Jestliže **někdo** tvrdí, že je **lepší** než

AMIGA INSIDER

č. 2

cena: 20,- Kč

tak lže...

žblebtíky • A1200 v jiné krabici • skákej demente • power pc • komodity česká prosstředí • extrémní pařba • cardiaxx

vychází 10. února 1996

... NAKUPUJTE U ODBORNÍKŮ ...

AMIGA 1200

MAGIC PACK - OS 3.1, 2 MB CHIP RAM, TV modulátor, myš, Wordworth 4.0, Datastore 1.1, Digita Organiser 1.1, PhotoGenic 1.1, Personal Paint 6.4, Pinball Mania, Wizz

Koncová cena: 15.250,- Insider Acces Card: 14.640,-

MAGIC PACK 170 MB - viz výše + 170 MB HDD, Scala 300MM

Koncová cena: 19.250,- Insider Acces Card: 18.,00,-

MONITOR 1438S - barevný multisync stereo

Koncová cena: 11.400,- Insider Acces Card: 10.750,-

CD-ROM Vertos/Hitachi 4xi, ATAPI

Koncová cena: 6.174,- Insider Acces Card: 5.749,-

CD-ROM 56E, 6xi, ATAPI

Koncová cena: 9.207,- Insider Acces Card: 8.866,-

TURBOKARTY:	Cena:	pro IAC
Blizzard 1220/4MB	9.048,-	8.671,-
Blizzard 1220/ADD 4MB	7.335,-	7.030,-
Blizzard 1230 IV 50MHz	7.994,-	7.661.-
Blizzard 1230 IV 50MHz + MC68882/50MHz	11.580,-	11.323,-
Blizzard 1260-68060/50MHz	27.802,-	26.643,-
Blizzard 1230 II-IV SCSI Kit	3.675,-	3.522,-
Blizzard 2060-68060/50MHz +SCSI	30.525,-	29.253,-
MC 68882/33 PLCC, koprocesor	2.990,-	2.890,-
MC 68882/50 PGA, koprocesor	3.990,-	3.890,-

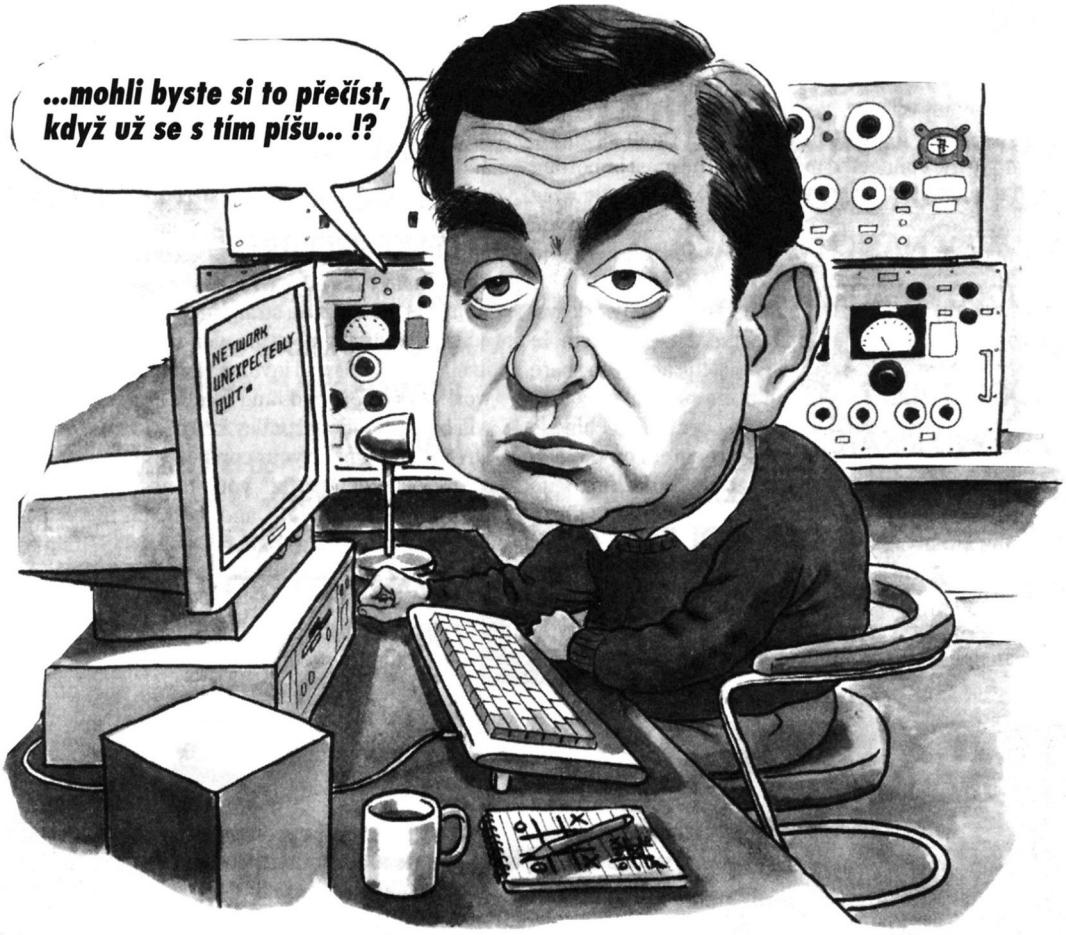
AKTIVNÍ REPROSOUSTAVY:	Cena	pro IAC
SV 719 Aero Space Alpha 2x5W	724,-	699,-
SV 720 Aero Space 2x15W	1.391,-	1.344,-
SV 721 Aero Space Deluxe 2x30W	1.725,-	1.667,-
SV 722 Woofer System 1x80W	3.134,-	3.028,-
SV 723 Mikrofon a sluchátka	687,-	663,-
SV 729 SV 720 & SV 722	4.061,-	3.924,-
SV 732 Aero Space Comfort 2x10W	1.948,-	1.882,-
SV 733 Aero Space Exclusiv 2x35W	4.061,-	3.924,-
SBC 600 Stereo repro 2x5W	724,-	699,-
SBC 605 Stereo repro 2x5W	1.057,-	1.022,-
SBC 610 Stereo repro 2x10W	1.482,-	1.432,-
SBC 625 Stereo repro 2x20W	2.096,-	2.025,-
SBC 630 Stereo repro 2x35W	3.301,-	3.190,-
SBC 650 Stereo repro 2x50W	3.320,-	3.208,-

DISKBOXY:	Cena:	pro IAC
SV 500 5,25", 80 ks	258,-	250,-
SV 510 3,5", 80 ks	258,-	250,-
SV 511 3,5", 40 ks	221,-	214,-
SV 540 3,5", 10 ks	78,-	76,-
MYŠI:		
SV 708 Rollerball	370,-	357,-
SV 709 PC Glider	481,-	465,-
SV 712 Datalux Mouse	798,-	771,-
SV 715 PC Path Finder	702,-	679,-
SV 715 Axis runner	798,-	771,-
Literatura:		
Uživatelská příručka CD 32, SX-1	65,-	45,-
Game Busters	99,-	75,-

LOCAL INFINITY COMPUTERS

Nabízíme možnost splátkového prodeje našeho zboží. Hodnota musí přesahovat 5.000,- Kč, kupující musí předložit platný občanský průkaz a potvrzení o výši mzdy. Minimální výše 1. splátky je 30% z ceny, splatných při nákupu zboží. Zbytek hodnoty zboží se hradí ve 12-ti měsíčních splátkách.

PRVNÍ SLOVO MÁ REDAKCE



Bylo to tenkrát asi tak ve dvanáct hodin ráno, když za mnou přišel Horák a prohlásil něco v tom smyslu, že bych měl napsat nějaký pěkný, neotřelý, optimisticky laděný, aktuální a ještě bůhvíjaký úvodník. Nejen, že jsem se nehádal, já vůl dokonce souhlasil.

Celá věc se zpočátku jevila jako téměř bezproblémová. I vzal jsem si tedy k ruce tužku, pero značky Parker (dárek od výše zmíněného Horáka), pravítko, čistý list papíru zakoupený u konkurence, nalinkoval okraje (vžitý to zvyk ze základní školy v Praze 8 - Libni) a jal se psáti několik optimisticky laděných vět.

Leč ouha. Řádky plné optimismu jsou dopsány, opraveny, zpracovány, zkorekturovány, vysazeny, opět zkorekturovány a znovu přesazeny, druhé číslo časopisu je bezmála dokončeno, jsou 4 hodiny ráno, zazvoní telefon, nechápete, pochopíte, přijedete do kanceláře a tam - není nic. Jediné, co jste ještě schopen pochopit, je, že pachatelé vnikli dovnitř po více než půlhodinovém boji s bezpečnostní fólií dveří prodejny. Pak již jen, s šedým povlakem na mozku, hlásíte příslušným orgánům zjištěné škody.

Až teprve po několika hodinách si uvědomíte, že počítače, joysticky, tiskárny, diskety, modemy, fax, telefony a spousta dalších nesmyslů patří nenávratně minulosti. Řešení je vcelku jednoduché. Zapojíte nový telefon a začnete nakupovat. Druhý den máte provozuschopné studio, v omezené míře funguje vše ostatní. Zbývá již jen jediné - vyhrabat příslušné optické disky se zálohou důležitých databází, připravovaného časopisu a ostatních zakázek, přehrát data a vše je v naprostém pořádku. Otevřete patřičný šuplík, vyhledáte - v tu chvíli vám ztuhne úsměv na rtech - nevyhledáte vůbec nic. Šuplík je naprosto prázdný.

Takže všechno znovu. I vezmete do ruky tužku, pero značky Parker (dárek od výše zmíněného Horáka), pravítko, čistý list papíru zakoupený u konkurence, nalinkujete okraje (vžitý to zvyk ze základní školy v Praze 8 - Libni)... Jednou takhle brzy ráno zazvoní telefon - a zbytek už znáte. Tentokrát se pachatelům podařilo překonat bezpečnostní dveře zadního vchodu.

Břestalo mě to bavit. I rozlámal jsem tedy tužky, roztrhal papír a Horákovi propíchal pneumatiky u auta. Úvodník rozhodně psát nebudu.

Tomáš Rážička

P.S.: Toto číslo bylo poprvé vysazeno v této podobě dne 27. 1. '96. Dne 29. 1. '96 byla naše společnost vykradena potřetí. Dne 30. 1. jsme začali časopis sázet znovu. Zní to trochu jako fór, co? Není to fór.

vopsach

3	PRVNÍ SLOVO MÁ REDAKCE
4	VOPSACH - TEDA JAKO TOHLE
6	NOVÁ TVÁŘ V NAŠICH BARVÁCH
8	AMIGA 1200 - MAGIC PACK
12	ŽBLEBTY
13	CO JE A CO BUDE ?
14	JINOU BEDNU ŘÍKÁTE ... HM !?
16	QUICKSHOT? ROZHODNĚ NE...
18	CD32 PROFESSIONAL CONTROL PAD
20	POWER PC
22	CO JSOU KOMODITY
24	KCOMMODITY
26	DEFINICE KLÁVES PRO KOMODITY
28	ČESKÉ PROSTŘEDÍ?
30	EXTRÉMNÍ PAŘBA
31	WAXWORKS
32	POWER DRIVE
33	CARDIAXX
34	CD32, A PROČ NE ?
36	SEZNAM CD PRO CD32
37	SEZNAM CD PRO AMIGU
38	DREAMWEB

AMIGA INSIDER

financuje:
Local Infinity Computers s.r.o.
Přemyslovská 14, 130 00 Praha 3
tel.: 627 22 85-6, 627 49 23-4
fax: 627 31 07

pro Horáka zadarmo vyrábí:
grafické studio Local Infinity s.r.o.
adresa stejná, telefony také
Tomík Růžička
Urban Sauron Tomčík

redakce:
Štěpán Horák
Václav Valeš
Vlastimil Král
Stanislav Brabec

chyby kontroluje:
prudnatka Haňulka Honusová

grafická konzultace:
Josef (Don Pepé) Zirnsák, x-3m graphics

Kupony pro předplatitele někde v listě.

žvásty vydavatele

Vážení čtenáři a čtenářky, přátelé a přítelkyně, spolupracovníci a konkurenti, ani nevíte, jak je pro mne těžké vysvětlit Vám, proč trvalo tak dlouho, než vyšlo 2.číslo našeho časopisu. Odvolávat se na skutečnost, že nás skoro pravidelně kdosi navštěvuje (většinou kolem 4 hod.ranní) a odnáší si věci movité i nemovité, je zhola zbytečné, neboť to nepomůže ani Vám, natožpak nám.

Věřím, že mnoho našich čtenářů i lidí, kteří uvítali naše aktivity od poloviny loňského roku, se již v tuto chvíli zdravě nas..., pardon, naštvali a začínají si myslet, že v nejlepším případě Horákovi došla fantazie nebo si z nich prostě dělá srandu. Ti, kteří nemluvili se mnou ani s mými kolegy, si jistě říkají, co to ten Horák a celé Infinity s ním na ně vlastně zkouší. Jistě mnoho z Vás začalo pochybovat o naší serióznosti, smyslu pro povinnost a všech dobrých vlastnostech, které jsou nutné, abyste nám Vy, naši zákazníci, důvěřovali.

Popravdě řečeno, ani jednomu z Vás nemohu mít tyto myšlenky za zlé a nedivím se jim. Jestliže jste totiž zaplatili předplatné např. v srpnu a do okamžiku, kdy čtete tyto řádky, Vám přišly pouze 2 čísla, máte na tento svůj případný názor samozřejmě právo.

Já za svou osobu Vám chci říci, že Horákovi nedošla fantazie ani na Vás nic nezkouší, ale společně se všemi svými kolegy, spolupracovníky a ostatními lidmi, kteří nám fandí a doposud věří, usilovně odrážíme a stále vysvětlujeme informace, které kdosi záměrně vypouští, že společnost Local Infinity Computers se již nebude věnovat platformě AMIGA, že již nebudeme vydávat časopis atd. Tyto informace jako tu, která říká, že jsme se rozhodli vybrat od Vás předplatné a potom všechno zavřít, popírám a doufám, že dostatečným důkazem je právě toto číslo časopisu, které držíte ve svých rukou a z kterého právě čtete následující informace.

Popravdě řečeno jsme se na těchto událostech částečně podepsali i my, když jsme podcenili lokalitu Žižkova a po druhém vloupání jsme veškerá přístupová místa "pouze" zamřížovali. No, jak říká staré dobré přísloví, nemá cenu plakat nad rozlitým mlékem a proto "oprášim" nápady, které jsou díky shora uvedeným událostem trochu pozadu s realizací, ale doufám, že se nám podaří tuto časovou ztrátu dohnat.

Nejdříve bych začal u časopisu, který, jak na první pohled vidíte, se výrazně odlišuje od čísla předchozího. Prvním rozdílem je úplně nové pojetí grafické úpravy, členění, ale i obsahu vlastního časopisu. Po celou dobu, kterou jsme měli k dispozici, se formovala redakce a vytvářel názor na vlastní poslání tohoto časopisu. Výsledek našeho snažení držíte ve svých rukou. Velkým přínosem pro Amiga Insider je příchod pana Vlastimila Krále, kterého jistě zná naprostá většina Amigistů díky knihám, které doposud napsal. Další naše posila je pan Václav Valeš, jehož články zaplňují tzv. neseriózní sektor, který jsme zavedli spíše pro Vaše pobavení a uvolnění. Nemohu zapomenout ani na pana Martina Fohlera, který je srdcem i duší naší připravované BBS, která nejspíš ponese název LOCAL NET.

Jak jste si jistě všimli, pochlapili se i mí kolegové, kteří toto číslo vysázeli. Je sice pravda, že Růžička i Tomčík byli na infarkt, když přišli jedné soboty do práce (ostatně jako každou sobotu a neděli)a najednou zjistili, že jejich práce, která již byla ukončena a čekala pouze na osvit, byla v prd... a v tom okamžiku Růžička řekl, že se na to může vys..., že to už dělat nebude, protože je to pořád dokola a stejně to je na hov... Nakonec po několika telefonátech Vás, našich čtenářů, kdy po sdělení, že nás vykradli, jste pokládali telefony a situace vypadala zoufale, přišla na Růžičku, Tomčíka, ale i na všechny ostatní neobyčejně silná touha dokázat Vám, že to několikrát již prokleté druhé číslo konečně vydáme.

A tak začalo vše znovu, sázely se články, skenovaly se obrázky, vytvářely se masky a prostě se všechno dělalo znovu a znovu. Má přítelkyně Hanka dělala již po několikáté korekturu toho samého a došlo to tak daleko, že mi ze spaní začala vykládat o Růžičkově peru (myšleno jeho pero Parker), o kterém píše ve svém komentáři. Nakonec všechno dobře dopadlo a já dopisuji doufám poslední část tohoto časopisu, který nás jednak pořádně vyškolil, ale díky jemuž jsme přišli i na spoustu dalších věcí, které bychom asi jinak nezjistili. Proto doufám, že se Vám toto číslo bude líbit a že nám napíšete svou představu o tom, co a jak dál vylepšovat. Na závěr této části, která je věnována časopisu, chci poděkovat všem, kteří se na tomto čísle podíleli za cenu času a kusu svého soukromí, které mu věnovali.

Další věc, kterou Vám chci objasnit, je současná situace ve společnosti Local Infinity Computers. I zde došlo k několika závažným změnám, které jste již mohli vypozorovat z inzerce v různých časopisech. Především vedením obchodní části společnosti byl pověřen pan Karel KOBERA. Dále jsme navázali velice úzkou spolupráci se společností PRESTO CS, která se přestěhovala do našich prostor. Od této chvíle tedy není žádný problém prodat cokoliv na splátkový prodej (jedná se o sortiment dražší než 5.000,- Kč). Naše nabídka se mimo Amig dále rozšiřuje i o sestavy počítačů PC a herní konzole. V nejbližší době hodláme dát do provozu již shora zmiňovaný LOCAL NET, o kterém podrobně budeme psát v příštích číslech Amiga Insideru. Společně s panem Burešem jsme vytvořili kompletní české prostředí pro počítače Amiga, jenž chceme rozšiřovat pouze za cenu disket. V případě, že jste předplatitelem našeho časopisu nebo jste vlastníkem Insider Access Card či si zakoupíte novou Amigu, jej dostanete zdarma. Všechny, kteří již nějaké prostředí vlastní, mohu ubezpečit, že veškerá data mohou i nadále používat s češtinou díky promyšlenému konverznímu programu, který je součástí tohoto produktu. Na tento program se nevztahuje žádná ochrana, a proto je volně šiřitelný a je možné ho i nadále kopírovat.

Doufám, že se nám podaří v nejbližší době uvést první sadu disket s PD, který bude opatřen českým komentářem. Těm, kterým již nestačí prostor v Amize nabízíme ve spolupráci s panem Tučkem její přestavbu do slimline (bližší informace uvnitř časopisu).

To je asi již opravdu všechno a je na místě poděkování Vám všem, kteří jste nás ještě nezatratili a vyčkali jste až do této chvíle, kdy doufejme již nebudou následovat další akce potulných lupičů a my budeme mít klid pro svoji práci. Ještě jednou Vám jménem společnosti Local Infinity Group děkuji za pochopení a trochu pozdě Vám přeji vše nejlepší v novém roce.

Štěpán Horák

NOVÁ TVÁŘ V NAŠICH BARVÁCH

Vážení příznivci Amigy, dostal jsem nabídku posílit řady tohoto časopisu. Záměry vydavatele se shodovaly s mými představami natolik (a to jsme se viděli prvně), že prostě nešlo odolat. Jmenuji se Vlastimil Král (taky jsem byl postižen titulem mgr.) a někteří amigisté mě asi již znají. Napsal jsem dost velkou část české literatury pro Amigu (bohužel, její celkový rozsah to umožňuje) a občas píšu i do různých časopisů pro Amigu (kam ještě asi trochu psát budu, protože tam mám některé rozdělané záležitosti a nebylo by slušné od nich odejít. Ostatně nevolnictví bylo v Čechách zrušeno roku 1781 a já nejsem ničí poddaný). Také jsem se účastnil různých projektů dalších amigovských časopisů, ale jak je v našich končinách zvykem, vždy to skončilo špatně. Avšak počet pravděpodobnosti říká, že to jednou vyjít musí, a proč ne právě tady?

Takže jestli všechno dobře půjde, měli byste se častěji setkávat s mými články a zde bych vám rád předem řekl, co chystám a co jsem vlastně zač.

Svou první pětistovku jsem koupil v roce 1988 (měla ještě Kickstart 1.2 - mnu si dlouhý bílý vous moudrého stařešiny) a od té doby s Amigou pracuji neustále. Živí mě převážně psaní a překlady, takže jsem na svém stroji opravdu životně závislý. Momentálně je to A3000, na kterou nedám dopustit ("stará škola" se nezapře). A samozřejmě bych se s vámi rád podělil o zkušenosti, které jsem za tu dobu získal.

Zaměřuji se hlavně na software, i když pocho-pitelně hardware neopomíjím. (Díky své "šikovnosti" si sám nezamontuju ani disk, takže

mi stejně nic jiného než soft nezbývá). V softwaru je mou hlavní obsesí PD software, což se samozřejmě projeví i tady. Ale nemyslím, že na tom proděláte. Vzhledem k velikosti trhu je PD software Amigy neuvěřitelně kvalitní (pomáhá samozřejmě otevřená architektura Amigy). PD soft je nejlepší ukázkou toho, že uživatelé Amig tvoří zvláštní komunitu. Commodore (nechť se jeho černá duše smaží v horoucím pekle právnických osob) uživatelům neustále házel klacky pod nohy a právě PD programátoři mnohé z nich odstraňovali. Chtěl bych vám postupně ukázat, jak se dá (prakticky zadarmo) udělat z Amigy úplně jiný počítač. PD utilit je dnes obrovská spousta a já o nich již něco vím. Časem to budete vědět i vy.

Nechci zapomínat ani na ostatní software, i když se rovnou přiznám, že animace a 3-D programy nejsou má hlavní parketa, nakonec od toho máme jiné lidi. Zato něco vím o "kancelářských" programech, které Amiga právě u nás zoufale potřebuje.

Pokud jde o programování, sice pár programovacích jazyků znám, ale podle mého názoru dnes již vlastní programování ani na Amize nemá takový význam. Proto nepočítám s takovými věcmi jako jsou kurzy C (nakonec jsou v jiných českých časopisech). Je tu ale jedna výjimka - ARexx. Ten se začíná opravdu stávat univerzálním makrojazykem Amigy (jak tomu mělo být již dávno), a proto ho nechci opomíjet.

Při předběžných jednáních s vydavatelem jsme se shodli také na dalších věcech. Jak jsem se již zmínil, mám zkušenosti s překládáním (nějaký ten megabyte jsem napsal a přeložil). Takže byste se na cover discích a na zvláštních PD discích mohli začít setkávat s lokalizovanými utilitami a s českými manuály k nim. A pokud to půjde, mohly by se snad objevit i nějaké další české knihy.

Mé oficiální postavení v časopise zatím není vyjasněno, ale já stejně moc nevěřím na velké plánování a oficiality (máme s tím všichni své zkušenosti). Přinejmenším bych chtěl zavést stálou PD rubriku, další struktura časopisu se bude tvořit "za pochodu".

To všechno závisí na vás, čtenářích a zákaznících. Jak s oblibou říká pan premiér, o peníze jde až v první řadě. Plně se ztotožňuji s politikou vydavatele - co nejnižší ceny a přitom přijatelná kvalita a dlouhodobě pojaté aktivity. Jsem ochoten pro tyto záměry pracovat, ale nemohu to dělat zadarmo. A ostatní také ne, protože ze vzduchu a vody se žít nedá (ostatně voda podražila). Pokud se mám Amize věnovat naplno, musím tomu dát dost času. Pak nemůžu dělat nic moc jiného, tudíž mě to musí uživit. Ale pokud vás, čtenářů, bude hodně, nijak to vaše peněženky nepocítí. A samozřejmě, co budete chtít, to také dostanete. Proto se hned na začátku ptám: O čem chcete číst a o jaké knihy byste stáli? Těšíme se na vaše odpovědi.

Vlasta Král

hlasy odvedle

Hlasy odvedle to nejsou kvůli tomu, že tahle osoba sedí ve vedlejší kanceláři, ale proto, že s ní nechceme mít nic společného. Nevaří totiž kávu, neuklízí, trvdí, že jsem sprosťák, a neustále mi sem nosí nějakou práci (neprošlo korekturou - pozn. Hanka). (a už zase prudí - pozn. Tomík)

Nazdar lidi, redakční radou jsem byla vyzvána (sice s mírným šklebením, ale což!), abych také přispěla svou troškou do mlýna a sepsala cosi jako článek o čemsi. Redakční rada je prapodivné sdružení prapodivných mladíků, kteří mají spoustu požadavků. Tak například si vymysleli, že když už teda budu psát, tak aby to mělo:

a) hlavu a patu
b) 0 chyb
c) aspoň náznakově něco společného s počítači

Ovšem tito chlapci mě znají až příliš dobře na to, aby věděli, že první dva úkoly jsou pro mě splnitelné lépe, třetí již hůře. A já zase znám až příliš dobře je na to, abych věděla, že když bude článek o něčem jiném než o Amize, oni to prostě "rozdejchaj". V konkurenci všech našich firemních "spisovatelů" ovšem stejně jen těžko obstojím, protože ONI jsou jednoduše DÓÓST DOBŘÍ.

Takže abych už konečně začala - dřív, než skončím. Popisovat nové vzezření našeho časopisu zdá se mi takřka na nic, protože to už do Vás jistě nahustili ostatní kolegové. Nová barevnost oproti původní černobílé, více stran, více informací, spolupráce s novými lidmi - už Vám z toho jde asi hlava kolem. Mohu se Vám přiznat, mě taky.

A nejen z toho. Taky třeba ze skutečnosti, že u nás ve firmici se dělá (přičiněním nějakých zloduchů, nenechavců, šťourů, slídilů, chmatáků a čórkařů) všechno minimálně pětkrát. Vypadá to tak, že si to někdo docela dobře promyslel. Přijde, vybere, odejde - a tak pořád dokola. Zajímalo by mě, kdy už konečně přestane, aby se člověk konečně mohl pořádně věnovat své práci. Možná si myslíte, že já si mám nejmíň co stěžovat, protože se mě to vůbec netýká. Ale to byste se divili!

Náš grafik, sedící momentálně ve vedlejší kanceláři, Tomáš Růžička, zvaný tak miloučce Tomík, mě už několikrát prudil kvůli korekturám, protože NAŠEL CHYBU. Já nevím, ale když čtu jeden a ten samý článek popáté, pošesté (dál nepokračuji, zbytečné...), už ty chyby prostě nevidím. Neustálým čtením stejných textů tak jednak ztrácím čas, jednak blbnu.

Pak si ze mě může utahovat Horák (tedy pardon, Štěpán - oslovování se příjmením není výsadou pouze rodiny pana premiéra!), že mu ze spaní vyprávím o Růžičkově peru (stejně žádné nemá - pozn. Horák) a doslova odříkávám dlouhé odstavce korekturovaných textů. Inu, každá sranda něco stojí.

Takže tímto se Vám všem dopředu omlouvám za případné nedorazy v češtinské gramatice. Věřím, že i přes ně se Vám nový Amiga Insider bude líbit a snad prominete to zdržení v jeho vydání. Doufám, že redakce už se do budoucna nebude muset potýkat s tak velkými překážkami jako dosud.

Vám, našim čtenářům, přeji spoustu zajímavých článků, střídmost při výběru počítačové literatury a hodně odvahy při listování naším časopisem.

Doufám, že nám zachováte přízeň. Prozatím Vás zdraví

korektorka Hanka

AMIGA

AMIGA 1200 Magic je nejvýraznější nástupnický produkt firmy AMIGA Technologis GMBh, od doby, co firma Commodore uvedla počítač AMIGA 500. AMIGA 1200 MAGIC se jeví jako A500 devadesátých let a má ty nejlepší předpoklady zopakovat její obchodní úspěch ovšem musí se odstranit některé chyby, které se především dotýkají hráčské obce.

Jestliže budeme brát A600 jako hybrid mezi herní konzolí a klasickým počítačem, AMIGA CD32 jako multimediální herní konsoli, kterou lze použít i jako počítač (musíte si dokoupit rozšiřující modul například SX1, disketovou jednotku a klávesnici), musíme zařadit AMIGA 1200 Magic mezi domácí počítače pro celou rodinu, který splní veškerá vaše očekávání.

AMIGA 1200 MAGIC PACK

Nové Amigy 1200 od Amiga Technologies mají podtitul MAGIC. Co tento magický název skrývá, si nyní řekneme. Je to v podstatě to samé, co se provozovalo u starých Amig 1200 Desktop Dynamite nebo běžně u počítačů PC. Magic Pack je soubor tzv. OEM programů neboli verzí speciálně distribuovaných pouze s novým počítačem. Takto mají našinci možnost dostat se ke spoustě kvalitního softwaru v ceně i několik desítek tisíc korun, kterýžto však vlastní legálně za cenu jen o 1500-2000 korun vyšší než je cena samotného počítače. Co se nám tedy naskýtá po zakoupení Amigy 1200 MAGIC ? Je to sedm uživatelských programů a dvě hry.

WORDWORTH v4

je velmi kvalitní textový procesor používající vektorové fonty při zachování vysoké rychlosti práce. Má velmi přehledné grafické rozhraní i menu. Umožňuje mimo klasických funkcí ještě několik dalších - vkládání obrázků do textu, efekty s textem (ohýbání, vlnění), kontrolu pravopisu (zatím bohužel pouze anglicky) a možnost Mailmergingu. Program se však příliš nehodí pro používání z disket, neboť zabírá plné čtyři, které se musí pořád přehazovat.

DIGITA ORGANISER v1.1

je organisačním programem s dobrým vzhledem i ovládáním, velice připomínající Lotus Organiser na PC. Bližší popis tohoto programu najdete v 1. čísle tohoto časopisu.

DIGITA DATASTORE v1.1

je průměrný databázový program. Má opět kvalitní grafické rozhraní a možnost vkládání obrázků do jednotlivých záznamů. Všechna data uchovává v paměti, takže jste její velikostí omezeni, ne jakou Superbase, kde se vše okamžitě ukládá na disk. Z tohoto důvodu je také výhodná pro nemajitele harddisku. Nejlepší databází na Amigu ovšem pořád zůstává SuperbasePro 4.

TURBOCALC v3.5

mě opravdu potěšil, neboť je to v současné době nejlepší tabulkový kalkulátor pro Amigu. Je rychlý, výkonný a uživatelsky velmi přítulný. Má mnoho funkcí od těch obyčejných až po tvorbu různobarevných tabulek, rámečků a všech možných typů grafů. Je to opravdu jedinečný program, je stabilní, nehroutí se a vůbec se v něm dobře pracuje. Ačkoliv neobsahuje žádné speciální funkce, dal by se přirovnat asi tak k Excelu, Quattru Pro či Calcu 602 na PC. Máte možnost importovat tabulky ve formátech ProCalc, Excel, Lotus, Digita Software a ASCII. Jediná chybička je ve výpočtu tabulky po řádcích, takže složitější tabulky musíte přepočítat několikrát.

PHOTOGENICS v1.2

je image processing program pro zpracování obrázků a malování pouze ve 24 bitech. Podporuje zobrazování v 16 greyscale až HAM8. Obsahuje asi 15 kreslicích módů, jako tužka, kuličkové pero, křída u nichž můžete nastavit velikost, přítlak a průsvitnost. Dále program obsahuje dobrých 30 image-processing efektů jako zesvětlení, kontrast, filtry až po speciální efekty typu vytesání do kamene, stará fotografie či vodové barvy. Všechny tyto efekty aplikuje program velice rychle. Zobrazení obrázků se děje neobvykle v oknech, což je však velmi progresivní. Jediným limitujícím faktorem je velikost paměti, neboť 2Mb se jeví jako naprosté minimum.

PERSONAL PAINT

v6.4 je standartní kreslící program vypadající skoro stejně jako např. Dpaint. Pracuje ve všech AGA módech s 2-256 barvami, neumožňuje však práci v HAM ani HAM8. Má jednak standartní funkce jako kreslení čar, elips, kruhů, volnou rukou, vyplňování a pod., u těchto funkcí však mnohdy chybí možnost lepšího nastavení parametrů. Program pracuje s několika formáty souborů - IFF ILBM, GIF, PGM a některé další, přičemž

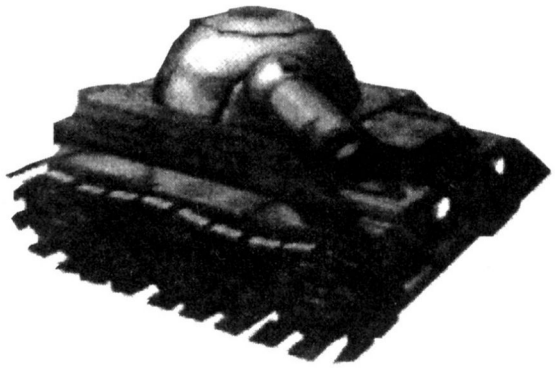
AMIGA 1200

1200 by ESCOM

podporuje datatypy. Program dále obsahuje celou řadu image-processing funkcí jako filtry, jas vytesání do kamene a pod. Tyto funkce však na standartní Amize 1200 provádí velmi pomalu. Dále obsahuje dvě velmi speciální funkce, a sice generátor náhodného plasmatického obrazce a generování třírozměrných obrazů- tzv. stereogramů.

Pack dále obsahuje dvě hry pro naše pařany, a sice WHIZZ, třírozměrnou to arkádu v docela dobré grafice se zcela tuctovým námětem, a PINBALL MANIA, což je slušně zpracovaný pinball vyžadující velmi rychlý postřeh. Ačkoliv se tyto hry nestanou žádným hitem, chvilku se hrát dají.

-Mr.User-



AMIGA opět v tažení na dobytí trhu. Uráááá...!

Jak můžete vidět, již vlastní software naznačuje, že se tento počítač přesouvá z oblasti her více do oblasti uživatelské, o čemž svědčí programové vybavení, které je při koupi počítače přímo k dispozici.

Vzhledem k tomu, že AMIGA 1200 Magic je datově plně kompatibilní s platformou PC, můžete veškerá data, která napíšete na své Amize jednoduše zpracovat například v práci na vašem PC. Tímto způsobem můžete přenášet veškeré ASCI znaky (formáty DBF, txt, xls atd.), stejně jako grafické obrázky (formáty IFF, TIF, PCX, GIF). Tímto máte zaručeno, že si nenarušíte svůj pracovní plán a můžete plynule přecházet při své práci z jednoho systému do druhého, aniž byste museli svá data jakýmkoliv způsobem přizpůsobovat či riskovat, že o ně přijdete.

Podnikatelé, kteří jsou vázáni na soustavu jednoduchého účetnictví, si mohou oddychnout, protože již nemusí svůj peněžní deník, faktury, výpisy z účtu a převodní příkazy vypisovat ručně či investovat nemalé prostředky do sestavy PC a následné koupě drahého účetního softwaru, ale mohou toto vše zpracovávat na své Amize. Na trhu se již objevilo několik verzí tohoto software, který je určen pro Amigu. Cena včetně nového počítače se vám vrátí hned vícekrát, uspokojíte své pracovní potřeby, máte okamžitý přehled o stavu vaší společnosti a konečně i vaše dítě si může na vašem počítači zahrát pořádnou hru místo toho, aby házelo potají mince do hracích automatů.

Jak je ze zhora uvedeného zřejmé, AMIGA 1200 Magic si zajisté přívlastek rodinný počítač zaslouží. V následujících řádcích si něco povíme o jejím hardware.

GRAFIKA

AMIGA 1200 Magic je daleko výkonnější než A500 ci A600. Je to první stroj s intregrovanou klávesnicí, obsahující AA sadu a 32 bitový procesor. To umožňuje zobrazit 256 barev z palety 16,8 mil., v porovnání s 32 barvami z palety 4096 barev u A500 a A600. Tato nová sada obvodů také podporuje tzv. HAM režim, umožňující skoro fotograficky realistické obrázky ve všech rozlišeních v 256 000 barvách. Nové AA čipy podporují VGA productivity režim (640 x 480, 256 barev) při kmitočtu do 72 Hz, zároveň je podporován i režim 600 x 800, 256 barev při 72Hz interlace. Velikost spritů se zvětšila z 16 na 32 s 64 bitovu šířkou. Nejvyšší, sprity můžou být zobrazeny i v okrajích obrazovky a jejich rozlišení je nezávislé na rozlišení hracího pole (playfileld).

PROCESOR A RAM

AMIGA 1200 přichází s 2 MB CHIP RAM, proto se další rozšíření se týká hlavně FAST RAM, dle našeho názoru by příští AMIGA měla mít alespoň 4 MB RAM, protože například dodávaná SCALA MM300 ke své práci potřebuje minimálně 3 MB RAM. AMIGA 1200 Magic je pravý 32-bitov ý systém s 32-bitovou RAM a ROM používající 14MHz frekvenci krystalu (2x rychlejší než A600, A500) a 32 bitový procesor MOTOROLA MC68E020. Tento procesor nejenom, že běží dvakrát rychleji než A500/A600, ale má i 256 byteinstruction cache. Tyto vlastnosti umožňují A1200 Magic dosáhnut výkon až 5-násobně vyšší jako A500/A600.

MAGIC PACK

VNITŘEK

AMIGA 1200 Magic je umístěna v krytu nového stylu, který je podobný A600, ale je trochu delší díky numerické klávesnici, podobně byla řešená i A500/A500+. Diky tomuto provedení je možné připojit interní 2,5" IDE Hard disk, jako u A600. A1200 Magic má PCMCIA port pro připojení pamětových karet a vstupně / výstupního rozšíření. Zároveň obsahuje 32-bitový expansion port, přístupný po odejmutí krytu na dně počítače. Tento port je podobný potru A500, ale není s ním kompatibilní, protože je mimo jiné rozšířen na 32-bitový provoz s kmitočtem 14 MHz.

Karty, které můžete připojit k tomuto počítači, mohou být následujícího typu:

-Urychlovací procesory - turbokarty
-DSP procesory (signálové procesory)
-SCSI řadiče
-FAST RAM rozšíření
-Bridge karty (emulátory)

Desky připojené k expanznímu portu mohou být připojené ke konektoru kabelem díky otvoru v zadní části krytu.

Nová AMIGA 1200 je dodávána s AMIGA OS 3.1, který je zpětně kompatibilní s nižšími operačními systémy. Tento systém umožňuje plnou podporu nových AA obvodů a je lokalizován na více než 14 jazyků a zemí.

PORTY

V této části článku bych se chtěl zabývat převodem informací mezi Amigou a jinými zařízeními včetně popisu příslušných rozhraní (portů). Amiga obsahuje několik standartních portů kompatibilních s počítači PC (seriový RS232 C, paralelní CENTRONICS), s např. C64 (Gameport), s audio/video zařízením (RGB výstup, stereofoní LINE out).

Gameport (konektor CANNON 9 M)

Tyto rozhraní jsou v Amize dvě. První se standartně používá pro myš, druhé pro joystick. Jinak jsou ale obě totožné. Jsou programovatelné, to znamená, že se mohou nastavit i jako výstupy. Toho využívají některé doplňky k počítači jako třeba infračervené dálkové ovládání, s nímž je možné ovládat nejen Amigu, ale také Amigou ovládat vaši Hi-Fi věž a pod... Další program/hardware využívající gameport je "Mouse Clock". Toto zařízení spolu s programem zajišťuje nastavení systémových hodin, které jsou po zapnutí počítače přečteny a použity. V praxi to vypadá tak, že po zapnutí počítače máte k dispozici okamžitě správný čas a nemusíte jej nastavovat. Toto se týká pouze majitelů počítače A1200 a A500, pokud nejsou doplněny žádnou rozšiřující kartou (na té zpravidla zálohované hodiny jsou). Ale zpět k "původnímu" určení. Do těchto portů tedy můžete připojit libovolnou myš pro Amigu, libovolný joystick pro Amigu nebo staré známé C64, ZX Spektrum a kdoví jaké ještě... Co je již méně známo, že je možné připojit také analogové joysticky pro PC. Mají sice jiný (podobný) konektor než v Amize, ale to z hlediska elektrického není na závadu. Redukce je velmi jednoduchá a lze ji snadno zhotovit. Problém ovšem nastane při použití. Operační systém Amigy tento druh hardware přímo nepodporuje (narozdíl od myši), takže je nutné si obstarat ovladač. Zruční programátoři si ho napíší, méně zruční nikoli. Ovšem existují hry, které nabízejí použití tohoto typu joysticku (např. F-15 Strike Eagle, Genie Airwarior, Fighter Duel Corsair), jsou to většinou letecké simulátory. Dále lze připojit různé trackbally a světelná pera. Trackball je obdoba myši s tím rozdílem, že se nepohybuje celé zařízení, ale jen jeho část - kulička. Pozor však na podobné doplňky určené pro PC. Ty lze rovněž k Amize připojit, avšak přes jiné rozhraní (obvykle sériový port RS232C) a pouze s patřičným ovladačem. Ten lze ale snadno získat a zanedlouho budou k dispozici i v naší prodejně. Popis zapojení konektoru myš, joystick, světelné pero a analog. joystick vstup je v tab. 1.

Seriové rozhraní RS 232 C (Konektor CANNON 25 M)

Narozdíl od počítačů PC je toto rozhraní na Amize standartně pouze jedno. Je určeno k připojení např: modemu, sériové tiskárny (známá Robotron K63xx), teletextové karty, kabelu propojujícího počítače (nejen Amigu s Amigou), plotry, midi... Toto rozhraní, jak jsem již napsal, je kompatibilní se stejným rozhraním v PC, takže neexistují "modemy pro Amigu" a "modemy pro PC" - je to totéž ! (Modem je zařízení, které propojí váš počítač přes telefon s okolním světem) Lze jej připojit běžným kabelem, který se koupí v kterémkoli větším počítačovém obchodě, nebo příslušný kabel vyrobit (obr. 1a). Modem komunikuje přes telefonní linku určitou rychlostí. Tato rychlost udává počet přenesených znaků ("1" nebo "0") za sekundu. To znamená, že 2400 BPS (Baud per second) ve skutečnosti je zhruba 240 byte za sekundu. Proč je poměr zhruba 1/10 vyplývá z principu přenosu. Modemy 14400 jsou již slušně rychlé (asi 1.4Kb/s) a stávají se standartem. Jistě vás napadlo, jestli nejde propojit několik počítačů najednou. Jde to. Více než dva je však problém. Ovšem naopak, stačí-li vám propojit dva počítače, lze to udělat elegantně. Jsou dvě možnosti: přes paralelní rozhraní nebo přes sériové. Prvním se budu zabývat později. "Sériově" se počítače (nejen dva stejné) propojí tzv. Nulmodemem (česky nulový modem). Je to vlastně skoro stejný kabel jako v případě modemu až na to, že jsou některé signály prohozeny, nejlépe viz obr. 1b. Takto lze připojit i počítač PC. Doporučuji programy SerNet, ProNet, TwinExpres (Amiga <-> Amiga), PC2Amiga, TwinExpres (Amiga <-> PC). NulModem kabel je dobré nemít delší než nějakou rozumnou vzdálenost (asi 5m), případně jej mít ve stíněném provedení. Slyšel jsem však o jednodušší verzi kabelu (obr. 1e) , která údajně přenášela data na vzdálenost 50 metrů ! Připojení tiskárny závisí na použité tiskárně, resp. na jejím konektoru. Obvyklé zapojení vypadá podle obr. 1c. Jak jsem již zmínil v předešlé části, lze přes tento port připojit i PC myš (trackball). Tato zařízení mají obvykle místo 25 pinového konektoru 9 pinový. Redukci je možné rovněž zakoupit nebo vyrobit podle obr. 1d.

Paralelní rozhraní CENTRONICS (Konektor CANNON 25 F)

Tento port slouží u počítačů k připojení tiskárny. Dále je vhodný pro přenos dat mezi počítači (podobně jako přes nulmodem), k připojení 8 bitového A/D převodníku (D/A je snad u Amigy zbytečné...) - tzv. sampleru, videodigitizéru, teletextové karty (jiného druhu než předešlé), Scanneru, Alfigrafu (jednoduchá verze plotteru pro 8bit. počítače)

AMIGA 1200

a dalších zařízení. Tiskárna se připojuje běžným Centronics kabelem (nevyplatí se vyrábět). Při přenosu dat mezi Amigami (s PC je propojení složitější a časem se k němu v jiném článku vrátím) se používá "ParNet" kabel nazvaný podle softwaru, který je jeden z nejvhodnějších a nejvíce používaných. Nedá se koupit v prodejnách pro PC, ale měl by být ke koupi v prodejnách pro Amigu. Nebo si ho můžete vyrobit podle obr. 2a. Jako komunikační software doporučuji již zmiňovaný ParNet nebo jeho instalační disketu s názvem ParBench V3.1 a program ProNet, který je vlastně vylepšenou a rozšířenou verzí ParNetu. Zde bych chtěl také uvést popis redukce pro další dva joysticky. Tato věc se může zdát zbytečná, avšak do té chvíle, než se u vás doma setká několik hráčských nadšenců a chtějí si zahrát hru. Umožňuje připojit až 4 (!) joysticky; = 4 hráči (pátý hraje na klávesnici). Redukci podporují hry jako Dynablaster, Masterblaster, Kick Off 2, Pro Tennis Tour a další... Schéma zapojení najdete na obr. 2b.

Video rozhraní RGB (Konektor CANNON 23 M)

K tomuto portu patří ještě konektory "Mono" (u A500) - monochromatický video výstup, příp. "Comp" (u A1200) - barevný video výstup, oba s konektorem "CINCH". U A1200 přichází v úvahu ještě TV výstup, ale kabel k tomuto propojení je ve standartní dodávce s počítačem, takže se jeho zapojením zabývat nebudu. K propojení Amigy se starším typem monochromatického monitoru postačí jednoduchý kabel "CINCH <-> CINCH". Připojení k TV s RGB vstupem (SCART) se provede podle obr. 3a. Toto propojení je pro TV přijímače z hlediska kvality nejvhodnější, pak je video výstup, a nakonec výstup přes modulátor. Monitory pro Amigu mají většinou kabel s příslušným konektorem, ne však monitory SVGA. Jsou určeny pro PC, dají se použít pouze s A1200 a A4000, ve 4 barvách i s Amigou, která má ECS grafické obvody (např. A500+). Monitory Multisync pracují na všech typech. Pro oba druhy je třeba redukce. Ta nespočívá jen v propojení dvou konektorů, ale je třeba dodělat jednoduchou elektroniku. Schéma zapojení naleznete na obr. 3b. K Amize lze také připojit výprodejní monitory EGA (možná také CGA). Neobejde se to ovšem bez drobných úprav v elektronice monitoru.

Ještě bych chtěl upozornit vlastníky turbokaret Blizzard 1230, GVP 1230, Apollo a možná ještě jiných na možnost dokoupení SCSI řadiče (některé karty, např. od Apollo jej obsahují již na základní desce). Toto rozhraní je opět kompatibilní s SCSI používaným na PC a Apple. K Amize proto můžete připojit zařízení jako SCSI harddisky, plottery a scannery (k oběma existují ovladače), streamry (určené k zálohování dat), CD-ROM, optické diskové mechaniky, Syquest mechaniky (výměnné harddisky) a další zařízení.

Závěr

Všechny zde popisované úpravy a doplňky (na obrázcích) jsou ověřené. Zdali je čtenář schopen je provést, musí zvážit sám. Za tuto činnost redakce nenese odpovědnost. V případě zájmu bude možné tyto doplňky vyrábět na zakázku. Většina software a hardware zde uvedena bude rovněž v redakci k dispozici k vyzkoušení. Zmiňoval jsem se zde také o různých složitějších doplňcích jako jsou sampler, midi, video-digitizer, teletext, úprava EGA monitoru... Existují ještě další, s jejichž zapojením a popisem vás seznámím v příštích číslech časopisu.

The End

Čtení tohoto článku vyžaduje:

a) několik minut zbytečného času
b) zdravé oči
c) dostatek světla
d) pohodu
e) trpělivost
f) trpělivost
g)..z) trpělivost

Já osobně bych to tedy rozhodně nečetl. Ale Horák to tam chtěl mít, tak to tam má. (pozn. Tomík)

žblebtíky

Na této stránce bychom chtěli nyní i v budoucnu publikovat některé naprosto neužitečné informace. Tyto krátké textíky vám nikdy k ničemu dobré nebudou, slouží pouze k seberealizaci našich redakčních psavců. Ti jsou, stejně jako my z grafického studia, posuzováni podle toho, kolik papíru zaplácají svými pochybnými kreacemi. A uznejte, že když už se s tím píšou, tak se to někam nacpat musí. (pozn. Tomík)

Last Hope

Tento program je doslova ostrůvkem poslední naděje pro ty, kteří si nějakým nepochopitelným způsobem právě smazali data z diskety. A co teď ? Pokud vlastníte Last Hope, máte naději, že vaše smazané soubory ještě zří světlo světa, přesněji řečeno, zří laserový paprsek vašeho drivu. V případě, že Last Hope nemáte, nevěšte hlavu, máte aspoň o jednu prázdnou disketu navíc. Práce s tímto krátkým programem (v zapakované formě má něco málo přes 26 kB) je velice jednoduchá. Postupujte dle přiloženého návodu:

1. Vezměte disk s daty, bez kterých nemůžete existovat
2. Ignorujte pud sebezáchovy a použijte vaši oblíbenou funkci `Delete`
3. Než to ale uděláte, přesvědčete se, že vlastníte Last Hope
4. Na tento disk v žádném případě už neukládejte data
5. Nahrajte Last Hope a nechte ho pracovat
6. V době, kdy Last Hope scanuje disk, odříkejte "Otče náš, jenž jsi ..."
7. Po zdolání všech sektorů se otevře okno se seznamem zachráněných souborů
8. Jestli je tam i ten váš, znamená to, že největší Guráč vyslyšel vaše upřímné modlitby a data vám milostivě navrací. Nezapomeňte poděkovat !
9. Pokud tam není, tak... ehm, to máte blbý...hmm

Last Hope není samozřejmě jediným programem, který slouží k záchraně ztracených dat. Podobných programů je hned několik, namátkou uvedu třeba Disk Salv, který je také velice výkonný.

-VV-

Co s myší pod OS 3.1?

OS 3.1 sice mnoho chyb opravil, ale i zde naleznete drobné chybičky. Například pokud používáte pro Workbench vlastní paletu barev, barvy ukazatele myši se po startu velice podivně mění, vůbec neodpovídají tomu, co jste nastavili.

Příčina je jednoduchá. Program IPrefs, který při startu systému nahrává nastavené konfigurační parametry, totiž nejprve nahraje parametry ukazatele myši a teprve poté parametry zákaznické palety barev, takže myš použije barvy implicitní palety.

Řešení je však poměrně snadné, stačí program IPrefs upravit tak, aby pořadí nahrávání parametrů bylo obrácené. Nahrajte soubor "IPrefs" do editoru binárních souborů nebo do textového editoru, který nemá problémy s binárními soubory (jako je například CygnusEd). Vyhledejte v něm řetězec | pointer | palette | locale | a slovo "pointer" přemistěte za slovo "palette": | palette | pointer | locale |

Poté soubor "IPrefs" uložte (je vhodné pořídit si záložní kopii původního souboru). Provedete-li úpravu správně, měl by mít ukazatel myši při dalších startech systému již správné barvy. Tato chyba se vyskytuje v OS 3.1 prodávaném samostatně firmou VillageTronic. U nové A1200 Magic je možná opravena - pokud ne, tak teď víte, co s tím udělat.

Nezničitelný RAM disk

Amiga má od začátku RAM disk (RAM:). Proti jiným systémům je výjimečný v tom, že zabírá jen tolik paměti, kolik potřebuje pro svůj obsah - je dynamický. Když do něj přibudou data, zvětší se, naopak po jejich smazání se zmenší a uvolní příslušnou část paměti. Disk RAM: se ovšem vymaže i po resetu systému. Na to reagoval OS 1.3 RAM diskem RAD:, který si svůj obsah zachová i po resetu. Ten však dynamický není, natrvalo obsadí určitou část paměti RAM, i když je třeba úplně prázdný.

Jistě vás již napadlo, že by bylo hezké mít RAM disk s oběma vlastnostmi - dynamickým obsazováním paměti a schopností přetrvat reset. Takových RAM disků se objevilo více, avšak nejlépe z nich si vede StatRam (verze 3.0). Jeho autorem je Ital Nicola Salmoria, který PD scénu obohatil o hodně zajímavých utilit. Tahle patří k jeho nejlepším. Jak je obvyklé, vyžaduje OS 2.04 nebo vyšší. "Oldtimery 1.3" musí hledat jinde.

Před použitím samozřejmě musíte StatRam nainstalovat. To není těžké. Do adresáře DEVS: zkopírujete zařízení "statram.device" (zabírá celých 2420 bytů). Poté buď použijete přidaný MountList a příkazem Mount nainstalujete nový disk SD0:, nebo (máte-li OS 2.1 či vyšší) přetáhnete do adresáře DEVS:DOSDrivers ikonu SD0. Prostě úplně standardní instalace nového zařízení. Ihned poté se objeví ikona disku SD0:, který má kapacitu 880 KB, stejně jako disketa a používá Fast File System (FFS).

Tak to ale nemusí zůstat, disk si samozřejmě můžete překonfigurovat. Dá se to udělat pomocí parametrů v MountListu, nebo pomocí Tool Types v ikoně (od OS 2.1).

Především můžete nastavit více disků, číslo disku určuje parametr UNIT. StatRam jich dovoluje vytvořit až 10.

Dále můžete nastavit kapacity jednotlivých disků. Tu určuje kapacita parametrů BLOCKSPERTRACK a HIGHCYL. StatRam totiž simuluje klasická magnetická zařízení se stopami a sektory a tyto parametry nastavují jejich počty. Aby bylo jasno: nastavíte maximální kapacitu disku. Víc se do něj nevejde. Pokud obsahuje méně dat, zabírá také méně paměti. Samozřejmě je vhodné nastavit maximální kapacitu nižší než je kapacita vaší RAM.

Dále můžete parametrem BUFMEMTYPE nastavit, v jakém typu RAM bude disk sídlit (jen v Chip RAM, jen ve Fast RAM, nebo v obojím). Nejrychleji pochopitelně disky fungují ve Fast RAM.

A nakonec můžete nastavit (parametrem DOSTYPE) i typ souborového systému - Old nebo Fast File System, atd. Nastavuje se značně kryptickými čísly, naštěstí jsou v dokumentaci programu popsaná.

Disky StatRam však nemusí být pouze svazky AmigaDOSu, mohou pracovat i se zcela jinými souborovými systémy (jež uvedete v MountListu). Například prostřednictvím CrossDOSu je můžete zformátovat jako média MS-DOSu.

Pro "cizí" systémy platí ovšem jedno omezení. Dynamicky se pouze alokují - zvětšují se s přibývajícími daty. Nefunguje však již dynamická dealokace, ani po smazání dat neuvolní jimi zabranou paměť.

S disky StatRam můžete pracovat stejně jako s jinými médii. Při vhodně nastaveném počtu sektorů a stop mohou simulovat DD i HD diskety a dokonce i diskety MS-DOSu, což se hodí například pro kopírování. Můžete ovšem nastavit i větší kapacity.

Já osobně trvale používám RAM disk SD0: o kapacitě 4 MB. Pracuje přesně tak, jak uvádí jeho autor. Je rychlý a spolehlivý. Nevzpomínám si, že bych někdy přišel o data, a to jsem při pokusech s programováním vyvolal velice zajímavá zhroucení, která zvládly až dva resety po sobě. Podle autora má StatRam přežít i softwarovou výměnu Kickstartu a já mu věřím. Pokud máte v pořádku RAM čipy a nenastavíte příliš vysokou kapacitu (zvětšovat fyzickou paměť program neumí), data ztratíte jedině vypnutím Amigy. A co se týče rychlosti, tak orientační měření programem SysInfo ukázalo, že data se z SD0: na mé A3000 čtou rychlostí až 11 MB/s.

RAM disk jako StatRam je výborná věc, svou Amigu už bych si bez něj ani nedovedl představit. Hodí mně hlavně pro testování nového softwaru, který nemusím instalovat na pevný disk, místo toho jde do SD0:. Ale vy jistě najdete řadu dalších použití.

Autor dodává také program RemSD0, jímž můžete celý RAM disk odstranit bez resetu - nemyslím, že to bude moc třeba.

Cena programu je opravdu skvělá - nulová. StatRam je totiž freeware.

Vlastimil Král

co je a co bude ...!?

O POČÍTAČÍCH

Tak jsme se konečně dočkali. A nebo chcete-li, už jsme "za vodou". Amigu koupil Escom, Amiga Technologies (doufám) horečně pracují na nových strojích a nové Amigy se ledabyle povalují na pultech a poohlížejí se po svých potenciálních majitelích. Ale co si budeme povídat. Poněkud vyhrocená situace okolo Amigy se již začíná pomalu uklidňovat a my se nyní podíváme, co nového se pro nás chystá.

Je ovšem jasné, že nezáleží pouze na Amiga Technologies, ale důležitým aspektem je také aktivita jiných firem zabývajících se vývojem nového hardware a software. Většina "softvérářů" nevydržela a v nejasných dobách se přeorientovala na již tak notně přesycený PC trh, aby se postupně jejich jméno zlatilo mezi stovkami dalších nic neříkajících názvů. O těch co vydrželi a o těch, kteří se nyní slavně vracejí, aby vydobyli zpět své ztracené místo na softvérovém olympu, ale i o těch, kteří teprve začínají a zkoušejí se prosadit, si povíme něco dále.

Ale teď k věci, která nás asi zajímá ze všeho nejvíce, a tou je nový hardware Vývojáři hardware narozdíl od jejich "lehčích" (rozuměj: softvérářů) kolegů zůstali ve většině případů věrni Amize a potajmu horečně pracovali na svých připravovaných projektech. A s čím že se na nás tedy vytasí? Popořadě: Na trhu je momentálně k dostání Amiga 1200 Magic, což jest "obyčejná" dvanáctistovka jak ji známe: 2MB Chip RAM, AA chipset a prakticky totožný design. Jedinou změnou je pouze nový OS, verze 3.1 s vylepšenou grafikou a podporou CD-ROM. Součástí balení je taktéž sympatický softwarový packet obsahující textový editor Wodrworth v4.0, databázový program Datastore v1.1, diář Digita Organiser v1.1, tabulkový procesor TurboCalc v3.5 a dva grafické programy Personal Paint v6.4 a výborný Photogenics v1.1. Vše ve speciální verzi pro toto balení. Dále najdete dvě hry: nepříliš vydařenou3D isometrickou arkádu Whizz a o něco lepší flipper Pinball Mania, oboje v AGA verzích. Nutno podotknout, že úroveň celého balení je značně lepší, než u Amigy 1200 Desktop Dynamite, která byla taktéž prodávána s "bohatým" softwarovým vybavením. Je vidět, že výběru software pro tento packet (vyjma her) byla věnována nemalá pozornost. Uživatel zde nalezne sadu kvalitních programů počínaje zpracováním textů přes úpravu obrázků až poplánování svého volného času a odreagování se od práce u průměrných gamesek. To vše pořídíte cca za 15.000,- Kč. Dále můžeme koupit Amigu 1200 Magic HD, pro kterou platí vše výše napsané, pouze obrdžíte navíc pevný disk o kapacitě 170MB a zbrusu nový joystick. V tomto případě se cena oproti A1200 Magic lišío cca 4.000,- Kč. Pro náročnější (a movitější) uživatele je k dispozici Amiga 4000 Tower a to hned ve dvou provedeních: S procesorem 68040 a 68060. Cenový rozdíl mezi oběma verzemi činí cca 13.000,- Kč, což není tak zcela nezajímavé. Obě verze obsahují 1 GB velký pevný disk, 6 MB RAM a SCALU MultiMedia 300. Levnější "povyražení" dostanete za cca 90.000,- Kč a cena dražší varianty mírně přesáhne 100.000,- Kč. A na čem že budete vaší Amigu provozovat? I tady na vás u Escomu mysleli a je k dispozici čtrnácti palcový monitor Amiga 1438S s vestavěnými stereoreproduktory. Jedná se o obdobu monitoru MultiSync MicroVitec, a proto se bohužel ve vyšších rozlišeních neobejdete bez utilitky MonEd určenou pro úpravu frekvencí (výborná věc, určitě se o ní dočtete v některém z příštích čísel). To by bylo asi vše z domovské stáje Amigy (Escomu).

Neoficiální prameny hovořío připravované Amize 1300. Ta by měla obsahovat procesor Motorola 68030 taktovaný na 40Mhz, 4MB Fast RAM a vestavěný CD-ROM. Ale neboť se jedná o neoficiální prameny a já vás nemíním mystifikovat, nebudu se dále zdržovat fámami a nepodloženými informacemi typu "jedna paní povídala" nebo "někde jsem slyšel, že". Proto berte tyto řádky jako objektivní a nezkreslený pohled na celou situaci.

Další významnou firmou zabývající se výrobou rozšiřujícího hardware je beze sporu německá firma Phase 5, známa především díky své řadě akcelerátorů "Blizzard" určených pro Amigy 1200. A co pro nás chystají? Tak především je to čtyřková řada Blizzardů. Ty obsahují procesor Motorola 68030 taktovaný na 50Mhz. O levnější verzi se neuvažuje, neboť cena toho o zařízení by rozhodně neměla přesáhnout cenu 8,000,- Oproti minulým typům něco ubylo, něco se přidalo a výsledek je poměrně uspokojivý. Z markantnějších změn jmenujme alespoň ubytí jednoho paměťového slotu (karta nyní obsahuje pouze jeden). Za cenu těchto úprav se mohla rapidně snížit cena, a tak nyní pořídíte tuto kartu osazenou 4MB RAM a matematickým koprocesorem pod 15,000,- Kč. A to už stojí za to, nemyslíte?

Toužebně očekávanou novinkou od Phase 5 je turbokarta Blizzard 1260. Ta by měla obsahovat procesor MC 68060 na 50Mhz. Bohužel, díky neutěšené situaci panující na trhu s procesory Motorola jen doufám, že by B1260 spatřil světlo světa ještě tento rok.

Obdobná je situace s akcelerátorem CyberStorm, což je vlastně obdoba B1260 pro A4000. Těch bylo vyrobeno pouze několik kusů, které si mezi sebou takřka přes noc rozebrali nyní šťastní majitelé výkonnějších strojů. Motorola 68060 by se mohla stát standartním procesorem mezi výkonnými Amigami. Svědčí o tom i fakt, že se proslýchá také o verzi pro Amigu 2000 (u nás tento model není příliš frekventovaný, ale např. v Americe mezi tamnějšími Amigisty poměrně dosti rozšířený). Ta by se pod názvem MC2060 měla objevit na trhu souběžně s B1260.

Ale nyní pozor !2GO! je název tajné bomby.
Již samotná zkratka v sobě skrývá mohutnou sílu: 2giga operations per seconds! rozhodně není nic, co bychom mohli podcenit. Procesor TMS3200C80 bude zajišťovat kompresi a dekompresi MPEG a JPEG formátů v REÁLNÉM ČASE! Neměla by chybět možnost práce se zvukem v CD kvalitě. A opět klasický výkon 50Mhz. Toto je můj tajný favorit!

Software
Během nejasné situace, kdy si Amigu nechávali pouze "skalní" nadšenci a zbytek uživatelů, nevydrželi muka čekání a nejistoty a svoji milou amigu prostě a jednoduše prodali a koupili si třeba (cenzored -Franta the Stone Amiger). A co ti kteří vydrželi? Vyplatila se jim jejich věrnost? Ehm, abych byl upřímný, tak vážně n...aarrrgggggghhhhhhh, tedy pochopitelně, myslím, dofám, že ANO! Toto pochopitelně platí spíše o hrách. Firmy zabývající se tvorbou uživatelsky a pracovně laděného software příliš netrápila skutečnost, že by jejich zákazníci opustili tak intuitivní a bezkonkurenční systém, který bezpochyby Amiga má a koupili si třeba (to už jsme tu jednou měli). Pozice firem tvořících programy jako SCALA, IMAGINE, REAL 3D, FINAL WRITER a pod. rozhodně nebyly otřeseny tak, jako naši milý producenti herního software. Je to dáno zejména okruhem jejich spotřebitelů. A proto se nyní podíváme trochu podrobněji na zoubek právě zmiňovaným hertvůrcům. Nebudeme si nic namlouvat a řekneme si rovnou, že nešťastné období nejistoty spolu s nepříliš vysokým rychlostním výkonem Amigy způsobilo, že nikdy neuvidíme hry jako Magic Carpet od skorobohů BullFrog, kteří s Amigou oficiálně skončili titulem Theme Park a o jejich připravované veselé nemocnici s překvapivým názvem Theme Hospital se zatím (ve verzi pro Amigu) nic neproslýchá. Ale jistě nejen já sdílím názor, že k vytvoření kvalitní a hratelné hry není potřeba 2MB SVGA grafické karty, plně 16 bitového stereo zvuku, ale pouze dobrého nápadu a kvalitního provedení. A to zvládne tým schopných a nadšených lidí a nikoli výkonné procesory, rychlejší grafické karty a pod. A podle toho se musíme řídit.

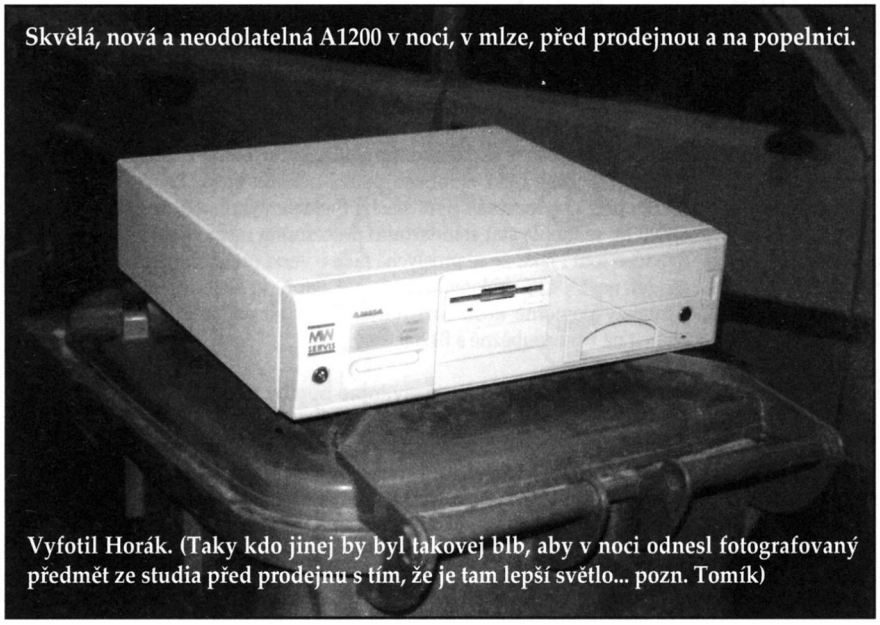
-VV-

... jinou bednu, říkáte ... hm!?

Amiga 1200 do něčeho většího? Jo nebo ne? Hmm. Když se to vezme tak nějak z hlediska globálního aspektu... Určitě jo!!

Je tomu tak asi už rok a půl, co jsme s kámošem Honzou začali něco dělat na Amigách 1200 (dále už jen "dvanáctka"). Ať už hrát hry nebo študovat nějaké ty užitkáče.

Každý, kdo si dnes pořídí dvanáctku, zjistí, že harddisk je nezbytně nutný. Tím nastal i náš první problém. Jelikož dvanácka byla zapnutá minimálně osm hodin denně, harddisk značně hřál a stávalo se, že spousta programů si jen tak spadlo, jelikož disk si dělal, co chtěl. Došlo to i tak daleko, že při kopírování z adresáře do jiného se to třeba v půlce kouslo. Nezbývalo nic než reset a navíc mi potom disk napsal, že není validován. Toto se podařilo odstranit instalací větráčku, vyšlo to asi na sto korun, ale byl zas na chvilku klid.



Skvělá, nová a neodolatelná A1200 v noci, v mlze, před prodejnou a na popelnici.

Vyfotil Horák. (Taky kdo jinej by byl takovej blb, aby v noci odnesl fotografovaný předmět ze studia před prodejnu s tím, že je tam lepší světlo... pozn. Tomík)

Další problém nastal, když si Honza koupil turbokartu. Nejenom, že i ona sama taky poměrně dost hřála, ale zdroji jaksi došly síly. Nedodával tolik, kolik by bylo od něj požadováno, jelikož výrobce tento zdroj stavil asi podle základní konfigurace, možná počítal aspoň s hard diskem, ale ne s turbokartou, popřípadě s jinými periferiemi. Takže přibyl další větráček, který se snažil chladit kartu, potom chladící plech, který byl ve spodním krytu turbokarty.

Protože se nedal tenkrát sehnat konektor, kterým se přivádělo napájení do dvanáctky, byl kabel u zdroje odstřižen (jelikož ani do té hezky zalisované škatulky jsme se nedostali a navíc by se už asi ani nedala dohromady). Byl tedy vyměněn za zdroj z PC. Dvanáctka pak už začala aspoň trochu fungovat ale opět se vyskytl problém, připojení druhého harddisku (a to jsme ještě nevěděli o CD romce).

Když jsme se na to tak dívali, tak jsme zavzpomínali na staré časy ZX Spectra a Didaktiků, kdy se po stole táhlo plno kabelů k různým zařízením. Řekli jsme si, že takhle už to dál nejde a začali jsme měřit různé škatule pro PC.

Pro netradiční obdélníkovou desku i s kartou se nám podařilo sehnat slim od Cody, do kterého zapadla jak vyšitá. Tedy opravdu jen jako. Musel se vyříznout kus přepážky po levé straně, která snad oddělovala síťový vypínač od toho ostatního a samozřejmě celá zadní stěna, s kterou byla největší práce. Nahradila se deskou z hliníku, jako nejlepší materiál pro opracování,a po usazení zdroje a bordu dvanáctky se podle zadního plechu z původní krabice se obrýsovaly všechny konektory. Přibyla jedna díra navíc pro konektor na klávesnici.

Tady bych chtěl podoktnout, že návodů na připojení klávesnic pro dvanáctku existuje již celá řada, ale každý by si měl zvolit způsob, který mu bude vyhovovat a zároveň bude tím nejlevnějším. Já sám jsem volil ten, že jsem nechal vypájet zámek slídy, kterou byla klávesnice připojená. Na jeho místo byl připájen kabel 34 žil a sveden na zadní stěnu do konektoru Canon. Dále jeho protikonektor, kabel a na konci opět zámek pro slídu klavesnice.Toto je plně funkční na dva metry kabelu.

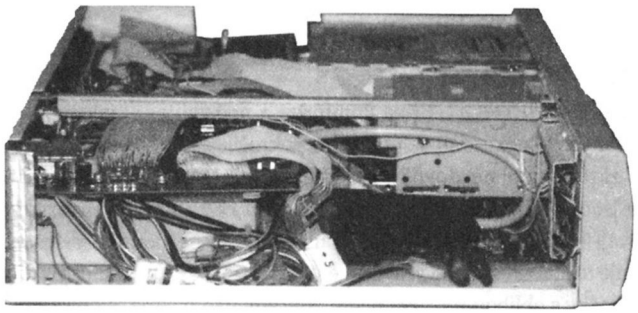
Potom se připájely k desce vývody pro napájení, protože původní konektor zůstane zaslepen zadní stěnou a PC zdroj je vestavěný, takže Vám vede pouze síťový kabel dovnitř a maximálně druhý ven pro napájení monitoru.

Abych Vám to aspoň trošku přiblížil, tak z předního pohledu nalevo dole je zdroj a celá deska dvanáctky je uchycena nad zdrojem. Přední stěna byla z leva vybavena tlačítky turbo a reset, prozatím nevyužity, ale je možné udělat reset pouze na jedno tlačítko. Tlačítko turbo by bylo možné využít pro vypínání karty, jelikož spousta programů starší verze neumí pracovat na více paměti jak 1,5 megabyte. Dále zámek pro key, který jsem využil pro vypnutí napájení 5 volt a tím tak znemožnil používání dvanáctky nežádoucím uživatelům. Kontrolky pro power a hard nebudu komentovat, snad jen, že se dají použít vestavěné s tím, že před ně musíte připojit odpor pro snížení napětí. Dvanáctka používá 12 volt na zdvojené led. Dále flopy a pod ní umístěný harddisk. Zde byl problém, že se musela sehnat napůl vylisovaná záslepka a upravit ji na flopy dvanáctky. Rozdíl byl v umístění tlačítka disk eject. Můžete si v krytce flopy taky vypilovat otvor pro led a kontrolku zasadit přímo k disketě. Potom už zůstanou dvě místa na 5,1/4, kde v té spodní je šuplík

... zepředu ...

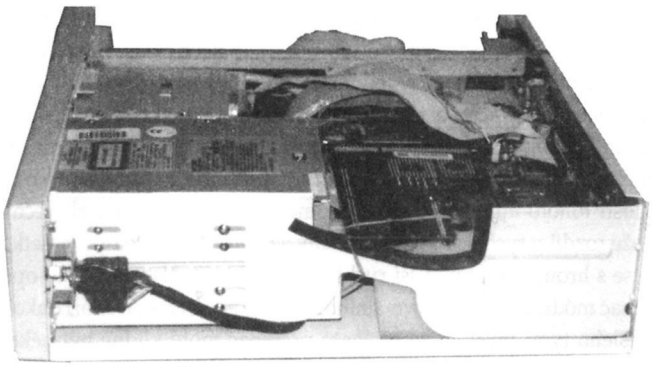
pro druhý harddisk a v té vrchní CDéčko. Konektor pro PCMCIA je na pravém boku pod krytem, který zatím stejně nevyužívám, jelikož CD je připojeno na řadič jako druhý harddisk, nebo i jako třetí, ale o tom až ke konci tohoto článku, a navíc karty pro PCMCIA jsou zatím poměrně drahé.

Co se týče zadní stěny, nesehnali jsme nikoho (ani nesháněli) na vyražení otvorů pro konektory, ale zůstali jsme u vrtačky a pilníku. Přestože jsem to dělal takřka na koleně, vypadá to poměrně dobře a



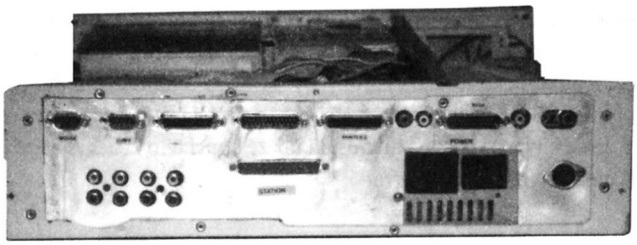
... vpravo vbok ...

investice, kterou jsem do toho vložil, se mi rozhodně vyplatila. Tímto děkuji i MaW servisu, který se podílel na elektronických částech této přestavby. Je možné totiž vypájet i slot PCMCIA a řadič pro CDéčko, má-li jej již někdo z Vás, tak uschovat také dovnitř. Zmínil jsem se o tom, že by CDéčko mohlo být připojeno jako třetí, tak mohlo.



... a obráceně ...

V Německu se nedávno vyvinul řadič pro dvanáctku, který se připojí na stávající a poté se mohou připojit až čtyři zařízení typu IDE, ale zatím o tom moc nevím, takže určitě v příštím čísle toho bude víc. Společnost Local Infinity uvažuje podle zájmu o zprostředkování této přestavby zákazníkům. Jedna taková dvanáctka by měla být k vidění přímo u nich, kde byste se podívali, jaké to má výhody a jak to vlastně vypadá.Celá samotná přestavba mě vyšla asi na 2.500 Kč. Nevím, jak je to s cenami dnes, ale měli byste se vejít asi do 3.500 - 4.000 Kč.



... a zezadu ...

INSIDER ACCES CARD ... ?
COŽE, NEMÁTE ... ?
ODKUD JSTE ČLOVĚČE ... ?
ZE ZIMBABWE ... ?
aha ... ! (z rozhovoru s náhodně vybraným chodcem v Zimbabwe)

quickshot ...? quickjoy ...!

Určitě všichni majitelé počítačů, kteří hrají hry, a i ti, co hrají hry méně, znají joysticky značky QuickShot. Je to jistě proslavená firma, která vyrábí joysticky výborné kvality. Ale málokdo ví, že existuje alternativa k této značce, a to firma QuickJoy. Tato firma není moc známa, ačkoliv její výrobky by se svou kvalitou mohly Quickshotům nejméně rovnat a to za stejné nebo nižší ceny. Jsem proto velmi rád, že se mi na redakční stůl dostali též zástupci této značky, které jsem měl možnost pro vás otestovat.

Samozřejmě, že firma QuickJoy vyrábí mnohem širší sortiment joysticků než jsou tři typičtí zástupci, které jsme pro Vás vybrali, a čítá nejméně 15 typů. Pro základní seznámení a pro většinu hráčů budou tyto tři klasické joysticky stačit a v dalších číslech Vás možná seznámíme s dalšími typy.

Pro testování joysticků bylo užito Amigy 1200 a televize. Jako tester jsem byl já a box disket. Postupně byly zkoušeny hry různého žánru, jmenujme třeba XENON2, HIRED GUNS, KNIGHTS OF THE SKY, ALIEN BREED II, ALIEN BREED 3D, DESERT STRIKE, BUBBA'N'STIX a ještě některé další. Všechny joysticky jsou pro použití na Amize vhodné a některé z nich umožňují připojení i k jiným počítačům (Atari, CPC). A ještě jedna obecná informace - ačkoliv každý z testovaných joysticků má dvě tlačítka pro střelbu, jsou obě zapojena jako jedno, tudíž nevolte ve svých hrách 2 Button joystick - nemáte ho.

SV 121 - QJ I TURBO

Prvním zástupcem je typ SV 121 - QJ I TURBO. Je to jeden z nejlevnějších joysticků této firmy, ale přesto v testech neobstál špatně. Je to obyčejný joystick s černou základnou a černou pákou, která nahoře obsahuje dvě červená tlačítka pro střelbu - jedno pro palec a jedno pro ukazováček. Tlačítko pro palec je uloženo dost naplocho, což se ukázalo jako výhodné oproti ostatním joystickům. Všechny spínače jsou řešeny pomocí mikrospínačů, což zajišťuje spolehlivost a dlouhou životnost. Joystick neobsahuje vzhledem ke své ceně autofire, což u některých her vůbec nevadí, ale u některých se bez něj neobejdete. Na spodní straně základny jsou čtyři přísavky, s jejichž pomocí joystick drží na stole a neklouže. Zde však platí, že nejlepší je přísavky navlhčit. Celkově je joystick celkem malý, což jej předurčuje spíše pro mladší hráče, pro které ani jeho cena nebude tak závratná, či jako jakýsi malý "přenosný" joystick. Jedno neblahé překvapení Vás však čeká (jako mne) při připojování joysticku k počítači. Jeho přívodní kabel do počítače je totiž dlouhý jen asi metr, což Vás nutí sedět přímo před počítačem.

SV 124 - QJ II TURBO

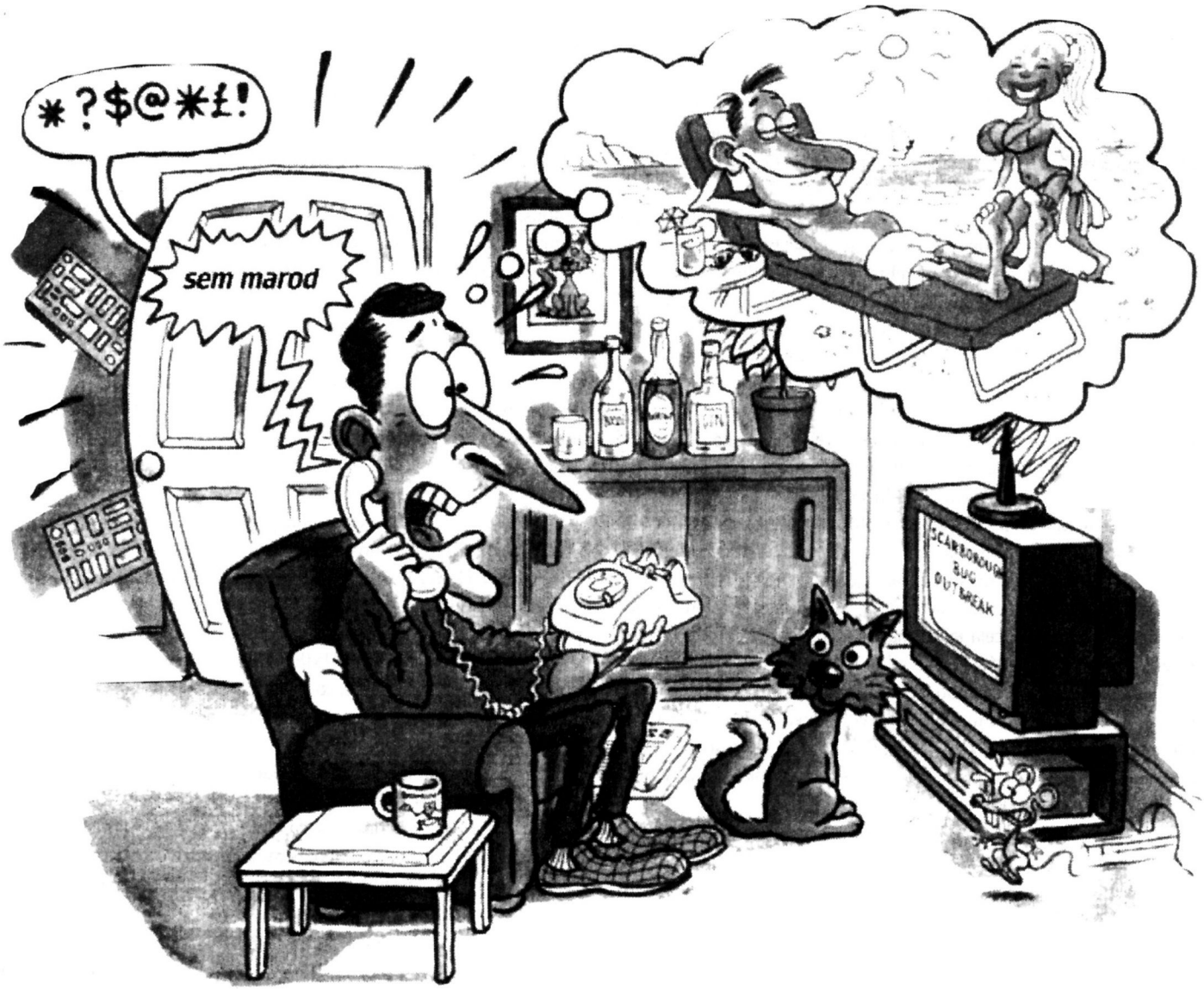
Dalším v pořadí je typ SV 124 - QJ II TURBO. Tento joystick je jakýmsi standartem pro ty, kteří nechtějí investovat do joye spoustu peněz a přitom si dobře zahrát. Tentokráte designéři zvolili červenou barvu pro základnu a tlačítka, černou pro páku. Joystick má již klasickou velikost pro všechny hráče, padne skvěle do ruky. Páka tohoto joysticku má velmi dobrý tvar. Na dolním konci má dva výstupky, o které se může znavená ruka hráčova opřít a neztratit přitom vládu nad strojem. Na horním konci páky je rozšířená hlava, která obsahuje velké tlačítko pro palec, menší pro ukazováček na zadní straně a vedle hlavního tlačítka pro palec ještě malý přepínač, kterým se uvádí do chodu autofire. Toto řešení je velmi akční a umožňuje bez odtrhnutí očí od obrazovky tento přepínač palcem jednoduše ovládat. Nedostatkem však je, že chybí jakýkoliv popisek u tohoto přepínače, takže než si člověk zvykne, neví, jestli je autofire zapnut nebo vypnut (zapnutý autofire při úvodních volbách ve hře dělá psí kusy a většinou spustí hru rychleji, než si stačíte cokoliv navolit). Také tlačítko pro palec je umístěno poměrně svisle, kterážto poloha necvičený palec brzy unaví. Na základně objevíme ještě malý barvou neodlišený přepínač umožňující provoz v normální módu a v módu pro počítače CPC464. Samozřejmě, nevadí to, ale kdyby dal výrobce tento přepínač na spodní stranu joysticku, určitě by to vypadalo lépe nehledě na to, že typ počítače člověk nemění každý den. Jinak i v módu CPC464 joystick u Amigy funguje, nefunkční je pouze autofire. Opět je základna přichycena k podkladu čtyřmi přísavkami a kabel měří pouze metr jako u předchozího modelu.

SV 126 - JETFIGHTER

Typ SV 126 - JETFIGHTER je komfortní a nejkvalitnější joystick ze tří testovaných (a nejdražší). Je určen pro pokročilejší (ne šílené) hráče, kteří si to zkrátka mohou dovolit. Základna je tvořena čtvercem, do jehož rohů jsou jakoby zapuštěna čtyři kola svou čtvrtinou, pod kterými se skrývají opět čtyři přísavky, což působí velmi elegantním dojmem a zvyšuje to stabilitu, ale má to i svoje úskalí. Kdo při sundavání joysticku z podložky s oblibou používá nehtů, kterými nadzvedne okraj přísavky, čímž se do ní dostane vzduch a ona povolí, bude mu toto znemožněno. Kola základny jsou totiž nejméně dvakrát tak velká než přísavky, takže se k přísavkám nehtem prostě nedostanete a jste odkázáni na to, tahat za joystick, až se odlepí. Především slabší povahy však při tomto zákroku budou, čekat že se přísavky každou chvíli odtrhnou ne od podložky, ale od základny joysticku. Celá základna je vyvedena ve světle šedohnědé barvě, což působí přeci jen seriózněji než sytě červený předcházející typ. Jak už to bývá, má i tento joystick páku na ovládání směru a nejen jeho. Ta je vyvedena v tmavším odstínu barvy základny, takže celek působí barevně velmi dobře. Páka padne perfektně do ruky a umožňuje dokonalé ovládání. Na jejím horním konci je neobvykle velká hlava, která umožnuje další funkce. Jednak jsou to tlačítka pro střelbu, jedno zezadu na ukazováček a jedno zepředu pro palec, které má celkem přijatelný sklon. Nalevo od tohoto tlačítka nalezneme dva přepínače, napravo jeden. Nalevo jsou to zapnutí autofiru a přepínání dvou rychlostí tohoto autofiru. Tento přepínač je myslím vcelku zbytečný, protože rozdíl v rychlosti je celkem malý až nepostšehnutelný a nesetkal jsem se s hrou, která by vyšší rychlost "nestíhala". Napravo je to opět přepínač módu CPC464 a normálního, který je zde označen Atari. Jako u předešlého typu myslím, že by tento přepínač mohl klidně být někde vespod počítače, protože ho určitě nebudete během hry potřebovat. Problém s krátkým kabelem přetrvává i u tohoto typu.

AMIGA HYPERPAD

Specialitkou, kterou Vám chci představit návdavkem k výše recenzovaným "normálním" joystickům, je AMIGA HYPERPAD s typovým číslem SV 136. Jak už jistě angličtiny znalí jedinci odhadli, nejedná se o klasický pákový joystick, ale spíše o jakousi placku s tlačítky, která připomíná pad u Segy či jiných domácích videoher. Je vytvořena pro uchopení oběma rukama a palcem ovládané směry a střelbu. Je vzhledově povedená, působí velmi propracovaným dojmem. Na levé straně je ve vytvarovaném kruhu umístěn kříž na ovládání směrů. Tento kříž však není ideální, protože nevycvičená ruka z něj jen těžko dostane šikmý směr. Na pravé straně taktéž ve svém vlastním stylizovaném kruhu najdete dvě tlačítka, která však u Amigy fungují obě jako jedno. Tyto tlačítka jsou kruhová s prohlubní pro prst, což velmi oceníte, především oproti podobnému joysticku z dílen firmy Quickshot, který má tato tlačítka plochá a oblá, takže Vám z nich snadno sklouznou prsty. To se Vám u Amiga Hyperpad stát nemůže. V prostřední nijak nezvýrazněné části se nachází dva přepínače, každý pro ovládání autofiru jednoho z akčních tlačítek. Zde se vám nabízí tři možnosti - autofire vypnut, zapnut a takzvaný semi mód, což znamená, že autofire je zapnut pouze když držíte akční tlačítko. To je velmi výhodné - nejlepší je nastavit u prvního tlačítka vypnutý autofire a to používat jako normální střelbu a u druhého semi autofire a to zmáčknout, když potřebujete vypálit mohutnou salvu. Při horním okraji se nachází nápis Amiga Hyperpad a dvě podlouhlá úzká tlačítka pro zvolení rychlosti autofiru. Zde platí to samé, co u předešlého typu. Novinkou (a to velmi dobrou) je délka kabelu, která je přes 1,5 metru, což je velmi postačující. Tento joystick je vhodný jednak pro ty, co nemají mnoho místa na stole, a pro ty, kdo jsou zvyklí na pady od konzolí. Dají se na něm hrát dobře hlavně akční autíčka a procházečky.



CD32 PROFESSIONAL CONTROL PAD ?

Pravda je krutá a nekompromisní, ale tak tomu už v životě bývá. Commodoři CD32 control pad jednoduše odflákli. Nemá cenu dohadovat se o tom, jaký fakt je k tomu vedl. Zdali příliš úzké výplatní pásky nebo neúspěchy v intimním životě.

Když v roce 1994 uvedla jako jedna z prvních firma Commodore na trh "hi-end" konzoli CD32, která mimo jiné měla umět přehrávat hudební CD, po dovybavení FMV modulem pracovat z CD filmy a jiné činnosti, bylo nutno vytvořit vhodnou pomůcku pro její ovládání. Klasický joystick se nejevil jako vhodné řešení (představa diskžokeje kvrdlajícího pákovým ovladačem byla přece jenom trochu divná), myš se na hraní rychlých akčních her (je to přeci jenom KONZOLE, takže musíme brát ohled především na hráče, bude-li si někdo chtít pouze přehrávat CDčka, koupí si jistě levnější CD-Player, a k promítání filmů se s ohledem k výši a ceně CD filmových projektů (zatím) lépe jeví obyčejný video přehrávač) příliš nehodí. Co s tím? Přibalit klasický joystick pro skalní hráče a myš pro "ostatní" uživatele? Kdepak! Řešení je jednoduché milý, Wattsone! Vymyslíme univerzální víceúčelový multi-hybrid ovladač, který bude zvládat všechny jmenované činnosti!

Jak si vývojový inženýři firmy Commodore řekli, tak také udělali. Po několika dnech usilovné práce spatřil světlo světa výrobek nápaditě označen CD32 control pad, volně přeloženo jako "ovladač pro CD32". Tomu už je však mnoho let. Ale zase ne tolik, že by se z prvních majitelů CD32 stali senilní staříci usmýkáni životem. A proto: ať už si o konzolích (a tím pádem i o CD32) myslíte cokoli, jedno je neoddiskutovatelné. CD32 zaujalo své postavení na trhu a základna uživatelů tohoto, v mnoha případech ne zcela jednoznačně kladně přijatého "počítače", není tak malá, jak by se vám mohlo zdát. Ale zpět k tomu, o čem mám psát. Nebudeme chodit dlouho kolem horké kaše. Pravda je krutá a nekompromisní, ale tak tomu už v životě bývá. Commodoři CD32 control pad jednoduše odflákli. Ano, odflákli. Nemá cenu dohadovat se o tom, jaký fakt je k tomu vedl. Zdali příliš úzké výplatní pásky nebo neúspěchy v intimním životě.

Pro majitele třicetdvojek (fuj, to je ale ošklivé slovo, slibuji, že už ho v tomto článku nepoužiji) to znamená jediné - váš joypad (vyslov [džojpet]), který jste obdrželi s vaší milovanou konzolí příliš dlouho nevydrží. Opomeneme-li totiž ne příliš praktický ergonomický tvar ovladače, zůstane nám pořád jedno mínus - nízká odolnost. Ta se projeví po několika (málo/více - záleží na vás) měsících nečekaným způsobem. Budete hrát vaši oblíbenou hru/poslouchat CD/sledovat CD film a najednou zničehonic váš hrdina/ukazatel odmítne skočit/shrbit se/jít doleva /doprava nebo ukázat další položku. Skákej, DEMENTE! Hystericky zakřičíte, ale nebude vám to příliš platné. Váš hrdina/raketa/žabák/(cca 712 názvů při korektuře vypuštěno) bude zastřelen/anihilován/pohlavně zneužit (no tak, už mi nefunguje klávesa DEL - pozn. korektora) zlým spritem/meteoritem/zoofilním roznašečem pizzy/... (no tak DOST!, [výstřel] (- pozn. bývalý korektor, čest jeho památce, byl mi dobrým korektorem, takového už neseženu - autor). Vy se pouze usmějete, uvážete si joypad okolo krku a druhý konec šňůry pevně připevníte na lustr. Pak si stoupnete na připravenou židli a rezignovaně skočíte dolů. Naštěstí pro vás autoři s něčím takovým počítali, a tak je kabel dlouhý cca 2.5m. Vy upadnete a zpřerážíte si nejméně polovinu kostí. Ale máte zkušenost: Až vás z nemocnice propustí do domácího ošetřování, zkrátíte zavinivší šňůru o dobrou třetinu a zkočíte znova. Naneštěstí pro vás rodiče joypadu s něčím takovým nepočítali, a tak skočíte, rup a konec. He, he.

Chtěli byste mi namítnout, že plácám hlouposti, že určitě šlo o vadný kus a celá zapeklitá situace se vyřeší jednoduchou návštěvou obchodu s počí-tačovými potřebami a zakoupením nového CD32 ovladače. Zadržte! Situaci nevyřeší ani koupě pěti originálních CD32 ovladačů ani hromadná sebevražda všech majitelů nešťastného padu. Vše vyřeší CD32 Professional Control Pad.

A co že je to za zázrak a komu za něj vděčíme? CD32 Prof. Cont. Pad je "profesionální" ovladač určený pro vaše CD32 a měli bychom být za něj vděčni firmě Honey Bee. Ale popořadě: CD32 PCP je komfortní ovladač, pomocí kterého jste schopni hrát hry a ovládat zabudovaný CD přehrávač. V rámci multimediální horečky by se slušelo podotknout, že se tedy jedná o ovladač MULTIMEDIÁLNÍ. V čem je ale lepší, podotkne potenciální kupec. Zatím nic, co by neuměl klasický CD32. Ano, zatím. Na první pohled vás zaujme robustnost ovladače. U Honey Bee zřejmě počítali i s "tvrdšími" uživateli. Z vlastní zkušenosti vám mohu říci, že CD32 PCP je nejodolnější kontroler, který jsem držel v ruce. A věřte, že mýma rukama prošlo nemálo ovladačů. Neuspěl QUICKSHOT ani jiní výrobci "nerozbitných" joysticků. Odolali-li rukám mým, žádný z nich po čase nevyšel vítězně ze souboje s mým bratrem či mými počítačovými přáteli. V rámci "testování" kvality ovladače jsem podnikl malý experiment. Pěti objektům (rozuměj majitelům CD32) jsem postupně zapůjčil zmiňovaný "zázrak". Čekal jsem, že třetí testovaný za mnou přijde držíce v ruce igelitový pytlík se zbytky CD32 PCP s konstatováním, že "Super Stardust ještě vydržel, ale u Projectu X prostě

skončil" a "tu mrchu na konci trojky stejně nerozstřílel". Leč nestalo se tak.

Jednoho krásného odpoledne všichni svorně zazvonili u mých dveří slavnostně držíce NEPORUŠENÝ joypad v ruce a dotazem, kdepak se dá tahle šikovná věcička koupit. Do týdne svíraly jejich pařáty vlastní "knipl". Tolik tedy k odolnosti.

Nyní si podrobně popíšeme celý joypad. Narozdíl od klasického CD32 padu, který měl design mírně "futuristický" a ne příliš praktický, zde nacházíme ostatně jako všude na tomto ovladači precizní a kvalitní práci. Autoři se zřejmě nechali inspirovat automatovým magnátem, koncernem SEGA. CD32 PCP totiž nápadně připomíná ovladač, kterým SEGA vybavuje své konzole MEGA DRIVE a MEGA DRIVE II. Tento fakt rozhodně není na škodu. Takový odborník jako je na trhu s konzolemi SEGA jistě nebude dávat jako ovladač nějaký zbastlený šmejd.

Na levé straně ovladače se nachází ovládací kříž pomocí kterého ovládáte pohyb na obrazovce. Umožňuje plynulý pohyb do osmi směrů a je správně citlivý. Rozhodně se vám nestane, že budete vší silou bušit do levé části kříže a postavička na monitoru bude reagovat na každé čtvrté zmáčknutí. Zároveň se nemusíte bát toho, že položíte prst na ovládací kříž a kursor se vám rozjede chaoticky po celé ploše obrazovky. Citlivost je zkrátka "tak akorát".

Na pravé straně ovladače se nachází čtyři barevně odlišená tlačítka pro střelbu. Jejich funkce je naprosto bezchybná. Červené tlačítko má funkci klasické střelby, naprosto identickou jako obyčejný jednotlačítkový joystick. Tlačítko modré má funkci druhé střelby, kterou mají i některé lepší páky. Tlačítko zelené a žluté mají speciální využití u přehrávače CD disků a u některých dalších her, které je využívají (Super Street Fighter II.).

O něco vlevo od "pařících" tlačítek se nachází přepínač Slow motion módu. Pro neznalé: slow motion mód je věc, kterou nabízejí lepší joysticky a věřte, že se jedná o funkci, kterou můžete do jisté míry zpomalit ovládání svého hrdiny. Pěkná věc, myslíte si. Ano, pěkná věc to je, ale je tu malý háček. Tato funkce u některých her prostě a sprostě nefunguje. Místo vláčného hrdiny, který ladně přeskočí nepřehledné krizové místo vaší hry, někdy uvidíte cukaně poskakujícího starce trpícího třasavkou. Rozhodně se nejedná o chybu joypadu, tento jev je poměrně častý u všech joysticků, které touto funkcí disponují. Pokračujme dál.

Hned vedle se nacházejí dvě nenápadná oválná tlačítka mající funkci "PAUSE" neboli přestávka. Touto klávesou můžete zastavit trápení hrdiny na vaší obrazovce nebo v případě přehráváni hudebních CD přerušení a opětovné pokračování skladby. Nad nimi jsou umístěny čtyři barevné přepínače příslušné barvy. Těmito přepínači přiřazujete již zmíněným jednotlivým tlačítkům rychlost střelby. Máte na výběr ze tří módů. Mód první je mód obyčejný. Posunete-li červený přepínač do "klidové" pozice (tj. úplně vlevo), bude červené tlačítko reagovat, jak jste byli zvyklí. Mód číslo dvě. Posuňte libovolný ze čtyř tlačítek do polohy prostřední a pište si, že když teď zmáčknete příslušné tlačítko, budete to do nepřátel pálit formou TURBO. Velice užitečné u rychlých akčních her, zejména u bezhlavých stříleček. A třetí poloha, to je poloha AUTO. Rozhodnete-li použít tuto funkci, bude střílet za vás. Představte si tu pohodu: Letíte si to nad anonymní krajinou, likvidujete hordy anonymních nepřátel a přitom pouze ovládáte pohyb raketky a joypad střílí za vás. Je to super? Hmm, jak kdy. Jedná se vlastně o známou funkci AUTO-FIRE, kterou disponuje každý druhý joystick. Nic světoborného, ale občas se hodí.

Nad čtyřmi přepínači se nacházejí dvě neutrálně šedě zbarvená tlačtka nechávající volné použití výrobcům her. A úplně nakonec: na hřbetu joypadu se nacházejí po bocích rozmístěná dvě tlačítka pro listování mezi skladbami při poslouchání CD nebo pro přiřčenou funkci u hraní her. Uff, popis je za námi.

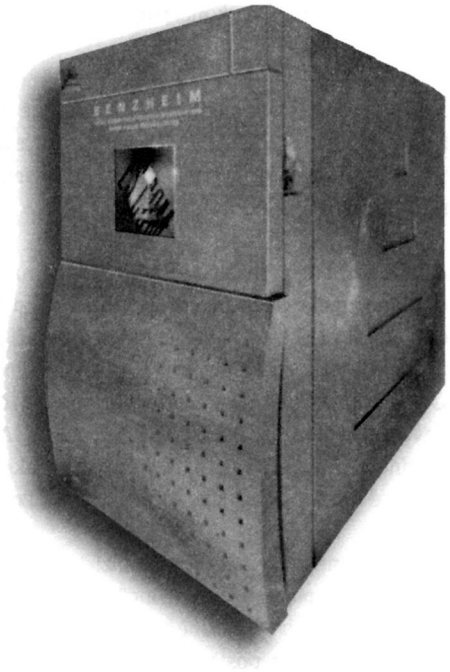
Co tedy říci závěrem? CD32 Professional Control Pad je profesionálně zvládnut kousek hardware. Svým zpracováním potěší spíše chorobné gamblery (pardon, vlastně hráče) nežli ty, kteří používají CD spíše pro přehrávání CD. Ne, že by to byly špatně investované peníze. Koupíte-li si tento joypad, můžete si být jisti, že vám vydrží. Nezbývá mi než zmínit cenu, která je trochu vyšší, ale vzhledem k ceně originálního CD32 padu velice příznivá. Pohybuje se okolo jednoho tisíce korun.

Joypad mohou pochopitelně používat i majitelé jiných počítačů vybavených devíti pinovým konektorem. Je otázkou, zdali se jim tato koupě vyplatí. Zatouží-li majitel obyčejné Amigy po tomto padu, doporučil bych mu raději jiné, jistě levnější zařízení podobného designu, například od firmy QuickJoy. Trochu jiná je situace u Amigy 1200, kde výrobci her začínají podporovat tento výcetlačítkový joypad. Hrát Super Street Fighter II. na tomto joypadu je jedinečný zážitek, který stojí za to. Pod KAŽDÝM tlačítkem se skrývá jiný úder. Konkrétně tato hra tím získává nové dimenze. CD32 PCP obdžíte v krabici s útlým manuálem, kde jsou podrobně rozebrány a vysvětleny všechny jeho funkce. Tak co, už běžíte shánět?

Poznámka: Na trhu se vyskytuje ještě jeden pad určený majitelům CD32. Jeho jméno je Super CD32 Control Pad. Jelikož se v podstatě jedná o totožný výrobek, vše ,co bylo napsáno o CD32 PCP, platí i pro něj.

-VV-

DNES JEŠTĚ AMIGA ...
... OD ZÍTŘKA
POWER PC



Dne 7. 11. 1995 firma Amiga Technologies oficiálně ohlásila, že budoucí Amigy budou používat procesor PowerPC. Dohady o novém procesoru tedy skončily. A také výstava Computer '95 konaná 10. až 12. 11. 1995 v Kolíně nad Rýnem byla ve znamení PowerPC. Chcete vědět víc? Tak čtěte dál.

Amiga od začátku používá procesory Motorola 680x0. Ve své době byly vynikající, avšak Intel nyní začíná nasazovat svými Pentii vysokou laťku. Hlavně stále zvyšuje pracovní frekvenci. Je sice otázka, zda je to ta správná cesta, ale prostě to tak je. A řada 680x0 začíná zaostávat. Nebylo tomu tak vždycky. Hlavním odběratelem těchto čipů byl samozřejmě Apple, který je dával do Macintoshů. Apple ovšem na tlak Pentia odpověděl přechodem k novému procesoru - právě k RISCovému PowerPC.

V důsledku toho se značně zúžil okruh odběratelů procesorů 680x0. Na odbyt dobře jde 68030, protože se používá pro průmyslovou automatizaci (levné verze "EC" byly původně určeny jen pro toto). MC6840 se stále užívá v nejlevnějších Macintoshích. Motorola sice uvedla ještě výkonnější MC68060, ale tu dnes z počítačů používá pouze Amiga. A nemůžeme si namlouvat, že trh Amigy je pro Motorolu rozhodující. Navíc modelem 68060 řada 680x0 prostě končí. Není ani jisté, že se "šedesátka" bude dělat s vyššími frekvencemi. Pak není divu, že Motorola tento procesor dodává po kapkách - řada firem ohlásila turbokarty pro MC68060, ovšem kvůli nedostatku procesorů je nemůžete koupit. Zvlášť nepříjemné je to pro firmu Phase5, která jako první uvedla šedesátkovou kartu pro A4000 - Cyberstom060 a přislíbila také karty pro A1200 a A200 (Blizzard 1260 a 2060). Nejsou čipy a nebudou tedy ani karty (aspoň v brzké době). Totéž platí pro A4000T/60 od Amiga Technologies - letos nebudou, nejsou procesory.

A tak se Phase5 rozhodla k radikálnímu kroku - na výstavě v Kolíně poprvé předvedla prototyp nové karty PowerUP. Nejedná se o nic menšího než o procesorovou kartu pro Amigu používající čip PowerPC.

Jak vidíte, aktivita kolem PowerPC probíhá na dvou frontách - první je cesta Amiga Technologies, druhé řešení vyvíjí Phase5.

Amiga Technologies hodlá na začátku roku 1997 uvést zcela nový model Amigy s procesorem PowerPC. Tato nová Amiga má mít přepracovaný operační systém (zřejmě nazvaný OS 4.x) podporující nový procesor.

PowerPC je úplně odlišný od řady 680x0 - liší se od ní skoro stejně jako procesory Intel. Přesto ale váš stávající software neskončí v koši. Řešením je emulace - za pomoci softwaru může PowerPC zpracovávat i instrukce procesorů 680x0. Samozřejmě za to zaplatíte ztrátou výkonu, avšak čipy PowerPC jsou tak rychlé, že to pořád bude snesitelné. Vedle toho by měly vzniknout nové programy přímo v kódu PowerPC - těm se říká nativní. Díky plnému využití výkonu PowerPC budou rychlé jako blesk.

Nejdůležitější ovšem je operační systém. Amiga Technologies chce systém postupně převést do kódu PowerPC, takže bude pracovat velmi rychle a zrychlí se tím i programy využívající jeho služeb (a těch je, s výjimkou her, většina).

Phase5 naopak vychází ze stávajících Amig. Její karta PowerUP bude zpočátku nabízena pro A1200, A3000 a A4000, později možná i pro A2000 (pro jiné modely by neměla význam). Dále budete muset mít OS 3.x, který bude karta provozovat pod emulací. Podle předběžných zpráv upraví Phase5 Exec (část Kickstartu zodpovědnou za správu úloh a multitasking) a doplní emulátor kódu procesorů 680x0. Stávající software a operační systém budou emulované, výkon karty naplno využijí až nativní programy psané přímo pro PowerPC.

Amiga Technologies zatím o svých záměrech mnoho konkrétního nesdělila. Osobně si myslím, že převod Amiga OS nebude tak složitý. S výjimkou Execu je totiž celý systém napsaný v C, což je velmi dobře přenosný jazyk.

Zde nám prošlapal cestu Macintosh - ten stejný přechod uskutečnil již v roce 1994 a dost úspěšně. A přitom ROM Macintoshe je pěkný b....., tedy zmatek. (Změť kódu v Pascalu, assembleru a v C).

Phase5 uvolnila více informací. Pro start systému je samozřejmě potřebný "starý" procesor, karta pro A4000 tedy bude muset obsahovat i klasickou Motorolu (asi 68030), u ostatních modelů zřejmě bude využit stávající procesor.

Různé budou i nabízené procesory PowerPC. Zde je třeba udělat malou odbočku. Prvním typem řady PowerPC je MPC601, výkonem přinejmenším srovnatelný s Pentiem na stejné frekvenci. S ním začínaly první PowerMacy. Může pracovat s frekvencí až 110 MHz, s dalším zrychlením se nepočítá.

Amiga to má snazší, protože dnes se již nabízí druhá generace PowerPC - čipy MPC603(e) a MPC604. MPC603 je dost levný a má velmi nízký příkon - právě nepoužívané části čipu se samy odpojují (v klidu se dostane i pod 1 watt). Verze 603e je vylepšená, výkonnější verze. MPC604 je pak dnešní vlajková loď, nabízí opravdu vysoký výkon. Modely MPC603 pracují s frekvencemi okolo 100 MHz, MPC604 pak na 120 nebo 132 MHz. A samozřejmě to není poslední slovo.

Před dokončením je 64bitový MPC620, který však bude vhodný spíše pro víceprocesorové systémy. Navíc typ 604 je výkonnější než se čekalo. V konstrukčních kancelářích již vznikají návrhy dalších nových typů a zcela vážně se uvažuje o pracovních frekvencích až 300 MHz.

Amiga Technologies nasadí čip MPC604 do výkonných modelů a MPC603 do levných základních strojů. Také Phase5 chce nabízet jak typ 603, tak typ 604. Předpokládám, že pro A1200 se použije MPC603 kvůli nízkému příkonu (všichni majitelé A1200 s turbokartou jistě znají problémy s přehříváním).

Phase5 již oznámila i předběžné ceny svých karet - 1000 až 2000 DEM podle použitého procesoru. To je srovnatelné s kartami 68040 a 68060.

Pořád se tu ovšem vznáší otázka kompatibility a výkonu. Amiga Technologies i Phase5 tvrdí, že s čipem MPC604 bude výkon i pod emulací na úrovni 68040 na 25 MHz. Možná jsou zbytečně opatrní, protože ze světa Maců přišla povzbudivá zpráva.

Již delší dobu existuje ve světě Maců firma Connectix, která soustavně vyrábí systémový software lepší než Apple. Její poslední hit se jmenuje SpeedDoubler, jehož hlavní součást tvoří nový emulátor 680x0 pro PowerPC. První zveřejněné testy ukazují neskutečné výsledky - na PowerMacu s MPC601 na 80 MHz bylo dosaženo pod emulací 151% výkonu Quadry 840AV, která používá MC68040 na 40 MHz! Tedy vlastně stejně jako MC68040 na 60 MHz (jež se ovšem nevyrábí). Není důvod, proč by podobně výkonný emulátor nemohl existovat pro Amigu. To by samozřejmě znamenalo konec klasických turbokaret s MC68040/68060.

Pokud jde o kompatibilitu, všechny systémové programy by měly fungovat. Problém bude jako obvykle s hrami, avšak podle zástupců Amiga Technologies by nemělo jít o větší problémy než při přechodu z OS 1.3 na OS2.x/3.x (naopak, díky větší "systémovosti" nových programů to bude zřejmě snazší).

Navíc se Phase5 předběžně dohodla s řadou softwarových firem o tvorbě nativních aplikací. Firemní materiály Phase5 uvádějí, že se k této iniciativě připojily firmy Almathera, Maxon, ProDAD a Softwood (ta vytvořila Final Writer). Nativní programy budou ještě rychlejší, na MPC604 by mohly několikanásobně překonat MC68060.

Velice zajímaný je i předpokládaný termín uvedení karet PowerUP - polovina roku 1996. Jistě, málokdy je původní termín dodržen, ale přesto možná PowerUP předběhne oficiálního výrobce. Obě firmy ovšem jednají přinejmenším v tiché shodě (nemám zatím zprávy o oficiální spolupráci), protože Amiga Technologies sama nebude vyrábět PowerPC karty pro starší Amigy.

Co z toho plyne pro nás? Je to záblesk naděje. PowerPC je dnes jediná řada procesorů, která má šanci prosadit se vedle Intelu. Jistě, existují i jiné RISC čipy, ale ty jsou úzce vázány na výrobce pracovních stanic. Navíc PowerPC vyrábí více firem - dnes IBM a Motorola, ovšem možná časem budou i další. To je lepší situace než dnes u Intelu. PowerPC se vyrábí v dostatečně velkých sériích.

Amize dnes schází výkon. Jistě, díky inteligentně navrženému operačnímu systému nespotřebuje polovinu výkonu procesoru jen na hezká okna, ale jestliže je na PC minimem DX4/100 nebo Pentium/75, nemůže Amiga vystačit s MC68020 na 14 MHz. S PowerPC se Amiga Pentiu lehce vyrovná. Je jasné, co to bude znamenat pro grafiku a animaci. Útěk od Amigy by mohl vystřídat opačný pohyb.

Velkou předností Amigy je nenáročný operační systém, který přesto podporuje preemptivní multitasking. Kód pro PowerPC bude možná o něco větší (to je dané architekturou RISC procesorů), ale stále bude mít proti jiným systémům nízkou režii a tedy vysoký výkon.

Na PowerPC ovšem můžete provozovat také řadu různých dalších operačních systémů. První na řadě je pochopitelně PowerMacintosh. Možná víte, že pro Amigu existuje softwarový emulátor Macintoshe ShapeShifter. (Recenze na něj se objevily i v českých časopisech). Vzhledem k aktivitě jeho autora Christiana Bauera nepochybuji, že se objeví i PowerShapeShifter. PowerPC také může dosti dobře emulovat PC - PowerPCTask rozhodně není vyloučen (jeho autor - Chris Hames - o tom vážně přemýšlí). Měl by dosahovat přinejmenším výkonu Intelu 386, což úplně stačí pro MS-DOS. Ostatně pro PowerMacy existuje emulátor SoftWindows, schopný provozovat aplikace Windows s výkonem Intelu 486SX. Žádná sláva, ale proti dnešnímu výkonu PCTasku je to rozdíl. Brzy by se také měl objevit OS/2 pro PowerPC, jenž je též schopný provozovat aplikace MS-DOSu a Windows (a zřejmě i dost rychle). Na PowerPC fungují též Windows NT (musíte si ovšem připravit hodně velký disk a spoustu RAM) a různé Unixy (včetně Solarisu z pracovních stanic Sun).

A díky systémové architektuře Amigy by tohle všechno mohlo fungovat současně. Phase5 předestřela vizi Workbenche, kde v jednom okně běží Windows, v dalším Mac, a tak dále.

Amiga Technologies ostatně uvažuje i o takových úpravách AmigaOS, že jej bude možno přenášet na jiné platformy - tím se myslí jiné počítače s PowerPC. Vznikly by tak klony Amig.

Zní to všechno až příliš hezky. Ale když se to povedlo Applu (přes "odborné" komentáře, že to nepůjde), proč ne nám? A Phase5 již na trhu Amigy také něco předvedla.

Za rok či dva to možná u vás doma bude vypadat úplně jinak, přestože stále budete mít Amigu. Také náš časopis se bude snažit, aby tomu tak bylo.

Vlastimil Král

CO JSOU KOMODITY?

Brzy zjistíte, že převážná část utilit pro OS 2.x/3.x jsou tzv. komodity. Ovšem ne každý čtenář ví, co komodity jsou. Šalamounská definice říká, že komodity jsou programy používající funkce knihovny "commodities .library". To samozřejmě není žádné rozumné vysvětlení.

Nyní malé jazykové odbočení. Používám termín komodita jako český ekvivalent anglického termínu "commodity". Dle slovníku toto slovo označuje druh zboží používaného k obchodování, což i v češtině lze označit slovem komodita. Je to tedy vlastně původně ekonomický termín, ovšem na Amize nabyl jiného významu.

Komodity se objevily až s OS 2.04. Hlavním impulsem pro jejich zavedení byla snaha omezit vzájemné konflikty současně spuštěných utilit. Jednalo se hlavně o utility měnící chování systému, především o programy nějak měnící účinky vstupních informací (například tlačítek myši). Pod OS 1.3 se často stávalo, že pokud jste současně spustili několik takovýchto utilit, Amiga se zhroutila (známé "Guru").

Příčina byla dost prostá - každá utilita se do systému instalovala svou cestou, neexistovaly žádné jasné standardy, a tak často došlo ke kolizi programů.

Komodity jsou pravým opakem uvedené situace. Do systému se instalují funkcemi knihovny "commodities.library", tedy jednotným způsobem. Knihovna zajišťuje také jednotné zpracování dat ze vstupního proudu (tedy především z klávesnice a myši).

Běžného uživatele ovšem stěží budou zajímat programátorské finesy komodit, pro něj jsou důležité jejich vnější, "viditelné" projevy a vlastnosti.

Ty se soustřeďují do dvou oblastí. Za prvé existují uživatelsky měnitelné parametry společné všem komoditám. Někdy je lze zadávat i jako argumenty v CLI, ale častěji vystupují jako Tool Types (nastavitelné parametry) v ikonách komodit.

Druhou oblast představuje program pro centrální správu komodit, což nejčastěji bývá program "Exchange".

Nejprve se podívejme na Tool Types komodit. Jsou tři (konkrétní komodita jich samozřejmě může mít a také mívá více, ale tyto tři jsou společné všem komoditám). Jejich označení vždy začíná písmeny "CX", což je programátorská zkratka používaná k označení komodit.

Prvním je parametr CX_PRIORITY. Jeho formát je jednoduchý:

CX_PRIORITY=<n>

kde n je celé číslo. Implicitně má komodita prioritu o hodnotě 0. Samozřejmě, že i současně spuštěné komodity mohou mít stejnou prioritu.

Někdy to však může působit potíže. Priorita komodit totiž určuje pořadí, v němž přistupují k informacím vstupního proudu.

Amiga řadí všechny vstupní informace (z klávesnice, myši, případně dalších vstupních zařízení) do jednotného proudu, z něhož si informace mohou odebírat jednotlivé programy. Komodity obvykle přistupují k těmto informacím jako první, protože tak mohou měnit účinek vstupních informací. Ovšem pokud je komodit spuštěno více najednou (a to v multitaskovém prostředí Amigy není nijak neobvyklé), je záhodno, aby si samotné komodity mezi sebou "domluvily" pořadí, v němž budou vstupní informace odebírat. A právě priorita určuje toto pořadí. Čím vyšší priorita, tím dříve komodita ke vstupnímu proudu přistoupí a obvykle jej také přefiltruje. Tak lze účinně vyřešit konflikty dané kolizemi na vstupu - kdo dřív přijde, ten dřív mele.

Mnohé komodity mají i grafické uživatelské rozhraní, jež obvykle dovoluje konfigurovat chování komodity. Pro takové komodity jsou důležité další dva parametry.

Parametr CX_POPUP určuje, zda se grafické rozhraní otevře po spuštění komodity. Jeho formát má dvě možné podoby:

CX_POPUP=YES
CX_POPUP=NO

Hodnota "YES" sděluje, že se grafické rozhraní komodity má po spuštění automaticky zobrazit. Naopak hodnota "NO" rozhraní nezobrazí. Implicitně bývá nastavena hodnota "YES".

Tím se dostáváme k dalšímu důležitému rysu komodit. Komodity mohou totiž pracovat "ve skrytu". Program měnící například účinek tlačítek myši na práci s okny většinou nemusí být viditelný, vlastně to ani není žádoucí. Naopak je však vhodné, aby bylo možné měnit jeho konfiguraci "za chodu", a to maximálně intuitivním způsobem.

Řešení nabízené komoditami je prosté, ale účinné - na požádání může komodita otevřít okno s ovládacími prvky a po nastavení nových hodnot můžete okno zavřít - komodita ovšem pracuje dále.

Pokud komoditu používáte často, je nejvhodnější umístit ji do adresáře "WBStartup", aby se spustila automaticky po zavedení systému. Většinou pak asi nebudete chtít, aby komodita automaticky zobrazila své rozhraní, takže použijete parametr "CX_POPUP=NO".

Může se ovšem stát, že budete chtít dočasně změnit určitý parametr komodity. K tomu samozřejmě potřebujete nějaký způsob, jak zobrazit její grafické rozhraní, jež je právě skryto. Jednou možností je dvojí klepnutí myší na ikonu již spuštěné komodity. Nespustí se další kopie komodity (to by obvykle ani nemělo smysl), pouze se zobrazí její rozhraní. Funguje to ve většině případů.

Ikona komodity však může být pohřbena někde v hlubinách adresářové struktury, a tak se nabízí i rychlejší způsob - aktivace rozhraní určitou kombinací kláves (anglicky se označuje jako "popup key").

Protože můžete mít spuštěno více komodit současně, je nutné, aby se tyto kombinace lišily. To lze zařídit, protože každé komoditě s grafickým rozhraním můžete nadefinovat vlastní aktivační kombinaci. Nastavuje ji parametr CX_POPKEY. Má následující formát:

CX_POPKEY=<klávesa>

kde <klávesa> je určitá klávesa nebo kombinace kláves. Doprovodný článek "Jak se definují klávesy pro komodity" popisuje přesný formát definice. Komodita samozřejmě obvykle mívá implicitní aktivační kombinaci, explicitní definice je nutná jen v případě shodných implicitních definicí. (Mimochodem, aktuální aktivační kombinace se většinou zobrazuje v titulní liště okna rozhraní).

Jistě, pod OS 1.3 také některé utility nabízely podobné aktivační kombinace, ale ty často byly pevně nastavené a pokud je bylo možno konfigurovat, měl každý program svůj vlastní formát k nastavení kombinace. Komodity naopak nabízí jednotný formát aktivačních kombinací.

Jistě vás také zajímá způsob, jímž se rozhraní opět skryje. Téměř každá komodita nabízí menu "Project", jež má_alespoň dvě položky - "Quit" a "Hide". Položka "Quit" komoditu úplně vypne, zatímco položka "Hide" pouze skryje grafické rozhraní. Položka "Hide" má klávesový ekvivalent "Amiga-H".

Některé komodity též nabízejí gadget "Hide" se stejnou funkcí. Kromě toho mívá okno rozhraní závěrný gadget, který většinou funguje jako ekvivalent položky "Hide".

Ovšem ne všechny komodity mají grafické rozhraní. Pro některé by ani nemělo smysl (není v nich co konfigurovat), u jiných je autor prostě z nějakého důvodu neimplementoval a konfigurace se provádí pomocí Tool Types, což samozřejmě snižuje komfort komodity, ale často se tak významně zmenšuje velikost programu. Pro takové komodity nemají parametry CX_POPUP a CX_POPKEY význam a dvojí klepnutí na jejich ikonu je obvykle vypíná.

OS 2.x/3.x však nabízí také možnost centrální správy komodit. Tímto řídícím ústředím je program "Exchange" (někdy také nazývaný "Commodities Exchange"), implicitně umístěný v adresáři "Tools/Commodities".

Je zde vhodné zdůraznit, že tento program lze nahradit jiným programem se stejnými funkcemi, jedná se vlastně jen o určité, "rozhraním obalené" funkce knihovny "commodities.library". Nicméně většina čtenářů se nejčastěji setká s tímto programem, jeho možné alternativy zřejmě budou tématem jiných článků.

Program "Exchange" je sám také komodita vybavená grafickým uživatelským rozhraním. Implicitně toto rozhraní zobrazíte kombinací "Ctrl-Alt-Help". Jeho podobu pod OS 3.1 na mé Amize vidíte na obrázku (kombinaci jsem si změnil na Alt-Help).

V OS 2.04 vypadal tento program poněkud jinak (gadgety měly poněkud odlišné názvy a uspořádání), ale funkce měl stejné.

Okno programu "Exchange" je rozděleno na několik oblastí. Posuvný seznam "Available Commodities" vypisuje všechny komodity, jež jsou v současnosti nainstalovány do systému. Je-li jich hodně, můžete seznamem procházet proporcionálním gadgetem nebo šipkovými gadgety. Levým tlačítkem myši můžete některou z komodit v seznamu zvolit.

Po zvolení komodity se v poli "Information" objeví stručný popis komodity. Většinou je zde uveden název programu, číslo verze, autor a stručný popis účelu programu.

Pod tímto polem jsou čtyři gadgety, jimiž lze s komoditou pracovat.

Horní dva gadgety lze použít jen pro komodity s grafickým rozhraním. Gadget "Show Interface" zobrazí grafické rozhraní komodity (stejně jako aktivační kombinace), naopak gadget "Hide Interface" rozhraní zavře. Tyto gadgety jsou tedy alternativou k výše uvedeným postupům, hodí se hlavně uživatelům, kteří si nepamatují aktivační kombinace. Nemá-li zvolená komodita grafické rozhraní, jsou tyto dva gadgety vypojené.

Dále tu máme cyklický gadget, jenž může nabývat hodnot "Active" a "Inactive". Tímto gadgetem lze komoditu dočasně vypnout. Komodity sice bez problémů koexistují, ale v určitých situacích se může stát, že budete chtít účinky některé z komodit vypojit a později opět aktivovat. Jistě, komoditu by bylo možné vypnout a opět spustit, ovšem cyklický gadget nabízí pohodlnější řešení. Nastavíte-li jej pro zvolenou komoditu na hod-notu "Inactive", komodita přestane působit, avšak zůstane nadále v paměti, bude "spát". Když později gadget přepnete na hodnotu "Active", komodita opět "procitne". Jednotlivé komodity samozřejmě můžete uspávat a probouzet nezávisle na sobě.

Poslední gadget, "Remove", zvolenou komoditu odstraní ze systému, vypne ji. Komodita pochopitelně zmizí ze seznamu "Available Commodities".

Jak již bylo řečeno, i sám program "Exchange" je komodita a zobrazí se v seznamu komodit. Všechny zde popsané gadgety může použít také sám na sebe, může se jimi například skrýt nebo vypnout.

Program "Exchange" (nebo jeho náhrady) tedy dovoluje spravovat všechny komodity z jedné aplikace, což ocení zvláště uživatelé velkého počtu komodit (patřím mezi ně).

Nyní tedy již víte, co jako řadoví uživatelé můžete s komoditami provádět.

K tomu samozřejmě ale také nějaké komodity potřebujete. S OS 2.x/3.x se jich několik dodává, avšak je třeba říci, že se nejedná o žádné zázraky.

Chudou standardní nabídku vám však vynahradí PD programy, kde naleznete komodit obrovské množství. Z výše uvedených vlastností komodit by již mělo být zřejmé, proč je převážná většina utilit pro OS 2.x/3.x implementována jako komodity.

Ostatně i některé komerční programy jsou komodity - například Directory Opus. Mimochodem, programy užívající Magic User Interface (skvělé rozšíření standardního uživatelského rozhraní Amigy) jsou automaticky komoditami.

Já osobně jsem z počátku, při prvních nesmělých krůčcích pod OS 2.04 na A500, komoditám mnoho pozornosti nevěnoval, avšak dnes (s A3000 a OS 3.1) bych si již práci bez nich nedovedl představit. Považuji komodity za jeden z nejlepších rysů Amigy, který podstatně zjednodušuje správu systému.

Doufám, že také vám, našim čtenářům, tento článek pomůže lépe využít své Amigy s pomocí komodit.

Vlastimil Král

rady, komentáře a utility pro Vaši Amigu

KCX TIPY

Tohle je o JEDNÉ naprosto nezajímavé KOMODITĚ...

Jmenuje se KCommodity a je dost těžké říci, co to vlastně je. Nejbližší pravdě je označení multifunkční komodita. KCommodity má totiž funkcí celou spoustu.

Komodit je hodně a neustále přibývají. Tento článek se bude zabývat jen jednou, ale ta stojí za to. Jmenuje se KCommodity a je dost těžké říci, co to vlastně je. Nejbližší pravdě je označení multifunkční komodita. KCommodity má totiž funkcí celou spoustu. Jejím autorem je německý programátor Kai Iske.

Nejnovější verze KCommodity má číslo 2.5, ale již verze 2.0 byla dost zajímavá. KCommodity 2.5 je utilita dosti obludná, pokud jde o rozsah funkcí. O tom svědčí 140 KB velký anglický manuál ve formátu AmigaGuide. V tomto článku je naprosto nemožné popsat vše - hlavním cílem je tuto zajímavou utilitu přiblížit.

První otázka samozřejmě je, co taková utilita potřebuje ke svému provozu. Protože se jedná o komoditu, musíte pochopitelně mít Kickstart a Workbench 2.04 nebo vyšší. Ale to není všechno.

KCommodity verze 2.0 byl jediný soubor, zatímco KCommodity 2.5 je modulární. Používá speciální knihovnu "kcx.library" (5 664 bytů), vlastní program (komoditu) "KCommodity" (52 524 bytů), konfigurační editor "KCommodity" (52 964 bytů) a pomocný program "KCXPrinter" (12 480 bytů). Celkem je to více než 120 KB. Ovšem díky modulární stavbě je v paměti trvale jen vlastní komodita, ostatní moduly se nahrávají až v případě potřeby. Na rozdíl od mnoha jiných systémů, kde nároky s vyšší verzí trvale rostou, má vyšší verze KCommodity menší požadavky na paměť než verze předchozí (50 KB proti 100 KB).

Z těchto údajů je ovšem jasné, že paměť alespoň 1 MB je podmínkou, další megabyty samozřejmě přijdou vhod. KCommodity je prostě utilita pro vybavenější systémy. A1200 s diskem naprosto vyhovuje (vzhledem k velikosti Workbenche 3.x je disk tak jako tak žádoucí).

Moduly verze 2.5 se musí instalovat do určitých adresářů, avšak instalace se nemusíte bát, protože se o ni postará standardní Installer. Už to svědčí o kvalitě programu. Distribuční balík je ve formě LHA archivů, ale i o rozbalení se postará Installer.

Pokud máte instalovánu verzi 2.0, instalační rutina automaticky převede vaši stávající konfiguraci na nový formát verze 2.5. Opravdu čistá práce.

Vlastní komoditu je vhodné umístit do adresáře WBStartup, aby se KCommodity spouštěla automaticky. Konfigurační editor se umístí do adresáře Prefs a program KCXPrinter do adresáře Utilities na Workbenchi.
Samozřejmě můžete KCommodity spustit ikonou nebo z CLI. Má spoustu Tool Types a parametrů CLI, kterými můžete nakonfigurovat výchozí stav.

Pohodlnější je ovšem užít konfigurační editor. Ten se dá vyvolat několika způsoby. KCommodity po spuštění vytvoří ve Workbenchi novou ikonu "KCommodity" a do menu "Tools" přidá položku "KCX Preferences". Oběma spustíte konfigurační editor (ikona je AppIcon a položka AppMenu-Item). Dále můžete použít nadefinovanou kombinaci kláves a konečně můžete konfigurační editor vyvolat jeho ikon. Konfigurační editor je umístěn v adresáři "Prefs" a chová se stejně jako ostatní editory zde umístěné.

Co KCommodity tedy vlastně dělá? Dá se to rozdělit do několika oblastí. Podobně je dělený i konfigurační editor, který - kromě standardních gadgetů pro nahrání a uložení konfigurace - obsahuje gadgety, jimiž se otevírají další okna s parametry pro danou tématickou oblast.

Gadget "Settings..." otevře okno zapínající několik funkcí. Můžete zde vypnout klapání disketových mechanik a určit, že střední tlačítko myši funguje při výběru ikon jako klávesa Shift - ovšem pokud máte třítlačítkovou myš (jsou dost drahé). Je tu funkce odstraňující blikání horní řádky obrazovky na flicker-fixerech Commodoru v Interlace rozlišeních. Důležitý je gadget "String2Menu", který umožňuje volat menu klávesou zkratkou i ze string gadgetů - opravuje jednu z chyb Kickstartu 2.04. Gadget "MenuWrap" usnadňuje práci s menu - při stisknutí pravého tlačítka myši ukazatel automaticky přeskočí na lištu menu a pak se vrátí zpět. Bohužel se tato funkce nesnáší s MagicMenu. Jinak funguje spolehlivě, má potíže pouze s menu ToolManageru, pokud zabírá více sloupců (když v něm máte hodně programů).

Gadget "Blanking" nastavuje parametry zhasínání obrazovky a ukazatele myši, když je myš a klávesnice nečinná po zadanou dobu. Můžete volit mezi zhasnutím a ztmavnutím obrazovky. Žádné speciální efekty tu nejsou, na ty tak jako tak existují lepší PD programy (třeba SuperDark nebo Blanker).

Gadget "Mouse..." otevírá okno ovlivňující chování myši - může zrychlit ukazatel myši, nastavit jeho citlivost (zrychlení se mění podle dráhy, kterou urazí) a mění způsob aktivace oken. Můžete zapnout tzv. "SunMouse" aktivaci. Při ní se okno aktivuje, když se nad ním nachází ukazatel myši. Podobně se chovají pracovní stanice Sun, odtud název. Takovýchto utilit je spousta, ze systému 1.3 jistě mnozí znáte utilitu DMouse, která na svou dobu odváděla dobrou práci (dokud jsem nenarazil na KCommodity, používal jsem DMouse i na A3000). KCommodity automatickou aktivaci dále vylepšuje tím, že aktivuje pouze okno, nad nímž se myš zastaví nebo přechází pomalu - když se myší rozmáchnete přes celou obrazovku, nebudou se zbytečně aktivovat všechna okna pod ní.

Navíc si KCommodity může při přechodech mezi obrazovkami pamatovat, které okno bylo na předchozí obrazovce aktivní a po návratu do této obrazovky aktivuje právě toto okno.

To ale není všechno - můžete přehodit levé a pravé tlačítko myši (dobré pro leváky) a zablokovat pohyb myši ve vodorovném a svislém směru, když podržíte určitou klávesu (kterou si můžete nastavit). Tak můžete třeba kreslit rovné čáry.

U některých oken je vhodné, aby byla aktivní pořád. Gadgetem "Lock windows..." otevřete okno, v němž můžete vytvořit seznam oken, která nemají být deaktivována.

Gadget "Miscellaneous..." nastavuje opravdu různé věci. Můžete zde zapojit klapání kláves a jejich

hlasitost, můžete určit, že klávesa Esc (případně nějaká kombinace s ní) bude zavírat všechna okna. Také zde můžete nastavit gadgetem "Full drag" možnost přemisťovat okna tažením za libovolnou část jeho plochy, nikoli jen za titulní lištu. Můžete si nastavit kombinaci kláves a tlačítek myši, která to bude dělat. Ovšem bez třítlačítkové myši to moc použitelné není. Samozřejmě nechybí definice shellu, který lze vyvolat nastavitelnou kombinací kláves - "PopCLI" tu samozřejmě je. Zajímavá je i možnost zadávat ASCII znaky kombinací klávesy a jejího ASCII kódu - tuto možnost a příslušnou klávesu nastavíte právě zde. Zadat se však takto dají jen ASCII znaky s kódem do 127 - rozšířené (tedy i české) ASCII znaky ne.

A konečně tu je možnost nastavit "explodující" okna - okna se při zavírání a otevírání budou zdánlivě rozpínat a smršťovat podobně jako na Macintoshi. Můžete určit i rychlost rozpínání.

Za důležitější považuji gadget "Cycle setting...", který otevírá okno, jehož gadgety určují, jak se budete přemisťovat mezi okny a obrazovkami. Normálně se k tomu používá hloubkový gadget okna nebo obrazovky, ale zde můžete nastavit takzvané cyklování - stiskem určité kombinace tlačítek myši dostanete okno či obrazovku do popředí nebo do pozadí. Můžete si nastavit různé kombinace, já jsem si nastavil kombinace z DMouse - do popředí přemístí jedno klepnutí levého tlačítka, do pozadí kombinace "podržet levé a stisknout pravé".

Cyklování je neocenitelné, pokud pracujete s více programy. Mám dost paměti a grafickou kartu a tak se můj monitor plní obrazovkami a obra-zovky okny.

Navíc můžete definovanou kombinací kláves vyvolat okno se seznamem všech obrazovek a skočit na zvolenou obrazovku.

Gadget "Clock settings..." nastavuje parametry hodin - KCommodity může totiž fungovat i jako hodiny. Ty se mohou zobrazovat napevno v liště obrazovky nebo v pohyblivém okně a máte široký výběr formátů data a času. Proti hodinám Work-benche chybí jen analogový ciferník.
Nastavitelnou kombinací kláves navíc můžete přepínat mezi zobrazením času a kapacity paměti. Kapacita paměti se může zobrazovat i graficky.

S hodinami souvisí další gadget "Alarm modes..." - ten pochopitelně otevírá okno nastavující budík. Zde samozřejmě nastavíte čas buzení a budík zapnete. Navíc můžete zapojit oznamování každé celé hodiny. K vlastnímu "buzení" můžete použít requester (jeho text však nelze měnit) a zvukový signál. Buď standardní s bliknutím obrazovky a pípnutím, nebo si můžete nastavit vlastní zvukový IFF sampl - to je určitě efektnější.

Gadget "Graphics dump .." otevře okno (na vlastní obrazovce", kterým můžete nastavit spoustu parametrů pro tisk oken a obrazovek. Tisknout můžete jak na tiskárnu, tak do souboru (ve standardním IFF formátu). Tento gadget vlastně volá externí program KCXPrinter. Odtud můžete nastavit veškeré tiskové preference, takže tisk je opravdu komfortní.

KCommodity může fungovat i jako formátovač disket, potřebné parametry nastavíte gadgetem "Formatter...". Můžete formátovat jen diskety AmigaDOSu, CrossDOS podporován není. Zajímavá je funkce automaticky formátující nezformátované diskety vložené do nastavené mechaniky. Může to však být nebezpečné, protože za nezformátovanou disketu považuje KCommodity i diskety MS-DOSu, a tak o ně můžete přijít.

Pro uživatele modemu budou zajímavá okna gadgetů "Bill..." a "Bill preferences...". V okně "Bill preferences" nastavíte tarify za telefonní spojení pro modem a v okně "Bill" si pak můžete nechat vypočítat, kolik jste protelefonovali. Počítání času je velice přesné, protože se spouští nosným signálem modemu. Při dnešních rostoucích cenách za telefon určitě užitečná pomůcka.

A zbývají nám jen dva gadgety, spojené s klávesnicí. Gadget "HotKeys" otevře requester se seznamem všech klávesových kombinací KCommodity. Zde je také můžete měnit. Jsou tu kombinace pro vyvolání všech výše uvedených konfiguračních oken, pro otevření shellu, pro okamžité zhasnutí obrazovky, pro vypínání a zapínání některých základních funkcí a pro hodiny.

A pak je tu gadget "Function Keys", kterým můžete změnit osazení funkčních kláves. Pro každou funkční klávesu můžete definovat až čtyři různé řetězce znaků (pro samotnou funkční klávesu a pro kombinace s klávesami Shift, Alt a Control).

Kromě běžných kláves můžete zadávat i speciální kódy (včetně kódů pro zvětšování a zmenšování aktivního okna). Toto mapování funkčních kláves můžete kdykoli zapnout nebo vypnout.

A tím jsme probrali vše, co můžete nastavit v konfiguračním editoru.

Konfigurační editor je opravdu vypiplaný. Každá důležitá položka má klávesový ekvivalent, vzhled gadgetů odpovídá standardním doporučením. Velice zajímavé jsou i gadgety pro nastavení některých klávesových kombinací - kombinaci zadáte tím, že ji použijete.

Jenže ani to ještě pořád není vše! Pro programátory nabízí KCommodity "Revision Control System" (RCS). Je to systém, který umožňuje udržovat přehled o verzích různých souborů zdrojových kódů. Neodvažuji se k tomu říci něco bližšího, protože tento systém nepoužívám - mé programování již pár let nestojí za řeč.

RCS je přístupný je pomocí ARexxu. Ale nejenom RCS, celá KCommodity je řiditelná z ARexxu. Má svůj ARexx port, do něhož můžete posílat příkazy. Pro všechny důležité gadgety konfiguračního editoru existují odpovídající příkazy. S ARexxem můžete realizovat i hodně složité úlohy a KCommodity takto můžete výborně integrovat do systému.

A pak je tu ještě jedna neviditelná drobnost, tzv. funkce "WildStar". Standardně používá Amiga-DOS jako zástupce libovolného počtu znaků symbol "#?". To není právě pohodlné a všechny ostatní systémy používají v tomto případě hvězdičku. Uměl to i ARP, jenže ten se s OS2.x/3.x snáší dost špatně. Přitom Kickstart 2.x/3.x obsahuje příznak, kterým je možné zapojit hvězdičku jako zástupný znak. KCommodity 2.5 jde ještě dále a umožňuje hvězdičku použít jako zástupce pro "všechny soubory". Takže pokud trávíte hodně času v CLI, ušetří vám KCommodity práci.

Když uvážíte, kolik funkcí se v programu skrývá, nezdá se až tak velký (je ostatně programovaný v assembleru). Může nahradit řadu jiných utilit, takže v konečném výsledku vám zůstane v systému stejně místa.

Používal jsem nejprve verzi 2.0 a pak přešel na verzi 2.5 a s oběma jsem spokojen. Na rozdíl od mnoha jiných podobných utilit (třeba Mach IV, ale i DMouse) jsou cyklování a aktivace oken a obrazovek na mé A3000 rychlé a spolehlivé (když na A3000 použijete Mach IV, poznáte, jak vypadají Windows na pomalém PC). Hodí se samozřejmě také další funkce.

Na grafické kartě Picasso-II funguje KCommodity také zcela bez potíží a bez stížností se obešel i přechod na OS 3.1.

Ani jinak jsem nezaznamenal velké problémy s kompatibilitou.

O MagicMenu již byla řeč - MagicMenu musíte spouštět před KCommodity a funkce "Menu-Wrap" je s MagicMenu nepoužitelná. Určité potíže jsou s některými nepříliš čistě napsanými programy (například Brilliance 1.0).

Problémy také mohou nastat u grafických programů používajících podložní obrazovku s obrázkem a s přeloženým ovládacím panelem jako je ImageMaster nebo ImageFX. Cyklování někdy obrazovky nevhodně separuje, ale větší problémy jsem nezaznamenal.

I přes tyto drobné problémy (kde vina nemusí vždy ležet na straně KCommodity) je tato utilita jedním z nejuniverzálnějších nástrojů, jaký si pro Workbench můžete opatřit. Řekl bych, že hlavním problémem KCommodity je právě obsáhlost funkcí, která může některé uživatele odrazovat. Ale když se odhodláte, stojí to za to.

Nad utilitami jako je KCommodity člověka napadá, jak asi fungoval strategický management Commodoru. Kdyby se s autory podobného PD softwaru domluvili a zahrnuli tyto funkce přímo do Workbenche, byla by Amiga bývala mnohem přitažlivější. Amiga Technologies bude snad rozumnější.

A kde že se KCommodity sežene? Kde jinde než na Aminetu nebo ve Fredově akváriu. Verze 2.5 sídlí na dvou disketách. Na disketě Fish #885 jsou programové soubory a dokumentace, zdrojový kód pak získáte na čísle #886. Také na Aminetu to jsou dva archivy: "kcx25a_ok.lha" a "kcx25a_src.lha".

KCommodity je shareware. Registrační poplatek činí 20 DEM nebo 20 USD, za dalších 10 DEM nebo 10 USD vám autor zašle tištěný anglický nebo německý manuál.

KCommodity se již dále nevyvíjí, jako jejího nástupce napsal Kai Iske komoditu MagicCX, která je ještě modulárnější. Nemilé na ní ovšem je, že bez softwarového klíče funguje jen částečně. Navíc se objevily i "konkurenční" utility podobného typu. Já sám však zatím konzervativně zůstávám u KCommodity.

Vlastimil Král

Definice klávesy pro komodity

Aktivační kombinace kláves pro komodity ("popup keys") se definují způsobem, který vychází z objektového přístupu. Vlastně by se nemělo mluvit o klávesách, protože definice může zahrnovat i mnohé další vstupní události. V podstatě se jedná o filtr pro vstupní události.

Je rovněž nutno zdůraznit, že tyto definice nejsou omezeny pouze na aktivační kombinace, mnohé komodity s nimi pracují i jinak. Znalost tohoto formátu vám tedy jistě přijde vhod.

Obecně vypadá formát takto:

[<třída>] {[-][<modifikátor>]} [-] [upstroke] [<kód klávesy>]

Ve všech klíčových slovech a kódech se rozlišují malá a velká písmena.

<Třída> je třídou vstupní události. Je to volitelný parametr, pokud jej vypustíte, bude použita třída rawkey.

<Modifikátor> je doplňující signál, který mění význam určité klávesy. Nejčastěji se jedná o přeřa-ďovače klávesnice. Modifikátor též lze "negovat" - pokud před něj vložíte znaménko mínus (-), bude zadaný modifikátor ignorován, což má význam především pro klávesu Caps Lock.

Modifikátorů lze uvést více současně, avšak pokud zadáte vícekrát tentýž modifikátor, bude použit pouze jednou.

Samotná vlastní klávesa (nebo jiná událost) je dána <kódem klávesy>.

Mimoto lze použít v definici klíčové slovo upstroke. Normálně je vstupní událost vygenerována při stisku klávesy, což také obvykle stačí. Pokud byste z nějakého důvodu chtěli nechat událost generovat při uvolnění klávesy, zadejte slovo upstroke. Událost též lze generovat jak při stisku, tak při uvolnění klávesy, k tomu stačí do definice vložit výraz - upstroke.

To by byla obecná definice, nyní se podíváme na konkrétní kódy. Předtím však ještě jedno upozor-nění. Knihovna "commodities.library" verze 37, tedy verze dodávaná s OS 2.04, má některé chyby a omezení. Od verze 38 (OS 2.1) výše nabízí tato knihovna dodatečné kódy a jsou z ní odstraněny chyby. Kódy použitelné až od OS 2.1 budou vždy označeny hvězdičkou (*).

Nejprve probereme modifikátory. Jak uvidíte, kromě přeřaďovačů klávesnice se může jednat také o tlačítka myši a o další speciální záležitosti.

lshift, left_shift *	Levá klávesa Shift
rshift, right_shift *	Pravá klávesa Shift
shift	Kterákoli klávesa Shift
lalt, left_alt *	Levá klávesa Alt
ralt, right_alt *	Pravá klávesa Alt
alt	Kterákoli klávesa Alt
capslock, caps_lock *	Klávesa Caps Lock
caps	Kterákoli klávesa Shift nebo klávesa Caps Lock
control, ctrl *	Klávesa Ctrl
lcommand, lamiga *, left_amiga *, left_command *	Levá Amiga klávesa
rcommand, ramiga *, right_amiga *, right_command *	Pravá Amiga klávesa
numericpad, numpad *, num_pad *, numeric_pad *	Tyto modifikátory je nutno použít pro jakoukoli klávesu numerického bloku.
leftbutton, lbutton *, left_button *	Levé tlačítko myši
midbutton, mbutton *, middle_button, * middle_button *	Prostřední tlačítko myši (na třítlačítkové myši)
rightbutton, rbutton *, right_button *	Pravé tlačítko myši
repeat	Opakování klávesy, má význam pouze pro události třídy rawkey (vstupy z klávesnice).

Poznámka: Chyba v OS 2.04 nedovoluje použít modifikátory leftbutton, midbutton a right-button. Od OS 2.1 výše je tato chyba opravena.

Dále můžete vybírat ze čtyř tříd vstupních událostí:

rawkey	Tato implicitní třída zahrnuje všechny vstupy z klávesnice. Vždy je nutno zadat kód klávesy.
rawmouse	Tato třída popisuje všechny operace s tlačítky myši, pro něž musíte zadat příslušný kód.

diskinserted	K události této třídy dojde při vložení diskety do mechaniky. Žádné další kódy již nejsou třeba.
diskinserted	K události této třídy dojde při vyjmutí diskety z mechaniky. Žádné další kódy již nejsou třeba.

Pro třídy rawkey a rawmouse jsou tedy nutné další kódy kláves. Ty naleznete v následujících tabulkách:

a - z, 0 -9, atd.	Běžné ASCII znaky
f1, f2, ..., f10, f11 *, f12 *	Funkční klávesy

Kurzorové klávesy:

up, cursor_up *,	Horní šipka
down, cursor_down *,	Dolní šipka
left, cursor_left *,	Levá šipka
right, cursor_right *	Pravá šipka

Speciální klávesy:

esc, escape *	Esc
backspace	Backspace
comma	Čárka (,)
del	Del
help	Help
tab	TAB
return	Return
space, spacebar *	Mezerník

Klávesy numerického bloku:

enter	Enter
insert *	Ins (0)
delete *	Del (.)
page_up *	PgUp (9)
page_down *	PgDn (3)
home *	Home (7)
end *	End (1)

Poznámka: Klávesy numerického bloku vyžadují současné použití modifikátoru numericpad.

Kódy kláves třídy rawmouse
Poznámka: Všechny tyto kódy jsou k dispozici až od OS 2.1.

mouse_leftpress	Stisk levého tlačítka myši
mouse_middlepress	Stisk prostředního tlačítka myši
mouse_rightpress	Stisk pravého tlačítka myši

A nyní se můžeme podívat na konkrétní příklady:

ralt t	Pravá klávesa Alt + "t"
lalt t	Levá klávesa Alt + "t"
alt t	Kterákoli klávesa Alt + "t"
-capslock alt t	Kterákoli klávesa Alt + "t", stav klávesy Caps Lock bude ignorován
ctrl alt help	Ctrl + Alt + Help
rcommand F10	Pravá Amiga klávesa + F10

Máte-li třítlačítkovou myš, můžete zkusit i toto:

rawmouse midbutton leftbutton
mouse_leftpress

Komodita zareaguje, když podržíte prostřední tlačítko myši a pak stisknete levé tlačítko myši.

Předplatné — **INSIDER ACCESS CARD**

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

Závazně si objednávám *INSIDER ACCESS CARD* za 300,- Kč. ANO NE

○ **Zaplatil jsem** 300 **Kč**

Podpis →

na účet Local Infinity Group Kreditní banky Plzeň, filiálka Praha č. 9400019/2000, var. symbol: rodné číslo. Platbu možno poukázat složenkou C na adresu společnosti.

Předplatné časopisu — **AMIGA INSIDER**

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

Závazně si objednávám následující čísla časopisu *AMIGA INSIDER*:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 18 Kč 1-12 17 Kč 1-12 + cover disc 21 Kč

○ **Zaplatil jsem** ☐ x 18 tj. ☐ **Kč**
○ **Zaplatil jsem** 12 x 17 tj. 204 **Kč**
○ **Zaplatil jsem** 12 x 21 tj. 242 **Kč**

Podpis →

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

ČESKÉ PROSTŘEDÍ ? A JAKÉ ?

Koupili jste si Amigu? Nemáte zrovna státní zkoušku z angličtiny? Je-li to A1200 nebo A4000, jistě jste tam našli zvláštní adresář se jménem Locale. Chybí vám tam český jazyk? Pak se asi budete zajímat o to, jak to zařídit, aby tam byl. Půjdete-li do obchodu a požádáte-li o národní prostředí, je mnoho možností. Vyloučíme-li možnost, že na vás bude prodavač nechápavě zírat, zbývají ještě možnosti další.

Nabídnou vám národní prostředí AmigaInfo, pbx či UTX.

Dříve, než přistoupíme k podrobnějšímu zkoumání, zeptáme se, co vlastně od národního prostředí chtít.

"Aby to na mně mluvilo česky," bude asi první odpověď. To však není všechno, co národní prostředí nabízí. Jistě budete taky chtít něco napsat. Tedy editor. Amiga je však chytrý stroj, a tak nepotřebujeme "specificky" český editor. Systém nám češtinu "protlačí" až do něj. A teď klávesnice. Zde opět zapracuje systém. Abychom psali na české klávesnici, musíme ji samozřejmě mít. K tomu slouží národní prostředí. Máme-li chytřejší editor, budeme chtít zřejmě také převádět malá písmena na velká a naopak. Operační systém opět nabízí k tomuto účelu speciální služby. A tak u naší Amigy neřeší problém češtiny náš editor, ale výhradně operační systém.

Teď jsme již text napsali a chceme jej uložit. Máme-li disk formátovaný v tzv. mezinárodním režimu, jistě budeme chtít, aby soubor se jménem "NČŠ" byl přístupný, i když napíšeme "náš". Nyní budeme chtít soubor vytisknout. K tomu má operační systém ovladače tiskáren. Máme-li ten pro naši tiskárnu, budeme tisknout bez problémů.

Soubor jsme si již přečetli, a chceme jej poslat do redakce časopisu. Ale tam zrovna nemají Amigu, ale PC. Čeština na počítači, to však není jen tak. Co počítač, to jiné kódování. A tak potřebujeme konvertor. To je takový program, co převede text do jiného kódování.

Nyní jsme již zvládli jednoduchý článek, a pustíme se do složitějšího. Ten bude na svém konci obsahovat rejstřík. Ten je však třeba setřídit podle české abecedy. Opět úloha pro naše národní prostředí. Tak, teď opusťme psaní textů. Nyní budeme chtít připravit obrázek s textem.

K tomu jsou potřebné znakové sady (anglicky "fonts"). Ty se dělí na bitmapové a vektorové. Ty první jsou nakreslené v určitých velikostech, ty druhé se pak vypočtou do libovolné velikosti. K tomu opět slouží operační systém. V případě Amigy máme u těch vektorových poněkud smůlu. Operační systém podpořil systém Intellifont. Dnes však v tomto formátu nemáme v Čechách možnost koupit kvalitní znakové sady od slavných písmařských firem. Ty se mezitím sjednotily na tzv. Type1, jak ho definovala firma Adobe pro systém PostScript. Budeme nároční? Pak možná budeme do našeho obrázku chtít napsat uvozovky dole. Půjde to? Možná.

A co dále by mělo národní prostředí "vědět"? Že se v Čechách platí korunami a haléři. Že týden začíná pondělím. Že se čísla píší s mezerami mezi tisíci a s desetinnou čárkou. Jak se píše datum a čas. Že čeština patří mezi tzv. flexní jazyky a že se slova skloňují. Že existují flexní jazyky by měli vědět především systémoví vývojáři (i angličtina má množné číslo se "s"), ale toto zatím žádné národní prostředí neumí.

Končíme s uvažováním. Nyní už máme národní prostředí v ruce a budeme instalovat. Jistě nás tedy bude zajímat, jak je instalátor provedený.

Tak a teď můžeme provést srovnání. Omlouvám se za případné starší informace, neboť jsem netestoval nejnovější verze):

AmigaInfo:

Autor:	Tomáš Lebr
Výroba:	AmigaInfo
Kódování:	Upravené KOI-8 ČS2
Systém:	2.1 a vyšší
Klávesnice:	jeden typ
Zavedení písma:	TurboTopaz (pouze písmo KOI8)
Rozpoznání X/x:	není, pouze převod velikostí
Tiskárny:	EpsonX, EpsonQ, Star, HPDeskJet, Robotron, IBM

Podpora výměny háček pomocí ` a '.	ROM a download nebo
Konverze:	7 kódování pomocí převodníku (jenž je velmi pomalý), 3 pomocí pomůcky CrossDOS
Národní třídění:	pouze pro několik verzí programu SuperBase
Znakové sady:	3 typy, 5 velikostí
Uvozovky dole:	nemá
Vektorové sady:	4 v nevalné technické kvalitě (zdá se, že od Monotype)
Překlad:	systémové programy, několik dalších freeware a shareware
Kvalita češtiny:	nevalná
Dokumentace:	Rozsáhlá hypertextová dokumentace, velkou část tvoří reklama, chybí podrobný popis klávesnice
Instalace:	jediná dávka, jež vše nasype na disk, jinak ručně

AmigaInfo dále nabízí další vektorové znakové sady Intellifont. Nejedná se však o originální znakové sady a jejich technická kvalita je nevalná, což je zvláště patrné v malých velikostech.

PBX

Název:	PBX-Národní Prostředí, PBX-Národne Prostredie
Autor:	Henrich Raduška, Dušan Hrnčiar
Výroba:	Amium Bratislava
Kódování:	pbx
Systém:	libovolný
Klávesnice:	česká a slovenská varianty pro německý přetisk a americký přetisk, programátorská klávesnice
Zavedení písma:	FastFonts, pouze topaz
Rozpoznání X/x:	funguje (díky chybě v Amiga systému na všechny znaky)
Tiskárny:	Star, Epson, Commodore, Seikosha, Tesla (jehlové) Podpora dvouprůchodového tisku, výměny ROM, download.
Konverze:	konvertor pro 4 kódování
Národní třídění:	není
Znakové sady:	bitmapové dodávané se systémem, velikosti jsou díky diakritice jiné
Uvozovky dole:	nemá
Vektorové sady:	nejsou
Překlad:	systém
Kvalita češtiny:	dobrá
Dokumentace:	na disketě, krátká, ale dobrá
Instalace:	floppy i hard disk, více dávek pro různé požadavky

PBX obsahuje též slovenské národní prostředí. Propracované jsou zejména tiskárnové ovladače na starší typy tiskáren.

UTX:

Název:	CZLocale (dříve CZ3.0)
Autor:	Bc. Stanislav Brabec
Výroba:	UTX
Kódování:	E2
Systém:	3.0 a vyšší
Klávesnice:	česká a slovenská, jeden typ, 3 varianty, rozložení u všech podobné (vhodné jsou přelepky), zdrojové kódy
Zavedení písma:	všechny typy speciálním programem AltFontPatch
Rozpoznání X/x:	funguje
Tiskárny: se	podmnožina dodávaných systémem Podporuje se výměna ROM a multilinguální tiskárny.
Konverze:	10 kódování pomocí programu Copy a pomůckou CrossDOS AmbeConvert s automatickým rozpoznáním kódování češtiny
Národní třídění:	integrované do systému, programy Sort a UC2Patch
Znakové sady:	všechny dodávané se systémem
Uvozovky dole:	jsou k dispozici
Vektorové sady:	jsou-li součástí instalace systému (A4000 - 3 sady), automaticky se lokalizují.
Překlad:	systém dávky Install a HDSetup
Kvalita češtiny:	dobrá
Dokumentace:	podrobná a velmi rozsáhlá, informace pro programátory
Instalace:	dávky instalace, lokalizace, tiskárny, floppy i hard disk, užívá Installeru, možnost nastavení prakticky nelze instalovat ručně. Instalátor umí vyrobit i instalační sadu disket, ze které lze instalovat systém včetně češtiny

Součástí CZLocale je autorův archiv se znakovými sadami a klávesnicí pro ISO Latin 2. Pro češtinu CZLocale jsou volně k dispozici přeložené programy v archivech Aminet. UTX připravuje AmigaType1 s kvalitními vektorovými znakovými sadami.

A co normy?

Jsou zde tři normy, jež by nás mohly zajímat.

První je definice kódování. Norma ISO navrhuje Latin-2 (nemá to nic společného s PC Latin-2 ani s Windows Latin 2). Tuto normu však nikdo nepoužil. Není to náhodou. Tato norma totiž vypouští spoustu důležitých znaků, a tak by taková lokalizace vypadala podivně.

Druhou normou je rozložení klávesnice. Zde však ISO nezasahuje a ČSN zaspala dobu, neboť definuje pouze klávesnici psacího stroje. A tak se nepsaným standardem stal počítač Macintosh, jenž lokalizaci nabízel jako první. Dnešní Windows mají rozložení kláves velice podobné, a tak by neměl být problém přecházet od počítače k počítači. S tím souvisí o otázka: Kdy se bude i Amiga prodávat s českou klávesnicí?

Třetí normou je norma národního třídění. Při jejím čtení se člověk nestačí divit, co si lze vymyslet. Pro nás je z ní důležité, zda se správně zařadí písmeno "ch", zda "š" je skutečně za "s", zatímco "ď" společně s "d" či zdali se správně porovnají taková slova, jako "dráha" a "drahá".

A propos: Jakpak že to vlastně čeština v počítači má vypadat? Co je to vlastně čeština? Odpověď na to se značně liší, stejně jako překlad některých výrazů. Uvedu příklad z programu pro nastavení ReqTools (oblíbený shareware): Anglicky zní výraz: "Font Requester" Překlad z národního prostředí AmigaInfo: "Requester pro fonty" Překlad z ReqTools22CZ.lha (z archivu Aminet) pro UTX CZLocale: "Okno volby znakové sady"

Příjemné posezení u Amigy v češtině.

Stanislav Brabec

EXTRÉMNÍ pařba

AMIGA INSIDER

EXTRÉMNÍ pařba

AMIGA INSIDER

waxworks

Vážený televízni priaťelia, nachdzame sa priamo pred domom, pred ktorím sa stala udalosť, ktorá hluboko otriasla celou verejnosťou. Mladistvý A.K. sa vracal v piatok večer z restauračného zariadenia piatej cenovej skupiny, keď sa mu do cesty priplietol sedemdesiať ročný dochodca J.N., vracajúci sa z večernej prechádzky po mestě. Starca by rozhodne nenapadlo, že A.K., skor chalán ak výrastok zkríží jeho plán pokľudného večera. No stalo sa. Keď starček míjal podozrivého, chlapcova ruka zvierajúci vreckový nožík ruskej výroby značky "komsomolec" sa vymrštila a nenávratno ukončila život starca. Páchaťel pri výsluchu uviedol, že sa vraj jednalo o nebezpečného Jacka Rozparovača, ktorého musiel zneškodniť, lebo prí bol kvoli nemu niekoľkokrát zadržený a takmer popravený príslušníkom bratislavskej policie v uliciach Londýna. Taktiež agresívno reagoval na okolnosť, že musí byt zatvorený počas vyšetrovania, lebo prí musí zabít Anubisa, ktorý sa pred ním zbabelo schovává kdesi v Egypte." Televizní moderátor se profesionálně usmál a pokračoval: "Psychiatri zkúmajůci psychický stav vyše menovaného sa shodli, že sa jedná o paralelnú schizofréniu, a obžalovaný je tým pádom nevinný. Pre televíziu Noha Eugen Gorda, Bratislava." Takováto zpráva by možná otřásla celou veřejností, ale rozhodně ne s námi, kteří s Jackem Rozparovačem prožili nejednu noc, zuřivě klepajíc na obě tlačítka myši, doufajíc, že už plejboj londýnských ulic konečně naposledy vydechne. A Anubis, mrška podšitá, jak ten nám dával zabrat, než jsme se k němu prokousali do šestého patra pyramidy.

Tak tedy postupně: Waxworks je produkt firmy Adventure soft, která na naše monitory přinesla takové skvosty jako Elvira: Mistress of the dark a Elvira II.: The jaws of cerberus, z těch novějších jmenujme nezapomenutelné příhody pubertálního kouzelníčka Šimona ve hře Simon the sorcerer a nyní připravovaného pokračování Simon the sorcerer II.: The Lion, Wizard and the Wardrobe. Waxworks je vlastně neoficiální Elvira III.: The bowels of Bill Gates (ne, sorry, to byl jen blbej vtípek...). Využívá nachlup stejného zpracování jako obě předcházející Elviry, tedy adventura, jak má být, viděná dungeonovským pohledem (tj. klasický pohyb po čtverečcích), okořeněná (dle mého názoru) nejlepším systémem bojů, kdy stojíte svému protivníkovi tváří v tvář (spíše zbraň v zbraň) a podle místa kliknutí útočíte a bráníte se. Na rozdíl od výše jmenovaných rodičů WAXe (ti bystřejší z Vás postřehli, že je to vtipně zkrácený název hry, těm méně pohotovějším to tímto oznamuji) bylo prostředí neutěšeného středověkého hradu (Elvira I.) a komerčně laděných filmových ateliérů (ElviraII.) nahrazeno hned čtyřmi různými prostředími tvořícími jeden kompaktní celek. Jedná se tedy o prostředí Egypta, kde bloudíte v šestipatrové pyramidě a za úkol máte vypořádat se s end-of-level-guardianem Anubisem, z oblasti věčného písku a tepla se přenesete do vlhkého prostředí starých dolů, abyste se záhy ocitli v Londíně na počátku století, kdy postrachem všech dívek i panen byl Jack the Rozparovač a posléze vše vyvrcholilo procházkou nočním hřbitovem. Po (úspěšném) zdolání všech těchto (4) částí přichází finální souboj se zvrhlou, perverzní a promiskuitní čarodějnicí, matkou všeho zla.

Cože? Jakého zla? No, ve většině her přeci bojujete proti nějakému zlu, tak proč by to tady mělo být jinak? Tak už se pokojně usaďte a poslouchejte dál, přichází totiž na řadu technické zpracování! Ehm, no tak tedy, jak bych to jenom, no totiž, ale no tak! Nebudeme chodit kolem vroucího kotle naplněného zapáchající močovinou v podobě nepříjemné skutečnosti, že hra zabýrá celých DESET disket plus případné diskety s pozicemi. Kladně hodnotím, že jedna pozice zabírá pouhých 40kB. Ovšem těch deset... Tato nemilá zpráva odradí hned ze začátku majitele strojů nevybavených pevným diskem (na HD zabírá Wax cca 6MB) pouze s jedním drivem, ale zadržte! Oněch deset disket plně omlouvá kvalita a délka hry. Navíc se nejedná o nějakou tvrdou diskotéku, kdy Vaše pravačka strhaná únavou od věčného měnění disket odmítá držet myš a zbaběle Vás přemlouvá, abyste zapomněli na rozehranou hru a neprodleně vyhledali maséra, který by Vám ulevil od cukavé bolesti pažního svalu.

Tímto se dostáváme k faktoru, dle kterého posuzuje kvalitu hry asi 67.131 % hráčů. Ano, jak jinak, je to grafika, mocná to čarodějka. Možná byste to nečekali, ale grafika je fantastická! Dokonale prokreslená, ručně malované obrázky spolu s výbornou tématickou hudbou, která se v průběhu hry mění vytvářejí vskutku ďábelskou atmosféru. Nepřeběhl by Vám mráz po zádech, kdybyste se večer šourali potemnělými ulicemi Londýna, a najednou by vzduchem rázně projel ostrý pískot strážníkovy píšťalky ? Otočíte se a vidíte, jak se strážník plynule otáčí a volá si pomoc v podobě svých kolegů!!! Ti ve Vás malasovsky poznávají bestiálního vraha dívek a od smrti na šibenici Vás nezachrání ani noc strávená s nadstrážmistrem. Smrt na Vás v této hře čeká na každém kroku a pouze časté ukládání pozice Vás zachrání od hraní ze samého začátku. Hra je prošpikována morbidními obrázky, zachycujícími smrt v celé své jednoduchosti a kráse, jako zadní svíčková špalíky špeku. Na svou dobu (rok vydání 1992) malý zázrak! Teď se mi zdá těch deset disket skoro málo na to, kolik zábavy v sobě tato hra skrývá.

A proto, patříte-li mezi čerstvé majitele počítače Amiga, nebo Vám tato pochoutka z nějakého důvodu unikla, neváhejte a vydejte se do nejbližšího obchodu s počítačovými hrami. Tento bonbónek Vám skutečně nesmí chybět! Budete se bavit dlouho, než zdoláte všechny nástrahy, které v sobě tato hra skrývá. Na některé jedince působí tato hra jako droga, jako DungeonMaster nebo jako si (ne, to sem radši nenapíšu, mohli by to číst i mladší čtenáři). Jenom pozor, ať nedopadnete jako nešťastník ze začátku recenze. S touto hrou to totiž není vůbec žádnýproblém...

-W, toho času Jack the Ripper -

Komentář:
Povinnost pro každého, kdo tuto hru promeškal. Pro ostatní hráče důvod k nostalgickému zavzpomínání na staré časy. Mimo to, hra je k dispozici i našim (ne)přátelům PCčkářům.

EXTRÉMNÍ pařba

power drive

Sestro, rychle na čtyřku... Ano, ten zlomený vaz počká... Tři kubíky AB negativní, ne, bohužel, s vaším manželem mluvit nemůžete, včera večer zemřel... Cože, včera večer jste s ním ještě mluvila???Ale ano, jistě, já jen tak žertoval. Váš muž zemřel dnes ráno..." "Pane doktore, máme tu problém" narušila lékařův monolog sexy vypadající mladá sestřička. "Podívejte..."

Na invalidním vozíku se krčil objekt, který šlo jen s trochou nadsázky nazvat lidskou troskou. Slunečním světlem oslepené nevidoucí oči chaoticky mrkaly za sestřinčin výstřih a na fonendoskop nedbale vykukující z kapsy lékařova pláště. Šlachovité končetiny dolní opředeny prstencem křečových žil se nepokojně chruly pod kostkovanou pokrývkou, marně se pokoušejíc vstát a instinktivně najít místnůstku, kde náš testovací subjekt tušil toalety. Ale autoritativní ruka zdravotní pracovnice nekompromisně tlačila zdeformované tělo zpět do opěradel vozíku.

Ovšem vlnu odporu a soucitu zároveň vyvolávala nebožákova pravá ruka. Tam, kde my

(původně jsem chtěl napsat "normální", ale poté, co jsem spatřil mou tvář, zlověstně se odrážející v monitoru, zvolil jsem raději jiný výraz), ostatní lidé máme obvykle dlaň, ústící v kvinteto prstů, tam se nacházel pouze krvavý chumel masa, zbytků kostí a vlásečnic. "Prosim vás, člověče, co jste vyváděl? Hůř snad vypadal jen ten, co strčil ruce do rotačky..." "To já né, pan dochtor, to to strašný ovládání... ten džojpat..." "Jaký ovládání, chlape, co to melete ?"

Přísný pohled chudáka doslova uzemnil. Celý se nepřirozeně rozklepal a hysterický řev v tu chvíli zaplnil celou chodbu. "Jů es goldi, co ste mi to udělali! Jak ste jen mohli! áárrrggghhh" Sestra nesoucí mísu poskočila leknutím a dovolila obsahu, aby opustil místo určení. "Je to jasný, nervové zhroucení, ošetřete ho a přeložíme ho na psychiatrii."

Doktor spokojený se svou bleskurychlou diagnózou opustil vyděšenou sestru a jal se pokračovat ve své každodenní práci.

Cože? Ne, neobracejte znechuceně na další stránku, neproklínejte mě za neadekvátní recenzi a ohodnocení "fantasticky zábavný, hratelný a impozantní" hry z prostředí auto-

mobilových závodů. Co bych Vám o této břečce kódu, grafiky a pazvuků měl napsat ?

Že jsem se mučivou sebetrýzní nutil hrát tuto hru téměř celý víkend, abych se v neděli večer psychicky zhroutil a málem ubil mladšího bratra paralelním kabelem? Ne, rozhodně není mým stylem přeměnit recenzi na slohový břed, ze kterého se čtenář o hře nedozví zhola nic, ale v tomto případě mi to zkrátka a dobře nedalo.

Rozepisovat se o tom, jak příšernou má hra grafiku, odporný zvuk (zvuk tůrování motoru je opravdu odpuzující, připomíná mi zvuk, který jsem slyšel při exkurzi do strašnického krematoria, někoho tam cpali do takový černý krabice a on dělal "grrrrr...", ale to opravdu jen tak mimochodem...), ale hlavně a především, jaké je utrpení tento softwarový výplod hrát?

Ještě malé upozornění: za tuto hru je zodpovědný poměrně neznámý tým Rage software, který svou zvrhlost jménem Power Drive drze publikuje pod křídly známé firmy U. S. Gold. Je to poměrně znepokojující skutečnost, že velké distribuční společnosti, které dříve (jó, to bývaly časy, kdy jsme na své harddisky lačně instalovali Indiho Jonese IV. a naše joysticky lámali na Street Fighterech II.) byly zárukou jakés takés kvality, nyní kupují nehratelné "drobky" a tak poškozují poslední zbytky svého dobrého jména. Pro Rage software bych tu měl malou radu: Vážení businessmani, radši to zkuste na PC trhu, kde vznikají měsíčně gigabajty břečkoidních projektů, tam se vaše produkce hravě ztratí. Na Amize se bohužel (pro Vás) něco takového rozhodně nestane.

Tak, abychom to nějak shrnuli, slovy našeho fyzikáře: Nedostatečný! Na závěr bych pro Vás měl malé varování: Ve vlastním zájmu se těmto závodům autíček z pseudo 3d pohledu s odporným zpracováním a strašnou hratelností vyhněte velikým obloukem s poloměrem kvality takových titulů jako jsou nezapomenutelné Super Cars II. Power drive je zkrátka a dobře nudná hra, která Vás ničím nezaujme, nepřekvapí a nepobaví. A proto:

RUCE PRYČ & ABY NÁS PÁN BŮH s.r.o. OD TAKOVÝCHTO PRODUKTŮ OCHRAŇOVAT RÁČIL!

-VV-

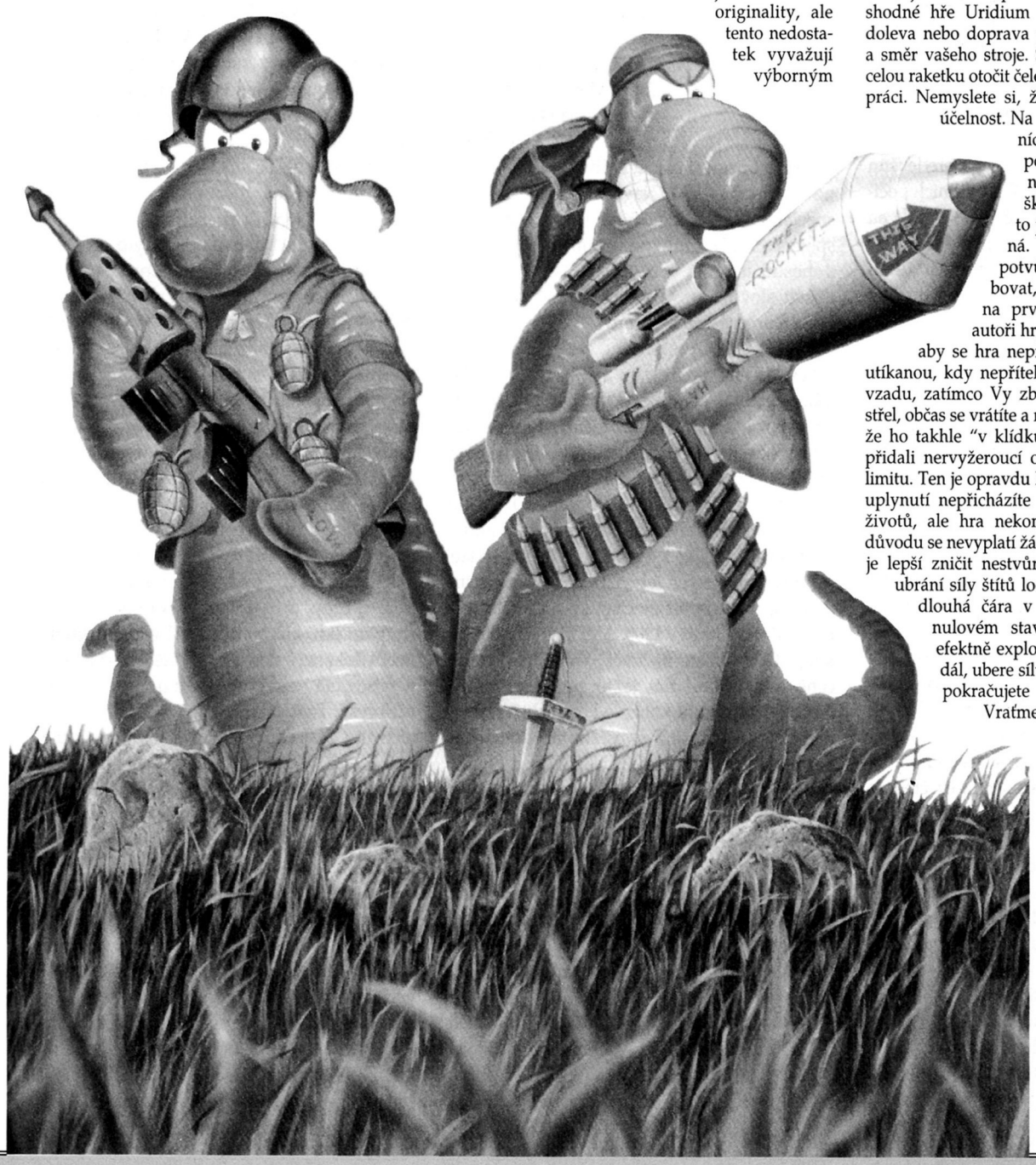
Komentář:
Naprostá ostuda firmy U. S. Gold a naprostá muka pro všechny potenciální hráče!!!

cardiaxx

EXTRÉMNÍ pařba

Tak tedy další střílečka z dílen Teamu 17. Tato firma patří rozhodně mezi naprostou elitu, tvořící herní software pro všechny Amigy. Je velmi málo případů, kdy se hra z jejich produkce nestane okamžitě hitem, který za sebou zanechává pouze rozvrácená manželství (to v těch horších případech), vysílené paže či zlámané joysticky (skončíte-li takto, můžete mluvit o velkém štěstí - věřte mi, vím, o čem je řeč). Vzpomeňme alespoň trilogii o vetřelcích "Alien Breed", bombastický a doposud nepřekonaný Project X nebo SuperFroga. Ale dost nostalgie. Je tu projekt, který sice není přímo teamovskou hrou, ale můžeme ho pro názornost označit za výsledek kooperace mezi firmami Team 17 Software Ltd. a softwarového týmu Eclipse design. Zní to divně? Možná, ale nic bizardního na tom není. Firma Eclipse design nabídla svůj výtvor firmě Team 17 a ta ho od E. D. odkoupila. A o co že vlastně v Cardiaxxu jde? No, o to doletět až na konec a zničit vše, co mi brání v cestě. Že se tak hloupě ptám, všichni přeci víme, že Team 17 nejsou nějakou mekkou originality, ale tento nedostatek vyvažují výborným technickým zpracováním a kvalitní zábavou. Nejinak je tomu i zde. I když technické zpracování nedosahuje takových kvalit jako již zmiňovaný Project X, stále je nač se dívat. Přihlédneme-li také k tomu, že hra zabírá pouhou jednu disketu, je zpracování ohromující. Ale co že sem pořád pletu ten Project X? No asi proto, že k němu má Cardiaxx ze všech her Teamu 17 nejblíže. Vydáváte se totiž pokořit vesmír v malé raketce viděné shora jako rozpláclá žába. Horizontální scrolling (posuv obrazovky - pozn. F. L. Věk) je řešen naprosto stejně jako v analogicky shodné hře Uridium I. a II. Pohybem joysticku doleva nebo doprava přidáváte / ubíráte rychlost a směr vašeho stroje. Stejně jako v Uridiu můžete celou raketku otočit čelem vzad a vrátit se k započaté práci. Nemyslete si, že je to jenom nějaká samoúčelnost. Na rozdíl od většiny horizontálních střílček tu totiž nemůžete pokračovat dál, než zneškodníte potvoru, která se s Vámi škádlí na obrazovce. Cha, tak to je pohoda, pomyslíte si možná. Otočím to, a odjedu si od potvůrky jak daleko budu potřebovat, pak se vrátím a rozstřílím ji na prvočástice. S něčím takovým autoři hry pochopitelně počítali, a tak, aby se hra neproměnila na nudnou hru na utíkanou, kdy nepřítel Vás v klidu vyčkává kdesi vzadu, zatímco Vy zbaběle utíkáte z dosahu jeho střel, občas se vrátíte a naslepo vystřelíte s vědomím, že ho takhle "v klídku a pomaloučku" dostanete, přidali nervyžeroucí omezení v podobě časového limitu. Ten je opravdu krutý a co je nejhorší, po jeho uplynutí nepřicházíte o jeden ze tří drahocených životů, ale hra nekompromisně končí. Z tohoto důvodu se nevyplatí žádná dlouhá zdržování, někdy je lepší zničit nestvůrku vlastním tělem za cenu ubrání síly štítů lodi, který zobrazuje cca 10cm dlouhá čára v dolní části obrazovky. Při nulovém stavu síly štítů Vaše raketka efektně exploduje, hra Vás vrátí o kousek dál, ubere sílu zbraní a Vy, o život chudší, pokračujete v anihilaci zlých spritů. Vraťme se ale ke zbrojnímu arzenálu. Z počátku jste vybaveni skromným jednoproudovým laserem. V průběhu hry jste ale obdarováváni lepší a lepší výzbrojí. Celou Vaši akci doprovází správně bojovně-destruktivně laděná techno hudba a vaše výkony komentuje pubertálně pisklavý počítačový hlas. Abychom si to nějak shrnuli. Vytáhněte si rukávy: Střílečka na úrovni, taková, jak má být. Tip pro nudný víkend!

-VV-



CD 32

Firma Commodore byla známa především výrobou domácích (C64) a osobních počítačů AMIGA. Když v roce 1993 uvedla na trh v té době jednu z prvních "hi-end" konzolí nové generace, byla jedna z prvních firem pouštící se na (v té době) tenký led domácí počítačové zábavy. Atari má svého 64-bitového Jaguara a tak pochopitelně Commodore nesmí zůstat o nic pozadu. Ovšem na rozdíl od již zmiňovaného Jaguára a dalších konkurenčních zařízení podobného zaměření má CD32 jednu nezanedbatelnou výhodu. Zatímco ostatní vsadili na rychlé procesory zajišťující chod i těch nejnáročnějších her, vývojáři od Commodora mysleli především na situaci, která jednou chtěnechtě musí nastat. Na moment kdy pubertální mladík znechuceně odstřelí posledního hybrido-mutanta na orbitální stanici Gama 3, familierně zanihiluje zbytky nepřátelských civilizací ohrožujících naši milovanou Zem a nevzrušeně předjede mistra světa na okruhu F1. Na tu chvíli, kdy pubescent zjistí, že už ho všechny ty hry nebaví, že mnohem lepší je jít na houseparty, tam se zkouřit s novými přáteli marihuanou a (s ohledem na mladší čtenáře vypuštěno). No zkrátka a dobře na chvíli, kdy herní konzole, stejně jako každá hračka ztatí svůj lesk a skončí spolu s potrhaným plyšovým medvídkem a rozbitou autodráhou v krabici na půdě. A přitom náš mladý jedinec má třeba mladšího sourozence, kterého velmi baví hodiny informatiky ve škole a chtěl by mít vlastní počítač doma. V takové situaci by se hodilo, kdyby šla změnit herní konzole ležící v prachu zapomění na půdě v plnohodnotný počítač se vším, co k němu patří. Na toto vše rodiče CD32 mysleli a tak si ponechali pro tento a podobné případy "zadní vrátka" v podobě expanzního slotu na pravé zadní straně počítače. Tam mohl být zapojen jak dekodér FMV filmů, tak další rozšiřující periferie umožňující již zmiňovanou přeměnu CD32 na "seriózní" počítač. Této skutečnosti bylo také podřízeno harwarové vybavení konzole. Uvnitř CD32 nalezneme procesor firmy Motorola MC68020 taktovaný na 14Mhz. O grafiku se stará 24bitový AA chipset a operační pamět 2MB. Vše téměř shodné s Amigou 1200. Navíc nalezneme pouze speciální obvod mající na starosti výpočty spojené s 3D grafikou (mimochodem tato doposud nepříliš využitá součástka by měla dostat slovo v nově připravované verzi hry Gloom určené specielně pro CD32, no necháme se překvapit). Oproti tomu, že se jedná o výrobek určený především HRÁČŮM v době ještě nedávno minulé, kdy byl na Amigy špatný rok a jediný sortiment, který se dal sehnat (kromě výprodeje Amig 500/500+) byla právě Amiga CD32, se doplněná Paravisionem SX1 (nebo některou z jeho mutací) vesele prodávala nešťastným zákazníkům, kteří nutně potřebovali nějakou lepší Amigu (například majitelé kabelových televizí), spolu s pevným diskem, disketovou mechanikou a klávesnicí jako náhrada Amigy 1200. Ale dnes si málokdo koupí CD32 místo počítače. Vzhledem k jeho ceně (cca 6.000,- Kč) je to pořád zajímavá možnost pro herní-konzole-koupěchtivé mezi námi. V porovnání s ostatními domácími herními systémy firem NINTENDo a SEGA, konkrétně pak modely Super Nintendo Entertainment System (SNES) a Mega Drive I. II. (Genesis) mimochodem oba dva šestnáctibitové, obrovskou výhodu v podobě zabudované CD-ROM mechaniky. Zatímco obchod s cartridgemi není pro firmy tvořící software příliš výhodný a kapacita cartridgí není také největší, CD-ROM má jako nosič dat budoucnosti obrovskou výhodu. Žádné problémy s místem, možnost přehrávání hudebních tracků přímo ze zabudovaného reproduktoru CD32, true color grafika a mnohé další schopnosti předurčovali, že by se mohlo jednat o úspěšný výrobek. Stalo se tak? Odpověď na tuto otázku není právě jednoduchá. Nebudu se zde dále zabývat harwarovými schopnostmi, ale věcí pro tento formát mnohem důležitější. HRAMI. Malý problém, se kterým se potýká mnoho konkurenčních firem. S ohledem na již zmiňovaný problém s cartridgemi je téměř výhradní distributor her pro tyto systémy právě SEGA a NINTENDO. Výroba konzolí je jejich práce. OK. Ale aby se jejich konzole co nejlépe prodávali, je nutné, aby bylo NĚCO, proč si lidé koupí právě jejich konzoli. Tím něčím je pro každý systém maskot, vlajková hra, která bude jejich výrobku dělat reklamu. Když slyším SEGA, téměř automaticky si s tímto pojmem asociuji modravého ostnáče SONICa a k NINTENDU téměř neodmyslitelně patří opravář v prošoupaných montérkách MARIO. A ptáte se co že je to za zázraky? Omyl dámy a pánové. Obě tyto hry jsou naprosto průměrně technicky zpracované 2D akce, jakých jsou na ostatních formátech desítky a stovky. Narážíme na jádro problému CD32. Na trhu s konzolemi je si tuace poněkud odlišná od trhu s počítači. Kupujeme-li si počítač většinou si ho kupujeme s určitým záměrem. Pokud se chceme zabývat grafikou pravděpodobně nás budou zajímat schopnosti grafické (paleta barev, rozlišení...) a naopak jsme-li zainteresováni v počítačové hudbě přeneseme přes srdce neschopnost zpracování truecolorových obrázků a asi budeme upřednostňovat vestavěný MIDI interface. Konzole jsou určeny pro určitou skupinu lidí. Pro skupinu lidí, kterou nezajímá okázalá grafika nebo dokonalý stereo zvuk, ale jedině a pouze nefalšovaná zábava, kterou od konzole očekávají. Tento fakt je patrný např. z reklamních akcí. Na propagačních letácích se většinou nedočteme, podrobné informace o technických parametrech, ale z několika obrázků se na nás šklebí maskot firmy a zve nás do svého světa dobrodružství. Oproti tomu, reklamní kampaň na CD32 se omezila na výkřiky typu: Fantastická grafika 16.8 miliónů barev! Dokonalý stereo zvuk! 2MB paměti pro chod těch nejnáročnějších her! A to vše skoro zbytečně. Místo všeho toho pustého a zbytečného žvanění stačilo vytvořit jednu kvalitní hru reprezentující všechny výše jmenované faktory. Hru, kvůli které by si potenciální majitelé své CD32 koupili. Podíváme-li se však na nabídku her pro tento formát, 90% všeho software jsou

... a proč ne ?!

původní hry vytvořené pro Amigy. Tím nechci říci, že se jedná o hry špatné. Vždyť takové tituly jako SuperFrog, Project X a řada dalších Amigu vynesli na pomyslný olymp královny akčních her a zajistili ji nehynoucí slávu. Bylo by nerozumné tyto tituly nechat bez povšimnutí. Toto si jako jedna z prvních firem uvědomil Team 17 a vydal několik kompilací jejich úspěšných her. Za cenu jedné hry jste získali dvě gamesky na jednom CD. Jmenujme alespoň Project X, SuperFrog, Quak! a první díl ságy o slizských vetřelcích Alien Breed. Takovým způsobem reagovalo na vypuštění CD32 většina producentů her pro Amigu. Většinou se pouze hra překopírovala z disket na CD a vesele vypustila mezi natěšené majitele CD32. V některých případech byla hra upravena tak, že hudba byla přehrávána jako hudební track přímo z CD a na začátek hry se přidalo pěkné animované intro a hra byla prokládána animacemi. Každopádně, nejednalo se o hry, kde by byly ukázány SKUTEČNÉ SCHOPNOSTI CD32. Těch bylo vytvořeno velmi málo. Vesměs se jedná o hry převedené z jiných platforem (převážně PC) využívající kapacitu CD. A právě o těch hrách, které stojí minimálně za zvážení zda-li se vyplatí vytasit portmonku a vysázet za ně nemalý finanční obnos si nyní povíme něco více...

Microcosm / Psygnosis

Pravděpodobně se jedná o jednu z nejkontroverznějších her pro CD32 vůbec. Jelikož se jedná o hru, která jako jedna z prvních využívala kapacitu "blyštivé placky" a poukázala na možnosti CD32 mnoho lidí ji považuje za bezkonkurenčně nejlepší hru pro tento systém. Posouzení zdali tomu tak je nebo není zůstalo na mě a tak vězte, že se jedná o TECHNICKY nejlepší a hratelně jednu z NEJHORŠÍCH her pro tento systém. A o co že vlastně jde? Jak se dozvíte z výborně zpracovaného zahraného intra na začátku hry, jste jako kladný hrdina zmenšen do rozměrů titěrné mušky a posléze vsazen do miniaturní po zuby ozbrojené ponorky s jasným úkolem: skupina enormně zvrhlých, perverzí a promiskuitou stižených zloduchů unesla hodného, slušného a zdvořilého prezidenta jedné velice důležité společnosti. Do jeho těla nasadili velice zhoubný vir, který by měl způsobit v prezidentově těle pěknou paseku. No a právě vy jste byl vybrán na jeho záchranu. Není to pocta? Já vím, není. Nápad vyčpělý jako láhev po dvacetileté slivovici. Ale originalita není hlavím faktorem pro hodnocení her. Tím hlavním aspektem není nic jiného než to JAK SE HRA HRAJE A JAK SE U NÍ BAVÍME. A to je zde kámen úrazu. Veškeré vaše počínání sledujete z pohledu, kdy vaši ponorku vidíte zezadu podobně jako v tunelových sekvencích báječně nehratelné hry STARTDUST. Pro boj se záludnými viry jste vybaveni několika roztomilými zbraněmi. Budete prolétávat mnoha orgánovými soustavami. Navštívíte zažívací trakt, dýchací soustavu apod. Všude budete narážet na všudypřítomné nepřátelsky naladěné viry nemající na starosti nic jiného než proměnit vaši ponorku na prvočástice. Nepřátelé na vás nalétávají převážně zezadu, a tak nezabráníte situaci, kdy manévrujete vaší ponorkou a netušíce dalšího nebezpečí se uvelebíte uprostřed obrazovky, když tu ouha! Nepřátelský objekt se ocitl přímo na vašem místě, což má za následek rapidní pokles vaší energie. Navíc prostředí je velice monotóní, stále prolétáváte téměř totožnými cévami a musíte pouze bedlivě sledovat mapu, abyste stihli včas zatočit a neskončili ve slepé chodbě. Hmmm. Navíc má tato hra jednu velice nežádoucí vlastnost. Po chvíli hraní vás začne velice nepříjemně ŠTVÁT. Máte chuť rozkousat joypad, rozkopat CD32 a vydat se s silonovou síťkou na lov motýlů... Takže abychom to nějak uzavřeli: Chcete-li mít doma docela slušné video a chlubit se kamarádům, co všechno vaše CD32 dokáže, ideální koupě. Ale chceteli mít za své peníze zábavu na dobu delší než tři hodiny, ruce pryč!

Labyrinth of time / EOA (Electronic arts)

Tak toto je už z trochu jiného soudku. Dle mého názoru se jedná o jednu z nejlepších her, které můžete na CD32 koupit. Mimoto, hra funguje i na starším modelu Amiga CDTV, takže si na své přijde i hrstka majitelů tohoto stroje. Ale k věci. Když jste se jednou vracel utrmácen prací domů, zastavil vás v metru podivně oblečený člověk chvíli vám vykládal cosi o bájném Minotaurově bludišti. Uspávající drrncání metra vás uspalo a jako z dálky jste slyšel povídání toho blázna... Když jste se probudil, místo ve vagónu metra jste se ocitl v komplexu nedefinovatelných tvarů a zákonitostí... V tuto chvíli přebíráte vedení. Celou hru vidíte "z vlastních očí" a pohybujete se po klasických čtverečcích jako v dungeonu. Výhled zabírá skoro celou obrazovku a pouze v dolní části se nachází ovládací panel s přehršlí ikon. Ovládání vám možná zpočátku bude činit menší problémy, ale časem si zvyknete a ani vám nepřijde, že by se celá hra dala ovládat nějak jinak. Jinak celá hra je klasická adventure, jak má být. Budete sbírat a následně používat předměty, bloudit rozsáhlými bludišti a řešit řadu zapeklitých problémů. Ale to, co tuto hru dělá tak famózní je její atmosféra. Vlastně ATMOSFÉRA. Ta je naprosto nepřekonatelná. Celou hru provází dokonalá iluze naprosté osamocenosti a izolace od ostatního okolí. Všechny lokace jsou naprosto dokonale rozkresleny do těch nejpodrobnějších detailů. Ale to není vše. Dalším plusem této hry je hudba. Ta je také naprosto perfektní a výborně dokresluje atmosféru hry. Navíc se podle situace a lokací mění. Celkově hra obsahuje přes 60(!) MB hudebních modulů. Tolik chvály. A co nějaké zápory. Ale ovšem že ano. I ty by se tu našli. Především je to poněkud delší doba mezi nahráváním jednotlivých obrazovek, což je vzhledem k jejich kvalitě a délce pochopitelné a dá se to tolerovat. Navíc si hra "pamatuje" posledních pět obrázků, a tak se nemusíte bát, v rozsáhlých bludištních komplexech kde se opakují stejné obrazovky žádně "nekonečné krouhání" nekoná. Hra navíc obsahuje možnost ukládání pozice na EPROM pamět CD32. Nakonec jedno malé upozornění: Povaluje-li se vám náhodou na stole CD32 a o této hře jste doposud nic neslyšeli, nemusíte mít strach rychle si jí opatřit. Stojí za to.

Litil Divil / Gremlin graphics

To by tak bylo, aby na CD32 nebyla pořádná úrovňová logicko-akční pařba. Nepříliš pochvalná recenze na Microcosm, adventure Labyrint času ale co tahhle něco na čem bych mohl zničit můj zbrusu nový joypad, posktesne si nejeden majitel CD32. Ale od začátku. Všichni asi víme co je to peklo. Někdo si pod tímto pojmem představuje bezutěšné místo věčného zatracení, a někdo místo kde je pěkně teploučko, hraje se rock a hříšníky v kotlích obsluhují polonahé čertice... To ovšem pro naši hru není vůbec důležité. Důležité je, že v pekle žije hlavní hrdina hry Litil Divil, malý čert Mutt. Mezi jeho koníčky patří hlavně spánek a nezřízená konzumace chipsů a alkoholických nápojů. Sžití s hlavním hrdinou mi nedělalo nejmenší problémy, a tak můžeme pokračovat. Vždy

jednou za 600 let se sejde zastupitelstvo sil pekelných (obdoba našeho parlamentu) a rokují o kvalitě litio-zinkových kotlů, o bezbolestném kupírování rohů a nejdůležitějším bodem programu je výběr jednoho nešťastníka, který se má vydat na pouť za mystickou pizzou hojnosti. Nutno poznamenat, že z této pouti se ještě jaktěživ nikdo živý nevrátil. A co se nestalo! Na tuto nebezpečnou cestu byl vybrán právě Mutt (ano, je to sice smutné, ale uvědomte si, že kdyby byl vybrán někdo jiný, nemohli bychom hrát tuto perfektní hru...). Sbalil si své nejdůležitější věci (sluneční brýle, břitvu a krém na holení, no znáte to...) a neprodleně vyrazil na cestu. A v tento osudový moment se situace chopíte vy, šťastní majitelé CD32... Celá hra je rozdělena na dvě hlavní části. Tou první je bloudění v nebezpečných chodbách labyrintu, kdy postavu Mutta sledujete zezadu a celé okolí se plynule pohybuje. Musíte se šikovně vyhýbat nástrahám labyrintu (elektřina, bodáky, propadliště...) a hledat dveře. K nim když dorazíte, Mutt si je mohutným kopem otevře a vy se ocitáte v druhé části hry. Tyto levely bývají velice rozmanité a velice nápaditě zpracované. Jen tak mimochodem, je jich ve hře přes čtyřicet... K postupu dál budete potřebovat některé užitečné pomůcky, které si pochopitelně můžete zakoupit za příslušný obnos v místním obchůdku. Peníze můžete vydělat sbíráním zlatého harampádí, kterého jsou plné chodby, jen se shýbnout... Teď k technickému zpracování. To je neskutečné. Postavička Mutta je naprosto plynule a bezchybně animovaná. Bohatá škála zvukových efektů (věčné Muttovo hudrování při nezdařilé akci apod.) spolu s propracovanou grafikou tvoří jedinečnou podívanou i pro náhodného hráče. Po stránce zábavné se také jedná o velice nadprůměrný "kousek". Hra má správně ďábelskou obtížnost, zvláště pak ve vyšších patrech labyrintu vás přidrží u monitoru pěknou chvilku. Závěrem snad poznamenat, že se jedná o bezkonkurenčně nejlepší akčně-logickou hru pro tento formát.

Vy ho ještě namáte? Tak hybajte shánět! Tři krátké recenzičky máme za sebou a mě nezbývá, než se rozloučit s majiteli CD32 a popřát jim mnoho podobných her jako výše jmenované. Začíná se nám blýskat na lepší časy. Např. firma Virgin a Cryo chystají na CD32 své poslední hity LOST EDEN a MEGA RACE. Nezbývá než čekat a doufat...

-VV-

seznam CD pro CD 32

Titul	Hodnocení
AB II + Tower Assault	—
Alfred Chicken	78%
Alien Breed SE	77%
Akira	—
Arabian Nights	74%
Arcade Pool	88%
All Terrain Racing (ATR)	—
Banshee	88%
BattleChess	76%
Battle Toads	22%
Beavers	75%
Beneath a Steel Sky	—
Brian the Lion	65%
Brutal Sports Football	55%
Bubba n' Stix	89%
Bubble 'n' Squeak	74%
Bump'n'Burn	89%
Cannon Fodder	90%
Castles II	39%
Chambers of Shaolin	6%
Chaos Engine	72%
Chuck Rock	57%
Chuck Rock II	86%
Clockwiser	81%
Dangerous Streets	22%
Dark Seed	90%
Death Mask	—
Deep Core	42%
Defender of the Crown 2	—
Dennis	37%
D-Generation	90%
Diggers	56%
Disposable Hero	85%
Dizzy Worlds(big 6)	—
Codemasters	
Donk	58%
F17	73%
Fields of Glory	—
Fire Force	34%
Fire & Ice	87%
Flink	—
Fly Harder	52%
Frontier	95%
Fury of the Furries	75%
Global Effect	55%
Guardian	92%
Gunship 2000	92%
Heimdall 2	90%
Humans I + II	—
IK +	44%
Impossible Mission	40%
James Pond 2	80%
James Pond 3	78%
JetStrike	94%
John Barnes Football	32%
Jungle Strike	—
Kid Chaos	68%
King Pin	—
Labyrinth of Time	70%
Lambourghini American	—
Last Ninja III	68%
Legacy of Sorasil	84%
Lemmings CD32	79%
Liberation	92%
Marvin's Marvellous Adv	—
Mean Arenas	61%
Microcosm	60%
Morph	84%
Myth	71%

seznam CD pro AMIGU

Naughty Ones	65%
Nick Faldo's Golf	90%
Nigel Mansell	74%
Oscar	59%
Out To Lunch	78%
Overkill	67%
PGA European Tour Golf	—
Pinball Fantasies	87%
Pinky	84%
Pirates! Gold	79%
Premiere	65%
Prey	—
Project X	89%
Psycho Killer	—
Qwak	84%
Rise of the Robots	90%
RoadKill	—
Ryder Cup Golf	68%
Sabre Team	78%
Second Samurai	85%
Seek and Destroy	62%
ensible Socce	91%
Sensible Soccer Int.	92%
Seven Gates of Jambala	8%
Silly Putty	70%
Simon the Sorcerer	90%
Skeleton Krew	—
SleepWalker	80%
Soccer Kid	88%
Striker	43%
Sub War 2050	—
Summer Olympix	37%
Super Frog	85%
Super Methane Bros	83%
Super Stardust	90%
Surf Ninja's	—
Theme Park	—
Top Gear II	75%
Total Carnage	45%
Town with no name	—
UFO Enemy Unknown	80%
Ultimate Body Blows	93%
Universe	88%
VideoCreator	—
Vital Light	81%
Wembley Int Soccer	76%
Whales Voyage	80%
Wild Cup Soccer	65%
Wing Commander	86%
Zool	60%
Zool 2	70%

17BIT Collection
17BIT Continuation
17BIT Phase 4
3D Arena
Adult Sensations
Amiga Tools
Aminet 1
Aminet 3
Aminet 4
Aminet 5
Aminet 6
Aminet 7
Aminet 8
Aminet Set 1
AMOC 2&3
AMOC CD 1
AMOS PD
Animations Double CD
Animazing
Animazing 2
Arcade Games
Assasin Games
BCI Net
CAM Collection
CD Exchange vol. 1
CDPD I
CDPD II
CDPD III
CDPD IV
Clipart CD
Danish Girls Exclusive
Demo CD 1
DEMO CD 2
Demo Collection
Demo Collection 2
Demomania
Desktop Video
East Asian
Essential Utilities
Euroscene
Express PD galore
Fonts CD
Fractal Frency
Fresh Fish 1
Fresh Fish 2
Fresh Fish 3
Fresh Fish 4
Fresh Fish 5
Fresh Fish 6
Fresh Fish 7
Fresh Fish 8
Freshfonts
FrozenFish
FrozenFish-PC
Games & Goodies
GFX Sensations
GIF Gallery
GIFs Galore
GIGA Graphics CDs 1-4
Giga PD
Gigantic Games
Goldfish 1
Goldfish 2
Graphics 1
Home Beer Brewing
Hottest 4
Hottest 5
Illusions 3D
Imagine 3 Enhancer
Imagine CD
Internet Info
Light Rom 2
LIGHT-ROM
Lock'n'load
Lock'n'Load 2
LSD tools
LSD Tools 2
Lucky Dip
Magna Media
Mediashare 11
Mediashare 8
Meeting Pearls
Meeting Pearls 2
Multimedia CD Coverdisc
Multimedia Toolkit 2
Multimedia Toolkit CD
Music mod & Sound Effect
N.T.W.I.C.Games
Network CD
Nexus Pro
Olsens Opal
Pandora's CD
POV-Ray
Power Games
Power On
Prof. Fonts & Clipart
Project Gutenberg
Raytracing 1
Raytracing 2
RHS Erotic Collection
SAAR & AMOC
SAAR & AMOC 2
Sentimental Wings
Sexual Fantasies
Sheer Delight
Sound Site CDROM
Sounds Terrific
Source Code
Space & Astronomy
Spectrum Emulator CD
Spectrum Sensations
Startrek Multimedia CD
Texture Gallery
The Beauty Of Chaos
The C User's Group
The Light Works
The Prof. GIFs CD
The Prof. IFF & PCX CD
The Prof. IFF & PCX CD II
The Sound Library
Top 100 Games
Town of Tunes
Travel Adventure
Ultimedia 1&2
Utilities 1-1500
Visions
Welcome to Africa
World Of Clipart
World Of Pinups
X Philes

dreamweb

Článek je záměrně ponechán v původním znění s titulky. Hanka Honusůch tu nebyla - a já s tímhle odmítám mít cokoliv společného (pozn. Tomík).

Amaj recht paní. To za našich mladejch let nebejvalo. Teď jsou to samýumělý neřádi, myčky na nádobí a tyhlety, nó, jo ty jejich virtuální reality.Kdo to jakživ viděl? Že se ty mladý nebojej', že je za tu rouhavost pán bůhpotrestá." Obézní důchodkyně se snažila bezzubými ústy zpracovat silně pro- rostlý vepřový řízek, ovšem bez hmatatelnějšího úspěchu. Pochutina z maso-kombinátů Kostelec úporně vzdorovala strařenčině vysloužilému chrupu. Tak sealespoň v přestávkách mohutně nadechovala a vyrážela ze sebe filipiky protizvlčilé mládeži. Autobus plný kulturychtivých stařečků nezadržitelně ujížděl závratnou šedesátikilometrovou rychlostí směrem k hlavnímu městu. Někteříse opravdu těšili na představení Národního divadla o nebojácném zbojníkuKozinovi bojujícím za práva utlačovaných Chodů, kdežto někteří z vilnýchstařiků se více než na vyjímečný kulturní zážitek těšili na zvrhlé orgie kteréjim může poskytnout bahno velkoměsta. Navzdor téměř třicetistupňovým vedrůmještě znásobeným nefungující klimatizací zánovního autobusu Ikarus, většinachovanců Domova důchodců v Horních Počernicích pokojně pochrupovala na potr-haných sedačkách s uraženými opěradly. Poklidný průběh cesty narušil až železniční přejezd v Kostelci nad Černými lesy. Doposud tiše podřimujícímudědečkovi se najednou prudce zalomila hlava za sedadlo a nešťastník se málemzadusil vlastními hleny. Když bylo hrozící nebezpečí zažehnáno, zachráněnýse sípavým hlasem přidal k plnotučné soukmenovkyni a hlasitě zabědoval:"Celej svět se žene do záhuby. Dneska je lepší se radši ani nenarodit. Ale kdo má takový štestí? Jeden z tisíce. Co jeden z tisíce, jeden z miliónu."*Taky už vám začíná vadit, že na příznivce a obdivovatele počítačových herspolečnost (tedy zejména představitelé starší generace) hledí jako na závisléchudáky s krví podlitýma očima a týden neměněnými promočenými slipy, kteříve chvílích volna nemají jinou zábavu, než hraní těch nejzvrhlejších výplodů,jaké jen může softwarový trh nabídnout? Mě docela ano. Majoritní podíl natéto skutečnosti mají zejména sdělovací prostředky, které hráče počítačovýchher prezentují v jedné řadě s narkomany, gamblery a alkoholiky. Jako nemohou-cí trosky nepřetržitě zírající do monitoru na kterém se vzájemně anihilujínepřátelská monstra. Pár krátkých zpráv, že mladiství trestanec se kromětýrání a šikanování spolužáků věnoval také hraní počítačových her, proložených"odborně" natočenými dokumentárními pořady o nejzatvrzelejších hráčích jsouty nejlepší "vizitky", jaké si jen my gamesnící můžeme přát. A nebo ne?*Zanechme licitování a věnujme se raději dnešní recenzi. Firma Empire softwarena herním trhu nemá až tak ustálené místo a její produkt s názvem"DreamWeb" je první VELIKÁ věc, kterou jsem měl tu čest od nich vidět.Opravdu se jedná o VELIKOU věc. V poslední době jsme za každou novou kvalitníhru jejím autorům neskonale vděční. A o adventurách to platí dvojnásob.*Propoceným letním éterem jedoucího autobusu se náhle začal rozlévat nasládlýzápach hnijícího masa. Důchodkyně oděná do slavnostních květovaných šatůněkolikrát významně popotáhla nosem a pak nervózně šťouchla loktem do svéhovedle sedícího druha. "Táto, cejtíš to taky? To je smrad, jak u Mařeny najatkách... ...no posloucháš mně vůbec? Táto? Táto??? Táto?!!!"*He, he. Tak jsme se zasmáli (tedy ti morbidnější z nás) a můžeme pokračovatv nelehkém úkolu zrecenzování hry DreamWeb. Přes skutečnost, že datumvydání hry není nejnovější, nacházíte exklusivní recenzi v nejlepším časopisekterý si vůbec my amigisté můžeme přát (konec reklamy). Domnívám se totiž,že v žádném z Amiga časopisů nebyla této hře věnována adekvátní pozornost.Proč? To nevím. Snad proto, že grafika této hry není nijak vyjímečná, že senejedná o "průlom" v oblasti Amiga her? Nevím a není to nikterak podstatné.Důležité je, že DreamWeb je bezpochyby kvalitní adventure s nervydrásajícímpříběhem, precizním provedením a především neutuchající a bezmeznou hratel-ností. Ba co víc! Svatosvatě prohlašuji, že DreamWeb je nejlepší adventure,kterou jsem měl tu čest hrát od dob nesmrtelného Indiana Jonese IV. (bohuželjsem ještě neviděl Flight of the Amazons Queen a Big Red Adventure)!Jak jsem se již zmínil, není to truecolorová grafika, ale atmosféra. Toťaspekt, který vyzdvihuje DreamWeb nad hromadu ostatních produktů. Ale o cotedy jde?Jde o to, že vy jako Ryan jste byl vybrán velikou radou Říše snů jako jedinýmožný zachránce zmíněné instituce. Neznámé síly útočí na Říši snů a pouzevy a nikdo jiný není schopen odvrátit hrozící nebezpečí! A to způsobem poněkudradikálním: Odstranit všechny nepřátele ohrožující DreamWeb. K tomuto úkolujste vybaven nebezpečně vypadajícím revolverem. Nabízí se hypotéza, že setady vlastně nejedná o adventure, ale o apokalyptickou akční řežbu, při kterépadají chroptějící nepřátelé na zem jako vyhnilé hrušky, ale (zaplať pánbůh)o mozektrápící pařbu s typickými rysy her typu adventure. Samotný "akt"zabíjení je jen jakýmsi "vyvrcholením" pečlivé a bezchybné přípravy k ní.Rozhodně tedy hru nedegraduje na ubožácké přestřelky. Než totiž budete mocivykonat nutné zlo, dostanete od generálního předsedy DreamWebu pečlivé informace o objektu, který se má stát vaší příští obětí. Pak se jen ocitnetena nějaké lokaci a v jako každé správné adventure sbíráte kupu věcí, přičemžkaždá z nich má svůj nenahraditelný význam a přehlédnutí byť sebemenšíchybičky může znamenat Ryanovu jistou smrt. Prokousáváte se hromadou rozhovorů všemožnými postavami, které žijí svůj vlastní život. Prostě a jednodušeREALITA, ve které nemáte pocit (jak tomu většinou u adventure her bývá), žeošklivý zelený marťan stojí na ulici jen proto, aby vám mohl dát důležitouindicii, nezbytnou pro další postup ve hře a pak v klidu zmizet.Takový pocit reality jsem zatím zažil pouze u hry Waxworks, přičemž příběhje správně záhadný, plný zvratů a po celou hru se neustále vyvíjí.Tolik k příběhu a atmosféře. Dalším milníkem podpírajícím kvalitu DreamWebuje jeho zpracování. *Cesta musela být násilně přerušena návštěvou Strašnického krematoria a mírnézdržení způsobeno vyjednáním nezbytných formalit, se nyní snažil řidič autobusuvykompenzovat tím, že se rozhodl projet ke stálé scéně národního divadlapěší zónou. Řev turistů ze spřátelené republiky Deutschland se mísil s euforickým křikem stařečků, kteří podobné povyražení nezažili od posledníepidemie salmonelózy v roce 1949. *Technická data o hře DreamWeb jsou následující: K dispozici jsou verze promajitele jak starších A500, tak pro vlastníky A1200. Příjemnou vlastnostíje možnost instalace na harddisk, přičemž obě verze jsou prakticky totožné.Jednoznačné plus celé hry je hudba. Naprosto fantastické hudební motivyskvěle podbarvují ponurý děj odehrávající se na monitoru a dokonale dotvářejímystickou kulisu hry. Temné nápěvy mísící se s mohutnými chorály jsou to"pravé ořechové" pro zmlsaná ouška nejednoho amigisty. Grafika. Ach, grafikamocná to čarodějka. Grafika je spíše schématická než detailní. Navíc celédění hry sledujete z vrchu, a tak postavičkám vidíte pouze hlavy a ramena.Jelikož je vždy celá lokace na obrazovce najednou, máte k dispozici lupu,bez které by byla veškerá snaha o prozkoumávání miniaturních předmětů takřkanemožná. Navíc jsou různé věci důmyslně poschovávané na nejméně očekávanýchmístech: v mikrovlné troubě bychom vzhledem k ražení hry očekávali spíšespečené vnitřnosti, než veledůležitý teleportační klíč. Ale zanechme zbytečného licitování nad několika drobnými muškami DreamWebu. Buďte sijisti, že se jedná o jednu z nejlepších adventur, které si máte možnost naAmize zahrát. A to stačí, ne?

-VV

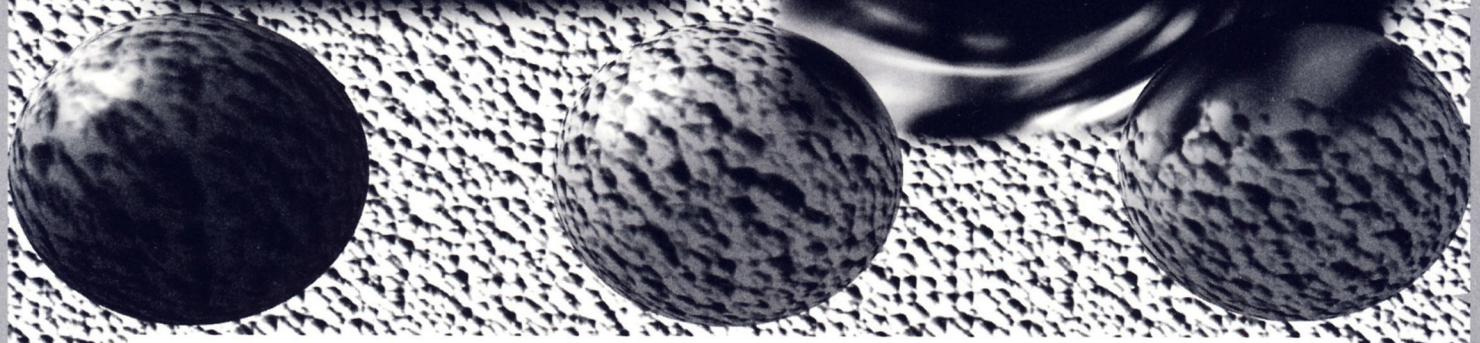
... NAKUPUJTE U ODBORNÍKŮ ...

JOYSTICKY:	CENA	PRO IAC
SV 119 JUNIOR	130,-	126,-
SV 121 QUICKJOY I TURBO	147,-	142,-
SV 123 SUPER CHARGER	314,-	303,-
SV 124 QUICKJOY II TURBO	221,-	214,-
SV 125 SUPERBOARD	427,-	413,-
SV 126 JETFIGHTER	316,-	305,-
SV 127 TOP STAR	650,-	628,-
SV 136 HYPERPAD	332,-	321,-
SV 200 PC MISSION	295,-	285,-

JOYSTICKY SEGA:		
SV 401 SEGA SE5	464,-	448,-
SV 405 SEGA SE5	612,-	592,-
SV 434 SG PROPAD	538,-	520,-
SV 439 PROPAD2	724,-	699,-
SV 443 PROG. PAD II	1465,-	1416,-
SV 446 ARCADE PRO	1836,-	1774,-
SV 460 SUPER PAD	687,-	663,-
SV 461 ECLIPSE PAD	687,-	663,-
SV 462 ECLIPSE STICK	1354,-	1308,-

JOYSTICKY NINTENDO:		
SV 301 NINTENDO SI5	464,-	448,-
SV 305 NINTENDO NI PRO	612,-	592,-
SV 330 BEAT MASTER	427,-	413,-

JOYSTICKY SUPERNINTENDO:		
SV 334 SN PRO-PAD	538,-	520,-
SV 337 SN PRO NEO II	1465,-	1416,-
SV 338 TOP FIGHTER	2578,-	2491,-
SV 339 SN PROPAD II	687,-	663,-



SV 205 TACKSTICK	1354,-	1308,-
SV 206 PC RAIDER	464,-	448,-
SV 207 PC COMMANDER	724,-	699,-
SV 208 PC TRACKSTICK	1465,-	1416,-
SV 211 HIGH SPEED CARD	650,-	628,-
SV 212 PC RAIDER + G. CARD	1280,-	1237,-
SV 215 FLIGHT PRO	332,-	321,-
SV 230 PC PROPAD	332,-	321,-
SV 231 PC PROPAD 4	538,-	520,-
SV 232 PC PROPAD 6	909,-	878,-
SV 233 GAMEPAD 6	538,-	520,-
SV 237 PC PROGRAM PAD	1465,-	1416,-
SV 240 PC FLIGHT FORCE	1095,-	1058,-
SV 241 PC FLIGHT FORCE PRO	1465,-	1416,-
SV 242 PC FLIGHT FORCE FIRE CONTROL SYSTEM	2207,-	2133,-

LOCAL INFINITY COMPUTERS

Nabízíme možnost splátkového prodeje našeho zboží. Hodnota musí přesahovat 5.000,- Kč, kupující musí předložit platný občanský průkaz a potvrzení o výši mzdy. Minimální výše 1. splátky je 30% z ceny, splatných při nákupu zboží. Zbytek hodnoty zboží se hradí ve 12-ti měsíčních splátkách.

Local Infinity Computers, s.r.o., Přemyslovská 14, 130 00 Praha 3, tel.: 627 22 85, 627 22 86, fax: 627 31 07

DEMENTI: (to není oslovení ... !)

názory redakce **nemusí**

nutně **korespondovat**

s **názory** čtenářů.

... zachovejte nám
i nadále přízeň ...

Vaše re(d)akce