### **Fish#515**

Název: D110edDemo

Popis: Demoverze editoru pro Roland D-110.

Autor: Dieter Bruns

### **Fish#521**

Název: K1

Popis: Bankloader a Patch editor pro Kawai K1-II.

Autor: Andreas Jung

### **Fish#533**

Název: OctaMEDDemo

Název: BCBMusic

Popis: Několik spustitelných songů.

Autor: Brian C. Berg

### **Fish#543**

Název: AudioScope

Popis: Realtime spektrální analyzátor vhodný pro rychlé Amigy. Bez zdrojového kódu.

Autor: Richard Horne

### **Fish#543**

Název: Spectrogram

Popis: Program pro výpočet Hires barevných spektrogramů osmibito-

nebo klávesnice můžete hrát na externím MIDI zařízení. Vyžaduje MIDI.library 2.0 nebo vyšší od Billa Bartona. Bez zdrojového kódu.

Autor: Jorgen Zimmermann

### **Fish#566**

Název: AM

Popis: Algoritmický MIDI music generátor pro OS2.0 a Bartonovu MIDI.library.

Autor: Michael Balzer

### **Fish#569**

Název: SonicArranger



Popis: Osm utilit, který mohou běžet současně. Bez zdrojového kódu.

Autor: Bill Barton & Carl Loesch

#### **Fish#606**

Název: Algorithms

Popis: Algoritmický kompoziční program, hraje přes MIDI. Jednoduchá, ale pěkná obrazovka. Umí hrát 330 not za sekundu na Motorola-68000 / 7MHz. Ukládá std. MIDI soubory. Obsahuje příklady.

Autor: Thomas E. Janzen

#### **Fish#621**

Název: Multiplayer

Popis: Další přehrávač skoro dvaceti druhů modulů. Umožňuje batch hraní. Funguje pod OS1.3 i 2.0. Registrovaná verze má AREXX port. Shareware. Bez zdrojového kódu.

Autor: Bryan Ford

#### **Fish#631**

Název: KeyBang

Popis: Přihloupý fish, který zabaví vaše nezbedné dítě, přičemž ochrání váš počítač před jeho hravostí.

Autor: Mike Stark

#### **Fish#646**

Název: SoundZAP

Popis: Konverze mnoha formátů samplů do IFF, 8SVX nebo RAW formátu.

Autor: Michael Cramer

#### **Fish#647**

Název: PrintDump

Popis: Program pro prohlížení a tisk Yamaha 32 voice bulk dump souborů.

Autor: Chuck Brand

#### **Fish#647**

Název: VcEd

Popis: Voice a tone editor pro čtyřoperátorové Yamahy. Bez zdrojového kódu.

Autor: Chuck Brand

#### **Fish#647**

Název: YamEx

Popis: Archivátor System Exclusive a Voice parametrů pro všechny čtyřoperátorové Yamahy. Bez zdrojového kódu.

Autor: Chuck Brand

#### **Fish#653**

Název: MidiDiag

Popis: Zobrazuje přijatá MIDI data a zjištěné funkce. Bez zdrojového kódu.

Autor: Michael Dosa

#### **Fish#654**

Název: DSound

Popis: Přehrává 8SVX přímo z hard disku. Podporuje i stereo samplů. Mono samplů může hrát v levém i pravém kanále.

Autor: Dave Schreiber

#### **Fish#657**

Název: K4Editor

Popis: Demoverze soundeditoru pro Kawai K4. Shareware. Bez zdrojového kódu.

Autor: Martin Stengle & Bernd Jessel

#### **Fish#660**

Název: VMB

Popis: Demoverze Video Music Boxu. Pomáhá při vytváření multimedialního hudebního pozadí (aniž by byly potřebné znalosti o teorii kompozice). Generuje sekvence v mnoha běžných hudebních stylech pomocí předdefinovaných akordických

postupů a doprovodných patternů. Přehrává přes MIDI nebo interní zvukové výstupy. Ukládá skladby ve formátu SMUS nebo jako std. MIDI soubory.

Autor: David Strohbeen

#### **Fish#666**

Název: Spectroscope

Popis: Realtime frekvenční analyzátor pro audiodigitizéry kompatibilní s PerfectSound2.

Autor: Christian Stiens

#### **Fish#674**

Název: IFFLib

Popis: Snadno použitelná knihovna výkonných rutin pro obsluhu IFF souborů (hlavně ILBM, ANIM a 8SVX). Verze 22.2 - update k disku č. 301. Bez zdrojového kódu, ale s příklady použití.

Autor: Christian A. Weber

#### **Fish#687**

Název: PowerPlayer

Popis: Mocný a přátelský přehrávač skoro všech formátů modulů, včetně powerpackovaných. Má vlastní účinný LHa pakovač. Potřebuje Powerpacker.library a Reqtools.library, které jsou přiloženy. Vzorové moduly na disku najdete také. Freeware. Bez zdrojového kódu.

Autor: Stephan Fuhrmann

#### **Fish#688**

Název: OctaMEDPlayer

Popis: Obslouží Sng+samples, MMD0, MMD1 a multimoduly. Pracuje pod OS1.3 i 2.0. Bez zdrojového kódu.

Autor: Teijo Kinnunen & Amiganuts United -jbc-

## **IMPRESSUM**

### **Amiga News 1/94**

#### **Šéfredaktor**

Antonín Zdeborský  
(zdeant)

#### **Redaktoři**

Petr Michalík (pem)  
Pavel Michalík (pm)  
Radek Dušek (raduz)  
Tomáš Lebr (ttl)  
Martin Franěk (muf)  
Vendelín Tůma (vt)  
Jan Bedřich Krejčí (jbc)  
Z archivu redakce (red)

#### **Grafika**

Antonín Zdeborský  
Petr Michalík  
Pavel Michalík

#### **Korektura textu**

Antonín Zdeborský  
Michaela Peterková

#### **Layout**

Pavel Michalík  
Petr Michalík  
Antonín Zdeborský

#### **Náklad**

2000 výtisků

#### **Doporučená prodejní cena 29 Kč**

#### **Vydavatel**

(c) 1994 AMIGA Info

#### **Adresa redakce**

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

#### **"Obchodní" adresa**

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

## Virus Checker 6.33

Tento antivirový program je možné spustit z CLI nebo z Workbenche. Jestliže chcete instalovat Virus Checker (dále jen VC) pod systémem 1.3, je lepší zařadit VC do startup-sequence. Pak už se o nic nemusíte starat.

Pod systémem 2.0 je instalace značně jednodušší. Jediná věc, kterou musíte udělat, je ta, že přkopírujete ikonu VC do draweru WBStartup a pak bude program automaticky nahrán a spuštěn pokaždé, když se nahraje Workbench.

Jestliže VC spouštíte z CLI, pak syntax příkazu vypadá takto:

**Virus\_Checker [-l###] [-t###] [-w###] [-b] [-q] [-i] [-n] [-m] [dirname]**

Význam jednotlivých parametrů:

-l### oznámí VC, jak daleko od levého horního rohu obrazovky má být otevřeno okno VC.

-t### oznámí VC, jak daleko od horního okraje obrazovky má být otevřeno okno VC.

-w### oznámí VC, jak velké okno se má otevřít. Rozsah velikosti okna je od 200 do 386 pixelů. Pokud zadáte jinou hodnotu, je ignorována.

-b při spuštění se okno VC přesune za všechny otevřené okna.

-n neotevře se okno VC; je kontrolována paměť a každý vložený disk, ale program je možné ovládat pouze přes ARexx.

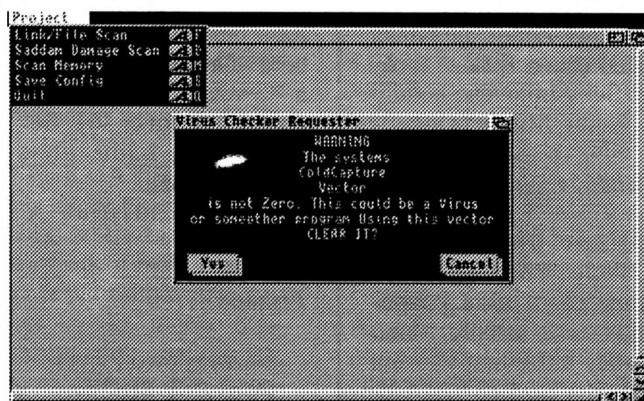
-q oznámí VC, že před ukončením práce má být zkontrolována celá paměť, soubory, diskety. Pokud chcete také zkontrolovat hard disk např. DH0: partition a pak ukončit práci,

napišete následující: "Virus\_Checker -q dh0:". Takto napsaný příkaz způsobí, že je překontrolována paměť, diskety, soubory, dh0: a pak se VC ukončí.

-i nezobrazí se requestr VC i přesto, že se v disketové jednotce nachází disketa, u které VC nemůže načíst bootblok.

-m je kontrolován soubor s:startup-sequence, jestli v něm nebyla provedena nějaká změna. Některé viry totiž startup-sequenci mění. Tato funkce však pracuje pouze pod verzí WB2.0 a vyšší verzí.

dimame - zde zadáváte název direktoráře/souboru,



Menu Virus Checkeru a varovná hlášení

kteří má být zkontrolován, zda neobsahuje link virus. VC umožňuje používat rozhraní ARexx. Pod OS 2.0 je dokonce možné používat tzv. HotKeys.

Pokud VC zjistí při vložení diskety, že nezná bootblok, oznámí vám to na obrazovce a vy si můžete vybrat z několika možností např. zobrazit bootblok na obrazovce, zapsat bootblok do config souboru nebo jednoduše bootblok přeskočit (jste-li si jistí, že vám nemůže uškodit).

Program přestává být aktivní, jestliže zvolíte funkce Quit nebo resetujete počítač.

-vt-

## Zero Virus III 1.20

I přesto, že je tento program takový "antivirový dědeček", řadí se stále ve své kategorii mezi nejlepší. Proto nebude na škodu, když se o něm krátce zmíním. Jeho autorem je Jonathann Potter, který se stále intenzivně zabývá výzkumem virů.

ZeroVirus III obsahuje funkce pro práci se soubory a s bootbloky. Po spuštění programu se na obrazovce objeví čtyři gadgety, pomocí kterých zvolíte poža-

Volba Files otevře obrazovku, ve které můžete kontrolovat, zda se na vašich disketách nenachází linkový virus.

Menu Files obsahuje tři funkce:

Check Files prohlédne, zda zvolený soubor neobsahuje linkový virus.

Catalogue Files ukládá soubory v určeném adresáři do tzv. katalogového souboru.

Check Catalogue, prohlédne všechny soubory, které jsou v zadaném katalogovém souboru, zda v nich není linkový virus.

Volba Brain Files umožňuje editaci aktuálního souboru BrainFile, ve kterém jsou uloženy všechny bootbloky, které ZeroVirus rozpozná.

Menu Brain Files obsahuje následující volby: New, Load, Save, Edit, Move a Main Menu. Myslím, že první tři volby není nutné popisovat.

Volba Edit obsahuje podmenu pro editaci BrainFile v paměti a volba Move obsahuje rovněž podmenu pro ovládání pohybu mezi jednotlivými položkami BrainFile.

Main Menu způsobí návrat do hlavního menu.

Po kliknutí na gadget Leave se objeví dotaz, zda chcete použít Iconify (program dále pracuje v paměti a kontroluje každý vložený disk a hodnotu šesti systémových vektorů), nebo zda chcete úplně ukončit program (Quit).-vt-



## LZ Power Utilities

Autoři: Karim Benaddi  
& Davide Pasca  
Verze: 1.0  
Typ: shareware

Co to jsou Lz Power Utilities?

Je to sada utilit podobná doprovodným utilitám PowerPackeru. Autoři nemají tento cruncher příliš v oblibě a proto vytvořili sadu utilit, která umožňuje používat LHA archivy (archivy programu LHA nebo LZ) jako normální soubory. LZ je sice především archivační program, ale hodí se i pro tento účel. Nefragmentuje paměť při dekomprimaci, protože pouze vytváří komprimované archivy. Navíc poskytuje velmi účinnou kompresi. Velmi rychlý je též dekompresní LHA algoritmus. A LZ soubory jsou "pure". Toto vše byly důvody, které autoři přiměly k vytvoření utilit Lz Power Utilities. Je to celkem pět různých utilit, které umožňují z LZ archivů spouštět programy, zobrazovat textové soubory a obrázky a přehrávat zvukové soubory. Jedná se o následující utility: Název Velikost (v bytech) lzexe 6680 lzopr 6552 lzplay 6592 lzshow 6592 lztype 6708

Utilita Lzexe Tato utilita umožňuje spouštět programy uložené v archivech. Máte-li například v adresáři "SYS:" archiv "AVAIL.LHA" obsahující příkaz "Avail", můžete ho vyvolat tímto příkazem: LZEXE SYS:AVAIL Pokud by archiv byl v jiném adresáři, musíte zadat i název archivu, např. LZEXE DF0:ARCHI-

VES/AVAIL pokud by archiv byl umístěn v adresáři "DF0:ARCHIVES". A co se stane? Účinek příkazu je stejný, jako když vyvoláte příkaz "Avail". Operace je sice poněkud pomalejší (dekomprimace přece jen nějakou dobu trvá), ale vyvolaný příkaz je uložen v archivu, kde zabírá podstatně méně místa a příkaz nijak nefragmentuje paměť. Syntaxe příkazu Lzexe je jednoduchá: Lzexe archiv nebo Lzexe archiv říkaz Stejný formát mají i ostatní utility sady Lz Power Utilities. První formát se používá, když archiv má stejný název jako soubor, který chcete spustit a který je v archivu uložen. To ovšem nemusí být splněno vždy - pak musíte použít druhý formát. Budete-li mít například všechny příklady v archivu "UTILITIES.LHA", můžete příkaz "Avail" vyvolat takto: LZEXE DF0:ARCHIVES/UTILITIES AVAIL Výsledek bude stejný, jak když použijete příkaz "Avail". Příkaz Lzexe můžete použít pro volání libovolného spustitelného programu. Je ho například možné použít i ve startup-sequenci: LZEXE C:UTILITIES echo "Workbench disk release 1.3" LZEXE C:UTILITIES echo " " LZEXE C:UTILITIES setclock 1 LZEXE C:UTILITIES addbuffers df0: 10 LZEXE C:UTILITIES FF NIL -0 LZEXE nil: -RAM L:HANDLERS shell-seg LZEXE C:UTILITIES resident CLI ram:shell-seg system pure add LZEXE C:UTILITIES delete ram:shell-seg Jestliže všechny příkazy budete mít uloženy v adresáři "C:" v archivu "UTILITIES.LHA", bude startup-sequence normálně fungovat, na disku ovšem budete mít podstatně více prostoru. Pro Amigy s MC 68000 to ovšem znamená určité zpomalení, ale pro Amigy s rychlejšími procesory je LHA dekomprese téměř okamžitá. Příkaz Lzexe může mít ještě jeden formát: Lzexe [-RAM] archiv

Volba "-RAM" (nebo "-ram") v příkazu Lzexe je volitelná. Pokud ji zadáte, bude v RAM-disku "RAM:" vytvořen zadaný

Například příkaz LZEXE -RAM L:HANDLERS shell-seg vytvoří z archivu "L:HANDLERS" soubor "shell-seg". Je to ekvivalent příkazu LZ X L:HANDLERS.LHA shell-seg RAM: Pomocí Lzexe je to ovšem snazší a rychlejší, protože nemusíte zadávat tolik argumentů. Dekomprimované soubory potřebují při dekomprimaci dvakrát více paměti, než je jejich velikost, protože Lzexe a ostatní utility otevírají v paměti dočasný soubor "POWERTEMP", který obsahuje příslušnou část dekomprimovaného archivu. Tento soubor sice paměť zabírá, ale po dekomprimaci je z ní odstraněn a paměť zcela uvolní. Utilita Lztype Tato utilita umožňuje vypisovat archivované textové soubory. Máte-li například v adresáři "SYS:DOCS" archiv "POWERDOC.LHA" obsahující soubor "POWERDOC.TXT", můžete tento soubor vypsat příkazem LZTYPE SYS:DOCS/POWERDOC Jestliže soubor má jiný název než archiv (nebo není opatřen příponou ".TXT"), musíte užít takovýto příkaz

LZTYPE SYS:DOCS/DOCS POWERDOC.TXT (Soubor

je v archivu "SYS:DOCS/DOCS.LHA". Musíte zadat i příponu ".TXT"). Příkaz Lztype funguje podobně jako příkaz Type. Výpis lze pozastavit stiskem mezerníku a obnovit klávesou Del. Chcete-li výstup přerušit, stisknete kombinaci Ctrl + "C". Z jednoho archivu lze najednou načíst i několik souborů příkazem formátu Lztype archiv

1  
2 ...

Konkrétně to může vypadat například takto: L Z T Y P E SYS:DOCS/DOCS POWERDOC.TXT MYMANUAL.DOC DONALDDUCK.MSG Kombinace Ctrl + "C" v tomto případě zastaví výpis jednoho souboru a příkaz začne vypisovat následující soubor. Utilita Lzplay Tato utilita funguje jen ve spolupráci s utilitou MPLAY, kterou musíte mít v adresáři "C:". Příkaz Lzplay nahraje utilitu MPLAY a přehraje modul uložený v archivu. Utilita MPLAY byla použita, protože umožňuje přehrávat zvukové moduly různých formátů (moduly SoundTrackeru, NoiseTrackeru a Startrekkeru, ProTrackeru a také moduly MEDu, OKTALYZERu a FUTURESOUNDu). Má-li modul předponu "MOD." a stejný název jako archiv, lze ho vyvolat příkazem Lzplay archiv například příkaz LZPLAY SYS:SAM přehraje modul "MOD.SAM" z archivu "SAM.LHA". Pokud má modul jinou předponu nebo se jmenuje jinak než archiv, musíte zadat v příkazu jak název archivu, tak souboru. To znamená, že příkaz L Z P L A Y SYS:MODS/MYMODU



LES BACK.OKT začne přehrávat (8 hlasy) modul "BACK.OKT" z archivu "SYS:MODS/MYMODU LES".

Přehrávání modulu lze zastavit stiskem levého tlačítka myši.

Pro dekomprimaci modulů příkaz Lzplay používá Fast paměť, takže nezabírá Chip paměť, která je užita pro přehrávání modulů.

### Utilita Lzshow

Tato utilita umožňuje prohlížení obrázků. Stejně jako v případě zvukových modulů používá další utilitu. To je utilita SSHOW, která musí být umístěna v adresáři "C:". Pokud bude mít obrázek stejné jméno jako archiv a příponu ".PIC", lze ho vyvolat takto: LZSHOW

SYS:THUMPER  
Tento příkaz zobrazí obrázek uložený v archivu. Zobrazování ukončíte klávesou ESC. Příkaz nahraje utilitu SSHOW z adresáře "C:", která zobrazí jakýkoli IFF nebo HAM obrázek. Pokud se soubor jmenuje jinak než archiv, nebo nemá příponu ".PIC", musíte zadat jak název archivu, tak název souboru: LZSHOW SYS:PICTURES/COLLECTION NICEGIRL.IFF Bude zobrazen obrázek "NICEGIRL.IFF" z archivu "SYS:PICTURES/COLLECTION-LHA".

### Utilita Lzopr

Tato utilita vykoná příkaz AmigaDOSu na souboru z archivu. Má následující formát: LZOPR příkaz DOSu archiv [soubor...]

Jestliže se soubor jmenuje stejně jako archiv, nemusíte název souboru zadávat. Pokud se název souboru a archivu liší, musíte zadat i soubor.

Distribuce programu Utility Lz Power Utilities jsou shareware - můžete je volně šířit, pokud je však budete používat, zašlete autorům malý poplatek.

## PopInfo

Autor: Jonathan Potter

Verze: 4.0

Typ: freeware

PopInfo je utilita, která zobrazuje informace, jež Workbench 1.3 nezobrazuje - volnou kapacitu disků a disket v mechanikách a volnou kapacitu paměti Chip a Fast RAM.

Workbench 2.xx toto vše již poskytuje, stále ovšem většina uživatelů pracuje s Workbenchem 1.3 - a těm se PopInfo hodí. Tuto utilitu můžete spustit buď ikonou, nebo z CLI. Z CLI (a samozřejmě i Shellu) se volá tímto příkazem:

PopInfo [-xNNN] [-yNNN]

NNN jsou souřadnice.

Argumenty "-x" a "-y" se nastavují souřadnice, na nichž bude zobrazena ikona (je to však vlastně okno) této utility. Budete-li ji například chtít zobrazit v pravém spodním rohu obrazovky Workbenche, užíjte následující příkaz:

PopInfo -x640 -y256

Po spuštění se objeví v levém horním rohu obrazovky Workbenche (pokud jste nezadali jiné souřadnice) nová ikona. Je poměrně malá, což znamená, že nezabere příliš paměti Chip RAM. Můžete ji po obrazovce posouvat jako normální ikony a také ji můžete dvojím stiskem tlačítka myši otevřít. Když ikonu otevřete, objeví se okno obsahující řadu užitečných údajů. Informace

jsou uspořádány do sloupců:

Unit: zde je uveden název paměťového zařízení (např. "DF0:", "DH0:" nebo "VD0:"). Pokud v mechanice není žádná disketa, bude u názvu zařízení zobrazeno hlášení "No disk present in drive". Jestliže do mechaniky vložíte disketu Kickstartu, objeví se hlášení "Kickstart disk". Na defektní disketu bude program reagovat hlášením "Unreadable disk" a po vložení diskety odlišného formátu oznámí "Not a DOS disk".

Bytes: celková kapacita zařízení v bytech (to je obvykle vhodnější údaj než počet sektorů).

Used: celkový počet obsazených bytů zařízení.

Free: zbývající volná kapacita zařízení v bytech.

Ers: celkový počet hardwarových chyb na jednotce zařízení (měla by to být nula).

WPS: indikuje, zda je zařízení zajištěno proti zápisu. Symbol "R/W" (Read/Write) oznamuje, že zařízení může sloužit pro čtení i zápis. Objeví-li se zde "R O" (Read Only), je zařízení zajištěno proti zápisu. Disketu zajistíte ochranným blokem, pevné disky lze zajistit příkazem Lock.

Pod těmito údaji PopInfo zobrazuje ještě další dvě řádky.

V první naleznete údaje o volné kapacitě paměti Chip RAM, Fast RAM a paměti RAM celkem.

Druhá řádka zobrazuje aktuální čas (včetně sekund) a datum. Okno obsahuje vedle gadgetů pro přesun do popředí a do pozadí další gadget.

Pokud tento gadget obsahuje text "POP", pak se okno po deaktivaci

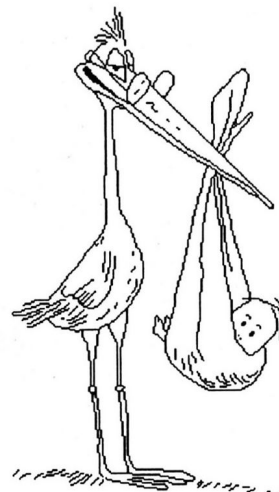
změní v ikonu. To znamená, že stačí stisknout levé tlačítko myši mimo toto okno. Máte-li instalovanou utilitu, která automaticky aktivuje okna (například DMouse), stačí dokonce přemístit ukazatel myši mimo okno.

Jestliže se vám to nelíbí, naklapnete gadget "POP" levým tlačítkem myši. Text gadgetu se změní na "STAY" a okno bude zobrazováno stále. Obsah okna je dynamicky aktualizován a to dokonce i tehdy, když je okno deaktivováno.

PopInfo špatně spolupracuje s některými utilitami pro ikonifikaci oken Intuitionu. Je-li například instalována utilita SmartIcon, PopInfo často zhroutí systém. Čas a datum jsou průběžně aktualizovány, když je okno utility PopInfo otevřeno. Údaje o zařízeních však ne.

Budete-li je chtít aktualizovat, stiskněte nad oknem pravé tlačítko myši. Kromě toho jsou tyto informace automaticky aktualizovány, když je vyměněna disketa.

Utilitu PopInfo, můžete volně šířit, pokud zachováte copyright autora a originální dokumentaci a nebudete-li požadovat příliš vysoký poplatek za distribuci.



## Disketa pro začátečníky

Počet uživatelů Amigy se utěšeně rozrůstá, ale ne každý, kdo si koupí tento počítač, umí pracovat s disketovou jednotkou. Bývalý vlastníci osmibitových počítačů většinou používali k ukládání svých programů kazetový magnetofon (např. u ZX Spectra, Atari 800 nebo 130, Commodore 64). Je jasné, že se k těmto počítačům prodávaly i disketové jednotky, jenomže jejich cena zpravidla převyšovala cenu samotného počítače, takže tento luxus si mohl dovolit málokdo. Ale pak se objevila Amiga a problém byl vyřešen. Ale jak už jsem uvedl na začátku tohoto článku, ne každý umí pracovat s disketou. A právě novopečeným uživatelům tohoto šestnáctibitového počítače chce naše redakce podat pomocnou ruku.

Aby vaše sblížení s počítačem bylo jednodušší, připravili jsme pro vás disketu, která obsahuje užité programy, pomocí kterých se rychleji naučíte pracovat s disketovou jednotkou a lépe pochopíte strukturu diskety. Jestliže o ní budete mít zájem, stačí napsat do naší redakce. Ale nyní již začnu s popisem jednotlivých programů.

První program, o kterém bych se chtěl zmínit, je utilita DirWork. Tento program obsahuje všechny důležité funkce, které jsou nutné pro práci s disketou. Tyto funkce se nacházejí v horní části obrazovky. Pokud vlastníte operační systém 2.0, pak všechny gadgety (pro laika řečeno malé obdelníčky, na které se klikne myší, když chcete použít příslušnou funkci) mají prostorový 3D design.

První linka funkcí vás nemusí příliš zajímat, neboť se zde nacházejí gadgety s příkazy pro tisk (PRINT), vyhledávání textu ve zvoleném souboru (SEARCH), archivace (LhaAr) aj. Tyto funkce nejsou pro začátečníky tak důležité, takže se k nim vrátíme až někdy později.

Dalo by se říci, že celá obrazovka je rozdělena na dvě symetrické části. Jedna část je vždy přidělena tzv. zdrojovému zařízení (SOURCE) a druhá část zařízení, kam chcete označené soubory např. kopírovat (DESTINATION). Program má již nadefinované některé zařízení na gadgetech. Tyto gadgety se nacházejí ve čtvrté lince

který nese pojmenování WORK:) a pak zobrazí obsah této diskety ve spodním okně obrazovky. RAM: je pojmenování pro ramdisk. Do redakce nám přicházejí dopisy, ve kterých se čtenáři ptají, jak ramdisk vyřadit z provozu. Proč si ale dělat takové starosti, když ramdisk (pokud jste ovšem do něj nic nenahráli) má nulovou velikost. Ramdisk je výborné zařízení, neboť se hodí tehdy, když potřebujete kopírovat soubory z jedné diskety na druhou, ale vlastníte pouze jednu disketovou jednotku. Pak postupujete tedy tak, že všechny soubory, které chcete zkopírovat jinam si označíte myší v SOURCE

zařízení, takže nyní se k tomu vrátím. Gadgety DH0: a DH1: označují harddisky a poslední zařízení, které je zobrazené na gadgetech, je SYS:, což je zkratka pro systémový disk. Pod pojmem systémový disk nebo systémová disketa chápeme bootovací disketu, která byla do disketové jednotky vložena jako první po resetu počítače. Z této diskety pak jsou načítány všechny potřebné soubory (ovšem pokud není nastavená jiná cesta pomocí příkazů Assign a Path, které se většinou nacházejí v direktoriu C:). Za SYS: může být považován i partition harddisku, ze kterého se startoval systém počítače.

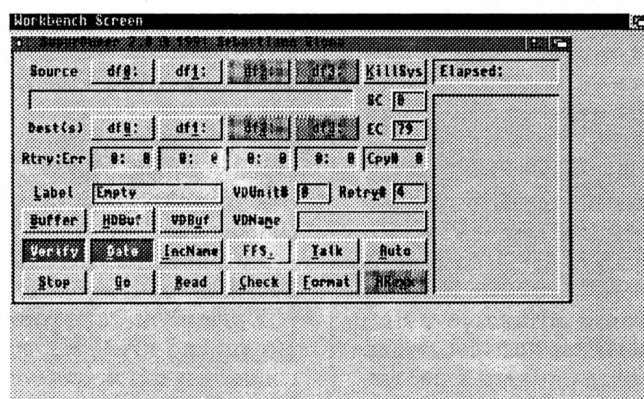
Druhá linka obsahuje gadgety PREFS, PROTE, PLAYS, MAKDI, HXTYP, DELET, MOVE a VMK.

PREFS - volá program Preferences. Pomocí tohoto programu se nastavuje system-configuration (tzn. barvy, typ tiskárny, nastavení tisku, nastavení tvaru ukazatele myši).

PROTE - způsobí, že takto označený soubor je chráněn proti vymazání (zkratka od Protect).

PLAYS - pokud si myší označíte soubor a kliknete na tento gadget, pak je soubor načten do paměti a jedná-li se o sample, pak jeho zvuk uslyšíte ve vašem audio výstupu.

MAKDI - opět se jedná o zkratku příkazu pro práci s disketou, a to o příkaz Makedir. Když bych měl použít přirovnání a disketu bych označil jako skříň, pak příkaz Makedir vytváří v této skříni zásuvky, do kterých je pak možné uklá-



Supper Dupper - Váš užitečný pomocník

horní části obrazovky. Nyní následuje popis jednotlivých zařízení. DF0: je disketová jednotka, která se nachází v počítači, DF1: je označení pro externí disketovou jednotku (k Amize je možné připojit až 3 externí disketové jednotky, takže další označení je DF2: a DF3:). Jestliže myší kliknete na gadget WORK: pak si počítač vyžádá disketu s názvem WORK: (nebo přečte obsah partitionu harddisku,

zařízení, jako DESTINATION si zvolíte RAM: a pak kliknete na gadget COPY u SOURCE zařízení.

Všechny označené soubory se pak zkopírují do ramdisku, odkud je pak můžete překopírovat na vámi zvolenou disketu podobným způsobem, jen s tím rozdílem, že jako SOURCE si zvolíte RAM:. Teď jsem trochu odbočil od mého původního záměru popisovat jednotlivé

dat jednotlivé soubory jako položky. Těmto zásuvkám se říká direktoráře a pokud vytvoříte další direktorář v již existujícím direktoráři pak se tato zásuvka nazývá poddirektorář. Jestliže chcete příkaz použít přímo v okně Shellu, pak stačí napsat:

makedir      název  
zařízení:jméno direktoráře  
př. makedir df0:fonts  
(na disketě v df0: se vytvoří direktorář fonts)

HXTYP - obsah označeného souboru je vypsán na obrazovce v šestnáctkovém kódu.

DELET - zkratka pro příkaz Delete. Tento příkaz provádí smazání označeného souboru z diskety. Pokud se příkaz používá v Shellu, pak jeho syntaxe vypadá takto:

delete      jméno  
zařízení:jméno souboru

MOVE - move znamená v angličtině pohyb nebo přesun. Od toho si jistě odvodíte, jakou funkci bude tento gadget mít. Tento příkaz přesune označený soubor v SOURCE zařízení do DESTINATION zařízení. To znamená, že zvolený soubor je po zkopírování ze SOURCE (zdrojového) zařízení smazán.

A dostáváme se k poslední lince gadgetů, která ještě nebyla popsána. V této řádce jsou umístěny gadgety s nápisy VOLMS, RUN, SHOW, EDIT, TYPE, RENAM a COPY.

VOLMS - pokud kliknete myší na tuto volbu, zobrazí se vám ve spodním okně seznam všech použitých zařízení a systémových direktorářů, ze kterých se pak můžete pomocí myši vybrat, jaké chcete použít.

RUN - jestliže máte označený nějaký soubor myší a zvolíte si tuto

funkci, pak se označený soubor spustí (pouze v tom případě, když je typu executable).

SHOW - jestliže je označený soubor typu IFF ILBM (což je standardní formát pro obrázky), pak je obrázek zobrazen na obrazovce. Program DirWork však dokáže sám rozpoznat, zda-li se jedná o soubor typu IFF či soubor jiného typu. Tuto skrytou funkci lze použít tímto způsobem: kliknete myší dvakrát na jméno souboru a vyčkejte, co se bude dít. Když se u spodního okraje obrazovky objeví nápis "Instant ILBM", znamená to, že zvolený soubor je typu IFF ILBM a pak se na obrazovce objeví obrázek. Pokud je soubor jiného typu např. ASCII text, je obsah souboru zobrazen v šestnáctkovém kódu. EDIT - po zvolení této funkce by se měl nahrát program Ed k editaci označeného souboru, avšak u této verze programu tato volba nefunguje. TYPE - zvolený soubor je na obrazovce zobrazen jako ASCII text. RENAM - jedná se o zkratku příkazu Rename. Tento příkaz je další, většinou dost používaný příkaz pro práci s diskem. Pomocí tohoto příkazu je možné změnit jméno označeného souboru nebo direktoráře.

COPY - zvolený soubor se překopíruje ze SOURCE zařízení na DESTINATION.

Tak to by byly v krátkosti popsány všechny gadgety. Doufám, že jste si něco z toho zapamatovali, neboť princip výše popsaných příkazů je u všech uživatelských programů stejný. Málem jsem zapomněl na jednu důležitou funkci těchto programů! Tato důležitá funkce nese

název PARENT. Vyskytuje se snad u všech programů, kde se pracuje s file requesty (viz článek od Vlasty Krále v rubrice Utility). Dlouho jsem bádával, kde se u programu DirWork tato funkce skrývá (neboť žádný gadget s nápisem PARENT na obrazovce není), ale námaha se vyplatila. Hned vedle okna, ve kterém máte zobrazen název zařízení a cestu, kterou právě používáte (pod pojmem cesta si lze představit např. DF0:devs/printers, tzn. úplný seznam všech direktorářů a poddirektorářů, přes které se dostáváte k souboru, který chcete použít - vím, je to složitě řečeno, ale lépe to nejde vyjádřit) je malá, sotva postřehnutelná šikmá čára. Když na ní kliknete myší, provede se funkce Parent. A nyní, co to vlastně Parent je. V angličtině to znamená zdroj nebo původ. Protože vysvětlovat tuto funkci slovy by bylo příliš složité, uvedu raději příklad.

Zvolená cesta :  
DF0:devs/keymaps/  
Po použití PARENT  
DF0:devs/

Z toho plyne, že po použití funkce PARENT se vrátíte vždy o krok zpět (ve zvolené cestě).

Na to, jakou funkci plní krátké nápisy All, No a CD přijde snad každý sám, to už tak obtížné není.

Už mi moc místa na této dvoustraně nezbyvá, takže nyní jen v krátkosti o dalších programech, které jsou nahrány na disk pro začátečníky. Direktorář C: obsahuje téměř všechny systémové příkazy Workbenche 1.3 a navíc krátký prográmk ADChange, který způsobuje, že je možné používat i pod Kickstartem 1.3 diskety, které jsou na-

formátovány pod FastFile-Systémem (FFS). Disketa naformátovaná pod tímto systémem má asi o 40kB větší kapacitu a rychlejší přístup k datům. Zařízení, které využívá tento systém nese označení FF0: (interní disketová jednotka) a FF1: (externí disketová jednotka).

Další program, který by neměl uniknout vaší pozornosti je utilita Super Duper. Pod tímto názvem se skrývá systémový kopírovací program, pomocí kterého si můžete dělat kopie disket, i když mají nestandardní Amiga formát. Další funkce programu je formátování (Format), čtení (Read) kontrola (Check) a verifikace (Verify) disket (pojmem verifikace rozumíme kontrolu při zapisování dat na disk). Jestliže chcete získat pro kopírování více paměti, můžete kliknout na gadget KillSys. Tím zrušíte systém, ale než skončíte práci s programem, je dobré systém znovu obnovit kliknutím na gadget Restore.

Program Txed je textový editor, který má mnohem jednodušší obsluhu než Ed ve Workbenchu. Txed využívá nyní velmi rozšířenou knihovnu arp.library

Snad jen malou poznámku k programu Fast Disk. Tento program počítá s tím, že vlastníte druhou disketovou jednotku.

Tak to by bylo k disketě pro začátečníky téměř všechno. Píši téměř, neboť jsme pro vás připravili na disketě překvapení, ze kterého budou mít jistě radost všichni milovníci karetních her. Tak teď už je to úplně všechno. Hodně zdaru se zvládáním Amiga systému přeje redakce Amiga News.

-vt-



## AMIGA Info

Prodejna Šumavská 19, Praha 2, tel. 25 62 01, 25 37 08

### GAME SET 3 + 4

Humans, Tykkipeli, Minen, Greed, Chess, Boulder Bash, Mega Ball, Missile Command.  
Cena 99,- Kč

### GAME SET 5 + 6

Cybernetix, Microbes, Quick Money, Rollerpede, World!, Brain, Pick Out, Premiere - prewiev, Tetron.  
Cena 99,- Kč

### GAME SET 7 + 8

Amiga Maze, Bubbles, Card Games, Copper, Downhill, Go Moku, Interferon, Mine Field, Atletris, Extreme Violence, Magic Pockets, Poing, Proker, Space invaders.  
Cena 99,- Kč

### GAME SET 9 + 10

Peter's Quest, Connex, Point To Point, Eternal Rome, Pacman, Mamba Move.  
Cena 99,- Kč

### GAME SET 11 + 12

Marbe Slide, Yatz, WBLander, Running, Flip It!, Fast LIFE, Air Ace, Triangle.  
Cena 99,- Kč

### GAME SET 13 + 14

Bally III, Amoeba, Backgamon, Llamatron, Fleuch, Little Boulder, Thinkmania.  
Cena 99,- Kč

### ARTILERUS A MINIBLAST

Dvě hry, které mají jeden společný rys - střelbu.  
Cena 59,- Kč

### LEGEND OF LOTHIAN A DUNGEON

Dvě slovní hry.  
Cena 59,- Kč

### DirWork 1.51 a SID 1.06

Dva výborné programy pro práci se soubory.  
Cena 59,- Kč

### VEKTOROVÉ FONTY 1-10

České vektorové fonty ve formát u Intellifont nebo PageStream DMF vhodné pro programy DPaint, PageStream, ProPage a další.  
Cena 250,- Kč

### ČESKÉ PROSTŘEDÍ

Soubor programů pro českou verzi Workbenche (norma KO18) - české znaky na obrazovce, česká a slovenská klávesnice, převodník, tisk na mnoha typech tiskáren a česká menu pro další programy (CygnusED 3.5, Kind Words a další). Vyžaduje Amigu 500 Plus, 600, 1200, 3000 nebo 4000.  
Cena 190,- Kč

### FISH katalog

Dvě katalogové diskety obsahující seznam Fish disků č. 1 až 800.  
Cena 59,- Kč

### CD PD 1

CD ROM s Fish disky č. 1 až 660.  
Cena 1200,- Kč

### CD PD 2

CD ROM s Fish disky č. 1 až 100 a 651 až 760.  
Cena 1200,- Kč

### MY PAINT CD

Pěkný kreslicí program se spoustou obrázků.  
Cena 1990,- Kč

## HARDWARE

### Rozšíření paměti 0,5MB - 1,8MB

0,5MB kickstart 1.3 a 1.2      Cena 1990,- Kč  
1,0MB 1.3      2590,- Kč  
1,5MB 1.3      3222,- Kč  
1,8MB 1.3 a 1.2      3850,- Kč

### Hardwarový virus protector

Elegantní řešení ochrany proti virům. Kontroluje zápis na disketu do BOOT bloku. Je dodáván bez krabičky (jako KIT). Připojuje se na konektor pro externí disk. jednotku, nebo na konektor připojené disketové jednotky.  
Cena 290,- Kč

### High speed stereo sound sampler

Digitizer zvuku umožňující kvalitní snímání různých zvukových efektů (nástroje, hlasy,...) např. z magnetofonu či mikrofonu. V ceně je disketa se software a dokumentace. Sampler bez potíží spolupracuje s programy typu Audiomaster a Audition.  
Cena 1290,- Kč

### SCART kabel

Kabel pro připojení Amigy k TV s RGB vstupem.  
Cena 390,- Kč

### A 501

Rozšíření paměti pro A 500 s hodinami o 0,5MB.  
Cena 1290,- Kč

### A 502

Rozšíření paměti pro A 500 Plus o 1 MB.  
Cena 1950,- Kč

### Memory master 1200

Rozšíření paměti pro A 1200 o 1...9MB. 1MB je už v ceně.  
Cena 6990,- Kč

### DD floppy

Externí DD mechanika k Amize.  
Cena 2950,- Kč

### Velký výběr joysticků

V cenách od 220,- do 990,- Kč.

### Diskety 3,5" DD      Diskety 3,5" HD

|             |        |        |
|-------------|--------|--------|
| POLAROID... | 240 Kč | 360 Kč |
| VERBATIM... | 290 Kč | 420 Kč |
| SYNTRON...  | 199 Kč | 259 Kč |
| BASF.....   |        | 420 Kč |
| MAXELL..... |        | 420 Kč |

### Diskety 5,25" HD

PROFEX.....190 Kč (1/1 disket)  
HOST.....220 Kč  
MAXELL.....250 Kč

### Diskety NoName

|          |          |
|----------|----------|
| 5,25" DD | 7,90 Kč  |
| 5,25" HD | 13,50 Kč |
| 3,5" DD  | 17,90 Kč |
| 3,5" HD  | 23,90 Kč |

### Box na diskety

100 x 3,5"      Cena 190,- Kč

### Podložka pod myš

Cena 99,- Kč

### Filtr na monitor

Cena 990,- Kč

### Počítače Commodore AMIGA:

|                |            |
|----------------|------------|
| Amiga 500      | 7900,- Kč  |
| Amiga 500 Plus | 7900,- Kč  |
| Amiga 600      | telefon    |
| Amiga 1200     | 13790,- Kč |
| Amiga CDTV     | 14900,- Kč |

### EPSON LQ 100

24 - jehličková tiskárna s českým ovladačem pro Amigu.  
Cena 8900,- Kč

### Monitory pro Amigu

|       |            |
|-------|------------|
| C1084 | 9900,- Kč  |
| C1942 | 17700,- Kč |

### Televizní modulátor

Cena 1590,- Kč

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

# ***AMIGA***

## **PŘÍRUČKA UŽIVATELE 2**

- ✦ Kompletní popis příkazů AMIGA  
DOSU až do verze 3.0
- ✦ Instalace češtiny do AMIGY
- ✦ Vhodné pro začátečníky i  
pokročilé
- ✦ Určeno pro uživatele všech typů  
AMIG
- ✦ Téměř 420 stran textu

**K dostání v naší prodejně  
a v síti našich dealerů.**