

Magazín pro uživatele počítačů ATARI  
Kč 30

# ALERT

číslo 6  
Říjen '95

DigiTape 2.0

Jaguar CD

Antivirový  
software  
toXis  
a Poison!

Zvětšená  
herní příloha

Soutěž  
o nejlepší  
grafické dílo

Plejboj  
Inside



# Přijďte se podívat na výstavu

## FREE CON

*Výstavní setkání počítačových fandů a časopisů  
s uživateli všech platforem s převahou Atari.*

*Výstava se koná 18. listopadu 1995. Místo bude později  
upřesněno, informujte se u firmy Consul.*

*Pozvány jsou firmy JRC, Consul, CDS, Portfolio  
a Orthodox. Setkáte se s redakcemi Alertu a Levelu.*

*Bude probíhat soutěž o nejlepší grafické dílo na  
libovolném počítači. Všichni uživatelé Atari budou mít  
mimo jiné možnost hromadně registrovat vybraný  
shareware.*

*Každý, kdo dosud nemá modem, si bude moci vyzkoušet  
RST Communications BBS nebo si prohlédnout služby  
mezinárodní sítě InterNet.*

*Zajímá vás Falcon Tower nebo ZipDisk? Najdete je na  
FreeConu.*

**COME TO  
FREECON**

**CONSUL**

nám. Republiky 12  
301 12 Plzeň  
tel. a fax: 019/523721



**V**ážení čtenáři, bylo mi vytýkáno, jak ošklivě jsem k vám v posledním úvodníku promlouval. Protože dnes mám méně prostoru, omezím se na omluvu všem, kdo se cítili mou poznámkou o ignorantství dotčeni. Vás se rozhodně netýkala. Měl jsem za to, že bude všem jasné, koho skutečně považuji za ignoranta. Čtenáře Alertu bych si nikdy podobným slovem nedovolil označit.

Tolik k minulému úvodníku. Dnes bych jen krátce shrnul své pocity ze situace, do které se pomalu dostáváme. Pro malý prostor použiji větší hustotu přenosu, takže

# Jde snad o něco?

jen heslovitě. Trápí nás stále ekonomické problémy, čtenáři nepřibývají. Přesto jste poměrně spokojeni. Zdá se, že uživatelů Atari je značný nedostatek, což potvrzuje, že jsem se ve svých smělych odhadech zle mýlil. Víte vůbec o tom, že jsme asi zralí na vyhynutí. Nemá vás vaše okolí za exota? Já bych se moc nedivil. Na druhou stranu jsme (ataristé) prudce originální. Dovolil bych si naši pozici označit za jistou odrůdu punku.

„Náš výrobce“ nadále hýří superlativy a velkými plány. Vidíte ale někde jeho výsledky? Já moc ne. Přesto je na trhu CD pro Jaguar, vzniká nový software a hard-

ware pro TOS, Jaguar byl kompletně převeden do jednoho čipu, Atari začne prodávat helmy (údajně má v roce 1996 přejít na výrobu cínových vojáčků, gumových granátů a sádrových odlitků počítače Falcon 040). V Anglii dokonce vznikají nové časopisy... Uklidněte mě – že nežijeme ve virtuální realitě? Že to není jenom jako?!

Doba je divná, ale na druhou stranu je fakt, že máme věrné čtenáře, aniž bychom vám vnucovali rozhovory (nebo dokonce „myšlenky“!) kdejakého prsatého čuněte, jak je koncem tohoto léta módou. Nevzdávejte to!

■ Marek Nepožitek



**O**pravdu chciplý dobrý víly? Faktů je málo a proto se není čeho chytit. Nikdo totiž přesně netuší, co se kde děje, která firma ještě existuje a která již ne, který časopis ještě vychází a který už zkrachoval.

První a nejdůležitější víla je firma Atari. Její obchodní strategie by se dala nazvat „odkládací metodou krachování“. Zvláštní je, že se této firmě daří posledních pět let krachovat bez jakýchkoliv zratelných ztrát.

CD-ROM mechanika k Jaguarovi se odkládala tak dlouho, až se odložila. Nyní každý týden netrpělivě čekáme, kdy se objeví. Nejprve přijde telefonát, že CD-ROMka už je na cestě, a druhý den se ozvou, že to ještě neposlali. Přesto ve firmu Atari nikdo neztrácí důvěru. Každý

# Nevzdávejte to!

týden nebo čtrnáct dní přicházejí nové tituly, a tak i přesto, že CD-ROMka stále není, máme o čem psát. Aaa, moment, právě jsem se dozvěděl, že už JE!

A myslím to vážně. Z „důvěryhodných“ pramenů se však dozvídáme, že žádná CD-ROMka neexistuje a že firma Atari už dávno zkrachovala. A pak má někdo někomu věřit. Pokuste se proto šířit zprávu o tom, že CD-ROMka k Jaguarovi existuje, že už je már metrů ode mne, že se zatím žádný nový TOS kompatibilní stroj od Atari nechystá a že firma Atari dosud nezkrachovala.

Druhá, a pro nás neméně důležitá víla, je firma GE-Soft. Poprvé od ní stroje Eagle přišly (i když v konfiguraci, kterou nikdo nechtěl), podruhé (při požadavku o přestavění) už nepřišly vůbec.

Telefonáty volající o pomoc skončily v prázdných zásuvkách telefonních linek. Ani anglické zastoupení GE-Softu netuší, co se stalo s jejich hlavním stanem v Německu. V jednom a tomtéž časovém úseku vyšly v několika časopisech zprávy, že firma GE-Soft zkrachovala a že firma GE-Soft má neuvěřitelné plány do budoucna a jejich Eagle je přelomem v éře TOS kompatibilních strojů. Další dobrá víla, která může být kdekoliv. Zkuste je hledat s námi a informujte nás o všem, co se kolem nich děje. Možná to pomůže upevnit pozici Atari (a tím i Alertu) na našem trhu. Pesimismus totiž může v poslední době znamenat jen jedno: Amiga (CD32) na hraní, na práci PC nebo MagicMac (v lepším případě) a nikdy jinak!

■ Matěj Sychra

# ALERT

Specializovaný občasník zaměřený na výpočetní techniku ATARI  
 ©1995 JRC  
 Šesté číslo dokončeno 10/1995

**VYDAVATEL:**  
 ing. Slavomír Pavlíček

**ŠÉFREDAKTOR:**  
 Marek Nepožitek

**ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA:**  
 Matěj Sychra

**AUTOŘI TOHOTO ČÍSLA:**

Marek Španěl  
 Jiří Richter  
 Jiří Bernášek  
 Dušan Přikryl  
 Vladislav Igielski  
 Jan Hovora  
 Štěpán Kment  
 Ladislav Rener  
 Aleš Kerner  
 Pavel Včelák

**JAZYKOVÁ KOREKTURA:**  
 Petr Šeba

**GRAFICKÁ ÚPRAVA A SAZBA:**

Marek Nepožitek  
 Marek Španěl  
 Matěj Sychra

**HARDWARE/SOFTWARE:**

Atari Falcon 030  
 DTP systém Calamus SL

**OSVIT A KONZULTACE:**

Computer Design Studio  
 ing. Petr Jandík  
 Atari TT, Calamus SL/NT

**ADRESA VYDAVATELE**

**A REDAKCE:**

JRC - ALERT  
 Chaloupeckého 1913  
 169 00 Praha 6

**BBS ATOS:**

02/24228640  
 (Po-Pá 19.00 - 8:00  
 So 15.00 až Po 8.00)

**TISK:**

Vydavatelství K+P

**OBJEDNÁVKY, INZERCE,  
 PŘEDPLATNÉ:**

JRC

Chaloupeckého 1913, 169 00 Praha 6  
 (tel.: 02/354979, fax:02/521258)  
 Předplatné zašlete složenkou typu „C“  
 na výše uvedenou adresu. Cena za  
 jedno číslo je 30,- Kč. Na zadní  
 straně uveďte, co objednávejte a své  
 rodné číslo.

**PODMÍNKY INZERCE:**

Firemní plošná inzerce:  
 1 strana 5.000,- Kč  
 1/2 strany 3.000,- Kč  
 Řádková inzerce je zdarma.

**ROZŠIŘUJE:**

soukromí distributoři, JRC, PNS  
 MK ČR 7208

**PODÁVÁNÍ NOVINOVÝCH ZÁSILEK  
 POVOLENO:**

Česká Pošta, SP, OZ Přeprava Praha,  
 ČJ 1971 ze dne 6.6.1995

# Obsah:

magazín

**NEWS 5**  
 Novinky ze světa počítačů ATARI

**Listárna 7**  
 Vaše dopisy a názory

hardware

**Jaguar CD, VLM 8**  
 Na to jsme dlouho čekali...

**C-Lab MKII 10**  
 Budoucnost je C-Lab Falcon

software

**Poison! 11**  
 Antivir - Jedem proti jedu!

**Digitape 12**  
 Digital recording

**toXis 14**  
 Antivir - Zabiják toXis

kontakt

**Bazar 16**  
 Soukromá bezplatná inzerce.

**Help! 17**

**Narsil Party 95 18**

praxe

**Nadopuj si sám 19**  
 Pokračování oblíbeného seriálu

**MiNT 5. část 20**  
 Ikonifikace a Drag&Drop

**Assembler Course**

**3. část 22**  
 Programování v assembleru

**Rezidenty 24**  
 Dokončení seriálu o rezidentech

**Dejte křídla**

**Basicu 26**  
 Tipy pro programátory 8-bitů

**DTP koutek 29**  
 Novinky, soutěž pro grafiky

**Soup up 30**  
 Nakrmte svoje ST

# 800XE a CD-ROM

Ačkoliv tomu nemusíte věřit, pro naše malé XE-čko se zrodilo CD-čko (Compact Disk Audio). Jak mnozí z vás vědí nebo tuší, jedná se o ten malý lesklý kruhový plochý předmět s otvorem uprostřed, na který se dá uložit přibližně hodina kvalitního zvukového záznamu nebo příšerná spousta dat pro počítač. V našem případě obsahuje cca 600 her z let 1980-1990. Záznam je určen pro přehrávání na libovolném přehrávači klasických hudebních CD disků, jaký má jistě doma kde kdo. Pro komunikaci budete potřebovat jednoduchý interfece, který hodláme uveřejnit příště. Autorem myšlenky přenést data určená pro dataset na CD byl zarytý „sinklérista“, „amigista“ a „písíčkář“ Martin Dostál. Avšak vydavatel Alertu nebyl této myšlence příliš nakloněn. Přesto CD nakonec vzniklo. Nedivte se tomu. Dnes se s CD setkáváme téměř na každém kroku. Proč by tedy tak skvělý počítač, jakým vaše osmistovka bezesporu je, měl zůstat pozadu. Chcete-li se zúčastnit křtu této CD-ROM, navštivte nás na výstavě MODEL hobby 95 na pražském výstavišti. ■ jr

## KRÁDEŽ

## WANTED



## REWARD

**Toto není reklamní kampaň!**  
 Jistě znáte PC SHOP firmy JRC. Ten byl před nedávnou dobou **vykraden** a zmizela odtud **ATOS BBS (Mega ST, 4MB RAM, 340MB AT-BUS harddisk, noname VGA monitor 14"), modem US Robotics DS 14400bps a kopírka A3 UTAX C140**. Kdo by objevil někoho, kdo se pokouší něco podobného prodat, nechť to neprodleně ohlásí firmě JRC (Ing. Pavlíček, tel. 02/521258)

# mat-NEWS

## Novinky a informace ze světa ATARI

### ZipDisk a ti druzí

Na trhu s výměnnými médii způsobila firma iomega v současné době velký poprask se svým zařízením ZipDisk a všichni ostatní se samozřejmě museli přidat. Do tohoto boje se tedy zařadily firmy iomega, SyQuest a Pinnacle Micro. Všechny mechaniky, o kterých budeme dnes mluvit, lze připojit k ST pomocí hostadaptéru přes rozhraní SCSI vyjma Apexu, o kterém se zmíníme později. Ten má rozhraní SCSI-2, které najdete např. ve Falconovi, ale běžné hostadaptéry pro ST ho nemají.

Nejprve se tedy podíváme na ZipDisk, který je již na trhu. Jde o mechaniku výměnných disků 3,5" o kapacitě 25 a 100MB, připojitelnou na SCSI nebo paralelní port (PC). Mechanika je velice lehká – její hmotnost je asi 450g a to včetně síťového adaptéru a kabelů! ZipDisk má pěkný design a zajímavou modrofialovou barvu. Na vrchní straně je šikvné okénko, kterým je vidět na nálepku na disku. SCSI verze má 25pinový konektor (není problém sehnat kabel). Médium ZipDisku je placka o trochu tlustší než 3,5" diska. Mechanika se zapíná jednoduše zasunutím adaptéru do zásuvky. ZipDisk má však jednu nevýhodu – jeho SCSI adresa může být buď 5 nebo 6 – ostatní zařízení musíte tedy přizpůsobit. Střední přístupová doba je 30ms, což je přijatelné. Přenosová rychlost je kolem 1MB/s, což pro poloprofesionální aplikace naprosto stačí. Cena mechaniky (s DPH) je 9150,- Kč a 100MB médium přijde

asi na 770,- Kč! To je konec všech disket na zálohování.

Koncem roku bude v prodeji i 1GB JazDisk, také z dílen iomega. Cena mechaniky nebude převyšovat 500 dolarů, což je cena normálního 1GB SCSI disku. Médium však přijde na 100 dolarů, a tak pokaždé stačí připlatit si 2800,- Kč a máte další gigabyte. Navíc mechanika JazDisk řeší malé nedostatky ZipDisku (8 SCSI adres, menší zdroj, vypínač), její přenosová rychlost je 6,73MB/s a střední přístupová doba 17ms.

SyQuest se svým 135MB diskem SQ-EZ135 si také zaslouží, aby se o něm něco napsalo. Jde o zmenšenou verzi známého 270MB disku (SQ3270). EZ135 je o 40 dolarů dražší než ZipDisk, ale 135MB médium stojí stejně. Cena za megabyte je tedy nižší. Tato mechanika je údajně také velmi rychlá.

Pokud potřebujete opravdu hodně místa, je tu pro vás magnetooptický disk Apex (neříká vám to něco?) o kapacitě 4,6GB. Podle sdělení výrobce Pinnacle Micro bude stát mechanika a jeden prázdný disk 1700 dolarů. 5,25" jednotka bude v interním i externím provedení. Apex má úctyhodnou přenosovou rychlost 6MB/s (podobně jako JazDisk) a připojuje se pomocí SCSI-2.

Cena jednoho uloženého megabyte vychází u Apexu 10,36 Kč, zatímco u srovnatelných pevných disků přijde 1MB na 12,60 až 14,- Kč. Za nevýhodu jednotky Apex považuji to, že má jenom jednu hlavu a tudíž se v ní musí disk obracet.

Diskety příštího století k nám konečně nalezly cestu, je nač se těšit. ■

### Výkonná grafická karta pro Falcon

Falcon udivuje svým grafickým výkonem, ale někomu to přesto nemusí dostačovat. Architektura Falcona je taková, že na něm můžete bez problémů zpracovávat videosignál v TrueColor režimu. Při takovémto použití však jde o malý obraz při nízké frekvenci a to k profesionálnějšímu zpracování obrazu nestačí. Asi byste se nestačili divit, kdybyste od tak perfektního grafického stroje jako je Falcon na chvíli přesešli na Eagle. Ty jsou totiž vybaveny grafickými kartami NOVA. Firma Computerinsel věnovala pozornost i Falconovi a brzy její dílnu opustily první karty NOVA-Falcon. Ta řeší téměř všechny problémy architektury Falcona, má totiž mimo jiné vlastní videoRAM. V této chvíli se asi někteří ptají, jak se dá do této paměti přistupovat. V tomto sice není u Novy problém, ale nese to určitá omezení. NOVA-Falcon zatím pracuje pouze na Falconech se 4MB RAM, protože špatně alokuje vlastní videoRAM do normální paměti. Jelikož je ve Falconovi málo místa, NOVA-Falcon je rozdělena na dvě části – adaptér, který se připojí na interní expansní slot Falcona, a samotná karta v krabici vně Falcona, připojená pomocí dvou plochých kabelů. Na kartě je řada VGA konektorů. Osobně jsem zkusil kartu SuperNOVA v Eaglovi a musím říci, že je velmi dobrá. Zajišťuje opravdu vysoké rozlišení a frekvenci

obrazu – 800x600 v TrueColor není vůbec žádný problém. Všechny karty NOVA s SuperNOVA, které jsem doposud viděl, umožňují „true“ TrueColor 16,7mil. barev a to bych očekával i od Novy-Falcon. V prodeji jsou dvě verze – s jedním či dvěma MB videoRAM. Možná si řeknete, že vám „jeden mega“ stačí, ale důležité je si to pořádně rozmyslet. Jedna obrazovka 640x480 zabere v 65tis. barvách 641kB a v 16,7mil. dokonce 921kB. Pokud tedy stojíte o opravdový výkon, je potřeba karta se 2MB RAM (800x600x16,7mil. = 1,4MB, 1024x768x65tis. = 1,5MB). Dalším důležitým měřítkem jsou ceny. Ty se u Novy-Falcon pohybují tam, kde srovnatelné grafické karty pro ST/TT/Eagle. Pravděpodobně chápete, že vás chci připravit na pěknou „pálku“. 1MB NOVA-Falcon přijde na 799DM a za 2MB verzi zaplatíte 999DM. Paradoxem bohužel je, že když už máte ve Falconovi 14MB RAM, abyste mohli dělat pořádně s grafikou, nemůžete v něm mít zároveň grafickou kartu. To lze řešit buď virtuální pamětí na disku a nebo jinou grafickou kartou (např. Speed Resolution Card), která ale nemusí být tak výkonná. Další možností je poříditi si Barracudu 040, ale to už záleží čistě na vás, kolik můžete investovat. ■

### Portfolio s 1MB

Jak známo, paměti není nikdy dost. To platí i o malém nenáročném Portfoliu. Jeho použití je opravdu široké. Nedávno nás kontaktovala firma, která využívá Portfolia na kontrolu digitálních zámek a ve filmu Terminátor 2 jsme viděli další užitečné a finančně výhodné využití Portfolia.

Americká firma Optrol uvedla v roce 1992 na trh paměťové karty 1–4MB. Tyto karty se v Čechách objevily překvapivě až v tomto roce. Karta Optrol je narozdíl od normálních karet, zálohovaných Lithiovou baterií, řešena podobně jako paměti EEPROM. Takovoto bezbateriové technologii se říká Flash. Na Flash kartě se mažou všechny soubory najednou, není tedy možné vymazat jenom něco. Pro uložení souborů, které mazat nechcete, slouží dalších 128kB na kartě (jakýsi „odkládací prostor“). Tato část paměti je pouze dočasná, vydrží tedy do vypnutí Portfolia a je možné ji využít jako RAM disk. Karta je rozdělena na několik částí a po její instalaci budete mít k dispozici následující disky:

- A:, 64kB, zde je ovladač karty, který se instaluje po resetu, a pomocné programy
- B:, do 128kB, normální paměťová karta – u běžného Portfolia se hlásí jako A:
- C:, od 8kB, RAM disk Portfolia
- D:, 1MB, vlastní paměť karty Optrol
- E:, 128kB, „odkládací prostor“ při mazání nebo dočasný RAM disk

Životnost dat na této kartě je minimálně 10 let a zatím nebyly u firmy Optrol zaznamenány žádné reklamace. Tato firma se zabývá výhradně výrobou paměťových karet a pro tuto činnost je vybavena kvalitní technologií. Další informace o této kartě dostanete na adrese:

Portfolio – Sarajevská 29, 120 00 Praha 2, tel. 02/691 11 63.

Ještě bych se krátce zmínil o dalším dění kolem Portfolia:

- Na výše uvedené adrese dostanete mimo jiné program ACOM, zajišťující ovládání sériového interface pro přenos dat mezi Portfoliem a PC. Tento software by však měl fungovat i mezi Portfoliem a ST, jelikož používá přenosový protokol XMODEM CRC.

• Pracuje se na vydání CD-ROM disku plného software pro Portfolio.

- Pozor na baterie Energizer! Ono známé „desetkrát déle“ pravděpodobně platí pouze když baterie nepoužíváte. Doporučuji alkalické baterie Duracell nebo Varta (ty jsou nejspolehlivější a vydrží šest týdnů a více). Také se vám může stát, že při používání síťového adaptéru u Portfolia s bateriemi se bude životnost baterií zkracovat. ■



## Epson Stylus COLOR - prostě kvalita

Barevná piezoelektrická (speciální technologie inkoustového tisku) tiskárna Epson Stylus COLOR se mi velmi líbila už od začátku – viděl jsem ji na Invexu a jejich několik ukázkových výtisků udělalo co mělo. Cedulka 720dpi na její krabici mi přímo učarovala, a tak ke mně domů brzy ona čarovná krabice přijela. Začal jsem tedy vybalovat. Kromě tiskárny a kabeláže na mne vykouklo pět příruček a dvě složky speciálních papírů. Během několika sekund stála tiskárna zapojená na mém stole a motor harddisku se rychle (ale přesto pomalu) roztáčel. Mezitím jsem zběžně prohlédl příručky a přiloženou disketu s ovladači pro Windows (fuj!, pes aby to sežral, slint!, chramst!), které mi nebudou na nic. První mě upoutala brožurka „The theory and practice of color“, která dopodrobna vysvětluje co je světlo, co jsou barvy nebo jak funguje rastrování. Je ilustrována řadou obrázků, mezi nimiž jsem narazil i na podrobný náčrt lidského oka. Dále jsem narazil na českou uživatelskou příručku k tiskárně, do otevřených dvířek vitríny a na NLSP příručku zabývající se nastavením tiskárny. Trochu jsem si s ní pohrál, na panelu nafukal nastavení (žádné switche nikde nejsou, vše se nastavuje na předním panelu za asistence hromady LEDek), vzal jsem soubor a hodil ho na ikonu tiskárny. Co myslíte, že se stalo. Soubor se z tiskárny za pár sekund vysoukal naprosto perfektním písmem v češtině. Wow ([uau] – angl. jejký), ta kvalita! Na obyčejný kancelářský papír se barva chytila a ani se nerozpila. Mimochodem, ikonka této tiskárny je u mě k dispozici, docela se mi povedla. Pos-

lední dvě knížečky se jmenovaly Printing with Windows (zase fuj!) a Printing with Macin... cože? Pardon, Printing with Macintosh. Skutečně. Otevřel jsem útlý manuálek a vysypala se z něj další disketa, tentokrát v Macovském formátu. Rána, knížka padla na zem a disketa zakřúpala v mechanice Macintoshe. Že by si zatiskl i můj zubožený noteboček Apple? Jak ho ale připojit? Na zadní straně tiskárny se schovávala kromě paralelního rozhraní Centronics ještě Applovská „díra“ RS422, další znak dobré tiskárny. Ale zpět k Atari. Tato tiskárna, přestože je zatím na trhu jen krátce, má na ST, TT a Falconovi velmi dobrou podporu. Ovladače přímo na ni jsou k dispozici všude, kde je třeba. Podporuje ji NVDI 3, novější verze Calamu ji též podporují (pro tisk na 720dpi je nezbytně nutný Job Modul) a s textovými editory MAT a 1st Wordplus apod. není z principiálních důvodů žádný problém. Tiskárna rozumí jazyku ESC/P2 color a je kompatibilní s 24pinovými tiskárnami Epson LQ. Po dobu testování jsem nenarazil na program, který by s ní nebyl schopen tisknout (výjimečně to nedovedou starší programy). U NVDI 3 je sice ovladač vytvořen tak, že není možné tisknout barevně, ale pomocí programu MAKEPRN se to dá jednoduše dodělat. Jak jsem se již zmínil, se Stylusem se dá tisknout i na běžný kancelářský papír, což valná většina ostatních inkoustových tiskáren nezvládá zrovna bravurně. Přesto je lepší používat speciální papíry s „polevou“ (jsou k dispozici speciálně pro tuto tiskárnu), pokud potřebujete absolutní kvalitu. Na těchto papírech je

navíc obraz kontrastnější. Tiskárna je schopná, jako každá kvalitní barevná, tisknout kompletní CMYK (barevné složky Cyan, Magenta, Yellow a Key (black), běžně používané v polygrafickém průmyslu), tedy ne jen CMY, jak se vám může stát u některých rádoby barevných tiskáren. Pak není černá černá, ale tmavě zelená. V tomto ohledu si dejte pozor na levné inkoustovky, které se dají „rozšířit na barevný tisk“, zejména na HP Deskjet 310, 320 či novou HP DeskJet 540. Kromě „superpapíru“ pro tisk na 720dpi a papíru na 360dpi je možné pořídit speciální fólie na přednášky a prezentace, kde je z nich možné promítat. Speciální papír pro tisk na 720dpi přijde zhruba na 3Kč/list. Je nutné brát v úvahu, že pokud si necháte něco udělat v tiskárně, přijde vás taková stránka minimálně na 7Kč a to jich budete muset chtít minimálně tisíc. Pokud tisknete na 720 dpi (myšleno na onen speciální papír), výsledek bude možná lepší než když si otevřete barevný časopis. Takovýto výtisk nahradí i běžnou laserovou tiskárnu. Pokud tisknete s NVDI 3, je nejlepší použít režim 360dpi + RLE + Microweave. Tak dosáhnete množství barvy odpovídající i běžným papírům. Tiskárna je schopná tisknout obousměrně. V textovém módu tiskne rychlostí 200cps. Stylus Color má zabudovaných 5 normálních fontů, které můžete využít např. v editoru MAT. Vše je samozřejmě v češtině, ale kódování je v manuálu pod názvem MJK, což je nějaká podezřelá zkratka pro Czech and Slovak Republic (uvedeno v manuálu v závorce). Zbývá už jen uvést cenu, necelých 20000,- Kč s DPH. No nekupte to za ty peníze. ■

## Evropská realita '95

Vývoj software pro „TOS kompatibilní“ stroje pokračuje po uvedení emulátoru MagicMac na trh předpokládaným směrem. „Znamé firmy“ Application Systems Heidelberg, DMC, Adequate systems a Digital Arts vedou celý TOSovský kolos někam mezi počítače nebo spíše klony Atari a Apple+MagicMac. Digital Arts představuje nový DA's Layout (nástupce Didotu Pro) ve verzi TC (TrueColor) 5.5, která nyní mimo jiné umožňuje exportovat ve formátu Adobe Illustrator. Verze BW (černobílá) 3.5 nyní konečně běhá i v barevných režimech a dokonce umí i zobrazovat obrázky barevně, ale pořad tiskne jenom černobíle – od čeho by to pak byla černobílá verze, že. DA's Picture byl také upraven na Mac-Friendly – nyní podporuje Macovský 15bitový režim a obsahuje texturovací filtr. DA's Repro je také upraven pro 15bitový režim pomocí zvláštního accessory. GT Look II pro scanner Epson nyní dokáže komunikovat pomocí Macovského SCSI rozhraní díky dvěma novým modulům. Program Copy umožňuje vyrobit z barevného scanneru a tiskárny barevnou kopírku tím, že přesměruje výstup místo do souboru rovnou na tiskárnu. Pomáhá mu při tom i nová utilita Optimizer, která provádí optimalizaci obrazu pro danou tiskárnu. Prescan a barevné filtry eliminují „šednutí“ obrazu a zvýrazňují barvy. Firmu DMC, tvůrce Calamu, není nutné představovat. Calamus SL nyní běhá pěkně rychle pod MagicMacem ve speciální verzi, a přes-

tože se firma DMC nyní zaměřila vývojově téměř výhradně na Calamus NT pro Windows NT/95, plánovaná nová verze Calamu SL'95 už je tady.

Firma Maxon připravila mimo jiné řadu zajímavých upgradů. Např. databázi Twist 3 a další balíky fungující i pod MagicMacem. Twist 3 je nyní rychlejší a pohodlnější se v něm programuje, dokonce je k dispozici tisk přes GDOS. Znamý Harlekin 3 a CrazySounds 2 byly též adaptovány na MagicMac. Např. CrazySounds nyní využívá plně všechny možnosti zvukového systému Macintoshe.

Adequate systems, firma, která se věnuje vývoji nových modulů pro Calamus SL, má na svědomí opět nové moduly. Významný je zejména modul Tabellen, umožňující jednoduše vytvářet a editovat tabulky ve stylu spreadsheetu přímo v Calamu. Eddie je modul textového editoru, který svými schopnostmi naprosto převyšuje známý PKS Write, dodávaný s Calamem. Užitečnou novinkou je i modul EPS Export/Import, který, jak název napovídá, umožňuje zpracování grafiky pro Adobe Illustrator. Na ST/TT/Falcon se začíná rozvíjet spíše profesionalita a hry se přesunují na herní systém Jaguar (ne pohou konzolii!). Na Atari i Macovi můžete pracovat se stejným softwarem. To je perspektiva pro některé uživatele Atari – přechod na jinou platformu se stejným operačním systémem není nikterak drastický. Navíc ceny Maců stále klesají na cenu „kancelářského standardu“.

## Nával novinek

Koncem prázdnin se začaly žhavit telefonní a dopravní spojení mezi firmami JRC a System Solutions. Nabídka software a hardware se tedy rozroste o hromadu zajímavých kousků. Určitě by vás zajímalo, co bude nového. Tak se do toho dáme.

- Pro Falcona tu je například komplet Apex Media s videodigitizerem Exposé. Ten má v ukázkách jen tak mimochodem demo, v kterém digitalizované video v reálném čase nabaluje na rotující a zoomující krychli! Dovede digitalizovat 24bitově v 256 nebo TrueColor režimu. Pomocí ACC FalCam si můžete promítat video v reálném čase do okna v libovolném GEM programu v 16, 256 i TrueColor režimu.

- V minulém čísle jsem se zmiňoval o „kastlích“ pro ST a Falcon – DeskTopperu a FreeKeys. Minulo pár týdnů a jsou tu. Pokud si například chcete přestavět váš stroj do věže sami, FreeKeys jsou ideálním řešením pro použití původní klávesnice.

- Objevilo se také množství her pro STe a Falcon. Patří mezi ně Zero-5, Team, Pinball Obsession a SubStation.

- Do sortimentu System Solutions dále patří software od Digital Arts, ASH a Black Scorpion – výrobce Apexu. Na závaznou písemnou objednávku bude možné dovézt cokoli, ale předpokládá se, že toho bude hodně na skladě přímo zde v ČR. Pokud to stihneme, budeme postupně recenzovat všechny tyto novinky. ■

## Elektronická deratizace začíná

Mnoho z nás jistě zatoužilo po nějakém to tabletu, nebo alespoň tabletku. Uděláme si tedy stručný přehled trhu od těch obyčejných až po ty nejprofesionálnější tablety. Nejjednodušší a nejlevnější tablet je Tabby o velikosti A5. Přijde na necelé 2500 Kč a dostanete ho např. v JRC. Pokud jde ale o pořádné kreslení, Tabby nestačí. V tomto případě budete muset sáhnout hlouběji do

kapsy (pokud možno do své) a věnovat pozornost tabletům Wacom. Jde o perfektní tablety ve dvou sériích. Malá ArtPad přijde na 450DM a ovladač na 150DM. Pokud potřebujete něco pořádného, budete si muset pořídit jeden z tabletů série UD. Ty jsou ve velikostech A5, A4+, A3 a A2 a ceny jsou 1200, 1500, 2000 a 4500DM. Ovladač přijde na 300DM. V tomto případě jde o

profesionální bezdrátové a bezbateriové tablety s malým lehkým perem. Nejlépe je využijí uživatelé DTP Calamus SL. S modulem Paint pak máte v ruce bezkonkurenční nástroj. Tablety se také dají dobře používat místo myši, abyste nemuseli přehmatávat. Pokud byste měli zájem o některý z tabletů Wacom nebo o cokoli pro DTP Calamus SL, obraťte se na firmu CDS 02/808780, Ing. Petr Jandík.

# Dopisy Názory



## Vážení čtenáři!

Než se podíváme na některé z vašich dopisů, chtěl bych poděkovat všem, kdo v sobě během prázdnin našli dostatek sil a chuti napsat pár řádků. Vesměs se jednalo o kladné reakce, i když často skeptické, a ohlasy na úvodník minulého čísla. Je vidět, že naši čtenáři mají zájem na řešení problematické situace, ve které se nacházíme. Každý váš názor je cenný a skutečně nad každým dopisem vznikne v redakci vážná diskuze.

Speciální skupinou dopisů jsou dlouhé texty, které si dělají vážné ambice na to, stát se honorovaným příspěvkem. Zde však narážíme na vážný problém. Aby byl příspěvek zařazen do čísla, je nezbytné dodat ho jako textový soubor na disketě nebo kazetě. Bohužel nemáme tým sekretářek, které by každý z článků doslovně přepsaly. Valná část čtenářů, kteří chtějí do Alertu něco kloudného napsat, zapomíná na další důležitou podmínku. Vždy je nutné nejprve kontaktovat redakci, aby deset lidí nepsalo článek na stejné téma. Je to plýtvání lidskou prací a navíc musíme takové dopisovatele nutně zklamat tím, že jejich příspěvek neotiskneme. Celá redakce by si přála, abyste těchto několik zásad dodržovali. Ale teď k dopisům...

## Atarista = lenoch?

Vážená redakce Alertu. Právě jsem dostal do ruky páté číslo Alertu a přečetl si úvodník. Pak jsem se zamyslel. Znáám asi dvacet ataristů v Kolíně a deset v Pardubicích, ale pouze u jednoho vím, kde bydlí. Má ST a zajímá se především o hry. O Alertu sice ví, ale také ví, že ho mám předplacený. Zvláštní je, že ho nečte a víte proč? Protože je strašně líný a strašně nerad čte a už vůbec nerad píše, aby vám něco napsal a tak jsem se toho ujal já. V úvodníku jste zapomněli na známost vašeho časopisu. Ataristi, které znám, neznali Alert, dokud jsem jim ho neukázal...

Podle mě je chyba v tom, že vás nikde neznají a jsou většinou tak líní, že se ani pořádně nepodívají do PNS, jestli na ně nečeká spása v podobě časopisu. Jednou jsem byl v takovém zapadákově a čirou náhodou jsem četl Alert. Přišel tam nějaký kluk a zeptal se, co to čtu. Já jsem mu ukázal časopis a on vyskočil 5 metrů nad zem a běžel na poštu objednat si také...

Dále bych napsal něco k Alertu jako takovému. Začal bych obálkou. Je prostě perfektní. Přesně taková, jaká se mi líbí. Vnitřek leč černobílý je perfektní, ale některé obrázky jsou hrozně tmavé. Články jsou pěkné, Plejboj špica, žebříčky ještě větší špica i nadpisy jsou super.

Ukončení? Z celého srdce doufám, že číslo 8 nebude poslední a taky se budu

snažit. Dále doufám, že kvalita půjde stále nahoru až k celobarevnému vydání.

■ Tomáš Ryčl, Kolín

**Kdyby k věci přistupoval každý tak jako ty, tak se celobarevného Alertu dočkáme snad ještě tento rok! Nezbyvá než ti poděkovat za snahu, která určitě není zbytečná. Ke tvým zkušenostem není co dodat. Že to tak chodí v kraji českém, to jsme tušili. Není jiná cesta než budovat čtenářskou obec za pomoci samotných čtenářů. Bez vás by totiž celé snažení nemělo význam. Děkuje za zcela jistě přehnanou chválu. Máme mnohem více chyb, než jsou tmavé obrázky. Postupně se snažíme, aby obrázky vypadaly co nejlépe, ale je to větší problém, než se může zdát. Některé z nich se musí digitalizovat – tam narážíme na největší problémy. Řada autorů totiž nedokáže dodat s recenzí i obrázky a nám nezbyvá než je narychlo pořizovat z vlastních zdrojů.**

## Několik výhrad

Vážená redakce, právě jsem se stal pravidelným čtenářem Vašeho časopisu. Mám však k němu pár výhrad.

1. Uvádíte, že 68% čtenářů je zainteresováno na herní příloze Plejboj, ale přesto tato příloha zabírá pouze 1/3 celého časopisu. Určitě by neškodilo rozšířit ji o několik stran navíc. Myslím, že by se tím rozšířil počet čtenářů Alertu.
2. Váš Assembler Course je podle mě zbytečný. Vždyť existuje tolik podrobných příruček k assembleru.

■ Ivan Straka, Jihlava

**Rozsah Plejboje je ošemetná věc. To, že 68% čtenářů hraje hry, neznamená, že nedělají nic jiného. Skutečně neexistuje žádný vztah mezi rozsahem herní přílohy a počtem gamesicích ataristů. Oněch 68% nás pouze utvrzuje v tom, že Plejboj do Alertu patří. Nic víc, nic míň. Pravdou je, že o rozšíření přílohy často uvažujeme. Velmi snadno se tak lze dostat do bodu, kdy se Alert stane přílohou Plejboje. To bychom asi nechtěli. V ČR je herních časopisů víc než dost, z toho dva (Level a Excalibur) píšou pravidelně o Atari. Oproti nám mají obrovskou výhodu – jsou barevné! Jak by ve srovnání s nimi vypadal černobílý herní časopis, je zřejmé. Přesto se rozsah Plejboje může změnit. Vždy bude záležet na množství kvalitních recenzí, které zejména pro 8 bity citelně chybí. Kurz assembleru rozhodně nesupluje učebnice, kterých je na trhu dostatek. Seriál by měl zájemcům předvést, že v assembleru se dá dělat spousta užitečných věcí. V nepo-**

**slední řadě by měl programátory správně navadit. Učebnice a příručky dělají pravý opak, v drtivé většině programátory odrazují a to je velká škoda.**

## Zpráva z Hané...

Vážení přátelé, reaguji tak na úvodník z posledního čísla Alertu...

Asi dva roky jsem dělal vedoucího sekce disket v Olomouckém Atari klubu, a tak vám mohu říci, že to v Olomouci dopadá s počítači Atari špatně. Stav klubové činnosti v Olomouci (zkráceně):

1. Atari klub se rozpadl v roce 1993 z finančních důvodů.
2. Bývalí členové se dnes scházejí ve sklepě jednoho z bývalých členů. I on prodal ST a aktivních lidí ubývá. Z nepochopitelných důvodů na to všichni kašlou, a tak je nás dnes asi 5.
3. O osudu všech členů klubu, kteří vlastnili 8 bit, nemohu nic říci, protože toho o nich moc nevím. V Prostějově snad Atari klub dosud existuje. Doufám, že to není pravda, ale údajně i tam mají existenční problémy. Moc by mne zajímalo, co dělají všichni ataristi, ale mám pocit, že prodávají svá atárka a kupují ve velkém Amigy a ještě více PC. Musím přiznat, že i já si potichu stavím počítač „kompatibilní se standardem“ a to z prostého důvodu, že jsem studentem informatiky a potřebuji něco, kde se dá provozovat Turbo C++. Jinak na staré dobré ST nedám dopustit.

■ Jan Křupka, Olomouc

**Děkujeme za informaci o stavu ataristického dění na Moravě. Je to smutné, ale není co dodat. Snad to někoho pohne k tomu, aby se ozval a dal nám o sobě vědět. Přestože se tématu „co dělají ataristé“ věnuji jinde, musím opakovat, že jsem přesvědčen o existenci tisíců aktivních uživatelů Atari. Jsem ochoten uvěřit tomu, že se nacházejí v apatii, která jim brání v aktivnějším přístupu k okolí. Jde o to je probudit. My v Alertu považujeme za Atari klub sebemenší skupinu uživatelů, která se za Atari klub prohlásí a dá o sobě vědět. Nic jiného v tom není. Proto čekáme, že se neaktivnější uživatelé zviditelní třeba tím, že pošlou do Alertu svou adresu a zaměření. Každý takový kontakt pochopitelně zdarma a výrazně otiskneme. ■man**

Dopisy, kontakty a příspěvky zasílejte na adresu:

JRC - Alert  
Chaloupeckého 1913  
Praha 6, 169 00

Kontaktní telefon do redakce:

02/521258 (Marek Španěl)

# JAGUAR CD

■ Marek Nepožitek

## Konečně!

Po necelých dvou letech existence multimedialní „šílenosti“ Jaguar dala firma Atari do prodeje jednotku Jaguar CD. Po devíti měsících odkladů tak konečně Atari porodila dítě, které jí má přinést věčnou slávu a původnímu Jaguaru velmi silného spojence. Již dnes lze říci, že dítě je ideálně donošené a má se čile k světu!

## Proč CD ROM?

Na úvod bych rád seznámil všechny doposud neseznámené s tím, co to vlastně CD ROM (sídlí rom, cédéčko) je. CD znamená „kompaktní disk“ a označuje zpravidla stříbrnou placičku o průměru 8 nebo 12 cm, která je schopna nést úctyhodné množství dat. ROM znamená „paměť pouze pro čtení“, neboť komerční (velkoseriové) kompaktní disky nelze smazat. CD ROM se vkládá do mechaniky určené pro její čtení. CD mechaniky jsou různé, respektive různě rychlé. Od single speed (150 kB/s) po quattro speed (600 kB/s). Čím rychlejší, tím lepší – to dá rozum.

Na discích je nejčastěji hudba (audio CD – to zná asi každý), ale i programy, obrázky, fonty, báze dat. Díky slušné přenosové rychlosti a velké kapacitě (běžně 640 MB) se CD používá i pro filmové záznamy. Zde je třeba upozornit, že pro běžný celovečerní film by nestačilo ani několik desítek CD, což má za následek existenci nejrůznějších kompresních formátů. Data je třeba na CD trochu „našlapat“ (za použití matematických algoritmů lze např. z deseti čísel udělat dvě). Potom lze hovořit o kompresi např. podle normy MPEG, CinePak

atd. V tomto bodě bych se rád vrátil k jednotce Jaguar CD...

Jak jsem se již zmínil, výrobce počítal s uvedením CD mechaniky na trh již začátkem roku 1995. Z nejrůznějších příčin bylo toto rozhodnutí odkládáno. Především tu nebyla konkurence, neboť PlayStation i Saturn měly zpoždění a o 3DO se již ví víc, než by se Panasonic a spol. mohlo hodit. Na druhou stranu se protáhl i vývoj her pro CD – dát na trh jednotku bez her by byla jalovost. A na třetí stranu mluvíme o firmě Atari, která je pověstná tím, že dělá svým zákazníkům samé naschvály. Den „D“ byl odložen. Nejprve na březen, později na konec dubna až květen a nakonec na srpen. Ten, kdo se umí orientovat v alternativním „Atari kalendáři“, mohl očekávat, že koncem září přijde CD na pulty obchodů v USA. Světe div se – o dva dny později mají tu samou možnost i zákazníci firmy JRC. Jen pár hodin mě dělí od chvíle, kdy si poprvé v klidu domova okouknu, co to „v tý Americe zase pastrójili“.

## Jaguar CD

Téměř dva roky se vědělo, že k možnosti hrát hry na Jaguaru z výrobně nákladných paměťových modulů přibude téma dne, kterým je v posledních letech kompaktní disk. Hry na disku mají všechny předpoklady k tomu být lepší, hezčí, muzikálnější, efektnější, delší... Navíc je tu obrovský potenciál dalšího využití CD technologie, jako je projekce filmů a fotografií, multimedialních aplikací, poslouchání zvukových disků, disků CD+G a dalších často netušených možností. Jednou větou lze říci, že na Jaguar CD se čekalo jako na smilování.

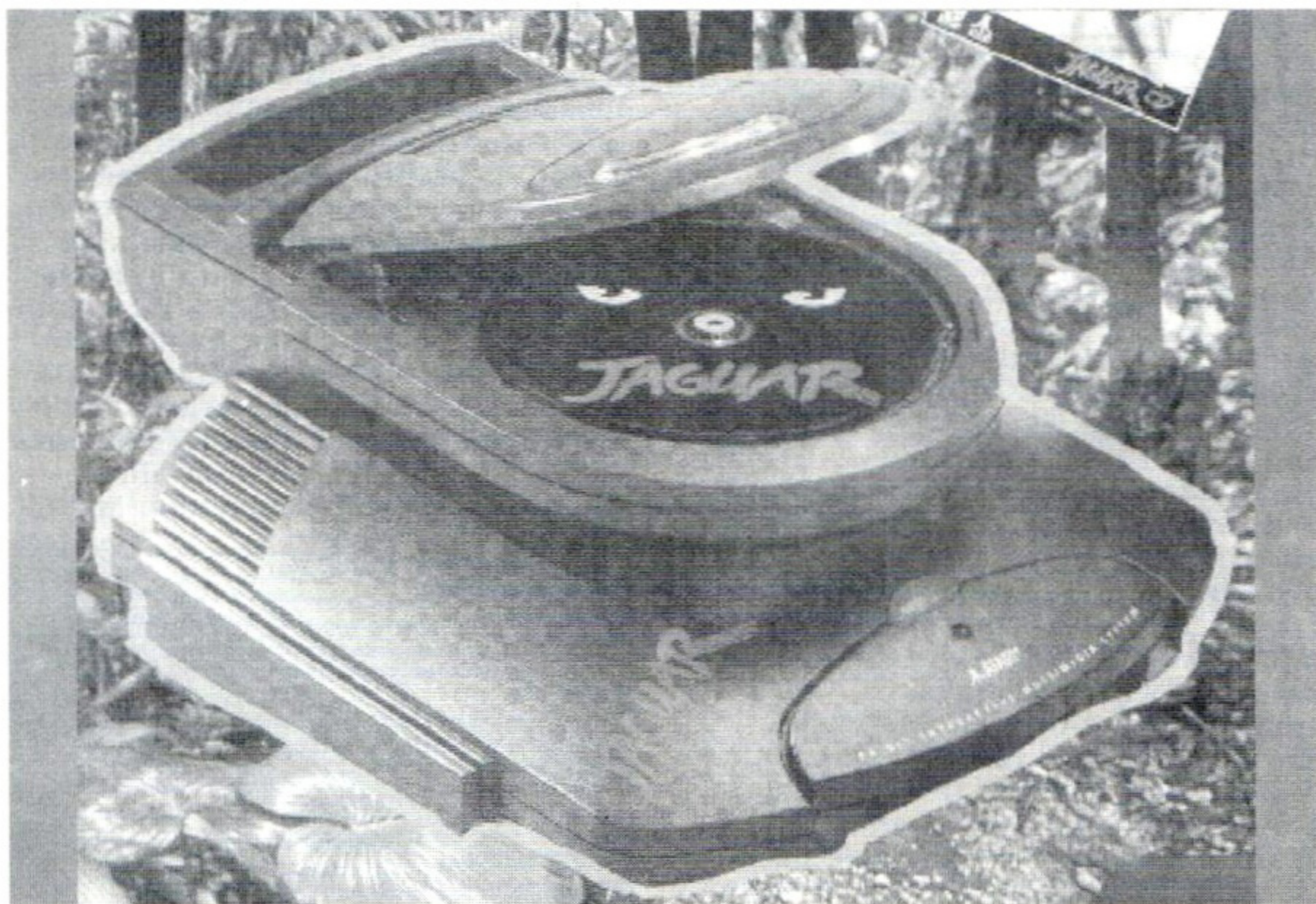
Pojďme se tedy podívat, co základní balík obsahuje.

V klasické „Jag“ krabici **najdeme manuál, 4 CD a samozřejmě jednotku**, která se jednoduše nasadí na horní prolis Jaguara. Proti všem předpokladům „sedí“ perfektně a ani se nehne. Nasazením do otvoru pro kartridže neztratí uživatel možnost používání modulů, neboť tento slot je opět vyveden na horní straně jednotky kompaktních disků. Od této chvíle máte na stole, na zemi, v posteli nebo kdekoli naprosto jiný stroj než doposud. **Jaguar CD vyrábí pro Atari firma Philips.** To zaručuje slušnou kvalitu, když nic jiného. Podstatné je, že na jedno CD ve formátu Jaguar se vejde až **790 MB dat, což je o 23% více** než na ostatních platformách (včetně PC). Data se přenášejí přímo na sběrnici rychlostí **350 kB/s**, což dostává pro současný přenos zvuku i obrazu podle některé z kompresních norem. Lze tak dosáhnout tzv. **Full Motion Video**, jinými slovy plynulého celobrazovkového videa. Jednotka CD je pochopitelně vybavena vlastní ROM pamětí, která automatizuje práci s kompaktními disky. V praxi to znamená, že Jaguar sám rozpozná, o jaký druh CD se jedná. Zda jde o disk s hrou, kterou v takovém případě spustí, nebo hudební CD, které vám umožní přehrát v naprosto geniálním a **nepřekonatelně psychedelickém prostředí Virtual Light Machine**. Světelná show, které se stanete svědky, vám vezme dech na dlouhé hodiny a určitě se k ní budete rádi vracet (podrobně je posána jinde na této dvoustraně). S dodatečným softwarem na kartridžích může Jaguar číst i další druhy CD, jako jsou MPEG filmy, datová CD podle ISO (PC, Photo CD), hodně se mluví i o modulu pro CD-i.

## Software

**V kompletu najdeme jedno hudební CD s vynikající muzikou ze hry Tempest 2000 od Jeffa Mintera.** I díky hudbě se stala tato hra nepřekonatelně nejúspěšnější v dosavadní dvouleté historii systému Jaguar. V USA se jí prodalo jen v roce 1994 hodně přes sto tisíc kusů. Teď je tu možnost pustit si plnohodnotnou hudební předlohu jen tak – bez hraní a s plnou parádou díky Virtual Light Machine.

**Dalším trhákem je multimedialní rychlík „Vid Grid“.** Většinu majitelů asi překvapí, protože ukazuje, co všechno je možné s cédéčkem provést. Přitom se jedná o naprosto jednoduchou skládačku. Asi znáte puzzle – o tom nepochybují. Videoklipy oblíbených kapel asi také znáte. Spojte to dohromady a máte Vid Grid jako vyšitý. Na obrazovce jede naprosto plynulý klip rozsypaný na kousky, které jsou jako na potvoru proházené. Hraje hudba, běží video a vy



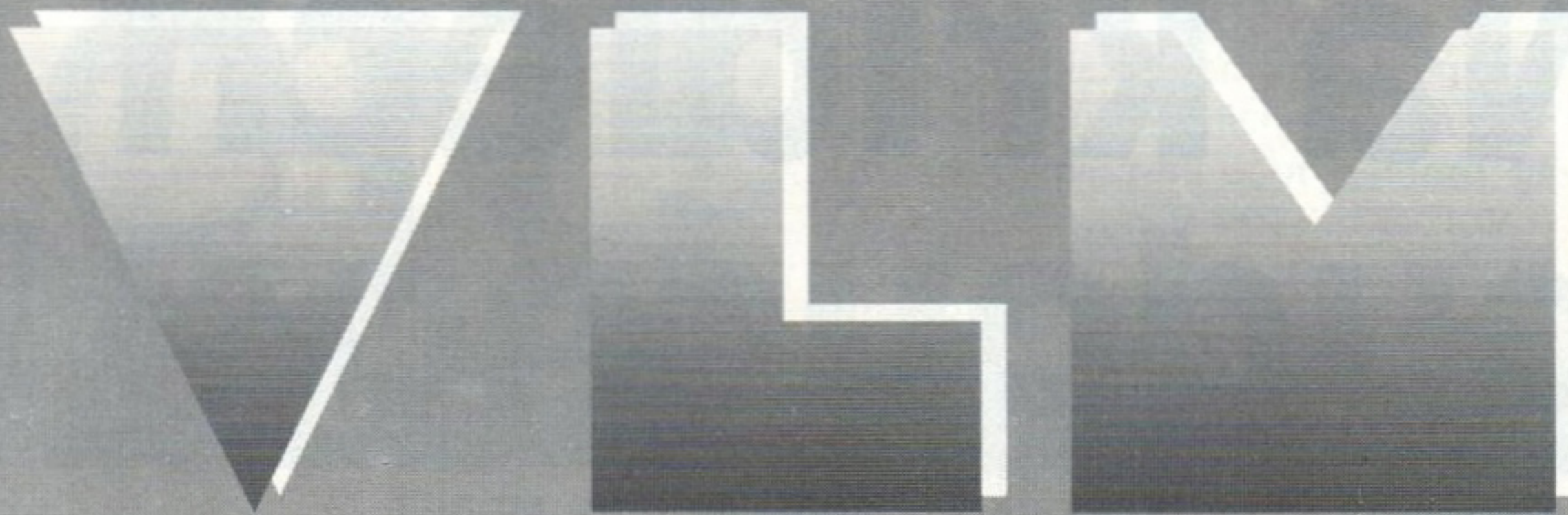




musíte obraz poskládat tak, aby třeba Axl Rose neměl místo nosu kytaru. Hráče čekají různé obtížnosti podle počtu políček, zrcadlení apod. Vybrat si můžete z devíti klipů následujících interpretů: Aerosmith, Peter Gabriel, Guns'n Roses, Jimi Hendrix, Metallica, Ozzy Osbourne, Red Hot Chili Peppers, Soundgarden a Van Halen. Dá se říct, že pro každého něco a tak trochu po americku. Ke každému klipu si můžete nechat vypsát i základní informace, takže si na své přijdou i ti náročnější fandové. Celkově lze o Vid Gridu říct, že jde o docela fajn věc. Více však udivuje fakt, že se na 1 CD vešlo asi 45 minut videa a zvuku. Inu – to je ukázka komprese CinePak v praxi.

**Další hrou základního balíku je Blue Lightning.** Je známou věcí, že Epyx přišel s Blue Lightningem již v roce 1989. Jeho první zpracování můžeme vidět na Atari LYNX. Jde o akční simulátor stíhacích letadel a bombardérů. Akce je tu víc než simulace, což znamená, že je hra orientována spíše na likvidaci nepřátel než na samotné létání. Letadlo konečně vidíme v základním pohledu zezadu, což není u simulátorů běžné. Hodnocení her by mělo patřit Plejboji, přesto si neodpustím konstatovat, že jde o propadák. Hra je doslova a do písmene hnusná. Je hnusnější o to víc, že je na cédéčku. Na druhou stranu si dovedu představit, že zaujme chronické stříleče, kteří nevytáhnou paty z videoherny. Všechno v této hře je absurdní nesmysl. Od myšlenky hry až po kličkování mezi mrakodrapy v Evropě (!) a ještě k tomu v nadzvukovém Hornetu, s napalmem pod křídly (!!). Grafika je sice hodně barevná, ale zároveň hodně naivní (což se nevyklučuje, ba naopak), animace jsou vcelku pěkné, ale povrchní, hudba pěkná, ale měli ji dělat Scorpions a asi nedělali. Je dost možné, že se tahle hra bude někomu hodně líbit, ale já mám radši pořádnou vektorovou klasiku, když už je řeč o letadlech.

**Chuť si lze spravit na čtvrtém CD ze základního balíku. Jde o demoverzi hry MYST, která bude v nejbližší době v prodeji.** Kdo ji zná z PC, může se těšit na výborný vizuální zážitek. Kdo ji nezná, toho snad navnadím tím, že jde o adventure (dobrodružství) v říší nádherně renderované 3D grafiky. Systém jde tam a tam, seber to a to, polož to tam a tohle onam založený na stovkách megabajtů grafiky (opět CinePak) je základem pro výbornou pohádku na dobrou noc. Protože nám toho demoverze moc nedovolí, nezbyvá, než se těšit na plnou verzi. Už aby tu byla. S Jaguar CD souvisí ještě dva doplňky. S prvními hrami na CD bude v prodeji paměťový modul pro ukládání pozice ve hrách. A snad na přelomu roku MPEG modul pro dekompresi filmů. To, že se dá čekat pořádný nášup CD her, se dočtete v Plejboji uvnitř tohoto čísla.



### Virtual Light Machine

Máte rádi muziku? Jste blázni do muziky? Máte svá oblíbená CD téměř prošoupaná? Chcete změnu? Chcete něco víc než doposud? To není anketa. To jsou jen možné výchozí podmínky pro to, aby se z vás stal úplně jiný člověk. Kdybych nemusel testovacího Jaguara s CD vrátit, asi by mě nikdo dlouho neviděl. Udělal bych totiž následující. Vzal bych Jaguara a Jaguar CD. Oba kusy bych spojil v jeden funkční celek. Stereo výstup z Jaga bych zapojil na vstup zesilovače (2\*80 W stačí), video bych píchнул do televize (70 cm stačí). Vybral bych si cédéčka, která mám opravdu rád (asi 50 kusů stačí). Sebe bych za tmy a ticha upíchnul do křesla, asi 3 m od televize. V ruce bych třímal ovladač od Jaga. Vložil bych první disk. Zapnul Jaguara, shlédl nově úvodní jaguáří logo, dostal se do Virtual Light Machine a... . Dál nemá cenu popisovat. Prostě bych shlédl(!) 50 CD a nevím nevím, jestli by mi to stačilo. V praxi se tak bohužel nestalo, neboť Alert nečeká a Jaguar není můj. Disků jsem vyzkoušel jen několik, ale řeknu vám „to je žrádlo!“. Zapomeňte, že jste kdy slyšeli slova „barevná hudba“ nebo „efekty na 3DO“. To s tím nemá nic společného.

VLM je dílo jednoho z programátorských géníů Jeffa Mintera (Llamazap, Tempest 2000,...). Jde o program zabudovaný v jednotce Jag CD, který pomocí DSP čipů v Jaguaru analyzuje přehrávaný zvuk z CD (data protékají Jaguarem) a podle výkyvů, rytmu a já nevím čeho všeho, vytváří na obrazovce okouzující grafickou prezentaci, která je založena na několika základních principech, jež jsou nekonečně způsoby modifikovány a kombinovány. Od rotací „hvězdných obloh“, přes osově souměrné kaleidoskopy až třeba k vodopádům či gejzírům barev. To, co vám VLM předvede, se vám navždy vryje do paměti jako něco, co jste viděli poprvé, jako něco ojedinělého. Grafický projev je dokonale synchronizován s hudbou a po několika minutách zmizíte ve světě třpytivých ohňostrojů a obrazců, které jste nikdy neviděli, přestože jsou tak nádherné a jednoduché. Oči se přilepí na obrazovku, mozek začne odhadovat, co přijde. Když skladbu znáte, těšíte se jak malé dítě, co „vystřelí za rachejtli“, až přijde ta pasáž s bicími. Navíc program zjevně používá metodu učení, a tak se v rozpoznávání zvuku neustále zdokonaluje. Vlažnější začátek je již po několika minutách nahrazen naprosto přesnou reakcí na melodii včetně barevného podání (!). VLM si musí styl CD asi trochu ofuknout. V závěru atmosféra graduje v absolutní souznění videa s audiem a člověk nechápe, proč se vlastně točí klipy, když tohle je ta pravá pastva pro oči. Co rozhodně upoutá na provedení a pojetí celého VLM je decentnost a lehkost všech obrazů. Nikdy

vás nezahltí něčím nestravitelným, jediné, co budete vnímat, je příjemný pocit a teplo. Tak teď už to vážně vypadá, že jsem si šlehnul, ale fakt ne. Zůstalo jen u VLM. Mezi výrazy jako „no to snad není možný“ a „hele, hele, vidíš támdle to?“ se snadno zapomene, že VLM je vlastně částí přehrávače audio disků, který obsahuje přehledné základní menu s klasickými funkcemi (play, stop, pause, ...).

Mimo již zmíněné hypnotické show lze přehrávat i CD+G disky, což se mi nepoštěstilo, neb žádný nevlastním. Pravděpodobně bych zjistil, že k muzice se občas přitáhne z cédéčka nějaký ten obrázek. Menu je možné nechat vysvícené nad VLM, což nedoporučuji, protože to zcela ruší umělecký dojem z „klipu“. Dokonce radím vypnout všechny ukazatele času apod. Obrazovku nechte celou pro grafické demo. Je tu i možnost vlastního mixování parametrů jednotlivých efektů ovladačem, která mě však příliš nezaujala. Snad až později, až se budu nudit. Prozatím jsem svá CD svěřil kompletně Virtual Light Machine v režimu „random“, který střídá efekty po 20 sekundách.

Z vlastní zkušenosti musím konstatovat, že ideální pro hypnózu a dosažení stavu absolutního uvolnění jsou pomalé skladby, které samy o sobě patří mezi psychedelické (výborné je vkládané ticho a následné gradace). Z tohoto ranku bych všem doporučil Pink Floyd, desku „The Division Bell“. Jste-li náchylní k upadávání do „podezřelých“ stavů v případě této kapely s pouhým walkmanem, pak vám doporučuji, abyste se VLM seance neúčastnili sami nebo alespoň někde nahlašte, do kdy se chcete „vrátit“. Já jsem se „vrátil“, protože na mě má dívka (čau Gabčo!) zavolala, ať jdu škrábat brambory (hlad je hlad). Samozřejmě můžete zkusit všechna vaše oblíbená CD. Ta oblíbenost je asi rozhodující. Přesto bych ještě nahlédl do popu. Taková Whitney Houston s Bodyguardem, to je docela slušná podívaná. Nevím jak to ten Minter dělá, ale to, co jsem viděl, mi stačilo k tomu, abych pochopil, že umí. Sinead O'Connor je také výborné pokoukáníčko. Doporučuji.

Na závěr musím říct, že lze u nás pořídit cedič, který zná ještě pořád velmi málo lidí. Kdo poslouchá Radio 1, zná i věci, které dělá Vladimír Václavěk. Chcete-li zažít s Jaguarem něco obzvlášť fascinujícího, poříďte si CD „I'm The Soil. I'm The Tree. I'm The Machine.“ a za výše uvedených podmínek jej vložte do Jag CD. Za výsledek ručím, nejste-li mimořádně necitlivý jedinec. Abych to shrnul. Virtual Light Machine mi učarovala. Jeff Minter je šílenec a Atari si vyžehlila vroubek za zpoždění a slabou úroveň základního software. Jaguar CD se začal prodávat, v „julděfudě“ můžou vypnout „Křížika“!

# Na křídlech budoucnosti

Firmu C-Lab čeká těžký úkol. Podaří se jí ho splnit?

## ■ Matěj Sychra

Budoucnost strojů Atari se v poslední době rozvíjí do mnoha podob. Ačkoliv firma ATARI opustila profesionální sféru, některé její děti se nenechaly strhnout do víru herního trhu. Firma C-Lab totiž odkoupila licenci na výrobu Falconů, což znamená konec jejich výroby u Atari. Po vzniku Falcona MkII, o kterém si dnes budeme povídat, se firma C-Lab rozhodla ještě k jednomu kroku – pustila se do výroby Falcona MkI, tedy téměř původního Falcona 030 od Atari, včetně shodné ceny.

### Pokud si vzpomínáte,

v minulém čísle Alertu jsem se již zmiňoval o stroji C-Lab Falcon MkII. Tato informace byla pouze předzvěstí toho, jaký vlastně je, a proto není zcela přesná. Dnes se pod kapotu této mašiny podíváme podrobněji.

Firma C-Lab provedla na původním Falconovi některé zásadní úpravy. Původní radič disků IDE byl vymontován a nahrazen kartou, na kterou je připojen rychlý SCSI audio-hardisk (kapacita je různá, je možné si vybrat), který je pro digital audio naprostou nezbytností, tak jako ostatní části systému. Při plné zátěži systému nemusí být výstup na obrazovku naprosto plynulý, proto C-Lab doporučuje pro kompenzování tohoto problému

používat grafický urychlovač NVDI. Zvukové okruhy byly maximálně odrušeny – šumy byly omezeny až o 15dB. Mikrofonní vstup byl modifikován na bezpečnější linkový vstup, bohužel je stále řešen malinkým jack-konektorem. Přidán byl i vylepšený A/D převodník, který zřetelně zvyšuje kvalitu digitalizovaného zvuku. Důležité je, že každý Falcon MkII je u firmy C-Lab nepřetržitě 24 hodin testován s programem Cubase Audio na naprostou spolehlivost. Každý totiž za své peníze chce dostat to, co doma postaví na stůl, připojí a „jede“. Falcon MkII je v původní krabici, i když by se více hodil do toweru (takový stroj potřebuje reklamu). Jenže kdo by se s ním potom tahal. V balíku může být také monochromní 14" monitor – Cubase je stejně určena jen pro „duochrome“ režimy, ve kterých je grafika zřetelně rychlejší než v 16.

Důvodem, proč se začal tento stroj vyrábět je, aby bylo konečně k máni něco, co funguje naprosto bez problémů či dodatečných úprav s Cubase Audio C16. C-Lab byl úspěšný, a tak Falcon MkII funguje s Cubase Audio tak jak má. Falconův DSP procesor navíc vykoná velkou práci při real-time efektech v kvalitě lepší než je CD. Jednou zdigitalizované zvuky už je jednoduché upravit podle vašich potřeb.

### Cubase a Falcon

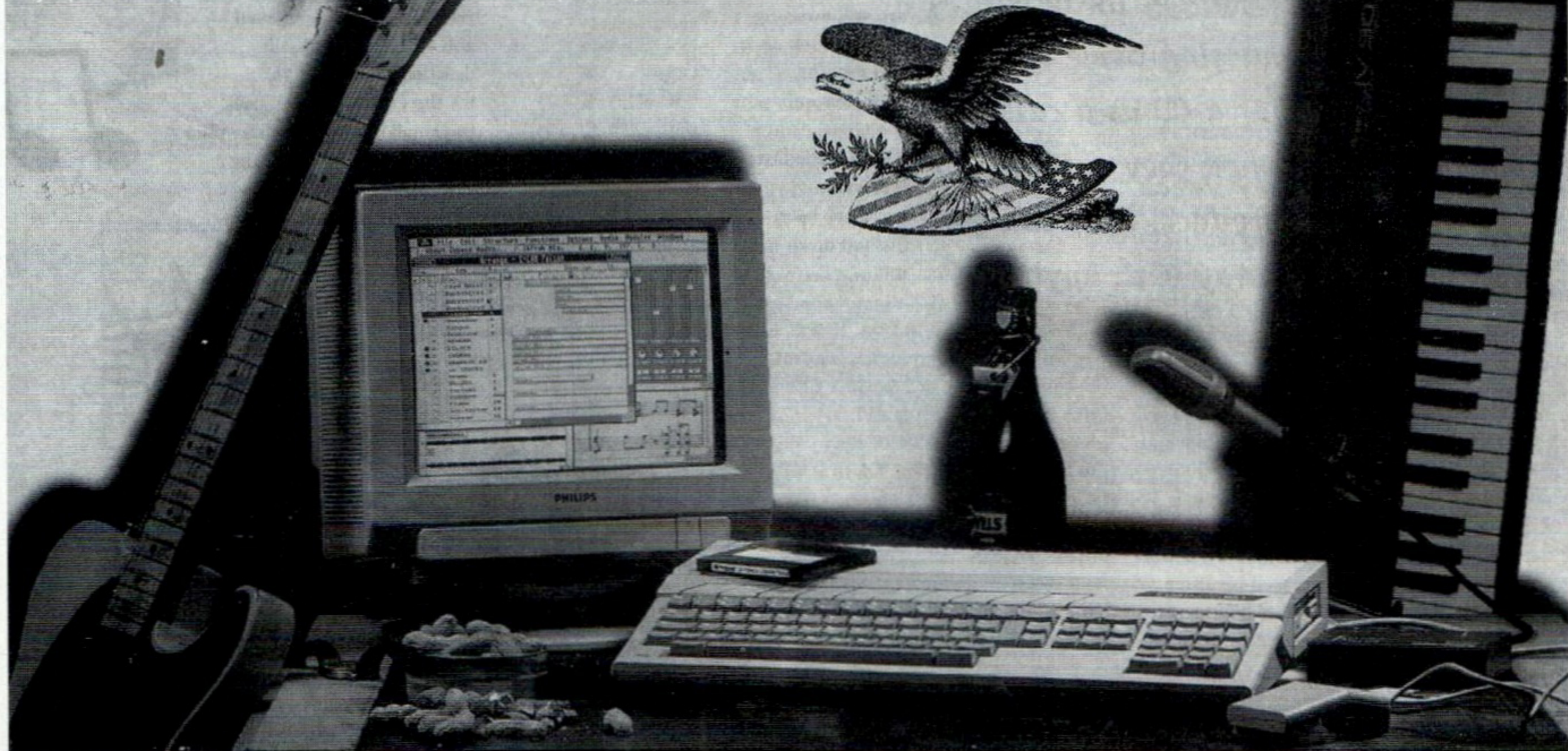
Cubase existuje i pro Apple Macintosh. Proč ji tedy neprovozovat na těchto strojích? Odpověď je jednoduchá. To co dovede Falcon, dostanete v macovském provedení za dvakrát vyšší cenu a to ještě nepočítám speciální Falconovské funkce v Cubase Audio, které jsou podmíněny přítomností DSP procesoru. Na Falconovi navíc máte mnohem větší zásobu software ve všech oblastech a můžete na něm bez problémů dělat co se vám zachce. To se vám s Macintoshem stát nemůže.

### FDI

Falcon Digital Interface je další důležitý doplněk, který si můžete k Falconovi s Cubase Audio přikoupit. Tento interface realizuje obousměrné digitální spojení mezi Falconem a CD nebo DAT pomocí optického či koaxiálního kabelu. Pomocí FDI je také možno ukládat jakákoliv data (backupovat) na DAT kazety. Na jednu 120-ti minutovou kazetu se vejde až 1GB dat.

### A konečně...

C-Lab Falcon je určen pro ty, kteří „vědí co chtějí“, pro profesionální muzikanty, kteří potřebují využívat digital audio naplno. Svou specializací patří výhradně do sféry hudebních Falconů. Rozhodně není vhodný pro nikoho kdo je jen zarytý Atarista – Falconista a chce či potřebuje mít jen to nejlepší. Pro ně jsou tu Falcony MkI. Asi před dvěma týdny už původní Falcony 030 zmizely z výkladních skříní a em ká jedničky a dvojky by měly být v prodeji i u nás. To už záleží jenom na rychlosti řidičů kamiónů, kteří brázdí dálnice v Německu s přívěsy plnými Falconů. Mimochodem, víte, že evropská Atari už vyprodala všechny Falcony, které měla na skladě? Že by to byl impuls k tomu, aby se u ATARI začalo zase něco vyrábět? Ale nepředbíhejme dalším událostem...



# POISON!

## Matěj Sychra

Jistě jste se někdy setkali s pojmem „počítačový virus“. Každý si o něm myslí něco jiného – někoho „naprosto nemůže ohrozit“, jiný neustále kontroluje něčím svoje diskety (většinou to bývá program Sagrotan nebo UVK), dalšího děsí hláška „Kein virus im bootsektor“, přestože to znamená, že se žádný virus v boot-sektoru diskety nenalézá.

### Jistota je jistota

A zvlášť na ST. Na Falconovi se zatím vyskytuje pouze první skupina lidí – ST-čkovské viry zde totiž zpravidla nefungují. Známých je několik desítek virů v boot-sektoru a jen pár linkovacích. Nejprve tedy k problematice a základním typům virů:

### Boot-virus

Virus, který se na disketě schovává v boot-sektoru – to jest části diskety, kterou TOS načte a pokusí se spustit při startu z bootovacího disku (většinou A: nebo C:). Tyto viry jsou (v porovnání s jinými platformami) na ST značně rozšířené, jelikož u ST nebyl od začátku pevný disk a tak měly viry potenciálně velkou možnost se rozmnožovat. Boot-viry se rozmnožují tím způsobem, že po natažení do paměti, kromě toho že škodí, se uloží na každou disketu vloženou do mechaniky. To provádějí minimálně až do resetu, těm dokonalejším pak může zabránit jen studený start. Mezi nejrozšířenější boot-viry patří Ghost, který na ST nedělá nic, ale na TT dokáže zničit pevný disk a na Falconovi možná také. Antivirové prog-

ramy většinou umějí poznat boot-viry, které mají v databázi. Některé diskety mají také nestandardní spustitelný boot-sektor, který mohou některé programy považovat za virus a proto ho zničí. U Poisonu je k dispozici utilitka Repair, která dokáže známé boot-sektory opravit. Takovéto bootsektory se vyskytují často u her, emulátorů apod. Pokud zkopírujete nějaká data z infikované diskety a boot-virus není aktivní, data se přenesou naprosto v pořádku a nepoškozená. Nejlepší ochranou proti boot-virům je používat k bootování „zaručeně“ bezvirovou disketu, případně nezapomínat při resetu diskety v mechanice, zvláště pokud jste vlastníky pevného disku.

### Linkovací virus

Linkovací viry jsou „v oblíbenosti“ zejména na PC, na ST jich existuje strašně málo (vím asi o třech a s jedním jsem se „osobně setkal“). Fungují tak, že se připojí do kódu některého programu a při jeho spuštění začínají fungovat. Připojují se k dalším spuštěným programům a škodí. Při kopírování nakažených souborů se samozřejmě viry přenesou a jedinou možností bývá často smazání programu – virus se od kódu dosti těžko odděluje.

### Konečně Poison!

Proč o tom všem ale mluvíme? Dnes (nebo zítra, podle toho kdy budete číst dál) jsem se chtěl věnovat antivirovému programu Poison! (hehe, nějak se mi to vymklo z ruky). Jde o dokonalý balík

programů zajišťující automaticky kontrolu boot-sektoru každé vložené diskety, testující každý spuštěný program na přítomnost link-viru, umožňující chránit diskety proti zápisu apod. Samotný balík je rozdělen na tři programy. Poison!, Poison! Online a Repair. O Repairu jsem se již zmiňoval, takže začněme samotným Poisonlem.

### Opět Poison!

Jde o komplexní antivirový program zajišťující kontrolu všeho možného. Obsahuje knihovnu boot-sektorů, link-virů i různých známých COOKIE (jakési značky, indikující například přítomnost rezidentního programu či nějaké zvláštní schopnosti systému). Umožňuje kontrolovat a chránit boot-sektory, soubory a provádí kontrolu systémových adres. Ukládá také kontrolní součty spustitelných souborů do databáze a při další kontrole zjistí, zda nebyly soubory změněny. K dispozici je i 50kB(!) seznam známých COOKIE. Neznámé vektory (systémové adresy, obsahující např. skoky do dalších částí systému) a data je možné ukládat do databáze, některé vektory je možné i přejmenovat. Poison! má perfektně udělanou správu databáze všech dat a myslím, že je to velmi dobrý antivir pro ST/TT/Falcon.



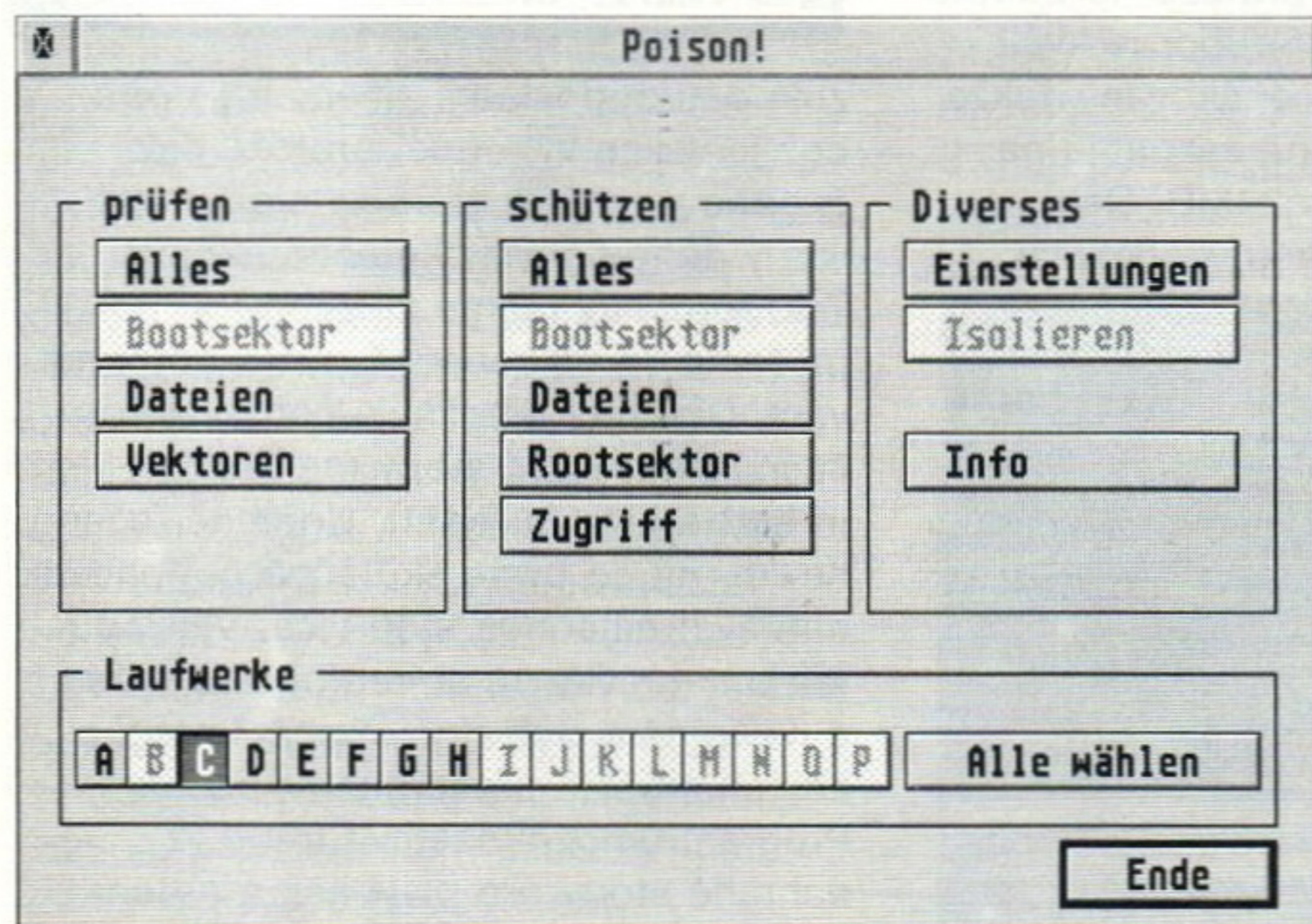
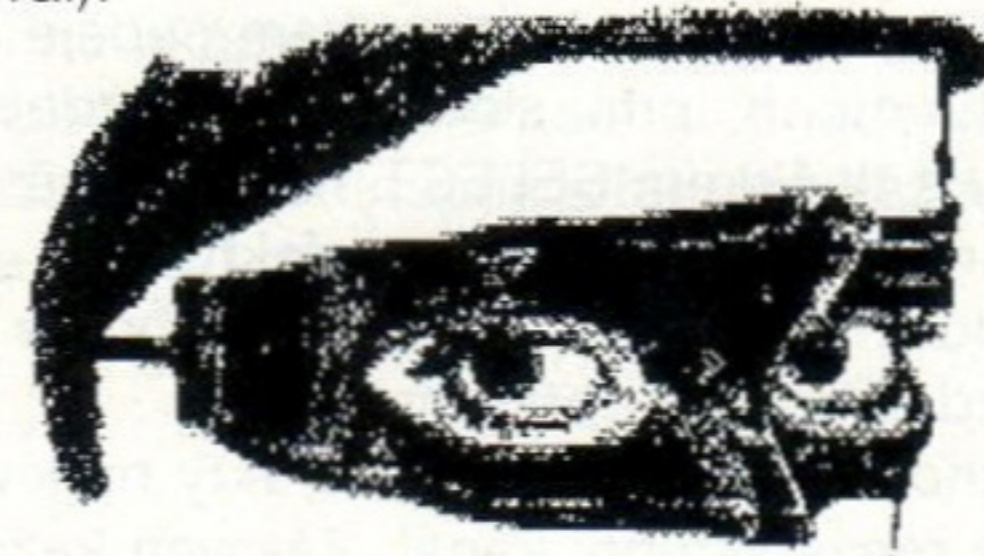
Poison! Online - ovládací panel

### Poison! Online

Tento program provádí kontrolu vašich dat a disket při práci a zajišťuje zmíněnou ochranu proti zápisu. Je to velice užitečné a pokud ho stále používáte, nemusíte se virů bát. Navíc provádí kontrolu automaticky a už ji nemusíte dělat ručně. Sestává se z rezidentu TSR.PRГ, který je nutno dát do adresáře AUTO, a z accessory ONLINE3.ACC. V jeho panelu je možné si nastavit, co se bude kontrolovat a jaké disky budou chráněny proti zápisu. Toto ACC je ve verzi jak ST tak Falcon/MultiTOS.

### Poison! je komerční

antivirový balík, ale moje verze (2.3) je z sharewarového CD-ROM Whiteline Alpha. Zde se totiž jako „prémie“ přidávají se svolením autorů i komerční programy. Uvidíme, jak se bude dál vyvíjet svět antivirových programů, zvláště jsem zvědav na antivir toXis (zatím méně rozšířený nástupce / mladší bratříček onoho Sagrotanu, o kterém jsem se již zmiňoval).



Hlavní dialog antiviru Poison!

# Tradell DigiTape

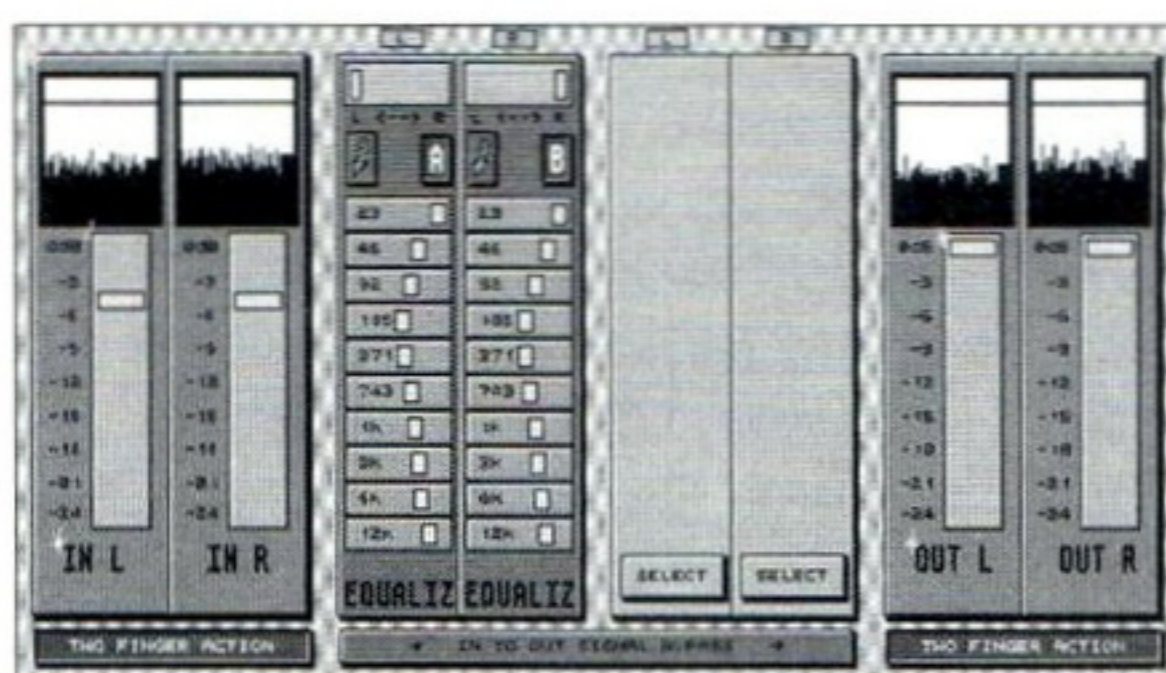
Desktop Sound Engineering

Multi-stopé nahrávací a efektové studio do desktopu, aneb...  
Let FALCON Control Your Body !!!

## ■ Vláda Igielski

DigiTape 2.0 je svými kvalitami nesrovnatelný se svým předchůdcem DigiTape Light. Je to skutečně špička mezi HD-Recording programy. Vzhledem ke své nízké ceně (ve srovnání třeba s Cubase Audio) poskytuje překvapivé možnosti. Není to program vhodný k finálnímu zpracování hudby (např. pro záznam na CD) a nepodporuje ani komunikaci s DAT. Je však zcela postačující pro výrobu demonahrávek na kazety a myslím, že bude nepostradatelný pro každého, kdo se zabývá počítačovým zpracováním hudby.

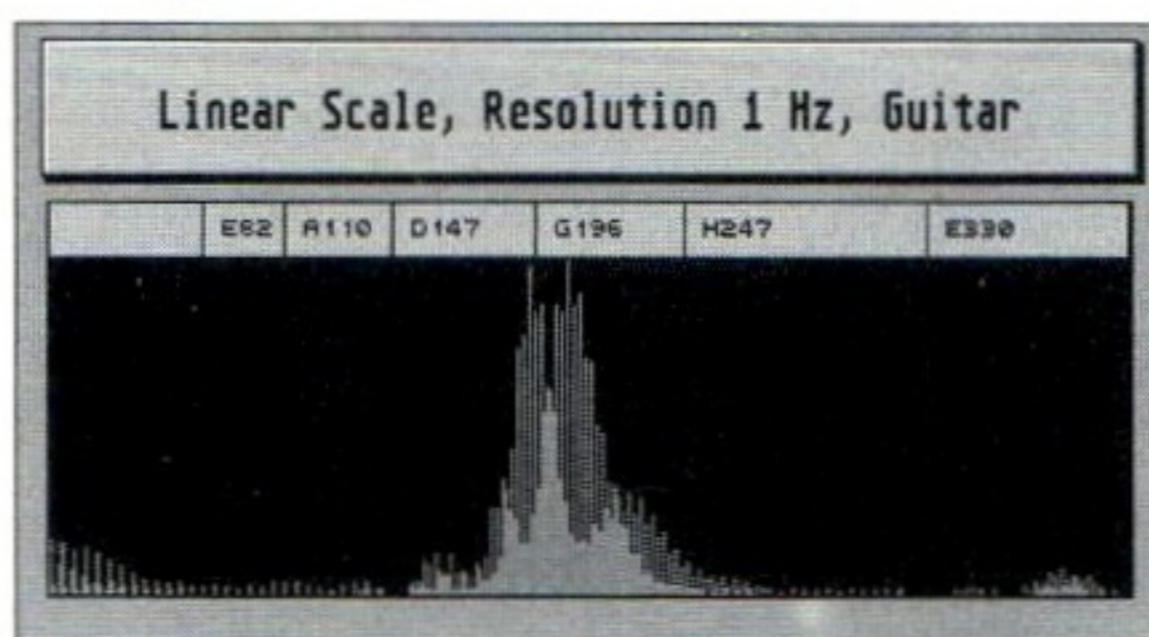
**Online efekty** jsou jednou z velice silných funkcí tohoto programu. Neslouží zatím k nahrávání, ale pouze jako real-time efektní procesor. Celé ovládání je celkem jednoduché, přehledné a velice komfortní. V levé části okna jsou umístěny ovládací prvky pro nastavení vstupu, naopak v pravé části je ovládání pro výstup. Obojí je ještě



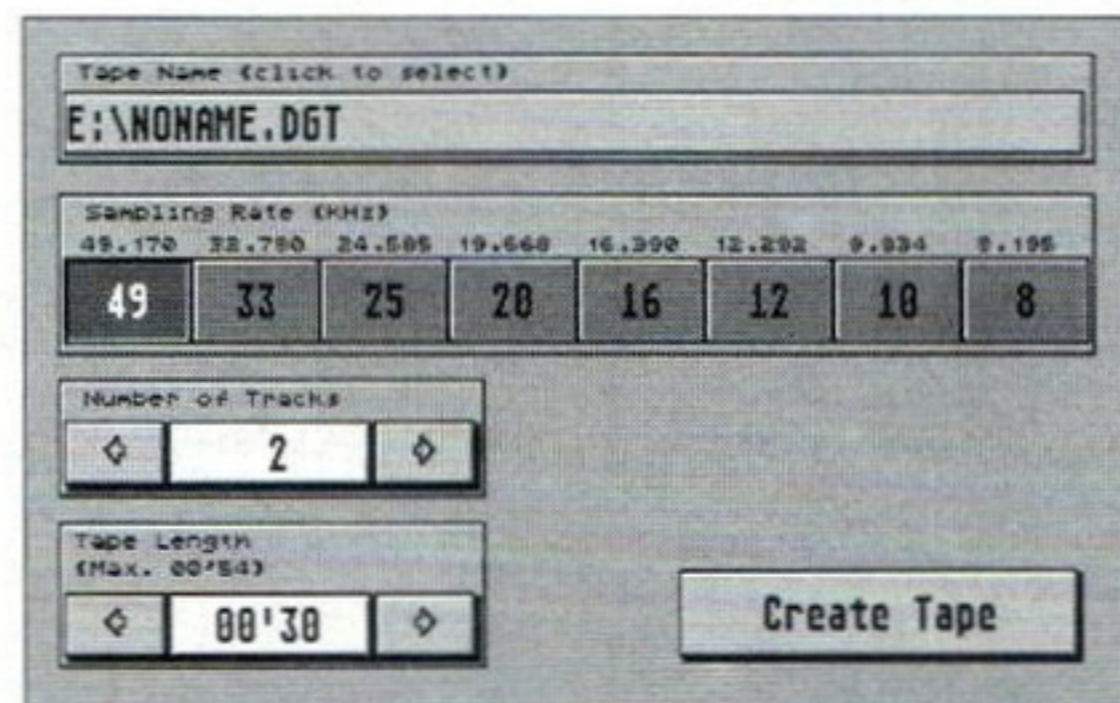
rozděleno na levý a pravý kanál. Úplně v horní části je signalizace úrovně hlasitosti. Červená čára je velmi důležitá, vše nad touto čarou je přebuzené. To znamená, že sample nebude kvalitně sejmutý. Pomocí jezdců pro oba kanály musíme nastavit úroveň vstupů na co nejsilnější, ale tak aby nepřesáhla červenou čáru. Dole je možnost zapnout paralelní pohyb obou jezdců najednou (celkem užitečné). Nyní si nastavíme výstup na hlasitost, jaká nám vyhovuje. Zatím se se zvukem neděje vůbec nic. K tomu slouží čtyři prázdné sloty s tlačítkem SELECT. Když na ně klepnete, objeví se výběr efektních modulů. Označte modul, který chcete prázdnému slotu přiřadit. Máme možnost zapojit vždy dva efekty na levý a na pravý vstupní kanál. Zároveň každý

efektní modul umožňuje zvlášť nastavit zastoupení jeho výstupního signálu v celkové stereofonní produkci.

**Spektrální analýza** je další a poslední funkcí, která nepracuje s nahraným záznamem. V reálném čase analyzuje zvuk na vstupu a zobrazuje jeho frekvenční zastoupení. Může se to hodit např. pro správné nastavení ekvalizéru nebo pokud hledáme takové nastavení, abychom „vytáhli“ z hudby třeba jen lidský hlas.



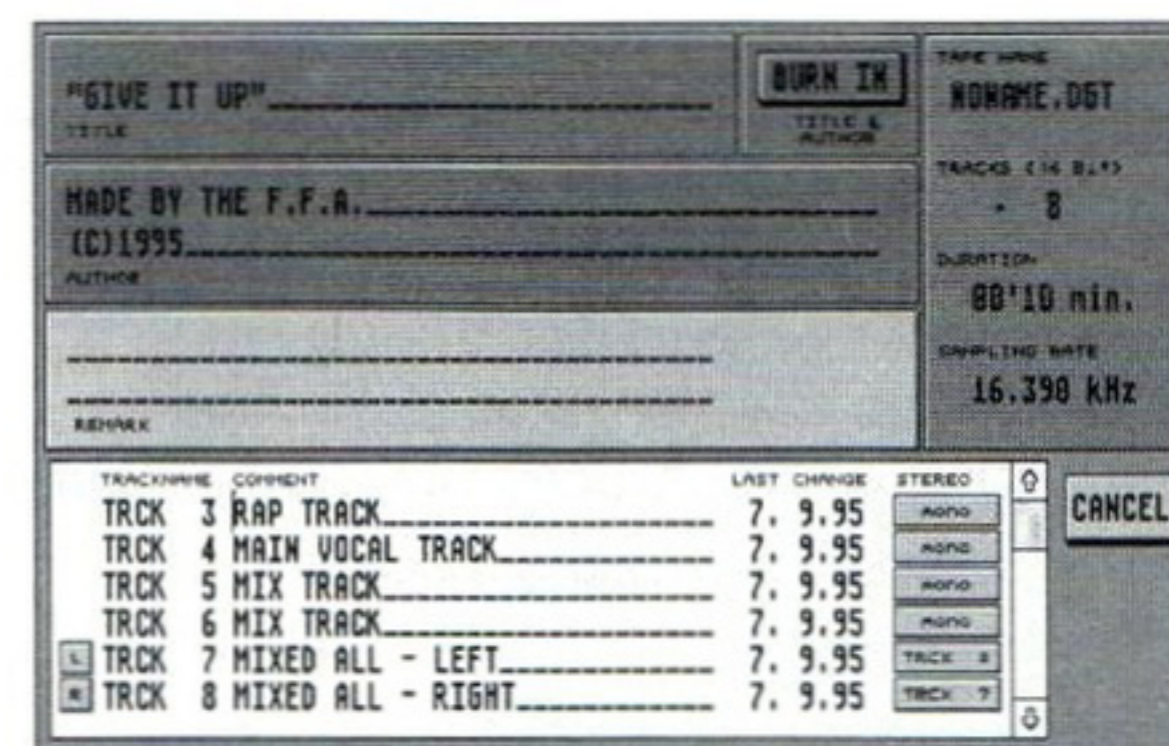
Pro další experimentování již budeme potřebovat založit zvukový záznam na disku. Program si musí, před tím než začne něco zaznamenávat, vytvořit soubor \*.DGT, který má speciální strukturu umožňující rychlý přístup a bude nyní představovat „pásek“, do jehož stop můžeme nahrávat. Při zakládání nového záznamu musíme hlavně určit jméno souboru pro záznam. Dbejte na to, abyste měli na disku, na kterém soubor vytváříte, dost místa, protože ho budete skutečně potřebovat. Soubor je kvůli nárokům na rychlost nepakovaný, takže třeba minuta 4-stopého záznamu na 50kHz představuje asi 24MB. Dále musíte určit již zmíněnou vzorkovací



frekvencí. S rostoucí frekvencí stoupají nároky na rychlost počítače a disku a přirozeně stoupá kvalita zvuku. Pro záznam na běžné kazety stačí bohatě

33kHz, v případě, že potřebujeme hodně kvalitní nahrávku a chceme se přiblížit profesionálnímu studiu, tak se frekvenci 50kHz nevyhneme. A poslední otázka je počet stop. Můžeme teoreticky pracovat až se 32 monofonními stopami, z nichž každou můžeme samostatně stereofonně rozložit. 32-stopý pásek by však měl nepředstavitelné paměťové nároky a nejsem si jist jeho praktickou využitelností. Myslím, že i v náročných úlohách vystačíme s osmi stopami. Po potvrzení nastavení se začne vytvářet „pásek“ na disku. Teď si chvíli počkáte, protože tohle není zrovna časově zanedbatelná záležitost, pokud nemáte záznam extrémně krátký. Před založením tohoto souboru je také dobré „setřást“ (defragmentovat) hard-disk třeba pomocí Diamond Edge. Když je konečně soubor vytvořen, zobrazí se jeho název a autor v šedivé liště v horní části obrazovky. Když na tuto lištu kliknete, otevře se nám nové okno pro editaci některých údajů o záznamu.

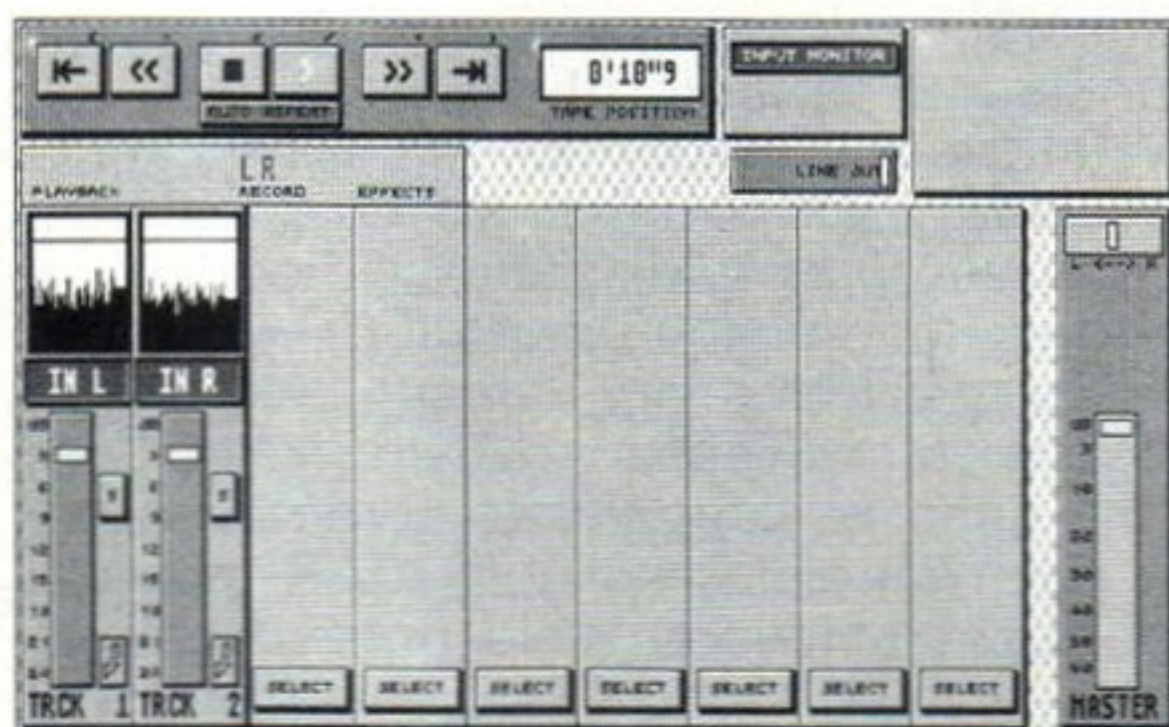
**Tape Label** neboli popiska nahrávky obsahuje údaje jako její jméno a jméno autora, informaci o délce a vzorkovací frekvenci a také umožňuje vytvořit popisy jednotlivých stop s vlastními názvy, které nám řeknou víc než např. „Track 1“. Zároveň také můžeme provázat spolu vždy dvě monofonní stopy, které mají dohromady tvořit stereo-stopu. Nepřišel jsem zatím na to, k čemu všemu je to dobré, pouze při editaci a střihání záznamu můžete pracovat s oběma stopami najednou, jako by šlo o stopu jedinou – stereofonní. Tento panel rovněž vede evidenci práce s jednotlivými stopami záznamu a uka-



že datum poslední změny na stopě, což je velice výhodné, protože pak snadno poznáte, která ze stop je pro vás v danou chvíli skutečně aktuální. Tak, formality máme za sebou a můžeme se už konečně pustit do nahrávání. DigiTape umožňuje nahrávat současně pouze dvě stopy (nejčastěji Line In Left a Line In Right). Upřímně řečeno, nevím, na co byste skutečně potřebovali nahrávat najednou stop více. Většinou jde o nahrávku ze stereofonního zdroje a na to nám dvě stopy bohatě stačí a zbytek můžete přece nahrát postupně. Program umožní nastavit třeba již nahrané stopy pro playback a potom si otevřít další stopy pro záznam, a tak můžete při nahrávání nových stop sou-

časně slyšet i stopy ostatní, což mi připadá celkem praktičtější než nahrávat všechno najednou. Konečně vždy tímto způsobem se pořízují nahrávky i v profesionálních studiích.

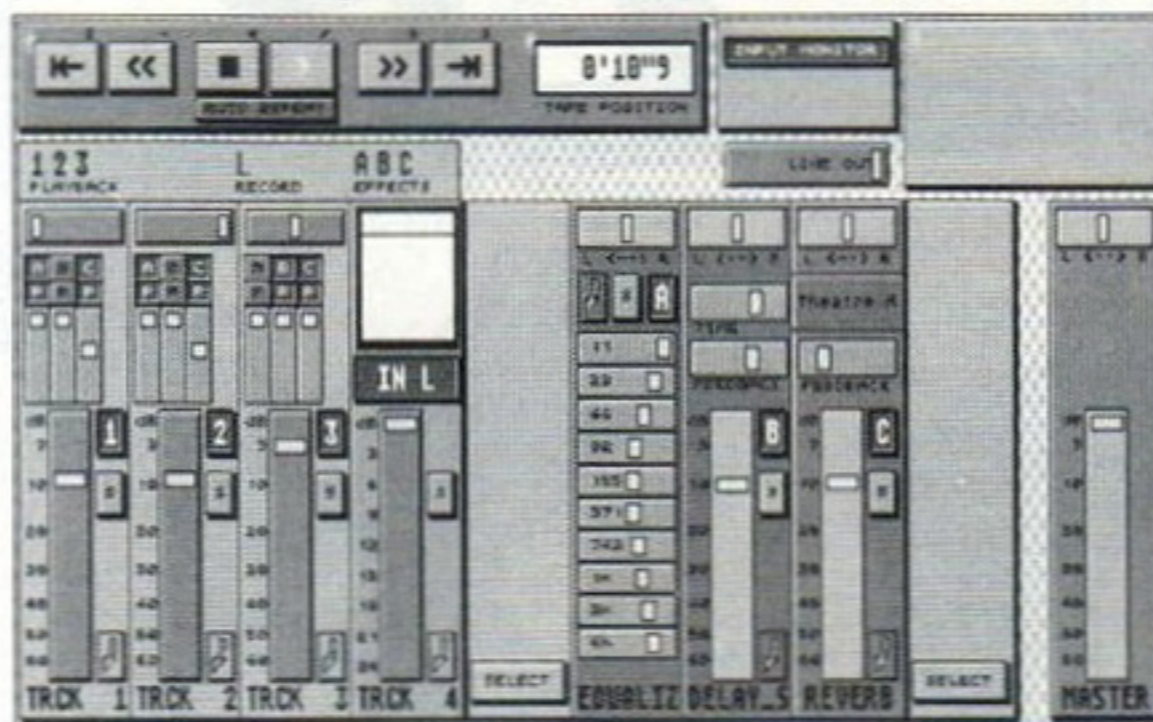
**Multitrack Recorder** je právě funkce, která otvírá panel mixážního pultu. V horní části jsou ovládací prvky pro posun „pásku“, nápadně se podobající tlačítkům na většině kasetů. Kromě přehrávání (resp. nahrávání, což závisí na volbě aktivních modulů) a stopnutí pásku můžete nahrávku převíjet dozadu a dopředu a nastavit ji přesně na určitou pozici. Pozici pásku můžete sledovat na časoměři, která je umístěna hned vedle ovládacích prvků. Konečně je zde ještě tlačítko, které vždy nastaví pozici na začátek nahrávky. Dále jsou tu dva jezdcé, kterými můžete nastavit úroveň vstupního zesílení pro monitoring a zesílení výstupního signálu, které nemá vůbec vliv na skutečnou hlasitost záznamu na disku. Úplně v pravém horním rohu jsou indikátory hlasitosti a přebuzení (červeně) samostatně pro levý a pravý kanál. Jak jsem již řekl, program se vlastně celý skládá z modulů. Proto máte v dolní části devět prázdných slotů s volbou 'Select'. Úplně vpravo je jeden slot obsazený funkcí 'Master Volume', která má vliv na skutečné zesílení celého mixu. Volba 'Select' nám nyní nabízí větší množství různých funkcí, které můžeme do slotu umístit. Nejzákladnější asi budou 'Record Track' a 'Playback Track'. Zkuste tedy nejprve otevřít ve dvou slotech panely pro nahrávání z levého a pravého vstupního kanálu. Indikátory pře-



buzení se přemístí do těchto slotů a umožní vám individuálně nastavit zesílení pro obě stopy. Když máte vše připraveno, stačí zmáčknout 'P' (play) a začnete nahrávat. Nahrávání zastavíte tlačítkem 'Stop' nebo se pásek zastaví sám až dojde na konec, ovšem jen v případě, že nemáte zapnutý 'Auto Repeat', jinak totiž na konci přeskóčí opět na začátek a začne přemazávat původní nahrávku. Na nahrávacích panelech je kromě jiného indikace 'In L/R', která je při nahrávání v červeném poli. Jednoduchým nakliknutím pole zmodrá a tím snadno vyměníte nahrávání za přehrávání a můžete si hned nahanou stopu poslechnout.

Když jste s nahrávkou spokojeni, je lepší zrušit panely pro nahrávání a místo

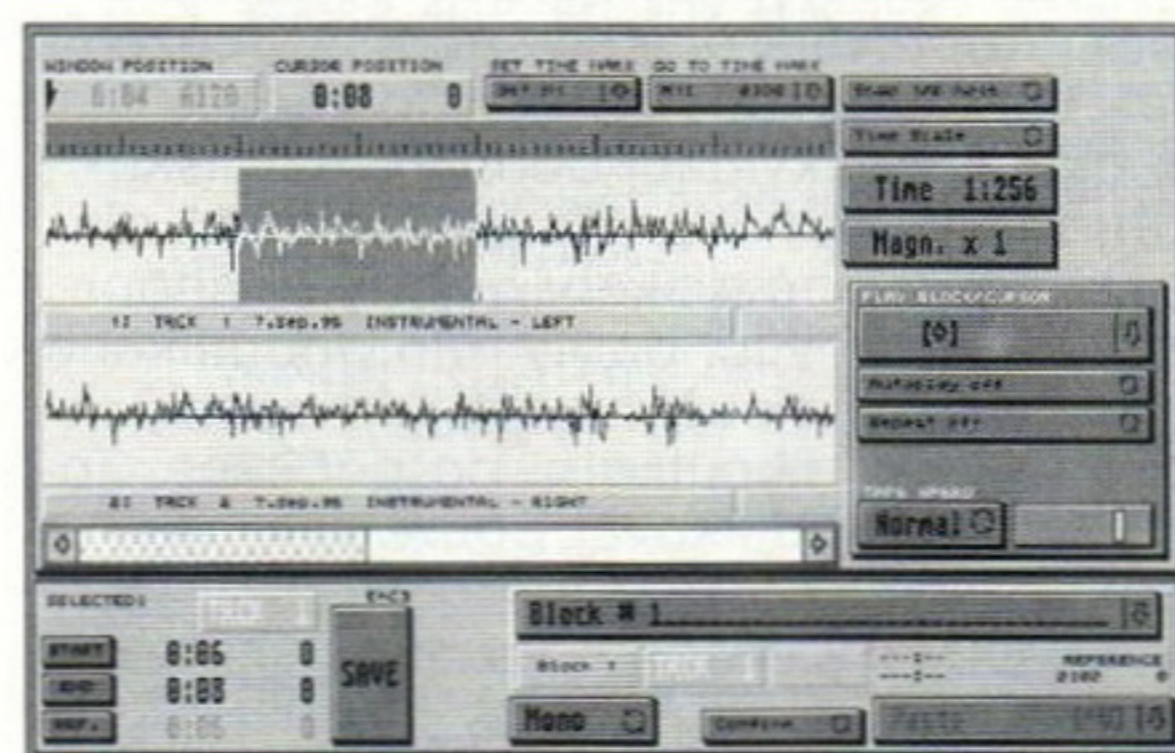
nich si otevřít panely pro playback, jednak proto, abyste si nahrávku náhodou omylem nepřemazali, a jednak protože funkce 'Playback Track' umožňuje různé jiné věci než jenom obyčejné přehrávání, jako třeba efekty atd. Teď můžete zkusit ke dvěma již zaznamenaným stopám, které jsou nyní otevřené pro play-



back, otevřít další, třeba už jen jednu monofoní stopu pro nahrávání. Můžete zaměnit třeba výstup ze synthesatoru za mikrofon. Převiňte nahrávku na začátek, spusťte 'Play' a můžete nahrávat zpěv přes mikrofon a k tomu slyšíte ve sluchátkách už dříve nahané dvě stopy s hudbou. Na stopy, které jsou v playback-módu, nemá recording žádný vliv.

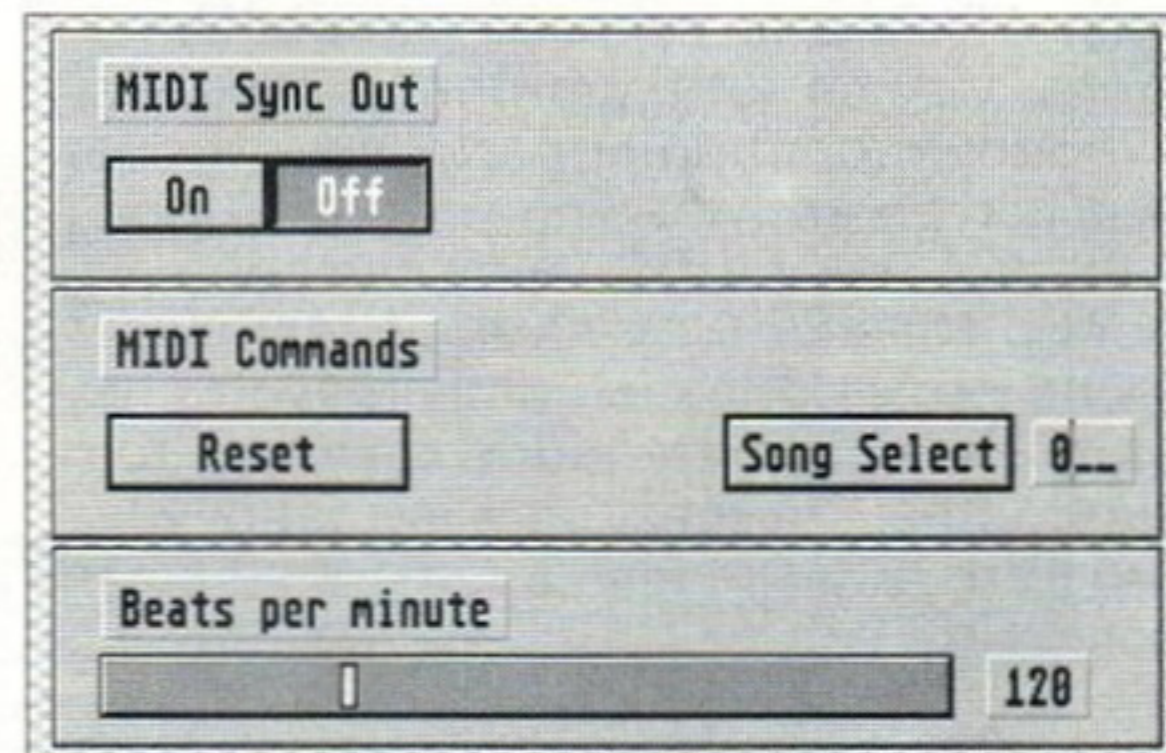
Kromě modulů pro recording a playback si můžete v jiných slotech otevřít moduly pro zvukové efekty. Otevření efektového modulu způsobí to, že se v panelech pro playback objeví další jezdec, který se vztahuje k tomuto efektovému modulu, označený postupně písmeny A, B, C... (podle množství otevřených efektů) a umožní nám regulovat míru uplatnění efektu v této stopě (pokud je efekt pro tuto stopu aktivován). Program také nabízí možnost např. přehrávat několik stop s nastavenými efekty, jejichž nastavení můžeme i v průběhu přehrávání plynule měnit a současně nahrávat třeba do dvou stop otevřených pro nahrávání „z masteru“. Tím se pak nahraje zvuk již efektově upravený z více stop jen do dvou, tvořících dohromady jednu stereo-stopu, čímž ušetříme jednak stopy a jednak strojový čas třeba na jiné efekty.

**Track edit** je další velice důležitá funkce, tentokrát pro editaci a střih záznamu. Zobrazuje nám najednou vždy dvě stopy, což je obzvláště výhodné pro stopu stereofonní. Myší můžete nastavit kurzor přesně na danou pozici na „pásku“ i v několikanásobném zvětšení. Údaj o pozici se zobrazuje v levém hor-



ním rohu a pro přesné nastavení slouží orientační přehrávání, kde můžeme měnit jednak hlasitost, rychlost přehrávání a mód. Buď přehráváme označený blok nebo 1 sec, 1/2 sec nebo 1/4 sec od kursoru, resp. do kursoru. Důležité je, že se toto nastavení promítne i když se vrátíme zpět do funkce 'Multitrack recorder' do nastavení „pásku“. Blok můžete označit tím, že umístíte kurzor na počátek a na konec bloku a označíte značkami 'Start' a 'End' (v levém dolním rohu) nebo prostě umístíte myš na začátek, stisknete tlačítko a táhnete na konec, kde tlačítko pustíte. Pokud chcete provádět s blokem nějakou operaci, musíte nejprve do programu skutečně uložit informaci o jeho začátku a konci pomocí tlačítka 'Save', jinak se až do této chvíle uchovává informace o předcházejícím označení. Z operací s bloky jsou asi běžné mazání, kopírování, přesouvání, ale velmi užitečné jsou funkce pro export a import samplu v \*.AVR formátu. Možnosti editace jsou velice rozsáhlé. Můžete měnit různé normy časové stupnice, nastavit snapování kursoru na určitou kvantizaci, uchovávat mnoho pozic kursoru ve formě značek a rovněž množství bloků, které můžete opatřit vlastními jmény pro lepší orientaci.

**MIDI** je také věc, kterou nesmíme opomenout. Ve speciálním panelu můžete nastavit rychlost přehrávání pro sekci MIDI a také zapnout synchronizaci. Záznam na „pásku“ tak může doplňovat hudbou z nástroje ovládaného přes MIDI. Také časové stupnice v panelu pro střih se upraví podle nastaveného tempa.



**Závěrem** nelze říci nic jiného, než že DigiTape je skutečně program velice dokonalý, s přehledným, komfortním a designově dobře zvládnutým ovládním. Velice chytrá je modulová výstavba programu a firma Trade It právě díky tomu slibuje mnoho pozdějších rozšíření. Zvláštní ocenění si zaslouhuje to, že autoři uvolnili popis struktury externích modulů a dokonce přiložili jednu ukázkou se všemi zdrojovými texty a bohatou dokumentací. I cena je velice rozumná a dostupná snad pro každého. Za 4990,- Kč, nekupte to.

# ZABIJÁK toXis

■ Dušan Přikryl

## Viry

to je postrach každého počítače. I ATARI potřebuje čas od času důkladnou očistu od těchto nezvaných hostů. Podívejme se nyní společně, do jaké míry si antivirový program toXis zaslouží označení „zabiják virů“.

## Výlet do historie

Problémům s destruktivním softwarem se neubrání žádný z personálních počítačů. Stejně tomu bylo i v případě ATARI a jeho operačního systému TOS. Ve srovnání např. s viry vyskytujícími se pod MS-DOSem jsou ty „atarácké“ v početní menšině a nejsou zdaleka tak propracované ve svých ničivých účincích a maskovacích technikách. Hlavním důvodem tohoto stavu je nižší rozšířenost ATARI a to zejména v profesionální sféře. Viry se totiž v průběhu času staly výhodným obchodním artiklem a počet všelijakých antivirových programů dosáhl zejména na PC velmi slušného počtu. Na ATARI by na spočítání skutečně profesionálních antivirových programů stačily prsty jedné ruky, a o to více potěší, že mezi nimi je i takový program, který snese srovnání se svými kolegy na PC.

## Kmotr Sagrotan

Zasvěceným již nemusím dále nic vysvětlovat, takže jen pro ostatní, kteří nevědí o čem je řeč: Sagrotan byl dlouhou dobu nejoblíbenějším antivirovým programem na ATARI. Vznikl v Německu a byl distribuován jako shareware. Sagrotanem jste mohli preventivně přepsat bootsektor libovolné diskety informací „Kein Virus im Bootsektor“ (V bootsektoru není vir). Toto hlášení se objevovalo na obrazovce vždy při bootování příslušné diskety. Neobjevil-li se nápis, bylo již téměř jisté, že v „bootu“ se usadil nezvaný host. Zhruba asi před třemi roky se autor Sagrotanu spojil s firmou konTRAST, která začala program distribuovat klasickým způsobem. Ze Sagrotanu se stal toXis, což dle mého názoru nebylo nejšťastnější řešení, protože uživatelům trvalo delší dobu, než zjistili, že vývoj jejich milovaného Sagrotanu nyní probíhá pod novým názvem.

## Všeobecný popis

ToXis byl testován na dvou počítačích: MEGA ST (3,5" 720 KB + výměnný disk SyQuest 44MB, ASCI-rozhraní) a TT030 (3,5" 1,44 MB + harddisk IBM DSAS 548 MB, SCSI-rozhraní). Během testů nebyly zaznamenány žádné vážnější komplikace s provozem programu a s dostupností všech nabízených funkcí. Bohužel se mi nepodařilo zjistit, zda současná verze programu běží i na Falconu. ToXis ke své práci potřebuje cca 500 KB RAM, spustíte ho však i na starých typech 520 ST s 512 KB RAM. Pak není možné využívat všech funkcí programu (týká se to zejména testování programů na přítomnost linkvirů). Základním rozdílem ve srovnání se Sagrotanem je možnost spuštění toXisu jako programu i jako accessory. Teprve potom toXis uplatní naplno své možnosti rezidentní kontroly a ochrany celého počítače. Počet souborů nutných k provozu antivirového systému se ve srovnání se Sagrotanem „smrskl“ na tři: vlastní program, knihovna a konfigurační soubor. Toto všechno zabírá na disku pouhých 200 KB. Po spuštění programu se na obrazovce objeví dvě okna, ve kterých se odehrává celý dialog s uživatelem. Vyvolání příslušné činnosti programu se provádí klasicky pomocí roletového menu (a to i v accessory!), k vyvolání nejdůležitějších funkcí lze navíc použít tlačítkovou kombinaci.

## Práce s diskem

Po Sagrotanovi převzal toXis nejlepší a neoriginálnější nápady, tzn. přepisování bootsektoru vlastním hlášením, které se pak objevuje na obrazovce při každém bootování diskety. Přepsat můžeme jak napadený bootsektor (to vede k okamžité likvidaci bootviru na disketě), tak i v rámci prevence „zdravé“ diskety. Upravené diskety nejsou pochopitelně imunní vůči bootvirům, modifikace bootsektoru slouží pouze jako rychlý indikátor při vniknutí viru do počítače. ToXisem lze modifikovat pouze tzv. nespustitelné bootsektory. Ty jsou vytvářeny při běžném formátování disket a jsou tedy nejrozšířenější. ATARI má disketový formát téměř identický

s PC-formátem, odlišnosti jsou především v bootech, které jsou u ATARI (na rozdíl od PC) z velké části nevyužité. To také umožnilo důkladnější antivirovou ochranu. Oproti Sagrotanu došlo k rozšíření bohatší nabídky modifikovaných ochranných bootsektorů. První z nich je klasika převzatá ze Sagrotanu. Druhý toXisův bootsektor zachovává kompatibilitu s počítači PC. I zde se objevuje hlášení (a to i na PC-čkách), stupeň indikace možného napadení je ale menší než v předchozím případě. Třetí bootsektor pouze přepíše napadený boot „čistým“ (i zde je zaručena kompatibilita s PC-disketami). Při poškození proveditelného neboli spustitelného bootsektoru tento postup ochrany nelze aplikovat, protože by pak zákonitě došlo k přepsání informací důležitých pro spuštění software na disketě (typickým příkladem jsou disketové verze her). V takovém případě musíme bootsektor vyhledat v knihovně známých spustitelných bootů, a toXis zařídí vše ostatní. Pro velkou většinu uživatelů ATARI je tímto problémem s viry vyřešen. Ale co si počne „šťastlivec“ s pevným diskem? I na něho je samozřejmě pamatováno. U pevných disků vyvinula ATARI vlastní obslužný software, který používá specifický formát. Vedle ATARI existovaly a existují i další firmy, které dodávají harddisky s vlastními drivery. Pro toXis z toho vyplývá pouze jediné řešení účinné ochrany: ihned po naformátování disku a vytvoření partitions udělat kopii celého rootsektoru. V případě jakýchkoliv problémů (a to i nevirových) stačí kopii přepsat zpět na své místo a je po starostech.

## Rezidentní ochrana

Hlavní zbraní toXisu je několikastupňová ochrana probíhající na pozadí při práci s počítačem. ToXis se zaměřil na sledování všech důležitých skokových vektorů v paměti. Vnikne-li totiž vir do paměti počítače, prozradí ho dříve nebo později změna některého z vektorů, tj. ukazatelů na klíčové adresy v paměti. První zbraní ToXisu je zablokování jakékoliv změny vektorů v paměti. Na první pohled velmi účinné opatření má ale i své mouchy. Se skokovými vektory hy-

**TOXIS VIRUS EINSTELLUNG BIBLIOTHEK DIVERSES**

toXis Display

```

000: 6038 4C6F 6164 6572 E6CE 6900 0201 0100
010: 02E0 0040 08F0 0900 1200 0200 0000 2020
020: 2020 2020 41FA 01DA 2020 2020 746F 5869
030: 7320 2020 352E 3530 2020 6000 01A6 303A
040: FFC0 0C40 6038 661E 41FA FFF0 303C 00D6
050: 4241 0250 51C8 FFFC 4A41 660A 41FF 011E
060: 6100 0060 4E75 41FA 00EA 6156 60FF 59BC
070: 2A2A 2A2A 2A2A 2A2A 2A2A 2A2A 2A2A 2A2A
080: 2020 4256 7F74 7072 2A2A 7261 6066 6066
090: 207A 2020 2020 6368 7A20 7A20 7A20 7A20
0A0: 2A2A 2A2A 2A2A 2A2A 2A2A 2A2A 2A2A 2A2A
0B0: 2A2A 2A2A 2A2A 2A2A 2A2A 2A2A 2A2A 2A2A
0C0: 0000 2FA8 1F3C 0009 4A41 5C8F 4E75 2020
0D0: 2A2A 2A2A 2A2A 2A2A 2A2A 2A2A 2A2A 2A2A
0E0: 2020 2020 2020 2020 2020 2020 2020 2020
0F0: 2020 2020 2020 2020 2020 2020 2020 2020
100: 2020 2020 2020 2020 2020 2020 2020 2020
110: 2020 2020 2020 2020 2020 2020 2020 2020
120: 2020 2020 2020 2020 2020 2020 2020 2020
130: 2020 2020 2020 2020 2020 2020 2020 2020
140: 2A2A 2A2A 2A2A 2A2A 2A2A 2A2A 2A2A 2A2A
150: 0000 0000 1B70 2044 2A2A 2042 6066 6066
160: 6566 7444 2020 7775 0000 0000 0000 1B70
170: 6E64 7444 2020 1B71 0000 0000 0000 0000
180: 6E64 7444 2020 1B71 0000 0000 0000 0000
190: 6F6F 7473 2020 7220 1B71 0000 0000 0020
    
```

\8Loadergmi.....  
 .α.β.γ.....toXi  
 Sij.8f.A.-≡θ<.w  
 BAQXQ-āJaf.A.~vq  
 a..NuA..naU~3vq  
 \*\*\*\*\*  
 Bootprogramm  
 zum Schutz vor  
 Virenbefall.  
 \*\*\*\*\*  
 ..?<.NA\ANu  
 \*\*\*\*\*  
 \*\*\*\*\*  
 .....p Der Boots  
 ektor wurde vera  
 ndert ..g... ..R

toXis Dialog

Bootsektorprüfung  
 Linkvirenprüfung  
 Schreibschutz bei:  
 Schreibzugriff auf ausführbare Programme  
 nur-lesen-Attribut eines ausführbaren Programmes soll rückgesetzt werden

Schreibschutz für Laufwerke
 

A	B	C	D	E	F	G	H	
I	J	K	L	M	N	O	P	
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

OK

toXis Statu

**Bootsektorprüfung Laufwerk A:**  
 Der Bootsektor ist ausführbar, die Prüfsumme  
 Der Bootsektor enthält das toXis-Bootprogramm  
 Die Diskette enthält keinen Virus im Bootsektor

toXis Dialog

Format	alt	neu	Bootprogramm
Seitenzahl	2		Xenon 2 (Disk A)
Sektoren/Spur	18		Brattacas
Spurzahl	80		Sapiens Bootsektor
FAT-Anzahl	2		Karate Kid II
Sektoren/FAT	9		<b>Blade Runners</b>
DIR-Sektoren	14		Skyblaster Bootsektor
Bytes/Sektor	512		Carrier Command Bootsektor
Sektoren/Cluster	1		Obliterator Bootsektor
Mediabyte	\$F0		Gauntlet 2 Startdiskette
Reserviert	1		Terrorpods A von Psynosis
Versteckt	0		Tai Pan von Ocean
Ausführbar	1		ST Soccer Demo von Microdeal

bou i některé uživatelské programy. Umíte si jistě představit, jaká je asi reakce programu, který si pracně při svém spuštění přestaví vektory na nové hodnoty, a toXis mu je vzápětí vrátí zpět do původní podoby. Lépe lze využít druhou možnost rezidentní ochrany a tou je kontrola bootsektoru každé nově vložené diskety do počítače. Nastavit lze i ověřování nezávadnosti každého spouštěného programu. Při kontrole jsou srovnávány zjištěné poznatky s daty v knihovně, a proto nedochází k větším prodlevám. Velmi užitečná je i funkce zablokování zápisu na části pevného disku nebo automatické nastavení atributu „jen čtení“ u všech programů. Těmito opatřeními se tak úplně znemožní destruktivní činnost linkvirů.

### Funkce knihovny

Jak jsem již uvedl výše, toXis při své práci velmi úzce spolupracuje se svou knihovnou. Informace v knihovně jsou členěny do následujících podskupin: záznamy změn skokových vektorů při spuštění programů, spustitelné bootsektory, známé bootviry, rootsektory pevných disků, údaje o programech (CRC-suma, startovací adresa, délka, datum a čas zápisu atd.) a údaje o běžných souborech. Aby toXis mohl stoprocentně vyloučit napadení virem, obrací se při kontrolách vždy do některé z těchto podskupin. Ovšem i když nenajde v knihovně potřebná srovnávací data, dokáže poměrně velmi úspěšně detekovat a lokalizovat nebezpečí. Jeho hlášení pak nejsou zcela věrohodná, a tak se někdy může stát, že „zpanikaří“ zcela zbytečně. Narozdíl od Sagrotanu nečiní toXisu problémy pracovat s kontrolními údaji různých verzí jednoho programu se stejným názvem. Máme-li nyní např. na jednom disku nainstalovaný Calamus 1.09N a Calamus SL, nebude již jedna z verzí označována mylně za napadenou linkvirem. Knihovnu lze samozřejmě kdykoliv doplňovat o nové „úlovky“ virů. Navíc nejsme při práci omezeni pouze na jednu knihovnu, sami si můžeme vytvořit tolik knihoven, kolik uznáme za vhodné.

### Vady na kráse

Zatím jsem se zde zmiňoval pouze o přednostech programu. Ale jako u každého programu i u toXisu lze předpokládat nějakou tu chybičku. První nedo-

statek není relativně tak závažný. Je-li toXis natažen jako accessory, nelze libovolně měnit rozlišení monitoru, např. změna z TT-mittel na ST-hoch má za následek zamrznutí celého počítače (pod grafickými kartami funguje ale zcela spolehlivě). Další nedostatek je už podstatně závažnější a dotkne se i více uživatelů. Máme-li v počítači nainstalovanou mechaniku 1,44 MB, pak není možné provádět opravy v bootsektoru u disket s kapacitou 720 KB (resp. je to možné, ale výsledkem je nečitelná disketa). Máme-li mechaniku 720 KB, pak pochopitelně tuto chybu nezpůsobuje.

### Závěr

I přes výtky v předchozí části se program jeví jako profesionální a poměrně vyzrálý produkt, na kterém je okamžitě poznat, že prošel několikaletým postup-

ným vývojem. V současné době může toXisu konkurovat na ATARI pouze Poison, ten však nedosáhl zdaleka takové popularity. ToXis těží nejen ze své tradice z dob Sagrotana, ale nabízí také nejlépe fungující update. Pro majitele TT-modelů je přechod na toXis nezbytností, protože starý dobrý Sagrotan na TT-čkách prostě nechodí. A majitelé ATARI ST? Ti si musí sami zvážit, zda dají přednost oficiálně zakoupenému programu s antivirovým servisem, nebo zda jim stačí pocit, že ostatní uživatelé za ně vychytali všechny viry.

### Obrázky:

- ▲◀ Testování bootsektoru.
- ▲▶ Systém rezidentní ochrany.
- ▲ Banka bootsektorů.
- ▼ ToXis spuštěný jako accessory.

Desk Datei Index Extras

toXis Display

VIRUS	EINSTELLUNG	BIBLIOTHEK	DIVERSES	HILFE
ASSIGN	Laufwerksauswahl		500007E	
DOKUME	Online Speicher		a0, a1	
FONTS	Online Laufwerk		a3, d0	
FRAKTA	HD-Auswahl		200008C	
KARMA	Dateiprüfung		4(a7), a3	
PACSAM	Bootsektortyp		5001, d0	
SLECTR	Darstellungsart		500008E	
SND_PL	Voreinstellung		d0, d7	
SPACKE	Einstellung sichern		5C(a3), a0	
TCACHE	Einstellung laden		514(a3), a0	
_ALPH0			51C(a3), a0	
_BORSE			5100, a0	
_PROZE			a3, d0	
_SAMML			a0, d0	
ALTPHO			5FC, d0	
BORSE			d0, a3	
ORBITA			d7	
ORBITA			50000CB	
ORBITA			a0, -(a7)	
PKUNZIP			a3, -(a7)	
PKZIP			- (a7)	
PROZES			524A, -(a7)	
			5E	
			5C(a7), a7	
			d0, a0, -(a7)	
			50002B4	

**TOXIS Status**  
 Programm: C:\HARDDISK\SEMPRINI\SEMPRINI.PRG  
 Dateilänge: 107162  
 Programmsegment: 75042 Datensegment: 32088  
 BSS-Segment: 62416 Symboltabelle: 0  
 Start-CRC: \$CE44  
 Programm-CRC: \$3A64 Daten-CRC: \$8FFA  
 Länge der Relokationstabelle: 4  
 Version: 09.04.1994 - Übereinstimmung!  
 SEMPRINI.PRG im Originalzustand, Virenbefall ist auszuschließen.

# BAZAR

## HARDWARE

### 8 bit

• Sháním **disketovou jednotku** pro počítač Atari 800 XL i s návodem za rozumnou cenu. Jan Stádník, Záluží 142, Třemošná 330 11

• Koupím **tiskárnu BT100** i bez zdroje a kabelů, pouze 100% stav nebo hledám někoho (i firmu), kdo tuto tisk. spraví – jedná se o posunutý tisk jednotlivých bodů (nelze natisknout rovnou svistou čáru) **SPĚCHÁ!** T. Darebník, Třasoňova 6, Kroměříž 767 01

• Sháním **tiskárnu na ATARI XL/XE**. Tomáš Pešek, Severní 755, č.schr. 206, Nový Bor 473 01

### 16/32 bit

• Prodám **Atari MEGA STE**, RAM 4 MB, HDD 40 MB, monochrom. monitor, myš, cca 100 disket software, manuály. Ing. J. Diatka, Arbesova 17, OSTRAVA 702 00, tel. (069) 216 991

• Prodám **Atari 1040 STE** s 4 MB RAM, 40 MB SCSI harddisk s hostadaptérem, monochromní monitor SM124 a software dle výběru. Cena 18.000 či dohodou. Matěj Sychra, Pod lipami 12, Praha 3, 130 00, tel. 02/6846281

• Prodám **Atari 1040 STF** s harddiskem Atari Megafile 60 (kapacita 60 MB, +1 RLL mechanika 30 MB zdarma), upravený ČB

televizor s videovstupem + kabel, MNOHO programů. Cena za komplet 14.000 Kč. Předvedu, zaučím. Ing. Kamil Vojtíšek, tel. do práce 02/24228310

• Prodám **Atari 1040 STF**, myš, joy, velké množství software. **VELMI LEVNĚ** prvnímu zájemci. Petr Bulř, tel. 02/6840912 (večer)

• Prodám **Atari 1040 STF**, externí SCSI harddisk 50 MB, externí dvoustranná FDD 3.5", barevný MULTISYNC monitor, jap. 24- jehlová tiskárna Centronics, MODEM, 2 joysticky a box disket a návodů. I jednotlivě, **LEVNĚ**. Petr, tel. 019/7242244.

• Prodám **Atari 1040 STE** (2,5 MB RAM), ČB monitor SM124, software a dále joystick a literaturu k Atari 800 XL. Rozumná cena dohodou. Richard Markuzy, tel. do práce 02/4743488

• Koupím **paměti SIMM**. Petr, tel. 019/7242244

### Jaguar

• Prodám **Atari Jaguar** + Alien vs. Predator za 11.000 Kč. Možnost výběru dalších her. Finanční důvody. Ladislav Staněk, Palackého 708, Chodov 375 35, tel. do práce 0168/905151

• Prodám **Atari Jaguar**, 5 her. 100% stav, cena 15.000. Rodinné důvody. Horský Ladislav, Čs. armády 209/19, Trutnov 541 01

## SOFTWARE

### 8 bit

• Levně prodám nebo vyměním ty **nejlepší hry pro Atari XE/XL** (od Avalon, ASF, Datří software a mnohé další). Seznam žádejte na adrese: T. Darebník, Třasoňova 6, Kroměříž 767 01

• Sháním **hry pro ATARI 800 XE NA DISKETÁCH 3.5"** (DD nebo HD) pro emulátor Atari na PC. Jiří Bartoň, tel. do práce 02/24228640

• Prodám levně **hry v Turbu 2000** na Atari 800 XL/XE. Novinky i starší super hry. Spoustu užitečných, naučných a hudebních programů. Seznam pošlu všem zdarma. Nabídka platí stále! Tomáš Pešek, Severní 755 č.schr. 206, Nový Bor 473 01

### 16/32 bit

• Vyměním **hry na Atari ST**. Mám největší

novinky! Tel. 0657/4059

### Jaguar

• Vyměním nebo prodám tyto hry na Jaguara: **Iron Soldier, Hover Strike, Checkered Flag**. Lukáš Cankař, Stadická 1723, Roudnice n.L., tel. 0411/500539

• Vyměním hru **Alien vs. Predator za Cannon Fodder nebo Syndicate**. Případně prodám za 2.000 Kč. Jan Rosenkranc, Dobrovského 7, Svitavy 568 02, tel. 0461/22560

• Prodám **Kasumi Ninja** (2.000), **Wolfenstein** (1.700), **Cannon Fodder** (2.000), **Cybermorph** (500). Finanční důvody. Ladislav Staněk, Palackého 708, Chodov 375 35, tel. do práce 0168/905151

• Prodám hru **Alien vs. Predátor** za 1.990. Kamil Masařík, Žiželická 1613, Praha 9, 190 16

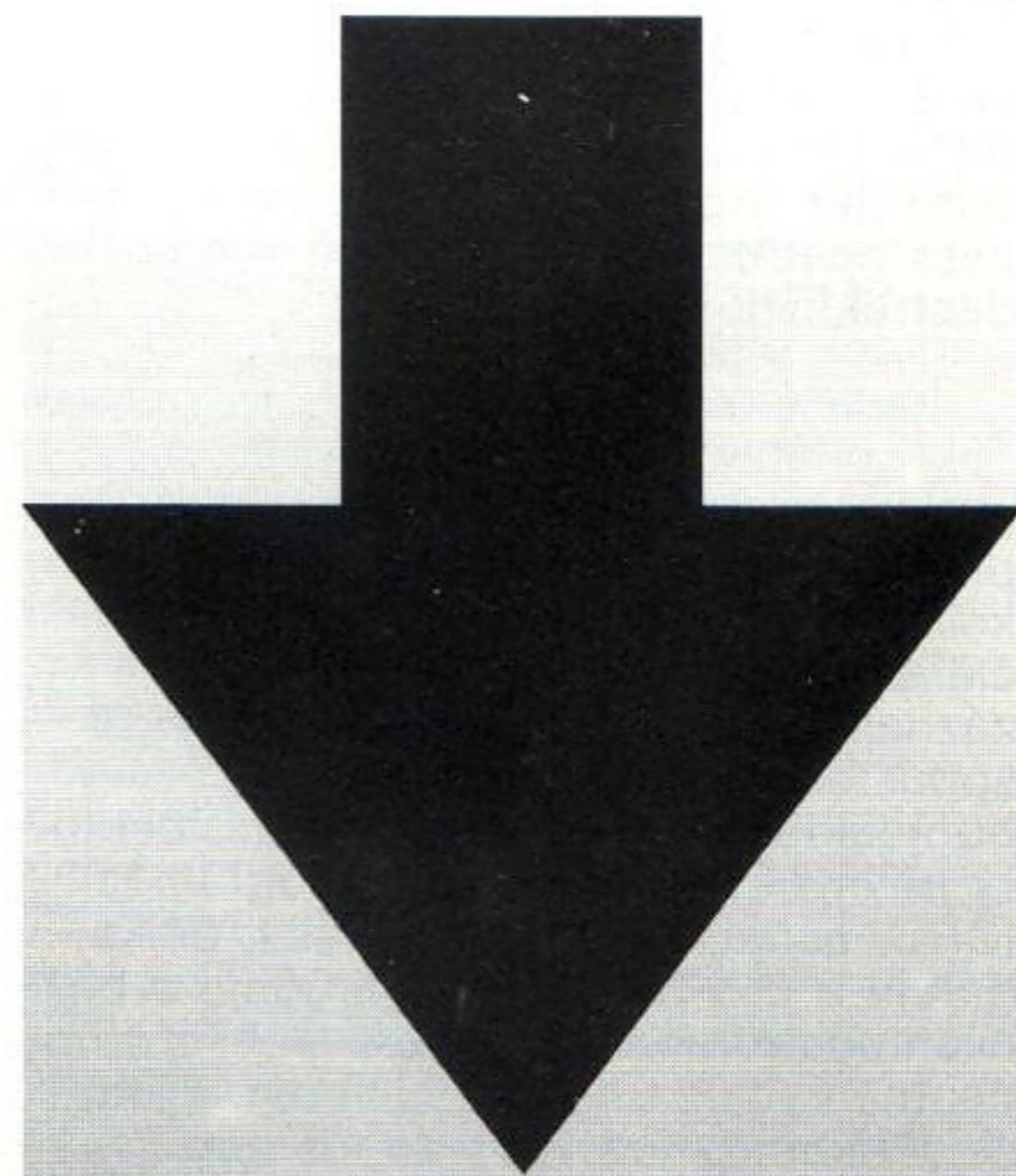
Váš inzerát rádi otiskneme **ZDARMA!** Text k uveřejnění zasílejte na adresu redakce: JRC-Alert, Chaloupeckého 1913, Praha 6, 169 00. Nežádejte několikanásobné zveřejnění. Váš inzerát bude otištěn jen v nejbližším čísle a pouze 1x. Redakce.



ATARI®

KLUB

MC



Klub  
uživatelů  
ATARI ST

Zájemci,  
hláste se na  
adrese:

KLUB MC  
Karel Bašta  
Koněvova  
571/16  
Dubí 1  
417 01



# Plejboj 4



- ▲ postup
- ▼ pokles
- beze změny

## XL/XE

TOP 20

- Rescue on Fractalus
- ▲ Airline
- ▼ Archon 2
- ▲ Mercenary
- ▲ SOS Saturn
- ▲ Draconus I,II
- ▲ Miecze Waldgira
- ▲ Barbarian
- ▼ Kennedy Approach
- ▼ Vicky
- ▲ Wladca
- ▲ Brutal Recall
- ▲ Neron
- ▲ Droga Wojownika
- ▲ Skinhead Story
- ▼ Fantastic Soccer
- ▲ Adax
- ▲ Jurassic Park 2
- ▲ Przemytnik
- ▲ Agent USA



## ST/STE

TOP 20

- ▲ Vroom
- ▼ Zero-5
- ▼ Ishar II
- ▲ Frontier
- ▼ Cannon Foder
- ▲ Another World
- Obsession
- ▲ Formula One GP
- ▼ Robinson's Requiem
- ▼ Civilization
- ▲ Stone Age
- ▲ F 16 Falcon
- ▼ Ishar III
- ▲ Sensible Soccer
- ▲ Street Fighter II
- ▲ Killing Cloud
- ▲ Chaos Engine
- ▲ Shuffle Puck
- ▲ Utopos
- ▲ Push Over



## Jaguar

TOP 8

- Iron Soldier
- ▲ Alien vs. Predator
- ▲ Checkered Flag
- ▼ Doom
- ▲ Wolfenstein
- ▲ Tempest 2000
- ▼ Kasumi Ninja
- ▲ Hover Strike



## Falcon

TOP 8

- Towers 2
- ▲ Gravon
- ▼ Zero-5
- ▼ Ishar III
- ▼ Robinson's Requiem
- ▲ Moon Speeder
- ▲ Ishar II
- ▲ Pinball Obsession



V tomto čísle narazíte mimo jiné na:  
Flashback (JAG), Robinson's Requiem (ST/TT/F)

# SubStation

Příběh se odehrává ve velmi, velmi blízké budoucnosti. Píše se rok 1996. Firma Mitushi Industries Corp. dosáhla největšího pokroku v hledání nového zdroje energie za posledních několik let. Chlazením lávových proudů uvnitř tenkého podmořského pláště vzniká obrovská síla, která je obřími podvodními turbínami přeměňována na elektrickou energii. O dva roky později je první stanice „IEE“ (Inside Earth Energy) v hloubce 2500m pod hladinou moře, zvaná SubStation, plně v provozu. Poskytuje dostatek energie pro dvě největší města Japonska. 6. června 1999 v 11:15 je však kontakt se SubStation přerušen. Beditelství Mitushi Industries zpanikaří a dohodne se na zaplacení blíže neurčené částky americké vládě. Protislужbou bude vyslán jednotky „M.E.M“, která má prozkoumat záhadnou havárii a důvod, proč bylo ztraceno se SubStation spojení. Vy jste se dobrovolně přihlásil jako jeden z průzkumníků, kteří se vypraví do SubStation. Něco, co chce zůstat neobjeveno, sedí někde ve velké hloubce na dně moře a očekává vás...

**Tak začíná poslední** hra od firmy Unique Development Sweden (známe je jako autory Pinballu Obsession). Jde o třírozměrnou hru ve stylu Wolfensteina 3D nebo chcete-li Doomu. Je určena výhradně pro STE a Falcon (pro něj se chystá speciální verze), jelikož má velké nároky na hardware a na ST by to prostě nešlo. Hra vyžaduje STE s minimálně 1MB RAM, samozřejmě funguje i na MegaSTE a Falconovi (o hodně rychleji) a zabírá tři diskety. Hráč se pohybuje v real-time 3D prostředí. Rychlost počítání, 25 obrázků za vteřinu při 320x160 a 32barvách, je myslím dostatečná. Doom není o moc lepší - obraz je jen o málo větší než u SubStation (max. 320x200). Doom má také více barev, ale ST by to samé zvládlo též hravě (mít grafickou kartu). Systém Mikaela Emtingera a Oskara Burmana údajně (podle autorů) kombinuje Gourardovo stínování na zdech se směsí bitmapových objektů (příšery, zbraně, všechno co se povaluje na zemi nebo visí pod stropem

a kape z toho krev či sliz, vše živé nebo už mrtvé (u her tohoto typu normální)). Autoři měli při psaní problém s tím, že PC je několikrát výkonnější než ST - pro urychlení bylo nutné ponechat zdi stínované a nepokryvat je texturami (obrázek povrchu, materiálu). To co autoři ztratili kvůli výkonnosti systému se jim však podařilo kompenzovat atmosférou. Autoři např. vyvinuli systém zvaný DD Audio (Distance and Direction), který umožňuje vytvořit velmi realistické zvukové prostředí. Pokud totiž máte u STE stereo reproduktory, slyšíte odkud se ozývají jaké zvuky, kde se vám někdo pokouší uhryznout ruku apod. Hra je opravdu plná zvuků (25kHz) - skřeků, dupání, výstřelů, zvuků motorů, ventilátorů a sirén.



**Proti** příšerám máte k dispozici 6 druhů zbraní. Polezou na vás pavouci, vojáci a různé zrůdy. Tato hra však nejspíše nebude mít takový ohlas v brutalitě jako Doom - bojuje totiž dobro proti zlu (tedy alespoň ze začátku!). Čekají vás levely hororu, kde rozřežete „rybičkou“ desítky „humidů“ a jiných pavouků (nebo naopak?). Nezbytností jsou tajné místnosti a různé pasti - těch je všude také dost. Každá mise znamená komplex místností, chodeb, tajných dveří, dveří na karty, co se povalují většinou na druhém konci levelu, a to vše vždy ve třech patrech (s výjimkou levelu úvodního). Hra má několik pěkných detailů, např. po několika výstřelech musíte vyměnit zásobník s náboji, vaše postavička skutečně „zamává“ zbraní a ozve se realistické cvaknutí uzávěru.

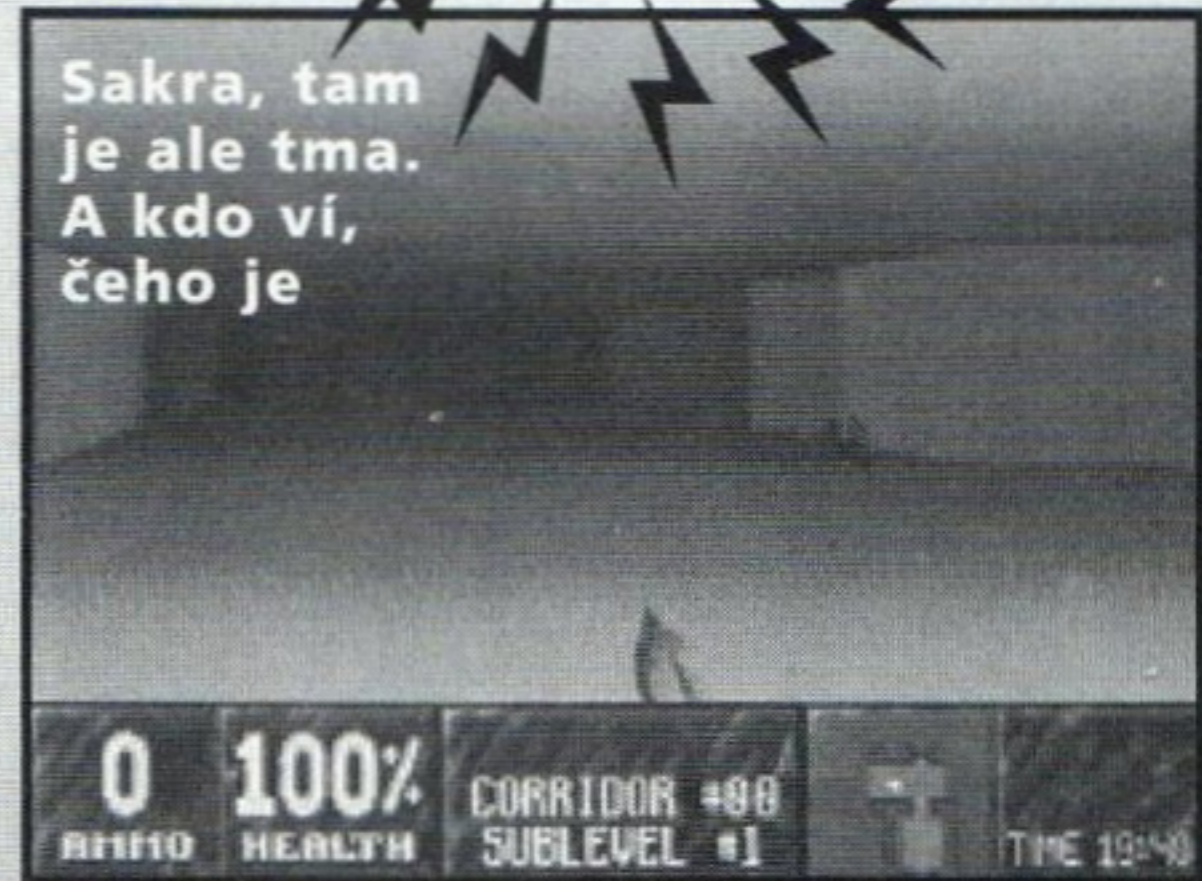
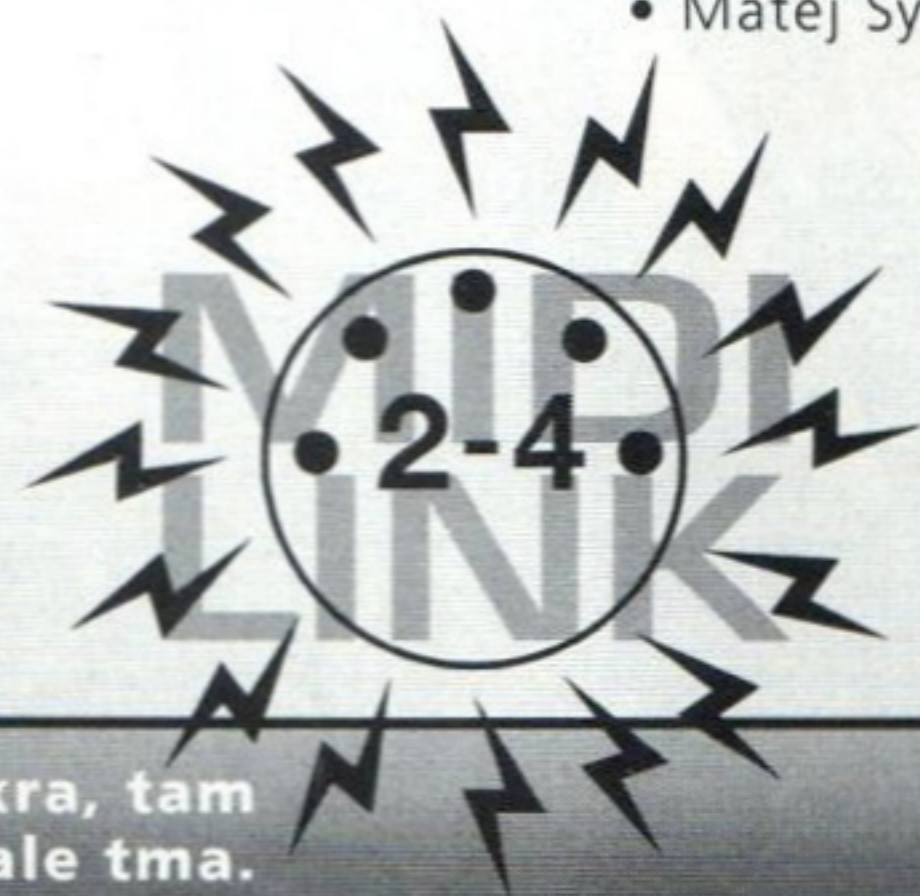
**SubStation** se ovládá opět „po Doomovsku“, pomocí šipek se pohybujete všemi směry dopředu a dozadu, střílí se pomocí Control. Je také možné provádět úkroky do stran, což je zvláště dobrá technika jak se vyhnout útoku nepříteli. Výměnu zbraní provedete pomocí čísel v horní řadě klávesnice. Pokud při chůzi přidržíte Shift, přejdete do běhu. Klávesami Tab nebo Backspace pokládáte bomby s kyselinou sírovou. Pomocí Space otevíráte dveře nebo mač-

káte tlačítka a klávesy Help a Undo slouží k rychlému otáčení. Na numerické klávesnici slouží 1-3 k jízdě výtahem (čísla pater, do kterých chcete jet), 7 pokládá značku na mapu, 9 centruje mapu a zbylá čísla slouží k posunu po mapě.

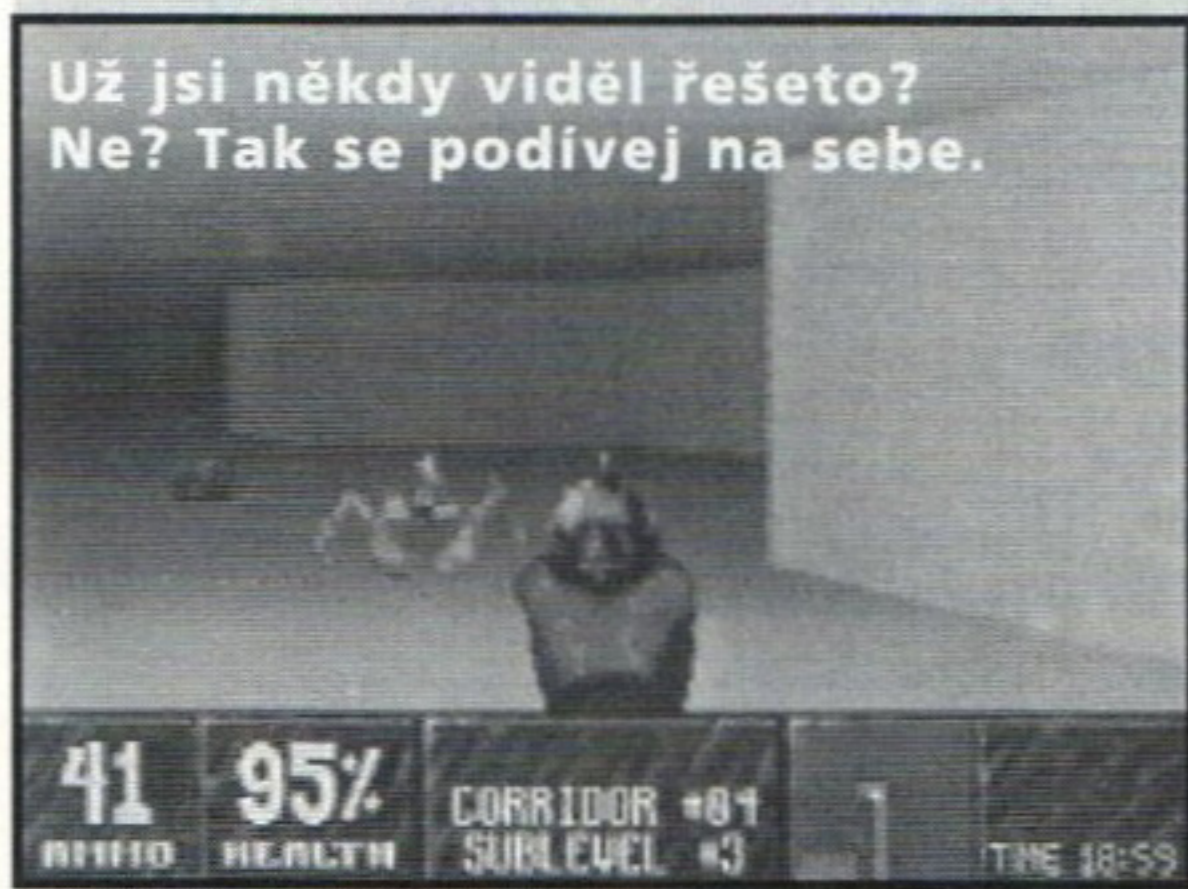
**Každou hru** ale jednou dohrajete a omrzí vás. U SubStation tohle nehrozí. SubStation mohou hrát až čtyři hráči najednou pomocí spojení zvaného MIDI-link. Stačí spojit počítače pomocí MIDI kabelů do prstence a jede se. Můžete hrát v teamech nebo deathmatch (všichni proti všem na život a na smrt). Každý hráč má „maníka“ jiné barvy a může hrát od vlastní uložené pozice. V každém případě máte po skončení levelu kredity, za které si můžete pořídit zbraň, náboje, jídlo a energii. Pro MIDI-link sice nejsou hry MIDI kabely vybaveny, ale firma UDS chystá „combat-pack“, obsahující kabely, program na tvorbu nových levelů a brožurku „Hints and Tips“, kde najdete vše o tom, jak na SubStation. První extra levely jsou již dokonce volně k dispozici v počítačových sítích (FidoNet, InterNet).

**Nyní je** SubStation v plné verzi v prodeji i u nás, dostanete ji, jak jinak, u JRC. A teď mě na chvíli omluvte, musím si narazit sluchátka a pustit se do dalšího levelu SubStation...

• Matěj Sychra



Sakra, tam je ale tma. A kdo ví, čeho je



Už jsi někdy viděl řešeto? Ne? Tak se podívej na sebe.



Hezká figurka, leč mrtvá figurka...



Kdybys alespoň tak neřval, když ti řežu nohu...

# Pinball Obsession

## STE only?

Když jsem před několika lety prodal své staré dobré ST-čko a za utržené (a další ušetřené) peníze zakoupil STE-čko, těšil jsem se, že konečně budu mít hry na pořádné úrovni, těšil jsem se na stereo zvuk, hardwarově podporovaný scrolling, rychlou grafiku založenou na Blitteru a lepší barvičky. Bohužel, většinou zůstalo jen u toho těšení, jen málokterá hra (řekněme si upřímně, že bychom je spočítali na prstech jedné ruky) tyto možnosti využívala. A když už, tak jen jednotlivě - Blat využíval stereo zvuk, Lethal Xcess zase Blitter (a něco málo ze zvuku). Nejlépe z STE her asi dopadl Sleepwalker, který přeci jen dokázal využít hned několik STE vylepšení najednou, ale vlastní hra nebyla nic zvláštního a kromě toho - byla i na Amigu a PC. Vše nasvědčovalo tomu, že hry psané výhradně pro „Éčka“ jsou jen marným snem. Přišel však konec roku 1994 a situace se radikálně změnila a na trhu se objevilo hned několik her psaných jen a výhradně pro vaše STE-čka. Dnes máte možnost se s jednou z nich seznámit...

## Pinball či flipper,

jak kdo chce - netřeba určitě nikomu vysvětlovat prokletě jednoduchou myšlenku tohoto automatu, který se samozřejmě nemohl vyhnout počítačovému zpracování. Pokud by se přesto našel nějaký zoufalec, který neví o čem mluvím (vlastně píš)si), nechť si představí lehce nakloněnou desku automatu, na níž se bleskově pohybuje kulička, která se odráží od všech možných překážek rozestých po hrací desce pinballu a snaží se ze všech sil propadnout do spodní části hrací desky a tady si najít otvor, kterým by zmizela z jeviště hry. Vy se tomu ovšem snažíte zabránit pomocí dvou ramen, kterými zuřivě cvakáte nahoru a dolů, občas strčíte do celého stolu. Kulička lítá jak šílená, body rapidně přibývají a vy se nemůžete odtrhnout. Tak to je pinball. Určitě jste nějaký už hráli nebo alespoň viděli. Dost možná, že jste také záviděli Amigistům nebo PCovcům jejich Pinball Dreams či Pinball Fantasies, protože jediný slušný pinball na ATARI, Pinball Magic, již přeci jen požadkům doby nedostačoval. TEĎ se však vše změnilo a ostatní počítačové gamesníci mohou začít závidět vám (a to na ATARI v gamesách není častým zjevem), protože máte-li Pinball Obsession, máte hru, která hravě předčí všechny známé pinbally na ostatních počítačích. Chcete vědět čím je Pinball Obsession tak zvláštní? Není to jen technickými parametry, ačkoliv i ty jsou velmi důležité, ale především výborně navrženými jednotlivými hracími plochami (každá s určitou logikou postupu), dokonale provedeným doprovodným zvukem (samplerované efekty, backgroundová hudba) i skutečně realisticky zpracovaným pohybem kuličky. Jen několik technických

údajů, které vás určitě přesvědčí: počet současně zobrazených barev - více než 40, zvuk - pětihlasé (!!!) stereo, obrazová frekvence - 50 „frejmů“ za vteřinu, hardwarový scrolling obrazovek v rozlišení 336x225 pixelů. Tak co říkáte - pěkné, ne? Ale teď trochu blíže.

**Obsession** má čtyři hrací plochy - Aquatic adventure, X-ile zone, Balls & Bats a Desert run. Ty si volíte v menu, které je vytvořeno jako texturovaný kvádr s nímž otáčíte a na jehož stěnách jsou přístupné právě všechny hrací plochy. Otáčení provádíte pomocí kurzorových šipek a volbu RETURNem, rychleji můžete plochu zvolit pomocí funkčních kláves. Ze základního menu máte ještě přístup do setupu (HELP), kde můžete zapnout/vypnout doprovodnou hudbu, zvukové efekty i bass boost, a samozřejmě také do tabulek Hi-Score (SPACE). Všechny možnosti ze setupu můžete změnit také během hry, hudba a zvuky: M,S,J - velikost displeje: L. Po nahrání zvoleného pinballu ještě můžete zvolit počet hráčů stlačením F1 až F8. K ovládní potřebujete kurzorové šipky (na odpálení kuličky), oba dva SHIFTY (ovládání ramen) a SPACE/ALTERNATE/CAPSLOCK (strkání do stolu zezadu/zleva/zprava). Hru ukončíte klávesou ESCape.

Nemá smysl popisovat jednotlivé desky, raději si je prohlédněte sami, tudíž jen velmi stručně. Aquatic adventure je mořský pinball, takže v grafice vás bude doprovázet potápěč a ryby, ve zvuku hlavně bubláni. X-ile zone je špionážní pinball (a prokletě těžký #&%\$ "%!!!),

pročež agenti & zbraně & lebky, ve zvuku syrové techno. Třetí v řadě (vlastně v kvádr) je Balls & bats - což je baseball a s ním hráči, pálky, mety a výkřiky STRIKE, YOU ARE OUT a podobně. Poslední deska, Desert run, je pro milovníky rychlých kol a závodů - ano, auta v plné parádě, klaksony, značky a všechno co k tomu patří.

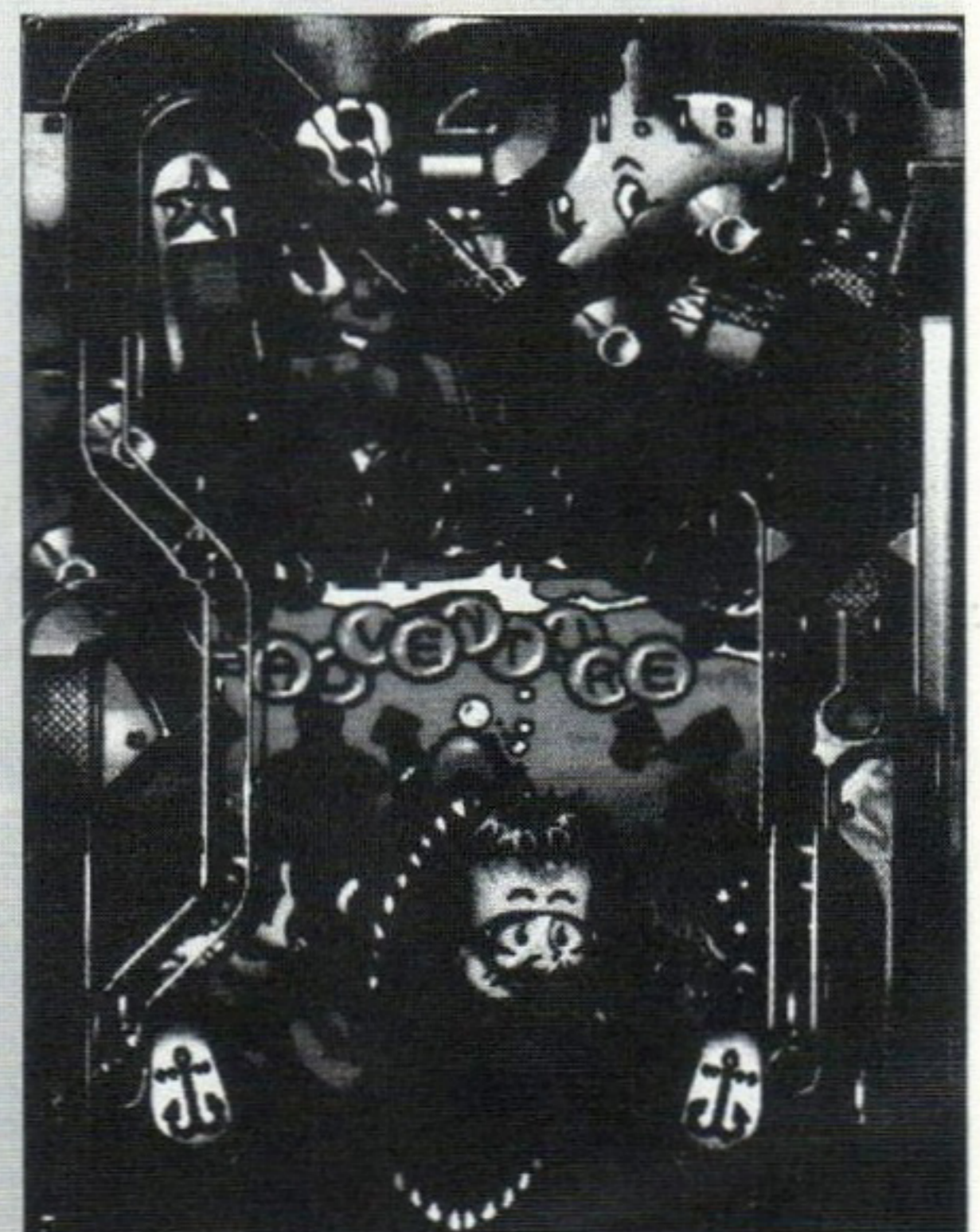
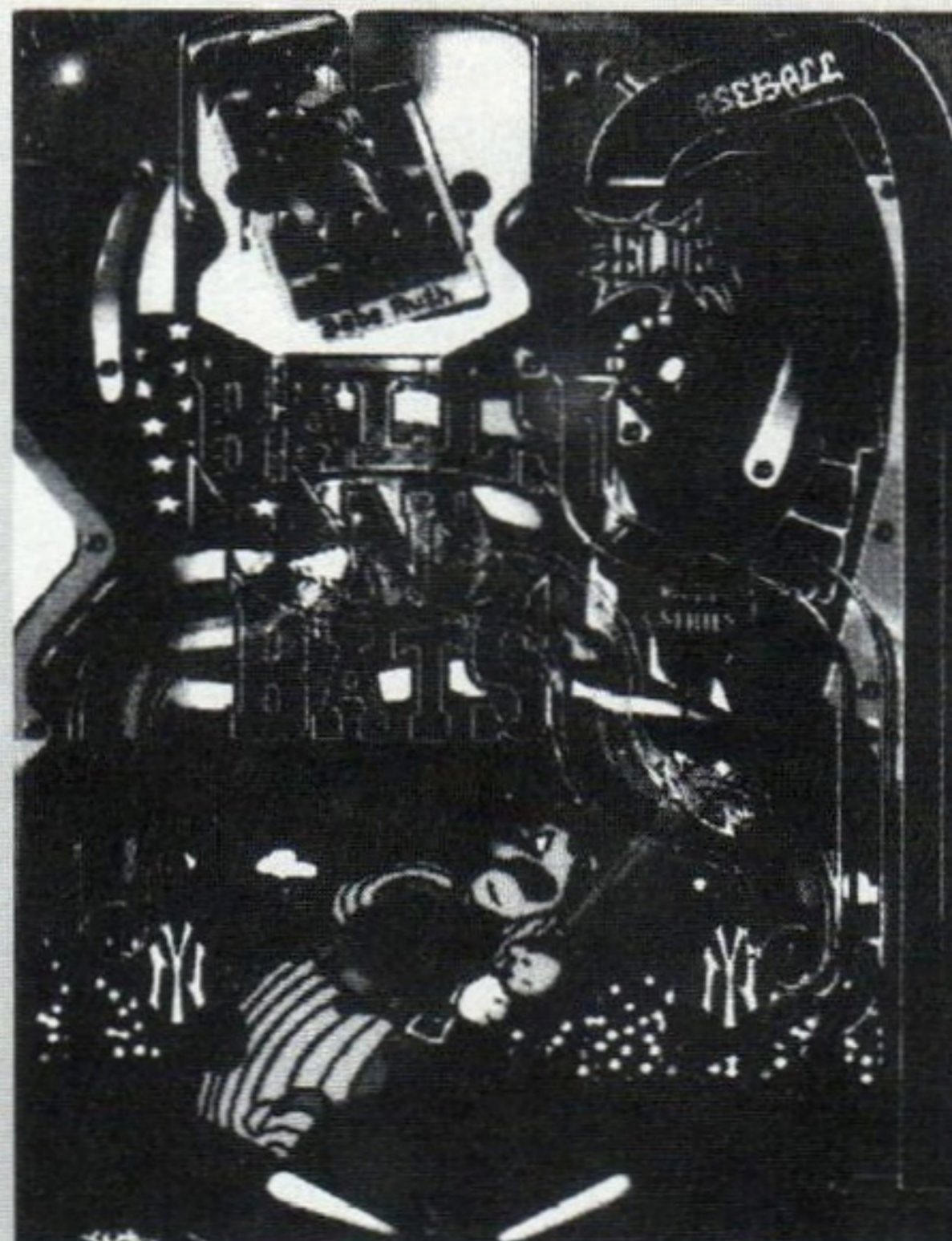
Taktika hry je jednoduchá, co nejdéle udržet kuličku v hrací ploše a trefováním terčů a překážek získat maximální počet bodů. Nezapomeňte ale, že každá deska má svou vnitřní logiku, takže chcete-li z ní vydolovat maximum bodů, musíte postupovat podle specifické logiky každé desky. Nejlépe vám to ukáží na poslední desce s auty (Desert Run) - abyste mohli zavodit, musíte vydělat peníze (to znamená „projet“ kuličkou určitou trať), s penězi teprve můžete k pumpě, kde naberete palivo, a až potom se můžete pokoušet „projet“ hlavní trať... Samozřejmě můžete k pumpě přijet i bez peněz, ale pak nedostanete palivo, to je jasné. Za správný postup v plnění úkolů desky vám body budou narůstat neuvěřitelně rychle, nedodržíte-li postup, nebude bodový přírůstek vůbec stát za námahu. Každá deska má také množství překvapení a extra bonusů, které budete objevovat ještě půl roku po každodenním hraní (jako já - pořád narážím na nové možnosti, zvuky a nápady). A ještě poslední tip - podržíte-li kuličku pomocí jednoho z ramen tak, aby se zastavila, objeví se na obrazovce text, který vám poradí, jak získat více bodů...

**Prostě** - Pinball Obsession vám zaručí vynikající zábavu na nejvyšší úrovni. A ještě dobrá zpráva pro Falconisty - nejen že běží na F030 přímo skvostně, ale připravuje se i zvláštní F030 verze, která bude mít 256-ti barevnou grafiku, více a kvalitnější zvuky, některé nové efekty, jako třeba několik kuliček najednou, a řadu dalších vymožeností - už se těším.

PS. V Desert Run mám nejvyšší score 56 887 720, kolik vy?

PS2. O úspěchu Pinball Obsession svědčí i to, že byl nedávno převeden také na Amigu...

• Petr Šeba



# Robinson's

● Jan Hovora

## Přestože se vědělo,

že firma Silmarils vždy vytváří hry pro všechny platformy, trvalo velmi dlouho než se Robinson objevil i na ST-čkách. Bohužel se také ví, že s jednotlivými konverzemi si autoři nikdy příliš nelámou hlavu, jednoduše překompilují kód pro daný počítač a přidají grafiku a zvuky podle jeho možností. Tento postup vede k tomu, že na ST-čku a všech Amigách je grafika dost otřesná (holé vektory bez textur). Na Falconu je sice obraz stejný jako na PC, ale rychlost vykreslování vás zarazí. Jinak řečeno, všechno táhne jeden procesor, navíc v architektuře, která, narozdíl od PC, k tomu není stavěná. Doslechl jsem se, že existuje jakýsi program pro Falcona, který má s grafikou hnout a který využívá soubory z PC verze, ale jinak nic konkrétního nevím. Předpokládám, že jste určité o této hře už hodně četli, protože verze na disketách pro PC tu byla asi o půl roku dříve a většina herních časopisů ji již recenzovala. Z nepochopitelných důvodů většina z těchto recenzí nebyla příliš povzbudivá. Robinson's Requiem je totiž konečně něco nového mezi hrami, které se poslední dobou navzájem podobají jako vejce vejci. Po dlouhé době něco jiného než další nepovedený DOOM, variace na DUNU nebo LARRY verze XXX. Zdá se ale, že tupý PC-čkář potřebuje běhat v nesmyslně křivých chodbách a střílet do ještě nesmyslnějších růžových potvor, aby nabyl dojmu, že to je to pravé.

**Ted' se asi ptáte** v čem je ten Robinson tak zvláštní. Jeho zvláštnost je v tom, že ve hře je možné téměř všechno. Abyste pochopili o co v něm vlastně jde, měl bych vám vysvětlit příběh. Stal jste se právě čerstvým absolventem speciálního kurzu průzkumníků

nasazovaných na nové planety, u kterých se počítá s osídlením. Země má totiž potíže se stále rostoucí populací a navíc zdroje nerostných surovin také nejsou nevyčerpatelné. V této chvíli ještě netušíte, že škola na vás ušila boudu. Závěrečná zkouška totiž vůbec nebyla závěrečná, přijdou mnohem těžší a nepůjde v nich jenom o body.

Všechno začíná jak ve špatném filmu. Hned po vynoření z hyperprostoru se zblázní automatika a loď nabere kurs: nejbližší planeta. Přistávací počítač zkolabuje hned po hlavním a jediným pánem modulu je rostoucí gravitace. Mezitím se v houstnoucí atmosféře plášt rozžhaví do běla a rezervní systémy hlásí odpařování paliva z motorové sekce. Systém životních funkcí vypověděl službu a v kabině dosáhla teplota úctyhodných 78 stupňů, filtry už jsou zřejmě také mimo provoz, asi začalo hořet keramické obložení. Elektronika ve skafandru zapracovala, se zasyčením se zaklapla helma a pustil kyslík z bomby. Počítač ve skafandru převzal řízení lodi a odpálil nouzové motorovou sekci s reaktorem co nejdál od předpokládaného místa dopadu, zároveň odpoutal vnější keramický štít, nebo spíš jeho zbytky. Nestíhám vnímat, co všechno se děje naráz. Následuje prudký náraz, skrz očouzené sklo sleduji



A kdo to kdy viděl jedním okem!

mizící přistávací modul. Katapult mě vynáší do výšky 5 km, s rupnutím se otvírá padák. Ten je naneštěstí po průchodu atmosférou dost nepoužitelný. Šílený počítač zdíma ze sekundárních motorů poslední zbytky paliva a ohlašuje, že záporné přetížení dosáhlo 15 g. Pot se mi míchá s krví z nosu a uší, začínám mít halucinace. Na obzoru se příšerně zablesklo, asi už dopadla motorová sekce. Potom už je jen ticho a tma. Ráno. Probudila mě zima a vlhko, skafandr se musel prorazit. Stejně už dávno došel kyslík. Ukrutná bolest hlavy, medikit mě nadopoval spoustou sedativ. Nic nevidím, dochází mi, že mám oči slepené krví, s bolestí odtrhávám víčka od kůže. Kam až dohlédnu, všude spálená země a poloroztavené trosky. Z wolfram-titanového skafandru zbylo jen torzo, přežil jsem to jen já a počítač. S hrůzou zjišťuji, že jinak nezbylo vůbec nic, z nože je napůl ztuhlá loužička. Sjíždím medicínský program, naštěstí jen pár odřenin, puchýřů a slabší otřes mozku. Teplota venku asi 25 stupňů, tlak a obsah kyslíku OK. Žádné nebezpečné plyny, vlhkost 75%, radiace v normálu atd., meteokit k večeru čeká přeháňky. Zjišťuji, že mám strašný hlad. Počítač říká, že k „přistání“ došlo již před dvěma dny. Prý jsem byl v hlubokém bezvědomí, bez reakce na protiřakovou terapii. Nějak se na nic nepamatuji, každopádně jsem nejmíň 50 hodin nejedl. Pomalu se zvedám a šourám z toho spaleniště...

## Právě jste vstoupili

do totálního simulátoru přežití na jiné planetě, která je ve stadiu jury. Z vlastního pohledu uvidíte zdejší přírodu - od šavlozubých tygrů po tyranosaura. Místní obyvatelé - Amazonky, Kentauři, divocí lidé, setkáte se i s některými svými spolužáky. Prolezete a proplujete jeskyně, různé krajiny, lesy a jezera. Z dřeva, lián a peří si vyrobíte luk a šípy a ulovíte své první maso. Naučíte se dělat louče, prut na ryby, šít si z kůže oblečení nebo vyrábět dlahy na zlomeniny. Robinson je tak dokonalý, že když jste nemocní, roste vám teplota a srdeční tep. Můžete zde alkoholem desinfikovat, nebo se s ním opít. Lze si dokonce dát transfúzi nebo amputovat končetinu! A amputovat znamená vzít si sedativa, desinfikovat, pod-



Kdo by to řekl, že se budu vrhat na orla s holýma rukama. Předem to vidím na jedno oko...

prudký náraz, skrz očouzené sklo sleduji mizící přistávací modul. Katapult mě vynáší do výšky 5 km, s rupnutím se otvírá padák. Ten je naneštěstí po průchodu atmosférou dost nepoužitelný. Šílený počítač zdíma ze sekundárních motorů poslední zbytky paliva a ohlašuje, že záporné přetížení dosáhlo 15 g. Pot se mi míchá s krví z nosu a uší, začínám mít halucinace. Na obzoru se příšerně zablesklo, asi už dopadla motorová sekce. Potom už je jen ticho a tma. Ráno. Probudila mě

# s Requiem

Plejboj

XL/XE ST STE Falcon Jaguar LYNX



### Plápoláčku plápolej...

vázat, uříznout, zašít a sundat škrtidlo. Simulace je to tak věrná, že když vám například vystřelí oko, vidíte skutečně jen na jedno. V hlubokých jeskyních se mohou hromadit jedovaté plyny, které vás přiotráví. Z hladu, žízně nebo bolesti se vám budou dělat skutečně mžitky před očima. Když nastydnete, budete opravdu kašlat, při běhu se unavíte a uslyšíte vlastní sípot. Z úpalu dostanete halucinace, ale zabít vás může i zvíře, pád z výšky nebo zkažené jídlo. Časem získáte lepší šaty, zbraně (nůž, oštěp, sekýru, laserovou pistoli a co já vím ještě). Všechno je tak skutečné, že vám narostou i vousy. V Robinsonu můžete běhat, plavat, plazit se, jet na voru, chytat ryby, rozdělat oheň nebo dokonce kulhat. Systém zobrazení je také velmi věrný, pokud vylezete na horu, skutečně uvidíte do dalšího údolí. Cílem je jediná věc, přežít jakýmkoli způsobem a vrátit se na Zem. To jde udělat x způsoby, v tom je také krása této hry, totiž žádná šablona. Ať si kdo chce říká co chce, ale tohle je nejlepší hra jakou jsem kdy hrál. Pravda možná, že komunikace s domorodci by mohla být udělána lépe, ale

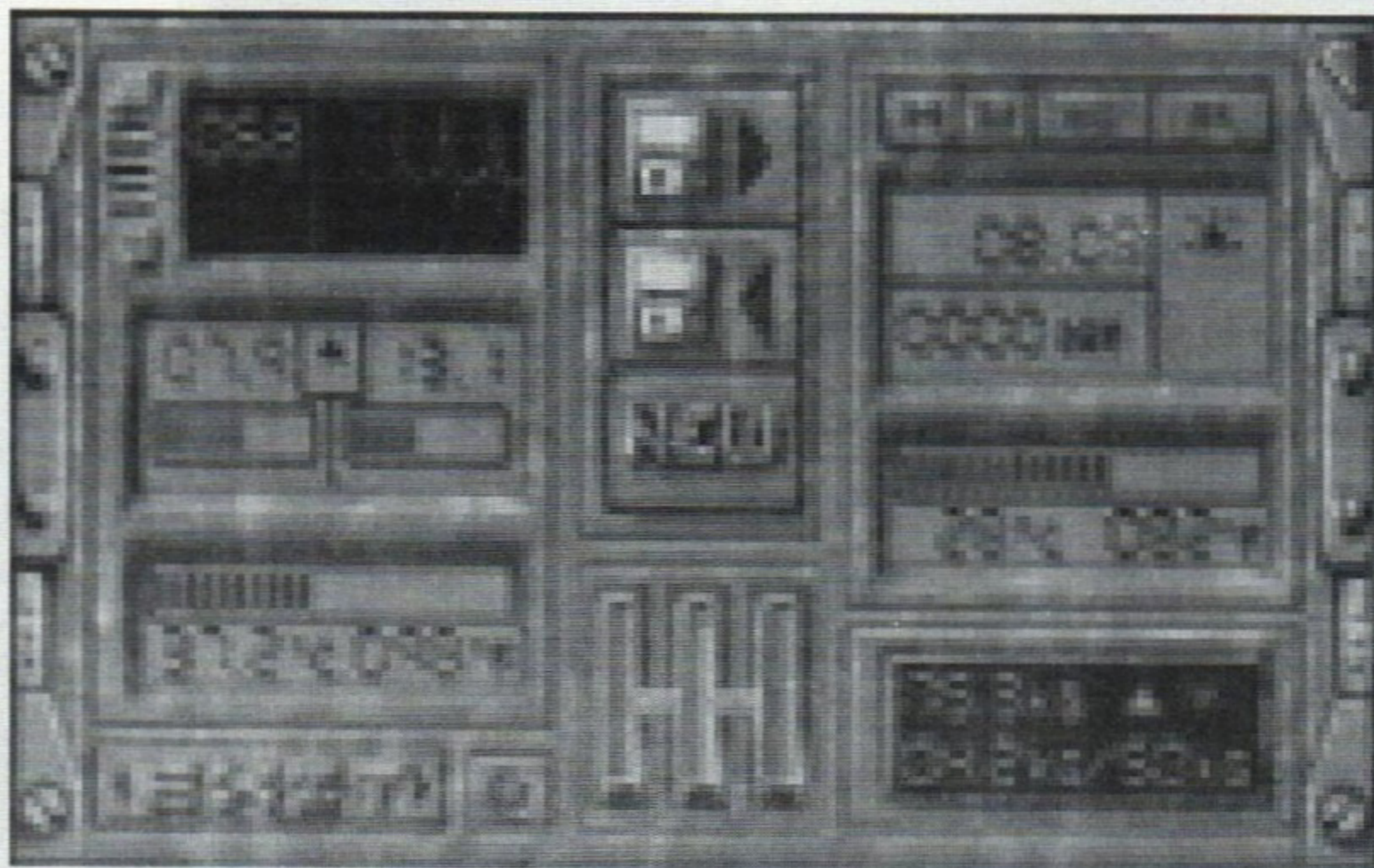


### Perfektně provedené hlavní menu

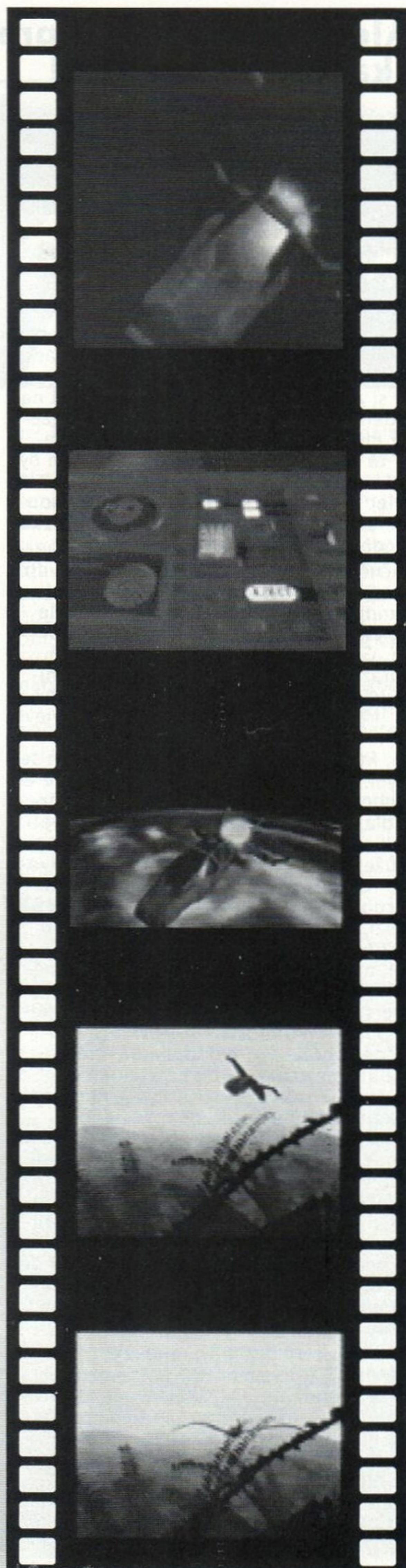


všechno třeba bude. Vždyť ISHAR má koneckonců také tři díly. Jestli si chcete opravdu zahrát, potom Robinson je přesně „to pravý ořechový“. Mohu vás ubezpečit, že po několika hodinách mu naprosto propadnete. Robinson's Requiem a nikdy jinak!

**Poznámka redakce:**  
**Robinson's Requiem je nyní pro Falcona k dostání i na CD-ROM a chystá se i verze pro Jaguara.**



Váš osobní počítač - zde si můžete zkontrolovat teplotu, tlak, tep, hlad, žízeň apod. jsou zde také tlačítka pro ukládání a načítání pozic a pro start znovu od začátku.



# WHITE MEN CAN'T JUMP

**Ale to vůbec není pravda, i bílí muži totiž skáčou jak o život!**

Znáte film „Bílí muži neumějí skákat“? Potom asi víte, co je to streetball. Vy, kdo nevíte, oč běží, vězte, že jde o sport a hromadu peněz. Že nemáte tohle spojené rádi? Já taky moc ne, ale streetball je divoká a silně nezávislá odrůda basketu (nebo je to naopak?), která má mnohem blíže k pouličnímu blbnutí, než ke škrobenému „sportu“ plnému funkcio- nářů a dopingových testů. Bohužel i v této oblasti už najdeme hromadu komerce, a tak se pomalu původní řežba na plácku mění na pruhovanou reklamu. Na Jagu- aru si ale můžete zahrát ryzí streetball na jeden koš, v prostředí, které je do znač- né míry inspirované zmíněným filmem. Je tu jeden podstatný rozdíl. Ten film byl průměrný až nudný. Jako hra si u mě ale vylepšil reputaci snad až na podtrženou jedničku. Především, že tahle hra je sku- tečně dobrá a rád bych objasnil proč...

Začneme třeba prostředím, které hře do- dáva tu správnou atmosféru. Strhující tempo hry nezačíná až pod košem, ale od chvíle, kdy si sednete před obrazov- ku. Grafické a tematické ladění všech obrazovek s předvolbami vytváří s vyni- kající hudbou dobrý základ pro to, aby se hráč ani chvíli nenudil. Když se objeví panorama New Yorku a rozjede se hud- ba, která tam určitě patří (nerad bych se mýlil, ale je to mix černé muziky, rapu a techna), běžte se rychle podívat do zr- cadla, jestli vám netmavne kůže. Street- ball se hraje „dva na dva“, ale vybrat si můžete hned z několika zajímavých dvo- jic. Na obrazovce se začnou objevovat černoši, běloši, portorikánci, pankáči, muži, ženy, zkrátka solidní výběr týmů. Každý tým reprezentuje nějaký ten plá- cek nebo ulici, mají svůj znak i nezamě- nitelný image, přednosti i nedostatky. Ve „versus“ módu si můžete vybírat soupe- ře podle výkonnosti tak, abyste si sku- tečně zahráli. Protože pravidla street- ballu jsou různá od bloku k bloku, můžete si je libovolně upravit. Samotné utkání probíhá na předem zvoleném plácku. Hřiště se různí povrchem i oko- lím, čímž je dosaženo různorodosti jed- notlivých mačů. Chcete-li si zahrát turnaj a vydělat trochu víc, čeká vás nervy drá- sající drama. Podle svých financí si vybí- ráte soupeře a kdo prohraje, ten solí. To se nedá nic dělat. S prázdnou kapsou do turnaje nemůžete, a tak se necháte na- jmout dvojicí „sponzorů“, kteří vás po prohře pěkně properou.

Od atmosféry hry je velmi blízko k sa- motnému provedení. Už jsem naznačil, že se vyplatí stereo zesilovač pěkně vyto- čit, ať jste „in“. Ale ono je tu samozřej- mě i něco k vidění. Hřiště i jeho okolí jsou v plně trojrozměrném podání. Žádné holé vektory, ale „trůkolorové“ bit- mapové textury a objekty. K maximální- mu pocitu reality přispívá poletování ka- mery okolo plácku a plynulé zoomování

celé scény. Pohyb hráčů po hřišti je velmi věrohodný a bezchybné je i jejich zasa- zení do perspektivy celé třírozměrné scé- ny. Rozanimování pohybů nemá chybu, stejně jako odrazy míče od země nebo od plotu zpět do hřiště. Zvuk dopadu míče je různý podle povrchu, udusaný písek je přece jenom něco jiného než beton. Ovládat lze vždy toho hráče, kte- rý je u míče. Pak můžete přihrávat nebo střílet, ale i obě tyto činnosti pouze na- značovat. Jde přece o to soupeře vyša- chovat. Když pošlete přihrávku spoluhrá- či do běhu a on má dostatek prostoru, odmění vás nádherným výskokem a sme- čí do koše. Zhoupnutí na obroučce je sa- mozřejmě. V obraně můžete faulovat, vypíchnout míč nebo blokovat. Ve chvíli, kdy se zmocníte míče, musíte s ním za „trojku“ a teprve potom začíná váš útok. Tempo hry je strhující, k čemuž přispívá pohyblivá kamera, zvuk ale ze- jména hudba a výkřiky hráčů. Slovník, který při hraní pochytíte, se vám bude hodit při nejbližší návštěvě N.Y. Hráči se nejen hlásí o míč („I'm open“), ale navzájem se hodnotí („Sweet jump!“, „Too late!“), pokřikují nepřeložitelným slangem, klejí, hekají a sténají. Často se utkají velmi nevyrovnané týmy. Běloch s dívkou proti dvoumetrovým svalnatým černochům nemá zdánlivě moc šancí. Ta holka se sice bude pořád válet po zemi a neuslyšíte nic jiného než její nárek, ale časem zjistíte, že je mrštnější a má pře- snou střelbu. Je to boj s výbornou atmo- sférou. Když se vás doma sejde víc, při- pojíte 4 ovladače (v ceně hry je hardwa- re pro připojení 4 ovladačů) a jdete na



věc. Hra získá na přehlednosti, protože ovládání více než jednoho hráče je zna- čně nepřírozené ve všech počítačových sportech.

Než jsem začal hru testovat, věděl jsem, že je dobrá. Během hraní jsem však poznal, jak moc je dobrá a musím říct, že něco podobného jsem ještě v oblasti sportů na počítači nezažil. Chtěl jsem přestat hrát a jít psát recenzi, ale v tom jsem během chvíle z 0:10 vylepšil skóre na 12:10, hudba se změnila, začal to tam dít nějaký barovej hráč na klavír, na mě dýchla Amerika a šlo se spát ve tři v noci.

## Je to bomba

Rád to říkám, tahle hra je to nejlepší, co si momentálně můžete na Jaguaru za- hrát. Každá konzole potřebuje titul, kte- rý ospravedlňuje její existenci. U White Men Can't Jump jsem měl velmi inten- zivní pocit, že tu hru právě hraji. Navíc si myslím, že v záplavě ulízaných a copa- tých samurajů je americká ulice vítaným zpestřením ve světě superkonzolí.

• Marek Nepožitek



JAGUAR

# FLASHBACK

THE QUEST FOR IDENTITY

Konečně jsem uviděl průchod vedoucí k přistávací rampě. Zaběhl jsem do tmavé chodby a oddechl jsem si. „Setřásl jsem je!“ Následující minuty mě vyvedly z omylu. Tichou uličkou se nesl dupot dvou párů nohou a nebezpečně se přibližoval. Tmu náhle rozřízlo ostré světlo a střela z laserové pistole se rozprskla kousek za mnou. Rozum jako by mi říkal: „Sorry, že ruším, ale něco mi říká, že tady jde o život!“ Bleskovou rychlostí jsem doběhl ke dveřím do hangáru a rychle je za sebou zabouchl. Jedním skokem jsem se ocitl v sedle mé překrásné galaktické motorky. Počítač nažhvil motory, stroj se odlepil od země a ve chvíli, kdy se vznesl k obloze, zazněla halou detonace a dveře vyletěly do povětří. Moji pronásledovatelé v dlouhých pláštích však nenechali nic náhodě. Nasedli do kosmické lodě a začali mě stíhat. Díky lepšímu vybavení mne také brzo dohonili a já pocítil na vlastní kůži co je to za peklo, když vám okolo uší sviští laserové paprsky. Vystřelili jednou, dvakrát, ... „Sakra, motorka to dostala. Doufám, že doletím na planetku.“ A tak se řítím do hlubin džungle a padám a padám...

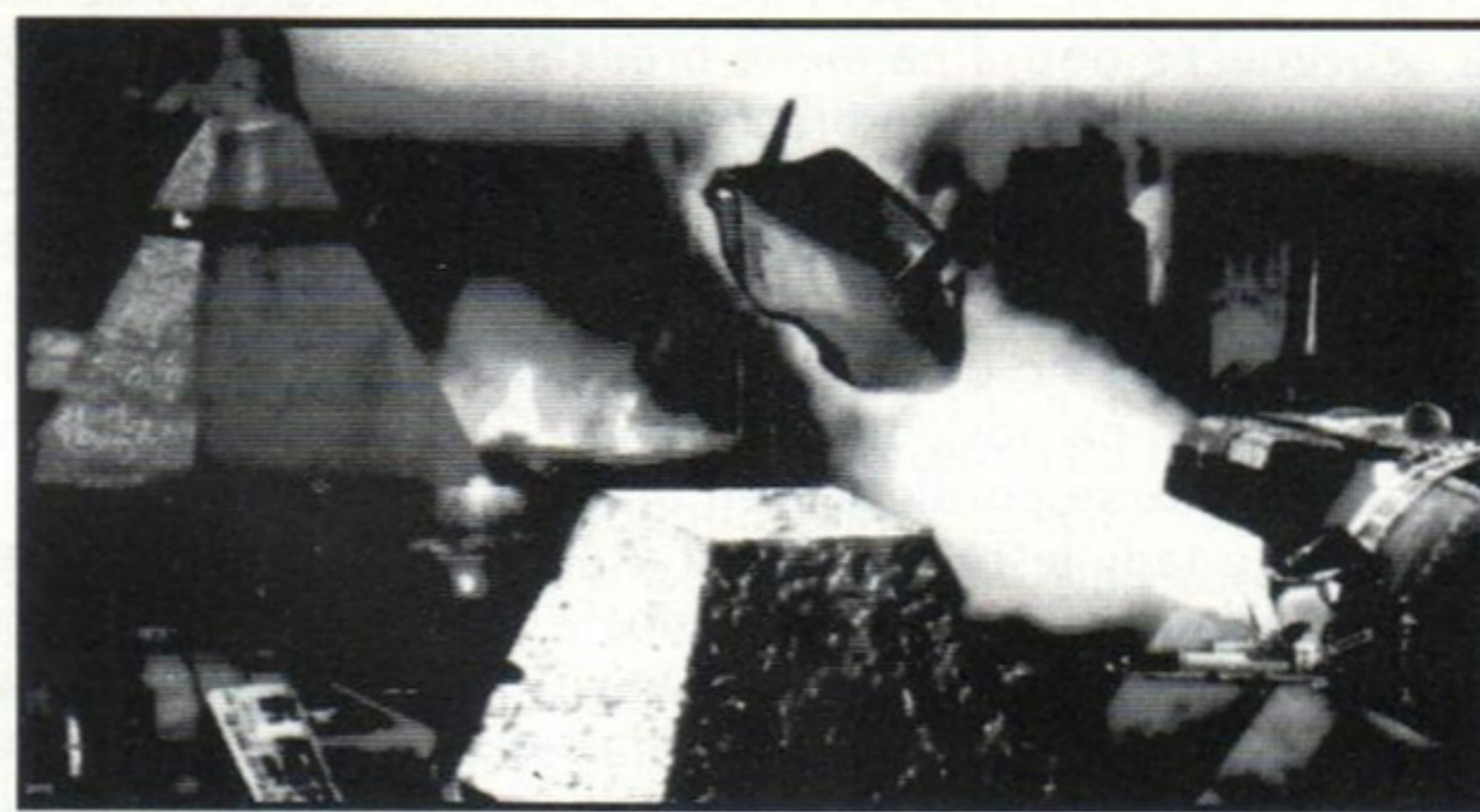
**Nyní** se po velice stručném intru dostáváme k vlastní hře. Nacházíte se na planetě pokryté džunglo-ocelovo-zabíjácím povrchem. Smrt na vás mává z každého křoví a kmotra si už brousí kosu (nebo že by to byl kmotr?). Nemožu sice říci, že by hra byla hrozně obtížná, ale není to žádná procházka. Pro začátečníky a slabší povahy bych doporučil spíše obtížnost EASY, ale saďouři se při HARD báječně vyřádí.

**Náš hrdina** se po havárii probouzí na jedné z mnoha plošinek a při



procitnutí se mu podaří shodit asi o 3 metry níž krabičku HOLOCUBE, kterou si doma nechal zhotovit a holograficky na ni zanést informace o sobě a svém úkolu. Proto vám radím, hned začněte hrát. Seskákejte si pro ni, seberte ji šipkou dolů a tlačítkem A, promítněte si hned informace co dělat a ještě přitom spusťte spínač, který otevře cestu dál. Kam se vydáte, záleží jen na vás.

**A proč** jste vlastně přišel do této akce? Jste Conrad B.Hart, galaktický úředník z organizace zabývající se detektivní činností. Jste ztracen na vzdálené planetě po kruté invazi vetřelců na Zemi. Musíte procestovat, prohloudit a prostřílet se z planety Titan na Zem a zastavit nepřítele z Planety Slizu. Musíte projít 7 velice akčních levelů v 6-ti sektorech s velice dobrými grafickými detaily. Projít až na konec vám pomohou různé nalezené předměty, které se válí kdekoli na zemi. V hracím okně se v levém horním rohu ukáže předmět, který zrovna leží na zemi, a vy ho seberete tlačítkem A. Tak se do vašeho vlastnictví dostane kámen, cartridge (normálně je vám na nic, jestli ji chcete použít, musíte najít ENERGY GENERATOR a nabít si ji), credits, mechanické myši a mnoho dalších věcí. Když chcete vidět, co máte v inventáři, stačí stisknout OPTION a je to. Když něco chcete použít, vyberete si předmět pomocí šipek, stisknete znovu OPTION a můžete si s ním dělat co chcete. Předmět, který zrovna držíte v ruce, se vám zobrazí v pravém horním rohu obrazovky. Možná se divíte, nač sbírat nějaké kame-



ny, ale říká vám něco odvádění pozornosti? To ten šutr vezmete, hodíte ho daleko za mutanta, ten se otočí, vy si vyndáte pistoli, jednou, dvakrát to do něj napálíte, no a mrtvej mutant - dobrej mutant. Kámen můžete použít i na zničení nášlapných min a nebo na oklamání čidla otevírajícího dveře. Dveře, které by se jinak po vašem průchodu zavřely, zůstanou otevřené, když před fotobuňku položíte kámen. Házení se vám také vyplatí, když házíte TELEPORT. Narazíte např. na místo, kam nemůžete přeskočit. Při taktice na nebezpečnější a rychlejší nepřítele či při rychlém útěku vezmete TELEPORT, hodíte ho na místo kam potřebujete a jdete si po své práci. Přijímač si někde klidně leží a čeká na použití. Po ukončení akce vezměte vysílač a „převysílejte“ se na místo ležícího přijímače.

**Hra jako** taková je perfektní a nemá žádné mouchy. No, jedna muška by se tu přece jen našla - ukládání. Ve hře jsou sice sloupy SAVE, kde si uložíte pozici, ale kdo hru ukončí a myslí si, že až druhý den ráno pustí Jaguára a bude pokračovat z místa kde skončil, má bohužel smůlu. Jdeš hezky od začátku, kámo. Tedy pokud si po konci mise nenapíšeš kód, který se Ti ukáže na obrazovce (Nebo si ho zapamatuj, neznám tvoje IQ a když už jsme u toho IQ, pokud ho máš nižší než koloběžka, ani si FLASHBACK nekupuj. Hra je skloubení akce a taktiky a musí se u ní myslet. Takže až se Ti bude kouřit z uší, tak víš od čeho to je).

U každého překvapení vás provází scénická hudba a na zvuky si také nemohu stěžovat - prostě SUPER! S FLASHBACKEM jsem se již setkal na PC, tudíž taková novinka to zase není. Grafika stejná jako u ANOTHER WORLDU, takže boží. Už budu končit, FLASHBACK právě začíná. Ještě dotaz: už máte FLASHBACK? Ne??? Tak koukejte vstát a rychle do JRC, aby už nebylo pozdě!

• Pavel Včelák

Plejboj

XL/XE ST STE Falcon Jaguar LYNX





# Hockey

**Hokeyj pro Lynxe, který je dokonce lepší než mnoho podobných her na "velkých" počítačích.**

Soupeř mě zatlačil do obranného pásma a nebezpečně dotírá na mého brankáře. Ten však odvádí dobrou práci a jedovatou střelu zachytil. Okamžitě rozehrávám a útočník, který číhá na střední čáře, vyráží do protiútku. Jedu sám na brankáře, snažím se ho oklamat klíčkou, ale on můj úmysl na poslední chvíli maří. Odražený puk se potuluje před brankou. Naštěstí je tady ještě najíždějící útočník, který skvěle doráží a je vyrovnáno! I takhle se může hrát hokeyj na Lynxu, stačí k tomu jen trochu cviku a hra Hokeyj.

Po úvodní obrazovce se objeví základní menu, ze kterého lze kromě vlastní hry spustit i trénink pěstních soubojů a trestných střelení. Navíc tu lze nastavit některé parametry hry. Pokud si chcete zahrát "opravdový" hokeyj, musíte zapnout rozhodčího a pravidla. Pro začátek můžete zvolit i nižší obtížnost.

A teď už je čas vyrazit na led. Je možné hrát i ve dvou, pokud spojíte dva Lynxy kabelem. Nemusím snad připomínat, že se hra potom stane mnohem zajímavější. Ostatně právě možnost propojení více Lynxů patří mezi vynikající tah, a rozhodně Vám doporučuji, je-li to jen trochu možné, opatřit si spoluhráče s dalším Lynxem a kabel zvaný ComLynx, protože u her pro Lynxe je dobrým zvykem toto propojení podporovat.

Obě mužstva (lze si vybrat z mnoha týmů NHL) nastupují a po americké hymně se rozestavují na úvodní vzhazování. Na displeji se objeví detailní pohled na středový kruh a rozhodčí vhadzuje puk na led. To, kdo získá puk, záleží jen na postřehu, rychlosti a dobré orientaci. Potom se znovu zobrazí pohled na celkovou situaci na hřišti. Grafika je plynulá a všechno je pěkně prokreslené (v rozlišení, které Lynx nabízí, to snad ani lépe nejde). Hráč, kterého ovládám, je výrazně označen a jeho pohyb lze citlivě řídit, přihrávky spoluhráčům mohou přesně směřovat a ani směr střel není dílem náhody. Navíc hra nepřepíná automaticky na nejbližšího hráče u puku, takže mám dobrou kontrolu nad děním na ledě. Pokud si chci přepnout na hráče u puku, stačí stisknout tlačítko Option1. Protože spoluhráči jsou docela šikovní, je možné s nimi rozehrát pěkné kombi-

nace. A nemusím to být vždycky já, kdo skóruje. Jen v obraně jsou poněkud bezradní, takže je lépe vzít obranu do vlastních rukou. Neschopnost Lynxe kvalitně bránit se bohužel projevuje na obou stranách, takže opravdu není těžké udělat několik klíčků a obelstít přitom celou soupeřovu obranu. Naštěstí jsou tu ještě brankáři, kteří si dovedou s většinou střel poradit a proměnit sólový nájezd není vůbec jednoduché.

Celá hra působí velmi přirozeně a autoři se vyřádili i na úplných detailech. Po vstřelení branky začnou hráči jásat a zvedat hokeyjky nad hlavu a úspěšný střelec si někdy neodpustí vítězné gesto nebo kolečko na ledě. Dokonce i po odpískání je možné vstřelit branku (rozhodčí ji ovšem neuzná). Hru občas zpestřují

krátké hudební motivy. I pravidla jsou téměř dokonalá: offside, zakázané uvolnění, přihrávka přes dvě čáry i vyloučení. Chybí snad jen výhoda po faulu a bohužel i zde se rozhodčí někdy splete.

Během hry často dojde i k pěstním soubojům. Při nich se hra přepne do jiné obrazovky, která se asi bude líbit hlavně fanouškům bojových sportů. Ten, kdo souboj prohraje (to znamená já), je vyloučen na tři minuty (a to není vůbec spravedlivé), takže jsem využil možnost tyto boxerské vločky vyřadit. Kdykoliv během zápasu je možné zobrazit statistiku. Dozvíte se v ní všechno možné, od úspěšnosti na vzhazování až po nastřelené tyčky). Pokud hra skončí nerozhodně, přichází na řadu trestná střelení. I ty jsou pěkně provedené a vysloveně zábavné. Je to zároveň jediná chvíle v této hře, kdy můžete ovládat brankáře.

I tato vynikající hra má své slabiny. Trochu mi chybí možnost hrát nějaký turnaj, a přestože se hra může zdát zpočátku obtížná, po jisté době se může stát, že dokážete nad Lynxem zvítězit i 10:0, takže možnost zvolit vyšší obtížnost hry bych rozhodně uvítal. Hudba a zvuky sice nejsou špatné, ale sluchátka raději nechte ležet, zvuky se totiž hodí spíše pro zabudovaný reproduktor. Zkrátka a dobře, hokeyj pro Lynxe nemůže být ve VŠEM lepší než NHL Hockey pro PC.

• Marek Španěl



**... Vám dá pocítit celou atmosféru a napětí Evropského fotbalového poháru v této akční variantě nejoblíbenější hry na světě se 170 týmy ze 32 zemí.**

Tak pravý popis na obalu hry. Rovněž obrázky ze hry vypadají nadějně. Váš ale, jak doufám, bude více zajímat skutečnost. Pravda je, že krabička nelže. Tato hra skutečně umožňuje projít Evropský pohár se svým fotbalovým mužstvem (může to být třeba i Sparta). To je ale také to jediné. Od chvíle, kdy hráči vyběhnou na trávník, se totiž na hřišti odehrává parodie na fotbal. Zmatení a doslova přitroublí hráči zmateně pobíhají a zdá se, že ani neví, čím jsou. Jednoho z nich přitom mohou řídit. Je to ten, který je zrovna nejbližší u míče. Když se mi podaří soupeře obrátit o míč (to není vůbec těžké) mohu vyrazit do útoku. Na přihrávky je však lepší zapomenout, protože tvůrce programu je považoval za zbytečné. Horší je, že ani kopat se pořádně nedá. Pokud kopnete dál než na 10 metrů, můžete to pokládat za úspěch a na nějaké míření je lepší zapomenout. Další katastrofou jsou brankáři. Po míči, který je ve velkém vápně, vystřelí nadsvětelnou rychlostí, ale trestné kopy přes celé hřiště jim dělají problémy. Když brankář míč zachytí, snaží se ho vykopnout nebo vyhodit, ale je mu úplně jedno, že nahraje přímo na soupeřovy kopačky. I vstřelení branky je v této hře dost komické, protože v první chvíli ani nepoznáte, že nějaká branka vůbec padla.

Dobrý nápad, slušná grafika, podprůměrné zvuky a naprosto mizerná hratelnost z této hry dělají úplně nudnou záležitost, takže pokud můžete, raději se hře European Soccer Challenge vyhněte. Pro Lynxe existuje ještě jeden fotbal. Jestli je lepší než European Soccer Challenge se možná dozvíte někdy příště.

• Marek Španěl



## Hry pro Lynxe



APB .....	690,-
AWESOME GOLF .....	1090,-
BASEBALL HEROES .....	490,-
BASKETBRAWL .....	690,-
BATMAN RETURNS .....	790,-
BATTLEWHEELS .....	1190,-
BILL&TED'S EXCELLENT .....	490,-
<b>BLOCK OUT .....</b>	<b>690,-</b>
BLUE LIGHTNING .....	790,-
BUBBLE TROUBLE .....	1190,-
CALIFORNIA GAMES .....	490,-
CASINO .....	690,-
CRYSTAL MINES .....	790,-
CYBERBALL .....	590,-
<b>DESERT STRIKE .....</b>	<b>1190,-</b>
DINO OLYMPIC .....	790,-
<b>DIRTY LARRY .....</b>	<b>690,-</b>
DOUBLE DRAGON .....	1190,-
DRACULA .....	1190,-
ELECTROCOP .....	690,-
EUROPEAN SOCCER CHALL. ....	1190,-
FUSSBALL SOCCER .....	490,-
GAUNTLET 3 .....	690,-
GOLF CHALLENGER .....	1190,-
GORDO 106 .....	690,-
HARD DRIVIN' .....	690,-
HOCKEY .....	490,-
HYDRA .....	490,-
<b>CHECKERED FLAG .....</b>	<b>690,-</b>
CHIP'S CHALLENGE .....	490,-
ISHIDO .....	590,-
<b>JIMY CONNORS TENIS .....</b>	<b>1190,-</b>
JOUST .....	690,-
KLAX .....	690,-
KUNG FOOD .....	690,-
<b>LEMMINGS .....</b>	<b>1190,-</b>
MALIBU BIKINI .....	790,-
MS PAC MAN .....	690,-
NFL FOOTBALL .....	590,-
NINJA GAIDEN .....	1190,-
NINJA GAIDEN III .....	1190,-
PAC LAND .....	690,-
PAPERBOY .....	790,-
PIN BALL JAM .....	1190,-
PIT FIGHTER .....	690,-
POWER FACTOR .....	790,-
QIX .....	490,-
RAMPAGE .....	1190,-
RAMPART .....	690,-
ROADBLASTER .....	690,-
ROBO SQUASH .....	690,-
ROBOTRON .....	690,-
RYGAR .....	690,-
S.T.U.N. RUNNER .....	690,-
SCRAPYARD DOG .....	790,-
<b>SHADOW OF THE BEAST .....</b>	<b>690,-</b>
SHANGAI .....	590,-
SLIME WORLD .....	490,-
STEEL TALONS .....	790,-
STUN RUNNER .....	590,-
SUPER SKWEEK .....	490,-
SWITCHBLADE 2 .....	790,-
TOKI .....	1190,-
TOURNAMENT CYBERBALL .....	690,-
TURBO SUB .....	490,-
<b>ULTIMATE CHESS CHALLENGE .....</b>	<b>690,-</b>
VIKING CHILD .....	790,-
WARBIRDS .....	1190,-
WORLD CLASS SOCCER .....	490,-
XENOPHOBE .....	490,-
XYBOTS .....	690,-
ZARLOR MERCENARY .....	590,-

**JRC**  
Chaloupeckého 1913, 169 00 Praha 6  
tel. / fax: 02/354979

**PC SHOP**  
Vladislavova 24, 110 00 Praha 1  
tel. 02/24228640

**GAME CENTRUM**  
Štrossova 124, 530 03 Pardubice  
tel. / fax: 040/21143

**POČÍTAČE**  
Nádražní 1089, 738 01 Frýdek-Místek  
tel. / fax: 0658 - 23217

**CONSUL**  
Náměstí Republiky 12, 301 12 Plzeň  
tel. / fax: 019/523721

**COMPUTER CENTRUM**  
Husova 8a, 602 00 Brno  
tel. / fax: 05/582891

# Hydra

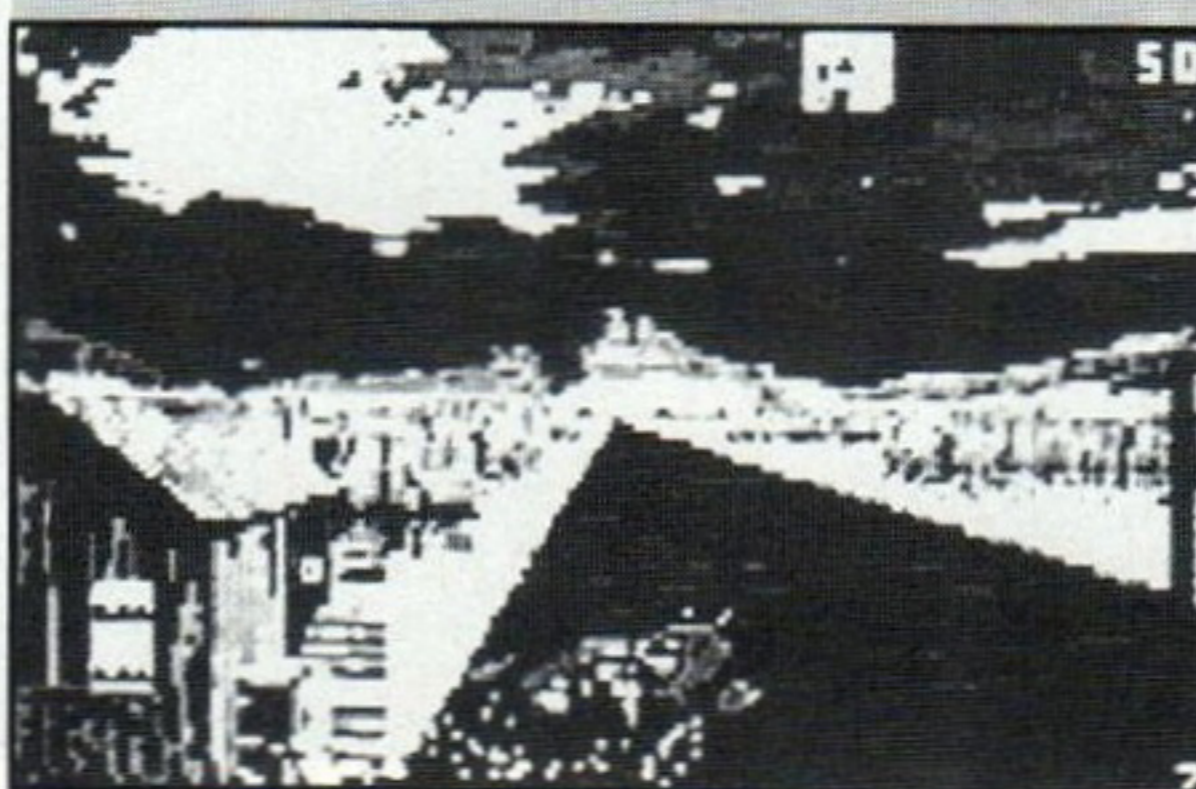
## Oheň na vodě

Seděl jsi doma, tupě zíral na několik blýskajících se pohárů a popíjel levnou výčepní lihovinu. Jako bývalý pilot rychločlunu bys měl mít sice moře peněz, ale před čtyřmi lety se stal tvů společně obětí atentátu jedné separatistické skupiny. Do toho závodu si vrazil téměř všechny své finance a a těch ti teď mnoho nezbyvá. Tu se s třeskotem rozlétly dveře, do místnosti se nahrnula snad celá armáda chlápků v černých kombinézách a kuklách a vrhli se na tebe. Dál si nic nepamatuješ. Probral jsi se v místosti, kde byl stůl, lampa (kupodivu nebyla otočená proti tobě), dveře (pootevřené) a židle (ke které jsi nebyl přivázaný). Před tebou se v kanadách procházel plukovník (jestli si to z vojny ještě pamatuješ), který byl ještě černější než celá ta armáda dohromady. Když jsi se probral, omluvil se ti za ten vpád a prohlásil, že toto vše musí zůstat v tajnosti. Z jeho projevu jsem vyrozuměl, že jim oni separatisté, kteří spáchali atentát na tvého spolujezdce, ukradli při převozu vládních „záležitostí“ celý nákladník i s řidičem. Teď se v tom hrabou někde v Jižní Americe. CIA tam sice pár lidí poslala, ale pak je našli při fotografování z letadla nabodnutý na kůlech. „Ty jsi, Snaku, člověk, co nám může pomoci. K nim se můžeš dostat jedině po vodě a vtom seš dobrej. Dostaneš člun, zbraně i výcvik.“ Bla, bla, bla. Nabídl ti letenku na Hawaii, asi půl milionu dolarů a tak jsi to vzal. Práce se shání těžko a takhle se alespoň zbavíš nudy.

Tak nějak by mohla začínat nová LYNXovina s názvem Hydra. Jedná se o akční hru nové generace. Hydra vyžaduje ze začátku dosti trpělivosti, nápaditosti a soustředění. Nejlepší je, podívat se také do manuálu. Hydra je plná všeho možného a tudíž i několika fíglů, na které byste bez manuálu možná nemuseli přijít. Takováhle hra má navrch proti ostatním střílečkám nejméně o jednu délku. Když se naprosto ponoříte do děje, už Lynxe

nepustíte z očí a rukou (pozor na přechodech pro chodce). V éře DOOMu je Hydra příjemným osvěžením a navíc - kdo by sebou tahal notebook za sto tisíc se špatným displejem a hrál DOOM v tramvaji. Tato hra opět překvapila všechny Lynxisty svým perfektním prostorovým vjemem. Takže jdeme na to. Ani si nedokážete představit, s čím vším se v Jižní Americe můžete setkat. Pokud se vám úkol podaří, dostanete hromadu peněz a holky se na vás budou přímo vrhat. Když se vám to nepovede, dostanete sice odškodné, ale s Dianou s se můžete rozloučit. V každém případě však jdete do Zigiho zbrojířství a dohodnete se na koupi nějakých specialit šéfkuchaře. Budou se vám hodit. Niky totiž nemůžete předvídat, jaké breberky si na vás ti šílenci přichystali. Každopádně se připravte na situace jak vystřižené z akčních filmů. Ale nebojte se, ze všeho můžete vyváznout. Pokud by vám nepřátelé při havárii ukradli zásilku, pokuste se je dohonit. Pokud se vám to nepovede, nedá se nic dělat. (Ale hlavně to neříkejte Dianě.) Pokud vám bude něco překážet na lesknoucí se vodní hladině, zdvořile jim připalte plamenometem. Ani se neptejte, jestli chtějí nebo ne. Rotační kulomet je zase určen pro nepřátele a to jak z vody, tak z pevniny. Musíte jim přece poskytnout materiál na výrobu munice. Jen jim dejte co chtějí. Zeppelin by ve vaší blízkosti také neměly být dlouho. Doporučuji zapnout Boost a zvednout svůj člun do vzduchu. Pak si se vzducholodí dělejte co chcete, ale hlavně ať to stojí za to. To však zdaleka nejsou všechny finty, které se ve hře budete muset naučit. K dispozici máte hromadu zbraní (biologické zbraně, které ničí vše živé, energetické zbraně paralyzující veškerou techniku apod.) Hydra je opravdu bezkonkurenční střílečka a v mnoha ohledech je lepší, než jiné hry na „nepřenositelných platformách“ Další Lynxovina, která stojí za to.

• Matěj Sychra & Jiří Richter



# JAGUAR 64™

**Vypadá to, že konec letošního roku konečně přinese tolik očekávaný přívál nových her pro Jaguara. Máme se opravdu na co těšit.**

Od představení Jaguara uběhlo již hodně vody a za tu dobu se mnohé změnilo. Atari se nyní chystá na druhou předvánoční sezónu, ve které se poprvé utká se silnými protivníky: Sony PSX, Sega Saturn i 3DO. Boj to bude určitě tvrdý a všechny společnosti hodlají vložit obrovské peníze do reklamy. Vypadá to, jako by se společnosti Sony i Sega rozhodly přesvědčit většinu hráčů, že je čas odložit MegaDrive, SNES nebo Amigu a investovat do nového vybavení. Přidají se i výrobci PC. Tak malá firma jako Atari zdánlivě nemá proti těmto gigantům nejmenší šanci. Ve skutečnosti však bude rozhodovat cena vlastního přístroje a kvalita her.

Často se mluví o tom, že Jaguar má nedostatečnou podporu výrobců her. Je to ale pravda? Ani náhodou. Stačí když se podíváte na tabulky, ve kterých jsou uvedeny vyvíjené hry pro Jaguara. Tyto seznamy si nedělají nárok být úplné ani zaručené. Je dost možné, že některé z těchto her nebudou pro Jaguara dokončeny, a na druhou stranu mohou vzniknout i jiné hry. I termíny je třeba brát s rezervou, protože znamenají pouze odhad samotných výrobců her. I tak věřím, že v tabulkách najdete mnoho zajímavého.

Jaguar na tom ale už teď není tak špatně. Která herní konzole se může pochlubit takovými tituly, jako je Cannon Fodder, Doom, Flashback, Pinball Fantasies, Sensible Soccer, Syndicate nebo Wolfenstein? To všechno jsou hry, které patří mezi to nejlepší, co kdy pro počítače Amiga i PC vzniklo. Jsou i výborné hry, které si můžete zahrát pouze na Jaguaru: Alien vs. Predator, Iron Soldier, Kasumi Ninja, Tempest 2000, White Men Can't Jump. To všechno jsou skutečně dobré hry, ale má to jeden háček: jsou to vesměs hry akční. Pro náročnější hráče toho zatím na Jaguaru moc nenajdeme. V prodeji jsou zatím pouze dva nepovedené automobilové simulátory a letecký simulátor zatím chybí úplně. Tu první mezeru snad vyplní nadějně vypadající F1 Racer, ale s leteckými simulátory to na Jaguaru vypadá bledě i do budoucna. Chybí rovněž hry typu adventure, ale na tomto poli jistě zapracují vynikající Silmarils (a nejenom oni). Trochu překvapivý je nedostatek sportovních her. Kromě her Sensible Soccer a White Men Can't Jump si prakticky není z čeho vybrat. I tady se konečně blýská na lepší časy a už brzy se můžeme těšit na hokej i basketbal pro Jaguara.

Aby toho nebylo málo, připravují se

desítky dalších titulů. Kromě převodu her známých z PC (Creature Shock, FIFA Soccer, Litol Divil, Magic Carpet, Myst, Need For Speed, Robinson's Requiem, Wing Commander III) a dokonce i z Falcona (Gravon, Towers II, Zero-5) to budou i zcela nové hry (Batman Forever, Dactyl Joust, Legions of the Undead, Mortal Kombat III, Skyhammer, Wayne Gretzky NHL Hockey). Jestliže po nečelých dvou letech existuje pro Jaguara asi třicet her, měl by jejich počet vzrůst do konce roku 95 na dvojnásobek.

Ale zpátky na zem. Možná vás zajímá, jaké hry můžete očekávat v nejbližší

době (snad do konce října). Nejprve tedy co se chystá na cartridge:

#### Flip Out, Atari

Logická hra, která připomíná nádherný Bomubuzal na ST. Hra tohoto žánru zatím na Jaguaru chyběla.

#### Pitfall, Activision

Na osmibitových počítačích patřil Pitfall II mezi nejlepší hry a já doufám, že na Jaguaru nezůstane své pověsti nic dlužen.

#### Power Drive Rally, Time-Warner

Hra ve stylu Crazy Cars, která slibuje dobrou zábavu.

**Rayman, UbiSoft** První projekt od skvělého francouzského UbiSoftu pro Jaguara (a pro Sony PSX a Segu Saturn). Je to jedna z nejočekávanějších her pro Jaguara.

**Ultra Vortek, Atari** Další z řady bojových her. Bude lepší než Kasumi Ninja nebo Dragon The Bruce Lee? Nechme se překvapit.

A teď hry na CD:

#### Creature Shock, Argonaut Software

Dobře známá akční hra z PC s vynikající atmosférou.

#### Demolition Man, Virgin

Rovněž nic nového pod sluncem, ale pokud patříte mezi příznivce akčních filmů a Sylvestra Stallona, je určitě právě tato hra to, po čem toužíte.

#### Dragon's Lair, ReadySoft

Do třetice všeho dobrého: i tato hra je staršího data a kromě automatů ji

## Co se chystá na cartridge

Název	Termín	Výrobce
Arena Football League	11/95	V Real Productions
Atari Kart	11/95	Atari
Attack of the Mutant Penguins	12/95	Atari
Battlesphere	12/95	4Play
Battlewheels	1H/96	Beyond Games
Breakout 2000	12/95	MP Graphics
Brett Hull Hockey	11/95	Atari
Charles Barkley Basketball	11/95	Atari
'Dactyl Joust	?	High Voltage
Deathwatch	12/95	Visual Design
Defender 2000	11/95	LlamaSoft
Dune Racer	Q1/96	Atari
Fever Pitch (soccer)	12/95	US Gold
Frank Thomas Baseball	4/96	Acclaim
Gravon	Q1/96	Suma
Hardball 3	?	Atari
I-War (was Netwar)	11/95	Atari
Ironman/XO-Manowar	6/95	Acclaim
Supercross 3D	11/95	Tiertex
Legions of the Undead	-	Rebellion Software
Missile Command 2000	11/95	Atari
NBA Jam TE	12/95	Acclaim
Phase Zero	11/95	Hyper Image
Pitfall	10/95	Activision
Power Drive Rally	9/95	Rage Software
Rollcage	?	Team 17
Ruiner	11/95	High Voltage
Skyhammer	-	Rebellion Software
T-Mek	-	Time-Warner
Towers II	12/95	JV Enterprises
Witchwood	-	Team 17
Worms	Q1/96	Team 17
Zero 5	12/95	
Zoop	12/95	Viacom
Zzyorxx II	-	Virtual Xperience

## Co se chystá na CD ROM

Název	Termín	Výrobce
Alien vs. Predator: The CD	?	Atari
Baldies	11/95	Atari
Batman Forever	6/96	Atari
Battlemorph	11/95	Attention to Detail
Black ICE\White Noise	12/95	Atari
Braindead 13	?	Readysoft
Brett Hull Hockey CD	12/95	Atari
Commander Blood	11/95	Atari
Commando	?	Microids
Creature Shock	11/95	Argonaut Software
Dante	?	Atari
Demolition Man	10/95	Virgin Interactive
Deus ex Machina	6/96	Silmarils
Dragon's Lair	10/95	ReadySoft
FIFA International Soccer	?	Electronic Arts
Formula 1 Racing	11/95	Domark Group Ltd.
Freelancer 2120	?	Imagitec Design
Highlander I	10/95	Lore Design Ltd.
Highlander II	3/96	Lore Design Ltd.
Highlander III	6/96	Lore Design Ltd.
Hover Strike: Unconquered Lands	9/95	Atari
Iron Soldier II	1/96	Eclipse
Ishar Genesis	?	Silmarils
Lilil Divil	?	Gremlin Interactive
Magic Carpet	12/95	Bullfrog
Max Force	12/95	Genus Microprogramm
Mind-ripper	2/96	Atari
Mortal Kombat III	4/96	Williams
Myst	10/95	Atari
Need For Speed	?	Electronic Arts
Primal Rage	11/95	Time-Warner
Return Fire	Q1/96	Alexandria
Robinson's Requiem	11/95	Silmarils
Soulstar	10/95	Core Design
Space Ace	?	ReadySoft
Thea Relm Fighters	2Q/96	High Voltage
Varuna's Forces	11/95	Accent Media
Wayne Gretzky NHL Hockey	12/95	Time-Warner
Wing Commander III	?	Electronic Arts

můžete znát z PC. Čas ovšem kresleným dobrodružstvím rytíře Kirka na zajímavosti vůbec neubral.

### Highlander, Atari

Dobrodružná hra pouze pro Jaguara, vytvořená na základě úspěšného kresleného seriálu. Zpracování hry je podobné jako Alone In The Dark na PC, to znamená, že se pohybujete se svým třírozměrným hrdinou v předem nakresleném světě.

### Hover Strike: Unconquered Lands, Atari

Pokračování hry Hover Strike na CD. Uvidíme, v čem bude lepší než byla původní verze.

## Co bude dál?

Zatímco počítače Atari to již mají téměř za sebou, Jaguar se stále pere o místo na slunci. Je tady CD ROM mechanika a kromě nových her se chystá i mnoho dalších věcí. Helma pro virtuální realitu, voice modem, propojení více Jaguarů, softwarově kompatibilní Jaguar II, dokonce se objevují i zmínky o prohlížeči služeb Worldwide Web. To je však hudba budoucnosti. A Jaguar s CD mechanikou na zádech zatím vyráží do dalšího roku v džungli videoher.

• Marek Španěl

ATARI JAGUAR .....	8490,-
<b>ATARI CD ROM + 4 CD .....</b>	<b>7490,-</b>
ATARI JAGUAR + CD ROM + 4 CD .....	14990,-
PHILIPS CM8833 .....	8590,-
ATARI CAT BOX .....	3350,-
ATARI CONTROLLER .....	1090,-
KABEL MONITOR VIDEO .....	490,-
KABEL RCA AV VIDEO .....	490,-
KABEL SCART AV VIDEO .....	490,-
KABEL SCART RGB VIDEO .....	590,-

#### Hry na modulech:

ALIEN vs. PREDATOR .....	2450,-
BRUTAL FOOTBALL .....	2090,-
BUBSY .....	1790,-
CANNON FODDER .....	2290,-
CLUB DRIVE .....	1790,-
CRESCENT GALAXY .....	1590,-
CYBERMORPH .....	990,-
DOOM .....	2450,-
DOUBLE DRAGON V .....	2290,-
DRAGON THE BRUCE LEE .....	2290,-
EVOLUTION DINO DUDES .....	1790,-

FLASHBACK .....	2290,-
<b>FLIPOUT .....</b>	<b>1790,-</b>
HOVER STRIKE .....	2290,-
CHECKERED FLAG .....	2450,-
INT.SENSIBLE SOCCER .....	2290,-
IRON SOLDIER .....	2290,-
KASUMI NINJA .....	2450,-
NFL FOOTBALL .....	2450,-
PINBALL FANTASIES .....	1990,-
RAIDEN .....	1590,-
<b>RAYMAN .....</b>	<b>tel.</b>

SUPER BURN OUT .....	2090,-
SYNDICATE .....	2450,-
TEMPEST 2000 .....	2090,-
THEME PARK .....	2450,-
<b>ULTRA VORTEK .....</b>	<b>2450,-</b>
VAL D'ISERE SKIING&SNO .....	2290,-
<b>WHITE MEN CANNOT JUMP .....</b>	<b>2450,-</b>
ZOOL 2 .....	1790,-

Informujte se o aktuální nabídce her na modulech i na CD ROM.

JRC, Chaloupeckého 1913, 169 00 Praha 6, tel. / fax: 02/354979, otevřeno Po-Pá 10-18, prodej na dobírku  
 PC SHOP, Vladislavova 24, 110 00 Praha 1, tel. 02/24228640, otevřeno Po-Pá 9-18, So 9-15  
 GAME CENTRUM, Štrossova 124, 530 03 Pardubice, tel. / fax: 040/21143, otevřeno Po-Pá 9-18, So 9-11  
 POČÍTAČE, Nádražní 1089, 738 01 Frýdek-Místek, tel. / fax: 0658 - 23217, otevřeno Po-Pá 9-17  
 CONSUL, Náměstí Republiky 12, 301 12 Plzeň, tel. / fax: 019/523721, otevřeno Po-Pá 9-18, So 9-12  
 COMPUTER CENTRUM, Husova 8a, 602 00 Brno, tel. / fax: 05/582891, otevřeno Po-Pá 10-18

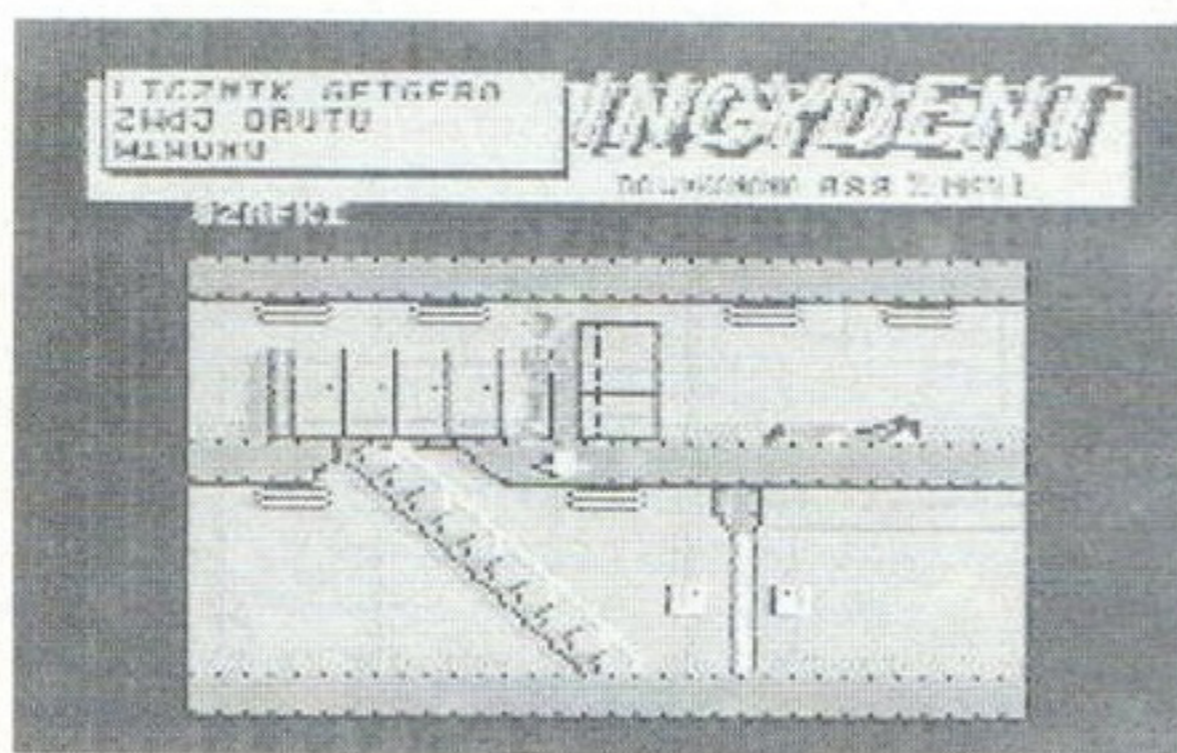
# Incydent

## Návod ke hře.

Ponorka ztroskotala, tys jediný, kdo zůstal živ. Pokud máš zájem se z této podvodní rakve dostat, měl by ses začít snažit. Tak do toho.

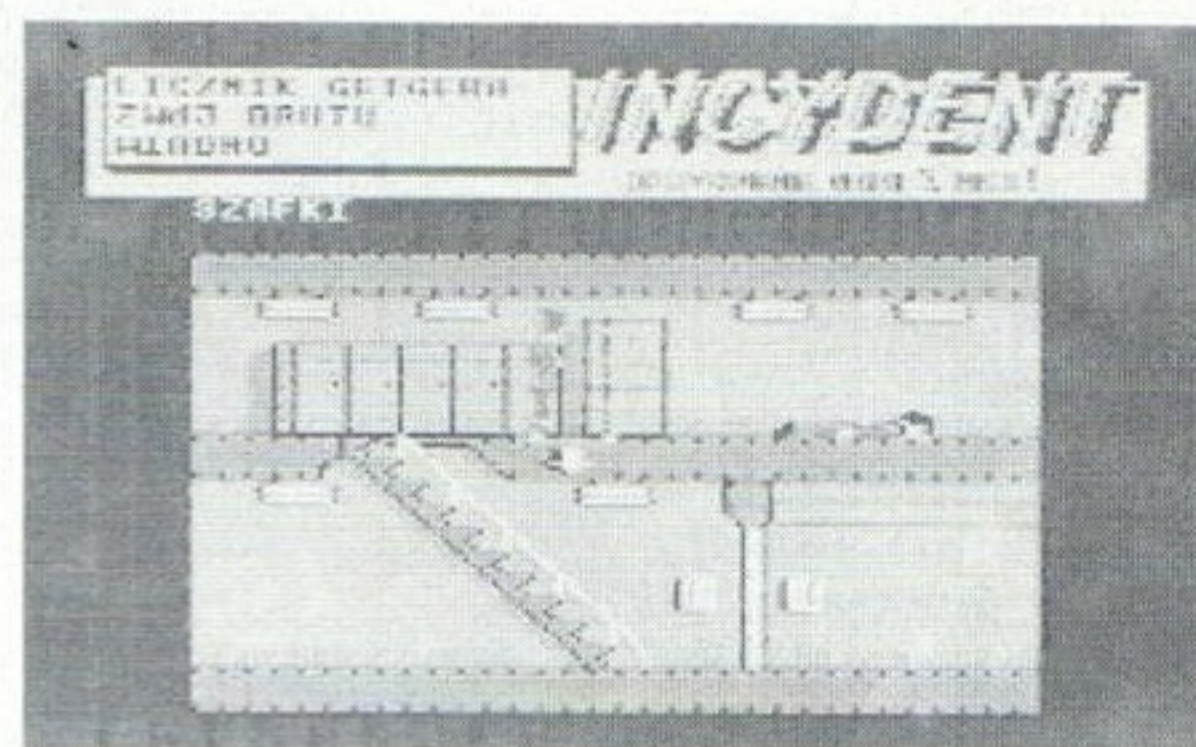
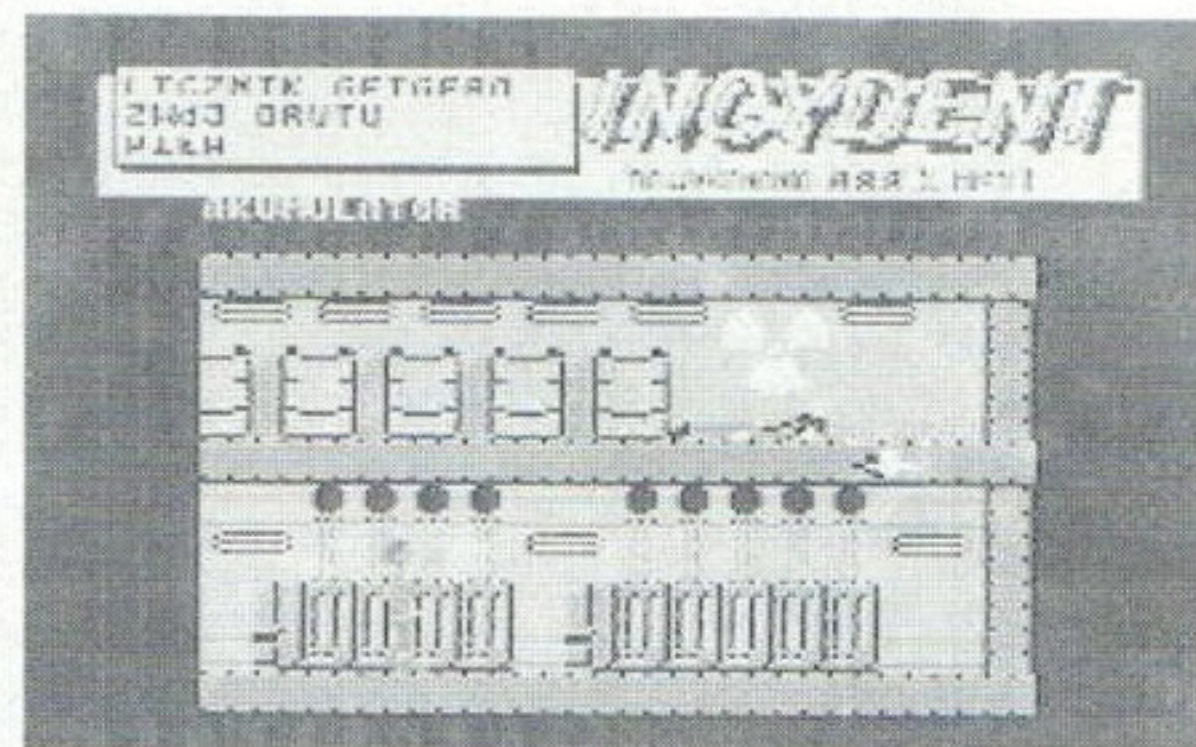
**Za prvé** musíte najít **kartu magnetycnu** - karta vám umožní otevřít dveře (musí se vždy vložit do **czytníku kart magnetycznych**). Nyní najděte **kanystr** s palivem, seberte a vylejte ho do **wlew paliva u pradnice**. Dále najděte **bezpiecznik** a umístěte ho do **puste puszky na bezpiecznyk**. Hledejte **zdwoj drutu miedzianego**, vraťte se k pradnici a tam najdete **przepalone przewody**, použijte **zdwoj drutu miedzianego**. Dráty můžete položit, už je nebudete potřebovat. Jako další úkol je najít **srouby** a **klucz monterski** a použít je u **odlaczony wal nalezy go lakos**

czyms zlaczyc. Klíč se může položit, už nebude třeba. Vyhledejte **pilu**, seberte ji a najděte mrtvého **oficira** (má jednu ruku od těla). Uřízněte mu pilou ruku. Položte pilu a ruku použijte u **tester linii papilarnych wejście dopiro do kontroli dloni**. Tester je otevřen. Najděte **disketu s danymi** a běžte ji vložit do **stacja dyskow**, tam se pře-



mění na **kartu perforowanu**. Tato karta se musí použít u **czytníku kart perforowanych**. Najděte **gumu na zablokovaní przelaczniku**, seberte ji a jděte ji použít k **przelaczniku**. Jako poslední je třeba najít **licznik geigera** a použít u hlavního **reaktoru**, ve kterém je **przelacznik**. To je konec vaší namáhavé cesty.

• Aleš Kerner



# Videopoly

## Návod ke hře.

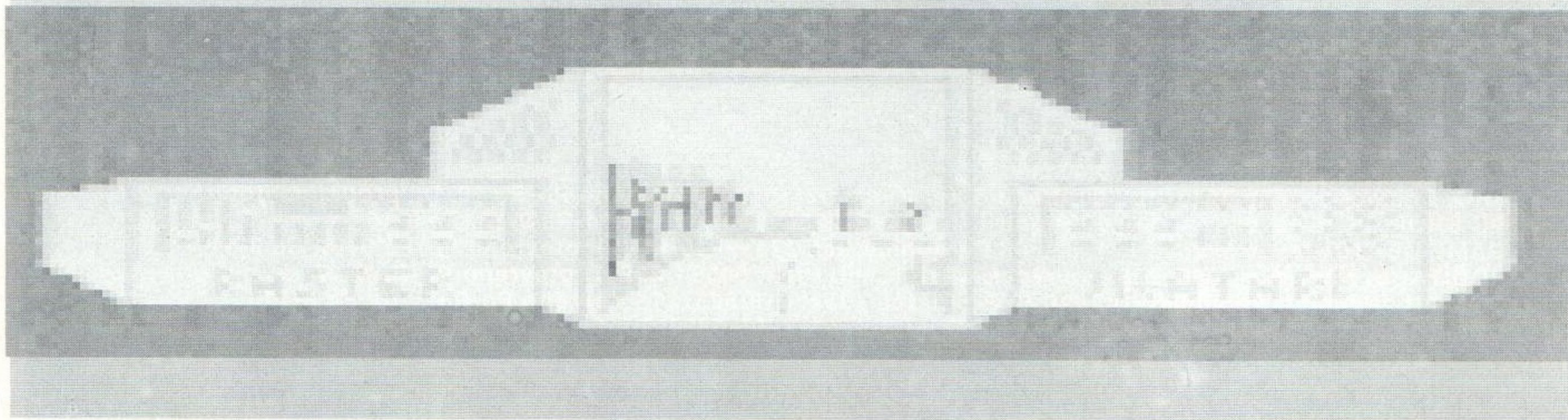
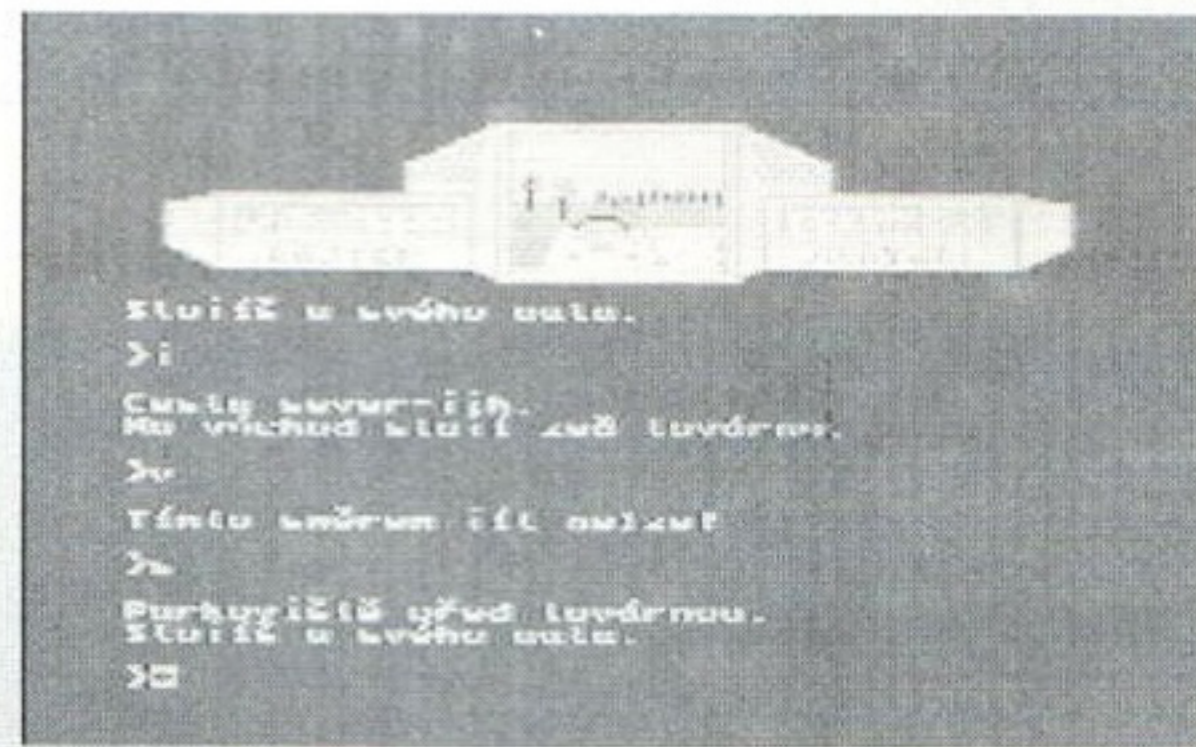
Ti z vás, kterým se podařilo dohrát tuto výbornou hru od firmy RASTER SOFTWARE, se při tom jistě značně zapotili. Těm, kterým se to nepovedlo, jistě dobře poslouží tento návod.

**Jed' na sever** a vezmi stopařku, pokračuj 4x na sever a odboč na východ. Stopařka vystoupila a nechala si v autě kabelku. Takže zkoumej kabelku, vezmi průkaz, který je v kabelce, a vystup z auta. Jdi na východ a zkoumej řidiče. Až odejde, nastup do auta. Napiš 2x

sit a poté jdi 3x na východ, dále 2x na sever a 2x na západ. Ve výdejně náradí si vezmi šroubovák a vydej se na východ a 2x na sever, až do výrobní haly, kde odboč na západ. Jsi v šatně, tam zkoumej skříňky a vezmi kartu. Jdi na východ, 2x na jih a na východ, vlož kartu do výtahu a jsi v kantýně, kup dort. Běž na západ, sever, východ, sever a dej té krásné pracovníci dort, napiš sit a vezmi rukavice. Vydej se na jih, západ, 2x jih, východ, vlož opět kartu, jdi na východ, napiš sit a jdi na západ, poté 2x sever,

východ a jsi v kanceláři, dej noviny sekretářce, zkoumej zásuvku a pamatuj si kód. Jdi na sever, zkoumej stůl, napiš sit a vezmi klíč, běž rychle na jih, západ a sever a „napiš 3791442“ a otevři dveře. Jdi na sever a vezmi dokument, utíkej 3x na jih, 3x na západ, 2x na sever, západ a sever, odšroubuj mříž, zvedni ji a slez dolů, plav na sever, potom vylez z vody a vydej se 2x na západ a nastup do auta. A to je konec.

• Aleš Kerner



# Magia Crysztalu

1. verze s kódy

Výrobce: ASF 1992 Turboverze: neuvedeno Délka: 48 523 Byte

2. verze bez kódů

Výrobce: ASF 1992 Turboverze: Mr. MUF 12/1994 Délka: 39 776 Byte Unprotect: Leming Soft

**Ano,** to je název další skvělé hry z produkce polské firmy ASF Gdaňsk. Staňte se na chvíli starým mágem a snažte se dostat z velice rozsáhlého bludiště. Pozor abyste v tomto snažení brzy neskončili. Ve snaze uniknout z bludiště vám budou bránit různé jedovaté kapky padající ze stropu jeskyně, různé netopýři, ptáci a v druhé polovině hry dokonce bublající sopky. V této hře vás čeká mnoho nástrah a logických úkolů. Pozor, některé věci v bludišti jsou i falešné a nejdou nikde použít.

**To by bylo** asi tak k úvodu vše, nyní něco ke zpracování hry. Hrací plocha je rozdělena na tři části. V první, což je vlastně jen jeden řádek, se vám dostávají informace o průběhu hry. To znamená kolik ještě máte životů a procento zatím vykonaných úkolů. Druhá část je grafická. Zde se pohybujete se svým čarodějem a plníte úkoly. Postavička je, jak se již stalo standardem, tříbarevná. Animace postavičky je opravdu propracovaná. Je tu i dobrý efekt, když se měníte v ptáka nebo želvu. Pták dokonce plynule mává křídly a přitom to vůbec neubere na rychlosti. Třetí část obrazovky je komunikační. Zde se objevuje

co má právě kouzelník v kapse (maximálně tři věci) a informuje vás i o místech, kde se může nějaký předmět upustit (hláška: Zde můžeš položit předmět). Také informuje o předmětu kterého se dotýká nebo o důležitém místě, na kterém se nacházíte a kde se má použít nějaký předmět.

K hudbě není co dodat, je tříkanálová a pěkně doprovází při hře. Pokud se vám znelíbí, můžete ji vypnout klávesou Option.

Ovládání je velice jednoduché:

Start hry - Fire na Joysticku

Seber předmět - dopředu Joystick + Fire

Použij předmět - k sobě Joystick + Fire

Předčasné ukončení hry - klávesa Start

Celkově lze říci, že se hra autorům velice povedla a jistě se vám bude líbit a notnou chvíli se s ní potrápíte než se povede dosáhnout zdárného konce.

Poznámka: Hra se u nás distribuuje ve dvou verzích a to s kódy a bez kódů.

U prvního případu je třeba použít níže uvedené kódy (použijí se až na určitém místě hry, až vás k tomu počítač vyzve).

## Návod

Tento návod budiž ku pomoci těm, kteří dosáhli ve hře zákysu a neví co dál.

Běžte pořád vpravo, až do místnosti, kde je lopata, tu seberte a jděte do místnosti s transformerem. Před ním je hromada kamenů, na tu se musí použít lopata. Seberte kladivo a položte lopatu. Pokračujte dále až k pravé stěně. Tam je beto-

nový výstupek, ten se rozbije kladivem. Po výstupku zbuďte jen kámen, ten seberte a vraťte se až do místnosti, kde létá netopýr. Použijte kámen a seberte pečené stehýnko, co po netopýrovi zbuďte. Nyní se vraťte na začátek, úplně vlevo je ledová stěna, tu rozbijte kladivem a položte ho. Jděte až do místnosti s jeskynním mužem. Věnujte mu stehýnko, až si na něm pochutná tak seberte kost co pohodí. Vraťte se směrem k transformeru a cestou seberte myš a jednu obrazovku před transformerem rubín, který se vám tam nabízí. Použijte ho u transformeru a změňte se v sokola. Lette pořád vzhůru a tam, kde se cesta rozdvouje, zahněte vlevo a seberte hroudu soli. Vraťte se na odbočku a lette vpravo nahoru. U prvního stromu položte jakýkoliv předmět a vyleťte pro jablko. Nyní se můžete dotknout transformeru a změnit se opět v mága. Běžte vpravo a zde je nejtěžší úsek celé hry, proskočit mezi vílou a sopkou (nejvhodnější je skočit, když je víla co nejvíce vlevo). Pokud se vám povede proskočit, tak naházejte všechny věci co máte u sebe do kotle. Běžte o dvě obrazovky vpravo a seberte vlevo dole šišku. Vraťte se pro předmět, který jste položili. Znovu proskočte mezi vílou a sopkou a dejte šišku trpaslíkovi, který si tam postává. On vám dá za šišku minci. Nyní vhodte do kotle čtvrtý předmět. Seberte láhev, která je vlevo nahoře. Pokračujte dále tam, kde jste sebrali šišku. Jděte nahoru a v další obrazovce si vezměte safír. Jděte dále k transformeru a použijte safír. Změňte se v želvu. Plavte dolů a seberte klíč. Hned na začátku bludiště si odemkněte dveře. V bludišti najděte rytíře a vyměňte minci za amulet. Najděte místnost s létající příšerou a dejte jí láhev. No a to je konec i s congratulations.

• Aleš Kerner

## Kódy ke hře:

00 BFBE	63 HRSS	42 DFGR	21 HJLN
13 LKLJ	76 RKJR	55 GAFE	34 GJAE
26 KPDB	05 BKBC	68 GEDH	47 VEYH
39 IAAB	18 ADKN	7B JHFK	5A HJRD
4C JUAE	2B LFLB	0A BAAA	6D GIWD
5F SDFE	3E LJAE	1D LDLC	80 TWUH
72 IEGJ	51 FSET	30 NHAH	0F LCLB
01 BNBG	64 SDFE	43 DFBB	22 HJHK
14 LMLL	77 KHDJ	56 FGWH	35 DCAL
27 KOKP	06 BPBJ	69 DGRS	48 VERT
3A JAAB	19 AFAE	7C HJDF	5B AAFE
4D GRFD	2C LILH	0B DACA	6E GSDT
60 VEET	3F MJAO	1E LGLE	81 DFHW
73 JERI	52 GEGG	31 HAAH	10 LELD
02 BDAK	65 FRGS	44 YUIF	23 KHHK
15 LOLN	78 HKJH	57 SDFE	36 OBAO
28 KNKO	07 ANBK	6A GERF	49 VAST
3B ONAB	1A AHAG	7D OIUI	5C BDDR
4E WEES	2D LPLO	0C FAEA	6F BDFR
61 FHGE	40 FHFD	1F LKLJ	11 LGLF
74 GRHG	53 SAEG	32 CEAD	24 INIM
03 BIBA	66 VDTs	45 VDSE	37 GAAI
16 LACP	79 KFJH	58 VBEE	4A USGT
29 AAAA	08 BOAP	6B GGSE	5D BEEW
3C OGAE	1B AJAI	7E LVPS	70 GDHR
4F FSER	2E NHLA	0D HAGA	12 LILH
62 SSFF	41 DFGH	20 LMLL	25 DBDB
75 JKJH	54 GDSE	33 ALAL	38 HAAB
04 BNBM	67 EWRT	46 FERH	4B WETF
17 KOKP	7A KLDF	59 VSSR	5E GEYF
2A AAAA	09 AABB	6C GGRW	71 EDGR
3D OHAE	1C AMAL	7F EGOO	
50 GEES	2F BDAC	0E JAIA	



# Vicky

## Další skvělá hra od polského AVALONu.

Podle většiny ataristů je to jedna z nejlépe propracovaných her. Tato nevšední "bludištkovka" pochází od AVALONu. Vytvořilo ji nejlepší polské duo: TOMASZ LIEBICH (hudba+program) a MICHAL WIDERA (grafika). Mají za sebou mnoho úspěšných programů, např. NEMESIS, ALIEN, MASTER HEAD aj. Překvapivě hru předchází intro a to dokonce nejlepší, co můžete vidět na tomto Atari (možná nejen na něm). Od něj bych mohl začít... Po titulcích vyvedených pěknou, ale trochu nečitelnou znakovou sadou, se objeví starý pamětník coby vypravěč a ten vám bude z knihy vyprávět celý příběh z dávných a tajemných časů. Již zde se bude určitě líbit, jak sedící postava obrací listy knihy. I hořící svíčka navozuje tajemnou atmosféru. S každým obrátem listu se vám ukáže část příběhu. Nejdříve se objeví obrázek osady Vikingů (sedící bojovníci u plápolajícího ohně, okolo jejich přístřešky a v dále zátoka) a pod obrázkem se ve stručnosti dočtete, jak se malý Vicky se svými druhy vydá na dobrodružnou výpravu - nepochybně něco ukořistit. Poté následuje obrázek jejich lodě, klidně plovoucí na moři. Doprovodný text vám řekne zhruba to samé, co vyčtete z obrázku. Totéž platí i pro další,

který znázorňuje Vickyho loď, zmítající se v bouři. Na obrázku se vzdouvají mohutné mořské vlny, které si pohrávají s lodí a blesky osvětlují černou oblohu. Z dalšího obrázku a textu se dozvíte o ztroskotání Vickyho lodi na pobřeží neznámého ostrova. V posledním obrázku se zjeví rozlíčený obličej mocného čaroděje. Z textu se dočtete, že čaroděje vyrušili ze spánku a ten poté náčelníka Vickyho začaruje a pošle do krajiny smrti nesoucí název VALHALA. Jedinou možností záchrany je nalézt ve Valhale předměty bohů a každému zvláště donést předmět, který mu patří. V intru se ještě dozvíte ovládání a aby k vám autoři nebyli až tak krutí, v labyrintu naleznete i užitečné předměty. Můžete sebrat kouzelnou přilbici, dočasně chránící před smrtícími tvory, kterých je v krajině smrti více než dost. Pokud nastřádáte nějaké mince, které se občas objeví po zabití smrtících potvůrek, může být vhodné použití mapy nebo teleportu. Tyto dvě "věcičky" však musíte nejdříve sebrat! Každé použití mapy stojí 1 minci a teleportu dvě. Po objevení mapy vás možná přejde chuť hrát, ale nevzdávejte to tak rychle! HAPPY END stojí za námahu spojenou s dohráním této pekelné "bludištkovky".

Můžete brát vždy jen jeden předmět bohů (spolu s helmicí, mapou apod.) a pokud seberete přilbici, nemůžete zabít a tudíž získávat mince! Na zabíjení potvor jste vybaveni typickou vikingskou zbraní - kladivem. Teď se již mohou věnovat samotné hře: Hned na začátku vás jistě učaruje hudba (zvláště originálně provedené samplované bicí), která navozuje výbornou atmosféru. Po stisku klávesy START již můžete hrát. Asi se vám nebude líbit, jak je vše ve hře malé, ale po chvíli to přestane vadit a zvyknete si. Hudba během hry je také pěkná a výborně se prolíná se zvukovými efekty. Největší vada této hry bude určitě jednotvárné bludiště, taktéž s hratelností je to na vážkách... Pokud někdo nemá rád kvalitně zpracované "bludištkovky", hra ho asi moc nezaujme. Na začátku máte k dispozici až 10 životů, to však neznamená, že je to mnoho. Ublížit vám mohou, pokud nemáte přilbici, jediné obyvatelé Valhaly. Doporučuji nejdříve nastřádat alespoň 20 mincí, sebrat co nejdříve přilbici, knihu teleportu, svitek mapy a předmět nějakého boha. Bohužel mapa této hry nemůže být k dispozici, jelikož se bludiště po dalším zahrátí změní. Pokud si myslíte, že na svitku mapy se mimo bludiště objeví i polohy map, bohů apod., jste na omylu. Jestliže se vám hru nepodaří splnit, což bude častá situace, následuje GAME OVER - čaroděj za symbolickou bránu smrti kyne prstem na pokorně klečícího Vickyho. Pokud se vám cíl hry přeci jen podaří splnit, objeví se Vicky, který na zamračeného čaroděje zvesela ukazuje FUCK OFF! Oboje doprovází samplovaná hudba...

• Ladislav Renner

# Jurassic Park II

## Po obrovském úspěchu v kinech si můžete vychutnat Jurský park i na osmistovce.

První nejlepší slovenská akční hra. Od SATANTRONIC ji obdržíte na kvalitní kazetě (RAKS 60) s pěkně provedeným přebalem. Je nahrána v systému T2000 a to celkem dvakrát. Samotný program je rozdělen na: LOADER INTRO HRA OUTRO. Loader - bez něj nechyťte ani hlavičku! INTRO - nástin děje. Ve stručnosti se jedná o ztroskotání pilota vrtulníku na záhadném "ostrově dinosaurů". Samozřejmě se hrdina nenechá sežrat a právě TY ho musíš dostat na poněkud klidnější místo. Již zde je výborná hudba a 3D animace vrtulníku, který právě dokazuje 1. Newtonův zákon (alespoň doufám, že je to první...). Po přečtení veškerého textu nahrajete samotnou hru. Hra - zde se vám určitě zalíbí známé logo Jurského parku. V samotné hře máte na výběr z těchto zbraní: puška, brokovnice, raketomet a plamenomet. Určitě znáte další zákon: Čím větší ješ-

těr, tím účinnější zbraň potřebuje. Na největší ještěry je vhodný raketomet. S náboji neplývejte! Střelivo a předměty najdete v zelených zásobnících - jeden je hned na začátku. Hláška "našels figu borovou" znamená, že zásobník je prázdný (volně přeloženo)... Váš život je omezen energií, lze v určitých zásobnících doplnit. Grafika je výborná, ale vše budí malým dojmem, což je asi největší vada této hry, ale když přežijete dinosaury... Perfektně znějící a zkomponované hudby se dají přepínat přímo během hry pomocí čísel. Pouze doufám, že autor hudeb se již v budoucnu nebude obtěžovat CMC. Jinak mnohé techno-melodie jistě poznáte. Pravda, styl hudby s atmosférou hry zrovna moc nesouvisí, ale když přežijete dinosaury...(nebo snad ne?). Techno maniakové ale budou určitě nadšeni. Samozřejmě se však budou líbit hudby každému. Hra je poměrně jednoduchá a dohrál jsem ji

i bez cizí mapy - jen jsem si dělal svoji, tu uměleckou hrůzu však do Alertu nedávám. Mohlo by se taky stát, že Alert přestane vycházet mnohem dříve, než je očekáváno. OUTRO - grafické a hudební ukončení gamesy. Nahrává se po úspěšném dokončení samotné hry. Zde se dozvíte kód na "výhru" - co je s mou?! Údajně do toho vložili i něco z Amigy, ale nic úchvatného tam není, ani výsměšně se chichotající sampl (že by auto-ara?). To však neznamená, že byste OUTRO ani nemuseli nahrávat! Celkově tuto gamesu doporučuji každému, určitě vás na dlouhou dobu zaujme! Autoři toho do 64KB opravdu hodně "nacpali". Pro příště by se však nemuseli omezovat pouhými 64KB a ty kvalitnější programy dělat buď s dohrávkami nebo pro ATARI 130, tzn. do 128KB. Jistě je každého přáním, aby ve hře bylo pár amigáckých obrázků a hudeb, které by měly nějakou souvislost se hrou. Přitom je jasné, že 64KB nebude stačit! Doufáme, že se nějaké takové hry dočkáme. Příště určitě přineseme recenzi na nějakou hru pro rozšířenou paměť. Naprosto ideální je disketová jednotka! No, je načase, abychom se pustili do další recenze.

• Ladislav Renner

# Das OMEN

## Perfektní demo pro osmistovku.

V překladu "dábel". Toto vynikající demo je z německé produkce od GERMAN CHAOTICS. Jedná se o první produkt dvou německých programátorů. V kazetové verzi je celý program rozdělen na dvě samostatné části. V první krátké části je úvodní obrazovka a pěkná samplovaná hudba. V druhé se po nahrání objeví perfektně nakreslený velký obrázek. Ještě než si ho stačíte pořádně prohlédnout, zazní perfektním hlubokým nasamplovaným hlasem: "DAS OMEN". Pravděpodobně by to mělo mluvit DAS OMEN FROM THE MYSTERY ART, zatím (mám i disketovou verzi) se mi tak neděje, ale i zde je vidět, že dábel se něco ještě snaží vyslovit, ale asi ze mě oněměl. Hned poté se spustí výborná samplovaná hudba, do které tančí pod svitem luny malá ženská postava. Na obrázku je zhruba toto: v pravém dolním rohu je výborně vyveden dábel, který při

samplu "DAS OMEN" pohybuje očima a samozřejmě i ústy. Vše je perfektně naanimováno a pohyb úst přesně vyslovuje název tohoto dema. Tomu všemu dominuje Měsíc, ve kterém je zčásti promítnuta silueta dalšího obličeje. Nesmím zapomenout na již zmiňovanou malou tanečnici... Pokud si chvíli počkáte, objeví se druhý obrázek. Zobrazuje pláž, moře, oblohu, palmu a pod ní opět



tanečnici, sporták a v popředí se skví horní část těla velmi atraktivní dívky s krátkým, bloňdatým sestřihem a velkýma modrýma očima, které na vás neustále svůdně mrkají. Její pěkně tvarované rty občas symbolicky políbí znak ATARI, které má dívka v natažené dlaní. Přestože zde nevidíte žádný morphing nebo vektor apod., je to lahůdka a upřímně se těším na další produkt od těchto dvou Němců. Jistě mi po shlédnutí tohoto díla dáte za pravdu, že málokdo začíná tak dobře... P.S. Příště plánuji recenzi na ALTERNATE REALITY, NATURIX a GUNHEAD, SPY MASTER a na nejlepší 8-bitové demo SWEET ILLUSION. Uvidíme, jestli se ještě něco do Alertu vejde (musíte se za mě přimluvit). Zatím se mějte...

• Ladislav Renner

# Streets

**Výroba: LK Avalon 1993**  
**Turboversion: Charon**  
**Délka: 54 980 Byte - ve dvou částech**

Jeden z mnoha rozhovorů, kterých se odehrálo v Americe za dob prohibice velmi mnoho.

- Spojené Státy Americké - 28. 5. 1928, roh 128. a 31. ulice -

"Jacku, tady máš jenom devítku, snad ti bude stačit. Cože? Jenom devítku, dyť voni jsou všude. Ten parchant Nick se to nějak dozvěděl a má ty svoje gorily všude. Nejsem přece blázen, já nikam nejdu. Bohužel, musí ti to stačit. Lepší jsme dneska nesehnali, ale tady Tom půjde s tebou a pomůže ti. Dobře, tak já to teda zkusím, ale to mi drazé zaplatíš. OK, tak abys neřekl, dostaneš pro dnešek dvakrát tolik, ale už vypadni než si to rozmyslím. A ještě něco, za každého, kterého dostaneš, ti dám menší obnos, tak se snaž."

Jak se dalo předpokládat, jen co Jack a Tom vyrazili ze svého doupěte, tak Toma hned dostali a vše zbylo jen na Jackovi. Má za úkol pronést svůj náklad alkoholu na místo určení. Ulice jsou obsazené a odevšud na Jacka střílí Nickovi lidé. Tolik k úvodu perfektní akční hry od (pro všechny osmibitácké Ataristy známé) polské firmy LK Avalon. Jak už to u této

firmy bývá, dala si na této hře dost záležet. Je graficky výborná, má plynulý scrolling a hudba perfektně podbarvuje atmosféru hry.

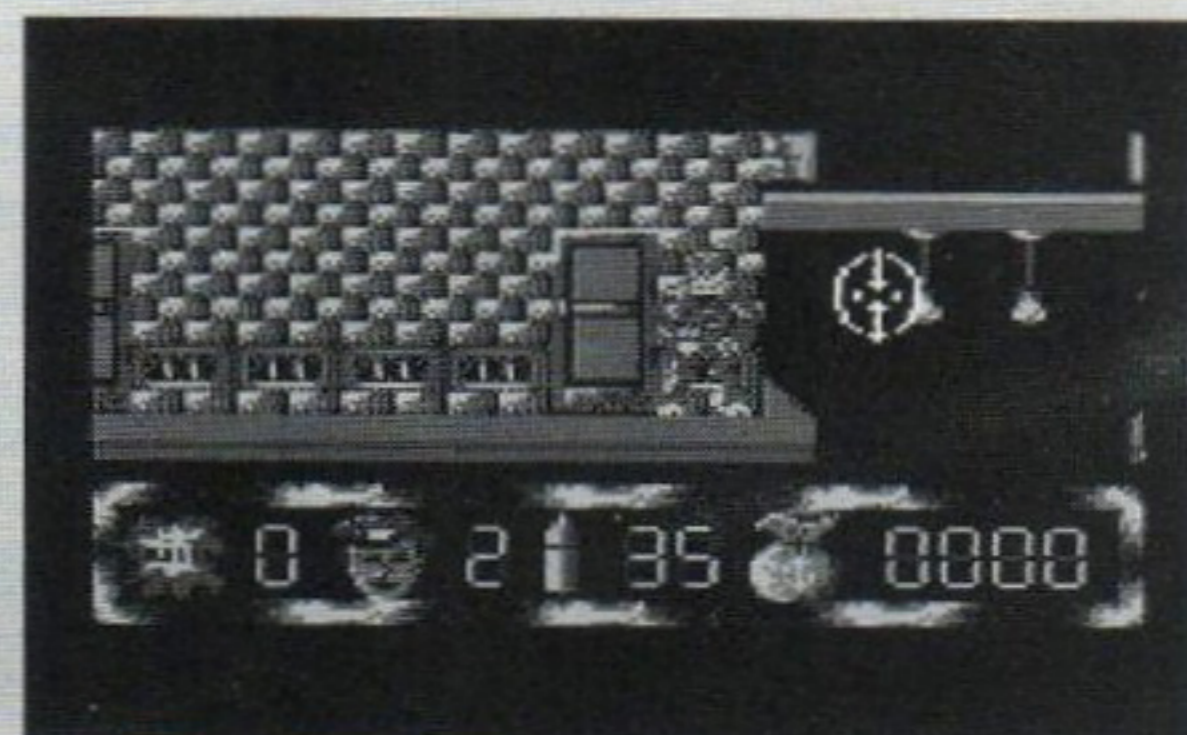
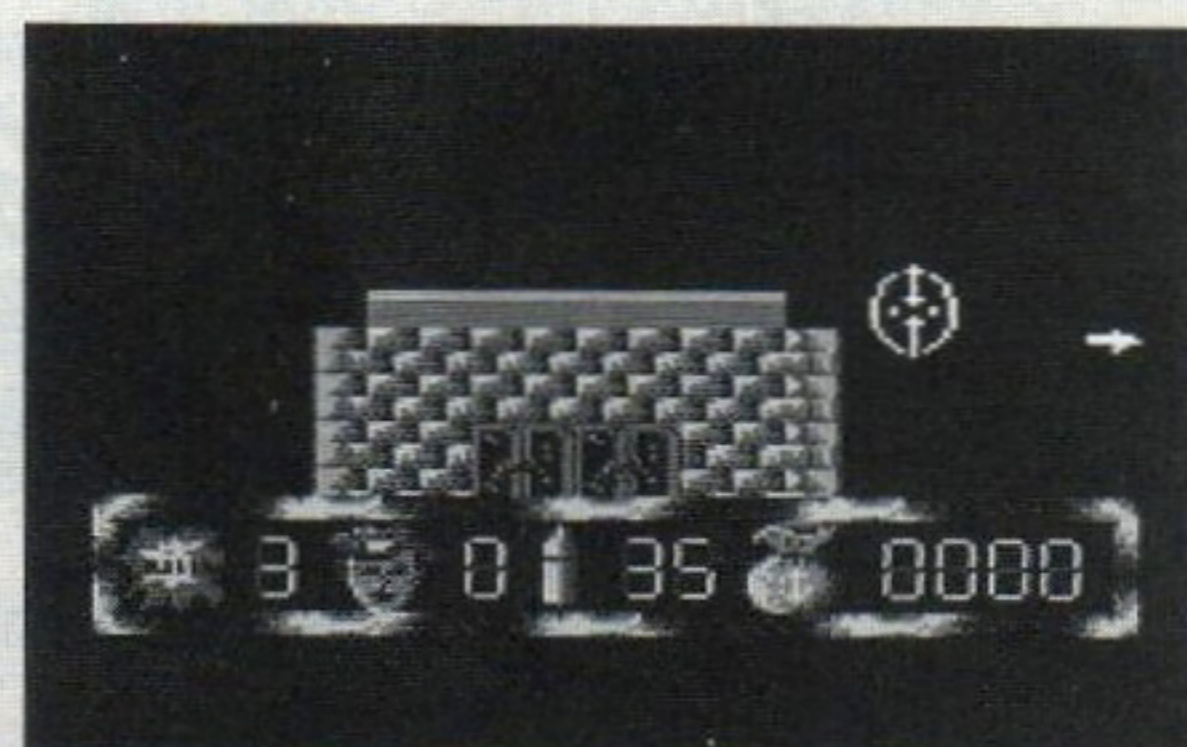
Po nahrání se hra jednoduše spustí pomocí Fire na Joysticku. Poté se na obrazovce objeví pěkný velký zaměřovač - ovládá se Joystickem. Po stranách obrazovky jsou malé šipky, které ukazují, kterým směrem se zrovna nachází další protivník. V dolní části obrazovky je informační pole. Zde se zobrazuje běžící čas, počet životů a množství peněz, které jste obdrželi od šéfa za zastřelené protivníky.

Úkolem hry je postřílet v každém kole určité množství Nickových svěřenců. Počet se kolo od kola zvyšuje a hra je těžší. Čas na vyhledání a zastřelení protivníka, je velice krátký. Tím je hra velice zajímavá, rychlá a také dobrá na postřeh.



Jediné co lze hře snad vytknout je to, že protivníci jsou velmi málo výrazní a dají se docela dobře přehlédnout. Toto možná není nedostatek, ale záměr firmy, aby hra byla zajímavější. Myslím, že by se všem mohla líbit, je totiž dobrá na odreagování a dobře procvičí postřeh, rychlost a orientaci na obrazovce. Hraje se na rastru 2x2 obrazovky.

• Aleš Kerner



# Miecze Valdgira

Tajemný hrad Heldgor ukrývá plno dobrodružství a záhad. Vy v hlavní roli čelíte nástrahám v tomto nebezpečném hradu. Máte vykonat spoustu úkolů, za které budete vždy odměněni.

Nejprve vezměte zápalky (1) a použijte je u dveří. Žebříky (2) nebereme, protože se tudy budeme ještě vracet. Sebereme „Stříbrný sztylet“ (7), ten si chvíli ponecháme. Dále najdeme džbán piva (5) a dáme ho trollovi (teleport k němu je vedle dynamitu (6)). On se vám za to odvděčí předmětem „Zlatý skarabeus“. Dále vezmeme karty Dotarota (17) a vydáme se za Wrozbitou, která nám za ně dá amulet, který nás chrání před zlými mocnostmi, doprovází nás a ukazuje cestu. Seberte štít (4), ten nás chrání před dračím ohněm, a rychle spěchej za drakem. U draka použijeme „Stříbrný sztylet“ (stříbrná dýka), tento předmět musíme použít přesně u jeho hlavy.

Z dinosaura zbyde „Smocná luska“, seberte ji tedy. Jděte doprava a dolů a získáte první část pentagramu. O kus dál je nejdůležitější místnost z celého hradu - místnost s pentagramem. Vlevo najdeme truhlu - sem patří „Zlatý skarabeus“ a za něj dostaneme diamant. Vrátime se na schodiště a dolů, zde najdeme česnek (11). Česnek nás chrání před upíry. Půj-

deme zpět a k osobě zvané Nájemník. Ten nečeká na nic jiného než na diamant, tak mu ho tedy dáme a za to nám uvolní cestu. Za osobou najdeme další část pentagramu, zamčené dveře a nad nimi další předmět - „Lóm“ (9).

Sejdeme schody a vpravo je detonátor (12), kterým aktivujeme výbušninu. Vyjdeme schody doleva a najdeme tu klíč (10). Teď se vrátíme do sklepa ke zdi a zde použijeme dynamit, jehož aktivaci provedeme detonátorem. O kus dál najdeme další část pentagramu a v místnosti s rakví použijeme „Lóm“ a za to dostaneme zuby upíra.

Sebereme lopatu (13) a „Rzep“ (14). Lopatu použijeme u hrobky s nápisem R.I.P a vejdem dovnitř. Zde získáme lebku (18). Také nesmíme zapomenout na hřib (15) a vzít další část pentagramu.

Klíčem otevřeme altán a vezmeme „Pchly“ (16). Teď zbývá vzít dva žebříky (2, 8), jít na hradby a použít je (vzít křídlo netopýra (3)). Pak půjdeme za kouzelníkem a dáme mu co chce. Za to dostaneme zlatý klíč, kterým si otevřeme poslední dveře a získáme poslední část pentagramu. Pak půjdeme do místnosti s... ale na to už musíte přijít sami.

• Jan Richtermoc

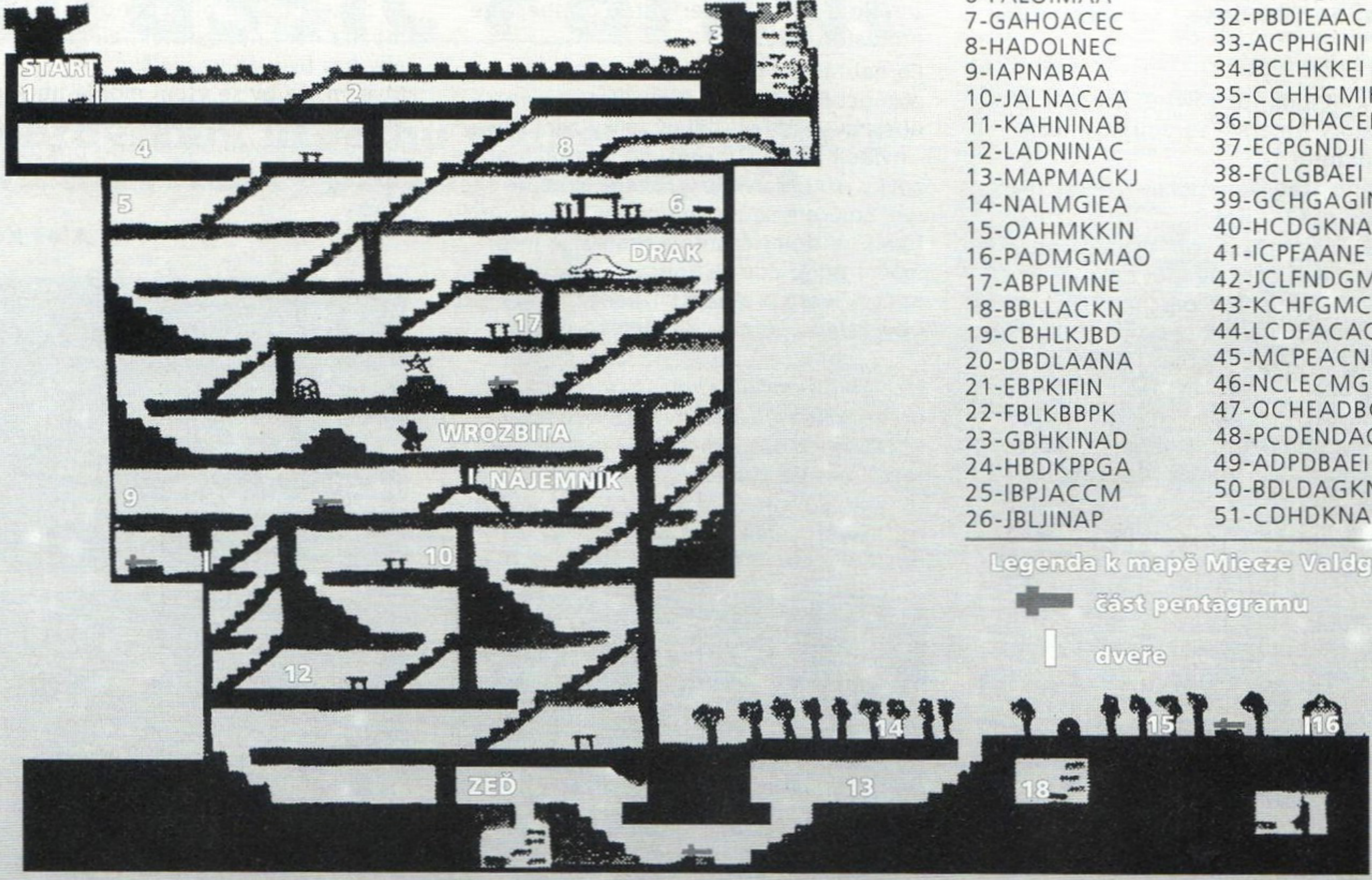
# Atomix & Atomia

Tyto dvě hry spolu mají mnoho společného, avšak ATOMIX plus je domácí výroby (ATOMIA je z Polska). Jestli jste viděli ATOMIX na PCčku, tak je mu nejvíce podobná ATOMIA. ATOMIX plus je dělaný systémem hesel, a tudíž se hraje lépe. Po každém levelu se na obrazovku vypíše heslo, které (když skončíte) můžete pomocí SELECTu (v úvodní obrazovce) vypsát a začít tak od levelu, který jste udělali naposled. Zato když skončíte ATOMli, musíte začít zase od začátku. ATOMIA má také méně levelů než ATOMIX plus. Nyní, když jsem vysvětlil rozdíly mezi těmito dvěma hrami, uvedu popis, co zde musíte dělat. Objeví se vždy komnata, ve které jsou rozházené atomy určité molekuly (její název je nalevo dole), které musíte složit do molekuly. Máte na to určitý čas (u ATOMIX plus si můžete čas prodloužit, jestliže projdete nějaký bonus-level (o těch až později)). ATOMIX plus má 80 levelů, které není rozhodně lehké projít. Každých šest levelů se dostanete do tzv. bonus-levelu. Zatím jsem se v ATOMIX plus dostal do 51.levelu.

• Pepa Vlček

ATOMIX plus kódy:

2-BALPLNJC	27-KBHJPANE
3-CAHPAABA	28-LBDJACBA
4-DADPACAF	29-MBPIIFAD
5-EAPOINID	30-NBLIENGM
6-FALOIMAA	31-OBHIGIAA
7-GAHOACEC	32-PBDIEAAC
8-HADOLNEC	33-ACPHGINI
9-IAPNABAA	34-BCLHKKEI
10-JALNACAA	35-CCHHCMIK
11-KAHNINAB	36-DCDHACEI
12-LADNINAC	37-ECPGNDJI
13-MAPMACKJ	38-FCLGBAEI
14-NALMGIEA	39-GCHGAGIN
15-OAHMKKIN	40-HCDGKNAP
16-PADMGMAO	41-ICPFAANE
17-ABPLIMNE	42-JCLFNDGM
18-BBLLACKN	43-KCHFMMCC
19-CBHLKJBD	44-LCDFACAC
20-DBDLAANA	45-MCPEACNI
21-EBPKIFIN	46-NCLECMGM
22-FBLKBBPK	47-OCHEADBG
23-GBHKINAD	48-PCDENDAC
24-HBDKPPGA	49-ADPDBAEI
25-IBPJACCM	50-BDL DAGKN
26-JBLJINAP	51-CDHDKNAO



Legenda k mapě Miecze Valdgira:  
 ✚ část pentagramu  
 | dveře



# HELP!

## Věrný čtenář se ptá...

- Chtěl bych se zeptat jestli existuje zvuková karta na Atari 800?
- Disketová jednotka XF551 má být oboustranná, lze toho docílit s BW-DOSem 1.0 nebo s TTDOSem 1.5? Jestli ano jak?
- Nedávno jsem si objednal TOOLBOX3 od firmy JRC, abych mohl přehrávat hry z kazet na dis. jednotku. Pokaždé, když to zkusím s programem TURBO-BINÁR napíše se DISK ERROR!. Nevíte v čem je chyba?
- Rád bych věděl co je to QMEG a k čemu se používá.

## Redakce:

- O zvukové kartě se vážně uvažuje, dále pak také o MIDI rozhraní, prostě zvuk ano. Horší je to však se software.
- Disketová jednotka XF551 je opravdu oboustranná. V současné době je v naší síti v prodeji BW-DOS v. 1.0 + UPDATE 1. V Přípravě je už i verze 1.2, která má rozšířené chybové hlášení (3) a nechá si líbit změnu E:. Pro práci v oboustranné hustotě musíte disk nejdříve naformátovat na oboustrannou dvojitou hustotu, v BW-DOSu příkazem FORMAT a dále na otázku „SELECT DENSITY“ odpovědět „4“. Získáte tak 1433 volných sektorů. Jelikož se pro BW-DOS připravuje handler TurboTape nebude se pravděpodobně už ve vývoji TTDOSu pokračovat. TTDOS tak zůstane u hustot „SINGL“ a „MEDIUM“ (720 a 1040 sektorů, volných pak 707 a 1011).
- Hlášení „DISK ERROR!“ při kopírování programem TURBO-BINÁR je po zaplnění disku / ramdisku. Jelikož se ramdisky při startu programu neformátují ani nemažou může se jevit ramdisk po zapnutí jako plný. Proto nejdříve naformátujte příslušné disky / ramdisky a bez vypínání počítače, pouhým inicializováním cartridge a RESETem počítače vstupte znovu do výběrového menu. Teď by program TURBO-BINÁR měl pracovat.
- QMEG je operační systém z počítačů jenž měli v označení jenom číslo, bez XL nebo XE. Jelikož tento operační systém je kratší (nemá dvě znakové sady, ...), vešel se do adresního rozpětí navíc ještě MONITOR (místo SELFTESTu) a „radič rozšířené paměti“ jenž emuluje disketovou jednotku. Emulace příkazů je snad dokonalá, ale nesouhlasí počet sektorů, hlavně u formátu MEDIUM! Využitelné rozšíření je 192 nebo 256 KB, u menšího rozšíření většinu programů nelze nainstalovat, u většího rozšíření není využití 100%. QMEG se používá jako náhrada disketové jednotky. Je mnoho „systémů“ pro uložení obsahu rozšířené paměti na kazetu v systému TURBO a tak zpřístupnit mnoho programů majitelům počítače bez disketové jednotky. Další vymoženosti tohoto systému jsou hardwarové doplňky: Centronics a prepínač „jednotek“ v ramdisku. Pro: Nefunguje-li Vám nějaký program (nemusí vždy jít o starý program), použítí QMEGu je aktuální. Existují progra-

my jako „POWERPLA“, jenž Vám QMEG nahradí, mají však také své omezení. Když nemáte na disketovou jednotku a máte si kde programy nakopírovat. Když Váš oblíbený DOS nemá rychlou komunikaci s disketovou jednotkou umožňující rychlou komunikaci. Proti: Pozor! Některé programy pracující v oblasti „pod operačním systémem“, pracují i pod „staršími operačními systémy“, ale s QMEGem Vám vznikne více škod než by jste očekávali. Na RESET počítače nebo opuštění programu Vám QMEG zformátuje disk v disketové jednotce! TTDOS Vám umožní provozovat z kazety většinu disketových programů.

## Pavel Novák se ptá:

V jakém programu lze psát programy v Atari BASICu, a pak je nahrát na kazetu v T2000. DOS BT100 mi nevyhovuje a při delším programu se blokuje.

**Redakce:** Dříve existovalo mnoho programů, které z programu napsaného v jazyce BASIC a uloženého příkazem CSAVE vytvořili soubor v systému TURBO 2000. Jelikož systém TURBO 2000 není vhodný pro data, vznikl nový systém TurboTape. Tento systém je obsažen v TTDOSu a TTBINu. Jelikož i v dnešní době je stále žádoucí k danému systému připojit třeba ovladač Vaší tiskárny, je zatím nejlepším řešením BW-DOS (připravují se verze do cartridge i na kazetu), zatím však pouze pro disketovou jednotku.

**Ivo Slavík nám napsal** velmi dlouhý dopis a tak jej zde nebudu opisovat doslova. Vyjadřuje se nespokojeně k obsahu kazety s uživatelskými programy č. 1. „Očekával jsem, že na ní budou nějaké kopírky, textové editory, kreslicí programy kartotéky a podobně.“ Dále se pak vyjadřuje k použitému operačnímu systému TTDOS, „zabírá zbytečné místo v paměti, ...“

**Redakce:** V opsané větě v uvozovkách je vlastně obsah kazety, tak nevím co na ní chybí. Kopírky jsou tam hned dva! „Stručný popis“. Ke kazetě je přiložen obsah a na kazetě je soubor, kde je snad až velmi podrobně vyložen popis k jednotlivým souborům nám známý. Kdo chce, může si tento soubor vytisknout. Tištěný manuál by jinak ovlivnil cenu. TTDOS. Ano, byl vytvořen právě pro osmistovku. Přizpůsobí se naprostě většině konfigurací a přitom zabírá méně místa než třeba BIBODOS, což je pouze diskový operační systém. Naprostá většina uživatelských programů potřebuje ke své činnosti zařízení nazvané „D1:“, TTDOS tak dovede pojmenovat i kazetu.

**„Manipulace s kazetou“.** Je ze všech kazetových operačních systémů nejlépe vyřešená. Stačí maximálně pouhých osm vteřin aby se uživatel dozvěděl kde se právě nachází. U standardní-

ho přenosu dat název souboru existoval u polského systému KOS, název je však pouze na začátku souboru a tak vyhledání začátku je na několik desítek minut.

U systému TURBO je název také jen na začátku souboru, vyhledání začátku je však otázkou několika minut. Škoda, že pisatel pochází až z Ostravy. Neškodila by názorná ukázka, ale dnešní doba není nakloněná počítačovým klubům, kde by probíhalo školení pro méně chápavé. Uživatelské programy potřebují název souboru a hlavně jeho popisnou část „extender“. Jednotné „polopatické“ vysvětlení pro zavedení souboru bohužel neexistuje. Je to způsobeno tím, že jsou různé soubory. Soubory „strojové“ se zavádí přímo „v DOSu“, třeba pro standardní nastavení se pro zavedení souboru z kazety zadá z klávesnice LB:\*.COM a ukončí klávesou RETURN, ale je nutno vědět jestli má být Atari BASIC zapnutý nebo vypnutý. Soubory napsané v jazyce BASIC je možné zavést pouze „v BASICu“ (případně Turbo-BASICu) příkazem RUN „B:\*.BAS“ a zase ten RETURN. U souborů napsaných třeba v Turbo-BASICu je nutno nejprve tento jazyk zavést jako „strojový“ soubor a teprve pak zavést vlastní soubor. U jiných jazyků se může zavedení ještě komplikovat zavedením „knihovny“, případně dalších nastavovacích souborů „set“. Je většinou nutno změnit název zařízení kazety na „D:“ (konfigurací v menu DOSu <J>, změna názvu je jako třetí volba v pořadí). Pak je jasné, že tam kde se dříve psalo zařízení B se po změně píše D, ...

## Rozšíření paměti na 320 KByte

vyjde asi na 1500 Kč, v závislosti na ceně pamětí. Tuto paměť přímo využívá velké množství programů, pouze podle typu zapojení je využito u některých programů jen 64 KB místo 256 KB, ale je to programem, že nerozpozná typ rozšíření (BIBODOS akceptuje COMPY, SpartaDOS zase RAMBO). TTDOS nebo BW-DOS se umí přizpůsobit. Také použitím zásuvného modulu RAMBOX2 vznikne stejné rozšíření, ale tuto paměť využívá pouze TTDOS obsažený v zásuvném modulu a BW-DOS s utilitou RAMBOX.COM. Kazetová verze BW-DOSu se připravuje a její hlavní využití bude u rozšíření o 1 MegaByte (převážně jen v zásuvném modulu).

## A na konec Petr Podrazský

Otázka by se dala formulovat asi takto: Jak používat programy pro rozšířenou paměť 320 KB se zásuvným modulem?

**Redakce:** „Vývoj, ten se nedá zastavit“. Aneb, jak si zahrát hru, která funguje pouze na disku. „Jednoduše“ vytvořit velmi krátký program, který bude emulovat funkci disketové jednotky v rozšířené paměti včetně BOOTu. Kdysi dávno byla vytvořena kazeta těchto upravených her, ale byla pouze pro rozšíření RAMBO. Vznikl nápad a celá kazeta byla přepracovaná a hry fungovaly zcela automaticky i s rozšířením COMPY. Jenže prodejní úspěch nebyl. Toto se dá předpokládat i v případě dalšího přepracování kazety i pro zásuvný modul. Otázku však beru jako dobrý nápad pro podrobnější popis této problematiky v některém příštím čísle časopisu. Uvedu zdrojové programy pro využití rozšíření paměti v počítači (z existující kazety) a rutinu zpřístupňující paměť v zásuvném modulu.

# NARSIL

## ATARI PARTY • BRNO • 1995

### ■ Petr Šeba

#### ATARI v Brně

Uživatelé ATARI jsou neustále konfrontováni s neradostnou situací, která v ČR okolo této platformy panuje – aktivní uživatelé prakticky neexistují, vychází pouze jediný ataristický časopis (a i ten má namále díky tomu, že valná většina ataristů se zřejmě pohybuje v ilegalitě – ...nebo, že by třeba neuměli číst??), kluby zanikají jeden po druhém. A v této neradostné době se (zdá se) přece jen zablýsklo na lepší časy. **Ve dnech 26. a 27. srpna se v Brně uskutečnila pravá ATARI CZ PARTY, která byla pojmenována Narsil Party 95.** Jejím organizátorem byl šéfredaktor diskmagu Narsil, Karel Rous, zvaný Empty Head (někdy i Děd).

#### Akce

Když jsme se o této akci z počítačové sítě FIDONET dozvěděli, okamžitě jsme se rozhodli, že si ji nesmíme nechat uniknout. Organizace naší alerfácké výpravy se ujal šéfredaktor a o technické vybavení (Falcony, Jaguára, Lynxe, monitor) se postarala firma JRC. Vše bylo domluveno, dohodnuto – na výpravu byli vybráni jen ti největší šplhouni, jmenovitě: Marek Nepožitek (šéfredaktor), Matěj Sychra (zástupce šéfredaktora), Petr Šeba (jazykový korektor) a někteří řadoví členové redakce, jejichž finanční hotovost jim umožňovala rozumnou přímluvu (Jan Hovora, vedoucí herní přílohy). Tu náhle se však zcela nenápadně začalo nebe zatahovat, když šéfredaktor začal týden před odjezdem simulovat nemoc. Nicméně se ještě večer před odjezdem dušoval, že „i kdyby měl smrt na jazyku“, jak se vyjádřil, „tak pojedě“. Ono ráno před odjezdem se však definitivně zatahlo – šéfredaktor mi telefonicky sdělil, že umírá a nemůže odjet (Ohromně vtipný, blbečku. –man–). Matěj Sychra se pro jistotu odklidil z Prahy a zjevně se do poledne, na které byl stanoven odjezd, nehodlal vrátit. Protože s Markem vypadlo i auto, zdál se být konec výpravy neodvratný. V této chvíli se však prokázala organizační schopnost jednoho člena naší redakce, který díky hektickému úsilí a asi padesáti telefonickým hovorům vzkřísil přece jen naději na odjezd do Brna. Na tomto místě musíme říci, že se mu skutečně podařilo nemožné

a patří mu za to náš dík. Jakmile jsem tedy zařídil náhradní dopravu i osazenstvo, naložili jsme technické vybavení a vyrazili. Cesta uběhla v příjemném žertování, např. kam se půjdu oběsit až nabouráme a já budu muset zaplatit JRC vše, co nám na cestu zapůjčila. Naštěstí se nic podobného nestalo a tak jsme za několik hodin zaparkovali před domem, v němž, jak jsme se domnívali, se měla Narsil Party 95 odehrávat. Nebyli jsme až tak daleko od pravdy, přibližně pět metrů. Asi tak daleko od domu totiž stála garáž, v které Narsil Party skutečně probíhala. Můj první dojem lze stručně shrnout do věty: „Panebože, jsem v pekle!“ Představte si temnou garáž, v níž je kolem dokola prstenec z počítačů a jediným osvětlením jsou obrazovky monitorů a televizí. Máte? Dobře, nyní přidejte hustotu 3.7 člověka na čtvereční centimetr a odčerpjte vše, co má sebemenší spojitost s kyslíkem. Také máte? Nyní umocněte na druhou a máte přibližnou představu mého prvního dojmu. Jenže... první dojem často klame a to se potvrdilo i tady. Zdánlivá nevýhoda vysoké hustoty lidských jedinců v prostoru se ukázala být pravým opakem, neboť jsme díky tomu měli k sobě skutečně blízko a po bližším seznámení se party skutečně dobře „rozjela“. Několik ztracených programátorů (mezi nimi i hlavní pořadatel party, **Empty Head**) se zoufale snažilo naprogramovat něco, co by tuto první Narsil Party v budoucnu připomínalo. Dlužno dodat, že se jim to nakonec podařilo, a tak se nyní po sítích pohybuje soubor s názvem **NAROUT95**, který obsahuje demo vytvořené díky heroickému úsilí autorů během noci. Větší část účastníků zuřivě gamesila, úspěch sklídl především Jaguár, byť naše zásoba her, které jsme s sebou vzali, byla omezená. Oproti tomu zcela propadl vznášedlový simulátor Gravon pro Falcona, zdá se, že většina gamesníků (i negamesníků, že Petře Stehlíku) požaduje od her rychlou akci, což není právě silná stránka Gravona. Zbytek ataristické obce se slil do jakýchsi debatních skupinek, v nichž se řešilo to i ono. Atmosféra byla skvělá a pokud jste byli unaveni, prostě jste sebrali nejbližší krabici od počítače, zalezli pod stůl a usnuli. Počet bdících se neustále snižoval, zatímco počet snících vzrůstal. Nutno však říci, že nulové hodnoty počtu bdících nebylo dosaže-

no. Realistickou atmosféru Narsil Party 95 lze jen stěží popsat, rozhodně ti, kteří zde nebyli, o hodně přišli. A kdo na party přijel? V první řadě její organizátor a šéfredaktor Narsilu **Karel Rous** (Empty Head). Zapomenout nesmíme ani na **Petra Stehlíka** (SysOp JOY BBS) a **Jirku Kučíka**, kteří jsou známi díky produktům jako je CoCoPo, Skořápy, Leonid a Dlouhý, Široký a Krátkozraký – tedy uskupení **Orthodox**. Nemohu se nezmínit o tom, že **Petr Stehlík vyvinul urychlovač pro Falcona (jménem FT/20)**, který má vynikající parametry a ještě lepší cenu. Tomuto urychlovači věnujeme v některém z příštích Alertů samostatný článek. Dále **Petr Šumbera** (New Design), který právě dodělává hru Whipper–snaper's Race, jejímž hlavním hrdinou bude lyžař. Vynechat rozhodně nelze ani uskupení **Draconix**, jmenovitě **Radima Maděru, Davida Janebu a Pavla Zábrodského**, autory vynikající textovky Kletba Jižní Země a HADa (právě pracují na další adventure hře). Narsil Party získala i punc mezinárodního setkání, neboť do Brna dorazili i **slovenští kolegové, Bakky Soft a Sedma** (snad také „soft“ :-)). Dále tvůrci hry Tetris II Strikes Back – **Beast Software (Eda a Roman Doležal)**, **TMDyk (Richard Palatý)**, **Rado (Radek Dobeš)**, **Sleepy Soft (Stanislav Roth)**, **Marwin (majitel garáže)** a mnoho dalších a dalších (všem, na které jsem zapomněl, se omlouvám, ale dávali jsme to dohromady s Empty Headem až po měsíci). Nepřijel naopak Trauma, jenž se vymluvil na zlomenou nohu...

#### Sečteno, podtrženo

Organizace Narsil Party měla řadu nedostatků, ale uvážíme-li, že se jednalo o první počin tohoto druhu, musíme poděkovat všem okolo Narsilu, především jeho šéfredaktorovi, že se tohoto úkolu vůbec ujali. Tato setkání jsou určitě tím, co československá ATARI scéna potřebuje. O to více mě těší, že mohu říci, že se nejednalo o jednorázovou akci, ale že jste zváni na **NARSIL PARTY 96**, která již nebude v garáži, ale na pořádném prostoru. Nechcete-li však čekat až do příštího roku, můžete se vydat již v listopadu do Plzně, kde se bude konat velký počítačový mítink „Free Con“. Alert bude samozřejmě opět při tom.

# Nadopuj si sám

## 3.část

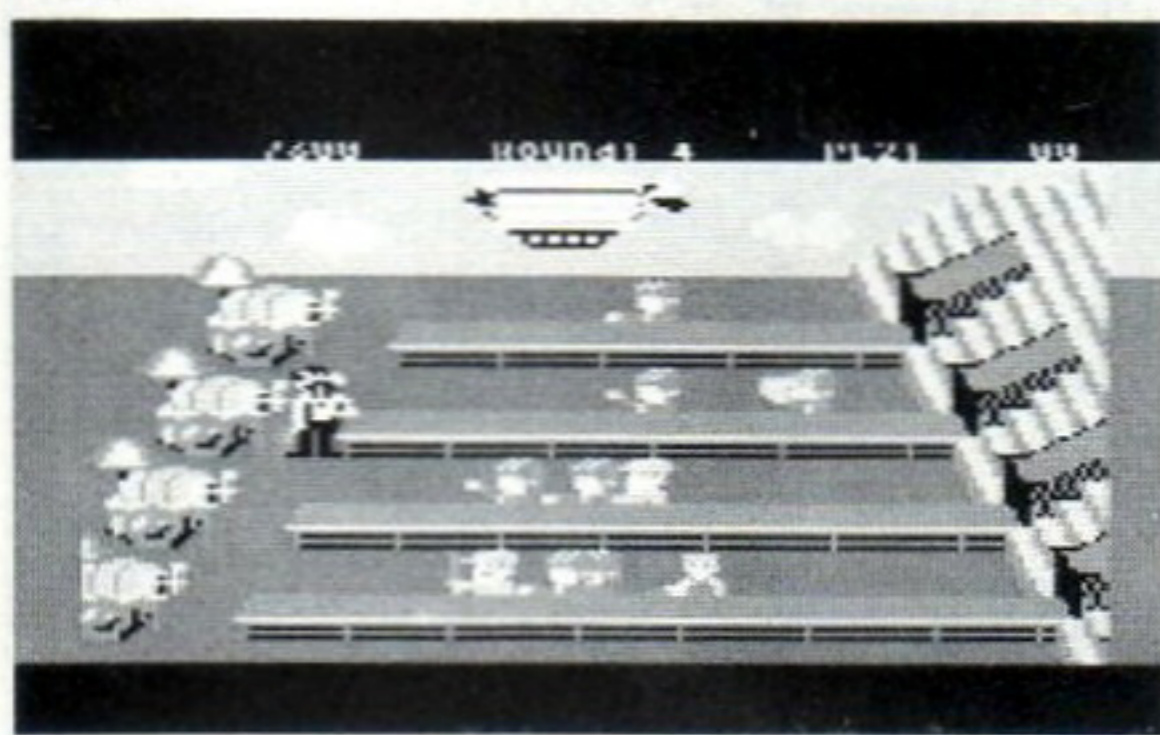
Další pokračování seriálu o programování pro každého.

### ■ Jiří Richter

Tak se tedy pustíme do práce a těm, kteří již zapomněli do jaké, připomeneme předminulé číslo Alertu. Pokud se nechcete nadále nechat tyranizovat některou hrou, ve které váš hrdina zhyne příliš brzy a vy si nemůžete prohlédnout, jaké nástrahy na něj čekají v dalších obrazech, vyzkoušejte naše tipy na úpravy her. Doporučuji vám použít monitor TM-2304, ten je pro podobné úpravy přímo určen. Stačí se držet následujícího postupu: – zaveďte hru stiskem klávesy O a RETURN – stiskněte F, napište hledanou sekvenci a stiskněte RETURN – na dotaz FROM: vložte adresu počátku hry, ale můžete klidně zadat 1000 – pokud je vše v pořádku, monitor napíše jednu nebo více adres pod sebe – stiskněte M a zadejte nalezenou adresu (pro více adres opakujte odsud) – zadejte novou sekvenci a RETURN, režim "M" opusťte klávesou BREAK – po skončení úprav si můžete vše uložit na kazetu pomocí SHIFT+T – spusťte hru klávesami CONTROL+SHIFT+G V režimu "M" se můžete po adresách pohybovat vpřed klávesou RETURN a zpět pomocí CONTROL+3, pak nemusíte vkládat vždy všechny bajty, ale pouze ty, které svou hodnotu mění.

**ELECTRICIAN** – elektrikář nemá jednoduchý život, housenky mu stále překusují dráty a on je nemůže spojit a pustit do nich proud. Změna v sekvenci LDA 2245 (\$8C5);SBC #1;STA 2245 na LDA 2245;SBC #0 nebo NOP;NOP mu zajistí nesmrtnost. Konkrétně hledejte 173,197,8,233,1,141,197,8 a změňte 1 na 0 nebo hexadecimálně AD,C5,08,E9,01,8D,C5,08

**TAPPER** – hostinský má moře práce s obsluhou nových hostů a ještě chodit mezi stoly a sbírat sklenice, k tomu už potřebuje vaši šikovnost. Změňte-li DEC 28,X (\$1C,X) na LDA 28,X, půjde vám to určitě lépe. decimálně 214,28 změnit na 181,28 hexadecimálně D6,1C –"– B5,1C



**PASTFINDER** – robot musí dojít k jádru reaktoru a zabránit dalšímu jadernému šíření. Změna instrukcí DEC 244 (\$F4) a BPL +24 na LDA 244 umožní

dosáhnout snadněji cíle. decimálně 198,244,16,24 změnit na 165,244,16,24 hexadecimálně C6,F4,10,18 –"– A5,F4

**JUNGLE HUNT** – chcete být lovcem, který musí najít poklad královny? Nijak mu to nezjednoduší cestu nebezpečnou džunglí. Změňte DEC 44 (\$2C) na LDA 44 nebo NOP,NOP. decimálně 198,44 změnit na 165,44 hexadecimálně C6,2C –"– A5,2C

**LAND SCAPE** – obdoba již minule uvedené hry "STEALTH", kde změňte DEC 229 (\$E5) na LDA 229 nebo NOP,NOP. decimálně 18,229 změnit na 165,229 hexadecimálně C6,E5 –"– A5,E5

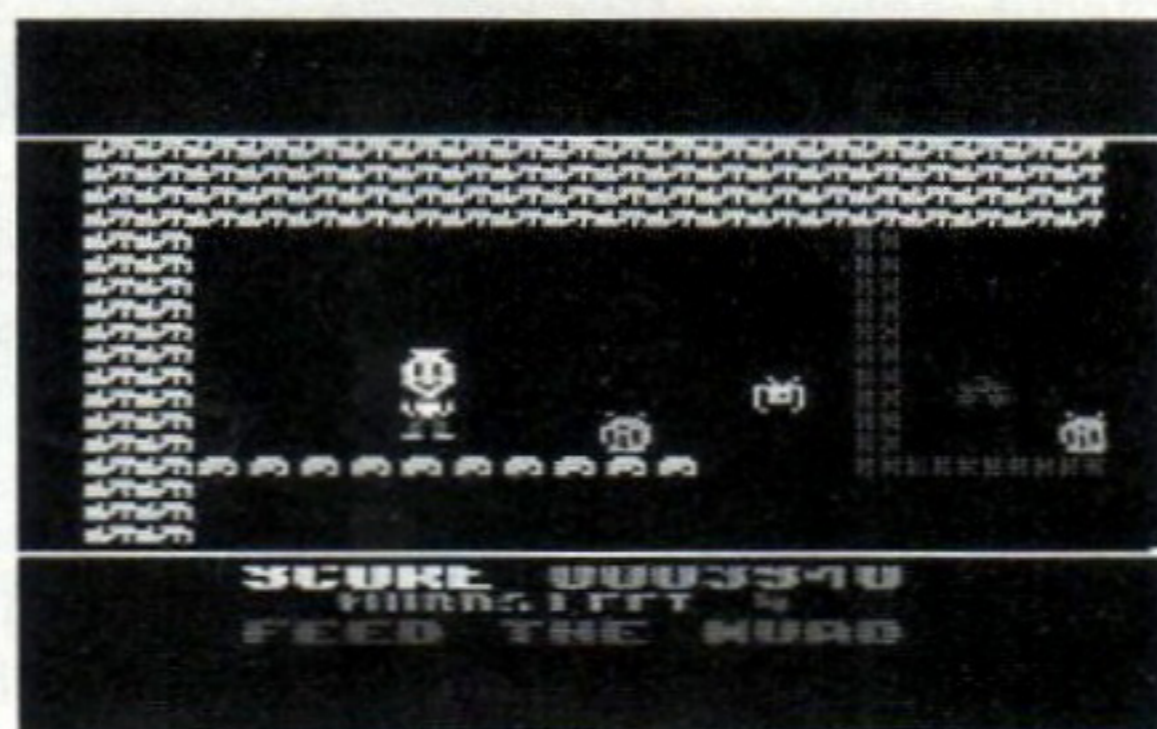
**CAPTAIN COSMO** – Cosmo vás potřebuje a vy mu pomůžete pochytat mutanty a dát jim injekci. Změnou DEC 7176,X (\$1C08) na LDA 7176,X si hru zajímavě zpestříte. decimálně 222,8,28 změnit na 189,8,28 hexadecimálně DE,08,1C –"– BD,08,1C

**JAW BRENNER** – klasická hra typu PACMAN, kdo by ji neznal, ale co když změňte DEC 8845 (\$228D) na LDA 8845 a budete nesmrtelní? Nebude to něco jiného? decimálně 206,141,34 změnit na 173,141,34 hexadecimálně CE,8D,22 –"– AD,8D,22

**ENCOUNTER** – super střílečka v 3D grafice a když změňte DEC 11027 (\$2B13) na LDA 11027, tak jste pány světa! decimálně 206,19,43 změnit na 173,19,43 hexadecimálně CE,13,2B –"– AD,13,2B

**WHIRLINURD** – tak jako má vrtulku komíníček Sazínek ve Večerníčku, má ji i náš hrdina, který místo čištění komínů raději hledá poklady. Změnou sekvence SBC #1;STA 12080,X (\$2F30,X) na SBC #0;STA 12080,X je z něj hned nesmrtelný agent. decimálně 233,1,157,48,47 změnit na 233,0,.... hexadecimálně E9,01,9D,30,2F –"– E9,00,....

**WHO DARES WINS II** – milujete válečné střílečky? Chcete být samotným



vojákem v akci? Pak jste našli svůj cíl. Změňte-li se ještě v nesmrtelného změnou první instrukce v sekvenci LDA #255;JSR 6589 na LDA #0 bude z vás super hrdina. Ale komu je to málo, nabízíme ještě další vylepšení. Změníme-li v sekvenci LDA #255;JSR 6585 na LDA #0, pak budeme mít nekonečně granátů a abychom se nevraceli stále na začátek hry, změníme ještě JMP 5000 na LDA 5000 (pouze první výskyt). Životy: decimálně 169,255,32,189,25 změnit na 169,0 ... hexadecimálně A9,FF,20,BD,19 –"– A9,00 ... Granáty: decimálně 169,255,32,185,25 změnit na 169,0 ... hexadecimálně A9,FF,20,B9,19 –"– A9,00 ... Zmrazení pozice: decimálně 76,136,19 změnit na 173,136,19 hexadecimálně 4C,88,13 –"– AD,88,13

**ESPIAL** – pro změnu si zastřílíme s raketoplánem a pomocí DEC 173 (\$AD) změněné na LDA 173 se staneme neporazitelnými! decimálně 198,173 změnit na 165,173 hexadecimálně C6,AD –"– A5,AD

**SATAN'S HOLLOW** – vyrvat hrad ze spárů temných sil je velice těžké a tak nám může pomoci naše nesmrtnost v podobě změny instrukcí DEC 8832;BEQ +34 na LDA #3;STA 8832. decimálně 206,128,34,240,34 změnit na 169,3,141,128,34 hexadecimálně CE,80,22,FO,22 –"– A9,03,8D,80,22

**PENGO** – nepřítel je nejen rychlý a mazaný, ale umí si poradit i s naší jedinou zbraní a tou jsou volné kostky. Jak? Jednoduše nám je sní! Nesmrtelnými budeme hned, jakmile provedeme změnu DEC 86,X (\$56,X) na LDA 86,X a INC 86,X na NOP;NOP. Pozor, instrukce se objevují na několika místech, musíte změnit úplně všechny!!! decimálně 214,86 změnit na 181,86 hexadecimálně D6,56 –"– B5,56 decimálně 246,86 změnit na 234,234 hexadecimálně F6,56 –"– EA,EA

**CHUCKIE EGG** – tady nemusíte umět vařit, ale zato musíte být rychlý a nebát se riskovat. Máte totiž jedinou možnost utíkat a pak brát slepicím nejenom zrní, ale i vajíčka. Nesmrtelnost všem pomůže zdolat veškerá nebezpečí. Změna DEC 20731 (\$50FB) na LDA 20731 je ta pravá! decimálně 206,251,80 změnit na 173,251,80 hexadecimálně CE,FB,50 –"– AD,FB,50

Tak a co bude příště? No přece kazeta her JRC č.4! Na ní je celá řada vynikajících her, jako je např. RIVER RAID, JET BOOT JACK, MR.DIG, SWAT, FROGGER II, INTODEEP a další. Určitě se s některými z nich setkáme.

Novinka pro XE/XL

**Kazeta her č. 15**

Desítky nových her v TURBU

Golfer, Tigris a další

# MiNT 5. - Ikony!

■ Štěpán Kment

Dobrý den, v dnešním dílu seriálu se budu zabývat dvěma tématy. V první části vám ukáži, jak udržet chaos v oknech na obrazovce na rozumné úrovni, a druhou část věnuji podrobnějšímu popisu funkce drag&drop protokolu pod MiNTem pro ty, kteří se nespokojí jen s tím, že „to prostě nějak funguje“ a „on si to nějak zařídí“.

Už zas se v těch oknech nevyznám! Každý si občas takto zana-dává. Je to proto, že v MiNTu není problém spustit další program, aniž by se minulý musel uzavřít (čili z lenosti nebo z pocitu, že třeba ještě budu tento editor potřebovat, tak proč ho zavírat). A na obrazovce se okna hromadí a hromadí, mizí jejich hlavičky, takže brzy není jasné, které aplikaci vlastně jaké okno patří, při každé změně pozice horního okna se deset spodních musí překreslit a aktualizovat, což trvá „pětilet-ku“. Tímto problémem, který se s železnou pravidelností vyskytuje ve všech multitaskových prostředích, se už zabývaly davy myslitelů a nakonec z nich vypadlo několik řešení.

## Řešení první: ikonifikace

Je samozřejmě, že každé okno má tlačítko na svou maximalizaci, proč tedy nepřidat další pro děj opačný? Ve Windows každé okno lze přeměnit v malou ikonu, podobnou běžné ikoně na desktopu, která nezabírá místo na obrazovce. A protože obvykle okna patřící aplikaci jsou uzavřena do jednoho hlavního, ikonifikací takového otcovského okna se na jedinou ikonu přemění celá aplikace. Taková vymoženost samozřejmě nenechala vývojáře MultiTOSu chladnými a vymysleli také podobný trik. V testovací verzi MultiTOSu 4.92 má každé okno přidané minimalizační tlačítko a pokud ho stisknete, aplikace by měla zareagovat a okno změnit v ikonu, pokud během stisku držíte i Control, pak by se měla všechna okna aplikace změnit v jedinou ikonu. Krása... jenže šedivá je teorie a zelený je strom života, má to několik háčeků: vývojáři MultiTOSu (jak už bylo řečeno) zřejmě utekli k psaní her na Jaguára, takže plný MultiTOS 5.0 není k dispozici, aplikace také nereagují na zprávy o minimalizaci, takže se nic nestane. Proto opět museli zapracovat programátoři aplikací, v Německu nadefinovali protokol pro ikonifikaci a začali ho využívat. Programy, které ikonifikaci přímo podporují, se dělí na dvě skupiny. Ta první se prostě postará o vše, co je s ikonifikací spojeno, a pokud dáte příkaz k minimalizaci, program zruší okno, najde místo pro ikonu a tu vykreslí –

typickým příkladem jsou programy vytvořené pomocí knihovny oken E-GEM, např. fileselector Freedom, kde stačí kliknout na zavírací buton okna a přitom držet Alt pro zmenšení jednoho nebo Shift pro minimalizaci všech oken. Druhá skupina využívá služby ICFS (iconify-serveru), čili doplňku systému o funkce pro práci s ikonami, tam je samozřejmě nutné mít tento server nainstalován (jedná se o program ICFS.PRG, který je dostupný v různých archivech).

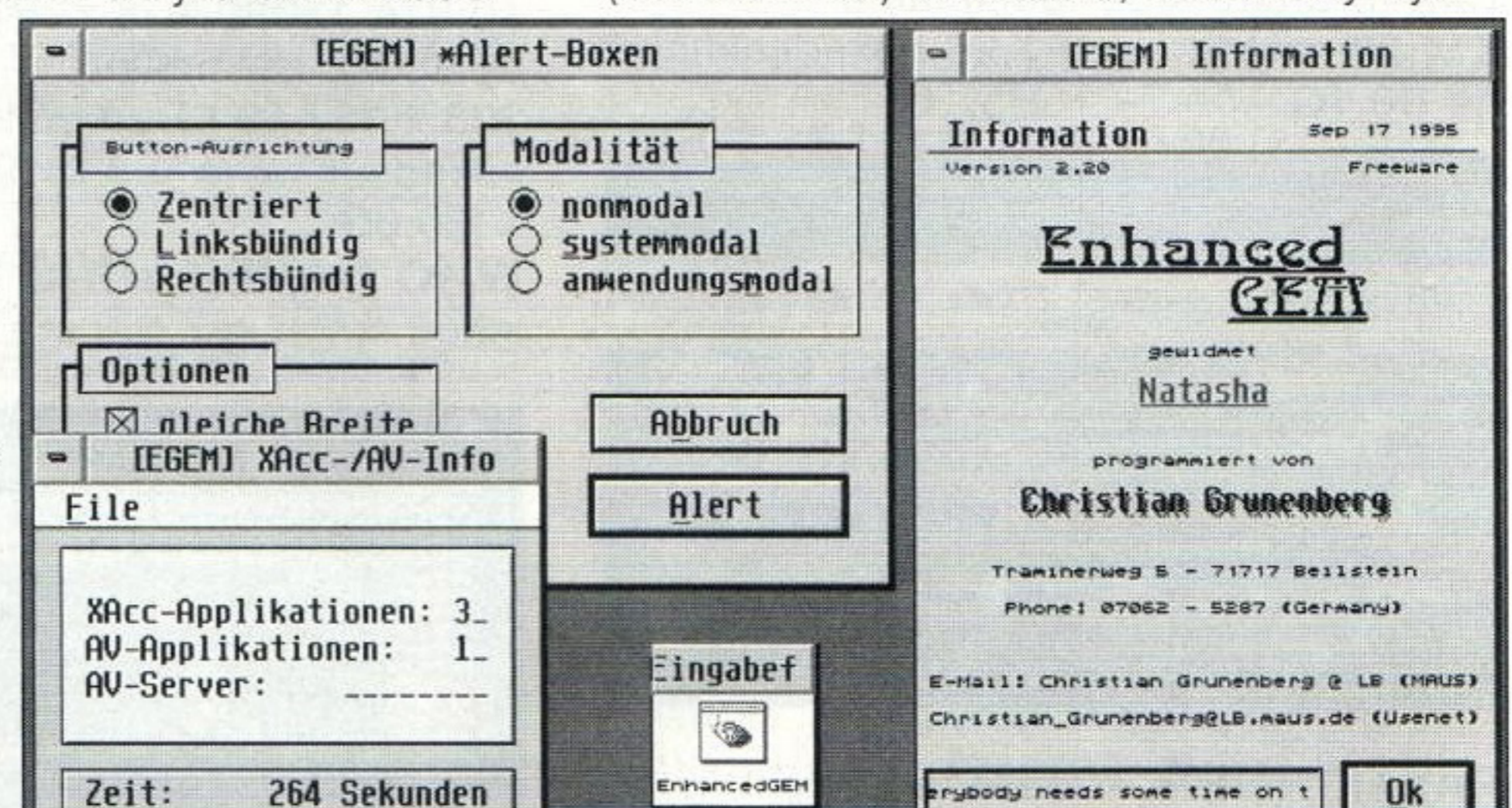
## Řešení druhé: zmenšovací okna

Jiný fígl je použit u „Macků“, tam po dvojkliku na horní lištu okna jeho zbytek zmizí a lišta samozřejmě příliš místa nespotřebuje. Po příštím dvojkliku se okno zase otevře. Nejedná se sice o obtížné řešení, musí být ale řešeno na úrovni operačního systému v místě pro práci s okny, pro nějaký doplňkový program už je asi lehčí okno zavřít a pracovat s ikonou.

## Řešení třetí: okna pryč!

A pak je tu také HideAway, nádherná utilita psaná speciálně pro MultiTOS. Jde spustit jako program i jako ACC a podobně jako jistá firma v reklamě „přináší kvalitu do života“. Otevře si vlastní okno, ve kterém je výpis všech běžících aplikací a pět barevných ikon. Nastavíte v seznamu požadovanou aplikaci (ta se zároveň přesune „nahoru“, takže snadno získáte přístup i ke ztraceným aplikacím pod nánosy jiných oken) a můžete udělat dva různé tahy: uzavřít všechna okna patřící dané aplikaci nebo naopak všechna okna, která aplikaci nepatří. Během chvílky už je na desktopu pořádek a můžete pokračovat v otvírání nových oken. Pokud chcete některá skrytá okna zviditelnit, pak je opět více možností: klikem na ikonu lze zviditelnit naráz úplně všechna skrytá okna nebo se vybere ze seznamu jedna aplikace a odkryjí se jen její okna (tady můžete nastavovat – okna jen otevřít, aplikaci zároveň dát jako aktivní nebo dokonce všechna ostatní okna nechat zmizet – pak je na obrazovce vždy jen sada oken náležející jediné aplikaci). K dis-

pozici je panel s předvolbami, které se ukládají do konfiguračního souboru. Lze nastavit způsob odkrytí aplikace (viz výše), vynutit si nemožnost zmizení okna HideAway (nemám ponětí, jak by se potom dala skrytá okna obnovit), změnit prioritu procesů s odloženými okny (čili když na obrazovce nemají ani jedno okno, proč jim přidělovat čas procesoru), dále lze určit prioritu s jakou se samotný HideAway spustí a ještě kolik oken má testovat a jak často (vysvětlím dále). Po vzhledové stránce je program vynikající – barevné ikony a 3D vzhled se určitě zalíbí na první pohled. A funkční stránka za vzhledovou nijak nezaostává – program se ovládá velmi snadno myší (všechny funkce jsou aktivní, i když okno není nahoře) nebo klávesovými zkratkami popsanými v helpu, který je obsažen přímo v programu. Ještě se zmíním o způsobu činnosti programu. Pro odstranění okna z obrazovky je použit jednoduchý (a proto geniální) trik: aplikaci se pošle zpráva, že uživatel posunul okno na souřadnice mimo obrazovku; tím je zaručena naprostá čistota řešení, protože o odsun se postará systém a aplikaci se to jeví jako běžná operace s oknem. Při obnovení okna je poslána další zpráva o přesunu na obrazovku a aplikace se postará o překreslení vnitřku okna, systém o jeho rám. Samozřejmě jsou aplikace, které si takové odhození nemusejí nechat líbit a prostě zarputile začnou vzdorovat (např. v seriálu dříve zmíněný ACLOCK), ale těch je naprosté minimum. Horším problémem je zjistit, jaká okna jsou vlastně na obrazovce otevřená – TOS totiž nemá žádnou funkci, která by vracela seznam a umístění oken. Proto je nutno občas provést otestování obrazovky; jak často, to nastavíte v předvolbách. TOS otevřeným oknům přiděluje jako identifikační čísla (tzv. handles) celá čísla, HideAway vyu-



Knihovna E-GEM nabízí rutiny pro nemožné dialogy, podporu komunikace pro multitasking a ikonifikaci

živá funkci, která zjistí vlastníka okna s daným handle nebo vrátí chybu, pokud okno otevřeno není. Samozřejmě funkci nevolá pro všechna existující handles (těch je 32.767, autor uvádí, že skutečně otevřel na obrazovce 16.000 oken naráz!), ale zkouší jen několik prvních (kolik, to je také v předvolbách). Normálnímu smrtelníkovi (s výkonem, který ATARI nabízejí), by mělo stačit testovat tak 50 oken, víc jich stejně ani v MultiTOSu asi neotevře, protože se aplikace, kterým okna patří, nejspíš nevejdou do paměti. Ale jak bylo řečeno, pokud máte nějakou „oknománii“, nastavte si až 999 oken, tolik HideAway umí obsloužit.

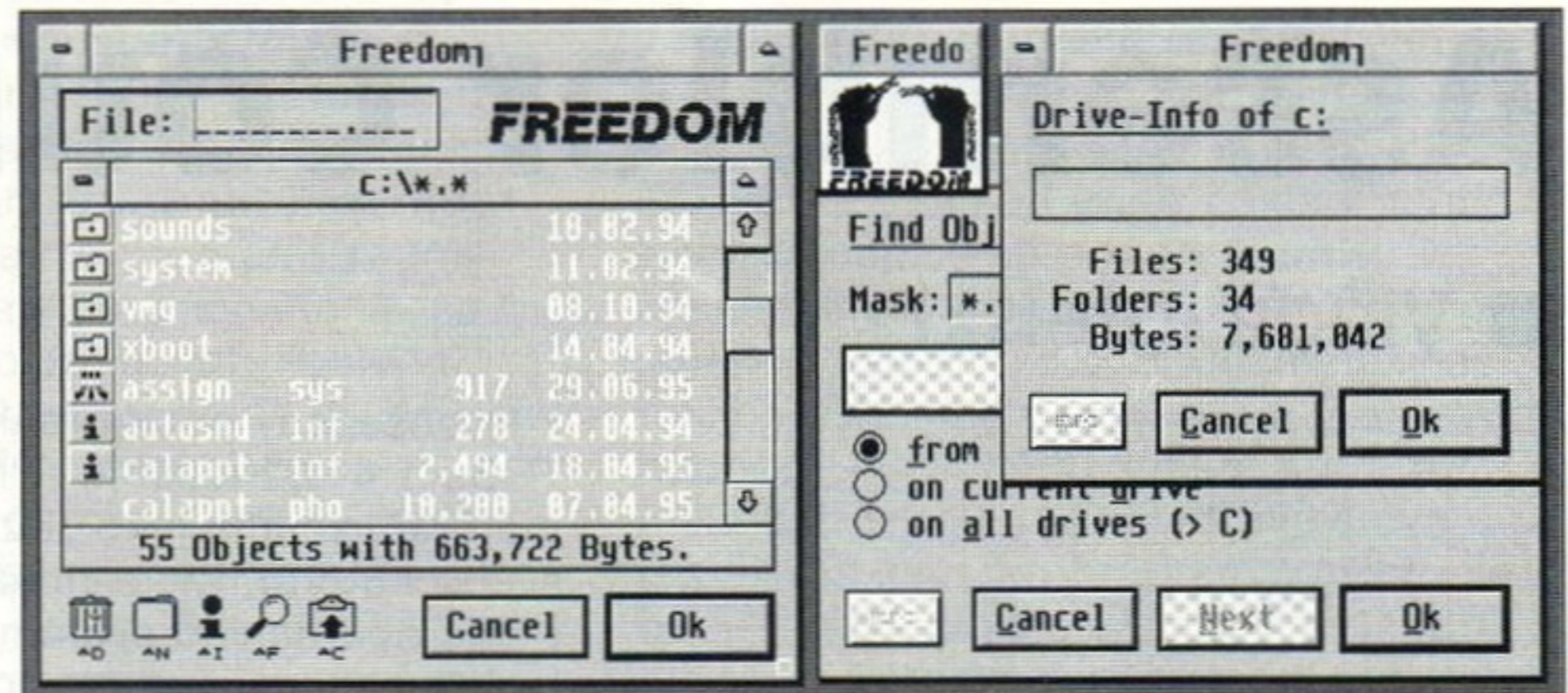
## Drag-and-Drop

Drag-and-Drop, čili chytí a polož, je zajímavá funkce, kterou MiNT podporuje. Pomocí ní můžete snadno řídit přenos dat mezi aplikacemi, které tento způsob komunikace podporují. Nejprve byl jednoúlohový systém. Tehdy nebyla žádná možnost data přenést někam jinam než na disk, v lepším případě do rychlého RAM – disku. Po vynálezu multitaskových prostředí se ale situace změnila a začaly se vymýšlet různé „finity“, jak data snadno posílat mezi různými programy. Představte si třeba dva grafické programy, každý s nějakým souborem grafických operací. Pokud při kreslení potřebujete nástroje z obou programů, je poněkud o nervy změnit kresbu, uložit na disk, načíst z disku v druhém programu a tak dokola. Byl tedy vynalezen Clipboard a v některých prostředích slouží dobře svému účelu. V TOSu se běžně užívá pro ukládání vystřiženého bloku v textovém editoru, některé programy ho používají na odkládání svých vlastních bloků paměti. Vývoj tedy ustrnul obvykle pouze na výměně textu, ten je totiž kódován vždy v ASCII a odpadají trable s rozpoznávaním formátu, jako v případě např. grafiky. Jiná situace je ve Windows, kde je podporována i výměna složitějších dat díky standardním formátům definovaným přímo Microsoftem (např. Microsoft Bitmap, \*.BMP). Existují tam i různé manažery Clipboardu umožňující uchování odlišných typů výstřižků naráz. Vždy ovšem musíte provést COPY nebo

CUT a v druhé aplikaci PASTE operaci, což je samozřejmě poněkud zdržující (stisknutí tlačítek, přepnutí aktivní aplikace atd.). Dalším krokem bylo navržení drag & drop protokolu, který je mnohem flexibilnější a pro uživatele lépe a rychleji zvládnutelný. Ovládá se snadno: určíte blok, s kterým chcete operovat, chytíte ho myší a za stále stisklého tlačítka ho přenesete nad okno cílové aplikace, kde ho pustíte; to je vše. V následujících řádcích objasním, jak to vlastně pracuje.

### Díl první: Originator

..čili původce. Jde o aplikaci obsahující data, která se mají přenášet. Uživatel označí blok dat, chytí je myší a přenesse mimo jakékoli okno patřící aplikaci. Když aplikace tuto akci zjistí, měla by zavolat funkci wind\_find(), tou zjistí číslo okna, kde byl blok puštěn, dále wind\_get(), tím zjistí identifikační číslo aplikace, které okno patří. Je nutno dodat, že pokud pustíte blok mimo jakékoli okno, měla by se jako cílová aplikace brát newdesk. V dalším kroku by se aplikace měla pokusit spojit s cílovou a otevřít komunikační kanál, jednu pipe. Je třeba zablokovat signál 13, SIGPIPE. Ten by totiž způsobil uzavření aplikace, pokud by se pokusila psát do pipe dřív, než by se na ni druhá napojila; nejlépe je modifikovat pomocí Psignal() rutinu, která je po přijetí signálu vyvolána (a standardně způsobí „zkillení“). Pipe by měla mít jméno 'DRAGDROP.ab', kde ab je unikátní číslo, nejlépe id dané aplikace. Pipe také musí mít nastaven atribut 'hidden', to způsobí vrácení EOF, pokud je druhý konec pipe uzavřen. Nyní se pošle cílovému procesu zpráva o akci dragdrop: předá se číslo zprávy AP\_DRAGDROP (=63), id původní aplikace, handle okna, kam byl blok puštěn, x a y pozice

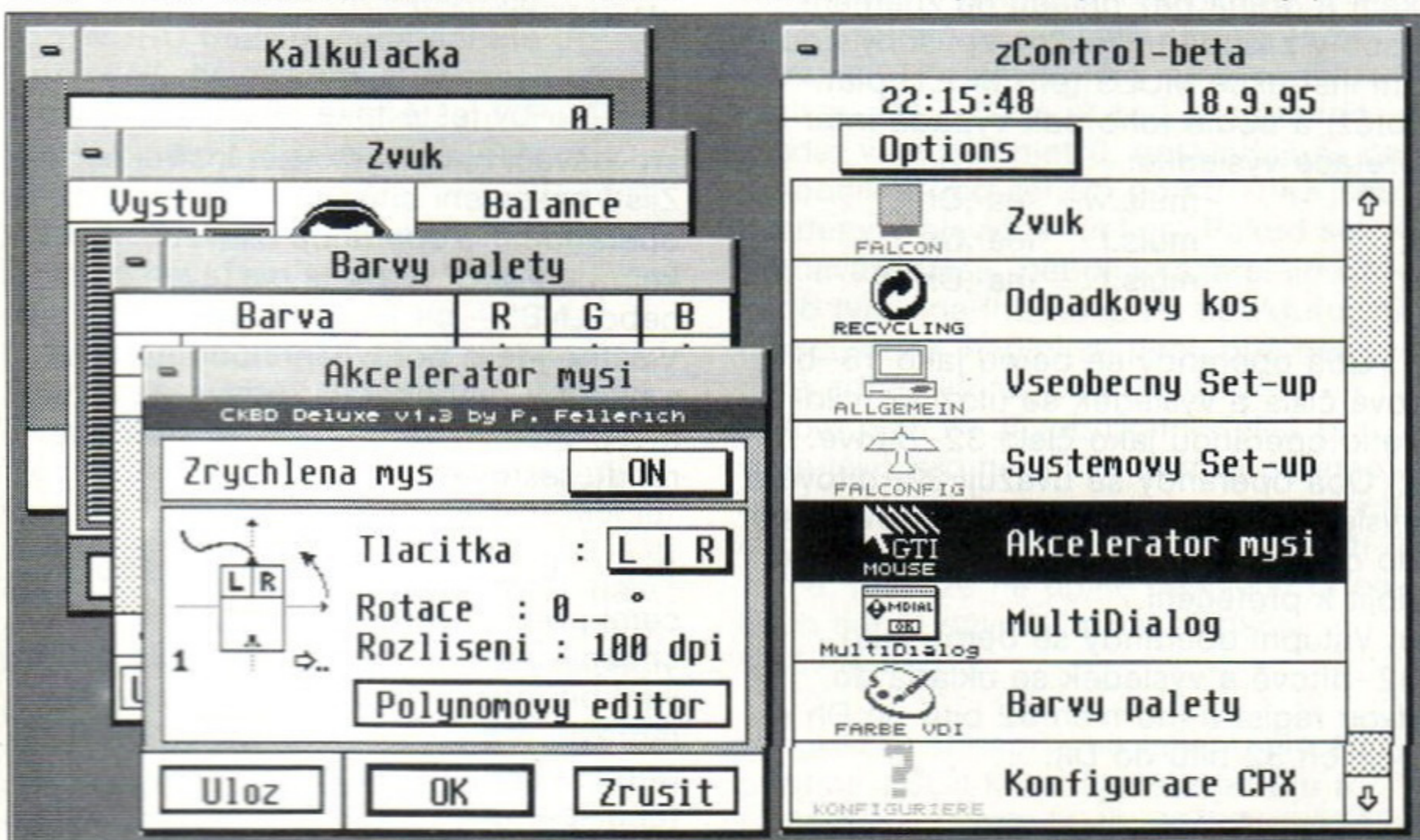


Špičkový fileselector Freedom s podporou drag&drop; dokonce i jeho části běží vzájemně multitaskově

myši při puštění, stav klávesnice a string 2 znaků jako přípona pipe. Dále se použije Fselect() a čeká se na akci cílové aplikace nebo na vypršení časového limitu. Když čas vyprší (cíl asi neumí drag&drop) nebo cíl vrátí DD\_NAK (=1), došlo k chybě a aplikace by měla přenášení ukončit. Pokud se v pipe objeví DD\_OK (=0), cíl se chytil a lze pokračovat. Nyní původce přečte 32 bytů z pipe, je v nich seznam formátů dat, se kterými cílová aplikace umí pracovat. Pokud původce s některým z typů umí pracovat, pošle do pipe daný typ dat, jejich délku a jméno dat, třeba 'Výstřižek textu' a jméno souboru asociovaného s blokem. Dostane jednu z možných odpovědí: OK, KO, zvol jiný formát dat, blok moc dlouhý, blok byl puštěn na koš (jen blok smazat), na clipboard (zkopírovat do něj data) nebo na tiskárnu (vytisknout). Pokud je vše OK, nyní zapíše původce do pipe data (obdobně jako na disk).

### Díl druhý: Recipient

..tzn. obdržitel (to je hrozné slovo, budu používat cíl). Ten dostane jako první zprávu zapsanou původcem pomocí appl\_write(). Pokud zvládá drag&drop, měl by zapsat do pipe DD\_OK. Dále by měl do pipe napsat seznam datových typů, se kterými může laborovat. Načte zpětně délku dat a ostatní informace (viz původce), rozhodne o jejich zpracovatelnosti a pak pošle zpět zprávu o souhlasu nebo ukončení komunikace. Pokud je vše v pořádku, přečte nyní cíl počet bytů určený dříve v hlavičce a pipe zavře. Od verze AESu 4.1 reaguje MultiTOS i na odhození na pracovní plochu, takže je např. možné vyřiznout několik bloků, odložit je na plochu a pak je v jiném pořadí zpětně nakopírovat do editoru. Do dnešního dne jsem však viděl pouze předávání jmen souborů mezi aplikacemi, např. již zmíněný upload v Connectu, určení LZH archivu jeho puštěním na okně LZHshellu nebo nahrávání grafiky v Gemview, tam se soubor zobrazí po puštění jeho ikony na systémové okno Gemview. V těchto případech ovšem nejde o plnou komunikaci, kterou jsem popsal, protože se data ve skutečnosti nepřenášejí, ale určuje se pouze jejich jméno; kromě toho se někdy využívá AV protokol, což je jiný způsob komunikace (i za tuto variantu můžeme být programátorům vděční!) Tím jsem vyčerpal dnešní téma. Přeji pořádek v oknech a stále více aplikací podporujících Drag-and-Drop.



Více otevřených CPX naráz určitě potěší

# Assembler Course

## ■ Vláda Igielski

V tomto dílu se budeme trochu podrobněji zabývat programováním pomocí systémových služeb GEMDOSu, BIOSu a XBIOSu, služeb, které jsou vlastně nejdůležitější pro většinu programů. Ukážeme si, jak by měla vypadat předpisově naprogramovaná aplikace a na příkladu si předvedeme, jakým způsobem se dá využít assemblerovský podprogram v jiném vyšším jazyce.

Funkce TOSu jsou velmi důležité pro většinu našich budoucích programů. Jak jsem už asi říkal, k tomu, abychom udělali program, který bude něco číst ze vstupů, něco zpracuje a potom výsledek předvede jako nějakou rozumnou formu výstupu, nestačí jen zvládnout instrukční soubor Motoroly, s tím bychom vystačili nanejvýš ve fázi „zpracování“, ale musíme také zajistit komunikaci našeho programu s okolím a k tomu jsou právě funkce TOSu nejužitečnější. Ve většině případů je zbytečné psát jednotlivé funkce, jako je výstup znaku na obrazovku, tiskárnu, do souboru nebo psát funkce na čtení z disku na úrovni fyzických stop a sektorů, když už jsou dávno v operačním systému obsaženy a těžko můžeme předpokládat, že je vymyslíme lépe a správněji (snad v některých případech můžeme dosáhnout podstatně větší rychlosti u našich podprogramů, ale většinou to bude na úkor systémové kompatibility s jinými programy, jinými verzemi TOSu a počítačů). Bohužel se nemůžeme v tomto kurzu programování věnovat podrobně každé jednotlivé funkci operačního systému, protože pak bychom tímto článkem museli zabrat celý časopis, takže bude pro vás nezbytně nutné opatřit si nějakou publikaci, ve které je operační systém TOS důkladně popsán se všemi svými funkcemi. Můžeme doporučit „Operační systém počítačů Atari ST“ – příloha ZAK č. 5, kde ale najdete pouze popis funkcí TOSu a význam systémových proměnných, ale už ne třeba popis grafických funkcí VDI, AES, atd., a navíc díky svému stáří jsou

zde obsaženy pouze funkce do verze TOSu 1.4. Už lepší je „Příručka Programátora“, známa jako „Uzel“ (podle svého autora), která obsahuje kompletní popis operačního systému se všemi jeho funkcemi a popis adresového prostoru, ale dnes se už velice špatně shání a navíc je opět dosti zastaralá, takže třeba o funkcích k ovládnutí grafického výstupu a manipulaci se zvukem na DSP u Falconů se zde nedočtete. Nejlepší je dnes bezkonkurenčně „Atari Compendium“, které nahradilo starší německý „Profi-Buch“. Jenom vám nesmí vadit angličtina a poněkud vyšší cena, která je ale vyvážena tím, že zde najdete téměř všechno o počítačích Atari, TOSech až do verze 4 + MiNT, atd. a časem bude nezbytná pro každého, kdo to myslí s programováním vážně. No ale teď už zpět k programování. Zase se podíváme na některé další důležité instrukce procesoru Motorola, které budeme potřebovat.

**ADD** přičte první operand k operandu cílovému. Operandy mohou být registry nebo efektivní adresy. Jsou zde ještě modifikace, jako ADDA, pokud je cílový operand adresový registr, nebo ADDI, jde-li o přímý operand (compiler ale oba tyto případy rozpozná a sám použije správnou instrukci). Ještě máme možnost použít ADDQ k incrementaci cílového operandu, pokud je první přímý operand číslo 1 až 8.

**SUB** odečte první operand od cílového. Platí zde všechna pravidla uvedená pro instrukci předcházející. Ještě by bylo dobré zdůraznit, že výsledek obou operací se vždy ukládá do cílového (druhého) operandu.

**MULS a MULU** slouží k násobení dvou operandů, první se znaménkem a druhá bez ohledu na znaménko. Jsou v zásadě tři možné způsoby použití instrukce MULS (pro MULU platí totéž) a podle toho pak vypadá interpretace výsledku:

- |    |        |            |
|----|--------|------------|
| 1) | muls.w | «ea»,Dn    |
| 2) | muls.l | «ea»,Dn    |
| 3) | muls.l | «ea»,Dh:DI |

- 1) Oba operandy se berou jako 16-bitová čísla a výsledek se uloží do cílového operandu jako číslo 32-bitové.
- 2) Oba operandy se uvažují 32-bitové a výsledek se ukládá jako 32-bitové číslo do cílového registru. Zde může snadno dojít k přetečení.
- 3) Vstupní operandy se berou jako 32-bitové a výsledek se ukládá do dvou registrů (horních 32 bitů do Dh a dolních 32 bitů do DI).

**DIVS a DIVU** jsou instrukce pro dělení operandů. Opět první se zna-

ménkem a druhá bez znaménka. Instrukce dělí prvním operandem operand cílový. Zase zde máme několik možností:

- |    |        |            |
|----|--------|------------|
| 1) | divs.w | «ea»,Dn    |
| 2) | divs.l | «ea»,Dq    |
| 3) | divs.l | «ea»,Dr:Dq |
| 4) | divsl  | «ea»,Dr:Dq |

- 1) Vstupní hodnota v Dn se interpretuje jako 32-bitové číslo, dělitel určený efektivní adresou jako číslo 16-bitové. Instrukce uloží podíl do dolních 16 bitů cílového operandu a zbytek do horních 16 bitů.
- 2) Oba operandy se berou 32-bitové a ukládá se pouze celočíselný podíl do 32 bitů cílového operandu.
- 3) 64-bitové číslo uložené v Dr:Dq se dělí 32-bitovým operandem. Výsledek je 32-bitový podíl, který se ukládá do registru Dq a 32-bitový zbytek uložený v registru Dr.
- 4) Oba operandy se uvažují 32-bitové, první určený efektivní adresou a druhý v registru Dq. Výsledek se potom ukládá stejně jako v předešlém případě.

**CMP** je velmi důležitá funkce pro větvení programů. Porovná číslo na efektivní adrese s obsahem registru. Instrukce odečte první operand od cílového, podle výsledku operace nastaví bity v CCR a výsledek „zahodí“ (žádný z operandů se tedy nezmění). Opět jsou tu modifikace, které si kompilery většinou samy poznají a správně dosadí. CMPI, pokud je první operand přímo číslo; CMPA, pokud jde o srovnání s obsahem adresového registru a CMPM, pokud jsou oba operandy zadány nepřímo pomocí adresových registrů, což je obzvláště vhodné k porovnávání bloků paměti (adresové registry mohou být s inkrementací).

**TST** má podobný význam jako předcházející instrukce, ale pracuje pouze s jedním operandem a provede porovnání s nulou a podle výsledku nastaví bity v CCR. Většinou není nutné tuto instrukci provádět, protože bity CCR se nám vlastně automaticky nastavují při většině instrukcí.

**BTST** by ještě také mohla patřit mezi srovnávací nebo testovací instrukce. Zjistí nastavení bitu udaného prvním operandem v operandu cílovém. Výsledkem buď „EQ“ – bit je nastaven na 0 nebo „NE“ – bit je nastaven na 1. Vlastně jde o porovnání hodnoty bitu s nulou. První operand udává číslo bitu, který chceme ve druhém cílovém operandu testovat.

**BCC** většinou následuje za instrukcemi porovnávání, nebo kdykoliv chceme skočit v programu podle nastavení bitů CCR. Operandem je návěští (adresa), na kterou má program skočit v případě splněné podmínky. Následující tabulka popisuje význam zkratk podmínkových kódů „Bcc“ (viz. tabulka). Tím bychom snad zvládli nejdůležitější

HI větší (bez znaménka)  
 LS menší nebo rovno (bez znaménka)  
 CC nulový bit Carry  
 CS nastaven bit Carry  
 NE nerovno  
 EQ rovno  
 VC nulový bit Overflow  
 VS nastaven bit Overflow  
 PL kladné  
 MI záporné  
 GE větší nebo rovno (se znaménkem)  
 LT menší (se znaménkem)  
 GT větší (se znaménkem)  
 LE menší nebo rovno (se znaménkem)

### Podmínkové kódy Bcc

instrukce Motoroly, které budeme potřebovat k programování a na další se podíváme zase příště. Teď už k programování pomocí systémových funkcí.

### Služby TOSu

, jak jsme již snad řekli, můžeme rozdělit do tří skupin. Na funkce GEMDOSu, které se starají převážně o správu paměti, řízení běhu programů, vstupy a výstupy na periferní zařízení. Dále je tady BIOS, který obsahuje relativně málo nezákladnějších funkcí vstupu a výstupu znaku na různé periférie a právě tyto funkce jsou dále využívány GEMDOSem a XBIOSem, který se většinou stará o komunikaci se zákaznickými čipy a obsahuje mnoho funkcí, které velmi usnadní programování (čtení, zápis na sektory, formátování stopy, obsluha přerušení, nastavení paralelního a seriového rozhraní, atd...) Jak jsme už také řekli, tyto funkce pracují tak, že očekávají vstupní parametry na zásobníku a výstup je většinou v registru D0. Funkce se volají instrukcí TRAP, kde operandem je číslo 1 – GEMDOS, 13 – BIOS a 14 – XBIOS. Po návratu z funkce musíme po sobě uklidit na zásobníku, tedy nastavit ho na původní hodnotu.

**Aplikace**, která má být korektně napsaná musí vždy na začátku provést funkci GEMDOSu – Mshrink, které se předá kolik a kde má vyhradit paměti a zbytek je uvolněn pro systém a hlavně pro jiné programy. Pokud to některý program nedělá, nebo nedělá správně, vznikají z toho pak problémy, jako že pod WORD Plusem nenatáhnete do Pauly delší písničku než jste měli před spuštěním tohoto textáku, atd. Funkce Mshrink očekává jako parametry dva longy – počet bytů, které má vyhradit, a adresu, na které má vyhrazený prostor začínat. Tyto hodnoty musíme nějak získat. Na adrese 4(SP), tedy druhý long na zásobníku je uložena adresa BasePage, což je úplný začátek programu v paměti. To je právě počáteční adresa, od které musíme rezervovat blok paměti. Jeho délku dostaneme ze tří offsetů od počátku BasePage. První je délka Text segmentu (\$C), dále pak Data segmentu (\$14) a konečně BSS segmentu (\$1C). Nakonec musíme ještě přičíst délku BasePage \$100). Pro ukončení aplikace máme k dispozici několik možností. Nejjednodušší je funkce Pterm0 (GEMDOS 0), která „po sobě uklidí“, vrátí vyhrazenou paměť a jako návratovou hodnotu předá nulu,

což znamená bezchybný průběh aplikace. Další je funkce Pterm (GEMDOS \$4C), která je téměř stejná jako funkce předchozí, ale umožní vrátit jinou hodnotu než nulu, takže program, ze kterého byla naše aplikace spuštěna, se může podle toho zachovat. Poslední variantou je funkce Ptermres (GEMDOS \$31), která ještě navíc umožňuje rezervovat blok paměti dané velikosti od počátku programu. Ještě by bylo dobré upozornit na to, že pokud ve vaší aplikaci měníte některé systémové proměnné, nastavení portů, rozlišení, paletu atd., tak je slušností na začátku uchovat původní hodnoty a při opuštění aplikace je opět nastavit. Nyní zkusíme napsat začátek a konec správného programu a zároveň si předvedeme volání složitější funkce, jakou je Mshrink (GEMDOS \$4A).

```

move.l 4(sp),a0
move.l $c(a0),d0
add.l $14(a0),d0
add.l $1c(a0),d0
add.l #$100,d0
move.l d0,-(sp)
move.l a0,-(sp)
move.w #0,-(sp)
move.w #$4a,-(sp)
trap #1
add.l #12,sp
tst.l d0
bne if_error
.
.
.
move.w #0,-(sp)
trap #1

```

Nyní zkusíme napsat podprogram (funkci), který nebude fungovat sám o sobě, ale pokusíme se ho využít ve vyšším jazyce. Tím vyšším jazykem pro nás bude „Céčko“ (přesněji řečeno Pure C). V prostředí Pure C máme možnost psát a kompilovat jak céčkové programy tak programy psané v assembleru. Platí zde určité konvence pro předávání parametrů mezi volanými funkcemi, které je nutné znát a dodržovat. Pokud předáváme volané funkci jakákoliv data (číslo), která nemají význam adresy, tedy ukazatele, naplní se jimy nejprve datové registry D0 – D2 a pokud je zapotřebí předat více parametrů, naskládají se na zásobník v obráceném pořadí, než jsou uvedeny v hlavičce funkce. Pokud se předává adresa, neboli ukazatel libovolného typu (na int, long, na strukturu, na funkci, atd.), naplní se postupně nejprve adresové registry A0 – A2 a potom platí se zásobníkem stejná pravidla jako pro normální datové parametry. Ještě je dobré ve svých programech uchovávat obsah registrů, které používáme, protože ne úplně ve všech případech se po návratu z naší funkce správně obnoví.

Na ukázkou si napíšeme funkci, které předáme ASCII kód nějakého znaku a bude nás zajímat, jestli jde o číslici (ASCII kódy 48 – 57 nebo \$30 – \$39). Návratová hodnota z funkce se předává

v registru D0. Budeme předávat jen hodnotu typu Boolean, tedy TRUE = 1, pokud znakem je skutečně číslice, nebo FALSE = 0, pokud jde o cokoliv jiného. Nejprve napíšeme podprogram v assembleru a jeho začátek si označíme labellem „isdigit“, což bude jméno naší funkce. Budeme očekávat integerovou hodnotu ASCII kódu znaku, která by měla být v registru D0. Klíčivé slovo Export na začátku programu zajistí, že bude jméno funkce známé pro ostatní programové moduly. Začneme tím, že si otevřeme nový program v assembleru a nazveme ho třeba „TYPE\_TST.S“. Potom napíšeme následující text:

```

export isdigit

isdigit:  cmp.w #$30,d0
         blo   no_digit
         cmp.w #$39,d0
         bhi   no_digit
         moveq #1,d0
         rts

no_digit: moveq #0,d0
         rts

```

Zdrojový text nyní uložíme a pokusíme se jej zassemblovat (Alt-A). Pokud je všechno v pořádku, neobjeví se žádné okno s chybovým hlášením a na disku se vytvoří soubor „TYPE\_TST.O“. Zkontrolujte, jestli se tento soubor nachází v adresáři LIB a pokud ne, tak jej tam přesuňte. Teď si musíte otevřít Project, který normálně používáte a připsat tento objekt do seznamu knihoven, aby o něm linker céčka věděl a potom soubor uložte. Nakonec si otevřte nový hlavičkový soubor „TYPE\_TST.H“ a sem napište hlavičku naší funkce již normálně v céčkové syntaxi:

### int isdigit( int code );

Soubor uložíme a nakonec zkusíme napsat krátký program v céčku, který bude načítat kódy znaků z klávesnice a na obrazovku bude vypisovat pouze číslice. Ukončovat ho budeme klávesou „Return“:

```

#include <ext.h>
#include "type_tst.h"

int main()
{
    int c;

    while( ( c = getch() ) != 13 )
        if( isdigit( c ) ) putchar( c );

    return(0);
}

```

Program spusíte a můžete zkoušet různé klávesy, na obrazovku by se měly vypisovat pouze číslice. Příště se podíváme na programování přerušení, adresový prostor počítačů Atari a na zacházení s některými zákaznickými čipy.

to be continued...

# Jak se dělá rezident II.



■ Jiří Bernášek

**Jak se píší rezidentní programy pro Atari XL/XE? Druhá část seriálu o rezidentech od Jiřího Bernáška vám dá na vaši otázku odpověď.**

**První část** tohoto článku včetně výpisů programů, o kterých se zde zmiňuji, jste si mohli přečíst v minulém Alertu – tedy v čísle 5. Dnes bych vám rád podrobně popsal zbylé dva příklady rezidentních programů pro Atari XL/XE.

**Druhý příklad** (nazvaný „SHOWSIO“) ilustruje způsob připojení rezidentního driveru na úrovni SIO, tedy na úrovni čtení/zápisu diskových sektorů. Tímto způsobem jsou realizovány veškeré ramdisky, na které pak DOS nahlíží jako na skutečné diskety, takže nejsou pro organizaci obsahu takového ramdisku třeba žádné zvláštní rutiny.

**Instalace se provádí** změnou vektoru LSIO v tabulce COMTAB, který určuje adresu, kde DOS i některé další programy volají SIO. Nelze ovšem zachytit operace prováděné přímo přes rutinu SIO v ROM – to je hlavní důvod, proč by měly všechny programy používat vektor LSIO (samozřejmě pouze pod systémy slučitelnými se SpartaDOSem, neboť jiné DOSy tento vektor nemají).

**Takto instalovaný** podprogram se musí chovat stejně, jako standardní rutina SIO v ROM, to znamená že vstupní parametry čte z proměnných od adresy \$300 (které samozřejmě nemění), status operace pak vrací v registru Y, příznaku N a na adrese \$303. Pokud je požadována operace na jiné disketové jednotce, nebo dokonce na jiném zařízení, je samozřejmě třeba bez okolků vyvolat původní rutinu. Rád bych upozornil na to, že SpartaDOS mívá své diskové buffery obvykle pod ROM operačního systému, takže je pod tímto DOSem nutné na dobu přenosu dat ROM-OS odpojit. Při tom je však třeba značné opatrnosti, neboť pod jinými DOSy zase pro změnu jakékoliv přerušení při vypnuté ROMce obvykle končí havárií.

**Program „SHOWSIO“** na výpisu č.2 ovšem žádné nové zařízení neinstaluje. Jeho funkce spočívá v tom, že hlídá probíhající vstupně/výstupní operace, a informaci o nich zobrazuje na obrazovce. Syntaxe je ještě jednodušší, než u prvního příkladu: Vyvolání bez parametru provádí instalaci rezidentu, s parametrem 'OFF' pak odinstalování.

**Samotný výpis** ukazuje pouze části programu odlišné od prvního příkladu. Rutina začínající od návěští

INSTAL2 zjišťuje stávající adresu uloženou ve vektoru LSIO, a ukládá ji na příslušné místo do rezidentní části programu. Účely to má dva: Jednak tato adresa v případě potřeby slouží k vyvolání původní rutiny (v tomto případě dokonce vždy), a jednak je potřebná pro vrácení systému do původního stavu při odinstalování. (Je třeba opravdu důsledně dbát na to, abychom při odinstalování vždy uvedli systém do takového stavu, jako kdyby rezident nebyl nikdy nainstalován. Jinak hrozí problémy.) Část programu připojující rezident k operačnímu systému jednoduše dosazuje do vektoru LSIO adresu nové rutiny, zatímco program pro odpojení od operačního systému při odinstalování vrací tomuto vektoru původní hodnotu.

**Vlastní rezident** (od návěští SIO) se tak stává součástí rutin SIO používaných DOSem. Je to celkem jednoduchý program, který zobrazuje do pravého horního rohu obrazovky informaci ve tvaru 'Dn:cxxx', kde 'n' je číslo disketové jednotky, 'c' je kód povelu a 'xxx' představuje číslo sektoru. Vlastní výpis na obrazovku provádějí rutiny SIOHEX a SIOPUT, z nichž první zajišťuje převod čísla do hexadecimálního tvaru, zatímco druhá z obou rutin převádí jednotlivé znaky do obrazovkového kódování a ukládá je přímo do obrazové paměti. Výpis s použitím služeb operačního systému by v tomto případě rozhodně nebyl na místě – naše rutina se totiž sama stává součástí tohoto systému, takže by zde hrozilo rekurzivní volání některých podprogramů, které samozřejmě není přípustné. Navíc uživatelské programy nejsou připraveny na „samovolné“ změny na obrazovce či v systémových proměnných při volání podprogramů s obrazovkou nesouvisejících – to je ostatně také důvod, proč popisovaný program po ukončení operace vrací obrazovku do původního stavu. Výpis je opět zakončen tabulkou pro relokaci.

**Do třetice** všeho dobrého... (I zlého – ale to se zde příliš nehodí.) Poslední příklad se týká instalování nových zařízení pod CIO. Jedná se o zařízení 'N:', které při zápisu mění barvu okraje obrazovky, při čtení pak vrací hodnoty z generátoru náhodných čísel. (Syntaxe i většina programu odpovídá předchozímu příkladu.)

**Instalování** podobného zařízení není tak jednoduché, jak by se mohlo

zdát. V přípravné fázi (návěští INSTAL2) program nejprve volá důležitou rutinu CLOSDEV, jejíž význam pro spolehlivost instalace není ani zdaleka zanedbatelný. Je totiž třeba zaručit, aby při výměně obslužných programů některého zařízení nebyl pro toto zařízení právě otevřen žádný vstupně/výstupní kanál (IOCB). Pokud by tomu tak bylo (nejčastěji to hrozí při instalování nové obsluhy tiskárny při zapnutí funkce HardCopy), docházelo by k volání některých částí nového driveru bez jeho předchozí inicializace povelom OPEN, což je pocho-pitelně chyba. Funkce podprogramu CLOSDEV spočívá v uzavření všech IOCB (včetně dávkových souborů a funkce HardCopy) otevřených pro zařízení, které se chystáme měnit.

**Následuje uložení** adresy původního driveru pro potřeby odinstalování; pokud driver stejného jména dosud neexistoval, zůstane na příslušném místě rezidentu nula. Část programu od návěští INSTAL2B pouze dokončuje relokaci – hlavní relokační rutina totiž neumí zpracovat instrukce typu 'LDA #ADRESA:H' (které nebývají příliš frekventované).

**Připojení rezidentu** k operačnímu systému se provádí jednoduše zavoláním jeho inicializační procedury. Před odpojením (při odinstalování) je třeba opět – pomocí rutiny CLOSDEV – zajistit uzavření všech kanálů otevřených pro dotyčné zařízení. V tomto případě je to ještě mnohem důležitější než při instalaci. Pokud bychom totiž odinstalovali rezident bez uzavření příslušných IOCB, mohlo by se stát, že by operační systém i nadále volal naše rutiny – přesto, že již nejsou chráněny proti přemazání jinými programy. Vlastní odpojení je pak realizováno vrácením původní adresy do tabulky HATABS, nebo vymazáním příslušné položky z této tabulky (pokud dříve zařízení stejného názvu neexistovalo). Tím je zajištěn návrat systému do původního stavu i v případě, že rezident nahrazoval některé již existující zařízení, například tiskárnu.

**Nyní přichází** „na přetřes“ funkce již dříve zmíněného podprogramu CLOSDEV. Za prvé je třeba vyhledat název zařízení v tabulce HATABS, protože veškeré proměnné, na které se bude rutina dále odkazovat, specifikují zařízení podle jeho polohy v této tabulce. Potom rutina prohledne všech osm IOCB, a pro ty, které jsou otevřeny pro příslušné zařízení, vyvolá funkci CLOSE. Tímto způsobem ovšem nelze ukončit přesměrování vstupu/výstupu prováděné DOSem (dávkové soubory a HardCopy) – k tomu slouží závěr celé rutiny. Funkce podobně, na aktivitu přesměrování se ovšem informuje v tabulce COMTAB (proměnné ECHOFLG a BATFLG), a pro ukončení přesměrování používá rutinu XDIVIO. (To lze samozřejmě použít pouze pod systémy slučitelnými se SpartaDOSem.)

**Podprogram SRCHHATB** slouží k vyhledání příslušné položky v



tabulce HATABS, rutina INIT pak zajišťuje skok na inicializační proceduru rezidentu.

**Inicializační** procedura vlastního rezidentu zapisuje nové zařízení do tabulky HATABS. Je důležité, aby se v případě, že již zařízení shodného názvu existuje, pouze změnila jeho adresa. Má to dva důvody: Jednak to umožní nahradit nějaké již existující zařízení (například tiskárnu) novým, a jednak to zabrání přepnutí tabulky HATABS při opakovaném volání inicializační sekvence – některé programy to dělají kvůli vymazání diskových bufferů DOSu. Použití příslušné rutiny operačního systému (adresa \$E486), které se přímo nabízí, by v tomto případě nebylo správné, neboť tato rutina v případě, že již příslušné zařízení existuje, neprovede vůbec nic.

**Na tomto místě** bych rád připomněl nepříliš známý fakt, že tabulka HATABS nemusí být vždy zaplněna pouze od začátku. Odstraněním některého zařízení (například odinstalováním rezidentu) zde může vzniknout „díra“ v podobě prázdné položky, která operačnímu systému nijak nevadí. Na to je třeba pamatovat, a neukončovat tedy vyhledávání v HATABS po nalezení první prázdné položky (jak to bohužel dělají některé zjednodušené programy). „Setřesení“ tabulky HATABS je samozřejmě nepřipustné, protože poloha jednotlivých driverů v této tabulce je

pro operační systém klíčovou informací pro rozlišení jednotlivých zařízení.

**Na samotném** driveru zařízení 'N:' již není nic moc zajímavého. Najdeme zde obvyklou tabulku vstupních bodů následovanou inicializační rutinou, za ní pak vlastní program. Výpis uzavírá relokační tabulka.

### Programy uvedené

v tomto článku jsou myšleny pouze jako příklad. Jsou sice funkční, k dokonalosti ale mají ještě daleko. Tak například zde uvedený program COLOR mění barvy pouze po resetu, nezachytí už změny grafického režimu obrazovky; program SHOWSIO zase předpokládá standardní textovou obrazovku, po změně grafického režimu je jeho informace nečitelná. U třetího programu 'NDEVICE' mne sice momentálně žádné vady nenapadají, ale uznejte sami: K čemu je takové vstupně/výstupní zařízení dobré? Tolik tedy pro ty, kteří se chystají vznést oprávněné připomínky k použitelnosti zde uvedených programů.

**Na závěr se ještě** podívejme, jak se s problémem rezidentů vypořádá operační systém uložený v ROM. Ano, ROM skutečně obsahuje vlastní (odlišný) systém pro instalování rezidentů. Podprogramy na adresách \$E48C (LINK) a \$E489 (UNLINK) slouží k instalování a odinstalování rezidentů, ROM dokonce umí jeden takový program zavést ze sériově připojeného zaří-

zení (pokud vím, měl by to být interface RS-232) a dokonce i relokovat. Jakési hlavičky jednotlivých rezidentů v paměti jsou tvořeny standardními tabulkami vstupních bodů pro CIO, rozšířenými o několik dalších adres (do kterých ROM dosadí kontrolní součet, odkaz na další rezident apod.). Adresa prvního takto instalovaného programu je uložena na adrese \$3FB, ostatní pak vždy v hlavičce toho předchozího. ROM automaticky zajišťuje inicializaci těchto programů po resetu i jejich zanesení do HATABS.

**Nezní to špatně,** tento systém se ale jaksi neujal. Má totiž jednu vadu: Inicializace takto připojených rezidentů probíhá až po inicializaci DOSu, těsně před skokem do cartridge či povelového procesoru DOSu. Programy, které se chrání před klávesou «RESET» – a není jich málo – se ale obvykle připojují k inicializaci DOSu, čímž spolu se spouštěním cartridge a CP vylučují také inicializaci rezidentů instalovaných přes OS-ROM. Problémy tohoto druhu vytváří dokonce i většina DOSů, například SpartaDOS, BW-DOS, DOS 2.5 atd.

### Podtrženo, sečteno:

Připojování rezidentů pomocí služeb OS-ROM není se současným softwarem bezpečné, a proto se raději přidržíme osvědčené metody popsané v tomto článku.

## Rezidenty XL/XE

Výpisy tří ukázkových programů,  
o kterých jste si právě přečetli,  
najdete na disketě

# REZIDENT

Za pouhých 50.- Kč



Chaloupeckého 1913, 169 00 Praha 6, tel. 02/354979

# Dejte křídla BASICU 2

Další pokračování seriálu o programování pro každého.

## ■ Jiří Richter

Ani jsem netušil, kolik by se toho dalo napsat o používání strojových podprogramů v Basicu, ale hned po prvním uveřejnění "křidel" se mi vybavily stovky příkladů aplikací, forem zápisů i záludných problémů okolo této programátorské techniky. Zkrátka je možné, že Vás budu mučit poměrně dlouhým seriálem, pokud ovšem přežije Alert samotný. Pokud se chce programátor vyvarovat zklamání při používání strojových podprogramů v Basicu, musí mnohé vědět i o systému počítače. Velmi časté jsou problémy s využíváním různých adresních oblastí paměti. Operační systém využívá některé oblasti pouze při určitých operacích, takže se často programátorům stává, že program funguje jen do té chvíle, než ona operace nastane. Typickým příkladem je využívání vyrovnávací paměti pro tiskárnu, dataset, editor Basicu apod. Podobné nebezpečí v sobě skrývá i zásobník procesoru (\$100-\$1FF), který obvykle nemá využito více než asi 40 horních adres, ale stačí jeden špatně napsaný podprogram a vymaže se celý. Potřebujete-li si vyhradit větší kus paměti, např. pro znakovou sadu, existuje jediný korektní způsob jak toho dosáhnout, a sice posunout RAMTOP (106) o pár stránek níž a příkazem GRAPHICS otevřít novou VIDEORAM. Jenže o VIDEORAM se stará koprocessor ANTIC a ten má určitá omezení přístupu do RAM. ANTIC může souvisle naadresovat 4 kB (4096 Byte) VIDEORAM, proto např. pro grafiku č.8 musí mít ANTIC algoritmus pro zobrazování (DISPAY LIST) rozpůlený na dvě samostatné části. Problém je ale v tom, že jedna taková část nesmí přecházet přes hranice celých 4 kB. Představte si, že celý paměťový prostor 0 až 65535 rozdělíme na úseky o délce 4096 Byte. Jejich začátky budou mít adresy 0, 4096, 8192, ... atd. Tím jsme získali adresy, na kterých VIDEORAM funguje vždy bezchybně (kromě adresy 0 a oblasti ROM). Operační systém totiž vždy počítá s RAMTOPem na hranici celých 4 kB. Ani DISPLAY LIST však není bez omezení, pro něj má ANTIC čítač adres v rozsahu 1 kB (1024 byte). Kromě těchto upozornění na jistá nebezpečí mám pro vás tentokrát jednu poměrně často užívanou rutinu ve strojovém kódu a především pak nejefektivnější způsob zápisu podprogramu do listingu Basicu. Vzhledem k tomu, že nám počet rutin v datech začíná narůstat a není vyloučeno, že je ve svém programu někdo pou-

žije všechny, je myslím na místě již nyní nastínit způsob, jak celý program nejen zkrátit, ale i zrychlit jeho inicializaci. Nejkratší zápis strojových rutin je jejich přímé umístění do programového řádku Basicu. Zdá se vám to nemožné? Je to nejen možné, ale takový řádek se dá i editovat. Jde o přímý zápis do textového řetězce. Má to sice svá omezení, ale při jejich znalosti se jim snadno vyhne. Prvním omezením je délka řetězce. Žádná rutina, o kterých si řekneme, však nebude tak dlouhá, abyste ji nedostali do jednoho programového řádku. Horší je, že se musíme vyhýbat hodnotám 155 a 34. To je hodnota ukončení řádku a uvozovka a ty se z ochopitelných důvodů nedají v řetězci editovat. Naštěstí tyto hodnoty neznamenají žádnou známou instrukci procesoru a tak se jim musíme vyhýbat pouze v konstantách a adresách, s čímž si jistě každý programátor poradí. Řádek Basicu s podprogramem vypadá nějak takhle

```
100 X=USR(ADR("hL*j"))
```

kde znaky mezi uvozovkami představují vlastní strojový podprogram. Dnešní rutina s názvem FILL slouží k rychlému vyplnění úseku paměti určitou hodnotou (např. vyplnění VIDEORAM nulami smaže obrazovku). Chceme-li mít tuto rutinu hned po spuštění programu připravenou k použití, použijeme tento úsek programu k vytvoření editovatelného řádku.

```
100 REM Data rutiny FILL
101 DATA 104, 104, 133, 213, 104,
133, 212
102 DATA 104, 133, 214, 104, 170,
240, 2
103 DATA 160, 0, 104, 104, 145, 212,
200
104 DATA 208, 2, 230, 213,202, 208,
246
105 DATA 198, 214, 208, 242, 96, -1
106 REM Konec dat, celkem 33 byte
...
1000 X=ADR("
")
1010 RESTORE 100:REM data rutiny
FILL
1020 READ A:IF A<0 THEN LIST
1000:END
1030 POKE X,A:X=X+1:GOTO 1020
```

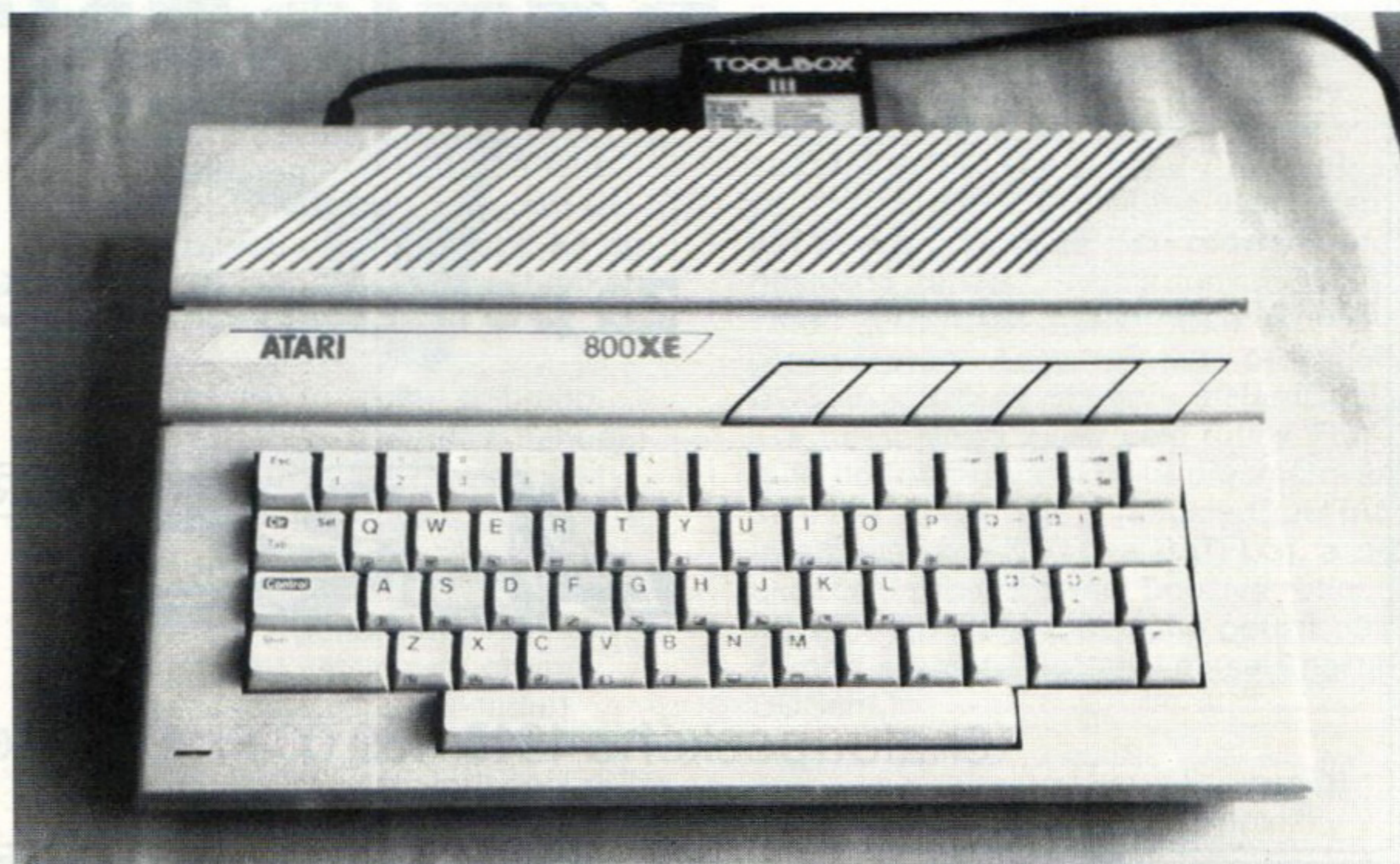
Prázdný řetězec na řádku 1000 si vždy připravte o něco delší, abyste si ukládáním nenabourali strukturu Basicu. Proveďte přepis dat příkazem GOTO 1000. Přebytečné prázdné znaky pak lehce odmažete. Nakonec řádek upravíte do konečné podoby programového řádku, např.

```
30 X=USR(ADR("h** tady je podprogram
**"),ODKUD,KOLIK,CIM)
```

Až budete mít v této podobě všechny potřebné rutiny, můžete se zbavit řádků 1000 až 1030 i datových řádků a můžete porovnat délku takto vytvořeného programu s programem, který užívá DATA řádků. Rozdíl je to značný a to ani nemluvíme o rychlosti. Výkon rutiny FILL si můžete vyzkoušet na tomto příkladu

```
10 VRAM=PEEK(88)+256*PEEK(89)
20 FOR I=0 TO 255
30 X=USR(FILL,VRAM,960,I)
40 NEXT I
50 END
```

a uvědomte si, že tento progránek uloží do paměti postupně 245760 znaků! Zkuste si totéž napsat v Basicu a konce se nedočkáte. Místo hodnoty FILL vložte do řádku ADR("\*\* -etězec rutiny FILL \*\*").



# Uživatelský software pro Atari ST/STE/TT/Falcon®

## System / utility

ST čeština 2.6 ..... 280,-  
ST/STE/TT/F030

Osvědčená instalace české diakritiky na Atari. Počešťuje všechny systémové fonty a nyní i SpeedoGDOS! Součástí je mnoho dalších užitečných programů.

NVDI 3.0 ..... 2690,-  
ST/STE/TT/F030

Program pro několikanásobné zrychlení grafického výstupu počítače. Kompatibilní se SpeedoGDOS, navíc umožňuje používat i vektorové fonty TrueType.

ExtendDOS Pro v 2 ..... 2290,-  
ST/STE/TT/F030

Rozšíření operačního systému pro práci s CD ROM. Možnost přehrávání hudebních CD přímo z počítače.

X Boot 3 ..... 1390,-  
ST/STE/TT/F030

Vynikající program, který umožňuje měnit konfiguraci při spuštění počítače.

HD Driver ..... 1190,-  
ST/STE/TT/F030

Nový driver pro harddisky. Je vhodný zejména pro aplikace, které vyžadují velmi rychlou práci s hardiskem (např. hard disk recording na Falconu). Tento program je napsán kompletně v assembleru, podporuje SCSI, IDE i ACSI disky. Plně XHDI, AHDI a MiNT kompatibilní.

SFD Tool 1.0 ..... 1150,-  
ST/STE/TT

Program a interface pro komunikaci s digitálními diaři Casio.

Diamond Edge ..... 1650,-  
ST/STE/TT/F030

Správce pevného disku. Diagnostika, optimalizace, funkce omezující možné následky havárií na pevném disku a další.

Diamond Back 3 ..... 1290,-  
ST/STE/TT/F030

Extrémně rychlý zálohovací program pro pevný disk na diskety i 1 MB floptical disky.

Harlekin III ..... 2290,-  
ST/STE/TT/F030

Univerzální multiaccessory. Textový editor, systémové parametry (i klávesnice a znaková sada), kalkulačka, nový file selektor, tiskový spooler, makroprocesor a další.

Knife ST ..... 990,-  
ST/STE/TT/F030

Disk editor (pracuje s diskem na nejnižší úrovni).

Straight Fax ..... 3990,-  
ST/STE/TT/F030

Faxovací software. Podporuje formáty GEM, IMG, PCX, EPS, faxuje přímo z programů Atari Works, Calamus, That's Write a dalších, možnost uložení 100 telefonních čísel. Pro přímý tisk je nutný program SpeedoGDOS nebo NVDI3.

## Kancelářský software

Atari Works ..... 3790,-  
ST/STE/TT/F030

Integrovaný kancelářský software. Textový editor, tabulkový kalkulátor, databáze. Jednoduchá obsluha. Vyžaduje SpeedoGDOS. Dop. 2 MB RAM, pevný disk.

MAT 2.0 ..... 1600,-  
ST/STE/TT/F030

Vynikající český textový editor. Přímou pracuje i s formátem 602. Český výstup pro všechny typy tiskáren, kontrola pravopisu atd.

K - Spread 4 ..... 4650,-  
ST/STE/TT/F030

Výkonný spreadsheet s grafikou, který obsahuje přes 200 fcí. Pracuje s formáty Lotus/DIF/ASCII. Podporuje SpeedoGDOS.

K - Graph 3 ..... 1890,-  
ST/STE/TT/F030

Program pro vytváření a tisk prezentační grafiky. 9 typů grafů včetně 3D, import ASCII, export GEM nebo IMG.

3D Calc ..... 1860,-  
ST/STE/TT/F030

3 dimenzionální spreadsheet s grafikou, textovým modulem, programovacím jazykem, statistickými funkcemi. Import/export Lotus/dBase/ASCII, přímý import PFM souborů.

Master CAD ..... 1190,-  
ST/STE/TT/F030

Levný 3D CAD program s přehledným ovládáním. Výstup je možný na laserové i jehličkové tiskárny a na plotter.

## Audio / Video

Stereomaster ..... 1790,-  
ST/STE

Stereofonní sampler 8 bitů 28 kHz, zvukové efekty, MIDI podpora, kompletní SW+HW.

Videomaster ..... 3090,-  
ST/STE

Video a audio digitizer do ROM portu počítače. Max. 25 snímků/s, rozlišení 320x200, sampler 8 bitů 16 kHz. Možnost současného záznamu zvuku a obrazu. Kompletní software i hardware.

Digitape Lite ..... 1990,-  
F030

Vícetopé nahrávací studio pro Atari Falcon. Až 6 zvukových stop s kmitočtem 50 kHz, digitální efekty, mixáž.

Digitape 2.0 ..... 4990,-  
F030

Nejnovější verze víceetopého nahrávacího studia. Až 8 zvukových stop s kmitočtem 50 kHz, digitální efekty, mixáž, editace.

Expose + APEX Media ..... 19990,-  
F030

True color (24 bit) videodigitizer a software pro zpracování obrazu na Atari Falcon030. Morphing a další možnosti. Využívá obrovský výkon DSP.

## Hudba

Componium Falcon .....1690,-

### F030

Hudební studio pro Atari Falcon (česká verze). Výstup přímo z počítače (osm balancovaných kanálů 16 bitů), pohodlná práce, import MIDI souborů. Součástí dodávky je i mnoho 16 bitových samplů a program pro nahrávání vlastních samplů.

Componium ST .....1290,-

### ST/STE/TT

Zvláštní verze českého hudebního programu pro všechny počítače Atari. Dop. STE a 1 MB RAM.

## Programy od firmy Steinberg

Nabízíme vám i dodávky špičkového hudebního software i hardware Steinberg (od Cubase lite až po Cubase Audio 16 pro Falcona). Pokud máte o tyto profesionální programy zájem, kontaktujte nás.

## Programování

Devpac 3.10 .....3950,-

### ST/STE/TT/F030

Kompletní systém pro vývoj programů v assembleru na všech počítačích Atari. Editor, assembler, debugger, knihovny (včetně SpeedoGDOS, MultiTOS), příklady.

Devpac DSP .....2990,-

### F030

Všechno potřebné pro vývoj programů v assembleru DSP 56001 zabudovaného v počítači Atari Falcon030.

Lattice C 5.52 .....8070,-

### ST/STE/TT/F030

Kompletní systém pro vývoj programů v jazyku C na všech počítačích Atari. Editor, překladač, debugger, knihovny, příklady.

## Literatura

The Atari Compendium (anglicky) .....1790,-

Vyčerpávající kniha o programování na všech modelech počítačů Atari. Pokud to myslíte s programování vážně, neměla by vám tato kniha chybět.

DSP56000 Programmers Reference (anglicky) .....820,-

Základní příručka o programování DSP na Falconu.

680x0 Programmers Reference (anglicky) .....1860,-

Základní příručka o programování MC680x0.

Modern Atari System Software (anglicky) .....985,-

Jak psát moderní programy na Atari? Odpověď vám podají odborníci firmy HiSoft.

Atari ST/TT .....100,-

Kniha nejenom o software na Atari od ing. Petra Jandíka.

Návod k Atari Falcon .....100,-

Podrobný překlad originálního návodu k počítači Atari Falcon.

Papyrus .....90,-

Návod ke špičkovému textovému editoru.

Phoenix .....130,-

Návod k databázovému programu.

dBMAN .....98,-

Popis databázového systému.

GFA BASIC .....40,-

Návod ke špičkovému textovému editoru.

Motorola – úvod do programování .....32,-

Programování v assembleru MC68000.

**Nenechte svůj počítač zahálet.  
S pořádným softwarem může vaše Atari ještě hodně dokázat.**

Veškerý software si můžete objednat na adrese:  
JRC, Chaloupeckého 1913, 169 00 Praha 6  
nebo telefonicky na tel. čísle 02-354979,  
případně faxem na čísle 02-521258



Navštivte naši prodejnu PC Shop ve Vladislavově ulici (za OD Máj).

Závazně si u vás objednávám:

___ ks	_____	cena	_____
___ ks	_____	cena	_____
___ ks	_____	cena	_____
___ ks	_____	cena	_____
___ ks	_____	cena	_____
___ ks	_____	cena	_____
___ ks	_____	cena	_____
		celková cena	_____

Programy mi zašlete dobírkou na adresu:

Příjmení a jméno	_____
Ulice a č. p.	_____
PSČ, místo	_____

Datum: \_\_\_\_\_

Podpis: \_\_\_\_\_

# CALAMUS!®

NOVINKY • INFORMACE • SOUTĚŽ • NOVINKY • MATĚJ SYCHRA

Od posledního článku o DTP nás již dělí nějaký ten pátek a za tu dobu se samozřejmě mnoho nového událo. Podívejme se tedy, čím nás firmy vyvíjející pro Calamus překvapily. Samotná firma DMC slaví své desáté narozeniny a myslím, že skutečně mají co slavit.

## Začneme samotným Calamem.

Poslední zaznamenaný update byl Calamus SL'94, o kterém jsem vás již dříve informoval. Nyní přichází Calamus SL'95 (Srpen). Oproti minulé verzi se v DMC pokusili o další zvýšení výkonu. V arzenálu modulů se nyní k SL'95 dodává Color Guidelines, který umožňuje generovat přehlednější barevné pomocné linky, C-Quadrat pro měření vzdáleností objektů, StopWatch na měření času stráveného nad jednotlivými dokumenty a Font Juggler pro rychlou orientaci ve fontech. Cena upgrade z SL'94 je asi 1000,- Kč a upgrade ze starších verzí stojí asi 3000,- Kč. Navíc se nyní stala skutečností i dlouho očekávaná verze Calamu SL pro MagicMac s podporou 15bitového TrueColoru. Údajně běhá neuvěřitelně rychle a nikdo na Apple prý dosud neviděl tak rychlou práci s vektorovou grafikou. Mezi další výhody tohoto Calamu patří možnost výstupu až na 1200dpi bez Job Modulu, Post-

Scriptový tisk, integrované funkce modulu Bridge 2.0, podpora Photoshop a Kodak PhotoCD formátu a konečně podpora dlouhých 32-ti znakových názvů dokumentů, včetně kompatibility s Calamem SL na Atari.

**Mezi zajímavé nové moduly** patří 3D StereoMagic pro tvorbu RDS, RTS a RORTS stereogramů. Nejzajímavější jsou asi RORTS stereogramy, které vytvářejí 3D iluzi pomocí různě opakované a deformované textury, což může být i jiný obrázek.

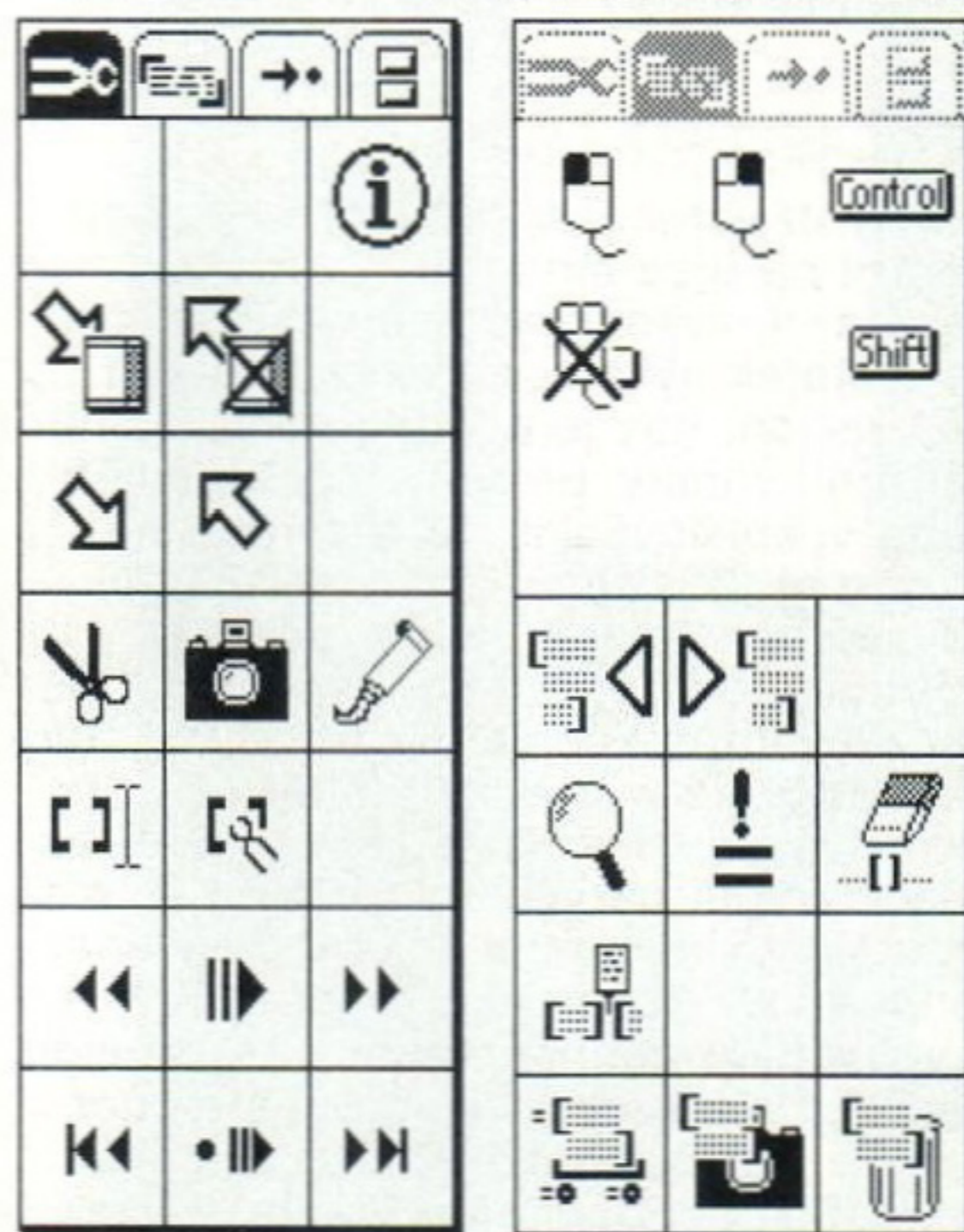
- Další užitečný modul je Bridge, ale tentokrát ve verzi 2.0. PostScriptové funkce byly úplně přepsány a optimalizovány a export TIFFu byl opět vylepšen. Navíc umí nyní Bridge exportovat i ve formátu Photoshopu. Bridge 2.0 vyžaduje Calamus SL'95.

- Novinkou je i filtr pro export a import ve formátu Photoshop v2.5 pro ty, kteří nepotřebují Bridge a přesto by využili spojení s jinými platformami (PC/MAC) pomocí tohoto formátu.

- Posledním skvělým modulem je Eddie. Je to nástupce původního PKS Write (teď spíše Wrote) a svými schopnostmi ho mnohonásobně převyšuje. Má mimo jiné mnohem přehlednější ovládání a některé funkce jako vkládání stylu nebo

pravítka jsou jako ikony rovnou v toolbaru v okně editoru. Eddie od Adequate Systems má také implementovanou funkci několikanásobného Undo a je k dispozici pro kterýkoliv Calamus SL (SL'95 snad již také).

**Zdá se, že u DMC nezhálejí,** a přestože těžiště jejich činnosti nyní spočívá na Calamu pro Windows NT/95, věnují se Atari i Applum s MagicMacem.



Eddie - nový textový editor

## • Soutěž grafiků •

Rozhodli jsme se vyhlásit soutěž o nejlepší grafické dílo. Každý, kdo se chce zúčastnit, musí vlastními prostředky na TOS kompatibilním počítači vyrobit plakát o velikosti A4 s libovolným motivem, barevně nebo černobíle, a zaslat ho **do 15. listopadu 1995** do redakce Alertu. Ke zpracování můžete použít vektorový či rastrový editor nebo DTP program. Nezapomeňte nám napsat, jak jste postupovali a jaký software jste použili (pokud vám to nevádí). Zúčastnit se může každý vyjma členů redakce časopisu Alert. Jistě by vás zajímalo, co dostanete, podaří-li se vám zvítězit.

Vítězná práce bude otištěna na obálce Alertu a ten nejlepší dostane poukaz na nákup zboží v hodnotě 1000 Kč u firmy JRC. To snad stojí za to, ne?

A nyní pravidla a podmínky soutěže:

1. Práci můžete dodat v několika formátech. Vektorové: GEM-Metafile, CVG, DIG, HTJ. Bitmapové: JPEG, GIF, TIF, TIC, TIH, PCX, BMP, IMG, XIMG, Degas a další po telefonické dohodě.

2. Práce přijímáme na disketách 3.5" a 5.25" DD/HD, výměnných discích 3.5" 105MB SyQuest, 3.5" 100MB Zip a na CD-ROM formátu ISO-9660. Soubory mohou být zkomprimované pomocí Lharc, STZip, ARJ, ARC, GNUZip či ZOO a případně segmentované pomocí ARJ, LE-Splitu nebo Splitteru.

3. Zasláné diskety dostanete poštou zpět v době uvedení dalšího čísla do prodeje.

5. Hodnotí se i originalita. Třeba: „V obličeji září pivo s lidskou tváří.“ Nebo: „Motorový olej Slizul - v mžiku namaže ojnici i píst.“



**Jednoduchá reprodukce loga - zabere asi dvě hodiny, když kreslíte i vlákna žárovek na Karlově mostě.**



**Motýlek z fotky vystupující - není to můj nápad, ale inspirujte se**

# Kdo maže, ten jede!

## V minulém čísle

jsme začali s tématem „Jak nadopovat ST“. Pro rozsáhlou problematiku nebylo možné shrnout všechny rady do jednoho článku a tak se nám pomalu rodí nový seriál, který dokonce na chvíli nahradil vysoce specializovaný kurs DTP. Minule jsme skončili u digitizerů. Moc jsme si toho o nich neřekli, ale nedá se nic dělat. Tento seriál by vám měl posloužit pouze jako inspirace, nikoliv jako příručka k řešení problémů. Na co se díváme dnes?

## Akcelerátory

Každý uživatel Atari ST jistě nejdříve narazil na problém rychlosti nebo, chcete-li, výkonnosti svého stroje. Na nedostatek výkonu narazíte zejména v situacích, kdy je počítač abnormálně zatížen výpočty, přesuny bloků paměti nebo vykreslováním množství dat na obrazovku (což je prakticky to samé). Ať chcete nebo ne, někdy zkrátka potřebujete na svém počítači udělat něco, co vám dokonale předvede, že starý počítač – ač v pozici staré lásky – „rezaví“ velmi rychle. Najednou je potřeba někde přidat na výkonu, přiblížit se momentální výkonnosti špičky. Zejména renderování 3D grafiky, práce v DTP nebo složité hudební kreace – to vše jsou oblasti, ve kterých s jídlem roste chuť a které jsou schopné přetížít jakoukoli (!) konfiguraci počítače. Přesto je však každé zrychlení přínosné a může přinést do vaší práce novou kvalitu. Svou roli hraje i fakt, že současný software pro modely TT a Falcon dovoluje velmi pestré palety tvůrčích činností, na které můžeme na ST rovnou raději zapomenout. A při tom někdy stačí tak málo. Výkon již zmíněných stanic je s ním každého uživatele ST, ale rozhodně ne s ním nesplnitelným. Na trhu je dnes několik velmi dobrých hardwarových akcelerátorů (urychlovačů), které fungují na dvou zásadních principech.

**Levnější akcelerátory** zvyšují takt CPU MC68000, který má STčko na desce, třeba až na 50 MHz (z původních 8 MHz!). Tak lze za solidní cenu dosáhnout znatelného zrychlení až okolo 400%. Asi nejznámějším akcelerátorem tohoto druhu je „T28 (36)“, který se podle taktu pohybuje v cenách od 6.200 Kč (28 MHz) do 9.800 Kč za 36 MHz verzi. „Téčko“ lze pochválit především z hlediska kompatibility, nedělá totiž problémy Notatoru ani Cubase. Za pozornost stojí i 64 kB cache paměť, která dělá pro běh procesoru neocenitelnou službu.

Je tu však i **komfortnější řešení**, které spočívá v rozšíření ST o další CPU MC 68020 nebo 68030, taktovaný až na 36 MHz. Pak se vám může snadno stát, že vám ST doslova uletí pod nohama, protože dosažená rychlost může

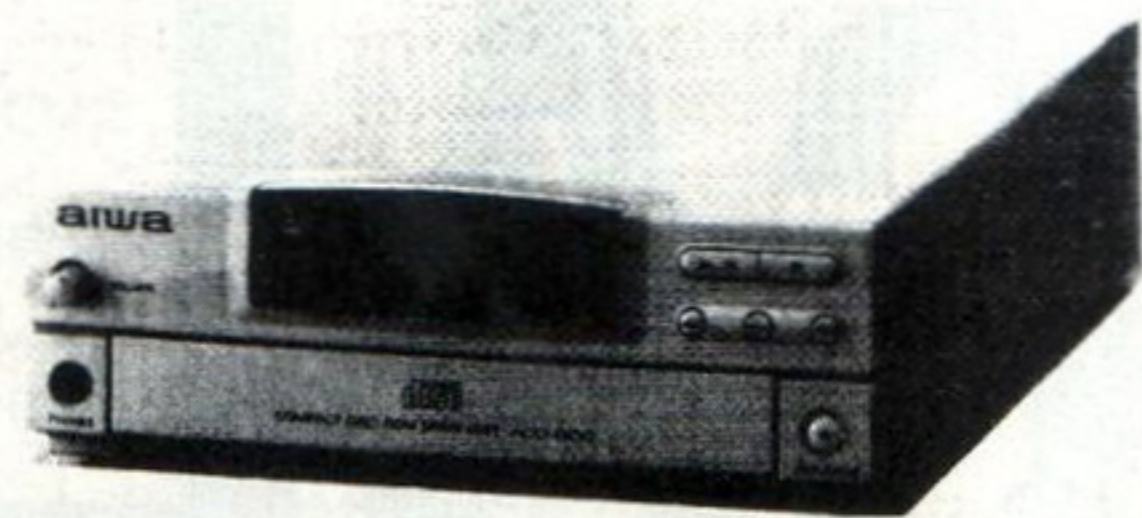
být dokonce vyšší než u TT. Protože na desce najdeme mimo CPU i matematický koprocesor 68882 (36MHz), nemůžeme se divit následujícím číslům, která vidíte v tabulce. V úvahu je třeba vzít skutečnost, že PAK 68/3 umí rozestat operační systém TOS 2.06, pokud jej máte v počítači. Jestli ne – nevádí! Na PAK desku lze umístit i TOS 3.06 (!), který plně využije možnosti procesoru 68030. Řeč je samozřejmě o multitaskingu a s ním souvisejícím řízení a ochraně paměti (PMMU). Takový počítač můžete bez větších problémů nasadit na náročnější oblasti DTP nebo EBV, pokud se smíříte s faktem, že výstup na monitor bude omezen na monochromní VGA, i když i zde se dá hodně vylepšit.

V každém případě vám PAK 68/3 dovolí vyladit počítač podle chuti i peněženky. Pořídít můžete prázdnou desku bez CPU za nějakých 6.300 Kč, desku s CPU (030/33) za 10.000 Kč, TOS 2.06 resp. TOS 3.06 za 2.850 Kč a koprocesor (882/33) za 3.300 Kč. To znamená, že za 16.000 Kč postavíte ze starého STčka hodně, ale opravdu hodně výkonný počítač, který ještě může odvést pěkný kus poctivé práce.

## Aiwa ACD-300?

Přestože jsem se tomuto tématu věnoval již minule, nedá mi to, abych se nepodíval na velmi bouřlivě se rozvíjející trh CD mechanik a CD ROM pro vaše Atari. Před prázdninami jsme tuto problematiku nakousli a tak bych rád doplnil nejnovější poznatky.

Především bych vás rád seznámil s CD mechanikou Aiwa ACD-300, která se z ničeho nic vyloupila na britském trhu a brzo si ji budete moci poříditi i u nás. Jedná se o **double speed SCSI mechaniku v externím provedení s designem, který se spíše než počítači podobá dílu nějaké aiwácké minivěže**. Čelu skříňové vévodí LC display, který informuje o přehrávaném tracku. Nechybí ovládací prvky (Play, Stop, Pause) ani konektor na sluchátka. Jistě jste již pochopili, že jde o **plně multimediální zařízení**, to znamená CD mechaniku, která **pro svůj AUDIO provoz ne-**



## ■ Marek Nepožitek

**potřebuje počítač.** Uživatel tak může zabít dvě mouchy jednou ranou. **ACD-300** jednoduše připojíte jak k počítači (SCSI), tak k zesilovači nebo sluchátkům. Pak již záleží jen na vás. Na zadní stěně je dále protažené SCSI pro dalších 7 zařízení (harddisky, zipdisky, scannery...). V kompletním balíku najdeme software („**Extodos Pro**“ – vynikající pro obsluhu CD ROM, včetně audio CD), **kabeláž, ICD Link 2** SCSI interface pro ST. Tento vyčerpávající komplet by měl stát **okolo 11.000 Kč**. Pokud máte počítač s SCSI a vlastníte i obslužný software, **vyjde vás Aiwa ACD-300 na necelých 8.000 Kč**, což je při tak výborném designu a zvukových možnostech velmi slušná cena.

## Novinky na CD ROM

A čím novým lze novou mechaniku nakrmit? Vedle nepřehledného množství CD ROM pro PC a MAC můžete využít i specialitky jen pro vaše Atari. Za zmínku stojí „**Atari Mega Archive**“ plný nejnovějších PD a shareware, na světě je i „**Transmission**“, což je CDčko plné dem, her, hudby a PD pouze (!) pro Falcon 030. Vedle klasického „**ATARI Gemini**“ (PD) se objevilo „**ATARI Software Treasury**“, které zabírá 2 CD (PD), pěkně vypadá i „**Skyline**“ (PD, MOD, FLI), fantastické je „**BITSTREAM 500 Fonts**“, kde najdeme pěknou sadu fontů pro Speedo GDOS a NVDI 3. Za vysoce specializované produkty bych označil CDčka „**TEX**“ – soubory a kompilery pro UNIX a „**LINUX/68k**“ což je kompletní operační systém na CD.

Tak by se dalo pokračovat přes CD plná grafiky, fotografií NASA, fraktální grafiky, True Type fontů... Nabídka CD i pro Atari je momentálně NEKONEČNÁ. Velmi příjemně překvapil remake her pro Falcona „**Robinson's Requiem**“ a „**Ishar 3**“, které si falconisté mohou zahrát z napěchovaných CDček. Chápejte tento průřez nabídkou CD titulů pro Atari jako velmi hrubý pohled na novinky. V době kdy budete tento článek číst, budou na trhu stovky nových titulů, které by vám možná zpříjemnily život. Fantom CD-ROM konečně zasekl dráčky i do oblasti počítačů Atari. To je rozhodně dobře.

## PAK 68/3 - akcelerátor pro ST/E

Výkon akcelerátoru PAK 68/3 (100% = Mega ST, Blitter, FPU, ST hi-res) v porovnání k Falconu 030 v různých konfiguracích:

	PAK 68/3	Falcon 030	Falcon 030	Falcon 030
	36MHz	16MHz	16MHz,NVDI	40MHz,NVDI
<b>Průměrný výkon:</b>	851%	207%	538%	852%
<b>Grafika:</b>	840%	156%	609%	920%
<b>CPU:</b>	878%	345%	345%	663%

# Steinberg

## MIDI profesionálně? Na Atari žádný problém.

Nabízíme Vám kompletní řadu produktů firmy Steinberg. Jedná se především o rodinu programů pro práci s MIDI, která začíná cenově dostupnou Cubase lite vhodnou pro začátečníky. Pro profesionální MIDI sekvencíng je vhodný program Cubase 3.1.

Cubase Score slouží pro profesionální nototisk. Řada

Cubase je završena programem Cubase Audio 16 pro

Atari Falcon, který v sobě

kromě možnosti prog-

ramů Cubase 3.1 v

oblasti MIDI a

Cubase Score v

oblasti sazby not

integruje i 16

stop hard disk

recordingu v

digitální kvalitě

bez nutnosti

dalšího hardwa-

rového vybave-

ní.

Cubase Audio

Cubase Score

Cubase 3.1

Cubase lite

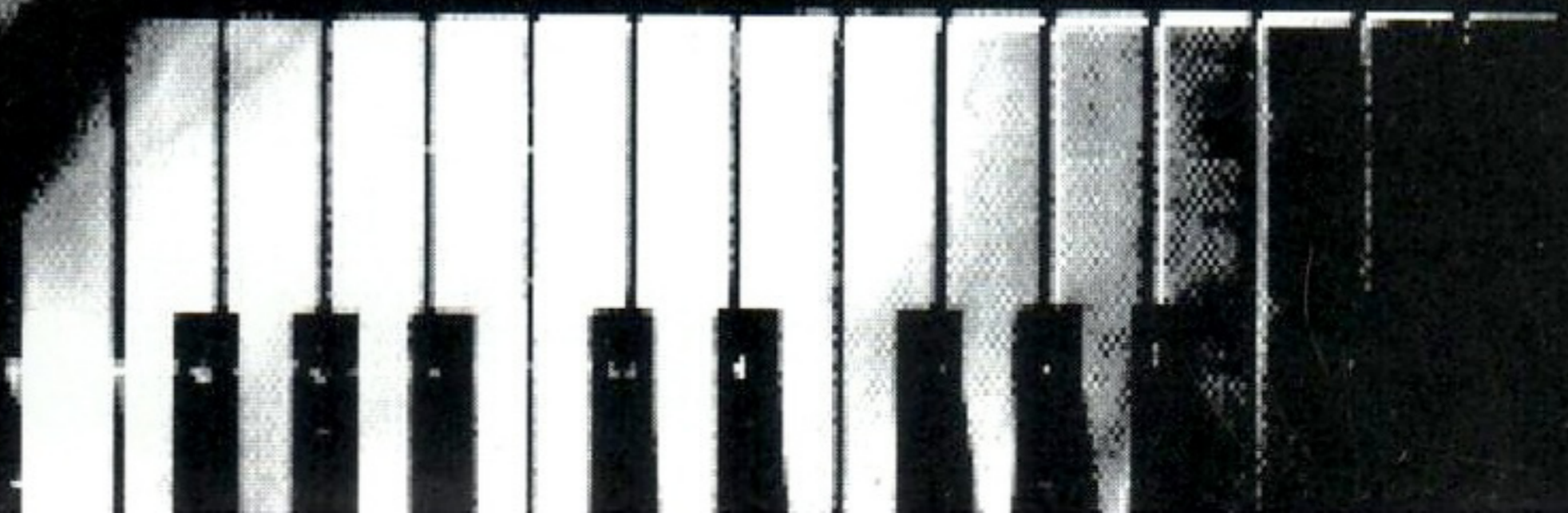
- ACI
- Audio Spector
- Avalon
- Cubase 3.1
- Cubase Audio 16
- Cubase lite
- Cubase Score
- Cue Trax
- FA-8
- FDI
- Midex
- SMP-II
- Studio Module
- Styletrax
- Tango

Autorizovaný distributor pro Českou republiku:

JRC, Chalupeckého 1913, 169 00 Praha 6

tel./fax: 02-521258

e-mail: pavlicek@jrc.anet.cz





# JAGUAR

**Jaguar + CD ROM**  
**14 990,-Kč**

**CD-ROM**  
**7 490,- Kč**

**JRC**, Chaloupeckého 1913, 169 00 Praha 6, tel. a fax: 02/354979, 02/521258, otevřeno Po-Pá (10-18)  
**PC SHOP**, Vladislavova 24, 110 00 Praha 1, tel.: 02/24228640, otevřeno Po-Pá (9-18) a So (9-15)  
**POČÍTAČE**, Nádražní 1089, 738 01 Frýdek-Místek, tel.: 0658/23217, 20133, linka 11, Po-Pá (9-17)