

AMIGA

n.e.w.s

AKTUALITY

Co nového u
Commodore ?

ReSetkání Jaro
1994

Novinky ze světa

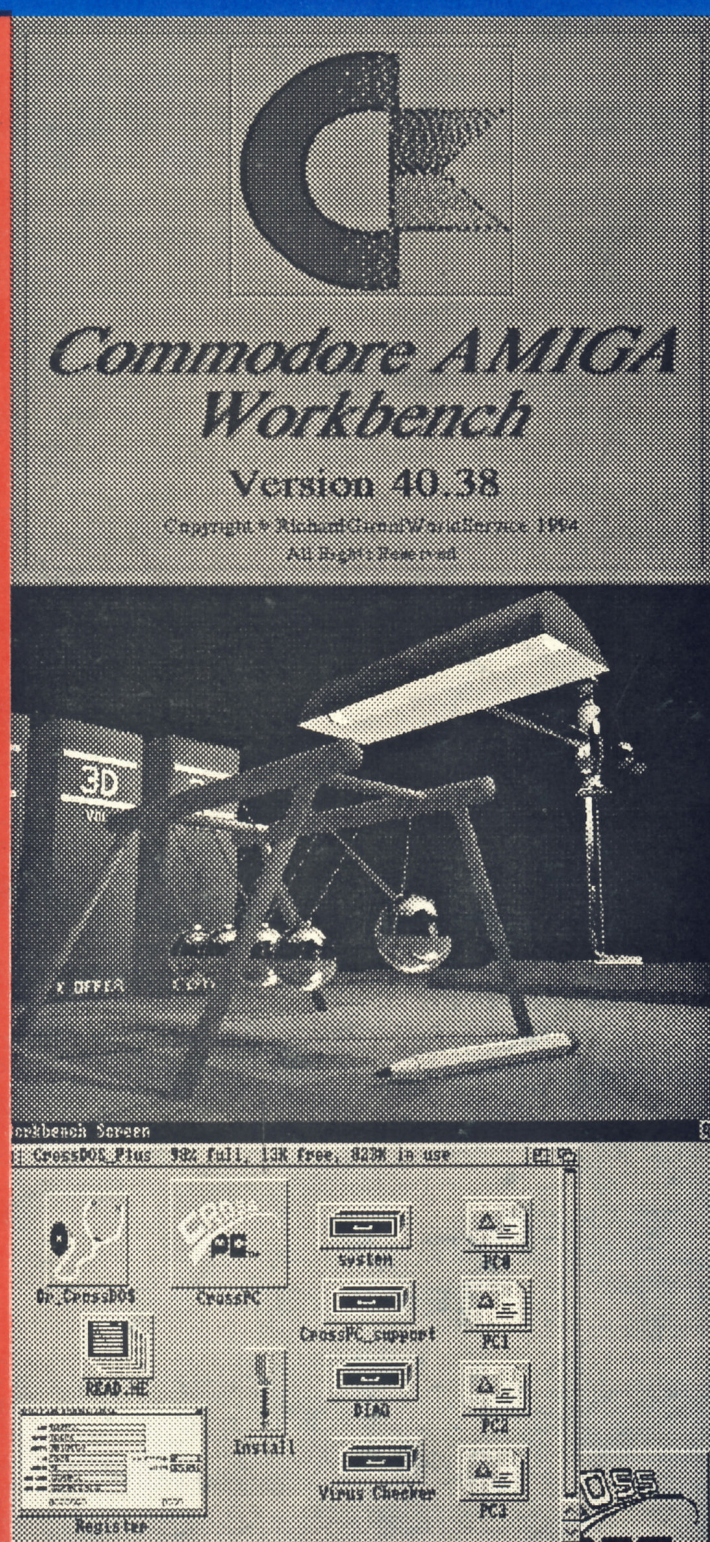
HARDWARE

Matematické
koprosory

AGNUS 8373,74

Harddisky &
Amiga 1200

Video Backup
System



UTILITY

FastGif II
Maxon Magic
DClock 1.29
SmartPlay
ZOOM

SOFTWARE

CDPD I

CROSSDOS

HRY

Christus
Kolumbus

Alien 3

Eishockey
Manager

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, Atlextris, 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 textové hry.
Cena 59,- Kč

Krillian Incident

Vesmírná střelka.
Cena 59,- Kč

North C

Překladač jazyka C & textový editor AZ
Cena 110,- Kč

DirWork 1.51 a SID 1.06

Dva výborné programy pro práci se soubory.
Cena 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 KOI8) - české znaky na obrazovce, česká a slovenská klávesnice, převodník, tisk na mnoha typech tiskáren a česká menu pro další programy (CygnumED

3.5, Kind Words a další). Vyžaduje Amigu 500 Plus, 600, 1200, 3000 nebo 4000.

Cena 190,- Kč

DISK UTILITIES I

Soubor nepostradatelných programů pro různé úlohy související s disky. Obsahuje např. vynikající backupovací program ABackup 4.03, pakovací program na disky DMS 1.52, program na obnovu smazaných souborů ARestaur 2.01 a editor fyzického obsahu disku, případně souborů, DPU 1.2
Cena 59,- Kč

FISH katalog

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

VIDI 12 VIDEO DIGITIZER AGA

Realtime černobílá digitizace plus non-real barevná. Plně využitivá AGA.
Cena na telefonický dotaz

SCART kabel

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

A 501

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

A 502

Rozšíření paměti pro A 500 Plus o 1 MB.
Cena 1990,- Kč

Memory master 1200

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

Cena 5990,- Kč

Blizzard A1220 - 28 MHz
4MB RAM

telefonicky

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 (11 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

Další hardware

Box na disky 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	13250,- Kč
Amiga CDTV	14900,- Kč
Amiga 4000	telefonicky

EPSON LQ 100

24 - jehličková tiskárna s českým ovladačem pro Amigu.
Cena 7900,- Kč

Monitory pro Amigu

C1084	9900,- Kč
C1942	17700,- Kč

Různé

Kabel pro připojení harddisku do A600/A1200
2,5" 500,-
3,5" 600,-
Hodiny pro A1200 790,-

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

Slovo úvodem

Právě se Vám dostalo do ruky další číslo Amiga News. Jelikož v předchozím čísle AN 1/94 žádná informace pro naše čtenáře nebyla, přinášíme ji na následujících řádcích.

Po domluvě s našim vydavatelem bude časopis Amiga News vycházet šestkrát do roka. To znamená, že přibližně každý druhý měsíc se setkáte s tímto časopisem. Samozřejmostí je, tak jak bylo zvykem, disketa News disk ke každému číslu. Doporučená cena pro prodej časopisu Amiga News byla stanovena 29 Kč. Pro ty zájemce, kteří chtějí odebírat i disketu News disk je cena 39 Kč za disketu. Na News disku se budou nacházet všelijaké utility, hry, články, prostě to, co se už nemohlo vejít do časopisu Amiga News. Pro předplatitele, kteří mají předplacen Amiga News, popř. i News disk z předchozí doby, platí sjednané podmínky z té doby. Ti z Vás, kteří mají zájem předplatit si časopis Amiga News, popřípadě i diskety News disk, doporučuji nalistovat a přečíst strany 33 a 34.

Rád bych zde uvedl několik důvodů, proč se časopis Amiga News na tak dlouhou dobu odmlčel. Jednak to byly finanční důvody (málo reklam, podražil tisk, neplacení pohledávek ze stran některých distributorů atd.), a jednak rozpadnutí redakce.

Někdy na přelomu minulého roku jsme začali v kruhu blízkém vydavateli přemýšlet o dalším vydávání časopisu Amiga News. Původně mělo jít jen o bulletin s několika stránkami. Dokonce jsme se zabývali myšlenkou pozměnit název. Např. "Amiga News zpravodaj", "Amiga News Info" a dokonce jenom "NEWS". Nakonec k naší a snad i k Vaší radosti z toho sešlo. Bylo rozhodnuto pokračovat tam, kde se před nectelým rokem přestalo.

V únoru tohoto roku jsme společně s vydavatelem spočetli přibližné náklady na jedno číslo a domluvili další koncepci časopisu i

News disku. Z tohoto podnětu vzniklo, během týdne, březnové číslo 1/94 Amiga News. V podstatě jen na zkoušku. Proto obálka černobílá, vzhled jednodušší, počet stránek se snížil na dvaatřicet oproti předchozím číslům. Z těchto důvodů se snížila i velikost písma - čím menší písmo, tím pro Vás více informací.

Koncepce Amiga News je snaha Vás aktuálně informovat (jak z domova, tak z ciziny) - rozhovory s "fachmany" pracujících s Amigami, novinky v oblasti Commodore, recenze aj.

Budeme se především snažit předkládat Vám kvalitní články. Co sami neuvidíme, nevyzkoušíme, nezjistíme, to je pro nás tabu.

Každé další číslo časopisu Amiga News by mělo být kvalitněji zpracované. Rádi přivítáme Vaše podněty k této problematice.

PS.: Pravděpodobně od následujícího čísla bude News Disk připravovat redakce diskmagu GURU. Byli bychom jenom rádi.

Váš šéfredaktor



OBSAH

AKTUALITY

Co nového u Commodore? (aneb viděli jsme na Cebitu)	5
Kodak photo CD (nová technologie zpracování obrázků)	7
Krátká zpráva od Commodore (stručně o World of Commodore)	8
ReSetkání Jaro 1994 (setkání Amigistů v Brně 23.4.1994)	8
Novinky ze světa (zajímavosti ze světa Amig)	14

DOŠLO POŠTOU

Nenecháme si jen pro sebe	26
----------------------------------	----

HARDWARE

Video Backup System (streamové šílenství na Amize)	12
AGNUS 8373, 8374 (stručný popis mikroprocesoru - na pokračování)	15
Matematické koprocessory (popis řady 68881/68882)	13

HARDWARE A1200

Interní hodiny pro A1200 (vyzkoušeli jsme za vás)	11
Harddisky a Amiga 1200 (test harddisků k Amize)	31

NÁVODY NA HRY

Alien 3	16
Ambermoon	18
Amberstar	17
Combat Air Patrol	16
Eishockey Manager	19
Christus Kolumbus	17
Příšerný Botichský příběh II	20
Second Samurai	19
SIM CITY CD	20

RUBRIKY

DISKMAGY (časopisy na disketách - domácí scéna)	9
Kupón pro předplatitele	33,34
Slovo úvodem	3

SOFTWARE

CDPD I (recenze CD-ROM)	22
CDTV-player (něco o programu na přehrávání CD)	21
Matematika pro nejmenší (recenze českého výukového programu)	11
MY PAINT (recenze kreslicího programu na CD-ROM)	22
CROSSDOS (recenze nejpoužívanějšího převaděče dat na/z PC)	23

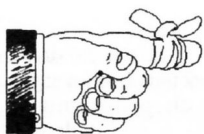
TIPY A TRIKY

3D POOL	24
Alien Breed 2	24
Atomino	24
BATTLE ISLE	24
ISHAR 2	24
Jurrassic Park A500	24

UTILITY

DClock 1.29 (stručný návod)	30
DiskSalv 2 (jak obnovit smazaná data)	27
FASTGIF II (prohlížeč obrázků)	28
Maxon Magic (jak se pobavit při práci s Amigou)	27
SmartPlay (multipřehrávač hudebních modulů)	28
The Image Convertor (návod na konvertování obrázků)	28
XCOPY PROFESSIONAL (návod ke kopírovacímu programu)	27
ZOOM (kvalitní komprimovač disket)	29

**Kupón pro inzerci a
předplatné najdete na
straně 33 a 34**



CO NOVÉHO U COMMODORE ? ANEB VIDĚLI JSME NA CEBITU



Ve dnech 16.-23. března se konal v německém Hannoveru každoroční veletrh počítačové a komunikační techniky CEBIT, jenž je největším svého druhu v Evropě. Tomu napovídá i celkový počet vystavovatelů (téměř 6000) i hal, do kterých se vměstnali (21).

Jistě každý ví, že v současné době probíhá v počítačové oblasti recese, která se nevyhla ani firmě Commodore. Její dluhy u bank mají v současné době výši několika milionů dolarů. Způsobila si to mimo jiné svou nepřilíhající pružnou politikou, která zde panovala až do nedávného vystřídaní lidí. Commodore také vyráběl počítače PC-kompatibilní. Jelikož se v souvislosti s nimi začaly projevovat nemalé ztráty, bylo rozhodnuto jejich výrobu zastavit a závody na jejich výrobu prodat z důvodu neefektivity. PC této značky se však pravděpodobně budou nadále vyrábět, přičemž je však bude produkovat jiná firma.

Amiga tedy zřejmě zůstává jedinou platformou, pro kterou bude Commodore své počítače vyrábět, neboť do jejího vývoje již byly vloženy nemalé prostředky. Před samotným CEBITem se začaly různými cestami šířit nezaručené zprávy o krachu Commodore. Pojednávají o tom, že by Commodorův dluh zaplatila jiná firma, která by se pak na výrobě Amig podílela. Jiná zpráva je zase jeho rozprodání různým firmám apod. Tudíž jsem začal o účasti Commodore na veletrhu pochybovat, neboť výdaje na reklamu jistě pečlivě zvažuje (u nás také oproti jiným firmám téměř žádné vidět nejsou) a taková účast na Cebitu jistě nepřijde nejlevnější.

Po příjezdu jsem tedy začal horlivě hledat mašinky polepené nápisy "INTEL OUTSIDE". Po zhruba kilometrové chůzi halami jsem se konečně probral k vytoženému stánku. Již u vchodu na druhém konci

haly 7 mne upoutal pohled na projekční stěnu se CD32, u které na ocelové konstrukci trčela důvěrně známá značka. Velikost stánku mě na tak špatnou finanční situaci firmy poměrně překvapila. Zhruba každých třicet minut se zde konala přednáška na téma nějak související s Amigami. Hned na úvod jsem byl upoután jakýmsi multimediálním programem, kde jste si mohli pouštět různé videosekvence apod. Za rohem bylo k vidění

AMIGÁCH, který byl otištěn v čísle 1/94 tohoto časopisu). Commodore při této příležitosti oficiálně představil jeho nový modul FMV (Full Motion Video) pro normu MPEG-1, jež je určený pro CD32. Po jeho zakoupení ho jednoduše zastrčíte do slotu na zadní straně přístroje a máte doma digitální video se stereofonním zvukem. Obraz je přehráván v rozlišení 352x288 bodů v případě normy PAL (NTSC potom 352x240 bodů) a použi-

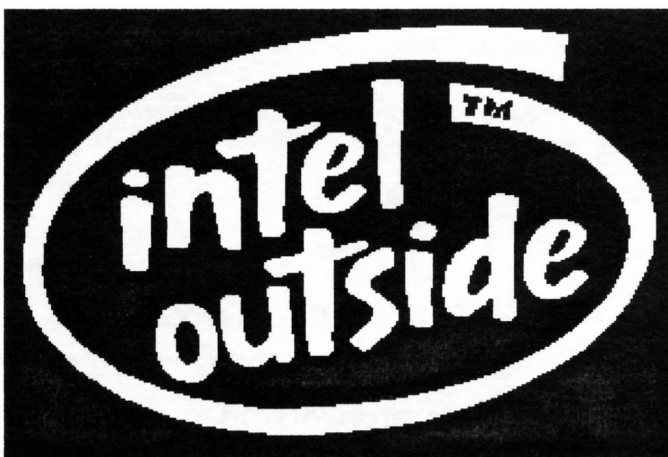
presi. V tomto směru byl tedy Commodorem jistě udělán úspěšný krok v souladu s nejnovějšími trendy. Jenom čas však ukáže, zda-li se tato forma záznamu rozšíří mezi veřejnost v masovém měřítku, každopádně tomu však v současnosti vše nasvědčuje.

Abychom ale nezůstali jenom u stroje CD32. Firmou Ingenieurbüro Helfrich byla nabízena karta PEGGYplus pro využití této komprese na strojích Amiga 2000/ 3000/ 4000, kde ji samozřejmě využijete profesionálněji. Neméně důležité je, že s touto kartou budete kompatibilní s MPEG.device použitým v CD32. Ceny se pohybují podle konfigurací v cenách 800-1500 DM.

JPEG

Jedná se taktéž o kompresní metodu určenou pro zpracování obrazu. Oproti výše uvedené je však na světě o něco déle. Celé to pracuje na principu nedokonalosti lidského oka (obdobně je tomu i u většiny dalších algoritmů pro obrazovou kompresi). Obrázek je tímto s jistou měrou ochuzen o některé informace, jejichž nepřítomnost Vaše oko nezaznamená. Tím se délka obrázku rapidně sníží. Dosud jste podporu tohoto formátu mohli spatřit v různých grafických programech, kde je většinou používán ke kompresi statických obrázků. Na veletrhu však bylo možno obrázky zkomprimované JPEG-ovým algoritmem vidět v pohybu.

Na stánku firmy Commodore právě totiž představovala nový výtvar opět firma Ingenieurbüro Helfrich. Jedná se o výkonou grafickou kartu určenou taktéž pro stroje A2000/3000/4000. Zhlédl jsem jednoho maníka, jak sedí u jednoho ze strojů A4000 z něhož trčí množství kabelů. Na harddisku má několik desítek takovýchto videosouborů, takže v nich vždy jednoduše zalistuje (podobně jako já při výběru souboru do textového



mnoho hráčů, jež pařili hry na strojích CD32, které tam byly k dispozici. V celé délce druhé strany stánku se potom nacházely Amigy k vážnému použití. Na nich prezentovaly své výrobky i jiné firmy, které se zabývají tvorbou hardwaru či softwaru určeného pro Amigy. Commodore je sem pravděpodobně přizval proto, aby mu pomohly zaplatit nájem za místo, na němž se nacházel jeho stánek (některé firmy měly totiž své vlastní stánky ještě jinde). Jak se však ukázalo byl to dobrý nápad, neboť tyto Amiga-firmy nemusely být roztroušeny po celém veletrhu, kde bylo jejich nalezení spíše náhodou.

MPEG

Tento nový druh komprese videosignálu se stal hitem v oblasti záznamu filmů na CD klasického 5 1/4 palcového rozměru (povídá o něm též článek CD-ROM NA

to je barev ze 24-bitové palety (cca 16,8 milionů). Kdo by si teď myslel, že nebude dostatek filmů, toho mohu ihned vyvést z omylu. Tento formát se již stal standardem a byl zároveň představován na počítačích PC, Macintosh a dalších platformách, většinou se nacházejících v halách určených multimédiím. Byla již k vidění pěkná řádka těchto titulů, a to se jedná teprve o začátky. U Commodoru jste mohli shlédnout většinou videoklipy, ale i některé filmy jako např. Top Gun. Po pravdě řečeno, byl jsem tím celkem nadšen. Obraz je opravdu čistý, bez obvyklého "šumění" notoricky známých videokazet VHS. Chci také poznamenat, že tato forma obrazové komprese není určena speciálně pro CD, tudíž je možno provozovat ji i na harddisku a jiných médiích, musíte mít však samozřejmě potřebný výkon zvládající její dekom-

editoru). Na obrazovce spatřuji Bon Joviho, jak se ve svém videoklipu klepe s kytarou na skále. Z reproduktorů se zároveň samozřejmě ozývá pro všechny jistě melodická hudba.

Karta nazvaná "Video Cruncher", jež mu to vše umožňuje má však daleko více možností využití, jako např. 24-bitový videodigitizér v reálném čase atd. Tomu samozřejmě napovídá i její cena, která se dle konfigurace k tomuto datu pohybuje v rozmezí cca 2300-3000 DM. Ta jistě napovídá o tom, že není určena pro domácí video na strojích Amiga, jejichž typové označení končí třemi nulami. Bohužel mi dosud není známa účinnost této komprese+výsledná kvalita obrazu. Zajímalo by mne porovnání např. s MPEG.

Amiga 4000Tower

Nejedná se o novinku v pravém slova smyslu. V nabídce Commodoru je už téměř rok. Přesto jsem ji ještě nikde u nás neviděl prodávat. V zahraničí to asi není o moc lepší. Důvodem bude nejspíše opět finanční situace firmy, která nemá peníze na zařazení modelu do sériové výroby. Od své kolegyně A4000 se svými možnostmi příliš neliší. Jelikož v místa v klasické A4000 se zejména profesionálům může začít nedostávat, má být východiskem právě tento typ.

Jak označení napovídá, je vše umístěno ve věži, proto místa pro různé karty, drivy (výměnné harddisky, CD-ROM, disketové apod.) je logicky o mnoho více a není tedy nutno uchylovat se k nepraktickému externímu umístění. Kromě řadiče AT-BUS je také standartně vybavena rozhraním SCSI-2, jež je nutno v případě potřeby u A4000 dokoupit (což u profesionálního typu podle mne nebyl nejlepší nápad). Uvnitř se nachází o něco silnější zdroj 200W, aby celý ten kolos kareť a drivů utáhl. Doufáme tedy, že se finanční situace firmy o něco zlepší, a tuto Amigu uvidíme i u nás.

CD32

Tímto modelem chce Commodore zřejmě zlepšit svou finanční situaci a zdá se, že se mu prodej konzole od jejího uvedení před půlrokem

velice daří a není se ani co divit. Akorát u nás její prodej poněkud vázne. V nabídkách většiny distributorů se sice objevila, ale horší je to zde se softwarem. V tomto směru jsou naši distributoři velice opatrní. Většinou panuje názor, že výrobek tohoto rázu v oblasti počítačové zábavy (a v případě CD32 i audio a video) na našem trhu půjde díky nechutnému kurzu koruny jen těžko na odbyt. Nemám sice úplný přehled o tom jak se u nás herním konzolím daří, ale každopádně jsem z některých článků v herních časopisech vypořoval, že až tak špatné to zdaleka není (na trhu zatím u nás dominuje Sega a

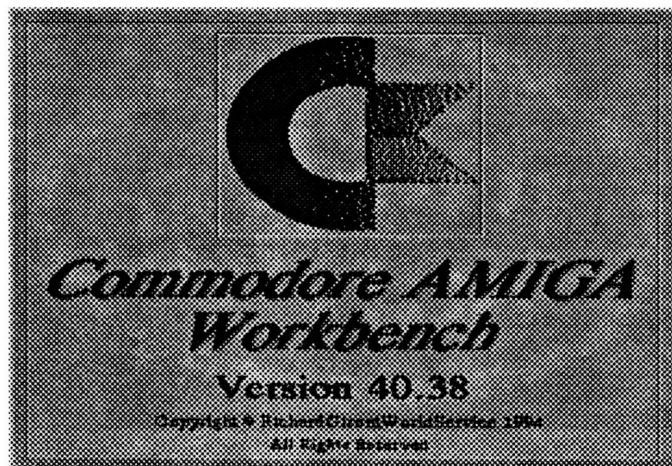
vého národa jsou hráči, brzy zjistí, že se jim vyplatí koupit domů konzoli místo plnohodnotného počítače, který třeba ani plně nevyužijí. A není se třeba ani moc snažit, aby zjistili, že CD32 patří zatím k těm nejlepším na trhu. Co se týče programového vybavení, vyslechl jsem již poměrně dost pesimistických předpovědí o jejich nedostatku. Jak se však díky bohu ukázalo, byly mylné. K vidění byly již desítky nových titulů jak na vystavených stojanech s pouzdry od nich, tak i na instalovaných strojích. To by tedy mohla být výzva pro všechny naše distributory. Existují již také videopůjčovny, půjčovny

nepřijedete, karta je jim opatřena. Ke kartě dostanete i CD, jež má obsahovat plno užitných programů včetně MPEG a audio driverů pro multimediální program SCALA. Ovládání CD32 z Amigy má být potom lehkou záležitostí. Nad vším máte kontrolu díky uživatelskému interfacu, jež Vám vše graficky znázorní. Jak tvůrci tvrdí, možnosti jsou neomezené. Můžete číst CD-ROM pro Amigu i PC, poslouchat hudbu, zobrazovat obrázky i animace, používat MIDI a pokud máte do CD32 instalován FMV modul pro dekompresi MPEG-videa, můžete jej taktéž ovládat. COMMUNICATOR je tedy jistě užitečná krabička a nebyl bych proti, kdyby se objevila i na našem trhu.

CD1200

A teď dobrá zpráva pro všechny dvanáctistovkaře znechucené tím, že pro jejich stroj nebyl dosud vyráběn CD-ROM. Samozřejmě vím o tom, že jsou nabízeny různé SCSI interfacery připojící se na paralelní port, podle mých informací jsou však problémy s bootováním. Také se nabízí teoretická možnost připojení CD-ROM přes vestavěný AT-BUS, ačkoli pravděpodobně vzniknou některé problémy. Žádného takového počítačového fandu jsem ale dosud nenašel. V neposlední řadě je zde také možnost nákupu řadiče SCSI připojícího se interně, což se jeví asi jako nejschůdnější řešení. Problém je ale v tom, že Commodore žádný takový řadič zatím nevyrábí. Dosud mi je známo pouze o výrobku firmy GVP, ježž SCSI interface se však připojuje na turbokartu A1230.

Nyní ale přichází nový výtvar pocházející přímo z dílen Commodoru. Na Cebitu je již představován ve své plné kráse. Jedná se o horkou novinku, tudíž se zatím jedná pouze o prototyp. Dle mého názoru jeho vytvoření bylo uspišeno, aby se stihl uvést již na Cebitu a jeho vlastní dokončení proběhlo těsně před ním. Tomu napovídá i to, že nebyly k mání ještě prospekty. Začal jsem se tedy vptávat předváděcího zástupce firmy na základní údaje. Rychlost čtení drivu je shodná s dvou-



Nintendo). Jediné, co naše uživatele může odradit od koupě herní konzole je nemožnost kopírování programů za normálních podmínek, neboť jsou umístěny na cartridgech (zásuvných modulech), nebo u těch novějších (jako např. na CD32) na CD-ROM discích. Nebudeme si zde tedy nic nalhávat, všichni víme jak to s piráctvím v naší zemi vypadá, ačkoli je to z valné většiny způsobováno opět naším skvělým kurzem 1:18. Trh však začínají rychle dobývat CD-ROMy s jejich vysokými kapacitami a oproti disketám mnohonásobně vyššími rychlostmi čtení dat. Při přepočtu nákladů na 1MB média Vás potom dokonce vyjdou daleko levněji než diskety, jichž se na CD-ROM vejde přes 700. A mohu Vám říci, že taková pravá CD-hra je opravdu zážitek. Jelikož valná většina našeho počítačo-

audio-CD, dokonce i půjčovny cartridge, takže by se mohly uchytit i půjčovny CD-ROMů. Vše ale samozřejmě opět záleží na Vás zákaznících, pro co se raději rozhodnete.

Pro CD32 je určena i další periferie. Reč je o užitečné kartě s názvem COMMUNICATOR a postarala se o ni holandská firma EUREKA, která se svými výrobky určenými pro CD32 vstupuje poměrně ve známost (např. program pro čtení KODAK PHOTO CD na CD32). Určena je právě těm majitelům, co mají doma CD32 a vedle něj ještě klasickou Amigu. Potom Vám asi přijde líto kupovat k ní čím dál více potřebný (a ne zrovna nejlevnější) drive pro CD-ROM disky. A zde přichází na řadu COMMUNICATOR. K CD32 jej připojíte do výstupu pro klávesnici, k samotné Amize potom na port sériový a propojení je hotovo. O port pro připojení klávesnice však

rychlostní mechanikou použitou v CD32, tedy 150 kB/s či 300 kB/s v režimu double speed. Místo připojení disku mne celkem udivilo, neboť se realizuje přes expanzní slot na spodní počítače Amiga 1200. Z toho tedy vyplývá, že k jinému počítači tento CD-ROM drive nepřipojíte. Samotný kabel Vám samozřejmě nečouhá zespodu, nýbrž opouští Amigu otvorem na zadní straně (pod disketovou jednotkou úplně vpravo), na kterém se nachází krytka. Ten pokračuje do samotného disku, který je umístěn externě. Jeho barva je shodná s odstínem A1200, takže to na Vašem stole nebude vypadat jako u kolotočů. Vkládání CD je řešeno podobně jako u CD32, tedy shora, a naštěstí odpadá použití nepraktického caddy (pouzdro, do něhož se u starších CD-ROM drivů jako např. v CDTV musel kompaktní disk uzavřít a poté jej bylo teprve možno zasunout), jehož jedinou výhodou vidím maximálně v tom, že se do disku teoreticky dostane méně prachu, popř. je kompaktněji umístěn.

Otázkou zůstává, zda-li zůstane expanzní slot na spodní počítače nadále k dispozici (osobně se obávám že nikoli). Připojení modulu FMV určeného pro CD32 nebude dle tvrzení zástupce možné. Všechny programy určené pro CD32 a CDTV by měly být bez problému použitelné i zde, v systému se má drive chovat taktéž standardně. K dostání v obchodech bude kolem května-června tohoto roku. Předběžná cena má velikost necelých 500 DM. Výhodnost nákupu tohoto drivu zatím nemohu posoudit, jedinou možnou překážkou se zdá být jeho připojení, o němž prozatím není více známo. Poměrně vysoký zájem projevený na Cebitu dává jistě tušit, že bylo na čase tuto periférii uvést.

Závěrem

Mnohými byly očekávány nové typy Amig, tudíž mohli být Cebitem zklamáni. Je známo, že probíhá vývoj nových čipových sad, jejich uvedení je však očekáváno nejdříve na polovinu tohoto roku, spíše se ale bude konat až ke konci. Každopádně se

kšefty okolo Amigy začaly konečně hýbat. Amiga 1200 jde na odbyt ještě lépe, než bylo původně očekáváno, CD32 má před sebou také světlou budoucnost. V profesionálním použití se potom jeví A4000 pro mnohá video-studia stále tím nejvýhodnějším, co lze za zlomek ceny výkonných grafických stanic obdržet. V době, kdy čtete tento článek by se měla prodávat i další bomba v podobě desktopového programu Page Stream 3.0. Ten by měl také zařadit Amigu do vskutku profesionálního použití i oboru DTP. Objevit se na Cebitu měla ale naopak procesorová karta do Amigy 4000 obsahující velice výkonný procesor Motorola 68060, která je každou chvíli očekávána. Zahájení jejího prodeje je však nyní závislé pouze na společnosti Motorola, která mikroprocesor neustále pečlivě testuje a týrá, aby před jeho uvedením byly odstraněny všechny možné chyby. Taktéž nelze s jistotou říci, kdy bude uveden DSP umožňující mj. podstatně lepší zvuk. Delší dobu se také již šušká o Amigách na bázi procesorů RISC, to jsem však již zašel až příliš daleko a tyto věštby by mi nemusely vůbec vyjít. Vraťme se tedy zpět do tvrdé reality. Jediné a největší otázky nyní visí nad samotným Commodorem. Buď se ze svého dluhu vyhrabe nebo bude muset štafetu zvanou Amiga hold předat někomu jinému. Nedávno dostal finanční injekci od firmy NewTek, jež úspěšně vyrábí pro Amigy grafické karty, dluh byl tedy snížen. Tak si říkám, že by mu se zbytkem mohla pomoci třeba Tesla.

Nebylo již vidno strojů A500, A500+, CDTV, A2000, a k měmu udivu ani A600 a A3000. Všechny tyto a jím podobné Amigy tedy patří minulosti a současná nabídka stojí na typech CD32, A1200, A4000/040 a její levnější varianta A4000/030 a snad již i A4000T. Více modelů by však jistě neškodilo, co myslíte? No nechme se překvapit do podzimu, kdy se konají tři výstavy v jedné, a to WORLD OF COMMODORE, UNID AMIGA '94, WORLD OF GAMES a COMPUTER '94 v termínu 4-6.11.1994, jako tradičně v Kolíně nad Rýnem.

KODAK PHOTO CD

V souvislosti s rozmachem CD-technologií se stále častěji setkáváme zejména při nabídce CD-ROM drivů s možností čtení Photo CD, formátem fotografií standardizovaným firmou Kodak.

Po pravdě řečeno, jedná se o jistý způsob matení zákazníka. Jak známo, mají tyto CD s fotografiemi standardní velikost, tedy 5,25 palce. Není proto žádný problém jej zasunout do kteréhokoli CD-ROM drivu. Jeho samotné přečtení a zobrazení poté závisí pouze na programu, který si s tímto formátem poradí. Jak tedy z výše uvedeného vyplývá, jste-li majitelem zařízení na čtení CD-ROM, máte možnost číst i Kodak Photo CD, samozřejmě za použití potřebného software.

V poslední době se díky poskytnutým licencím Kodaku programy pro jejich čtení začínají objevovat taktéž na Amigách. Pro zobrazení jsou prozatím nejlepší (a mnohdy požadované) AA čipy, objevuje se však software např. pro CDTV, kde se na starých čipech s jistým omezením taktéž zobrazí. Proto jistě mnohdy z Vás zatouží mít své fotografie na stříbrném disku a prohlížet si je na monitoru či televizi než na neskladných papírech. Začal jsem se proto shánět po pražských pobočkách Kodaku v honbě za službou pro přepis na CD. Jediným místem, kam jsem byl poslán byla pobočka v Celetné ulici č.3 na Praze 1. Pokud ji náhodou budete hledat, začněte od Staroměstského náměstí, nachází se totiž téměř na něm. Zde tedy pro zájemce uvedu ceny, jež se vztahují k dubnu roku 1994.

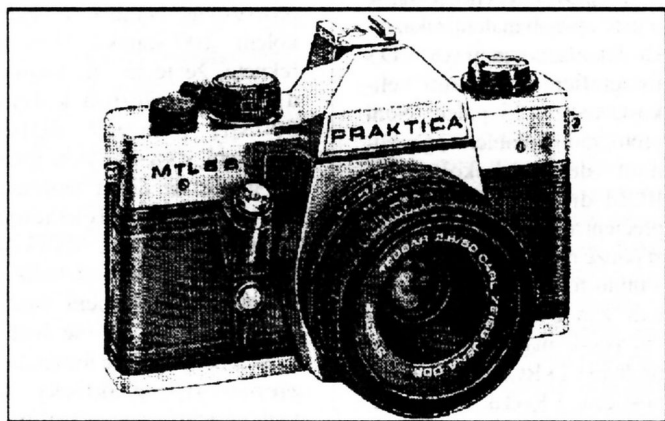
Prozatím se samozřejmě u nás nejeví perspektivní provoz přepisovacího zařízení, a tak se každá zakázka zasílá kamsi do Německa, kde je teprve vše prováděno. S tím souvisí i částka 95,- Kč, kterou zaplatíte jako základní cenu

při každé objednávce. Cena nenahrávaného CD činí 260,- Kč, zápis 1ks foto z negativního kinofilmu či z diapozitivu na disk činí 20,- Kč, tisk z CD 1ks 20x25 = 299,- Kč (???), duplikát CD 1x = 1.299,- Kč. V praxi to vypadá asi tak, že po nafocení svých klasických 35mm filmů (taktéž černobílých) si je přinesete do této provozovny. Na disk se vejde kolem 100 snímků. Nyní si řeknete, že je to na takový disk s kapacitou kolem 600MB poměrně málo. Rozlišení, v kterém jsou totiž fotografie na disku uloženy, spolehlivě překládají možnosti dnešních PALových televizorů a monitorů, tudíž s budoucím nástupem např. HDTV (UHDTV) se bude kvalita zobrazované fotografie zlepšovat prakticky k rozlišovacímu možností původního 35 mm filmu. Pokud se při Vašem prvním přepisu nezaplní celá kapacita CD, je samozřejmě možno doplňovat při další objednávce, a to za stejnou cenu jako při prvním přepisu.

Na západě se tento systém podle mého názoru vcelku úspěšně začíná rozjíždět, pro ně však i Photo CD neznamená nějakou třetinu měsíční mzdy. Proto při našincově pohledu na výše uvedené ceny zůstanou fotografie stále tím finančně nejspokladnějším řešením. Nakonec bych ještě přidal vlastní představu o fotografování v nedaleké budoucnosti. Připadá mi totiž nesmyslné obraz nejdříve vyfotografovat na klasický film, pak jej neprakticky vyvolávat (nemám rád předpotopní chemické vyvolávání) a až nakonec jej přepisovat na CD-ROM. Ideální by podle mne bylo již vyfotografování v elektronické podobě s okamžitým záznamem na mazatelné médium vyšších kapacit (v tomto směru mají jistě budoucnost magnetooptické disky). Uložený obrázek bych si tím pádem mohl ihned prohlédnout v kukátku fotoaparátu. Pak přijdu domů a

ihned disk strčím do zařízení připojenému k TV, popř. jsem-li uživatel počítače tak do disku, kde si fotografii sám upravím (přisvětlení, filtry ...) a následně přepíši např. na harddisk či jiné médium. Ačkoli se již jakési první krůčky tímto směrem objevily, stále nabídkové katalogy

Nové grafické čipy jsou prozatím známy jako AAA. Commodore podepsal smlouvu o možnosti použití sběrnice PCI, která má napomoci připojení budoucích vysoko-rychlostních periférií, neboť se vyznačuje velmi vysokou průchodností dat. První stroje s těmito grafickými čipy mají



mlž. Zřejmě takovémuto systému chybí podpora některé velké firmy, aby se mohl rozšířit v masovém měřítku. V neposlední řadě pro násince ovšem opět zůstává cena.

A ještě

Krátká zpráva od Commodore

I ve vzdálené Americe, domově Amigy, se tato platforma těší nemalé oblibě. Jejím hlavním odbytištěm sice nadále zůstává Evropa, ale i zde se konají veletrhy nemalých rozměrů. Jeden z nich se jmenuje tradičně World Of Commodore, místo konání je Toronto. Na tom posledním vystoupil mimo jiné Lew Eggebrecht, nynější boss ve vývoji u Commodoru. Jelikož tyto informace zaručeně nepochází z desáté ruky, jistě většinu z nás zajímají. Zde bych se chtěl v krátkosti zaměřit pouze na ty nejzajímavější, o nichž se u nás nedoslechnete každým dnem.

být podle plánů táhnuty novým, s napětím očekávaným mikroprocesorem Motorola 68060. Samozřejmě má být i upgrade na výkonné procesory RISC, jež mají v současnosti dobré výhledy do budoucna. Je taktéž známo, že již proběhly první testy nových AAA čipů. Nyní je současně s nimi vyvíjen i systémový software pro jejich využití. První takovéto stroje mají být k dostání počátkem roku 1995.

Nakousnuta byla taktéž otázka CD-ROMů k A1200 a A4000. O CD1200 si můžete přečíst v článku o Cebitu. O disku k A4000 bylo zmíněno, že má navíc umožňovat připojení modulu pro MPEG dekompresi.

Další informací, která zazněla byla zmínka o více než 120 licencích na programy, které jsou v současné době vyvíjeny pro CD32 a očekávaný je tedy přívál nových produktů. Následoval také Eggebrechtův pohled za hranice strojů s čipy AAA. Uvažováno je o možnostech 3D výpočtů v reálném čase. Že by tedy pro změnu vstup do sféry Sunů a Siliconů?

-Raduz-

ReSetkání Jaro 1994

Píše se den 23.4.1994 a v Besedním domě Královopolských strojů na Palackého třídě 78 v Brně začíná být kolem 9 hodiny (oficiální začátek) poměrně rušno. Není pochyb o tom, že se jedná o nejznámější setkání amigistů z Čech i Slovenska (čemuž také napovídá jeho poloha v Brně).

Akce probíhá ve dvou místnostech. Jedna větší, kde mají svá stanoviště firmy a mohli se zde usadit i řadoví amigisté zajímající se o různé oblasti nějak související s Amigou (hry, programování, grafika či cokoliv jiného). Menší místnost je potom vyhrazena pro domácí Amiga-scény. Zde potom probíhaly grafické, hudební a demo soutěže o ceny, kam mohl každý zařadit svůj výtvar. Po shlédnutí veřejností proběhlo hlasování, kterého se mohl taktéž každý účastnit. Pokud nejste pouze bezduchým lamačem joysticků a alespoň trochu se zajímáte o dění na scéně, bude pro Vás tato akce zcela jistě zajímavá i z dalšího důvodu. Na ReSetkání se totiž schází drtivá většina lidí, kteří v souvislosti s Amigou něco znamenají. Zde tedy můžete na vlastní oči spatřit členy tak známých skupin jako jsou Vectors, Guru Team, Pici, Division a dalších, jejichž výtvoři nejdén amigista obdivuje na svém monitoru ale i jinde. A co více, můžete navázat s lidmi tohoto rázu známost. Potom si s nimi vzájemně vyměníte své výtvoři, názory i zkušenosti, čímž předvedete své schopnosti a dáte o sobě okolnímu světu vědět. Dále již zbývá jenom malý krůček k tomu, abyste se stali členem nějaké skupiny a tím pádem jedním z nich. Tuze se mi zamlouvá označení těchto aktivit počítačovou kulturou. Mnohdy se z těchto lidí stávají profesionální tvůrci z oblasti hudby, TV grafiky a animací, tvorby komerčního software apod., pro než je Amiga zpočátku amatérským a později s přikupováním různých karet již profesionálním nástrojem pro jejich

tvorbu. Z pohledu amigisty-hráče se pojem scény jeví jako něco nudného a nepochopitelného. Toho především zajímá, kde sehnat nejnovější hry pro další noc u joysticku a těžko bude někde postávat, sledovat např. nejnovější demo a zajímat se o jejich tvůrce. Netuší totiž, kolik nových známostí a zábavy se za tímto pojmem skrývá (i když jeho zde nic takového zřejmě neče-ká).

Tímto jsem pohovořil o místnosti pro scény a byl bych velmi nerad, aby z toho vzešla myšlenka, že ReSetkání je určeno pouze pro "maniaky" z této oblasti. Jak jsem již výše naznačil, vše ostatní bylo soustředěno do druhé větší haly. Zde jste mohli nahlédnout do nabídky našich firem a zboží bylo samozřejmě možno zakoupit. Také s amigisty, kteří zde byli soukromě jste mohli hodit řeč o Vašich problémech, obstarat si program, který již dlouho marně sháníte. Především jste tím získali informace, jejichž obrovskou cenu si všichni rychle začínáme uvědomovat.

Za vstup jste zaplatili 20,- Kč a jak je na podobných zahraničních akcích běžné, byl z každého lístku určitý obnos věnován na ceny do soutěží. Vytknul bych pouze skutečnost, že celá akce je podle mého názoru až příliš krátká (trvá pouze do 14-té hodiny) a vždy je velmi mnoho věcí, které se nepodaří z časových důvodů stihnout. Také bych apeloval na demorskupiny a podobná sdružení, aby se nějak jejich členové označili (čest výjimkám jako např. Guru Team). Dotyčné osoby totiž velice často znám pouze z dopisů nebo max. telefonu a najít je bývá někdy opravdu obtížné.

Podařilo se mi taktéž natočit exkluzivní rozhovory s domácími skupinami Division, Guru Team a Pici (některé jako Vectors se již bohužel z časových důvodů nepodařilo zastihnout, škoda, snad příště), takže si nenechte ujít další čísla Amiga News kde budou otištěny. Příští ReSetkání si určitě nenechte ujít.

-Raduz-

Časopisy na disketách - DISKMAGY na domácí scéně

Domácí scéna - diskmag GURU

Guru je disketový časopis (tzv. diskmag), jenž má u nás pravděpodobně nejdelsí tradici. Podle mých informací původně vzešel z redakce maďarského GURU. Jednalo se pouze o první čísla, poté se jeho tvorby ujali čeští a slovenští amigisté. Byl kompletně změněn ovládací program, neboť pokud si dobře pamatují, byly zde problémy se čtením textu na novějších strojích (kickstart 2.0 a výše).

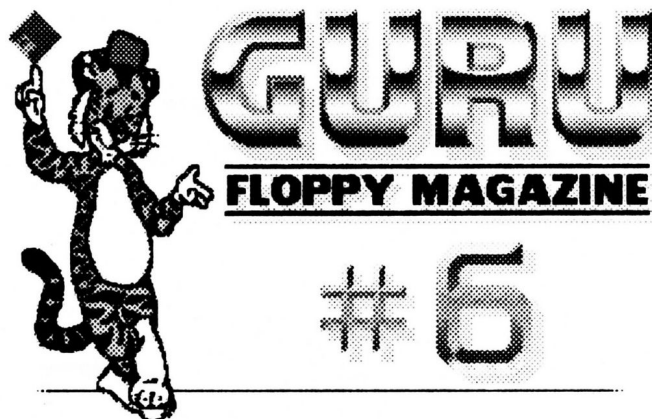
Po chvíli nahrávání se ocnete v základní obrazovce, přičemž je spuštěna také doprovodná hudba navozující dobrou náladu (někomu též deprese) při čtení. Na obrazovce se nachází jednak horní lišta, kde se vypisují různé informace. Dolní (ovládací) lišta slouží k pohybu v textu, výtisku dokumentu na tiskárně, k vypnutí hudby, která Vás již po čase pravděpodobně začne nudit a ještě mnoho dalších informací.

Zde bych se zmínil pouze o výtisku dokumentu. Text si můžete vytisknout downloadem, počítač tedy "přehraje" písmena s háčky i do tiskárny, což má za následek výtisk s diakritikou. Toto však není pochopitelně možné na všech tiskárnách, neboť všechny nemají download, nebo si také nemusí Vaše tiskárna rozumět s driverem zde použitým. Bohužel nevím, pro který typ tiskárny(en) je driver v GURU určen. Každopádně však mohou potvrdit, že s mou Star LC24-200 si nerozumí, ačkoli je downloadem vybavena. To však na tom nic nemění, neboť tento typ není mezi amigisty zrovna příliš rozšířen. Proto si v ovládacím menu mohu přepnout též na výtisk podle ASCII, kde budu muset oželeť diakritiku. Je však na místě poznamenat, že výtisk článků budete zřejmě nejvíce potřebovat pouze u výpisů programů, kde nejsou háčky potřebné.

Nyní se tedy nacházíme v základní obrazovce, kde

spatříte jakýsi "rozcestník" určující základní směry, kterými se budete při čtení diskmagu ubírat. "ÚVOD" patří odkazům redakce a ve "ZBYTKU SVĚTA" potom naleznete nejružnější informace o domácí scéně, dopisech čtenářů, inzerci apod. Dva hlavní zbývající "směry" však tvoří

dace. To prakticky znamenalo zánik obou těchto magazínů. Jejich autoři se tedy rozhodli převzít vydávání GURU na vlastní pěst (neboť Amiga Star to však odnesl). Další potíž vznikla s tím, že firma držící předplatné jej již nebyla schopna převést, ani dát



"HARD A SOFTWARE" a "HRY". V tom prvním se dozvíte o hardwarových a softwarových novinkách, naleznete zde návody k programům, hardwarová zapojení apod., to vše je obsaženo v samostatných podrubrikách. Hráči se naopak na rozcestníku vydají vpravo, kde naleznou recenze, návody, cheaty k různým hrám, ale i rozhovory se zástupci softwarových firem, pohled do světa novinek apod.

Ovládání celého programu je prováděno samozřejmě myší, možnost ovládání se však nabízí i přes klávesnici. Na disketě je téměř vše zkomprimováno, což umožnilo autorům každé číslo doslova "nacpat" informacemi. Přitom u textů, nebo kratších obrázků není dekomprese nijak dlouhá, takže téměř nedochází ke zdržení.

Sečteno podtrženo, jedná se o velmi kvalitní diskmag. Přesto ho však zhruba před rokem postihla pohroma. Autoři spolu s GURU též vydávali tištěný časopis Amiga Star. Obě tyto periodiky byly sponzorovány jistou firmou, která však vstoupila do likvi-

předplatitelům vědět. Proto se autoři rozhodli pro nouzovou myšlenku (pravděpodobně i časově prodávající) a to šíření ročníku 1993 jako Public Domain, tedy volně kopírovatelného. V současnosti na začátku roku 1994 visí nad GURU velký otazník. V roce 1994 má být GURU komerčním produktem, chráněným proti kopírování hardwarovým klíčem. Jeho nová cena byla se vším stanovena na 95 korun za číslo, přičemž do roka má vyjít 6 čísel, stejně jako tomu bylo doposud. Finance z této částky vydělané budou použity na honorování článků, kterých je u nás opravdu mnoho, takže mi tato cena nepřipadá až tolik vysoká, když se zpětně "rozpustí" mezi Vás-Amigisty.

Guru bude dále vycházet pouze v případě, že se nasbírá dostatečný počet předplatitelů, proto jsou nyní přijímány předběžné objednávky. Držím tedy Guru palce do dalšího, snad již poklidného ročníku.

Adresa pobočky pro Českou Republiku:
GURU, Vinohrady 23
ZNOJMO 669 02

Domácí scéna - diskmag AMI

AMI je dalším diskmagem, který má u nás již poměrně dlouhou tradici. Dokonce je považován za první slovenský (i český) diskmag s tím, že GURU pochází původně z Maďarska. Jeho vydávání se ujal Peter Hanušiak (Tronik) s dalšími lidmi. První číslo z května 1992, označované jako nulté, sloužilo pouze jako demonstrační. V tomto roce také vyšla ještě 2 čísla a v roce 1993 další dvě čísla.

Hovoří se tedy o nepravděpodobnosti, který je závislý především na počtu zaslaných příspěvků, hudby, obrázků apod. Nejedná se o činnost nijak výdělečnou, a jak sám Tronik uvádí, dá se v současné době hovořit o provozování AMI jako jeho drahého hobby. Komplettní cena včetně poštovného totiž činí 44,- Kč. Je dost nízká, pokud si časopis nepředplatí více Amigistů. Tím nechci říci, že AMI by nebylo čtené, právě naopak, ale většina Amigistů si stále neuvědomuje, že existence takovýchto časopisů je závislá zejména na předplatném. A proto si disketu někde zkopírují, přičemž jsou potěšeni tím, že ušetřili 10-20 korun právem patřícím autorům, kteří u jeho tvorby ztrávili mnoho hodin. Přitom nikdo z nich není ani schopen napsat nějaký článek, u nás pro Amigu tak nedostatkových.

Podle mého se v diskmagu velice vyplatí inzerce, a to zejména firemní. Cena za inzerát (mohou to být i obrázky) je zpravidla velmi nízká a jak jsem již výše uvedl, takový diskmag se u nás šíří rychlostí světla, takže inzerát má na očích velmi mnoho lidí. Abych se však vrátil k samotnému AMI. Do vydání tohoto článku tedy vyšlo doposud včetně nultého, celkem 5 čísel (disket).

Prohlížeč program byl v číslech 0-3 řešen standardním způsobem, tedy ovládací lištou v dolní části obrazovky. Odtud se ovládalo listování, hudba, tisk apod. Ve zbytku obrazovky se pomocí kurzoru myši vybíraly požadované články či obrázky. Zatím poslední číslo 4 má ovládání naprosto

odlišné. Tronik totiž přišel o zdrojové programy apod., v čem doposud tvořil AMI. Byl proto nucen vytvořit úplně nový ovládací program. Ten je postaven na systému ovládání ikonami.

Autor se omlouvá, že je to narychlo vytvořený systém, tvořený za časové ztísněných okolností. Osobně se však domnívám, že se tento tradiční systém ovládání uživatelským zalíbí možná více než ten předchozí. Kurzorem myši jezdíte po obrazovce, na které jsou rozmístěny ikony podobné Workbenchovým 2.0 a výše. Pokud se dostanete do blízkosti některé z nich, kurzor se změní na jakýsi "zaměřovač" a po "odpálení" se začne načítat požadovaný článek. Jestli však s kurzorem zavítáte k některému z okrajů (kromě spodního), můžete se pohybovat po jednotlivých obrazovkách. V pravém horním rohu je číslo týkající se stránek, které může někdy rušit, takže ho lze vypnout z klávesnice klávesou D. Dále je možno vypnout hudbu, přepínat mezi TV/monitor módem apod., vše z klávesnice.

Jediné, co by se dalo vytknout, je zatím nemožnost tisku (starý systém tiskl pěkně, v grafickém režimu i s háčky). Ještě bych vytкнуł nečitelnost některých článků na mém monochromatickém monitoru, v jejichž pozadí se nachází obrázky v barvách blízkých textu.

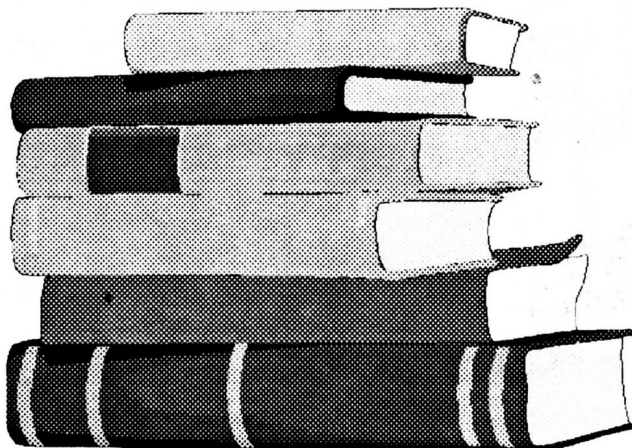
Zaměření časopisu je všeobecné, takže zde potřebné informace najdou jak hráči, tak i hardwaristé a softwaristé. Články jsou psány většinou ve slovenštině. Myslím, že jejich obsah je na velmi dobré úrovni a jistě Vám předají mnoho cenných informací.

Pokud to na závěr celé zhmotní, dojdou k závěru, že za těch pár korun se informace zde obsažené několikanásobně zaplatí. Za cenu 44 korun dostanete disketu, články a ještě je z ní zapláceno nemalé poštovné. Pokud do časopisu zašlete nějaký článek, obrázek, nebo hudbu, dostanete nejnovější AMI zdarma. V každém druhém čísle bude potom vyhodnocený nejlepší příspěvovatel, který získá stereo sampler. Myslím, že stojí za to si jej předplatit a občas zaslat nějaký příspěvek. Blíží informace můžete získat na níže uvedené adrese:

Tronik, Vojenská 40
Levice 934 01 SLOVENSKO

Domácí scéna - diskmag AWB

Tento diskmag začala zhruba v polovině roku 1993 vydávat firma Charon Software, která je nám pravděpodobně nejvíce známá díky své hře "Poklad Zlatých Slunci". Plní též funkci distributora slovenského diskmagu AMI. Jelikož však byly ze slovenské strany v minulém roce nějaké prodlevy (AMI vychází nepravidelně), rozhodli se vydávat



diskmag vlastní, přičemž do roka vychází 6 čísel.

Jak sami autoři v úvodu prvního čísla píš, chtějí se věnovat veškerému dění v Amiga světě, takže zde naleznete prakticky všechna odvětví týkající se Amigy. Autoři jej však chtějí postavit na čtenářském ohlasu k jednotlivým rubrikám. Pozornost je také v malé míře věnována tzv. "druhému břehu", tedy nejzajímavějším zprávám z oblasti PC, Macintosh a jim podobným systémům. Po "prolistování" AWB zjistíte, že obsahuje více méně stálé rubriky Naše scéna, Hry, Hardware, Kultura, Druhý břeh, AWB shareware, Software, Workshop (programování), Soutěže, Inzerce apod. Myslím tedy, že je zastoupeno opravdu vše. Ovládání se nachází ve spodní liště (hudba vypnout/zapnout, tisk, listování).

Výtisk je prováděn bez diakritiky. Takže, komu jeho tiskárna nebude spolupracovat, lze vytisknout článek (stránku) i do ASCII souboru. Já bych osobně při tisku do souboru přidal ještě jednu

ru tiskla i s diakritikou v nějaké známější normě (např. KOI8), neboť takto "vytisknutý" soubor diakritiku neobsahuje. V horní části obrazovky se nachází lišta s informacemi o čteném souboru apod.

Články, podle mého, mají velmi dobrou úroveň a dle slov některých mých kolegů se jeho celková úroveň jenom zlepšuje. Je také na místě říci, že AWB není pouze na jedné, ale rovnou na dvou disketách. Ta první je diskmag samotný,

kde se nachází vše výše uvedené, druhá disketa potom obsahuje různé PID utility a demoverze programů, které jsou zpravidla popsány v diskmagu samotném.

Cena za kompletní AWB doposud činila 65 Kč. Kdo nechtěl obě diskety, mohl si objednat pouze jednotlivé, z čehož potom na diskmag připadlo 44 Kč a na datadisk zbývajících 21 Kč. Zde zaměrně mluvím v čase minulém. Jak se mi totiž podařilo na poslední chvíli zjistit, z jistých důvodů diskmag jako takový zanikl. Nadále však bude vycházet na médiu papírovém, tedy jako klasický časopis, přičemž nevím, zda-li jeho jméno bude zachováno. Jeho cena pro předplatně na 6 čísel (pravděpodobně roční) činí 174 Kč a můžete si jej objednat na níže uvedené adrese. Bohužel mi však není známo, bude-li dodatečná příloha v podobě diskety nadále vytvářena.

Informace o ni však jistě rádi podají na této adrese:

Libor Steiner
Nám. Míru 176, Zlín 760 01

Zbývá tedy pouze popřát mnoho spokojených čtenářů.

Domácí scéna - diskmag EXIT

A nyní přecházíme k diskmagu nekomerčnímu. Jedná se, jak sami autoři uvádějí, o diskmag pro scénu, alternativu a new-art. Jeho vydávání se chopila proslulá Amiga-skupina VECTORS. Jeho cena je prakticky zadarmo, po zaslání diskety zaplatíte pouze manipulační poplatek 10 Kč, za který Vám bude nahrán. Jinak je však volně šířitelný, čili si jej můžete případně kdekoli zkopírovat.

Nejedná se o tradiční komerční zaměření, čemuž odpovídají obsahy článků. Nenajdete zde proto žádné návody na hry, ale ani na uživatelské programy. Myslím si, že hlavní důraz je kladen na scénu domácí. Budou Vám tedy představena dema a jejich tvůrci, zprávy z domácí i světové Amiga-scény. Pokud nejste zrovna Amigista, který na svém počítači hraje pouze hry a alespoň trochu Vás zajímá dění na Amiga-scéně, jistě v tomto diskmagu naleznete velmi zajímavé počení.

Autoři se také potýkají s problémem naprostého nedostatku příspěvovatelů. Pokud tedy máte alespoň trochu co říci ostatním amigistům, zkuste přispět do EXITu článkem, clip-artem (menší obrázky michané s textem), obrázkem nebo hudbou. Je to myslím nejlepší způsob, jak se zařadit k lidem patřícím k naší Amiga-scéně, neboť EXIT tvoří lidé, kteří do ní bezpochyby patří. V neposlední řadě pak získáte inzerci zdarma.

Po kompletním nahrání se před Vámi objeví vlastní obrazovka. Na pravé straně je lišta s napsaným EXIT, ve spodní části potom ovládací lišta. Z reproduktorů se přitom, jako ostatně u všech diskmagů, ozývá hudba. U tohoto bych vytкнуł nemožnost tisku, neboť články čtu často v exteriéru, kde mám na jejich přečtení čas. Jinak je disk s EXITEM v nedosovém tvaru, což zvyšuje rychlost přístupu k článkům, zároveň však maří veškeré hledání určitých souborů pod dosem pro možnost výtisku.

EXIT je poměrně mladý, takže doposud jsem měl tu čest spatřit 2 čísla. Jak jsem pochopil, jedná se o nepravdivý.

Na závěr bych chtěl autorům poděkovat za skvělé počtení a zároveň doufám, že ve své činnosti, kterou lze jen obdivovat, vydrží i nadále a budou se k nim připojovat i další členové. A Vy čtenáři, kteří doma pouze nelámete joysticky, koukejte autory povzbudit, když ne článkem, tak alespoň dopisem, ať vidí, že jejich práce nepřichází nazmar a že právě takový diskmag jako je EXIT je na naší rozvíjející se Amiga-scéně více než potřeba.

Kontaktní adresa:

Triox Vectors

Daniel Jedlička

Husova 19 Opava 746 01

Domácí scéna - diskmag OKO

OKO je dalším nekomerčním diskmagem, který začala vydávat Ostravská skupina Division. Zatím je velmi mladý, takže vyšlo jedno nulté demo číslo. Mně se potom do ruky dostalo již "ostré" první

číslo. Po vložení disku a následném odklepnutí úvodního intra se rozeznala příjemná hudba a na obrazovce se mi přitom objevilo mnoho "švábů" (integrováných obvodů) a dalších součástek, mezi kterými v horní polovině obrazovky cestují elektrické impulzy - současně s hudbou velmi působivé. Dolních 6 švábů určuje jednotlivé kategorie. Po stisknutí na některém z nich se oetnete na úplně jiné obrazovce, na které jsou rozmístěny ikony ne nepodobným Workbenchovým ve verzi 1.3.

Po spuštění jedné z nich opustíte i tuto obrazovku, přičemž bude zobrazen požadovaný obrázek, nebo v případě textu bude v dolní části obrazovky vyvolána ovládací lišta, ve zbytku potom text. Výtisk článků není možný, disketa je však našťásti čitelná pod dosem, kde si můžete požadované články psané v normě KOI8 vytisknout.

Diskmag je úzce specializován, řekl bych podobně jako EXIT. Jednak na domácí scénu s tím rozdílem, že zde naleznete také různé rady, ukázky a návody nějak se týkající grafiky, programování a jim podobným. V žádném případě

zde však nenaleznete nic, co by se nějak týkalo her. Diskmag je tedy určen pro všechny amigisty, kteří doma cokoli na Amize tvoří a zajímá je dění na domácí Amiga-scéně (časopis má též svou vlastní databanku CS public domain softwaru, jejíž existenci osobně velmi vítám). Zásadně tedy časopis nelze doporučit hráčům, pro ně myslím vychází dostatek komerčních časopisů. Za diskmag nemusíte platit nic. Ten Vám je nahrán zdarma, pouze je nutno do dopisu přiložit 5-ti korunovou známku popř. v penězích, ale většinou si jimi přilepší zaměstnanci pošt, takže raději známku, která je potom použita pro zpětnou cestu. Celé to funguje asi takto: zašlete dopis, kde se mimo jiné zmíníte o tom, že chcete diskmag dostávat, přičemž nezapomenete přiložit výše zmíněnou známku. Tím budete zapsáni do databanky odběratelů. Jakmile potom vyjde další číslo OKA, je Vám zaslána disketa s jeho obsahem na propůjčené disketě. Odtud si jej zkopírujete, na propůjčenou disketu můžete nahrát soubory určené autorům (dopisy, tipy do TOP TENů atd.). K disketě přiložíte známku,

odešlete zpět autorům a celý proces se opakuje znovu.

Na závěr bych řekl asi následující. Stejně jako v případě EXITu lze autory jenom obdivovat za jejich užitečnou činnost, kterou pro nás a naši scénu zdarma dělají. Pokud Vás tedy trápí svědomí, že víte něco více než ostatní, máte tu nejlepší příležitost jim to sdělit právě pomocí OKA.

Pokud jste grafickým umělcem, hudebníkem nebo programátorem, zkuste svá díla prezentovat právě pomocí OKA.

Pokud jste vytvořil(i) nějaký volně šířitelný produkt, zkuste jej po dohodě s autory zařadit do PID databanky OKA. Zní to jako reklamní slogan, ale nevěřili byste, jakou tím upoutáte pozornost na své schopnosti a v neposlední řadě navážete nové kontakty se zajímavými lidmi ze scény.

Věřím tedy, že autoři u této činnosti i nadále vydrží a mladé OKO bude jenom rozkvétat. Adresa:

Frogger/Division

Zbyněk Vrána

Mojmírovci 25

Ostrava 1 709 00

-raduz-

Matematika pro nejmenší

Program Matematika pro nejmenší je určen k procvičování základních početních operací v rozsahu prvního stupně základní školy. U takového produktu jsou hlavními hledisky hodnocení obtížnost ovládnutí a použitelnost. Pokud bootujete z diskety, nemusíte ani pohnout s myší, vše proběhne automaticky. To zvládne sám jistě i šestiletý prvňáček. Obrazovka se skládá z několika částí. V horní se přehledně a velkým písmem objevují zadání příkladů. Zbytek obsahuje nastavení a podmínky zkoušení. Vše je poměrně přehledně organizováno pomocí zamačkávacích gadgetů, i když na grafice by bylo mnoho co zlepšovat. Můžete si vybrat základní operace sečítání, odečítání, násobení, dělení a rozsah argumentů i výsledků. Trochu mi vadilo, že největší hodnota, se kterou program pracuje, je 199, protože s většími hodnotami bych si často hrál i já. Lze zapnout také hlasité čtení zadávaných

příkladů. To ale spíš odrazuje, protože odpovědi "Správně, výborně, špatně" apod. jsou vyslovovány monotónně a po krátké chvíli se oposlouchají.

Program jsem instaloval na hardisk podle návodu. Trochu mi chyběl instalační program, něco ve stylu Click n' Wait (stiskni a čekej...). Chyba je, že instalovaný program nemá ikonu - nezbývá tedy, než ho spustit z DOSu. Stejně problémy nastanou u disket při volání z WorkBenchu. Celkově ve mně Matematika pro nejmenší zanechala smíšené pocity. Rozhodně je to velkým pomocník při výuce, ale co se zpracování týče, je toho ještě mnoho, co by se dalo vylepšit.

Název: Matematika pro nejmenší

Verze: 1.0

Výrobce: M.K.C.S.

Copyright: prosinec 1993

Cena: 199 Kč vč. návodu

Jazyk: český

Hardwarové požadavky:

výrobce netvrdí

Dokumentace: velmi dobrá

-A.Velux-

Interní hodiny do Amigy

Máte problémy s časem ve Vaší Amize? Nechce se Vám kupovat Memory Masters pro dvanáctistovku za tak velkou cenu?

Neváhejte. Interní hodiny pro A1200 jsou určeny přímo Vám. Cena příznivá - více jak 5x menší oproti Memory Masteru. Instalují se do slotu na desku počítače, jenž je pro tento účel speciálně navržen firmou Commodore, takže nepřijedete o možnost dodatečného využití vyvedené sběrnice (na spodě Vašeho počítače). Pokud jste jenom trochu zruční, stačí Vám pro namontování interních hodin křížový šroubovák, který použijete na uvolnění pěti šroubů na spodě Amigy. Postup je následující: otočte Amigu vzhůru spodním krytem. Pokud jste dosud nerozebírali svoji Amigu, naleznete na spodní desce ochranou samolepku. Tu je nutno odstranit, aby bylo možno uvolnit šroubek. Uvolníte zbývající čtyři šroubky. Potom Amigu znovu obrátíte klávesnicí nahoru,

vrchní desku lehce nadzvednete a položíte. Pozor! nepoškozíte přívody k diodám na desce krytu. Před Vámi se nachází klávesnice a pod ní železný kryt. Nad klávesnicí na železném krytu je menší železná destička s pár otvory. Tuto malou destičku je nutno odmontovat. To provedete narovnaním chlopní po stranách této destičky. Po odmontování se na místě destičky objeví konektor, do kterého stačí z lehká zasunout Vaši destičku s hodinami. Doporučení: bylo by dobré, vyzkoušet Amigu v zapnutém stavu ještě před zpětnou instalací železné destičky a vrchního krytu. Interní hodiny nezabírají v počítači takřka žádné místo. Velikost je přibližně 2x4x1 cm. Při testování, ani při instalaci nastaly žádné vážné komplikace. Občas se při hraní her změnil aktuální datum (např. 24.4.2081). To ale není chyba hardware, ale programátorů software.

-zdeant-

Video Backup System aneb streamové šílenství

Původně k nám tento systém přišel z Německa. Jelikož inzeráty nabízející jeho prodej u nás můžeme číst již delší dobu, nejedná se tedy o nic nového pod sluncem. Přesto si myslím, že většina uživatelů neví o co jde, takže jsem se rozhodl je o tomto zázraku blíže informovat.

Hned na úvod by bylo dobré říci, k čemu tento systém vlastně slouží. Podmínkou, která je nutná k úspěšnému provozování tohoto systému je vlastnit video, které má vstup a výstup composite video-signalu (v konektorech SCART, CINCH, nebo jin podobným). Po propojení videa s počítačem přes tento systém, budete po spuštění obslužného programu schopni na klasické videokazety zálohovat, jak klasické diskety (včetně nedosových), tak i soubory z jakéhokoli zařízení (tedy harddisků, ramdisků, CD-ROMů aj.).

Osobně jsem měl možnost tento systém vidět pouze od českých "výrobců", takže není možné s jistotou říci, jak je tento systém chráněn autorskými právy v Německu. Je však docela možné, že to může být systém volně šířitelný, neboť mezi naši veřejnost již koluje jeho schéma zapojení. Bylo by alespoň slušností říci autora programu (jedině, co je mi o původu tohoto systému známo), který v roce 1991 vytvořil obslužný program a jehož jméno zní Hugo Lypens.

Připojení k počítači směrem z videa se provádí na seriový port, v jehož konektoru se zpravidla nachází celý systém. Na druhém konci tento kabel připojíte k videu na výstupní konektor. Z Amigy k videu je cesta jednoduchá, na Amize se použije CINCH konektor na výstup COMPOSITE signálu (u Amigy 500/500+ se připojí na monochromatický výstup), a druhý konec kabelu u videa jednoduše zastrčíte do konektoru pro vstup. Tím je veškerá instalace celého systému hotova. Ještě je na místě poznamenat, že pokud si tento

systém objednáte na inzerát a dotyčný vyrábí tento systém takzvaně "na kšeft", dá Vám zpravidla na výběr co do typu konektorů, které budete připojovat do videa.

To by tedy bylo k hardwaru, nyní již přejdeme k obslužnému softwaru, který je k provozování tohoto systému také nutný. V podstatě jde o jeden soubor s velikostí zhruba 100 kB, po jehož spuštění Vás již jistě nezaskočí němčina, kterou s Vámi bude nadále komunikovat. Nemím zde popisovat každou funkci, neboť jsem systém původně zakupoval u nás, takže z dodaného "manuálu" jsem toho moc nepochytil a ty základní funkce jsem beztak pochopil sám. Zatím jsem však naštěstí nepocítil potřebu nějak ostatní funkce použít. Po spuštění programu se tedy octnete na základní obrazovce. Pokud bych ji měl nějak popsat, tak asi takto: na její levé straně se nacházejí gadgety pro jednotlivé funkce, ve zbytku pak okno pro zobrazování souborů. Všechny funkce jsou potom vyvolávány prostřednictvím oněch gadgetů, v současné době tedy zapomeňte na nějaké menu v horní liště pod pravým tlačítkem.

Jako první se nám zde nabízí funkce sloužící k záloze diskety na videokazetu (Floppy-Backup), která jak jsem již výše uvedl, může být i nedosová. Po jejím stisknutí naskočí okno, v kterém zadáte číslo disketového drivu (DF0-DF3), z kterého chcete provést zálohu diskety. Funkce Diskserie v tomto okně obsažená slouží pro případ, že chcete zálohovat více disket najednou. Nyní je načase si připravit čistou videokazetu, zkontrolovat správné propojení, na videu zapnout RF-CORD+PAUSE a směle potvrdit Ok. Pokud je vše správně propojeno, obrazovka počítače ztmavne a vyčkává. Nyní PAUSOU "rozjedeme" video a stiskneme levé tlačítko myši.

Pokud máme nyní ve vybraném drivu disketu, na obrazovce se objeví její jméno (v případě nedosových jakási zkomolenina nebo nic) a pod ním datum nahrávání podle hodin počítače. To vše se tedy již nahrává na videokazetu. Poté se objeví zaváděcí pruhy a následně budou ukládána samotná data za neustálého evakování drivu. Celý proces netrvá moc dlouho, celkově je to zhruba 1 minuta 6 sekund, takže si můžete snadno spočítat, kolik disket se Vám na jednu videokazetu vejde. Pokud se při čtení diskety vyskytne chyba, celý proces bude zastaven. Toto však nepatří zrovna k nejpříjemnějším situacím, neboť je nutné vracet videokazetu přesně na místo startu, takže doporučuji diskety před ukládáním nejprve zkontrolovat.

Ukládání dat tímto způsobem je prováděno po jednotlivých stopách diskety, pokud tedy souhlasí jejich kontrolní součet bez ohledu na jejich chybnost, budou data bez problému uložena. No a když potřebujeme takto uložená data po čase použít, nebývá než použít Floppy-Restore. Touto funkcí podobně jako při zálohování přehrajeme určená data z kazety na disketu v požadovaném drivu. V tomto bodě bych jenom poznamenal, že díky rychlosti, jakou jsou data "vytahována" již program jaksi nestačí uložená data verifikovat. Takže pokud je disketa chybná, nebo se v té rychlosti napoprvé nestačí "chytnout", máte prostě smůlu. Ihned po této akci tedy doporučuji diskety zkontrolovat v nějakém jiném programu. Pokud však budete chtít data ukládat po souborech (nutno u záloh harddisků apod.), je nutno použít funkce jiných. Ta první Datein-Backup slouží k záloze jednotlivých souborů na kazetu.

Po zvolení jste tedy dotázáni na jméno zařízení, které chcete zálohovat (např. WORK:). Po odeslání se Vám

ukáže jiná obrazovka, v které se objeví všechny soubory obsažené na tomto zařízení (vlevo adresáře ve stromové struktuře, vpravo potom jednotlivé soubory). Pod pravým tlačítkem v horním menu se nyní nalézají funkce sloužící zejména k vybírání souborů, způsobu jejich zobrazení apod. Určíte si jednotlivé soubory, které chcete zálohovat (nebo ponecháte všechny), zvolíte v menu start backup, zadáte jméno archivu a může se zálohovat.

Nejdříve bude uložena jakási hlavička, která obsahuje jména a cesty všech souborů (viz dále), potom budou data ukládána v jednotlivých blocích o velikosti zhruba 100 kB, přičemž mezi nimi jsou uloženy několikasekundové pauzy v podobě zaváděcích čar. Tyto pauzy slouží k načtení potřebných dat z daného zařízení. Jejich doba je zhruba určena tak, aby bylo časově možno potřebné při zpětném "vytahování" potřebná data uložit na disketu (a to i v případě, že se jedná o zálohu harddisku). Při tahání dat z videokazety bude nejdříve nahrána hlavička, jak výše uvedeno obsahující veškeré informace o daném archivu. Po jejím zavedení počítač skočí do obrazovky s názvy a cestami jednotlivých souborů. Vzápětí budete vyzváni k zastavení videa. Tady si můžete vybrat jenom jednotlivé soubory pro případ, že nechcete všechny z archivu. Poté určíte zařízení, na které chcete tyto vybrané soubory nahrát, zapnete video a zbývá již jenom čekat na vytáhnutí.

V poslední době se nachází čím dál více šílenců (vesměs herních maniaků), kteří propadnou myšlence téměř neomezeného množství programů. Abych se přiznal, v počáteční fázi jsem tomu též propadl. Říkal jsem si "k čemu budu mít tady v boxech stovky drahých disket, když to všechno můžu nahrát na pár videokazet s halířovými naklady na disketu". Pak začalo zběsilé

streamování s mnoha proměnnými hodinami u videa. Zanedlouho ale zjistíte, že pokud se Vám zachce programu, který samozřejmě leží v hlubinách streamru, dá to nesmírně práce, než se k němu po dlouhotrvajícím přetáčení konečně dostanete. Pak se ještě vyskytnou problémy se 30x přehrávanou disketou (ze streamru daný program samozřejmě nespustíte) a člověk brzy uzná, že by se mu přece jenom vyplatilo mít daný program na disketě, případně harddisku. Takže jsem dopadl tak, že mnoho mých programů mi leží na videokazetách, přičemž už nemám sil je dostat ven a člověku je to líto po tak úmorné práci smazat.

Chtěl bych proto tímto varovat všechny Amigisty, kteří se chystají stejné droze podlehnout. Na druhé straně je však nutno říci, že systém nyní velmi úspěšně používám k záloze harddisku (tedy po souborech), takže v tomto směru lze doporučit. Byl jsem také mile překvapen spolehlivostí celého systému, neboť i na NONAME videokazetách téměř vše chodilo (problémy mi dělala pouze jedna, to už se však nedalo nazvat videokazetou).

Nevím sice, za kolik se v současné době tento systém u nás dá sehnat (osobně jsem za něj dal 800,-Kč), vězte však, že při sebedražším nákupu součástek včetně konektorů v případě vlastní výroby, Vás nevyjde na víc než 150,-Kč). Systém bych tedy doporučil k zálohování harddisku, kde plní funkci velmi levného streamru. Klasický streamr je totiž pro našince věci poměrně nákladnou, ačkoli je Vám nabídnut neporovnatelně větší komfort. Ale uzejte sami, pro domácí občasné použití to má něco do sebe (na PC, které má 70Hz by se taková věc nedala prakticky vůbec realizovat). Pro zálohu většího množství disket však lze VBS doporučit jenom sebevrahům, kteří nevědí co s časem.

Chtěl bych tímto také poděkovat Pavlu Krejsovi za poskytnutí schématu při opravě.
-raduz-

Matematické koprocessory

řady 68881/68882

Tab.1 - funkce s jedním parametrem

fabs	absolutní hodnota	+
facos	arcuscosinus	
fasin	arcussinus	
fatan	arcustangens	
fatanh	hyperbolický arcustangens	
fcos	cosinus	
fcosh	hyperbolický cosinus	
fetox	e na x-tou, exponenciála	
fetoxml	e na x-1	
fgetexp	vrátí pouze exponent	
fgetman	vrátí pouze mantisu	
fiint	integer, nejbližší vyšší celé číslo	
fiintrz	integer, celá část argumentu	
flogn	přirozený logaritmus	
flognpl	přirozený logaritmus n+1	
flog10	dekadický logaritmus	
flog2	logaritmus se základem 2	
fneg	negace čísla	+
fsin	sinus	
fsincos	sinus a cosinus současně	
fsinh	hyperbolický sinus	
fsqrt	druhá odmocnina	+
ftan	tangens	
ftanh	hyperbolický tangens	
ftentox	10 na x-tou	
ftwotox	2 na x-tou	

Tab.2 - funkce se dvěma parametry

fadd	sčítání	+
femp	porovnávání	+
fdiv	dělení	+
fmul	násobení	+
frem	zbytek po dělení	
fsub	odčítání	+

Tab. 3 - ostatní příkazy koprocessoru

cpBcc (label)	jako Bcc	
cpDBcc Dn,(label)	jako DBcc	
cpGEN (ea)	provede příkaz koprocessoru	
cpRESTORE (ea)	obnoví registry koprocessoru	(p)
cpSAVE (ea)	uloží registry koprocessoru	(p)
cpScc (ea)	jako Scc	
cpTRAPcc #data	příkaz pro zpracování chyb	
FMOVE (ea), FPr	přesun dat z adresy do registru	
FMOVE FPrn, (ea)	přesun dat z registru na adresu	
FMOVE (ea), FPcs	přesun dat z adresy do registru	
FMOVE FPr, (ea)	přesun dat z registru na adresu	
FMOVECR #n, FPr	uložení hodnoty do registru	
FMOVEM (ea),(seznam)	přesun dat z adresy do skupiny registrů	
FMOVEM (seznam),(ea)	přesun dat ze skupiny registrů na adresu	

Příkazy označené (p) fungují pouze v modu supervizor procesoru, značka + znamená, že příkaz funguje i na procesoru 68040.

V současné době roste počet majitelů různých turbo-karet. Jedním z možných rozšíření je i matematický koprocessor. Podle názvu i laik usoudí, že se jedná o chytrou součástku, která by měla "nějak" celý systém zrychlit, především co se týká výpočtů. Zdá se, že přibližně zde končí i znalosti většiny programátorů, neboť koprocessor ve svých programech prakticky nevyužívají.

Historicky vznikl koprocessor 68881 jako doplněk k 68020. Dále do systému patřila ještě jednotka správy paměti 68851. O několik let později vznikl procesor 68030 - hlavní změnou bylo zaintegrování MMU 68851. Také koprocessor se objevil v nové verzi 68882. Od 68881 se liší hlavně rychlostí, po softwarové stránce jsou kompatibilní. Vývoj šel dále a světlo světa spatřil logický pokračovatel řady - 68040, kromě jiného s výrazně vylepšeným koprocessorem uvnitř. Právě díky tomu to zlepšení běží ovšem některé programy pomaleji. Kvůli mimě RISCovému provedení jsou nejpoužívanější instrukce výrazně zrychleny, ostatní pak koprocessor programově emuluje skládáním několika jednodušších za sebou. V průměru běží program rychleji, při nevhodné kombinaci však i déle než na stejně rychlé 68882. Není to ale častý jev, týká se pouze ručně optimalizovaných výpočtů v některých animačních programech.

Vnitřní struktura koprocessoru se velmi podobá běžnému MC68000. Najdeme zde 8 datových registrů FP0 až FP7, příznakový FPSR, který můžeme testovat, řídicí FPCR a jakousi obdobu PC označovanou FPIADR. Pro adresování se používají adresní registry A0 až A6 hlavního procesoru.

Čísla se zadávají ve třech základních formátech:

* *Celočíselná (integer)* - obdoba byte, word a long v MC68000.

* *Reálná (float)* - v jednoduché, dvojité a rozšířené přesnosti (Single, Double a Extended Precision), stejně

jako ve vyšších programovacích jazycích.

* BCD (Binary Coded Decimal) - každý nibble (půlbyte) je jedna číslice.

označení stejné jako v běžném assembleru příponami .w, .b, .l, respektive .s, .d, .x a .p za jménem instrukce, například tedy finove.s #1,fp0. Vnitřně se ovšem používá pouze formát extended, všechny ostatní jsou do/z něj automaticky převáděny.

Instrukce jsou v zásadě tři typů:

* Systémové - přesuny mezi registry (skoro stejným způsobem jako instrukce move), testování bitů v stavovém registru a další (viz tab 3).

* Jednopříkazové funkce - argument i výsledek je uložen v témže registru. Příklady takových funkcí jsou fabs (výpočet absolutní hodnoty) nebo flogn (přirozený logaritmus). Shrnutí jsou v tabulce 1 (viz následující strana).

* Dvojopříkazové funkce - jsou skoro stejné jako v normálním assembleru - sčítání, odčítání, násobení, dělení... přehled v tabulce 2 (viz následující strana).

Stavový registr umožňuje větvení programů podobně jako v assembleru.

Zaintegrovaný koprocessor v procesoru 68040 má výrazně zjednodušený soubor instrukcí, zůstalo jich pouze devět, ovšem prováděných vpravdě bleskově. Ostatní jsou emulovány, takže na neupravené Amize bez přeměrovaného vektoru Line B způsobí Guru.

Jak tedy použít koprocessor ve vlastních programech? Nejjednodušší je použít funkce z mathfp.library a dalších matematických knihoven. Od verze 1.3 totiž koprocessor podporují. Pokud v systému je, používají ho a běží rychleji, pokud není, běží výpočty dost pomalu, pomaleji, než když totéž naprogramujete a přeložíte dobrým kompilátorem. Nejschůdnější cesta je tedy napsat dvě verze programu - jednu bez koprocessoru a druhou s ním. Na výkonu se to rozhodně projeví. -tom-

Novinky ze světa

Public Domain Fish 1000

V nejbližších dnech by se měl objevit jubilejní tisící Fish disk. Je to možná trochu smutné jubileum, protože tím končí disketová éra a dále se bude pokračovat výhradně na CD (a Internetu) v cca dvouměsíční periodě.

V nabídce jsou zatím tyto disky:

Fred Fish říjen 93: diskety 601 až 930, mnoho dalšího PD softwaru (hlavně GNU - Emacs, C++ kompilér, Pas Tex... dohromady přes 200 MB včetně zdrojových textů).

Fred Fish prosinec 93: nabízí Fish 651 až 950 i další PD programy.

Fred Fish březen/duben 94: obsahuje disky až do čísla 975, opět včetně dalšího

Výukové programy

Po velkém úspěšném programu pro výuku evropského zeměpisu Europa Plus připravila firma Teach Me Amiga také elektronický zeměpisný atlas USA, pochybitelně nazvaný America Plus. Pro každý stát Unie můžete vyhledat kromě běžných zeměpisných dat také mnoho údajů o průmyslu, obyvatelstvu atp. prezentované mimochodem velmi sympatickými grafy. I statistika může být zábavná. Jako příjemný doplněk působí také podrobné mapy i digitalizované fotografie.

TMA je u nás spíše známa díky svým výukovým programům English I/II Plus. Nyní jsou doplněny dalším dílem, který je tentokrát zaměřen více

dacos vylepšit dokazuje několik novinek.

Nejzajímavější je zřejmě MaxonCAD 2.5, uvedený zatím ve verzi pro Windows, který se některými parametry vyrovná známému a používanému programu AutoCAD. V ceně jsou také moduly se značkami pro strojařské, stavařské i elektrotechnické výkresy. Další novinkou bude manažer souborů MaxonTOOLS. Podle předběžných zpráv by se měl schopnostmi a programovatelností úspěšně konkurovat Directory Opusu. Ohlášeno je na třetí čtvrtletí 94.

Fujitsu DL1000

Za cenu 635 DM bude možné v nejbližší době koupit tiskárnu Fujitsu DL1000. 24 jehliček, 240 znak/sekundu napovídá, že se jedná o výrobek, který se ještě nedávno prodával o 100 až 200 DM dražší.

Nový faxový papír

Výrobce kancelářských potřeb boeder ag nyní nabízí faxový papír nové generace. Proti dosud používaným má vyšší plošnou hmotnost, takže se nekřehčí a neroluje a zprávu je tedy možné například bez problémů faxovat dál.

Quantum oznamuje

Výrobce harddisků Quantum oznamuje dvě zprávy. Jednu dobrou a jednu špatnou. Napřel tu dobrou - harddisků Quantum se prodalo už 25 milionů. A ta špatná - typy LPS 170/340 a 270/540 se o 3 až 5 % zdraží.

Sonderheft 2

Německý Amiga Magazin vydává v těchto dnech svůj druhý special. Obsah je tradiční - srovnání a "kaufberatung" Amigy 1200, 4000 a CD32, tipy a triky, články... To celé za 12 DM.

Novinky od Maxonu

Eschbornská firma Maxon je už delší dobu známa svými kvalitními programy. Že se daří i na dobrém programu ještě le-



software

Fred Fish květen/červen 94: očekává se 10. května, nechme se tedy překvapit.

Goldfish: jubilejní archivní disk, zapakované Fish 1 až 975, které se shromažďovaly přes osm let.

Cena každého z těchto čtyř disků je 59 DM.

Také pouze 59 DM bude stát CD Frozen Fish s disketami 1 až 1000 v komprimované podobě (očekává se koncem dubna). Mělo by vycházet pravidelně aktualizované každých půl roku.

do hlubin anglické gramatiky, procvičuje se zejména větná stavba.

Oba programy ovšem komunikují německy, což možná mnohé naše uživatele odradí. Přesto se domnívám, že zejména America Plus si vaši pozornost zaslouží.

Pro náročné

Pro náročné je určena turbokarta GForce040 od firmy GVP s procesorem 68040/40MHz. V základní verzi je možno osadit 32 MByte paměti, dále rozšiřitelných na 128 MB. Dalším příslušenstvím může být SCSI interface s přenosovou rychlostí až 10 MB/s a grafická karta Spectrum. Cena odpovídá výkonu - se 4 MB RAM a 68040/40MHz 3300 DM, 33 MHz verze 2500 DM.

Pro podobnou klientelu bude určena i turbokarta Cyberstorm od Advanced System & Software. Na rozdíl od GForce, která používá Zorro sloty a funguje jak na Amize 3000 tak 4000, se připojuje místo standardní procesorové karty na speciální sběrnici do Amigy 4000. Výhodou je větší rychlost a větší kontrola nad systémem. V současné době existuje pouze verze s procesorem 68040/40 MHz, ale v okamžiku, kdy se dostane do prodeje procesor MC68060, bude možné "přezbrojit" a využít značný výkon (70 MIPS) tohoto již ohlášeného konkurenta Pentia. Ostatní parametry a možnosti nijak nevybočují z řady - paměť až 32 nebo 128 MB, rychlý řadič SCSI, snad jen cena je přeci jen přijatelnějších 2000 DM.

CD-ROM CD1200

Netrpělivě očekávaná novinka od Commodore je konečně zde. CD-ROM drive CD 1200 nápadně připomíná CD32 a zdání tentokrát neklame - je to on, se všemi přednostmi a vadami. Připojení pomocí speciální karty na vnitřní expansní slot zdá se nám poněkud nešťastným, zvláště dnes, kdy turbokarty, rozšíření paměti a SCSI interface rostou jako houby po dešti. Problém pochopitelně nejsou ani multisession Photo CD disky a zvuková CD, která je možno přehrávat přes běžný zvukový výstup a směřovat i se zvuky z Amigy.

-tom-

AGNUS 8373,8374

Jádrem Amigy 500(+) je mikroprocesor MC68000 firmy Motorola. Jedná se o 32-bitový mikroprocesor se 16-bitovou datovou sběrnici (je tedy stejně 32-bitový jako je mikroprocesor Intel 18088 16-bitový). Jeho taktovací frekvence je cca. 7Mhz. Nejjednoduší instrukce však trvají 4 takty. Z toho je patrné, že výkon mikroprocesoru není (na současné poměry) nijak vysoký. Pokud bychom mu přenechali starost o úplné zpracování grafických dat, vypadal by Workbench asi stejně jako MS-Windows na PC286/8Mhz. Kdybychom k tomu přidali ještě přímou obsluhu akustického výstupu, byl by tím výkon mikroprocesoru téměř vyčerpán a na uživatelské programy by již prakticky nezbyl čas. Tento problém bylo možno řešit třemi způsoby:

a) použít rychlejší a výkonnější mikroprocesor, to však bylo v době vzniku Amigy technicky nemožné

b) použít multiprocesorovou koncepci - tím by se struktura počítače velmi komplikovala a výsledek by byl neiměrný ceně

c) použít pro některé činnosti koprocessory - tato cesta se ukázala jako technicky i ekonomicky přijatelná.

Koprocessory byly navrženy samozřejmě tak, aby mohly zejména v oblasti grafiky převzít co nejvíce zátěže, zejména spojené s přemísťováním a změnou dat. To zajišťuje zařízení zvané BLITTER. Dále byl vyvinut systém programovatelného řízení zobrazování (COPPER), který vysílá do obrazového výstupu data podle svého vlastního programu. Ve srovnání s těmito vymoženostmi se jeví generátor pohyblivých objektů (zvaných SPRITES) téměř jako zbytečnost. Častěji (toto vše samozřejmě platí, pokud je program psán pro Amigu a ne překompilován např. z PC).

Pokračování v dalším čísle.

Firma Vochozka Trading



HLEDÁ Programátory pro AMIGU

Kontakt:

Vochozka Trading
Dukelská 373
572 01 Polička
tel: 0463-22 373

Veškeré produkty firmy Amiga Info, a nejen její, naleznete též v Martinské ulici (u Uhelného trhu) poblíž obchodního domu Kmart-Máj.

Tato prodejna se nachází v samém centru

Prahy a nabízí velký výběr časopisů, počítačové literatury, her, příslušenství pro počítače Commodore Amiga, PC, Atari, Commodore 64 a jiné.

tel.: 02/255162

Spojení:-

- tram č.6,9,18,22 stanice Národní třída (obchodní dům Kmart-Máj)
- metro "B" stanice Národní třída
- metro "A" stanice Můstek

Alien 3

Možná si nyní většina z vás rozpačitě zatřuká na čelo a pomyslí si, proč vlastně ten blázen píše o hře, jenž dopadla v Českých zemích velice špatně a jako hodnocení obdržela pokroucený kus zrezavělého haraburdí...

Vážně se nám snaží náš oblíbený Amiga News - magazín vnést svůj názor na onu "ubohou" a "příšernou" 2D chodičku-střilečku, od neznámé firmy Probe? Ta nehořáznost!!!

Ano, vážení, toto je přesně názor, či myšlení normálního pařana, jenž si přečetl recenzi na hru Alien 3, v jednom zdejším nejmenovaném herním časopise. Právě zde se onen známý plátek velice "seknul". A přes všechny honosné řeči o zhoubném pirátství, založil recenzi na tuto hru na podivné pirátské demoverzi. Chudák firma Virgin...

Firma Virgin? Ta skvělá, světoznámá firma Virgin? Opět musím říci ANO, protože na následujících řádcích si rozzebereme 100% verzi hry Alien 3, kterou sice opravdu vytvořil programátorský tým Probe, ale to vše jako zakázku pro Virgin Games. Vlastně byl Alien 3 jako první vytvořen pro Segu a ostatní konsolové systémy, teprve potom, stejně jako Street Fighter II, stažen na domácí počítače.

A jak vlastně tento celý projekt dopadl? Myslim si, že popisovat zde úplný děj stejnojmenného super filmu by bylo jen zbytečným házením hrachu na zeď. Takže jenom stručně. Děj hry se odehrává v trestanecké kolonii na planetě Fiorina 161. Hlavní hrdinkou je sympaticky ostříhaná "skinhead" Ripley. Toto jsou také dvě hlavní spojitosti hry s filmem, jinak vše ostatní je již jiné.

Probe vlastně vytvořily určitý hybrid mezi Alien 2 a Alien 3, což možná někomu připadne jako zápor, ale ruku na srdce, umíte si představit střilečku úplně beze zbraní a jen s jedním vetřelcem? Já ne a proto toto spojení jen vítám.

Alien 3 je vlastně klasická 2D úroňová chodička-střilečka, ve které procházíte jako Ripley rozsáhlé klubko chodeb Fiorinské věznice a ničíte silné vlnové návaly krvelačných vetřelců, pomocí nejrůznějších zbraní (od granátometu až po plamenomet) z filmu Aliens. Vaším cílem je vždy zničit určitý počet infikovaných lidí dříve, než se stanou puklým vajíčkem pro nové vetřelce (myšlenkou opět Aliens), což zní možná snadně, ale sami brzy poznáte, že to tak idilické není...

Alien 3 má dobrou grafiku, jenž je správně tajemná, která se také každou chvíli mění. Zavěšené mrtvolky v kuchyňském sektoru jsou opravdu morbidně skvělé. Hudba i zvukové efekty jsou také na dobré úrovni a co bych vyzdvihl jako hlavní klad, i když Alien 3 je náročná hra, je hrátelná a dá se dojet až do konce!!!

Systémy chodeb jsou opravdu rozsáhlé a extra souboje s velkým vetřelcem také nejsou špatné, ale jinak v Alien 3 mnoho nových nápadů nenajdete. Také mi vadí, že není možné zadávat hesla a musíte proto vždy znovu a znovu začínat od začátku.

Proto co říci závěrem? Jako normální pařan bych si asi raději zahrál třetího Turricana, ale komu přirostla k srdci trilogie (zatím?) o vetřelcích jako mně, určitě by si neměl nechat hru Alien 3 ujit.

PS.: Ruku na srdce, neměli jste také někdy chuť vypálit do odporně se kroutícího těla Aliena jeden krásný, lesklý, granátový náboj?

Název: ALIEN 3

Výroba: Virgin Games 1993

Min. požadavky: Všechny

Amigy s 1 MByte RAM

Jazykové znalosti: Minimální

Počet disket: 2

Hodnocení

Grafika: 51%

Zvuk: 47%

Idea: 37%

Atmosféra: 53%

Celkově: 57%

-key-

Combat Air Patrol

Psygnosis a simulátor? Možná to zazní trochu překvapivě.

Naopak, tato velice známá firma, jenž nyní prožívá obrovský comeback a produkuje jeden herní hit za druhým, má v této oblasti již značné zkušenosti. Všichni si ještě dobře pamatujeme na značně složitý Armour-Geddon, který se před krátkou dobou dočkal i druhého dílu.

Nyní nám Psygnosis přináší projekt, jenž se řadí do velké rodiny leteckých simulátorů a jako naprostě novorozené se okamžitě hlásí k životu. Nedávno jsem četl v jednom nejmenovaném časopise, že moderních stíhaček je až příliš, ale pokud se jedná jako zde o dokonalou, historicky přesnou simulaci, nemůžeme být nic lepšího.

3-disketová hra vás ihned po profesionálně zpracovaném



introdukcí zavede na začátek války (jak jinak), a to války nedávné, války v Perském zálivu, kde máte jako spojenecký pilot šanci dokázat, že vítězství bylo oprávněné.

Po výběru jednoho z 5 světových jazyků se oetnete v základním menu, kde máte tyto volby: OPTIONS, klasické navolení úrovně detailů, styl začátku kariery, limited či unlimited střeliva, nárazu, paliva, atd.

TRENINK a možnost OKAMŽITÉHO LETU: no comment. JEDNOTLIVÉ MISE, opět běžná volba. Mise jsou zajímavé, náročné a pestré. Co více dodat?

Po vytvoření pilota a určení bojového zařazení v PILOT ROSTER (můžete si zadat přezdívku a to mě osobně veli-

ce potěšilo), bude hlavní pozornost asi upnuta k volbě CAMPAIGN. 1 den - Pouštní Bouře: tato operace proslula velkým úkolem, bude vám promítnut film s cílem akce. Můžete se podívat na celkovou mapu, kde jsou detailně zaznamenány pohyby všech jednotek, dále je zde sympatická možnost simulovat nemoc a tím se vyhnout úkolu, jenž by mohl znamenat smrt. Jakmile se však rozhodnete, putujete do hangáru, kde svoji skvělou stíhačku vybíjíte a potom již směle do akce!

Odborníci tvrdí, že přistání na letadlové lodi a hlavně tankování ve vzduchu patří vůbec k nejtěžšímu co musí vojenský pilot při své práci zvládnout.

A nyní, milí pařani, vás určitě potěším, protože tyto dva úkony jsou základem hry CAP. Musíte neustále patrolovat ve vzduchu a proto zde musíte také tankovat.

CAP je po všech směrech dokonalý projekt a to i po rychlostní stránce, což opravdu není běžné. Navíc ve hře byla konečně 100% využita možnost spojení dvou počítačů. Celý CAMPAIGN totiž můžete absolvovat ve dvou hráčích a to je právě to, co s CAP dělá nejlepší letecký simulátor, jenž se kdy proháněl po obloze počítačů Amiga.

Proto ať žije Psygnosis a Amiga King!!!

Název: COMBAT AIR PATROL

Výroba: Psygnosis 1994

Min. požadavky: Všechny

Amigy s 1 MByte RAM

Jazykové znalosti: Střední

Počet disket: 3

Hodnocení

Grafika: 81%

Zvuk: 67%

Idea: 82%

Atmosféra: 89%

Celkově: 91%

-key-

Christoph Kolumbus

Roku 1492 se vydává italský mořeplavec Kryštof Kolumbus ve službách španělského krále na svou životní plavbu. Jeho cílem bylo objevit novou cestu do Indie přes Atlantický oceán. Určitě by se mu to bylo podařilo, ale osud rozhodl jinak. Postavil mu do cesty nový, dosud neznámý kontinent (no, úplně neznámý nebyl, Vikingové i indiáni ho znali dobře, jenže nikdo se jich neptal), a tak chudák Kolumbus místo cesty do Indie objevil Ameriku.

V roce 1992 tomu bylo 500 let co se noha prvního bělocha, tedy prvního známého, dotkla americké pevniny a to byl pochopitelně důvod k pořádným oslavám (tedy jak pro koho, indiáni na to mají možná jiný názor). Pořádaly se shromáždění, slavnosti, natáčely se filmy a prodávaly se suvenýry. Zkrátka, každý se snažil urvat co mohl a trochu se přizívat. Stranou nemohli pochopitelně zůstat ani výrobci počítačových her a bylo jen otázkou času, kdo se tohoto námětu ujme a jakým způsobem ho zpracuje.

Byla to německá firma SOFTWARE 2000, proto je hra v němčině. Její dílko nese název CHRISTOPH KOLUMBUS. Zahraněni časopisy uvádějí, že se jedná o hospodářskou simulaci (doslovný překlad) s různými strategickými prvky. My si můžeme důvěrně sdělit, že hra vypadá jako kříženec mezi hrami CIVILIZATION a PATRICIAN a má s Kryštofem Kolumbem společnou myšlenku objevování nových obchodních cest, a dále jméno v názvu (to aby se lépe prodávala). Opravdu jde o obchodně-strategickou hru, ve které spolu soupeří až pět protivníků (čtyři hráči a počítač, minimálně však dva) o to kdo získá více kolonií, zlata, cukru, tabáku, zkrátka kdo si nejvíce "nahrabe", tak jako v jiných podobných hrách. Vy, jako objevitel a budoucí vládce světových oceánů, začínáte celkem skromně, s jednou lodí a několika málo tisíci ve vaší

kapse, ve městě ležícím na ostrově, nebo kontinentě. Ten pro vás představuje celý známý svět, což je dosti omezená představa. Ostatní, pro vás zatím neznámé části světa, jsou na mapě, kterou si můžete zobrazit v levém spodním rohu obrazovky (v němž jsou jinak znázorněny informace o vámi zvoleném objektu nebo o objektu, který je na tahu), znázorněny černou barvou a chybí zde jen kdysi velmi populární označení pro neznámé oblasti - "ZDE JSOU LVI". S postupujícími objevy se budou černá místa na mapě zaplňovat nově nalezenými pevninami či oceány. Území označené na mapě obdélníkem vidíte (podobně jako u CIVILIZATION, i když grafika je lepší, neboť program používá 64 barev) ve zvětšení v pravé, největší části obrazovky, v níž také vybíráte objekty (lodě, města, karavany), kterým chcete dávat pokyny. Podnikat dálkové plavby, to není jako chodit na odpolední výlety do přírody. Nemůžete říci "Čau mami, jdu ven a vrátím se někdy večer", vzít si loď a vyplout na moře. To zkrátka nejde. Velké výpravy vyžadují odpovídající přípravu, protože i ta nejlepší loď nepluje bez posádky a i ta nejlepší posádka na nejlepší lodi nevydrží bez zásob. Proto musíte nejprve zajít do města, kde získáte vše potřebné. Je tu obchodník, jenž vám rád prodá na co si jen vzpomenete, pokud to má na skladě a máte peníze. Odkoupí si od vás vše co mu nabídnete. Je tu i banka, která vám ochotně poskytne potřebnou půjčku, sice na lichvářský úrok, u které si potom můžete převést peníze ze svého konta na svou loď.

V případě, že budete chtít koupit novou loď, či opravit starou nebo ji, v případě finanční nouze, dokonce prodat, navštívte loděnici. Pokud však budete potřebovat nové typy lodí nebo zbraní, musíte zajít k historikovi, místnímu inteligentovi, který vám požadované věci rád nabídne, avšak za cenu pro něj výhodnější než pro vás. Také vám sdělí, jak jste na tom oproti vašim soupeřům. Ve chvíli kdy vás posedne touha zjistit, jak si ve

hře stojíte (to jest kolik máte peněz, kolonií, lodí atd.), navštívte svého písaře. Na konec jsem si nechal nejdůležitější zařízení a tím je krčma, která neplní v této hře účel, na jaký jste zvyklí z běžného života, ale slouží jako místo pro najímání posádky, vojáků nebo získávání informací. Pokud tedy máte loď od začátku, kterou jste během hry omylem neprodali, posádku, zásoby a peníze, nastal čas rozloučit se s přáteli a vyplout na moře. No, ve skutečnosti, na rozdíl od Kolumba, nenastavujete na palubě lodí svůj krk v nebezpečí, ale sedíte pěkně v teple doma a jen dáváte rozkazy ubohým námořníkům a počítáte peníze. Během své plavby určitě narazíte na nějakou tu neznámou pevninu a tehdy nastane ta pravá chvíle pro vyslání průzkumné výpravy. Po nalezení vhodného místa, třeba podmaněné domorodé vesnice, můžete založit tábor, přístav, pevnost, zlaté doly, plantáže, prostě to co vás zrovna napadne a na co máte peníze (ty musejí být na lodi) a začít úspěšně obchodovat. Během hry se vám na obrazovce budou objevovat nejrůznější hlášení, která je dobré pozorně sledovat. Například, že na vaši loď vypukl hladomor, nebo že domorodci nejsou tak přátelští, jak jste se domnívali. Nejzajímavější okamžiky jsou znázorněny pomocí animovaných sekvencí, kterých hra obsahuje skutečně hodně, ale které, pokud hrajete hru z disket, poměrně zdržují (dají se ale vypnout). Zanechme již povídání, protože se píše rok L.P. 1480, vaše loď se pohupuje v přístavu a na vás čekají velké objevy.

Název: CHRISTOPH KOLUMBUS

Výroba: Software 2000 1994

Min. požadavky: 1 šachny

Amiga s 1 MByte RAM

Jazykové znalosti: Střední

Počet disket: 4

Hodnocení

Grafika: 88%

Zvuk: 45%

Idea: 82%

Atmosféra: 85%

Celkově: 86%

-oscar-

Amberstar

Milí pařani, jelikož v tomto čísle otiskujeme recenzi na vůbec nejlepší DM (nyní na trhu), snad jen DSA je stejně dobré, bude dobré se nejdříve podívat na první díl této rodící se fantasy série, jenž nese výstižný a přilehlý název AMBERSTAR.

Je přímo s podivem, jak se k této hře zachovaly ostatní zdejší plátky, které si velice zakládají na názvu "herní" a přitom nedokázaly z průměrného bahna software vyložit tento skvost. Ten nezajímá, ba přímo odpor (stále slyšíme jen slovo Ultima, Ultima a Ultima... a přitom tato hra mimo špičkovou grafiku nenabízí vlastně vůbec nic nového a zajímavého), ale je to veelčí jasně. Jakmile se DM neotlačí všemi směry jako splašená koule, kdo by o ni projevil zájem. Koho dnes asi zajímá dokonale promyšlený příběh?

A přitom právě v tomto bodu AMBERSTAR převyšuje ostatní. Děj je tak kompaktní a promyšlený, dokonce si troufám tvrdit, že se v tomto směru jedná o nejlepší DM. Celá hra se odehrává v zemi Lyrarnion. Tato země je velice obrovská a jak to již ve fantasy bývá, prochází právě dobou temna, hrůzy a strachu!

Zářivá hvězda Amberstar, symbol svobody a míru, dlouho odolávala mocným útokům boha Tarbose. Po jeho spojení s temným pánem všech pekel, Bralkurem, již nevydržela a i přes všechnu podporu kladných bohů se zřítíla na půdu Lyrarnionu, kde se rozlomila na 13 kusů a tím byla odstraněna poslední překážka v cestě moci Tarbose...

Do této zlé doby vás firma Thalion (tvůrce skvělého Airbus 320) zavádí v podobě mladíka, jenž nad hrobem oplakává své milované rodiče, jejichž kočár byl přepaden krvežíznivými Orky a slibuje pomstu. Je mi osobně velice sympatické, že mě Thalioni již od začátku nenutí podrobit si svět dokonale postavenou "mašinou na zabijení". Po vybrání charakteru, pohlaví, vlastností a portrétu, se ocitáte v hlavním městě říše, ve Twinklake. Zde jste od narození žili úplně normálním životem a tímto pádem naprosto zákonitě nic neumíte, nic nemáte, sudička vám nepřisoudila žádné životní tajemství...

Proto jako první počín musíte vyhledat svůj rodný dům a tam se pořádně vypravit na

cestu do širého světa. Ale pozor, bude trvat ještě mnoho dní, než se vymotáte ze samotného města. Hra vám po technické stránce nabízí 3 základní pohledy. Města, vesnice, sklepení, stoly, jeskyňe, to vše je vidět normálním pohledem. Při cestách po Lyramionu se ocitnete jako postavička ve 2D pohledu, jenž je ve velku podrobně prokreslena. A pak je tu zvláštní modus boje, jenž je programovatelný, ale zase ne příliš složitý. Dále se zde nachází hudební stránka, jenž je u AMBERSTAR opravdu pestrá, stále se mění, což je vážně fajn. Přes všechnu krásu firma Thalion jaksi pozapomněla na další doplněk a tím jsou zvuky. Není zde ani jeden! Nejlepší jsou zde rozhovory a najímání různých lidí jako doprovod, kterých může být maximálně 5. Domluva je vážně skvělá a přinese vám mnoho životně důležitých poznatků k dokončení hry. AMBERSTAR se také může pochlubit faktem, že zde je každý krok a tah naprosto logický (ani jednou nebudete zoufale nuceni hledat jedno malé tajné tlačítko, jenž může být v desítkách nejruznějších chodeb...). Přes všechny klady to má jeden VELIKÝ háček!

AMBERSTAR se naprosto dokonale vyžívá v obrovských textech v němčině, a proto, kdo tímto jazykem dobře nevládne, je skoro bez šance. Ještě je tu také záluďná runová (úvodní) tabulka, což brzy zjistíte sami.

Závěrem bych rád řekl, že navštívíte mnoho měst, vesnic, věží, hradů, chrámů, jeskyní a katakomb, také velké jezero a ztracenou vesnici, což je ve velku normální. Dále si přiznejme v kolika hrách v hlavní roli jste měli možnost vlastnit osobní vor, plachetnici, koně, přepravní bublinu zesnulého faraona, či dokonce soukromé letadlo v podobě obrovského orla?

Název: AMBERSTAR
Výroba: Thalion 1991
Min. požadavky: Všechny
Amigy s 1 MByte RAM
Jazykové znalosti: Vysoké
Počet disket: 3

Hodnocení

Grafika: 60%
Zvuk: 5%
Idea: 87%
Atmosféra: 89%
Celkově: 83%

-key-

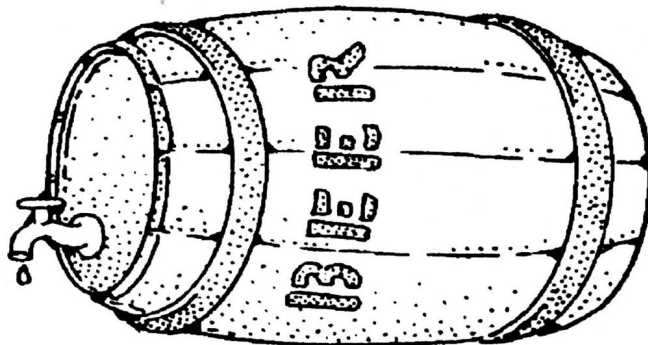
Ambermoon

Po úspěšné hře většinou následuje díl druhý, a tak je tomu i v tomto případě, i když firma Thalion nepodlehla (naštěstí) počáteční euforii a nevsadila na šiti horkou jehlou. Vyšla se po cestě skvělých odborníků zvaných FTL a stejně jako CHAOS STRIKES BACK, se loni, více než po dvou letech, objevil na trhu pokračovatel slavného AMBERSTAR, nesoucí dosti prozaický název Ambermoon (bude třetí díl Ambersun?). V herním světě explodovala bomba!!!

Ale začneme od začátku. Posláním AMBERSTARU bylo najít všech 13 kusů magické hvězdy a definitivně zničit temného pána Bralkura, Marmiona a snad i samotného boha Tarbose. Říkám snad,

ramion děsivou, opravdu děsivou zkázu! Desítky obrovských meteoritů proletěly bezmocnou zemí křížem krážem a ničily vše, co se jim postavilo na odpor. Bylo to velice těžké a když se již zdálo, že nastal konec a je už po všem, přišel úder nejtvrďší! Amberský měsíc dosedl, jako král, na hlavní město Twinlake, které dokonale srovnal se zemí a tisíce nevinných mrtvých znovu nastolilo Tarbosovu vládu... Úder to byl tak nečekaně silný, že ani vaši hrdinové neměli šanci se zlu postavit. Naopak, Tarbos nezapoměl a po nadlidském pronásledování donutil vaši skupinu rozdělit se a ukrýt na nejruznějších místech v Lyramionu.

Hra sama začíná až 70 let po těchto událostech, kdy vašeho hlavního hrdinu



Jára Cimrman "Při hraní Ambermoonu mi ale vyschlo v krku"

protože já osobně jsem konce nedosáhl. Chyběl mi poslední kus hvězdy, když tu náhle se mi postavila do cesty ona prokletá věž Tajemství, kde chytré hlavy kladou záluďné hádanky, což mě úplně odrovnalo. Proto tímto apeluji na všechny fanoušky DM, co tento problém překonali a odpovědi znají, aby se s nimi přes nás (jediný) Amiga News magazin podělili s ostatními.

Takto končí díl první a kdo by snad čekal, že v AMBERMOONU opět potká své oblíbené hrdiny a dobrodruhy, bude zklamán. Po odvrácení temné hrozby Tarbose se život v Lyramionu po dlouhé době znovu vrátil do normálních kolejí a vaše skupina vyvolených si mohla v klidu vychutnávat pocit zasloužené slávy.

Jenže neuplynulo ani 10 let a rudé oči boha Tarbose začaly opět hrozivě zářit, aby vzápětí seslaly z hlubin vesmíru na Ly-

zastihnete jako vetchého starce na smrtelné posteli, nad kterou se sklání jeho mladý synovec a značně překvapen poslouchá příběh o dobách minulých...

A zde začínáte a to opět v roli nezkušeného mladíka, který po vyslechnutí tajemného příběhu opět vyrábje vlastní dům a vyráží do nehostinného světa najít Tarbose a konečně ho poslat do horoucích pekel... Firma Thalion se projektem AMBERMOON rozhodla šokovat ve všech směrech a po zásluze se jí ve všech světových herních magazínech dostalo zasloužené pozornosti. Smutné je, že jsme u nás stále ještě možná první, kdo se ke světovému trendu připojil. Osobně nevím, co by naše herní časopisy více chtěly, navíc, když je AMBERMOON k dostání i na našem trhu.

Ale nyní konečně již několik technických údajů o hře. AMBERSTAR měl 3 diskety,

AMBERMOON již 10 disků!!! Tohle byl pro mě první šok, ale to jsem ještě nevěděl, co bude následovat. Po naprosto špičkovém intru, se ocitáte ve známém 2D zobrazení, jenž se na první pohled liší od svého předchůdce. Postavička je mnohem větší a okolní grafika dokonale prokreslena, což navíc podtrhuje příjemná změna v ovládání, kde již nemusíte složitě přecvakávat nejrůznější ikony, stačí pouze naklapnout danou věc a potom s ní jen libovolně manipulovat.

Bojový mód se změnil v jediném a to roztažení obrázku přes celou šíři obrazovky. A právě to je na tom skvělé. Graficky šly obrázky prudce nahoru, a co se týče hudby, je perfektní, jen zvuky opět kamsi zmizely. Děj a konverzace jsou ještě složitější a propracovanější než ve svém předchůdci, což mě opravdu značně potěšilo, ale to není zdaleka vše!

Hlavní překvapení této hry se skrývá v klasickém DM pohledu, který kupodivu necuká ze čtverečku na čtvereček, ale naprosto plynule se otáčí a posouvá všemi směry a to hratelně i na staré A500!!! Je to po trochu ve stínu stojícím CORPORATION a skvělým LEGENDS OF VALOUR třetí DM typu Ultima Underworld na Amize. A je jasně nejlepší.

Tak dokonalou grafiku ve slušném pohybu jsem na své pětistovce ještě neviděl. Proto se znovu podivuji nad faktem, že tento špičkový a dokonalý projekt firmy Thalion (snad mimo zvuky), jenž všude získal vísáčku SUPER, je u nás přehlížen jako pouhé nic. Ze by opět ona mrška němčina (i když anglická verze existuje!!!)?

Název: AMBERMOON
Výroba: Thalion 1993
Min. požadavky: Všechny
Amigy s 1 MByte RAM
Dop. požadavky: Harddisk,
1,5 MByte RAM
Jazykové znalosti: Vysoké
Počet disket: 10

Hodnocení

Grafika: 86%
Zvuk: 71%
Idea: 87%
Atmosféra: 91%
Celkově: HIT

-key-

Eishockey Manager

Po obrovském úspěchu své hry BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL (hlavně na německém trhu) zabrousil německý výrobce počítačových her SOFTWARE 2000 znovu do oblasti sportu. Tentokrát se jeho výtvar jmenuje EISHOCKEY MANAGER a jedná se, jak již název napovídá, o strategickou simulaci dalšího populárního sportu a to ledního hokeje. Lední hokej je ze strany výrobců počítačových her poněkud opomíjená záležitost. Vždyť spočítejte si kolik jen existuje nejruznějších "fotbalů" a kolik je oproti tomu "ho-

(přímo musíte) jednat se sponzory, vylepšovat svůj stadion či žadonit v bance o půjčku.

Pravým posláním hry je však získat sportovních trofejí, k nimž vám dopomůže jen správně zvolená taktika, cit pro nominování nejlepších hráčů a optimálně zvolené tréninkové dávky. Taktiku můžete volit osobně nebo to nechat na počítači.

Pro každou činnost je ve hře ikonové menu. Vše je přehledně graficky zpracováno a k dispozici je množství statistik, tabulek a dalších údajů, které můžete využít dle potřeby. V průběhu zápasu uvidíte animované záběry nejdůležitějších okamžiků doprovázené samplovými zvuky (pokud hrajete hru z

Second Samurai

Je tomu již nějaký čas, co se na našich monitorech objevil mladý Samurai vyzbrojený kouzelným mečem a dokonale ovládající starobylé bojové umění. Seznámili jsme se s ním ve chvíli, kdy se vydával na nelehkou cestu napříč časem, aby pomstil smrt svého Mistra, který se stal obětí zlého Démona.

Mnozí z vás jste s ním jistě prožili alespoň část jeho dobrodružství, a tak jste jistě poznali o jakou hru se jedná. Ano! Je to FIRST SAMURAI. Svého času opravdová perla na poli 2D "bludišťových" her. Možná se ptáte, co je to za nápad vzpomínat na hru, kterou všichni dobře znají (a ti co ji neznají, by si měli tuto mezeru ve vzdělání rychle doplnit). Důvod je však jasný. Náš mladý samurajský přítel je opět zde a znovu vyrazí do akce. Tentokrát ve hře, docela nazvané nápaditě, SECOND SAMURAI.

Nové pokračování Samurajových dobrodružství pochází opět z dílny kouzelníků VIVID IMAGE, ale nad celým projektem držela ochranou ruku firma PSYGNOSIS, která má v oblasti 2D arkád stále výborné jméno a měla být zárukou dokonalého řemeslného zpracování celého projektu.

A opravdu. Grafická úroveň hry je stejná jako u prvního dílu, zase je perfektní, a zvuko-

vé efekty, zvláště při používání nejruznějších předmětů, jsou snad ještě lepší. Zatímco první díl obsahoval pár dobrých nápadů - vyvolávání duše zemřelého Mistra či "schovávání" pozice do magických váz. Druhý díl se změnil v (ne)obyčejnou arkádu, v které je vaším cílem sebrat co vidíte a přitom zabít spoustu malých potvůrek (získávání energie ze zabíjených nepřátel našťastí zůstalo), několik větších potvor a na konci každé zóny jednu super-maxi obludnou potvoru, po jejíž smrti dostanete kód do další úrovně.

Výborná je i hra dvou hráčů, při které máte možnost, po odpovídající volbě v úvodním menu (další informace se objeví při hře po stisknutí klávesy HELP), svého spoluhráče omráčit nebo i zabít, což přibližuje hru realitě.

SECOND SAMURAI je hra, která stejně jako první díl člověka chytne hned od začátku, a proto uchopte meč (joystick), neboť dobrodružství začíná.

Název: SECOND SAMURAI
Výroba: Psygnosis 1994
Min. požadavky: Všechny Amigy s 1 MByte RAM
Jazykové znalosti: Minimální
Počet disket: 3

Hodnocení

Grafika: 81%
Zvuk: 86%
Idea: 52%
Atmosféra: 85%
Celkově: 81%

-oscar-

Máte nápady a nevíte jak s nimi naložit?

Chcete se zapojit do dění Amiga News

Pak neváhejte. Jedinečná šance.

Redakce Amiga News hledá schopné příspěvovatele.

Pokud máte zájem stát se příspěvovatelem Amiga News, napište nám něco o sobě (Vaše Amiga zájmy, věk, apd.). Prostě to, co uznáte za vhodné a dobré. Svou jedinečnou šanci pište na adresu redakce:

**Amiga News
Box 729
111 21 Praha 1**

kejů" (nemluvě třeba o kulečkách).

EISHOCKEY MANAGER nezapře svůj původ, a proto je herní princip stejný jako u BUNDESLIGY. Hru mohou hrát až čtyři hráči, z nichž si každý po navolení obtížnosti zvolí svůj oblíbený tým, který hodlá vést v následujících sportovních kláních a ligu ve které chce začínat (k dispozici jsou tři). Hra obsahuje dva herní módy. Ligový, ve kterém vedete svůj tým v ligo- vých soutěžích nebo světový šampionát, kde se stáváte trenérem reprezentačního týmu. Oba módy lze pochopitelně kombinovat, takže pokud podáváte jako manager svého týmu vynikající výkony, může se vám stát, že budete zvolen i trenérem reprezentace. Stejně jako v BUNDESLIGE můžete

diskety, je lepší zobrazování gólových scén nezapínat, protože velmi zpomaluje průběh hry).

Závěrem lze říci, že se jedná konečně o slušné zpracování hokeje (i když NHL by byla zajímavější), které by neměl nechat žádný příznivec hokeje bez povšimnutí.

Název: EISHOCKEY
MANAGER

Výroba: Software 2000 1994
Min. konfigurace: Všechny Amigy s 1 MByte RAM
Jazykové znalosti: Střední
Počet disket: 1

Hodnocení

Grafika: 66%
Zvuk: 51%
Idea: 87%
Atmosféra: 89%
Celkově: 85%

-oscar-



SIM CITY CD

Kdo by ji neznal. Úspěšná hra, při níž stavíte město a máte v něm vše na starost dobývala srdce mnohých strategiků již v dávnověku, kdy ještě jejich očím vládla stará královna Amiga 500, jež nyní pomalu upadá do prachu zapomnění. Úspěch byl dán především její originalitou. Ničím jiným totiž nevynikala. Zvukový výstup téměř neustále mlčí jako hrob, grafické čipy se také moc nezapotí. Originální myšlenka stavby města však tyto nedostatky stačila zastinit, tudíž šla hra dobře na odbyt. To se však již píše rok 1991.

Commodore přichází na trh s novinkou nazvanou CDTV, rozjíždí se reklamní kampaň hlásající nástup nového věku CD-ROM pro domácnost. Jak to nakonec dopadlo, většina z nás ví. Pokud ne, přečtete si Amiga News číslo 1/94. V těchto letech to tak opravdu vypadá, tudíž mnoho firem chce mít na trhu své vlastní tituly první, z čehož se dají získat pěkné peníze. Je tedy znovu oprášená myšlenka Sim City, načež byla hra s některými změnami již v roce 1991 firmami MAXIS a INFOGRA-MES vydána na CD s určením k použití na CDTV.

Vkládám disk do CDTV a upřeně civím na obrazovku. Objevuje se úvodní obrazovka a nedlouho po ní jednoduší animace se stavbou města, která Vás uvádí do děje. Právě se začínám rýpat ve svém zesi-
lovači, protože s ním asi něco bude. Po chvíli zjišťuji, že nikoli. Ono je to totiž opět úplně němě! Trochu v rozpacích opouštím obrazovku se jmény autorů. Nacházím na základní obrazovce. Mnohé jistě potěší přítomnost funkce HELP, kde Vám bude ochotně vysvětlen význam ikon použitých v samotné hře (buldozer, silnice apod.). Svě město vytvořené v minulosti si můžete samozřejmě nahrát, a to buď z diskety nebo z RAM-karty. Hra jako tradičně obsahuje již města vytvořená. Je jich celkem 8 a jejich letopočet se různí (od středověku až po budoucnost). Vybirám tvoření

nového města. Zde oproti původní hře přibyla možnost hry v několika obdobích. Jsou to středověk, western, budoucnost a klasická současnost. Po zadání obtížnosti a vypočítání mapy se již ocitám v samotné hře. Samotná obrazovka se původní hře moc nepodobá, alespoň co do rozložení ikon. Ty se totiž nacházejí na vlastní obrazovce, stejné je to i v případě grafů, daní apod. Pro ovládání je původně určeno dálkové, dodávané k CDTV. Je možné hrát též přes klávesnici, s myší je však hra ovladatelná jenom velmi ztuhá.

Všechny původní funkce hry byly tedy zachovány (včetně živelných pohrom pro sebevrahy) a doplnění o některé nové se také konalo. Zejména jsem potěšen časovými obdobími, jímž samozřejmě odpovídá i celkový vzhled města (ve středověku jsou místo elektřiny rozváděny vodní kanály, silnice logicky nejsou asfaltové apod.). Jediné, co při hře zaslechnete budou zvukové efekty související se stavbou, které jsou na poměrně slušné úrovni. Tim pádem nebylo vlastně využito kapacity, které CD-ROM poskytuje. Ačkoli by se hra vměstnala i na několik disket, náklady na výrobu CD-ROMu zůstávají stále nižší.

Mnohé jistě bude zajímat funkčnost programu na Amigách novější generace. Zkoušel jsem zpouštět program na Amize 1200 při použití CDTV jako externí CD-ROM. Problémy vznikly jediné s grafickými čipy. Při použití staré čipové sady v bootmenu bylo vše v pořádku. Hra se tím celkově rapidně zrychlila, že jsem to až přestal zvládat a musel ji zpomalovat.

Název: SIM CITY

Výroba: Maxis, Infogrames 1991

Min. požadavky: CDTV, CD32

Jazykové znalosti: Minimální

Počet CD: 1

Hodnocení

Grafika: 75%

Zvuk: 00%

Idea: 81%

Atmosféra: 83%

Celkové: 72%

-Raduz-

Příšerný Botichský příběh II

Po hrách Drsná cesta a Světák Bob se konečně objevila další původní česká hra. Opět se jedná o klasickou textovku (na původní českou střílečku typu Doom nebo Hired Guns si ještě nějaký ten pátek asi počkáme). Za hrůzostrašným názvem by asi málokdo hledal příjemnou idylu čtvrtého dopoledne na dvoře gymnázia Botichská, které mimochodem nemá s gymnáziem v ulici Botičské vůbec nic společného.

Po úvodních obrázcích, řečech a všem možným, co správného pařana hned řádně našte už jen proto, že se to nedá přeskocit, se prokoušete k samotné hře. Již na první

záhonem, či prohlídce šatny 3.B - o tom, že logika vám v této hře bude jen velmi málo platná. Když náhodou dospějete do okamžiku, kdy nebudete vědět, jak dál (odborně se tomuto stavu říká zákys), ještě je k dispozici Rada, která je často velmi důležitá - např. "Dopyty se nebojme, radši si ho usmažme." a pod. Komu by chybělo násilí a bestiální vraždy, užije si v předposlední části, kde bude moci střelou Magnum+++ ustřelit hlavu bezbrannému terciánovi. Střílení bazukou, oběd ve školní jídelně, nákup Amigy 1200, psaní článků do ústavního časopisu, převlékání se za spolužačky, vykrádání poštovních schránek, padělání tisícikorun,... to všechno a ještě mnohem víc můžete při hraní zažít.



pohled je jasné, že AMBECO nepřišlo s ničím svým dřívějším produktům nepodobným. O tom se přesvědčíte i po chvíli hraní. Perfektní design a la Kick 2.0 a fantasticky přehledné ovládání, včetně návodů, znovu nepochopitelně kontrastuje s katastrofálním nedostatkem kvalitní grafiky.

Jedno zlepšení však přeci jen můžeme registrovat, a to na poli hudebním. Fakt, že se Abbruch C. Vellux spolehl na svého hudebního sluchem ovlivňujícího přítele Čihacka a jeho bestiální hudbu opel o fungující assemblerové rutiny z Max's Computer Laboratories, pro smrtelníka znamená příjemné doprovázení nevtiravou hudbou po celou hru. Hra začíná na dvoře před "zlo-
myslně žlutou" budovou gymnázia. Hned na začátku se přesvědčíte - po rozhovoru se

Pokud hru po několika bezesných nocích nakonec dohrajete, budete moci jistě prohlásit, že Amiga Bestware Company vás přesvědčila, že Příšerný Botichský příběh II není "zase jenom textovka"...

Název: Botichský příběh II

Výroba: AMBECO 1994

Min. konfigurace: Kick 1.3, všechny Amigy s 1 MByte RAM

Dop. konfigurace: Harddisk, 2 MByte RAM

Jazykové znalosti: základní Počet disket: 1

Hodnocení

Grafika: 50%

Zvuk: 80%

Idea: 90%

Atmosféra: 88%

Celkové: 89%

-A. Vellux-

CDTV-player

Chcete poslouchat své oblíbené songy z CD na Vašem CDTV při běžné práci se systémem, aniž byste postrádal funkce na které jste zvyklí u klasického přehrávače? Pak je právě pro Vás určen tento program!

Dosud jste si CD mohli přehrávat v systému klasickým způsobem. Při práci s jakýmkoli programem (třeba i nedosovou hrou) stačilo prostě vložit CD s hudbou, stisknout na ovládacím panelu play, přičemž se na displeji zobrazují čísla právě přehrávaných skladeb. Tuto funkci instaloval do CDTV sám Commodore, takže je přístupná prakticky v kterémkoli stavu při práci. Jelikož je výstup z "CD-přehrávače" obsaženého v CDTV nezávislý na zvukovém výstupu samotného počítače, lehece takto docílíte toho, že Vám na výstup leze Amiga i CD-přehrávač. Přesto si myslím, že o této funkci mnoho našich uživatelů vůbec neví, protože ze samotného anglicky mluveného "manuálu" dodávaného na CD toho moc nepochytíte (pokud tedy nejste špička v angličtině). Zprvu jsem o ní ani já nevěděl, tudíž jsem se začal shánět po programu, jež by mi zpřijemnil práci v systému. Řešení se našlo ihned, jakmile se mi do ruky dostal disk z PD řady Freda Fisha nesoucí číslo 849, kde jsem našel program CDTV-player ve verzi 1.8, jehož autorem je Daniel Amor.

Jak sám autor tvrdí, vedla ho k vytvoření tohoto produktu skutečnost, že nelze v systému přehrávat CD s takovým komfortem jako Vám nabízí samotný CD-přehrávač. Mám teď na mysli funkce jako programování pořadí skladeb, ztišování (tzv. FADE), náhodné pořadí (SHUFFLE), ale i takové základní funkce jako informace o délce skladby, CD apod., jež vyše zmíněný způsob neumožňuje. Pokud tedy nechcete opustit multitasking a přehrávat klasickým způsobem, tedy modulem umístěným v ROM, nabízí se použití tohoto playeru.

Po spuštění programu se na obrazovce Workbenche objeví základní okno, kterým se celý program ovládá. Na pravé straně se nachází gadget s posuvným potenciometrem pro regulaci hlasitosti. Kromě kla-

sických informací o čase a skladbách jsou nám poskytovány navíc ještě informace o názvu skladby, alba a skupiny. Nyní si asi řeknete, odkud tyto informace program získá. Společně s programem jsou totiž nahrány i externí soubory, ty potom nesou nejen tyto informace, ale případně i texty k písním (viz dále). Potom už je třeba pouze rozpoznat, který soubor náleží k danému CD. To náš program vyřeší tím, že si přečte informace o časové délce celého CD v přesnosti řádově setin sekundy, podle které je potom každému CD přiřazen externí soubor, jemuž náleží stejný časový údaj. Pokud tomuto času neodpovídá soubor žádný, nebudou se tyto informace přirozeně zobrazovat. Takto si do Vašeho archivu můžete lehece přidávat nové CD. Jelikož by však teoreticky mohlo dojít k záměně v případě naprosto stejné délky CD, přislíbujeme autor do budoucna lepší způsob rozpoznávání.

Funkce PLAY, STOP, REW, FF, PAUSE netřeba blíže vysvětlovat, FADE slouží k pozvolnému ztišení, resp. zesílení zvuku bude také asi všem známa. Funkce SCAN prohledá začátky skladeb, přičemž bude zvuk plynule ztišován a v preferencích si můžete nastavit potřebnou dobu (narozdíl od podobné funkce ve standardním playeru, která navíc jednotlivé začátky odsekává bez žádné známky ztišení). FORTH a BACK Vás postoupí ve skladbě o 2 sekundy vpřed, resp. vzad. Při zapnutí LIVE budou automaticky skladby na začátku a konci plynule zesilovány/ztišovány a to v čase určeném preferencemi. Můžete se také přepínat do módu přehrávání skladeb/celého CD (funkce SINGLE), nebo si zapnout REPEAT, kde bude vše přehráváno až do zblbnutí.

A nyní přecházíme k záležitosti, která v poslední době nachází čím dál tím více příznivců. Jedná se o KARAOKE, funkci obsaženou i v tomto programu. Na externí obrazovce jsou totiž zobrazovány texty k písním, která se právě ozývá z reproduktorů Vašeho CDTV. Jak jsem již vyše naznačil, má to spojitost s rozpoznáváním názvů

jednotlivých skladeb, alb a autorů. Pokud je tedy už samotná skladba vyše uvedeným způsobem rozpoznána, není už žádný problém s výpisem slov k ní náležících. Célé je to zde řešeno následovně. V adresáři Lyrics, který se musí chovat jako samostatné zařízení (přesměruje se pomocí příkazu Assign před spuštěním vlastního programu); se nachází soubor nazvaný "A-ZMusix". Zde se nalézají některé informace ke všem obsaženým CD v podobě času, názvu alba a skupiny. V případě rozpoznání některého z nich je načten externí soubor k dané kapele (má koncovku .mx - knihovna sestavená autorem obsahuje 92 skupin a zpěváků). V něm se potom nacházejí názvy jednotlivých skladeb a k nim často také texty. Jejich výpis je potom řešen jednoduše. Při přehrávání každé skladby je zároveň počítán čas, takže se vešperé hodnota např. 00:35 a za ní se napíše část textu skladby, která má být zobrazena, tedy např. "Tj, bačo bačo náš". Takže na 35 sekundě skladby se nám vypíše tento text, který bude po chvíli nahrazen jiným zadáním, např. na 40 sekundě ("černý košulku máš"). Proto asi brzy zjistíte, že při současném počtu vydaných kompakťů se jen ojedinele trefíte na ten, který obsahuje knihovna od autora samotného (většinou se jedná o komerci jako např. 2Unlimited, Dr Alban a podobné zbesilosti, u kterých je vyšší pravděpodobnost poslechu). Takže je na místě funkce nazvaná EDIT, která by Vám měla uložit do archivu Vami nadefinované album s názvy skladeb (bez textů).

Ríkám měla by, neboť se mi to do dnešního dne nepodařilo, protože po zadání názvů všech skladeb a následném zavření okna se mi jaksi naproti tvrzení v manuálu nic do archivu neuloží, jak by mělo. Všechny tyto externí soubory však dávají po načtení do jakéhokoliv ASCII-textového editoru smysl, je proto možnost naeditovat v něm. Texty k hudbě se beztak vždy editují v textovém editoru a to celkem pohodlně. Autor však slibuje do budoucna další vylepšení této funkce a uvítá jakékoliv náměty. Jelikož se na konci dokumentu zmiňuje, že můžete psát i v češtině, zkuste mu zaslat některé náměty k

vylepšení, nebo alespoň pozdrav (určitě ho to potěší). Osobně bych byl za instalování možnosti přehrávat obrázky a jednodušší animace, což by sice zabralo více místa, ale efekt by byl velmi působivý. Každopádně však obliba KARAOKE každým dnem stoupá, takže se jí zabývá i samotný Commodore, který ji prezentoval v souvislosti s podzimní premiérou konzole CD-32.

Další funkce známé z klasického přehrávače jsou SHUFFLE, čili náhodné pořadí skladeb a PROGRAM, kde si můžete pořadí skladeb předem nadefinovat. V PREFERENCES si potom můžete změnit čas, po který bude ztlumován/zesilován zvuk u funkce LIVE (1-10 sekund) a rovněž čas, po který bude hrát začátek skladby u funkce SCAN (5-25 sekund). Přepínání času na displeji se děje pomocí DISPLAY, kde se Vám stejně jako u klasického přehrávačského modulu nabízí čas od začátku CD, do konce CD, od začátku skladby, do konce skladby apod. Program lze ovládat i prostřednictvím AREXXu, přiloženy jsou i některé ukázky.

Do budoucna se chce autor pokusit o možnost programu fungovat přes PARNET (propojení dvou Amig přes paralelní port), instalování funkce COPY (sloužící pro přepis hudby na mgf. kazetu, přičemž jsou skladby v takovém pořadí, aby co nejvíce vyplnily její hrací dobu. Na konci strany tedy potom nezůstávají několika minutové mezery, kdy se na ni již další skladba nevejde) a ještě další užitečné funkce.

Tož to by bylo k popisu samotného programu. Není mi bohužel známo, zda-li program funguje i s něčím jiným než CDTV. Teoreticky by neměl dělat problémy provoz na externím CD-ROM drivu A570 pro A500(+), otázkou zůstává funkčnost na novějších CD-Amigách. V případě CD-32 však tento program poněkud ztrácí smysl, neboť neherm práce v systému zde bude spíše ojedinelá.

Na závěr uvádím seznam jednotlivých verzí CDTV-playeru, jež jsou umístěny na Fish-discích, přičemž mám momentálně k dispozici čísla 1-890, takže jejich výpis bude do budoucna jistě pokračovat.

Číslo Fish-disku, verze CDTV-playeru: 759-1.0, 805-1.5, 849-1.8, 868-2.0.

-raduz-

CDPD I

A máme tu další CD-ROM titul. Pro tentokrát se zaměříme na první kompakt série nazvané CDPD. Jeho tvůrcem je anglická firma Almathera, která jej prodává již od roku 1992. Podívejme se tedy na jeho obsah blíže.

Po rozbalení zde najdete (jako ostatně všude) registrační kartu, jež Vás opravňuje ke slevě při koupi updatů. Vložme tedy disk do našeho drivu a začneme bootovat. Po chvíli se oetneme v notoricky známém Workbenchu. Po naklapanutí ikony kompaktu se Vám otevře jeho okno, v němž se nachází

Pro tento CD byl tedy zvolen program Aquarium, jež se nalézá ve vlastním adresáři. V něm si můžete pohodlně určit název programu, případně jeho zaměření, načež bude vyhledáván v přibližně 1MB velkých datech. Další věci obsaženou na disku je několik pěkných obrázků nalezičích reklamě na fraktálový program Fractal Universe distribuovaného též na CD, jež je produktem rovněž této limy (slovy "absolutně skvělý" se k němu vyjadřil i Arthur C. Clarke, známý to spisovatel a fantasta, u nás známý hlavně díky televizním serialům Záhady světa apod.). V různých adresářích

MY PAINT

Dostalo se mi příležitosti napsat recenzi grafického programu MY PAINT, což jsem samozřejmě s radostí přijal. Pokud ještě nevíte o čem je řeč, mohu Vás ujistit že se jedná o další titul, jehož nuly a jedničky trůní na médiu zvaném CD-ROM. Připravila jej pro nás firma SADDLEBACK GRAPHICS a patří k prvním programům, které byly nabízeny pro CDTV. O tom svědčí i to, že na Welcome disku standardně dodávaném k CDTV a tuším i k A570 se mezi jinými nachází reklama i na něj. Jeho vznik se tedy datuje kolem let 1990-1991, přičemž hovořím o verzi 1.00 (není mi prozatím známo o nějakých vyšších). V krabičce s CD je standardně přiložena dvanáctistranná knížečka, v níž naleznete vše potřebné k provozu programu (v angličtině). Jeho ovládání je však natolik jednoduché, že jej zcela určitě nebudete potřebovat, zvláště pak jste-li bystrým čtenářem tohoto časopisu.

Program se dá sice zařadit mezi grafické, ale je trošku jiného ražení na něj jste zvyklí.

ni počítače, se kterým se budou setkávat celý život.

Nyní jsem spustil program a nacházím se na vlastní obrazovce programu. V horní liště vidím řádku ikon, které jsou animované. Těmi se ovládají všechny funkce programu a nenajdete zde proto díky věkovému určení žádná menu pod pravým tlačítkem. Na pravé straně spatřuji taktéž lištu pro výběr barvy. Pokud nepočítám ještě dolní lištu, tvoří zbytek obrazovky pracovní plocha. Obsaženy jsou pouze základní funkce jako zreadlo, rotace barev, výplň, undo apod. a myslím, je jich není pro program tohoto zaměření ani více zapotřebí. Po nakliknutí ikony s knihou je mi nabízena spousta nevybarvených obrázků (podobně jako v omalovánkách). Jejich celkový počet převyšuje číselnici 100. Vybírám si např. pravěkého brontosaura. Z reproduktorů se přitom ozve jeho řev. Ke každému obrázku je potom na disku obsažen příslušející zvuk. Pokud si nebudete momentálně vědět rady, je taktéž výhodné použití funkce HELP pod stejnojmennou klávesou. Nyní již zbývá pouze obrázek



MY PAINT

The Paint Program Just for Kids!

Includes over
100
fun drawings
to color in!



Kid Tested and
Educator Approved!

Education
For Children Ages 3 to 13



jednak klasické systémové adresáře, těm ostatním bych se chtěl věnovat podrobněji.

Hlavní těžiště a vlastně i důvod vydání tohoto CD je bezpochyby nejproslulejší public-domain řada pro Amigu Freda Fisha, nazvaná Amiga-LibDisk. Celkem je jich na tomto jednom CD obsaženo 690 počínaje prvním číslem. Po otevření adresáře PID se Vám tedy zobrazí další podadresáře, v každém se potom nachází 25 Fish-disků ve vlastních adresářích, neboť by bylo neúnosné všech 690 nahrát do adresáře jednoho. Každý disk má tedy samostatný adresář. Prohledat jejich obsah a zjistit určení programů by v nějakém file-editoru byste vydržel odhadem tak do 10 čísla, načež byste padnul vysílením. Je proto logické, že již byl dávno vytvořen program, který se plní pouze daty o obsahu nových disků.

se také nachází několik PID programů jako Protracker, BBASEII, ANALYTICALC apod.

No a jelikož zbylo pravděpodobně na kompaktu ještě místo, byl sem přidán adresář MODULES, obsahující kromě přehrávacího programu NoisePlayer také 306 hudebních modulů ve formátu SoundTrackeru, jejichž celková délka je cca 30 MB. Jelikož CDPD je sérií public-domainovou, je obsah celého CD volně šířitelný. Pokud si zpočtete, kolik byste dali za diskety, na kterých byste měli uloženy Fish-disky, na tomto CD obsaženém, dostanete částku spolehlivě převyšující 10.000,-Kč. Tento CD jsem v našich krajích pořídil za 1.200,-Kč. V Německu jsem jej viděl nabízet za 25,-DM. Kapacita celého CD je přitom plně využita (přes 600 MB). Nabízí se Vám rozumná investice, které nebudete litovat. -raduz-



Jedná se přesněji o počítačové omalovánky, tudíž je spíše pokladán za výukový a určený je především pro děti od 3 do 13 let. Profesionální grafici tedy sice nepřijdou na své, o to více ale můžou zbystřit lidé, kteří mají menší děti. Ty rázem taktéž pochopí princip ovláda-

vybarvit. Funkčnost programu na novějších Amigách by měla být naprosto bezproblémová. Vyzkoušel jsem program na A1200 s grafickými čipy AGA a vše běželo perfektně. Svůj úkol tedy program zvládá opravdu dobře.

-raduz-

CROSSDOS

Zcela nedávno mi jeden známý říkal, že by potřeboval přenášet soubory mezi PC a Amigou, ale nevěděl, jak na to. Tak jsem mu tedy poradil, ať si sežene CrossDOS. Možná, že si právě teď, když jste začali číst tento článek, říkáte: "to by se mi také mohlo hodit". Proto neváhejte a čtěte dál.

CrossDOS už existuje nějaký ten pátek, ale někteří Amigisté o něm nic nevědí. Tak tedy, CrossDOS je program od dánské firmy Consultron. Disketa, na níž můžete tento program najít nese název CrossDOS Plus. Obsahuje všechny programy, které jsou nutné pro práci s MS-DOSovými soubory. Samotný CrossDOS je tvořen soubory, které umožňují to, aby Amiga dokázala přečíst diskety naformátované pod PC formátem. Tyto soubory se spouští z Workbenchu a nesou označení PC0 až PC3. Jestliže spustíte např. soubor PC0, přiřadí se k disketové jednotce DF0: název PC0, což znamená, že interní drive můžete používat jak pro diskety s Amiga formátem (zařízení nese název DF0:), tak i pro diskety naformátované pod PC formátem (zařízení nese název PC0:). K tomu, aby jste tedy vůbec mohli CrossDOS používat, musíte spustit jeden z těchto souborů. Pokud potřebujete naformátovat disk na MS-DOS formát, stačí kliknout na ikonu "Format", která se nachází v zásuvce "system". Objeví se okno, ve kterém si kliknete na název zařízení, ve kterém chcete disketu formátovat.

Disketa CrossDOS Plus však také obsahuje program, který se jmenuje CrossPC. Tento program je vlastně takový softwarový emulátor PC-XT. Jestliže však chcete používat tento emulátor, musíte mít k interní disketové jednotce DF0: přiřazen název PC0:. Pak teprve můžete dvakrát kliknout na ikonu programu "CrossPC". Po spuštění programu obrazovka zčerná a čeká do té doby, než do disketové jednotky PC0: vložíte bootovací PC disk (MS-DOS).

Emulátor může pracovat v barevném nebo monochromatickém režimu. Tyto režimy se nastavují v ikoně "CrossPC". Program jsem zkoušel na Amize 500 a 3000 a zjistil jsem, že má jednu nevýhodu. Pokud váš počítač má procesor 68000, program k emulaci PC využívá pouze 256k paměti. Rychlost programu je na Amize 500 velmi malá. Při testování na Amize 3000 program pracoval tak, že se Amiga chovala jako plnohodnotné PC-XT. Tento emulátor navíc pracuje pod multitaskingem, takže můžete pracovat na dvou počítačích zároveň (tím myslím Amigu a PC). Myslím si však, že dnes již existují lepší emulátory, než je tento (např. PC-Task, ten už dokonce emuluje grafickou kartu VGA, takže majitelé 1200 svého miláčka využijí dokonale).

Na disketě se v direktoráři CrossPC_support nachází krátký program MOUSE.COM. Tento program, nebo lépe řečeno ovladač, slouží k tomu, aby jste v PC emulátoru mohli používat myš, která se dodává standardně k Amize. Je však nutné MOUSE.COM skopírovat na disketu MS-DOSu a jeho název zařadit do souboru AUTOEXEC.BAT. Pokud chcete vypnout tento ovladač myši, stačí, když stisknete kombinaci kláves "práva Amiga-Shift-Help".

K instalaci CrossDOSu a CrossPC na hardisk můžete použít instalační program, který se dodává s těmito programy. Tento instalační program nejen, že přkopíruje všechny nutné soubory, ale také vám umožní zavést na vašem harddisku PC partition, jejíž velikost si sami zvolíte.

Na disketě CrossDOSu se nachází některé soubory ve dvou verzích. Jedna verze je pro Amigu s Kickstartem 1.3 nebo 2.0, druhá je kompatibilní pouze s OS 2.0. Soubory, které jsou určeny pouze pro OS 2.0 mají za vlastním názvem příponu ".2".

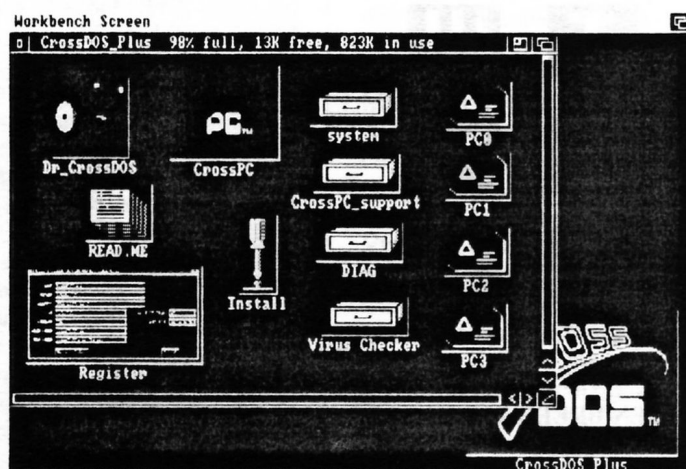
Název File systému, pomocí kterého Amiga může číst PC diskety, je u této verze

CrossDOSu. CrossDOSFile-System. Tento soubor se musí nacházet v direktoráři L:.

Spolu s CrossDOSem se dodává i několik nových utilit, které jsou umístěny v direktoráři System místo klasických systémových utilit, tedy místo programů Mount, Format a DiskCopy. Názvy programů však zůstaly zachovány. Tyto utility mohou pracovat jak s Amiga disketami, tak i s disketami, které mají formát MS-DOSu. Pokud si chcete zachovat původní systémové utility, pak CrossDOSové utility můžete přejmenovat na

nastavené parametry pro různé druhy formátů:

(MSDOS_720K, MSDOS_1.44M, ATARI_720K, Floptical_20M a MSDOS_360K). Z těchto formátů si pak vyberete ten, který chcete použít na formátování vaší diskety. A jaké formáty jednotlivé ikony vyjadřují? MSDOS_720K je standardní PC formát, v němž má disketa kapacitu 720K. MSDOS_1.44M je PC formát s kapacitou diskety 1.44M (u tohoto formátu je nutné, aby jste vlastnili HD drive). ATARI_720K je formát Atari



CrossDOS PLUS aneb jak na PC soubory

CDMount, CDFormat a CDDiskCopy. Dále se v direktoráři System nachází soubor, jehož název je "CrossDOS". Je to vlastně filtrační program, který slouží k převodu ASCII souborů. Program umožňuje převádět ASCII soubory pomocí 4 různých kódů (ASCII-7, MAC, DANSK a INIL). Ve staré verzi CrossDOSu k tomu účelu sloužily dva programy TXFilter a IntlTrans.

A nyní něco k formátování disket. Diskety můžete formátovat tím způsobem, že dvakrát kliknete na ikonu Format v direktoráři System a pak, když se otevře okno, si zvolíte příslušné zařízení, na kterém chcete disketu formátovat. Druhý způsob, který můžete použít, je ten, že myší kliknete na ikonu direktoráře ALT_Formats, který se nachází v direktoráři System. V direktoráři ALT_Formats jsou project ikony, ve kterých jsou

ST, MSDOS_360K je formát pro PC 5 1/4" disk s kapacitou 360K. Floptical_20M je formát pro MS-DOS 21Meg disketu. Možná, že někdo z čtenářů nebude věřit, že se na disketu může vejít 21 Mega, ale tomu, kdo se zajímá o dění v počítačovém světě jistě neuniklo, že již byla vyrobena disketová jednotka, která dokáže pracovat s formátem DD, HDD a VHD. Poslední jmenovaný formát je právě formát Floptical disku. Ke čtení a zápisu se používá laserového paprsku (jako u CD přehrávače). Některé firmy tento výrobek již prodávají (zatím jsem viděl verze pro PC a Apple).

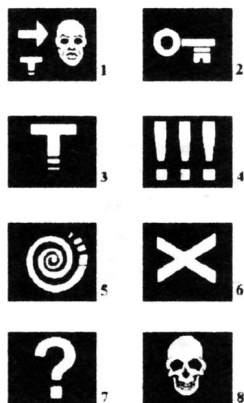
Disk CrossDOS Plus nelze volně šířit, ale uživatelé Amigy mohou najít alespoň některé soubory z této diskety ve Workbenchu 2.1 a 3.0. Najdou zde emulátor PC, ale myslím si, že jim to vadit nebude.

-vt-

TIPY & TRIKY

3D POOL

- 1) 0768 024 63 10
- 3) 0032 100 63 00
- 5) 0512 024 63 10
- 7) 0018 061 63 20
- 9) 0932 024 63 11
- 11) 0751 100 16 20
- 13) 0004 054 58 20
- 15) 0084 076 12 00
- 17) 0372 100 63 06
- 19) 0601 024 63 20



ISHAR 2 - specific spells - ostatní kouzla

ALIEN BREED 2

Další kódy do levelu:

1. není kód
2. 353828
3. 108383
4. 370101
5. 982822
6. 847464
7. 737373
8. 928112
9. 287364
10. 193831

ATOMINO

Kódy:

- 10 IDYLL
- 20 TAURUS
- 30 NEPTUNE
- 40 PHOTON
- 50 PLANKTON
- 60 INFERNAL
- 70 FOSSIL
- 80 POISON
- 90 SOUP
- 100 SULPHATE

BATTLE ISLE SCENARIO DISK ONE

Kódy do levelu:

jeden hráč:

- 1 BLOCK
- 2 WATCH
- 3 LAGUN
- 4 BIRMA
- 5 SERPT

- 6 RAMBO
- 7 YUKON
- 8 POINT

dva hráči:

- 1 CLOCK
- 2 LOSAG
- 3 BOMBS
- 4 COMET
- 5 PEARL
- 6 MIRROR
- 7 ROMEL
- 8 MAGMA

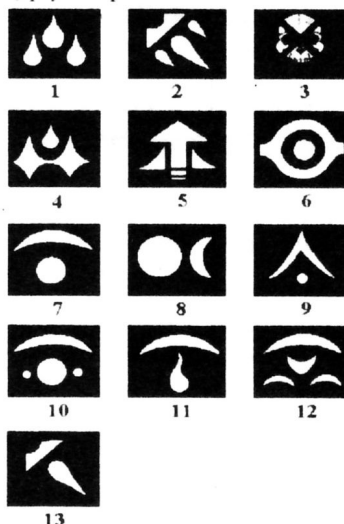
společně:

- 9 FROGS
- 10 ITALY
- 11 LINES
- 12 VARUS
- 13 SOUND
- 14 TWEAK
- 15 NIPON
- 16 FLAIR
- 17 ARROW
- 18 KORSO
- 19 NOUTH
- 20 FJORD
- 21 DONOR
- 22 LEYES
- 23 JUMPY
- 24 WERFT

ISHAR 2

Defence spells - obranná kouzla

- 1) healing
- 2) global physic protection
- 3) anti poison
- 4) restore vision
- 5) resurrection
- 6) invulnerability
- 7) psychic protection



ISHAR 2 - defence spells - obranná kouzla

- 8) metamorphosis
- 9) regeneration

- 10) global psychic protection
- 11) fireproofing
- 12) anti-paralysis
- 13) physic protection

Attack spells - útočná kouzla

- 1) fire-ball
- 2) lightening
- 3) paralysis
- 4) fire-storm



ISHAR 2 - attack spells - útočná kouzla

- 5) blinding
- 6) ice-cloud
- 7) flaming hand
- 8) spirit of flame
- 9) sleep
- 10) inversion
- 11) spiritual hammer
- 12) turn undead

Specific spells - ostatní kouzla

- 1) memo-telep
- 2) magic-key
- 3) teleport
- 4) paranormal detection
- 5) change of timescale
- 6) exorcism
- 7) telepathie reconnaissance
- 8) poisoning

Jurrassic park verze A500

pokud máte u své hry potíže se zadáváním postupových kódů, vyzkousejte následující postup:

joystickem vyberte písmena požadovaného kódu. Najedte kurzorem na ikonu ENTERu a zapněte autofire na joysticku (kdo nemá joystick s autofirem, ať zkusí opakovaně mačkat fire). Nyní vám zbývá jen chvíli počkat, než počítač kód přijme. To může trvat i několik minut.

-oscar-&-zdeant-

Vybráno z Vašich dopisů

Milá redakce.

Píšeme Vám tento dopis na Vaši prosbu z časopisu Amiga News 1/94, ohledně chybějících kódů ke hře SUPERFROG.

Chybějící kódy:

cirkus 8. 882311

pyramida 12. 818234

Dohrání následujícího 22.levelu.

V tomto levelu vše dobře prolezte, pozor na bodláky, vše sbírejte získáte tím energii, životy a prodloužení času potřebného k dohrání levelu. Ne-

zuji. Po Exitu se setkáte s kouzelníkem, který na Vás bude na koštěti nalétávat a Vy do něj střelíte žabím okem. Princezna Vás pozoruje, jak se Vám to podaří. Když ho zlikvidujete, máte vyhráno. Následuje demo. Princezna je ráda, že je zachráněna, jen tak mimochodem - docela je kočička, políbí milého a ouha, místo očekávané proměny žabáka v prince, se nám změní i princezna v žabičku. Tot' vše.

S pozdravem náruživý pařani otec(29) s dcerou(7)

Ivana, František Martinovi z Mostu.

SUPER

FROG

FROG

Kvak,kvak,kvak
jsem tak sám,
jen tak si tak skákám,
za svou milou si dokvákám...

Hopsa, hejsa, hopsasa,
skočím si já do Newsa...

SUPER

zapomeňte narážet na zdi, některé zmizí a zkrátí Vám cestu. Nejtěžší je dostat se k místu, kde je dlouhá řada bodláků.

Řešení je následující: musíte mít sebrané jedny křídélka. Ostatní křídélka zatím neshbírejte, abyste je mohli sebrat, až se Vám to hned nepovede. Nezapomeňte se poblíž tohoto místa aktivovat, abyste se po ztrátě života nevraceli zbytečně daleko. Takže vyskočte a doprava (joystickem red.) a mávejte křídélky (mačkejte fire na joysticku), až se Vám to podaří přeletět. Není to lehké, ale určitě se Vám to podaří. Hlavní je neztrácet hlavu, pamatovat si cestu a mít všechny potřebné mince k Exitu. Po tomto dlouhém přeletu je to už snadné, sledujte kam Vám ukazují šipky na skákání a kam Vám to zaka-

Děkujeme náruživým pařanům Ivaně a Františkovi Martinovým za další motivaci k této vyjimečné hře SUPERFROG. Teprve po Vaší nápovědě se mi zdařilo ukončit mé bezesné noci o zdařilém ukončení této hry.

Za nápovědu zasíláme našim milým čtenářům malou dvoudisketovou odměnu s cheaty.

Jsme rádi, že nám píšete své podněty. Jelikož není možno všechny Vaše dopisy s návody, s nápovědy atd. najednou otisknout, a to z důvodu množství příšlích dopisů, je nutno k naší i Vaší lítosti, tisknout dopisy průběžně v dalších číslech. Takže nezoufejte. Bereme si je k srdci a nejlepší odměníme.

-zdeant-

Vážená redakce,

jsem velice rád, že Váš časopis opět vychází (nebo jde jen o toto číslo?). Nevadí mi, že je jen černobílá, hlavně, že je pro Amigu. Budou i další čísla? Bylo by to skvělé.

Chtěl bych též přispět trouškou do mlýna a posílám Vám stručně popis a mapky ke hře DRSNÁ CESTA od M.K.C.S., kterou jsem si od svého kamaráda půjčil. Omlouvám se za styl (nejsem žádný literát) a pokud najdete nějaké hrubky a jiné chyby, omluvte je tak. Hra mě docela zaujala a vydržel jsem ji hrát až do konce. Samotný konec však stojí za málo, protože po tak Drsné cestě žádné ovace. Čekal jsem alespoň nějakou animaci nebo třeba ohňostroj, ale to bych chtěl asi moc.

S pozdravem Milan Zemek

Návod ke hře DRSNÁ CESTA

Ve svém pokoji nejprve seber pod obrazem ID kartu a vyhod' ji oknem ven. V další části vezmi oběšenému manikovi provaz a prozkoumej jeho odstín obličeje. Jdi dál a na chodníku seber svou ID kartu. Projdi kolem otevřeného kanálu na konec chodníku a prozkoumej průchod. Rukavice, které jsi tam sebral musíš ve svém pokoji umýt v umyvadle, jinak ti "sajrajt" sežere kuži na rukou. Navlékni si je a jdi k otevřenému kanálu. Použij žebřík k sestupu do kanalizace a najdi tam rezatou mříž, v které jsou dvě pera. Ty seber. Pokud najdeš klíčky, nech je zatím tam. Vylez z kanálu a za dolar, který jsi našel v rukavici, si u soukromého podnikatele zahraj počítačovou hru. Pokud vyhraješ, dostaneš od něj 25 dolarů. Jdi do krámků k babizně a kup si u ní make-up barvy světlé napalmové. Natři si barvou obličej a jdi na konec chodníku do krámků, který by se dal nazvat lékárnou. Promluv si s apatykářem a on ti předepíše předpis, který si přečteš.

V obchodu s elektrikou si kup nabíječku a před krámkem počkej, až semafor na přechodu bude svítit zeleně. Pokud ano, přejdi na druhou stranu ulice. Na nohy si nasad' pera z kanálu a prozkoumej římsu, na které najdeš pero na psaní. Touto tužkou přepiš přepis a přejdi na zelenou opět k apatykáři, který ti na něj dá STRICHNIN. Běž do kanalizace a do stoky Strichnin vysyp. Tím otráviš krysy a dojdeš si pro klíčky, které jsou ve viru na konci kanálu. Vylez z kanálu a jdi na zelenou k lehké holce a dej jí prachy. Potom v ložnici seber ze stolku sprej a seber židli, která se nachází v nepořádku. V chodbě v odpadcích vezmi generátor. Baču, který ti brání v další cestě, přetáhni židli. Kamarádovi Jerryemu nabij baterky a dostaneš od něj CD disk. Půjdeš dál a nasedneš do bouráku. Pojedeš na most, kde uvidíš stařečka lovit ropáky. Zastav se a dej se s ním do řeči. Děda ti prý dá kouzelnou rybku.

Pokračuj autem až na parkoviště a tam vystup. Zajdi do kina, kde vezmi dělníkům klíč a vyslechni jeden rozhovor. Jdi na kraj parku, z popelnice vyndej banán. Pak dojdi k vrátnici před fabriku na dřevo a na branku přivaž provaz. Pak se vrať na okraj parku, do ohně vhod' sprej, aby vybuchl. Potom projdi vrátnici k černému šerifovi a do výklenku ve zdi ukryj svou ID kartu, jinak tě šerif sebere. V další části seber na oprýskané zdi mimimax a vrať se k černému šerifovi. Postříkej ho mimimaxem a mezi lahvemi seber barvu. Jdi kolem oprýskané zdi dlouhou chodbou do sprch a do kohoutku nalej barvu. Nyni můžeš v hadrech sprchujícího se tlouštika vzít magnetickou kartu. Potom jdi zpět do parku, za plotem z křovi zajdi do zanedbaného domku a magnetickou kartou uřízni závěs. Najdeš tam i dětskou hračku "cyberpsa". Tu si také vezmi. Zapomněl jsem na duchodce, který ti brání ve vstupu do zanedbaného domku. Tento duchodce krmí ptáky nějakým semenem, který vezmi a duchodce tím posyp. Hned je cesta volná.

V parku najdi zahradníka a na jeho záhon polož závěs. Odměnou získáš hrábě. Jdi k vodotrysku a do cyberpsa dej CD disk. Zavři uzávěr k vodotrysku. Vezmi si míč, který dáš smutné holčičce a přidej jí banán. Měla by ti zůstat pouze šupka. Běž přes vrátnici k černému šerifovi a z výklenku ve zdi vezmi svou ID kartu. V chodbě do sprch polož na kluzkou podlahu hrábě a šupku od banánu. Dělníkovi vypadne šroubovák, který vezmi. Otoč se a jdi do skladu prken. Tam vezmi uvolněné prkno a najdi pohozené kladivo. Běž ke kleci nákladního výtahu, kde kladivem uraž ovládací panel. Matky povolíš klíčem, šrouby šroubovákem. Použij tlačítka na ovládacím panelu, aby tě výtah vyvezl na střechní sklad. Tam uvidíš vrtulník, který otevřeš ID kartou pilota. Vrtulníkem proletíš městem, najdeš střechní vysokého šedivého baráku, kde přistaneš. Na lešení položíš prkno a po hromosvodu slezeš na skládku odpadků. Jdi po cestě a ve smeti seber měděné dráty, který připoj ke generátoru. Projdi kolem policisty do knajpy a dej se do řeči s občanem. Kup mu panáka, on se ti odmění protislužbou. U policisty odboč doprava na dvůr a dej smečce psů rybku. Před tmavým podchodem se zastav a použij dráty na chudáka psa. Už svítí? Běž podchodem před velkou budovu a do štěrbin vlož svou ID kartu. Konec hry již zvládneš hravě sám.

Rádi děkujeme za příspěvek. Myslíme si, že stojí za otištění, neboť českým hráčům je dosud věnováno málo pozornosti. Obrazovou přílohu otiskneme v dalším čísle Amiga News. Každopádně o malou odměnu za otištění Vašeho příspěvku do Amiga News nepřijdete.

-zdeant-

XCOPY Professional

Ovládání programu

Program se ovládá myší. Všechny důležité funkce se volí pomocí gadgetů obrazovky. Gadgets jsou uspořádány ve dvou řadách, mezi nimi jsou zobrazovány některé informace. Nejprve budou popsány gadgets horní řady. Gadgety "Copy" a "Tools" zobrazují menu, v nichž se volí základní funkce.

V menu gadgetu "Copy" naleznete čtyři položky, které nastavují modus kopírování: "Dscopy" - modus rychlého kopírování, který umožňuje disketu zkopírovat tak, jak je. To znamená, že pokud je nalezena chyba ("read-write error"), neopraví ji. Tento modus však není tak silný jako modus "Nibblecopy". "Dscopy+" - modus rychlého kopírování, který narozdíl od modu "Dscopy" opravuje chyby, které byly nalezeny na zdrojové disketě. "Bamcopy+" - obdoba modu "Dscopy+", ale formátuje a kopíruje jen použité stopy, což kopírování dále urychluje. "Nibblecopy" - jeden z nejvýkonnějších "nibble" modů, který byl kdy implementován. Kopírování trvá poněkud déle, ale takto lze zkopírovat téměř vše. Umožňuje kopírovat i diskety formátu MS-DOS, diskety pro Atari ST a Acorn Archimedes.

Menu gadgetu "Tools" obsahuje položky, jimiž se volají funkce manipulující s disketou: "Optimize" - reorganizuje strukturu diskety (defragmentuje ji). Soubory z takto upravené diskety jsou nahrávány rychleji. Tato funkce vyžaduje více než 512 KB paměti RAM, má-li pracovat bez problémů. Nikdy byste ji neměli používat na originální nebo na nezálohované diskety, protože nelze zcela vyloučit poškození diskety. "Format" - zformátuje cílovou disketu za 36 sekund. Lze zapojit i verifikaci. "QFormat" - zformátuje pouze stopy 0 a 40 na již zformátované disketě. Takto lze výrazně urychlit reformátování disket. "Erase" - vymaže disketu. "Speedcheck" - umožňuje zkontrolovat rychlost vašich mechanik. Data na disketách použitých pro test budou zničena, proto byste měli používat pro tento účel prázdné diskety.

V první řádce jsou ještě tyto gadgety: Gadget "Start" nastavuje první stopu diskety, která bude zkopírována (nebo použita pro jinou funkci), gadget "End" nastavuje poslední stopu. Můžete zadávat čísla 00 až 81, implicitně jsou nastaveny stopy 00 a 79. Vlastní hodnoty se nastavují malými trojúhelníkovými gadgety u zobrazovaného čísla. Gadgety nad číslicemi hodnotu zvyšují, gadgety umístěné pod číslicemi ji snižují. Gadgetem "Side" vybíráte tu stranu diskety, která bude použita. Implicitně je nastaveno "BOTH", tedy obě strany. Dalším zvolením gadgetu "Side" můžete nastavit buď horní ("UPPER"), nebo dolní ("LOWER") stranu. To se může hodit například pro jednostranné formátované diskety formátu Atari ST. Gadget "Sync" umožňuje měnit synchronizační informace (tak lze zkopírovat i různé nestandardní diskety). Tuto funkci využijí jen zkušení uživatelé. Gadgetem "Device" určujete, zda se bude kopírovat z diskety na disketu nebo do paměti. Jestliže je u gadgetu zobrazován nápis "DISK", bude se kopírovat z diskety na disketu. Pokud nastavíte "RAM", bude disketa zkopírována do RAM paměti (máte-li aspoň 1 MB), odkud ji pak můžete kopírovat na všechny připojené mechaniky (tedy i na zdrojovou mechaniku).

Druhá řádka gadgetů nabízí následující funkce: "Diskinfo" - zobrazí ve spodním řádku název diskety. Kromě toho vypíše údaj o tom, kolik procent kapacity diskety je volných. Gadget "Directory" dovoluje prohlížení zvolené diskety. Otevře nové okno, v němž jsou zobrazeny podadresáře a soubory hlavního (root) adresáře diskety. U souborů je uvedena i jejich velikost v bytech, adresáře jsou označeny slovem "(Dir)" a liší se také barvou. Když naklapnete levým tlačítkem myši název adresáře, zobrazí se jeho obsah. Zpět do nadřazeného adresáře se vrátíte gadgetem "PARENT" (je umístěn nad horním okrajem okna). Pokud je obsah adresáře tak rozsáhlý, že se nevejde do okna, můžete ho posouvat proporcionalním gadgetem na pravém okraji okna. Ve spodní části okna

jsou dvě speciální řádky - první zobrazuje název prohlížené diskety a ve druhé je uveden počet zobrazených adresářů a souborů a také počet bytů v souborech. Chcete-li se vrátit zpět do hlavní obrazovky, zvolte gadget "EXIT" - je umístěn vedle gadgetu "PARENT".

Gadgetem "Checkdisk" se zapojuje kontrola defektů na disketě. Jestliže je nalezena stopa, která neodpovídá standardu AmigaDOSu, je v mapě diskety zobrazeno červené číslo namísto zelené nuly. Číslo zároveň udává zjištěnou chybu. Nižší verze (2.x) měly i gadget "Errors", jímž se zobrazovala odpovídající chybová hlášení.

Chybové kódy 1 až 8 mají následující význam:

- 1 - Stopa, která má více nebo méně než 11 sektorů.
- 2 - Nenalezena synchronizační informace.
- 3 - Nenalezena synchronizační informace po meziblokové mezeře.
- 4 - Chyba kontrolního součtu hlavičky.
- 5 - Chyba hlavičky / dlouhý formát.
- 6 - Chyba kontrolního součtu datového bloku.
- 7 - Dlouhá stopa.
- 8 - Chyba při verifikaci.

Gadgetem "Default" můžete znovu nastavit implicitní hodnoty. Ve spodní části obrazovky se vybírají mechaniky. V levém dolním rohu obrazovky naleznete čtyři ikony disket. Nad nimi je nápis "Source Drive" a pod nimi nápis "Target Drive". U ikon mechanik, které jsou připojeny, program zobrazuje malé gadgety vypadající jako žárovky. Když tuto "žárovku" naklapnete levým tlačítkem myši, "rozsvítí se", což indikuje, že mechanika byla zvolena. Horními "žárovkami" se vybírá zdrojová mechanika, spodní "žárovky" nastavují mechaniku cílovou. Když spodní "žárovku" naklapnete ještě jednou, objeví se v ní červené písmeno "V" - byla zapojena verifikace. Ta sice zpomaluje kopírování, ale máte jistotu, že disketa byla dobře zkopírována. Pokud při verifikaci dojde k chybě, máte dvě možnosti.

Stiskem klávesy "R" operaci zopakujete, klávesou "C" ji zrušíte.

Vedle ikon mechanik je zobrazována mapa diskety. Jsou to dvě mřížky o 82 polích, jedna je označena jako "UPPER SIDE" (horní strana) a druhá jako "LOWER SIDE" (dolní strana). Každé pole mřížky odpovídá jedné stopě diskety. Pokud je tam zobrazena zelená nula, je stopa v pořádku, červené číslo indikuje chybu nebo odchylku od standardu. V mapě "LOWER SIDE" je umístěn i indikátor času. Díky němu můžete zjistit délku trvání operace. A nakonec tu jsou tři gadgety umístěné ve spodní řádce gadgetů, jimiž se spouští vlastní akce. Gadget "Start" spouští operaci. Operaci můžete zopakovat gadgetem "Repeat" a gadget "Stop" operaci předčasně přeruší. Na spodním okraji obrazovky je řádka, v níž program zobrazuje různá hlášení (např. o přerušení nebo ukončení operace). Zde se také zobrazuje výsledek funkce "Diskinfo". Chcete-li program ukončit, stačí přesunout ukazatel myši do horního levého rohu obrazovky a stisknout levé tlačítko. Program se ukončí a systém bude vrácen do stejného stavu, v němž byl před spuštěním XCOPY - běžící programy budou fungovat normálně dál a zůstanou zachována i jejich data.

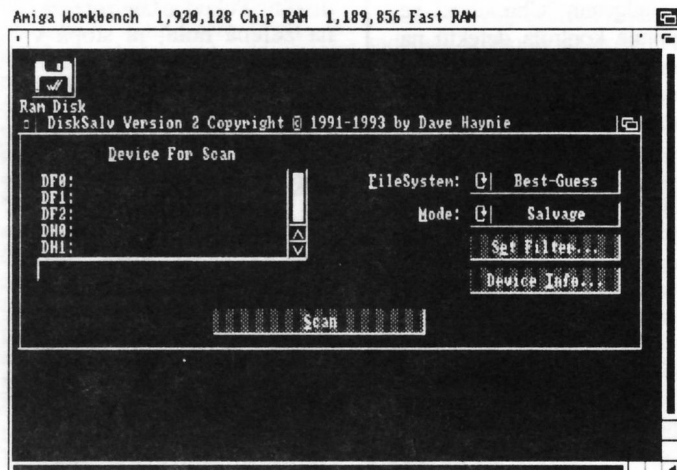
Do verze 3.3 program obsahoval gadget "Killsys" - tím bylo možné získat další paměť, protože tato funkce vypnula systém. To bylo výhodné pro systémy s méně než 1 MB paměti, avšak po zvolení gadgetu "Killsys" již nebylo možné vrátit se zpět do systému - jediným východiskem byl reset. Všechny gadgety a položky menu se volí levým tlačítkem myši, ale ani pravé tlačítko nepřišlo zkrátka. Když ho stisknete, ukazatel myši "zmrzne" - nehýbe se. Opětovným stiskem pravého tlačítka ho uvolníte. Firma CACHET, která tento program vyvinula, nabízí i doplňující hardware (Cyclon III), který umožňuje zkopírovat téměř vše. Program je stále ve vývoji a firma neustále přichází s novými verzemi.

- red-

DiskSalv 2

Na Fish disku 891 se objevil program, který každý uživatel Amigy uvítá jistě s nadšením. DiskSalv 2 je utilita, která dokáže obnovit smazaná data z disku, lokalizovat chybné nebo poškozené bloky na disketě nebo harddisku a případně je opravit, či zafixo-

Předposlední režim je "Repair". V tomto režimu se DiskSalv pokouší nalézt tvrdé chyby na disku. Pokud jsou takovéto poškozené bloky nalezeny, jsou označeny jako nepoužitelné, takže pak je možné pracovat i s poškozeným diskem bez obav. Poslední režim je "Unformat". Je to vlastně také jeden z nejzajímavějších režimů, neboť vykoná-



DiskSalv 2 v 11.27

vat tak, aby nebyly dále použitelné. Dokáže rozeznat všechny file systémy Amiga DOSu včetně nového file systému 3.0.

DiskSalv 2 pracuje v několika režimech. Prvním z režimů je "Salvage" (záchrana). V tomto režimu jsou načteny všechny soubory, které na poškozeném disku existují, případně se obnoví soubory které na disku existovaly (pokud to je možné). Pak se tyto zachráněné soubory přepokopírují na jiný disk. Druhý režim je "Undelete". Již samotný název tohoto režimu napovídá, jakou funkci vykonává. Ano, jedná se o obnovu smazaných souborů a direktorií. Tento příkaz, i když je to podle mne jeden z nejužitečnějších příkazů, v sobě Workbench nemá, a proto se to musí řešit např. použitím tohoto programu. Třetí režim nese označení "Validate" (ověření platnosti dat). V tomto režimu je zkontrolována struktura disku a veškeré soubory, které se na disku nacházejí. Pokud je struktura disku poškozena či některé soubory chybné, program automaticky opraví veškeré chyby, které nalezl.

vá tuto funkci: pokud si uživatel nějakým omylem naformátoval disketu s důležitými daty, je možné tato data opět obnovit. Data jdou obnovit ale pouze tehdy, když jste k formátování disku zvolili tzv. rychlé formátování (quick format). Funkci "Unformat" je nutné použít dříve, nežli na takto naformátovanou disketu začnete nahrávat nějaké soubory.

V dnešní době již existuje několik podobných programů (namátkou jmenuji např. QB Tools nebo NoErrors), ale musím říci, že DiskSalv 2 obsahuje několik předností, kterých se ostatním programům nedostává. Jedna z předností, kromě již výše zmíněných funkcí, je také ta, že je možné tento program plně lokalizovat, což je v dnešní době jedna ze základních vlastností profesionálnějších programů. Používat programy, jejichž texty jsou převedeny do rodného jazyka, je však možné pouze pro ty uživatele Amigy, kteří vlastní Workbench 2.1 a vyšší. Tito šťastlivci se pravděpodobně dočkají i počestění této skvělé utility.

-vt-

Maxon Magic

Když se mi do ruky dostala disketa s programem, který nesl název Maxon Magic, byl jsem velmi zvědavý, neboť všechny produkty od německé firmy Maxon nelze ohodnotit jinak, než na výbornou. V krátkosti mohu jmenovat například velmi známý CAD program MAXON CAD nebo program Font Designer, pomocí něhož se vytváří a převádí vektorové fonty.

Program Maxon Magic je utilita, která má zpříjemnit vaši práci s Amigou. Jedná vlastně o takovou legráčku od programátorů Maxonu. Když jsem nahrál tento program do Amigy poprvé, stalo se pouze to, že se mi někam vytratilo 200 kbytu paměti a protože jsem k tomuto programu nedostal žádný popis, ani návod, nevěděl jsem, co se vlastně stalo. Pochopil jsem to však hned, když jsem se pokusil otevřít okno ve workbenchu. Z reproduktoru se totiž ozval krátký nasamplovaný zvuk. Po krátkém zkoumání jsem objevil další změnu, která se stala v menu Workbenchu. V menu "Tools" se objevila nová položka Maxon Magic. Když jsem zvolil myši tuto položku, otevřelo se mi okno, ve kterém

žádné šetříče nejedná). A aby toho ještě nebylo dost, je možné doplnit si ke každému blankeru nějaký IFF sample nebo modul ze soundtrackeru nebo protrackeru, či jiných ekvivalentních programů.

Program Maxon Magic lze rozdělit do dvou částí. První část se stará o vizuální efekty (blankery) a druhá část se stará o zvukové efekty. V této druhé části lze nastavit, jaký zvuk bude Amiga vydávat při spuštění např. Pagestreamu nebo PowerPackeru. Je možné nastavit také zvuky pro otevření a uzavření okna, otevření a uzavření ASL requestu, stisk klávesy, hodiny (např. každou celou hodinu vám Amiga zahraje jinou melodii nebo vám z reproduktoru sdělí, že právě odbila třetí hodina a ještě jiné věci, ale to už záleží na každém uživateli Amigy, jaký zvuk si nasampluje). Firma Maxon dodala k tomuto programu celkem šest zvuků a jeden zvukový modul, což moc není. Sample jsou nahrány do direktorií mm Sounds s koncovkou *.HSN, takže ten, kdo chce použít nějaký svůj vlastní sample, musí za něj dopsat tuto koncovku.

Myslím, že by tolik řádek o



Maxon Magic - jak se pobavit při práci s Amigou

jsem si mohl zvolit různé druhy blankerů (pro ty, kteří ještě toto slovo neslyšeli - blanker je utilita, která po určité době, když s počítačem nepracujete, vypne obrazovku). Firma Maxon na druhu blankerů opravdu nešetřila. Téměř všechny blankery jsou animované, můžete si vybrat např. akvárium a uklidňovat si své nervy pohledem na plavoucí rybičky. Pokud vás tento blanker omrzí, máte k dispozici dalších 19 druhů těchto šetřičů obrazovek (někdo tomu také tak říká i když se někdy o

tomto programu mohlo stačit. Jen ještě musím podotknout, že program pracuje na Amigách s operačním systémem 2.0 a vyšším. Ten, kdo ho chce používat, musí mít podle mého názoru alespoň 1.5 megabytu, neboť program zabere se všemi těmi zvuky a efekty v paměti velmi mnoho místa. Je sice možné nastavit, že se zvuky budou vždy po použití mazat z paměti, ale mně tento způsob připadá neefektivní (pokud ovšem nevlastníte harddisk).

-vt-

FASTGIF

Ten, kdo pracuje s grafikou, přichází často do styku s obrázky, které jsou v jiném formátu než IFF. Na PC je jedním z nejpoužívanějších formát GIF. Obrázky, které jsou v tomto formátu, využívají většinou paletu 256 barev. Na Amize 500, 500+, 600 a 3000 není možné si tyto obrázky prohlédnout v běžných grafických programech (Deluxe Paint aj.), neboť tyto typy Amig v sobě nemají čipy pro osmi bitovou grafiku. Tento problém je již vyřešen u Amigy 1200 a 4000, které obsahují AGA čipy.

Abyste si i majitelé starších modelů Amigy mohli prohlédnout obrázky v GIF formátu je nutné, aby měli k dispozici programy, které dovedou GIF formát převést na formát IFF. Jedním z těchto programů je FastGIF II. Je to utilita, která pracuje tím způsobem, že obrázky ve formátu GIF jsou nejprve nahrány do paměti, dekomprimovány a analyzovány. Pokud obrázek obsahuje více jak 32 barev, je převeden do 32 odstínů šedi a pak je zobrazen. Program si dokáže pro interpretaci obrázku otevřít svou vlastní obrazovku nebo použije okno Workbenchu. FastGIF II už také počítá s novými AGA čipy. Pokud tedy vlastníte Amigu 1200 nebo 4000, jsou obrázky zobrazovány v plné škále 256 barev. Hlavní rutiny programu byly napsány v assembleru a co nejvíce optimalizovány, takže program je při převádění obrázků velice rychlý (dvakrát rychlejší než TurboGIF). FastGIF II by měl umět zobrazit i soubory, které jsou ve formátu GIF89, ale to jsem neměl možnost vyzkoušet.

Program FastGIF II je shareware a nachází se na disketě Fish #850. Pracuje s knihovnou reqtools.library, která je dodávána spolu s programem ve dvou verzích, jedna pro OS 1.3 a jedna pro 2.0.

-vt-

SmartPlay

SmartPlay je velmi inteligentní utilita. Nejvíce asi bude zajímat hudebníky, neboť se jedná o velmi rychlý přehrávač modulů. Tento program rozzná 13 různých formátů:

BPSoundMon, DeltaMusic v2.0, Digital Sound Studio, Future Composer (všechny verze), GMOD, Promizer v1.8, (Octa)MEDX(Pro) 4 kanálový, SoundFX v1.3, SIDMon v1.0, SIDMon II, IFF-SMUS a veškeré moduly i songy ze Soundtrackeru, Protrackeru a Noisetraackeru. Program k tomu, aby rozpoznal takové množství formátů, potřebuje velké množství svých knihoven, které se musí nainstalovat do direktoráře LIBS: SmartPlay.

Zároveň ke své funkci potřebuje knihovnu Reqtools.library v 38+.

Program využívá jak CHIP tak i FAST paměť, takže je možné přehrávat i moduly, které jsou příliš velké. Pokud jsou moduly spakované PowerPackerem, či archivovací metodou Lha, SmartPlay tyto moduly dokáže správně dekomprimovat a přehrát (musíte mít ovšem v direktoráři LIBS: knihovnu PowerPacker.library a někde program Lha, pro který nastavíte v programu správnou cestu). V příští verzi by tento program měl podporovat také ARexx a spoustu dalších formátů.

Utilita SmartPlay pracuje pouze na Amigách s operačním systémem 2.0 a vyšším. Po spuštění se otevře vlastní okno, ve kterém se nalézají gadgety s funkcemi jako např.: informace o přehrávaném modulu, nastavení hlasitosti, balance, náhodný výběr modulu, pauza, stop, play a editace (vytváření seznamu modulů). Také je možné nastavit si svou vlastní konfiguraci programu a velikost okna pro tuto utilitu.

Myslím si, že SmartPlay je velmi zdařilá hudební utilita, kterou uvidí každý muzikant.

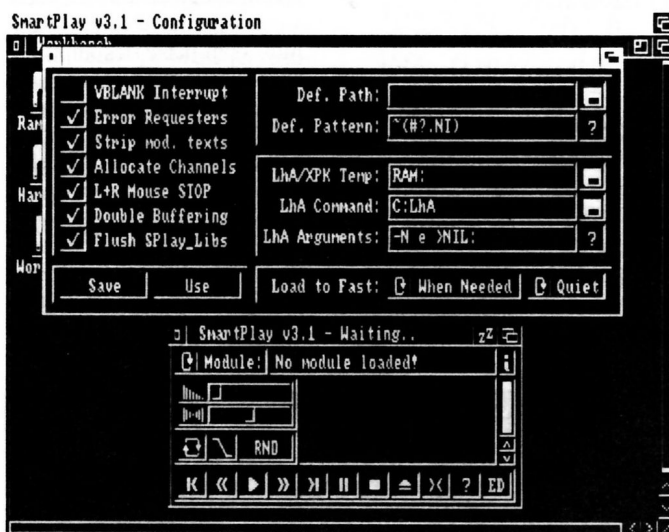
-vt-

The Image Converter

The Image Converter (dále jen TIC) je utilita, pomocí které se převádí formáty obrázků do formátu IFF, který používá Amiga. Program dokáže rozpoznat většinu formátů, které se používají na PC (filtr pro formáty *.PCX, *.PIC), Macintoshi (.MAC) a na Atari ST. Program je plně

snad nemusím vysvětlovat. V druhém menu, které má tento program, si můžete nastavit různé preference programu.

Funkce menu Prefis: IFF Compression je přepínač IFF kompresování. Některé obrázky, obzvláště digitalizované, by měly velmi velkou velikost, proto je zde tato funkce, která umožňuje zmenšit velikost souboru někdy až na polovinu původní délky.



Smartplay 3.11 - multipřehrávač hudebních modulů

funkční na Kickstartu 1.2, 1.3 i 2.0. K jeho činnosti mu stačí 512 kb paměti (což je dnes už zázrak, neboť většina těchto grafických konvertorů potřebuje alespoň 1 megabyte). V direktoráři knihoven musí být umístěna ARP.library. V programovém balíku se dodávají dvě verze TICu. Jedna verze je pro PAL systém a druhá pro NTSC. Hlavní menu programu obsahuje tyto funkce: Load, Save, Delete, View, Workbench, About a Quit. Pomocí příkazu Load nahrajete vámi požadovaný obrázek do paměti a ten se pak začne převádět do IFF formátu. Save je funkce pro uložení Amiga IFF obrázku na požadované zařízení. Delete smaže určený soubor z diskety. Pomocí funkce View je možné prohlédnout si obrázek, který máte v paměti počítače. Tři zbylé položky z hlavního menu

Adjust Palette umožňuje převod obrázku se zachováním všech původních barev. Např. Atari ST pracuje pouze s 512 barvami, ale Amiga dokáže pracovat až s 4096 barvami. Jestliže přepínač Adjust Palette nebude aktivní, pak převedený ST obrázek bude velmi tmavý. V tomto případě je nutné, aby přepínač byl zapnut.

Location Header je volba, která vás bude zajímat tehdy, když budete převádět obrázky z osmibitových počítačů. U mnoha osmibitových počítačů je pro obrázky v paměti vymezeno určité místo, které však není stejné, jako u 16-bitových počítačů. Jestliže je tento spínač aktivní, budou první dva bajty souboru (zde jsou uložena data o adresaci obrázku), který převádíte, vymazána.

Třetí menu obsahuje názvy jednotlivých formátů, ze kterých si pak vyberete ten pravý:

Auto Detect - automaticky zjistí formát obrázku, který chcete převádět. Zde je však nutná poznámka, že některá data v převáděném souboru, podle kterých TIC sám rozpoznává formát obrázku, mohou být falešná nebo špatná. V tom případě je lepší zvolit formát vstupního souboru vlastnoručně.

TIF - TIFF grafický formát, který se používá na PC, MAC a ST. Jestliže však má obrázek tento formát, je nutné, aby byl v monochrome provedení (dvě barvy).

MAC - převádí soubory z MacPaintu.

RLE - filtr pro RLE soubory. Tyto soubory jsou nahrány v ASCII formátu, takže mohou

Zoom

Zoom je archivovací utilita, jejíž tvůrcem je, nám již známý, Olaf Barthel. Předěšlá verze tohoto programu nepracovala úplně bez chyb, ale nyní už jsou všechny chybičky vychytané. Některé programy, které byly u předešlé verze dodávány s programem jsou ve verzi 5.4 již zabudovány do samotného archivovacího programu (např. ZoomCheck). Archivační soubory, které vzniknou v nové verzi programu Zoom nelze dekomprimovat v starší verzi, opačně je to však možné. A nyní se dostáváme k samotné funkci tohoto programu. Zoom je tzv. disketová archivovací utilita, to znamená, že celá disketa se skomprimuje do jednoho souboru, jehož jméno si sami zvolíte. Zoom využívá komprimovací rutiny archivačního

tu standardním bootblokem systému Kickstart 2.x. I když je tento bootblok odlišný od bootbloku Kickstartu 1.3, je stále kompatibilní se všemi staršími verzemi Kickstartu. Zoom je možné spustit z CLI nebo Workbenche. Jestliže raději pracujete s CLI, pak máte

zen ještě před každou dekomprimací souboru.

Start - Číslo stopy na disketě, odkud začne komprimace dat. Standardně je nastavena 0.

End - Číslo stopy na disketě, kde se ukončí komprimace dat. Pokud použijete tento parametr, musíte použít i para-



k dispozici velmi dlouhou řadu parametrů. Formát příkazu pak vypadá takto:

*Zoom From, To, Check K,
T=Text K, S=Start K,
E=End K, C=Crypt K,
D=ClearData/S,
B=ClearBlocks S, V=Verify S,
L=SecLabels S, Q=Quiet S,
N=NoPrompt S, Selftest S*

A nyní k jednotlivým parametrům:

From - Jméno souboru, který má být načten a dekomprimován. Jestliže se zadá pouze název mechaniky, program provede komprimaci celé diskety, která se nachází v příslušné mechanice.

Příklad:

Zoom from df0: to ram:pokus

Zoom from ram:pokus to df0:

To - Jméno zařízení, kam mají být uložena dekomprimovaná data.

V případě zadání i jména souboru dochází ke komprimaci diskety a komprimovaná data jsou ukládána do zvoleného souboru.

Check - Kontrola dat, program při čtení kontroluje, zda je v pořádku tzv. checksum (celkový součet). Příklad: *Zoom check ram:pokus*

Text - Zoom umožňuje vložit text do archivovaného souboru. Tento text je pak zobra-

metr Start.

Crypt - Zadání hesla pro komprimovaný soubor.

Cleardata - Tento parametr může zmenšit velikost souboru, který vznikne po komprimaci (hodnota nepoužitých dat na komprimované disketě je nastavena na 0). Ovšem pozor, tento parametr není účinný, jestliže komprimujete disketu, která byla naformátována pod Fast File Systemem.

Clearblocks - Pokud použijete tento parametr, pak budou při čtení přeskočeny všechny nepoužité bloky na komprimované disketě. Aby mělo použití tohoto parametru nějaký efekt, musí být nastavena počáteční stopa 0 a poslední stopa 79.

Verify - Kontrola dat při zápisu na disketu.

SecLabels - Zoom bude automaticky komprimovat sektor, ve kterém jsou uloženy všechny informace (návěsti) o souboru a zároveň načte podle daného návěsti příslušnou stopu na disketě, kde jsou uložena data a to v případě, že disketa, která je určena ke komprimování nemá standardní AmigaDOS formát nebo přepínač 'Clear Unused Blocks' je nepoužit.

Quiet - Jestliže je tento přepínač aktivní, Zoom při dekomprimaci diskety nezobrazí text, který byl vložen do komprimovaných dat před komprimací.

The Image Converter



The Image Converter

být převedeny do každé BBS.

NEO - Atari ST Neochrome PI1-PI3.

PC1-PC3 - převod všech módů z ATARI ST Degas Elite.

IMG - filtr pro GEM IMG formát, který se používá na ST a PC.

TNY - málo používaný formát Atari ST.

PCX - formát programu PC Paintbrush Doodle.

Koala - formáty obrázků z Commodore 64.

-vt-

programu LhArc, které jsou oproti starším archivovacím utilitám jako např. Warp, LhWarp či LZ, značně rychlejší. Tato nová verze Zoomu dokáže také rozpoznat, zda bootblok diskety vložené do mechaniky není nakažen virem. Zoom dokáže rozpoznat celkem 274 bootblokových virů a jistě mi dáte za pravdu, že to není zrovna málo. Jestliže program zjistí, že se v mechanice nachází disketa s nestandardním bootblokem, jste na to upozorněni hláškou a pak je vám umožněno nainstalovat diske-

NoPrompt - Jestliže je tato volba nevyužitá, Zoom používá source disk ke komprimaci a destination disk k dekomprimaci. Pokud je však přepínač 'NoPrompt' aktivní, Zoom nečeká na stisknutí klávesy RETURN a komprimace/dekomprimaci proběhne okamžitě.

Selftest - Tato funkce byla do programu přidána, aby vám pomohla kontrolovat, zda váš Zoom nebyl infikován virem. Zoom si pak kontroluje svoji vnitřní strukturu a pokud objeví nějaký nestandard tzn. jinou velikost či jinak pozměněnou vnitřní strukturu, upozorní vás na to pomocí hlásky na obrazovce.

Tak to jsme si popsali argumenty, které lze zadat, když se Zoom spouští z CLI. Jestliže Zoom voláte z Workbenche, otevře se vám okno, ve kterém si myší volíte jednotlivé gadgety.

Select File - Jméno souboru, který je určen ke komprimaci nebo dekomprimaci. Toto jméno se zobrazí v okně napravo vedle tohoto gadgetu.

Select Drive - Zde si zvolíte disketovou jednotku, která bude použita pro čtení/zápis dat při komprimaci/dekomprimaci.

Select Text File - Zde si zvolíte textový soubor, který má být vložen do souboru při komprimaci diskety. Poznámka: aby bylo možné použít tuto volbu, musí být přepínač 'Include Text File' aktivní.

Start Compression - Po kliknutí na tento gadget se začnou data komprimovat, jestliže kliknete, znovu proces se zastaví.

Start Decompression - Po kliknutí na tento gadget začne dekomprimace dat, jestliže kliknete znovu, proces se zastaví.

Start File Check - Kontrola zvoleného komprimovaného souboru, zda neobsahuje chyby.

Start File View - Pokud kliknete na tuto volbu, načte se vámi zvolený komprimovaný soubor a na obrazovce se zobrazí text, který je vložen do komprimovaného souboru (jestliže tam ovšem nějaký je).

From Track To Track - Zde se nastavuje počáteční a konečná stopa komprimování.

Clear Unused Data - Viz parametr ClearData.

Clear Unused Blocks - Viz parametr ClearBlocks.

DClock 1.29

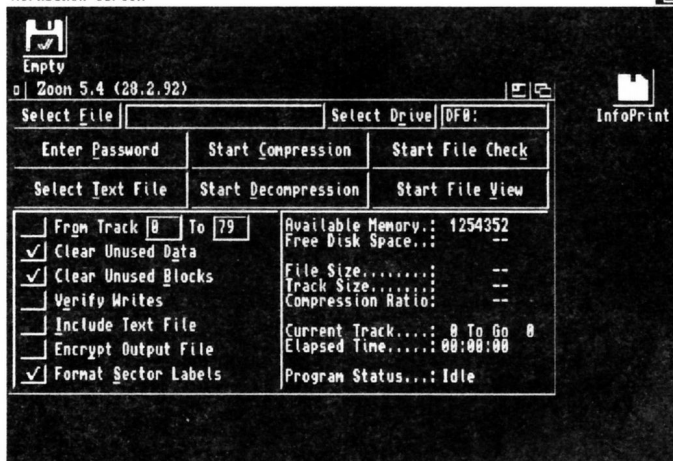
Již sám název napovídá, jakou funkci tento program plní. Kdo tipuje hodiny, hádá správně. Programátor Olaf Barthel tento program vytvořil z toho důvodu, že standardní workbenchové hodiny zabírají v paměti velmi mnoho místa, kdežto tento skvělý program zabere pouze 16 kb, minimálně

kundách. Po uplynutí nastavené doby zazní krátké zvukové znamení. SOUND Jméno samplu/OFF - Pomocí tohoto parametru lze zadat jméno samplu, který chcete používat pro signalizaci každé celé hodiny. V programovém balíku s DClock je dodáván sampl londýnského BigBenu.

TEXTCOLOUR # - Nastavení barvy textu (standardně je nastavena 0).

BACKCOLOUR # - Nastav-

Workbench Screen



Zoom 5.4 - kvalitní komprimace disket

zatěžuje procesor a navíc umožňuje komunikaci s rozhraním ARexx. Práce s DClock je velmi jednoduchá.

Program lze spustit z Workbenche pomocí ikony nebo z CLI. Jestliže se DClock spouští z CLI, je možné zadat několik parametrů, pomocí kterých lze nastavit některé funkce hodin. O vybraných parametrech se zde krátce zmíním.

QUIT - Ukončení práce s DClock.

CLICK ON/OFF - Inicializuje zvukovou kontrolu stisknutí jakékoliv klávesy.

SPEECH ON/OFF - DClock vám po stisknutí kombinace 'ALT+HELP' v angličtině sdělí, kolik je hodin (pokud ovšem najde v adresáři DEVS: narrator.device).

HOURLY ON/OFF - Každou celou hodinu zazní zvukový signál. Nemáte-li nastavený nějaký svůj sampl, uslyšíte krátké pípnutí.

SECONDS ON/OFF - Jestliže je tato volba zapnuta, jsou zobrazovány i sekundy.

COUNTDOWN #/SHOW - Velmi zajímavá funkce tohoto programu. Umožňuje odpočítávat čas od zadané hodnoty po nulu. Čas se zadává v se-

vení barvy pozadí (standardně je nastavena 1).

ALARM ON/OFF/SHOW - Inicializace budíku.

A L A R M T I M E HH:MM:SS - Nastavení hodin buzení.

To by byly v "kostce" všechny důležité parametry, pomocí kterých se DClock ovládá. Je samozřejmé, že všechny můžete použít i v případě, kdy program spouštíte z Workbenche. Parametry zadáte do ikony tím způsobem, že na ní kliknete a pak si v menu Workbenche najdete funkci Info. Jen ještě malé upozornění - jestliže zadáváte parametry do ikony, musíte za každým použitím znak '=' (např. SECONDS=ON). DClock je možné ovládat pomocí dvou tzv. Hot-Keys. Stisknutím kombinace 'LAMI-GA+HELP' se přepíná pět odlišných ukazatelů (hodiny, datum, naplnění grafické paměti, číselný ukazatel paměti a online timer). Druhá kombinace, 'LAMIGA+DEL', zapíná a vypíná zobrazování sekund. DClock ke své práci potřebuje arp.library v39.1 a DClock-Handler. Pokud budete chtít využívat i ARexx, je nutné vlastnit rexxhost.library v34.9 nebo vyšší.

-vt-



Enter Password - Po užití této volby se objeví request, ve kterém si zadáte heslo pro komprimaci/dekomprimaci dat. Pokud je volba 'Encrypt Output File' aktivní, program použije toto heslo pro dekódování vytvořeného souboru.

Verify Write - Kontrola dat při dekomprimaci.

Include Text File - Jestliže je tato volba aktivní, lze vložit textový soubor při komprimaci diskety.

Format Sector Labels - Viz parametr SecLabels.

-vt-

Nejrozšířenějším velkokapacitním pamět'ovým médiem je stále ještě pevný disk. Otestovali jsme proto pro Vás jedenáct harddisků s kapacitou od 60 do 340 MB.

A1200 & HARDDISKY

Pro příjemnější a výkonnější práci s jakýmkoliv počítačem je dobré mít co největší přístupné místo na disku. Zatím nejdostupnějším řešením problematiky diskové kapacity je pořídit si pevný disk. U většiny běžných disků se v současné době pohybuje cena 1MB přibližně kolem 36Kč. Na Amigách, které se až donedávna dodávaly pouze s jednou mechanikou floppy-disku a pro připojení pevného disku bylo nutné se nejprve poohlédnout po řadiči pevného disku, jehož cena dost často dosáhla až na polovinu ceny samotné Amigy, práce či zábava představovala dosti náročnou "diskotéku". Toto již nemusí majitelé novějších strojů jako je Amiga 600 a 1200 podstupovat. Řadič pro připojení harddisku je již přímo zabudován uvnitř počítače. Pokud to myslí s Amigou alespoň trochu vážně, začnou se ohlížet po nějakém přijatelném pevném disku. Jelikož oba typy Amigy, pro připojení disků, podporují standardní rozhraní IDE, je volba celkem jednoduchá. Disků s tímto

rozhraním se ve velké míře používá u počítačů PC a počítačový trh je tím pádem jimi zásoben poměrně slušně. Kapacita disků podporujících IDE se zatím pohybuje v rozmezí od 20 do 520MB, ale většina světových výrobců upouští, po případě již upustila od výroby disků s kapacitou menší jak 100MB.

Pro majitele počítačů Amiga 1200 jsme v redakci provedli test několika nejdostupnějších harddisků. Hlavním cílem testu bylo zjistit schopnost harddisku spolupracovat s Amigou 1200 a jeho přenosovou rychlost na běžně konfigurovaném počítači. Do testu jsme zahrnuli kromě předem určených 2.5 palcových harddisků i harddisky 3.5 palcové vzhledem k tomu, že se tyto harddisky více než rok do Amigy 1200 úspěšně montují. Všechny disky běžely na Amize 1200 s frekvencí 14MHz, bez fast RAM.

Vítězně z našeho testu vyšla firma Samsung se svým 365 megabytovým favoritem, jehož rychlost dosáhla až

neuvěřitelných 1533kB/s. Touto rychlostí může úspěšně konkurovat i většině lepších IDE řadičů na PC, či běžným diskům používajícím interface SCSI. Ve velice těsném závěsu, za tímto bojem do cíle, dorazila firma Seagate se svým 340 megabytovým diskem. Rozdíl rychlosti tohoto disku oproti rychlosti předcházejícího je skutečně zanedbatelný. Ve stejné kapacitní kategorii nejhůře dopadl disk od firmy Maxtor, u nějž se ukazatel rychlosti přenosu vyšplhal na necelých 900kB/s. Tento rychlostní rozdíl je nejspíše způsoben řešením vnitřní diskové cache paměti a pravděpodobně se snížil při zpracování souborů s malou délkou.

Pozadu nezůstaly ani 2 a 1/2 palce velcí "bratříčci". Ti se, přes jejich poměrně malou kapacitu, hrdinně probíjeli na hranici 800kB/s před jejich mohutnějšími kolegy od firem Maxtor a Seagate.

Všechny naměřené hodnoty najdete shrnuty v tabulce a na grafu.

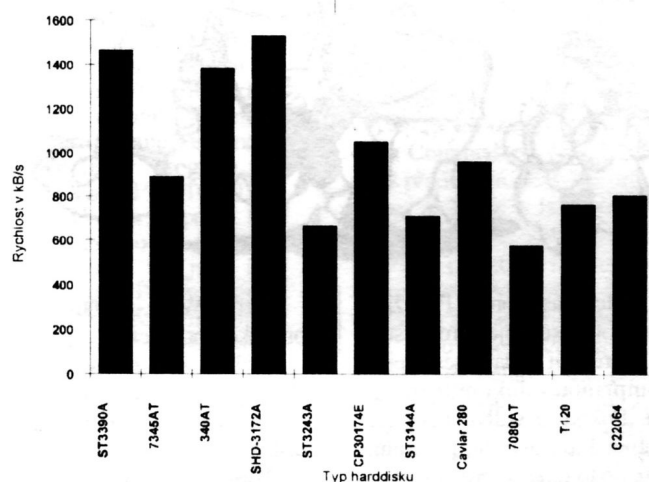
Při montáži do útrob Amigy 1200 nedošlo u většiny disků k žádným vážnějším komplikacím. Jen 120MBytový disk firmy Toshiba se zpočátku nehlásil, ale za pomoci techniků firmy Amiga Info se ho podařilo donutit k poslušnosti. Z hlediska hlučnosti žádný z disků nepřekročil snesitelnou hranici. Pouze některé disky od Seagate při resetu překvapivě utichnou, což je způsobeno dočasným odpojením napájení od motoru harddisku.

Z testů celkem patrně vyplývá, že větších rychlostí dosahují i kapacitně obsáhlejší pevné disky. V poslední době disky větší zaznamenaly i větší cenový pokles oproti diskům drobnějším až na poměrně dostupnou hranici okolo 10000Kč. Vzhledem k těmto poznatkům pro vážnější práci doporučujeme poohlédnout se po discích s kapacitou větší jak 200MB. Pro ty, kdo chtějí zůstat pouze u her, bude asi zase výhodnější si pořídit harddisk okolo 60 či 80MB.

-pem-

Firma	Typ	Kapacita	Rozměr	Rychlost kB/s
Seagate	ST3390A	340MB	3.5"	1467
Maxtor	7345AT	340MB	3.5"	891
Quantum	340AT	340MB	3.5"	1386
Samsung	SHD-3172A	365MB	3.5"	1533
Seagate	ST3243A	210MB	3.5"	664
Conner	CP30174E	170MB	3.5"	1050
Seagate	ST3144A	130MB	3.5"	712
Western Digital	Caviar 280	85MB	3.5"	962
Maxtor	7080AT	85MB	3.5"	576
Toshiba	T120	120MB	2.5"	765
Conner	C22064	60MB	2.5"	808

Tabulka naměřených rychlostí harddisků



Grafické znázornění rychlostí harddisků

Přehled ceny inzerce v časopisu Amiga News dle obsazení stránek

1/4 strany 1.900,-		Celá vnitřní strana 5.000,-
1/2 strany 2.600,-		
prostřední dvoustrana časopisu 9.000,-		

Barevná zadní strana obálky
10.000,-

Vnitřní strana obálky
8.000,-

Objednávky zasílejte na adresu vydavatele:

Amiga Info
Box 729
111 21 Praha 1

Nebo telefonicky na číslech:
02/256201, 02/253708
fax: 02/254227

5% sleva při platbě před vytištěním časopisu
Ceny jsou uvedeny bez DPH ve smluvních hodnotách

Amiga News NEWS DISK KUPÓN

Tento kupón slouží k jednorázové objednávce News Disku č. 2/94. Disketa bude zaslána jako dobírka v ceně 39,-Kč.

Jméno: _____

Příjmení: _____

Adresa a PSČ: _____

Amiga News INZERTNÍ KUPÓN

pro jeden bezplatný soukromý inzerát

Text: _____

Hardware - nabídka ☐ Hardware - poptávka ☐ Software - nabídka ☐
Software - poptávka ☐ Výměna ☐ Jiné ☐

Amiga News PŘEDPLATNÉ

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

Jméno: _____

Příjmení: _____

Adresa a PSČ: _____

Telefon: _____

Předplatné od čísla: **1/1994**

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

6 x News Disk = 234,- Kč

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

Amiga Info
Box 729
111 21 Praha 1

KUPÓN PRO PŘEDPLATITELE

IMPRESSUM

Amiga News 2/94

Šéfredaktor
Antonín Zdeborský (zdeant)

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

Grafika
Petr Michalík

Layout
Antonín Zdeborský
Petr Michalík

Náklad
5000 výtisků

Doporučená prodejní cena 29 Kč

Vydavatel
(c)1994 Amiga Info

Registrační značka
MK ČR 6822

*Podávání novinových zásilek povoleno
ředitelstvím pošt Praha číslo jed-
nací NP 589/94 ze dne 24.3.1994*



Adresa redakce
(korespondence s redakcí)

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
fax: 02/254227

Amiga News

PŘEDPLATNÉ

INFORMACE PRO PŘEDPLATITELE

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

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

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

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

Amiga News **NEWS DISK KUPÓN**

Na tomto News Disku č. 2/94 jsme pro Vás připravili formou maximální komprese a jednoduchosti ovládání tyto produkty:

-DiskSalv2
-Maxon Magic
-FastGif
A jiné

Amiga News **INZERTNÍ KUPÓN**
pro jeden bezplatný soukromý inzerát

Jméno: _____

Příjmení: _____

Adresa a PSČ: _____

Telefon: _____

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

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 animovaně 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

PROTRACKER

Návod na komponování hudby v nejrozšířenějším programu

Cena telefonicky

FLOPPY KURS

Hardwarová příručka pro každého

Cena telefonicky

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. Jedná se o soubor více publikací - učebnice GFA Basicu, popis interpreteru a kompilátoru, referenční příručka. Na příložené disketě je velké množství ukázkových programů popsanych 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

Časopis Amiga News

Časopis o Amize

Cena 29,- Kč

LITERATURA NA DISKETÁCH

Amiga Basic

Komplexní popis standardního Basicu.

Cena 99,- Kč

Superbase profesional

Popis nejvýkonnější databáze pro Amigu.

Cena 99,- Kč

Amiga Hardware

Podrobné popisy ovládání koprocessoru, zvukových kanálů, grafiky, vstupu a výstupu, popis systémových registru aj.

Cena 99,- Kč

HARDDISKY

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

20MB	telefon
40MB	telefon
60MB	5.150,- Kč
80MB	telefon
120MB	8.765,- Kč
170MB	9.275,- Kč
250MB	9687,- Kč
345MB	12.197,- Kč
420MB	telefon

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

3950,- 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 textu - 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. Kompatibilní se systémem 1.3, 2.04 a výše. Pro středně velké a větší programy potřebujete počítač s alespoň 1MB pamětí. Obsahuje 175KB anglické dokumentace.

Cena 79,- Kč

AGA = VGA

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

Cena 79,- Kč

ANTIVIROVÝ BALÍK II

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

Cena 99,- Kč

STAR TREK

Dvoudisketová hra na motivy slavného filmového seriálu.

Diskety + český manuál.
Cena 79,- Kč

99%

Software na této disketě Vám zaručí kompatibilitu Vašeho 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 tohoto typu na trhu.

Cena 199,- Kč

GAME SET 1 + 2

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

Cena 99,- Kč

AMIGA

AMIGA

PŘÍRUČKA UŽIVATELE 2

Kompletní popis
Workbenche a
příkazů AMIGA

Amos BASIC

Rozsáhlý manuál
k známému
programovacímu

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

AMIGA
nfo

AMIGA

AMIGA

Protracker

Nejpoužívanější
hudební tracker

Floppy kurs

Podrobný popis
ovládání diskových
jednotek