



AMIGA

MAGAZYN

0/92 Miesięcznik fanów komputera Amiga

Grafika 24 - bitowa**Barwni
milionerzy****Zaczynamy****I Ty to
potrafisz**

NA DOBRY POCZĄTEK

Dzisiejsza wkładka do ENTER-a jest numerem "zerowym" kolejnego przedsięwzięcia Wydawnictwa LUPUS. Trzymacie w ręku nowe pismo poświęcone komputerowi Commodore Amiga. Nowe, a jednak już dobrze znane większości użytkowników tego komputera. Pozorny paradoks powyższego stwierdzenia bierze się stąd, że wielu Amigowców spotkało się już z miesięcznikiem AMIGA Magazin wydawanym przez Markt & Technik Verlag. Jak się orientujemy, zyskał on wiele pochlebnych ocen. Przypuszczając, że odsetek pochwał byłby jeszcze wyższy, gdyby nie język, w którym napisane są artykuły problemowe - postanowiliśmy sięgnąć do źródeł. Efektem współpracy z wydawcą niemieckim będzie polskojęzyczna edycja tego magazynu. Nie będziemy może najtańsi, ale na pewno najgrubszy (numer pierwszy będzie miał objętość porównywalną z ENTER-em).

Chcielibyśmy być również najlepsimi, jednak ocenę tego, czy nam się to uda, pozostawimy Czytelnikom.

Jeśli: - wydaje Ci się, że Twoja Amiga nie ma przed Tobą tajemnic, i chciałbyś sprawdzić, czy się nie mylisz,

- masz Amigę od pewnego czasu, i chciałbyś wiedzieć o niej coś więcej...

- właśnie kupiłeś ten wspaniały komputer...

- marzysz o Amidze, ale chwilowo nie jesteś w stanie jej kupić...

- nie lubisz Amigi, ale wyznajesz zasadę "chcąc zniszczyć wroga, należy znać jego słabe strony", wówczas Magazyn AMIGA będzie

właśnie tym, czego potrzebujesz.

Wydaje nam się, że również fani "C&A", "64+4" czy "Amigowca" znajdą w naszym magazynie inne wiadomości niż te, które są zamieszczone w ich ulubionych gazetkach. Nie zamierzamy być konkurencją dla tych pism, ale ich uzupełnieniem. Być może w ten sposób wypełnimy pewną lukę, która naszym zdaniem istnieje na rynku czasopism Amigowych. Postaramy się zaspokoić gusta wszystkich Czytelników - zarówno tych, którzy dopiero wchodzi w zaczarowany świat Amigi, jak i tych najbardziej doświadczonych - nie zapominając oczywiście o najliczniejszej "middle class". Oprócz tłumaczeń zamierzamy także zamieszczać artykuły autorów polskich. Zapraszamy zatem do współpracy wszystkich zainteresowanych Amigą.

Chcąc zaskakiwać Czytelników każdym nowym numerem - nie wykorzystamy już teraz wszystkich naszych pomysłów, możemy jedynie zdradzić, że od najbliższego numeru rozpoczniemy kurs programowania w ARexxie, a także przedstawimy schemat przełączników systemów operacyjnych do samodzielnego wykonania.

Zdajemy sobie sprawę z tego, że gazeta bez więzi z Czytelnikami jest tylko zadrukowanym kawałkiem papieru - jesteśmy więc otwarci na wszystkie Wasze pomysły, nawet te najbardziej zwariowane.

Do przeczytania się w pierwszym numerze.

Marek Pampuch

Magazyn AMIGA

Miesięcznik fanów komputera Amiga
Numer zerowy, rok pierwszy
Sierpień '92
Nakład: 75.000
(c) Copyright by Wydawnictwo LUPUS

Tłumaczenia z miesięcznika "AMIGA Magazin" za zgodą wydawnictwa Markt & Technik

Redaguje kolegium w składzie:

Wojciech Bruszewski (Poznań)
Piotr Drapich (Warszawa)
Grzegorz Eider (p.o. red. naczelnego)
Piotr Hebisz (Wrocław)
Elżbieta Kozakiewicz (sekretarz redakcji)
Sambor Kuźma (Szczecin)
Krzysztof Miynarski (Warszawa)
Marek Pampuch (z-ca red. naczelnego)
Rafał Wiosna (Warszawa)

Adres redakcji:

PL 00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22)410031 w. 128, 154
fax (0-22)410374 (10.00-16.00)
tlx 813527 omig pl

Layout na podstawie

"AMIGA Magazin":

Wydawnictwo LUPUS
Piotr Kakiet

DTP i skład komputerowy:

Ewa Hutny

Fotografia okładkowa:

Jan Włodarczyk

Dział Reklamowy:

Piotr Roszozyk

Reklamy przyjmowane są w redakcji.

Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada.

Maszynopisów nie zamówionych redakcja nie zwraca.

Redakcja zastrzega sobie prawo do wprowadzania skrótów, własnych tytułów i śródtytułów w nadsyłanych materiałach. W Wydawnictwie LUPUS ukazują się także:

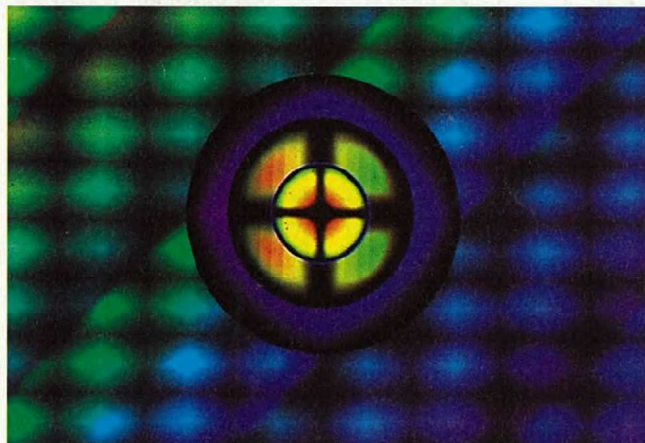
PCkurier (dwutygodnik)
ENTER (miesięcznik)
CADforum (dwumiesięcznik)
PCvirus (dwumiesięcznik)
DECforum (kwartalnik)

Prawie 17 milionów kolorów na Amidze nie jest już marzeniem ściętej głowy, nawet wówczas, jeśli nie masz 24-bitowej karty graficznej.

von Albert Petryszyn

Mniej więcej przed rokiem, podczas Amiga Centre Scotland, zademonstrowano pierwsze karty, umożliwiające uzyskanie 16,8 milionów kolorów na Amidze (Harlequin-Board i VD 2001).

Ponieważ jednak wówczas nie było jeszcze oprogramowania dla tych kart - mogliśmy podziwiać wyłącznie "fabrycznie" gotowe obrazy 24-bitowe, i to tylko na ekranie specjalnego monitora.



Ostona i wypełnienie Okno Density (gęstość) pozwala na wiele operacji z wykorzystaniem funkcji wypełniania. Ale zabawa zaczyna się naprawdę dopiero wówczas, gdy jednocześnie wykorzystamy funkcję kołysania barw ("cycle").

Obecnie sprawa ta wygląda o wiele lepiej. Istnieją już specjalistyczne programy rysunkowe, takie jak TV Paint, VD Paint, DCTV Paint, Visiona Paint, Macro Paint i Paint Master, wykorzystujące możliwości buforowania ramki, oraz programy takie jak Scala, Broadcast Tittler, Art Department Professional 2.0, Real 3D (wersja 1.4) oraz Reflections 2.0, które wspomagają działanie wymienionych wyżej programów, obsługujących grafikę 24-bitową.

Grafika 24-bitowa

FEERIA BARW

wą. Wszystkie te programy działają także na zwykłej Amidze (z nieco rozszerzoną pamięcią), a ich efekt można zobaczyć na normalnym monitorze Amigi. Przedstawimy trzy różne programy graficzne, a mianowicie TV Paint (przeznaczony do współpracy z kartą graficzną Harlequin), VD Paint (karta VD 2001) oraz DCTV Paint (moduł DCTV).

■ TV Paint V 1.5

Aby zobaczyć efekt działania TV Paint w jego najmniejszej rozdzielczości - 740 x 576 punktów, trzeba mieć kartę Harlequin (o pojemności pamięci graficznej od 1,5 do 4 MB).

W okienkach znajdują się wszystkie elementy obsługi programu TV Paint, dzięki czemu można je łatwo przesuwać po powierzchni rysunku i ustawiać w dowolnym miejscu ekranu. Obok, spotykanych także w innych graficznych programach, funkcji standardowych, takich jak rysowanie punktów, rysowanie "od ręki" (dające możliwość tworzenia dowolnych kształtów), rysowanie linii, kół, elips itp., szczególnie interesująca jest funkcja pędzla powietrznego ("airbrush"). Za jej pomocą można ustalić nie tylko rozmiar, lecz także grubość "włosa" pędzla oraz nasycenie "kropi" w obrębie nakrapianego obszaru. Aby lepiej zrozumieć zasadę jego działania - wyobraźmy sobie pistolet do natryskiwania farbą, w którym można regulować jednocześnie nie tylko ciśnienie powietrza, ale także kształt szablonu nakładanego na dyszę. Gdy do tego wszystkiego dołączymy jeszcze funkcję zagęszczania ("density") i kołysania barw ("color-cycling"), wówczas ekran monitora staje się bajkową ścianą z graffiti (nie ustępującymi jakością arcydziełom z przejścia podziemnego przy Rotundzie w Warszawie).

W programie TV Paint doskonale i bardzo praktycznie jest rozwiązane maskowanie, czyli cecha, która ułatwia uzyskanie koloru zbliżonego do tego, o jaki nam chodzi. W przypadku dysponowania 16,8 milionami barw i ich odcieni uzyskanie ściśle określonego koloru nie jest łatwe, ale udaje się przy umiejętnym operowaniu maskowaniem. W programie TV Paint można na przykład - stosując dwa kolory - zwiększać lub zmniejszać, za pomocą myszy, procentowy udział każdej z tych dwóch barw, zaś przy wyborze tylko jednej barwy można jako maskę zastosować jeden z 255 odcieni tego koloru. W okien-



Kwiat maku Wykorzystując funkcję MASKA programu TV Paint, można profesjonalnie "naświetlać" obraz.

ku szablonu napisów ("stencil") da się ustalić nie tylko poszczególne kolory maskujące, ale i kolor "finalny". Przykładem wykorzystania tej funkcji może być zdjęcie przedstawiające kwiat maku. Jako kolor podstawowy wybrano tu jasną zieleni, dodając do maski 100 odcieni zieleni, a następnie, aby otrzymać gotową maskę - powtórzone tę samą procedurę dla bardzo ciemnej zieleni. Żeby otrzymać prezentowany efekt, wystarczyło jeszcze tylko przekształcenie barw i pokrycie czernią zbyt zielonych obszarów.

Program ma ponadto funkcję wygładzającą maskowanie, dzięki czemu przejście od maski do tła nie odbywa się skokami o wartości jednego punktu ekranowego (jak w dotąd stosowanych progra-



Casablanca "Czarno - biali" Humprey Bogart i Ingrid Bergman mogą nabrać kolorów.

mach graficznych), lecz w sposób płynny. Uzyskanie podobnego efektu za pomocą metod tradycyjnych (na przykład w laboratorium fotograficznym) wymaga minimum pół dnia pracy.

Inny prezentowany tu obraz, nazwany przez nas "Pani pustyni", powstał przy wykorzystaniu maskowania i zastosowaniu kolejnej funkcji programu, zwanej "przezrocze". Zasada łączenia tych dwóch funkcji wygląda następująco: Najpierw nakłada się stylizowaną figurę kobiety, jako maskę. Następnie kopiuje się ten obraz na drugie (znajdujące się z tyłu) okno ekranu, a na okno ekranu pierwszego (wysuniętego do przodu) - wprowadza się krajobraz pustyni. Rysunek ten "nakrapia się" za pomocą pędzla powietrznego. Po dokonaniu tej operacji wybieramy z głównego repertuaru programu funkcję "przezrocze", i rysunek pustyni staje się przezroczysty w miejscach "nakropionych". Na tylnym ekranie "schowaliśmy" maskę - postać kobietą, która w zależności od intensywności "nakropienia" obrazu będzie mniej lub bardz-

iej widoczna. W ten sposób można tworzyć różne dziwne obrazy, które czasami udaje się uzyskać w laboratorium, ale po długiej i trudnej obróbce fototechnicznej.

W programie TV Paint wyjątkowo prosta jest także zmiana nasycenia barw. Ma on bowiem specjalne okienko służące do tak zwanej korekcji "gamma". Zasada tej korekcji jest następująca: Na początku wybierasz jedną, dwie lub trzy barwy podstawowe, które chcesz zmieniać. Aby uzyskać potrzebny kolor i odcień, wystarczy przestawić stopień rozjaśnienia i zaciemnienia wybranych kolorów bazowych. Nieważne, czy ma to być barwa ciemna, czy jasna, odcień błady czy intensywny, kolor zimny czy ciepły. Amiga wyposażona w program TV Paint z korekcją "gamma" zadowoli najbardziej wymagającego użytkownika (przypomnijmy, że wszystko dzieje się w prawie 17 milionach odcieni). Podczas korekcji masz oczywiście zapewnioną stałą kontrolę wzrokową uzyskanego efektu, a w momencie gdy otrzymany wynik Cię zadowala - wystarczy wybrać myszką ramkę z napisem "OK" i... (kliknąć, dwumłasnąć, dwutrasznać, dwumysznać, dwuwcisnąć - albo jak kto woli) - aby Amiga zapamiętała ten odcień.

W ten sposób można także łatwo tworzyć obrazy "dziennne" i "nocne" tego samego obiektu, co jest pokazane na zdjęciu nazwanym przez nas "Zmierzch wieczorny". Funkcja UNDO w programie TV Paint została zaprojektowana

w sposób nieco odmienny od dotychczas spotykanych, co naszym zdaniem jest pomysłem niezłym. Funkcję tę można ustawić w dwóch trybach:



Zmierzch wieczorny Aby uzyskać sceny dzienne i nocne, wystarczy zmienić parametry krzywej jasności w okienku LUT - przesuwać za pomocą myszki dowolny punkt, leżący na wykresie tej krzywej.

AUTO lub FUNCTION. W przypadku wybrania opcji AUTO funkcja LUNDO zachowuje się w sposób "normalny", czyli - można zlikwidować jedynie efekt ostatniego działania. Jeśli natomiast ustawimy opcję FUNCTION - wówczas program zapamiętuje wszystkie dokonane odtąd zmiany aż do momentu, w którym wybierze- my nową funkcję. W ten sposób dowolne eksperymenty na obrazie możesz przeprowa-

dzać prawie "bezkarnie", ponieważ wszystkie zmiany rysunku dokonane w obrębie jednej funkcji można, jeśli Cię nie zadowolają - wycofać. Na-



Pani pustyni Za pomocą funkcji "przezrocze" można doprowadzić do przeświecania obrazów.

szym zdaniem, w programie brakuje jednak jeszcze jednej funkcji - logicznie wynikającej z przyjętej tu formuły - funkcji, która umożliwiałaby samodzielne ustalenie liczby kroków UNDO do zapamiętania. Być może zostanie to wprowadzone w kolejnej, zapowiadanej, wersji programu - 2.0.

Chociaż obecna wersja programu TV Paint z kartą Harlequin pozwala na wprowadzenie 16.8 milionów barw do obrazów o rozdzielczości 2048 x 1366 punktów, to jednak, mając "zwykły" monitor, można pracować tylko na wycinku obrazu o rozmiarach 910 x 576 punktów. Aby dopasować cały obraz do tych "robotycznych" rozmiarów, wykorzystujemy funkcję "edycji dużych obrazów" ("Big Edit"). Za pomocą tej samej funkcji umieszczamy następnie opracowany wycinek w całości grafiki. Program robi to w taki sposób, że nie będzie widać "szwów" obrazu.

O wiele większe możliwości ma program TV Paint działający na Amidze wyposażonej w kartę Harlequin. Ponieważ karta ta ma 32-bitowy bufor ramki - zaś na Amidzie (na razie) można tworzyć grafikę naj-



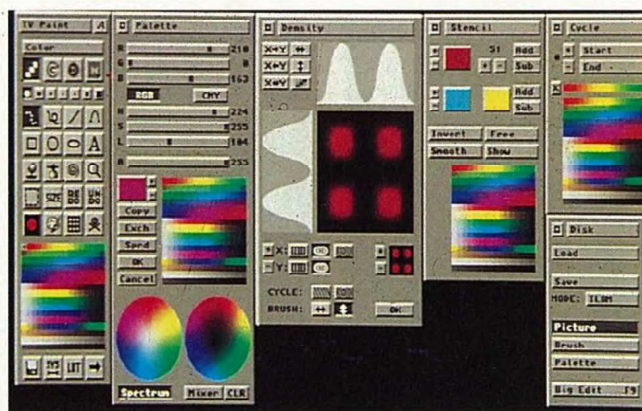
wyżej 24-bitową - program TV Paint wykorzystuje pozostałe "wolne" 8 bitów karty do swoich celów, tworząc na nich tak zwany "kanał alfa". Kanał ten może być wykorzystany jako dodatkowy pędzel maskujący. Za jego pomocą można wsunąć jeden maskowany obraz w drugi lub umieścić taki obraz w tle, uzyskany ze źródła video. Techniki te są wprawdzie wykorzystywane już od dosyć dawna i to za pomocą prostszego sprzętu (na przykład - genlock), lecz możemy założyć, że na obrazach uzyskanych tym ostatnim sposobem występują "ostre" krawędzie na styku łączonych elementów. Jeżeli dodatkowo krawędzie te są ukośne, wówczas dochodzi do powstania niezbyt ładnego efektu zwanego schodkowaniem. Stosując "kanał alfa" można w prosty sposób uzyskać wygładzenie krawędzi.

TV Paint był pierwszym programem do profesjonalnego tworzenia obrazów i ich obróbki na Amidze. Bogactwo "narzędzi" programu, wspomaganie przez dużą szybkość pracy kart Harlequin, umożliwia uzyskanie na Amidze efektów nie gorszych niż w innych, o wiele droższych, stacjach graficznych, mających możliwość pracy z milionami barw.

Istnieją wersje programu TV Paint mogące współpracować z innymi, tańszymi niż Harlequin, kartami graficznymi (na przykład VD 2001), jednak wówczas - przy zachowaniu wszystkich możliwości programu - maksymalna rozdzielczość nie przekracza największej rozdzielczości odpowiedniej dla danej karty, zaś sam program pracuje o wiele wolniej.

■VD Paint V1.0

VD Paint jest programem nie wymagającym takiego sprzętu, jak opisany powyżej TV Paint. Program ten opracowano w firmie Merckens EDV głównie po to, aby współpracował z digitizerem VD 2001 w czasie rzeczywistym. Do prawidłowej pracy programu wystarczy, gdy w Amidze jest zainstalowane minimum 3 MB pamięci. Jednak do bardziej skomplikowanych "dzieł" (na przykład przy wykorzystywaniu pędzla), a także wówczas, gdy chcesz używać funkcji UNDO zaleca się 6 MB RAM-u.



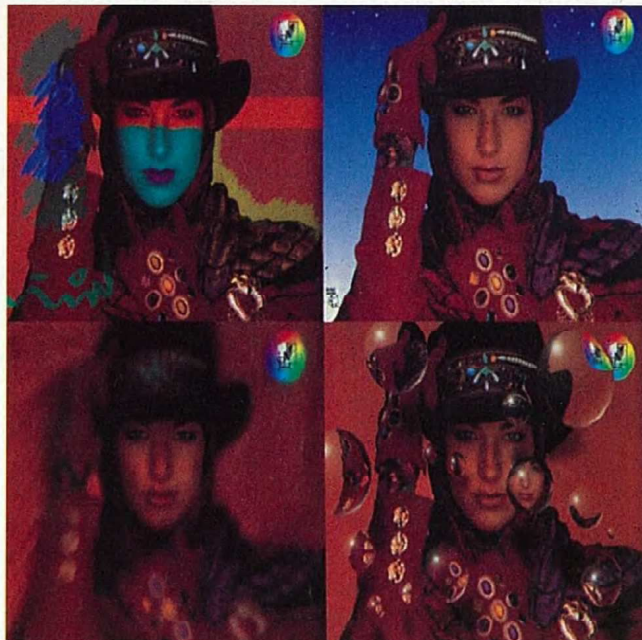
Repertuar programu TV Paint

Wszystkie funkcje i repertuary w TV Paint umieszczone zostały w przesuwalnych okienkach.

Zastosowana w programie, a "rozumiana" przez kartę VD 2001, nietypowa rozdzielczość ekranu (512 x 580 punktów) - jednoznacznie wskazuje, że podstawowym zastosowaniem będzie tu technika video. Rozdzielczość ta jest wystarczająca do większości zastosowań półprofesjonalnych.

Program VD Paint jest dosyć prosty i przejrzysty. Zastosowano w nim wszystkie standardowe funkcje graficzne, jakkolwiek nie są one tak wygodne w obsłudze i tak prześlądane, jak w przypadku programu TV Paint. VD Paint ma

za to inne cechy, które są godne uwagi. Można szybko opanować repertuar funkcji programu oraz obłożenie klawiszy funkcyjnych. W prosty sposób można wykonywać własne nakładki i procedury makro, bowiem wszystkimi funkcjami VD Paint steruje ARexx. Sposób stworzenia tych nakładek jest bardzo prosty, co pozwala na dostosowanie wzornictwa grafiki do indywidualnych potrzeb. Dodatkowo ułatwia tę czynność znajdujący się na dyskietce pełny ARexx oraz fakt, że stworzony przez Ciebie w tym języku



Moda w TV Paint

Mała prezentacja obrazków, która ilustruje niektóre możliwości programu TV Paint.

skrypt zostanie automatycznie zapisany na dyskietkę. (W pierwszym numerze Magazynu AMIGA rozpoczniemy kurs programowania w ARexx-ie - przyp. red.) Możesz też wykorzystać stworzony wcześniej skrypt do wykonania takich samych operacji na innym obrazie. Jest to szczególnie interesujące w przypadku zastosowań video oraz dla osób lubiących tworzyć własne programy demonstracyjne. Ponadto, tak utworzony skrypt można w każdej chwili załadować i zmienić za pomocą dowolnego edytora. Ładownie jest również bardzo proste. Każdy kolejny skrypt zapisuje się na dyskietce w katalogu VD_Key pod nazwą odpowiadającą numeracji klawiszy funkcyjnych (F1...F10). Aby załadować go, wystarczy nacisnąć klawisz funkcyjny o numerze odpowiadającym nazwie skryptu. Jeśli ktoś woli to zrobić za pomocą myszy, wystarczy że wybierze pole repertuaru oznaczone tym numerem. Za pomocą skryptów ARexx-owskich możesz stworzyć też "prywatne" repertuary programu VD Paint i umieścić je w dowolnym miejscu ekranu.

Przyjemną cechą programu jest możliwość rysowania za pomocą dowolnie wybranego pędzla. Pędzel taki można wykorzystać nie tylko przy rysowaniu, ale również i przy pracy z literami. W tym ostatnim przypadku wybierasz mały pędzel (około 15 x 15 punktów ekranu), a następnie wyszukiujesz potrzebny Ci krój pisma. VD Paint akceptuje wszystkie kroje pisma Amigi, zarówno te "normalne", jak i czcionki-fonty wektorowe o dowolnej wielkości (na przykład krój CG Times 200). Kolor pisma ustalasz, wybierając myszką opcję "Brush" repertuaru. Stworzone w ten sposób "trójwymiarowe" litery wyglądają całkiem naturalnie.

VD Paint oblicza nie tylko, stosowane i w innych programach graficznych, czteropunktowe rozkłady barwne, które mogą być nałożone na określony wcześniej kształt, ale również rozkłady pięciopunktowe. W tym pierwszym przypadku kolory rozkładają się symetrycznie od krawędzi obiektu do jego środka. Jeśli chcemy uzyskać bardziej przestrzenny efekt cieniowa-

nia (na przykład taki, jak na zdjęciu "Pięciodpunktowy przebieg barw"), wówczas powinniśmy zastosować opcję "pięciodpunktową". Ponadto, funkcja ta nie jest związana z wybraną wielkością pędzla. W przebiegu pięciopunktowym istnieje też możliwość ustawienia rogów ekranu jako czterech wzorców barwy, zaś jako piąty przyjęty zostanie dowolny punkt wskazany przez Ciebie myszką na ekranie monitora.

Kolejną pozytywną cechą VD Paint jest szybki zapis i odczyt stworzonych obrazów we własnym, programowalnym formacie. Dzięki temu grafika pojawia się na monitorze błyskawicznie (na przykład na Amidze 3000 - 25 MHz w ciągu 1 sekundy).

Na targach CeBIT92 zasygnalizowano pojawienie się w niedługim czasie profesjonalnej wersji programu VD Paint, która będzie miała możliwości animacyjne (podobnie jak w Deluxe Paint III). Innymi cechami VD Paint "dla zawodowców" będą: możliwość obróbki bardzo dużych obrazów, sterowanie profesjonalnym "frame-grabberem" Sally produkcji EDV Merkens oraz funkcja UNDO dla dowolnej ilości kroków. Ale już teraz, nawet bez tych funkcji, VD Paint jest użytecznym narzędziem, pozwalającym na tworzenie i ulepszanie 24-bitowych grafik oraz obrazów video.

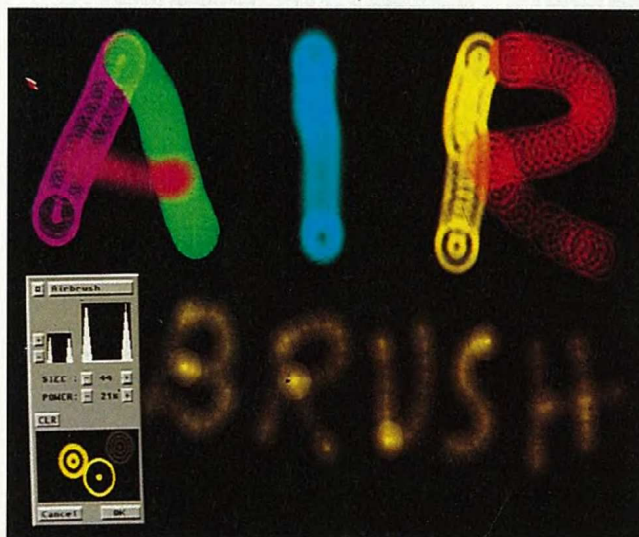
■ DCTV Paint

Nieco odmiennym, od opisanych dotąd, programem graficznym jest DCTV Paint. I to wcale nie ze względu na inny sposób obsługi lub nowe techniki malarskie, lecz dlatego, że jest on częścią, najtańszego z obecnie dostępnych, pakietu sprzętowo-programowego, o nazwie DCTV, do grafiki 24-bitowej. Pakiet ten był szlagierem na targach AMIGA 91. Już za niecałe 1300 DM można digi-

tizować i malować obrazy wykorzystując paletę 16.8 milionów barw. Niestety - coś za coś. W przypadku DCTV grafika 24-bitowa nie pozwala (w odróżnieniu od droższych kart) uzyskać wszystkich odcieni jednocześnie, bo mimo że program "rozumie" 24-bity - wchodzący w skład pakietu hardware jest "tylko" 22-bitowy. Oznacza to, że przy rozdzielczości ekranu 736 x 566 punktów masz do dyspozycji "tylko" 4.2 miliona

barw. Ponadto DCTV pracuje przy takiej rozdzielczości wyłącznie w trybie interlace, który jest męczący dla oka. Sam program działa nawet na komputerze z 1 MB pamięci, choć do pełnego wykorzystania jego możliwości zalecane jest 5 MB pamięci.

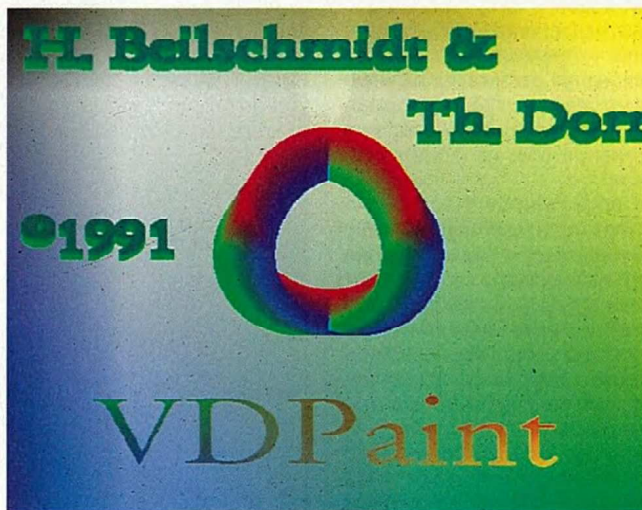
DCTV Paint ma, w odróżnieniu od poprzednio opisywanych programów, stałą listwę narzędziową, która zajmuje jedną trzecią ekranu (na dole). Nie jest to może wygodne, ale ten, kto zna program Deluxe Paint IV domyśli się, że i tutaj listwa ta zniknie po naciśnięciu klawisza F10. Podobieństwa w obsłudze do Deluxe Paint IV występują również i przy innych funkcjach. Przykładowo - rozkłady barwne, oraz ich mieszanie, są w obydwu przypadkach identyczne. W DCTV Paint można każdą operację przeliczania przerwać za pomocą klawisza spacji. Tej ostatniej, bardzo przydatnej, opcji nie ma w opisanych wcześniej programach. Rozbudowany zakres funkcji to z kolei cecha przypominająca program TV Paint. Są zatem takie funkcje, jak rysowanie linii, kół, czworokątów, elips itp. Doskonale rozwiązana jest funkcja wypełniania. Można wybrać dowolną spośród 18 odmian "fill'a" i każdą z nich uzupełnić o podświetlenie (połysk). W programie nie ma jednak promienistego i spiralnego rozkładu barw. W repertuarze "brush" (pędzel) także wys-



Pędzel powietrzny Wykorzystując rozpylanie - jedną z funkcji programu TV Paint - można malować obrazy, o których twórcy graffiti mogą jedynie pomarzyć.



Repertuary tworzone Za pomocą VD Paint można utworzyć własne okno z repertuarem i przypisać mu różne funkcje.



Pięciopunktowe rozkłady barwne Przy przestrzennym rozkładzie barw program VD Paint jest nie do pobicia.



Otworzyć oczy Nawet za pomocą relatywnie taniego DCTV Paint można stworzyć fantastyczne obrazy.

tępują podobieństwa do innych programów graficznych. Znajdujemy tu między innymi "pędzel wodny", który pozwala na uzyskanie barw rozmażanych. Podobny efekt "poza komputerem" można uzyskać, pocierając mokrą gąbką obrazek, namalowany akwarelową farbą.

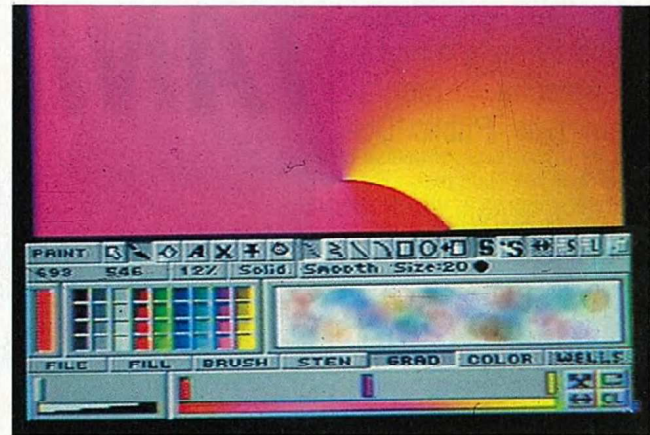
Podsumowując - DCTV Paint jest niezłym programem do tworzenia i opracowywania grafik 24-bitowych, choć nie jest aż tak prosty w obsłudze, jak na przykład TV Paint. Nie powinno to jednak przeszkadzać użytkownikowi programu - zwłaszcza jeśli weźmie pod uwagę niską cenę pakietu DCTV Paint.

Wszystkie trzy opisane programy mają wspólną wadę, którą jest niezbyt szybka praca oraz konieczność zastosowania dodatkowego sprzętu, w przypadku gdy chcesz w pełni wykorzystać możliwości tych programów. Podczas na-



Raytracing Procedury śledzące promienie świetlne (raytracing) wspomagają 16.8-milionową paletę barw. Wyniki robią wrażenie.

Program	Cena w DM	Sprzęt	Cena w DM
TVPaint (wersja współpracująca z kartą Harlequin)	3000	Harlequin1500*)	4500
		Harlequin 2000	5000
		Harlequin 3000	5500
		Harlequin 4000	6000
TVPaint (wersja współpracująca z kartą VD 2001)	1500	VD 2001	4000
VD Paint	800	VD 2001	4000
Paint Master I	1000	VD 2001	4000
Paint Master II	2500	VD 2001	4000
Paint Master III	5000	VD 2001	4000
Visiona Paint **)	-	Visiona	6000
Visiona Paint + **)	-	Visiona+	8000
DCTV Paint **)	-	DCTV	1300
Macro Paint 24 **)	-	Impact Vision 24	4000



DCTV na żywo W programie DCTV nie zabraknie nam barw, nawet jeśli będziemy przeprowadzać kilkudniowe eksperymenty.

szych prób wykorzystywaliśmy kartę przyspieszającą, z procesorem o taktowaniu 22 MHz, a ponadto nasza Amiga miała 9MB pamięci typu Fast RAM, z czego część była pamięcią 32-bitową. Mimo takiego sprzętu, wykonanie niektórych funkcji (na przykład wypełniania) trwało do 10 minut. Na poczziwej "pięćsetce" z 3 MB pamięci i bez karty przyspieszającej podobne operacje trwają i do 3 godzin. Zatem podczas pracy z programami do grafiki 24-bitowej powinno przyswiecać motto: "Najpierw dziesięć razy się zastanów, a dopiero potem naciśnij klawisz myszki".

Istnieją także inne programy do obsługi grafiki 24-bitowej: Visiona Paint (2 wersje), Paint Master (3 wersje), Macro Paint 24. Porównanie cen programów znajduje się w tabelce poniżej.

AMIGA MAGAZIN 3/1992
Tłum. Roman Pampuch

UWAGA:

*) Numer typu karty Harlequin oznacza jej pojemność w KB.

**) Program wchodzi w skład pakietu (suma obejmuje także cenę współpracującej karty).

Ceny podano wraz z podatkiem MwSt.

Artykułem tym rozpoczynamy stałą rubrykę, poświęconą programom typu Public Domain.

von Axel Winzer
Michael Schmittner

Jest to najtańsze legalne oprogramowanie. Od innych typów software'u, rozprowadzanego na podobnych zasadach, Public Domain różni się tym, że jego autor jest osobą znaną (można się do niego zwracać na przykład po wyjaśnienia), a jednocześnie użytkownik nie jest zobowiązany do płacenia mu jakiegokolwiek kwoty (co jest wymogiem programów typu "shareware"). Procedury Public Domain bez najmniejszych wyrzutów sumienia możesz wykorzystać w swoich programach, przy czym jedynym Twoim obowiązkiem jest umieszczenie (na przykład w czółówce programu) źródła, z jakiego korzystałeś i nazwiska autora procedury.

Programy typu Public Domain nie są złe. Istnieją jeszcze fanatycy (w pozytywnym tego słowa znaczeniu), którzy programują dla sławy, a nie dla pieniędzy. Na dodatek - robią to dobrze. Jednak, oprócz tego, że ktoś programy napisze - trzeba je jeszcze zebrać i rozpowszechnić. Gdyby zajmowali się tym programiści, wówczas nie starczyłoby im czasu na pisanie programów. Zapewne, przynajmniej jeden raz w stacji dysków Twojej Amigi znalazła się dyskietka z oprogramowaniem Public Domain. Dyskietki takie można kupić po niskich cenach także u dealerów. Niestety ich oferty nie mówią wiele. Cóż bowiem z tego, że wiesz, iż w firmie X można nabyć (przykładowo) dyskietki PD Tornado o numerach od 1-100 czy PD Fred Fish o numerach 300-400. W ogłoszeniu zazwyczaj brakuje miejsca na więcej danych. Postaramy Ci się pomóc, abyś nie musiał kupować kota w worku.

Spśród kilku znaczących "wydawców" programów Public Domain zdecydowaliśmy się przedstawić Czytelnikom Freda Fisha, naszym zdaniem najlepszego z nich. Nie jest to, wbrew pogłoskom, pseudonim. Fred Fish to 36-letni (obecnie) amerykański fanatyk

TANIE I LEGALNE



Legendarny Fred Fish gościł przez trzy dni na stoisku Markt&Technik podczas targów Amiga Messe 91 w Kolonii.

Amigi, który w roku 1986 zapoczątkował pierwszą liczącą się serią Public Domain. Do tej pory zdążył (poświęcając na to swój cały wolny czas i wkładając ogromną pracę) wypuścić na rynek około 610 megabajtów ogólnie dostępnego oprogramowania (jest to ponad 600 dyskietek, na których zmieściło się prawie 3000 programów). Takiego wyniku nie osiągnął żaden inny wydawca programów Public Domain. Jako ciekawostkę podamy fakt, że posiadacze stacji dysków CD-ROM mają do dyspozycji prawie cały zestaw Fisha (do numeru 480) na kompaktce. W przygotowaniu jest także "Fish Collection II", czyli kolejny kompakt z pozostałymi programami. Wszystko wskazuje na

to, że niedługo doczekamy się tysięcznego Fisha, bowiem karuzela wcale nie ma zamiaru przestać się kręcić. Jeśli napisałeś jakiś ciekawy programik, który nie jest na tyle rozbudowany, by go sprzedawać - możesz spróbować przyspieszyć ten jubileusz, a przy okazji zasłużyć się licznej rzeszy Amigantów na całym świecie. Wystarczy tylko włożyć dysk z tym programem do koperty, którą zaadresujesz następująco:

Mr Fred Fish
East Belmont Drive 1835
Tempe
Arizona 85284 USA

Jeżeli w tym momencie poczułś ochotę wykorzystania powyższego adresu do niecnych celów - nie masz po co nawet

naklejać znaczka na kopertę. Na listy typu "Proszę przysłać mi Pana dyski o numerach od 1 do 634" Fred Fish nie odpowiada (nawet jeśli są napisane w zrozumiałym dla niego języku).

Osoba, która prześle na powyższy adres procedurę, program (napisany nawet w pogardzanym przez "fachowców" z C&A AMIGA BASIC-u), grafikę lub utwór muzyczny na Amigę może być pewna, że uzyska:

- * zwrot dyskietki (choć ze względu na odległość trzeba na nią poczekać),

- * ten dysk Fish PD, na którym, wśród kilku innych, znajdzie się i jego dzieło,

- * sławę międzynarodową. PD Freda Fisha jest najpopularniejszą serią oprogramowania tego typu i dociera wszędzie, gdzie tylko jest choć jedna Amiga.

W przypadku gdy zamierzasz sprzedawać swój program - możesz również znaleźć się na dysku FISH-a. Chyba trudno wyobrazić sobie lepszą, a na dodatek darmową reklamę Twojego dzieła. Wystarczy, jeśli dostarczysz Fredowi wersję demonstracyjną programu. Pamiętaj jednak o tym, że nadesłanym programom demonstracyjnym stawiane są o wiele większe wymagania jakościowe niż w przypadku "zwykłych" programów PD.

Fred Fish stawia tylko jeden warunek. Nadesłane arcydzieła muszą być oryginalne (tzn. nigdzie dotąd nie publikowane), a ponadto komentarze wewnątrz programu powinny być napisane po angielsku (ostatecznie dopuszczany jest niemiecki). Natomiast w przypadku gdy program jest naprawdę genialny, język nie ma znaczenia. Do dyskietki (lub na niej) należy dołączyć opis w języku angielskim (minimum 1 zdanie na temat tego, co robi program oraz dane autora). Mile widziany jest też kod źródłowy programu, jednak nie jest on konieczny.

UWAGA: Ze względów czysto technicznych - opis zawartości dyskietek Freda Fisha rozpoczynamy od numeru 500.

FISH DISK 500

SIGNAL - dwa programy pozwalające synchronizować start skryptów pisanych w Shell-u. [Program i kod źródłowy.] Autor: Davide Cervone.

SWINDOWS - program pozwalający tworzyć nietypowe okna, używać ich oraz określać, na jakim ekranie mają się one ukazać. Możesz przykładowo stworzyć i edytować na ekranie Workbench'a takie (normalnie niedostępne na tym poziomie) okna jak CON: i RAW: [Program i kod źródłowy.] Autor: Davide Cervone.

WICONIFY - pakiet programów umożliwiający zmniejszenie dowolnego okna do minimum (ikonizacja). Tak potraktowane okno ukaże się w górnym rogu ekranu jako ikona. Dwukrotnym kliknięciem (vel dwuklik) tej ikony spowoduje przywrócenie okna w normalnych rozmiarach. Wersja 3.8. [Program i kod źródłowy.] Autor: Davide Cervone.

UWAGA: W kolejnych numerach (pierwszym i w następnych) o normalnej objętości zamierzamy poświęcić opisowi dysków FISH-a zdecydowanie więcej miejsca.

AMIGA MAGAZIN 1/1992
Tłum. Marek Pampuch



Otwieramy nasz magazynowy kuferek. Wrzuciliśmy do niego to wszystko, czego nie da się włożyć w ramy innych działów, a czego naszym zdaniem nie powinno w Magazynie AMIGA zabraknąć.

Oliver Pangratz

Znajdziecie tu zarówno sztuki i sztuczki, jak i krótkie, lecz przydatne porady, programiki genialne i całkiem do niczego, a także to, o czym jeszcze nawet sami nie mamy pojęcia - bowiem schowało się na samym dnie kufereka i nie zdążyliśmy się jeszcze do tego dokopać. Przy odrobinie wysiłku ze swojej strony będziecie mogli także znaleźć w naszym kufereku dość praktyczną nagrodę. Każdy, kto prześle na adres redakcji coś, co będzie można włożyć do kufereka (czyli nigdzie dotąd nie opublikowaną sztuczkę, poradę itp) - otrzyma w zamian cztery czyste, lecz mimo tego i tak wspaniałe, dyskietki Verbatim 3.5 cala. A teraz przekreśmy klucz w kłódce... i już możemy oddać się lekturze.

UWAGA: Teksty przeznaczone dla "zaawansowanych" użytkowników mają w tytule trzy gwiazdki. Dwie gwiazdki to teksty dla "klasy średniej", zaś to, co oznaczone jest w tytule jedną gwiazdką - nie powinno sprawić kłopotu nawet początkującym. Nasza selekcja nie wyklucza jednak możliwości czytania wszystkiego przez wszystkich.

*Basic - kawalarz

Każdy z nas uwielbia płatać bliźnim psikusy. W tym celu można się także posłużyć Amigą. Należy tylko wpisać kilka poniższych linijek, wykorzystując w tym celu krytykowany zewsząd AMIGA BASIC, i uruchomić stworzony tak program. **UWAGA:** Aby poniższa procedura zadziałała właściwie, w aktualnym katalogu musi znajdować się zbiór "exec.bmap".

```
LIBRARY "exec.library"
FOR x=0 TO 1
  a&(X) = PEEKL(PEEK(L(WINDOW(8)+4)+8-x*4))
NEXT
SCREEN 1,640,256,2,2
WINDOW 1,,,0,1
```

```
FOR x=0 TO 1
  b& = PEEKL(PEEK(L(WINDOW(8)+4)+8-x*4))
CALL CopyMemQuick(a&(x),b&,20480&)
NEXT LIBRARY
CLOSE
```

Poczekaj, aż program zakończy działanie, a następnie spróbuj zmienić coś na ekranie Workbench'a. ...No i co? Nic się nie da zrobić! Czyżby Amiga się zepsuła? Każdy doświadczony użytkownik Amigi natychmiast zauważy, że nic takiego się nie zdarzyło. Program skopiował tylko wszystkie dane graficzne Workbench'a z ekranu (jaki "normalnie" zgłasza się po wczytaniu WB) na drugi ekran. Rzecz jasna, przy okazji nieco namieszał. Na tak spreparowanym ekranie nie da się przesunąć okna, nie można go także powiększać czy pomniejszać. Aby przywrócić stan "normalny" komputera, wystarczy nacisnąć jednocześnie klawisze [N] i [lewy klawisz Amiga]. **UWAGA:** Na starszych klawiaturach zamiast "lewej" Amigi znajduje się w tym miejscu klawisz z logo Commodore [C=]. Rzecz jasna, procedury tej możesz użyć także w nieco poważniejszych programach.

AMIGA MAGAZIN 3/1992
Tłum. Roman Pampuch

***"Nielegalne" wytrychy

Ilse Wolf

Opisane poniżej wskazówki są "wytrychami". Nie są one zalecane w oficjalnych wytycznych dla programistów (no proszę! nawet na Zachodzie coś takiego też mają - red.), ponieważ zgodnie z regułami, powinno się wykonywać obie opisane poniżej czynności za pomocą sprawdzenia flag IDCMP. Ale skoro działają i nie psują przy tym komputera, to chyba można je stosować, zwłaszcza że w przypadku Amiga BASIC "oficjalne" procedury są wyjątkowo czasochłonne. Prosimy doktora Piotra (nie, nie ten - chodzi o dr. Petera Kittela - red.) o wybaczenie.

* reakcja na naciśnięcie prawego klawisza myszki. W odróżnieniu od GFA-BASIC-u - AMIGA BASIC nie ma żadnego rozkazu, mogącego w sposób bezpośredni sprawdzić reakcję komputera na naciśnięcie tego klawisza. Można to jednak zrobić w sposób pośredni - przez sprawdzenie bitu 10 rejestru "sprzętowego" \$DFF016. Rejestr ten pracuje w trybie niskiej aktywności. Oznacza to, że gdy naciśniesz prawy klawisz myszy, wówczas bit 10 tego rejestru przyjmie wartość 0:

```
' REAKCJA PRAWEGO KLAWISZA MYSZY WHILE
PEEK(14675990&) AND 4: WEND.
```

Ten sam efekt można uzyskać również przez:

```
PEEKW(14675990&) AND 1024
```

ale funkcja PEEK jest nieco szybsza niż PEEKW

* zmiana dysku. Po włożeniu dyskietki do stacji, Amiga sprawdza, czy ten kawałek plastiku to nie jakieś ciało obce. W tym celu głowica ustawia się na ścieżce zerowej, a komputer bada trzy pierwsze znaki. Jeśli są to literki "DOS" (w kodzie ASCII), wówczas wszystko jest O.K. W rejestrze CIA PRA(\$BFFE01) bity 2 do 5 sygnalizują stan stacji dysków, zaś bit 4 bada, czy głowica znajduje się na ścieżce zerowej. Również i ten rejestr pracuje w ten sposób, że jeśli głowica znajduje się na ścieżce zerowej, wówczas bit 4 przyjmuje wartość zero:

```
'SPRAWDZANIE ZMIANY DISKIETKI
WHILE PEEK(12574721&) AND 16: WEND
PRINT "Dyskietka była zmieniona"
```

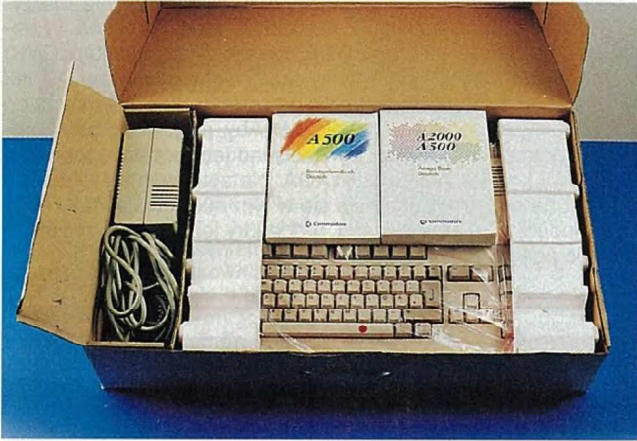
(Od redakcji: Stosowanie "nielegalnych" sztuczek wymaga rozwagi. Mogą one spowodować, że program nie zadziała, na przykład wówczas, gdy idąc z postępowym wymienisz swój procesor, powiedzmy, na 68010).

AMIGA MAGAZIN 3/1992
Tłum. Roman Pampuch



ITY TO POTRAFISZ

Wielu ze świeżo upieczonych posiadaczy Amigi ogarnia czarna rozpacz w momencie, gdy po rozpakowaniu pudełka okazuje się, że instrukcja jest napisana w języku niemieckim lub holenderskim. Wiadomo, że literatura



Tak prezentuje się Amiga w pudełku.



joystick do gniazdka JOYSTICK 2 obok...



Wycinamy wszystko z pudełka...



wkładamy do Amigi modulator, a do niego...



podłączamy mysz do gniazdka JOYSTICK 1 i...



kabel, który włączymy do gniazda antenowego OTV.



komputerowa jest trudno dostępna. Ponadto, nawet jeśli uda Ci się ją zdobyć, nie zawsze masz czas na to, aby taką cegłę przeczytać. Pragnąc pomóc także i tego typu Czytelnikom - rozpoczynamy w tym numerze cykl fotoreportaży poświęconych Amidze. Na pierwszy ogień to, co każdy musi zrobić na samym początku. Bardziej doświadczonych Czytelników prosimy o wyrozumiałość. Wy też kiedyś zaczynaliście...



Drugi kabel włączamy jednym końcem do modulatora...



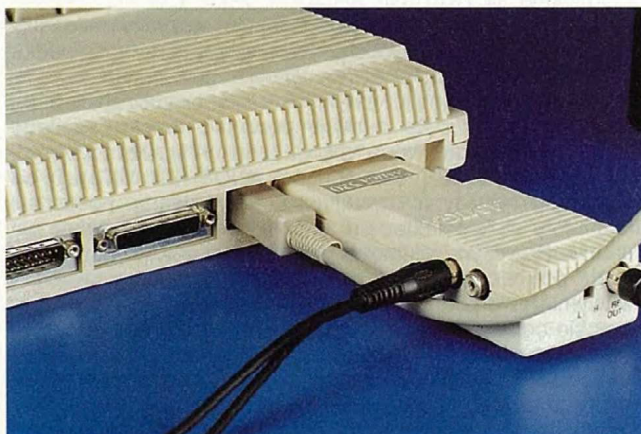
i włączamy wszystko do sieci (najlepiej przez listwę filtrującą).



... zaś drugim (z dwoma wtyczkami) do gniazd Audio Amigi.



Teraz włączamy telewizor i zasilacz i...



Wkładamy kabel zasilacza do gniazda POWER



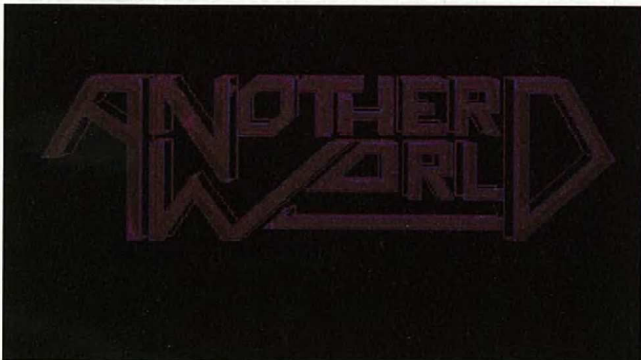
... wkładamy dyskietkę do stacji dysków (z boku).

Fot. Zbigniew Paluch

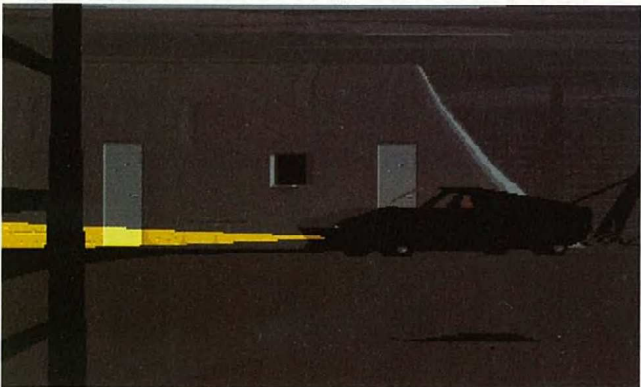
AMIGA PLAY

ANOTHER WORLD

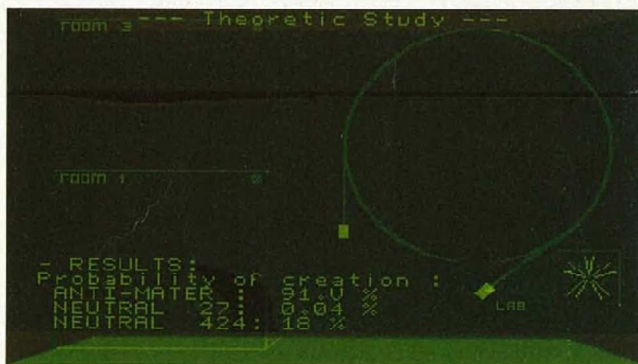
Jest wiele gier, które wciągają "od pierwszego wejrzenia". Jednak niewiele jest takich, które nie nudzą się po paru dniach. Co musi mieć gra, aby zainteresować gracza? Wielu zapewne powie, że wspaniałą grafikę, świetną muzykę... Jednak wiele jest gier z gatunku bij-zabij, które mają te walory, a jednak nie zdobyły większej popularności. Zagorzali "giercmeni" twierdzą, że z grą, jak z kobietą, nie musi być ładna, ale musi mieć w sobie coś, co czyni ją interesującą...



Fabula ANOTHER WORLD jest, podobnie jak większości gier, wzięta z przyszłości. Pewien naukowiec, prowadzący badania nad akceleracją cząstek elementarnych, zajeżdża swoim ferrari przed laboratorium. Pogoda jest nie najlepsza, szaleje burza. Drzwi otwierają się i po chwili nasz bohater stoi przed swoją pracownią. Specjalny kod cyfrowy, wystukany na klawiaturze numerycznej, pozwala otworzyć żelazne drzwi uniemożliwiające niepowołanym osobom wejście do ściśle strzeżonego pomieszczenia. Komputer chroniący drzwi zaczyna omiatać ciało naukowca, który właśnie przekroczył próg, wiązkami lasera, dokonując przy okazji analizy kwasu DNA komórek, w celu identyfikacji intruza. "Dzień dobry Profesorze, widzę, że ma pan kluczyki do swojego ferrari...". Maszyny jednak są za głupie na to, aby coś przeoczyć...



Nasz bohater zasiada za pulpitem, z którego będzie sterował doświadczeniem. Zamiast tradycyjnego monitora ukazuje się holograficzny model akceleratora cząstek. Jeszcze tylko zmiana parametrów doświadczenia i można spokojnie wypić colę. Eksperyment się zaczął, wiązka cząstek rozpędzana jest aż do prędkości światła. Pech jednak chciał, że w chwilę przed jej osiągnięciem potężne wyładowanie atmosferyczne spowodowało przedostanie się do środka akceleratora wielkiej ilości energii w postaci plazmy. Nie przewidziane warunki i nie przewidziany skutek. Wielki wybuch nie kontrolowanej materii wstrząsnął okolicą, po pulpicie pozostały szczątki nadpalonego żelaza i betonu... Naukowiec w chwili wybuchu znalazł się pod wodą. Po wypłynięciu na powierzchnię zastał krajobraz, którego nigdy wcześniej nie widział. Najwyraźniej projekcja tak wielkiej ilości energii spowodowała przemieszczenie w przestrzeni, a nie wykluczone, że i w czasie...



Tak mogłaby się zaczynać niejedna książka czy film science-fiction. Jest to także niezły początek do gry komputerowej. Firma Delphine Software celuje w grach z niezłą fabułą - dla przykładu, po ukończeniu Operation Stealth można na jej podstawie napisać nie najgorszą książkę szpiegowską w stylu Alistaira MacLeana czy Fredericka Forsyth'a, oczywiście nie na ich poziomie, ale za to trzymającą w napięciu. Dlatego na każdy produkt tej firmy w napięciu oczekują wszyscy miłośnicy łamania głowy, a nie joysticka. Nie inaczej jest w przypadku ANOTHER WORLD. Jest to typowa gra przygodowa z elementami akcji. Anglicy zwykli określać ten rodzaj zwrotem "action-adventure". Na samym początku urzeka każdego bardzo dobrze opracowane wprowadzenie w fabułę, czyli intro. I tu pierwsze oznaki odmienności ANOTHER WORLD od innych gier tego typu - grafika jest niekształtna, postacie i przedmioty są kanciaste, ale za to wszystko perfekcyjnie się porusza. Przyczyną jest nowe podejście do animacji komputerowej, po raz pierwszy chyba zastosowane w grach - dwuwymiarowe obiekty wektorowe. Już dawno przyzwyczailiśmy się oglądać "wektory" trójwymiarowe, wypełniane i nie, ale to, co prezentuje ANOTHER WORLD, jest zupełną nowością. Dzięki takiej technice prezentacji grafiki znika teoretycznie problem zajętości pamięci przez poszczególne fazy ruchu postaci czy przedmiotu - tu zapisuje się to jako sekwencje punktów, linii i wypełnianych płaszczyzn. Ponadto nie ma problemu na przykład ze skalowaniem grafiki czy

przesunięciami - takie przekształcenia przestrzenne są w programie, jeżeli nie szkoły podstawowej, to pierwszych klas liceum ogólnokształcącego. Oczywiście trzeba włożyć o wiele więcej pracy w stworzenie systemu animacji wektorowej, ale potem wszystko idzie już "z górki". Właśnie te "wektory" to silna strona ANOTHER WORLD i, jak się wydaje, przyszłość gier na komputery osobiste - możliwość zapisania wieluset animacji wektorowych na dysku, pozwoli na stworzenie niemalże "sterowanych" filmów animowanych, mieszczących się na jednej czy dwu dyskietkach. Dane o tak zapisanej grafice można przecież bardzo dobrze skompresować... Zajmijmy się jednak grą, a nie jej otoczeniem.



Jak już wspominałem animacja jest rewelacyjna, pełnoekranowe sekwencje przygód bohatera w czasie jego wędrowki po krainie, do której został przeniesiony, to naprawdę coś miłego dla oka. Jednak nie na tym polega atrakcyjność gry, nie na tym również, że można w nią grać przez całe miesiące.

Złożoność zagadek, które trzeba rozwiązać, ich liczba oraz obszar gry czynią z niej perłę w kolekcji każdego "poważnego" gracza, konkurującą na równi z seriami firmy Sierra. Do ANOTHER WORLD można powracać po kilku miesiącach bez żadnego znużenia przygodami wektorowych postaci, oczywiście pod warunkiem, że się wcześniej gry nie ukończyło. Aby to uczynić, na pewno potrzebne jest kilka nie przespanych nocy, może nawet parę "zmarzniętych" tygodni, ale satysfakcja z samego faktu ukończenia jest bardzo wielka w grach tego typu.



Oprawa muzyczna jest również na wysokim poziomie, bardzo nastrojowa muzyka wzmacnia atmosferę, podobnie jak świetnie dobrane efekty specjalne, tzw. "efiksy". Sterowanie odbywa się za pomocą joysticka i, po krótkiej praktyce, nie przysparza trudności.

Autorem programu i zarazem twórcą grafiki jest Eric Chahi, jedynie muzykę napisał Jean-Francois Freitas. Gra została wydana przez francuską firmę Delphine Software i z pewnością można ją zaliczyć do klasyki gier na Amigę.

Rafał Wiosna

IK +

INTERNATIONAL KARATE PLUS, bo tak brzmi pełna nazwa tej gry, już od bardzo dawna jest dostępna w Polsce, jednak wielu nowych posiadaczy Amigi mogło nigdy się z nią nie spotkać - a szkoda, jest czego żałować.

IK + to po prostu symulacja sportowej walki karate. Potrzebny jest joystick, refleks i duże samozaparcie. Użytkownik nagradzany jest, w miarę postępów w walce, coraz to nowymi kolorami pasa, do czarnego włącznie. Na ekranie widoczne są trzy postacie walczące nad brzegiem zatoki. Dlaczego aż trzy? Gdy gra jedna osoba, dwoma pozostałymi zawodnikami steruje komputer, natomiast gdy grają dwie osoby, komputer ma tylko jedną postać. Dzięki temu gra staje się bardziej atrakcyjna, gdyż umiejętności komputera rosną wprost proporcjonalnie do liczby walk, wygranych przez jednego z graczy - można w takim wypadku zjednoczyć się przeciwko komputerowi lub walczyć między sobą - wybór zależy wyłącznie od grających. Gra we troje jest o wiele bardziej atrakcyjna niż solo. Co pewien czas walki "we trójkę" przerywane są sprawdzianami, zadawanymi przez siwobrodego mistrza walki. Niekiedy jest to usuwanie płących się bomb, które po pewnym czasie wybuchają, niekiedy odbijanie tarczą kul. Każdy wybuch lub kontakt z kulą kończy się poważnie, jednak nie ma wpływu na dalsze walki.

Program sam w sobie jest bardzo dopracowany. Szczególnie przyjemne są "efekty specjalne", które można zaobserwować w czasie walki - na przykład wyskakująca z wody ryba, robak przechodzący obok walczących lub... Pacman przemykający z tyłu. Grafika jest bardzo dobrze dobrana, animacja głównych postaci - również na najwyższym poziomie. Podobnie jest z muzyką i bardzo przekonującymi efektami dźwiękowymi. Ponadto gracz ma do dyspozycji całą "baterię" ciosów, zależnych od położenia joysticka i wciśnięcia przycisku FIRE. IK + jest naprawdę bardzo dobrą grą rozrywkową, przy której nie wymaga się myślenia.

Rafał Wiosna



Jak zaprenumerować Magazyn AMIGA?

Przed wszystkim należy sobie odpowiedzieć na pytanie, czy w ogóle warto go zaprenumerować? Naszym zdaniem — TAK! Przemawiają za tym następujące argumenty:

1. Wygoda — prenumeratorzy będą otrzymywali Magazyn AMIGA drogą pocztową, a więc bez konieczności wyszukiwania go w kioskach.
2. Oszczędność — cena w prenumeracie jest taka sama jak w kioskach (20 tysięcy złotych za numer, który ma objętość 80 kolorowych stron), a prenumeratorzy (i jedynie oni) będą korzystali z różnych dodatkowych przywilejów: np. prawo do zamieszczania gratis ogłoszeń w Giełdzie AMIGI.
3. Zapobiegliwość — zaprenumerowanie Magazynu AMIGA gwarantuje utrzymanie niezmiennej ceny: nawet jeśli z powodu wzrostu kosztów doszłoby do zmiany ceny pisma, to prenumeratorzy nie muszą nic dopłacać.

4. Dodatkowe korzyści — osoby, które dokonają wpłaty na prenumeratę przed 1 września, uzyskają dodatkowo 4 dyskietki z różnymi programami (po jednej w każdym kwartale prenumeraty).

Jeżeli lektura tego, będącego jedynie zwiastunem, numeru zerowego Magazynu AMIGA oraz przedstawione wyżej argumenty trafiają Wam do przekonania — proponujemy prenumeratę. Jak to zrobić:

1. Wyciąc znajdujący się na tej stronie kupon (można też skorzystać z kuponu znajdującego się na poczcie albo w banku — przepisując z zamieszczonego kuponu numer konta, nazwę rachunku i kwotę wpłaty).
2. Wpisać starannie (najlepiej "dużymi" literami) w odpowiednie miejsca swoje dane adresowe.
3. Korzystając z tego blankietu dokonać wpłaty na poczcie lub w banku.
4. To wszystko — pierwszy numer otrzymacie już we wrześniu.

Jak się ogłaszać w Magazynie AMIGA?

Istnieją trzy możliwości ogłaszania się w Magazynie AMIGA:

1. Ogłoszenia ramkowe

Ogłoszenia ramkowe mogą być cało-, pół- lub ćwierćstronicowe. Cena podstawowa całej strony wynosi 10 mln złotych (i odpowiednio

mniej dla części strony). Ogłoszenia na II i III okładce są o 25% droższe, zaś ogłoszenie na IV okładce jest o 50% droższe. Przy zamówieniu 3 ogłoszeń (w trzech kolejnych numerach) uzyskuje się 5% rabatu, a przy zamówieniu 6 ogłoszeń rabat wynosi 10%. Dodatkowe 10% upustu można uzyskać przy płatności przed publikacją. Zamówienia i ewentualne pytania należy kierować do Działu Reklamy (Piotr Roszczyk, tel. 41.00.31 w. 128 lub 154).


2. Ogłoszenia drobne

Ogłoszenia drobne ukazują się na specjalnych stronach w standardowej postaci — po dwanaście na stronie. Cena jednego ogłoszenia wynosi 350 tys. złotych. Chcąc opublikować tego typu ogłoszenie, należy dokonać wpłaty na konto Wydawnictwa (IX Oddział PKO BP w Warszawie r-k 1599-318121-136, nazwa rachunku: LUPUS Sp. z o.o. Warszawa, ul. Stępińska 22/30), a następnie dołączyć kopię przekazu do kartki z ogłoszeniem składającym się z nagłówka (np. nazwa firmy albo nazwa produktu) o długości nie przekraczającej 15 znaków oraz treści nie przekraczającej 450 znaków — i całość wysłać pocztą do redakcji. Rzecz jasna załatwić całą sprawę i zapłacić można także na miejscu, w redakcji. Uwaga: nie będą przyjmowane ogłoszenia drobne w formie do reprodukcji — ani w całości, ani w części (np. znaki firmowe).

3. Giełda AMIGI

W Giełdzie AMIGI zamieszczane będą ogłoszenia prywatnych osób podzielone na dwie części: SPRZEDAM oraz KUPIĘ. Opłata za zamieszczenie ogłoszenia w Giełdzie AMIGI wynosi 50 tys. złotych. Prenumeratorzy są zwolnieni od opłaty! Procedura zamieszczenia ogłoszenia w Giełdzie AMIGI jest analogiczna jak przy ogłoszeniach drobnych, z tym że zamiast nagłówka należy podać rubrykę (SPRZEDAM lub KUPIĘ), zaś treść powinna się ograniczać do wyszczególnienia, co się chce kupić lub sprzedać. Przy sprzedaży konieczne jest podanie żądanej ceny (bez ceny ogłoszenie nie zostanie zamieszczone, a wpłacone pieniądze przepadną).

Przy planowaniu ogłoszeń należy wziąć pod uwagę cykl wydawniczy pisma oraz ewentualne opóźnienia pocztowe (gdy zgłoszenia załatwiane są drogą pocztową).

Pokwitowanie dla Wpłacającego	Odcinek dla Posiadacza rachunku	Odcinek dla Banku
zł _____ słownie _____	zł _____ słownie _____	zł _____ słownie _____
wpłacający _____	wpłacający _____	wpłacający _____
adres _____	adres _____	adres _____
na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. Warszawa, ul. Stępińska 22/30	na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. Warszawa, ul. Stępińska 22/30	na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. Warszawa, ul. Stępińska 22/30
IX Oddział PKO BP w Warszawie r-k. nr. 1599-318121-136	IX Oddział PKO BP w Warszawie r-k. nr. 1599-318121-136	IX Oddział PKO BP w Warszawie r-k. nr. 1599-318121-136
 datownik	 datownik	 datownik
Opłata zł _____ podpis przyjm. _____	Opłata zł _____ podpis przyjm. _____	Opłata zł _____ podpis przyjm. _____