

AMIGA

MAGAZYN

5/93 Miesięcznik fanów komputera Amiga

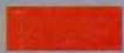
Amiga - urzędnik

Biuro



Kurs

Asembler



Ocena programów

**Amiga
Tool**



ARAM
DEALER



TEMAT WIODĄCY

Otwieramy domowe biuro	6
Scala w praktyce (cz. 1)	9
VIP Professional czyli 1-2-3	14
MiAmiga File III	18
Cygnus Editor Professional	30

RUBRYKI STAŁE

Aktualności	4
Hyde Park	37
Galeria	42
Bank czcionek	60
Tanie i legalne	80
Porady	82



→ Celtic Legends	64
→ Top Listy	65
→ Carl Lewis Challenge	66
→ Steel Empire	67
→ Legend/ Four Crystals...	68
→ Jak skończyć Flashback	70
→ Storm Master	72
→ Jak skończyć Plan 9 from...	74
→ History Line 1914-1918	76

SOFTWARE

Amiga Tool: Teraz ja	22
Amiga Tool: K-Commodity	22
Amiga Tool: Quarterback Tools	24
Amiga Tool: Quarterback	25
Sztuki i sztuczki z Amigą i literkami	28
Deluxe Paint IV AGA	34
Shareware: Omówienie dysku #03	38
Music - X	50
Test: A-Word 2.02 vs AmiSłownik 3.1	52
Test: Glizdor	59

HARDWARE

Video backup	44
Zasilacz	46
Pamięci, pamięci... amnezja	47
Test: Mega Ram	55
Test: Drukarka Epson LQ-100	57

KURS

Asembler i grafika	61
--------------------	----

VARIA

Krakowskie Spotkania Komputerowe	32
Piraci są wśród nas	40

ARAM

EXPORT-IMPORT-REKLAMA

00-654 Warszawa, ul. Śniadeckich 17
tel/fax 0-22 29-54-99

00-956 Warszawa 10 skrytka poczt. 18

Oficjalny dealer amerykańskiej firmy
GVP - GREAT VALLEY PRODUCTS



czołowego producenta sprzętu do AMIGI,
zaprasza hurtownie, sklepy i
indywidualnych odbiorców.

UWAGA : KONKURS.

Dla tych, którzy przysięgą na kartach pocztowych na adres firmy ARAM, informacje na jakiej konfiguracji AMIGI pracują i jakim sprzętem firmy GVP są zainteresowani, firma ARAM rozlosuje w miesiącu czerwcu dwa zestawy DSS-8, 2 programy CINEMORPH, 3 pudełka /po 10 szt/ dyskietek 3 1/2" firmy 3M.
Termin nadsyłania kart do 31.05.93.

Nowości :

genlock G-LOCK

do wszystkich typów AMIGI.

Hard dysk KIT do A 1200.

Akcelerator do A1200 030/40 MHz

Kontroler SCSI/RAM CARD do A1200

Wkrótce :

Stacja graficzna ADDI !!!

Firma ARAM jest także autoryzowanym dystrybutorem nośników magnetycznych taśm video i audio Broadcast i professional, dyskietek, dysków optycznych, data cartridges, taśm magnetycznych, visual systems - renomowanego amerykańskiego koncernu

3M Scotch

Hardware i software do AMIGI : A 500, A 600, A 1200, A 3000, A 4000.

Karty graficzne - Impact vision 24/5, CT A 2000/ A 3000.

Karta turbo A 530 do A 500 / 50% szybciej niż na A 3000.

Kontrolery twardych dysków z kartą rozszerzenia RAM A 500 /A 2000.

Studio dźwiękowe DSS-8, Emulator PC 286/16 do A 500.

Firma prowadzi serwis gwarancyjny i pogwarancyjny sprzętu GVP.

a także serwis Amigi.

PAMIĘTAJ : TYLKO RZECZY NAJLEPSZE SĄ WYSTARCZAJĄCO DOBRE.

AMIGA: A500, A600, A1200, A3000, A4000 są znakiem towarowym CBM

Magazyn AMIGA

Miesięcznik fanów
komputera Amiga
Numer 5(9), rok drugi
Maj '93

Nakład: 45.000 egz.
PL ISSN 1230-1345,
nr indeksu 394933

(c) Copyright

by Wydawnictwo LUPUS
Amiga i Commodore są
nazwami zastrzeżonymi
firmy Commodore-Amiga
Tłumaczenia z miesięcznika
"AMIGA Magazin"

za zgodą wydawnictwa
Markt & Technik, RFN

Wydawca:

Grzegorz Eider

Redaguje kolegium:

Piotr Drapich

Marcin Dudar

Jarosław Horodecki
(software)

Elżbieta Kozakiewicz
(sekretarz redakcji)

Marek Pampuch

(red. naczelny)

Stanisław Szczygiel
(hardware)

Rafał Włosna

(z-ca red. naczelnego)

Stale współpracują:

Wojciech Bruszewski
(Łódź)

Piotr Hebisz (Wrocław)

Janusz Konopka (Wrocław)

Robert Korzeniowski
(Warszawa)

Krzysztof Młynarski
(Warszawa)

Jan Pikuł (Mielec)

Adres redakcji:

PL 00-739 Warszawa

ul. Stępińska 22/30

tel. (0-22)415121

fax (0-22)410374

tlx 813527 omig pl

Layout na podstawie

"AMIGA Magazin":

Wydawnictwo LUPUS

Piotr Kakiel

DTP i skład komputerowy:

Artur Gąsiorek

Andrzej Stefańczyk

Cezary Czerwiński

Redakcja techniczna:

Jadwiga Pajewska

Jolanta Balcer

Korekta:

Stanisław Borowski

Fotografia okładkowa:

Zbigniew Paluch

Dział Reklamy:

Piotr Roszczyk

Reklamy przyjmowane

są w redakcji.

Za treść ogłoszeń

redakcja nie odpowiada.

Redakcja zastrzega sobie

prawo do wprowadzania

skrótów, własnych

tytułów i arcytytułów

w nadsyłanych materiałach.

BIURO NA BIURKU

Zazwyczaj biuro kojarzy nam się z urzędnikami popijającymi kawę i niezbyt chętnie odnoszącymi się do intruzów, jakimi są potencjalni klienci. Jednak ten utrwalony przez lata stereotyp zmienia się w ostatnich latach, i to dosyć prędko. Większość biur mieści się w niewielkim pomieszczeniu, w którym znajduje się jeden komputer i jedna osoba potrafiąca to urządzenie obsługiwać. Tym komputerem może być także Amiga. Znajomość oprogramowania biurowego, które jest tematem przewodnim utrzymanego przez Ciebie w rękę numeru, może przydać się także i do "pozabiznesowych" celów. Przypuśćmy, że jesteś kolekcjonerem książek i nzbierałeś ich już tyle, że przestałeś się w tym wszystkim orientować. A tu jak na złość potrzebny Ci jest pilnie piętnasty tom przemówień pana Prezydenta, i to koniecznie z czwartej edycji tego wiekopomnego dzieła. Wystarczy, że masz spis wykonany na Amidze za pomocą dowolnej bazy danych i już odszukanie potrzebnej Ci książki staje się rzeczą łatwą.

Nie tylko bazy danych ułatwiają życie. Arkusze kalkulacyjne pozwalają poprowadzić niewielkie przedsiębiorstwo lub domowy budżet. Są one przy tym tak elastyczne, że z łatwością dadzą się dopasować do Waszych potrzeb, co choć w części postaramy się przedstawić. Niedługo znajdą także i inne zastosowanie. W poprzednim miesiącu część Czytelników męczyła się z zeznaniami podatkowymi. Budzący zgrozę formularz PIT jest pierwszym drukiem urzędowym, z jakim się zetknąłem, który można wypełniać "komputerowo". A zatem i tutaj może być pomocna Amiga. Niestety, w razie niezgodności nie

będzie można się tłumaczyć, że "komputer się pomylił".

Do oprogramowania "biurowego" zaliczyliśmy także programy do redagowania tekstu, o których w dotychczasowych Magazynach AMIGA próżno szukać jakiegokolwiek, poza krótkimi newsami, wzmianki. A przecież programy te to najpopularniejsza, oprócz gier — dziedzina zastosowań komputerów. Niech ten numer będzie zapowiedzią, że przestaniemy je traktować po macoszemu.

Dla tych z Was, którzy mają uczulenie na sprawy związane z biurem, w numerze znajdzie się kilka innych tematów.

Sądząc po listach i telefonach do redakcji, wykazaliście się niezłą spostrzegawczością bezbłędnie odróżniając ziarno (prawdziwe informacje z numeru kwietniowego) od plew (żarty postprimaaprilisowe). Commodore od dawna pracuje nad nowymi modelami, są to jednak Amigi 2400 i 5000, o których już niedługo przeczytacie w Magazynie AMIGA.

Na koniec miła wiadomość. Od 18 lutego obowiązuje rozporządzenie o bezcłowym kontyngencie komputerów. Podobnie jak w przypadku samochodów — pozwoli ono na pewną obniżkę cen. Jak się nieoficjalnie dowiedzieliśmy — cztery firmy prowadzące sprzedaż Amigi również wystąpiły o taki kontyngent. O ile tylko go otrzymają — nie omieszkamy o tym powiadomić naszych Czytelników.

Marek Pampuch

Obiecanki, cacanki

Na targach CEBIT miała nastąpić premiera nowej Amigi (2400 lub 5000). Nie zdążono. Zamiast tego jako "nowość" prezentowana była A4000 z procesorem MC 68030, o której pisaliśmy już przed miesiącem, oraz A4000 w formie wieży. Nie różni się ona niczym od normalnej A4000 poza ceną. Amiga 4000 w nowej szacie będzie kosztować bowiem o kilkaset marek więcej niż "normalna". Ile, tego nawet nie wiedział nikt na stoisku Commodore. [doc]



W dobre ręce...

... trafił trzeci numer Magazynu AMIGA. Stoisko Wydawnictwa LUPUS odwiedziła pani premier Suchocka. Co poniektórzy mogli to oglądać w telewizji. Pani premier otrzymała od LUPUS-a wszystkie gazety wydawane przez nasze Wydawnictwo, w tym oczywiście i AMIGĘ. Mamy nadzieję, że lektura naszego pisma sprawiła przyjemność pani premier Suchockiej.

[ems]

Michał Anioł nie zaatakował

6 marca odbyła się w Katowicach pierwsza impreza o nazwie "AMIGA SHOW". Organizatorami były: Polskie Radio — Rozgłośnia Katowice (III program) i firma GIGA. Wirus Michał Anioł tym razem nie zaatakował. Nie mógł, ponieważ nie ma się on porządnym komputerów, a na imprezie były tylko Amigi. AMIGA SHOW odbyła się w Radiowym Domu Muzyki. Firmy VIDEOBIT (oficjalny dy-

strybutor Commodore) i MARMET INTER PLAY (dealer programów rozprowadzanych przez IPS) przedstawiły praktycznie wszystko, co z legalnych produktów zachodnich związanych z Amigą jest w kraju do kupienia.

Można było bardzo tanio nabyć m.in. Amigę CDTV i Amigę 1200. Relacje z imprezy były na żywo przekazywane do radia i transmitowane w paśmie 68,89 MHz. Każdy, kto w trakcie audycji zatelefonował do rozgłośni, zostawał członkiem Radiowego Klubu Użytkowników Komputerów. Dodzwonił się nawet użytkownik Amigi z Tarnowa! Członkostwo Klubu upoważniało do nabycia sprzętu i oprogramowania na AMIGA SHOW ze zniżką ok. 5%. Pozostali odwiedzający (w ramach walki z piractwem) mogli zakupić z taką samą zniżką tylko programy. Także i regionalna Telewizja Katowicka przygotowała migawki z imprezy.

Medal miał też drugą stronę, a mianowicie dość poważne niedociągnięcia organizacyjne. Zdaniem p. Rudnickiego z firmy GIGA, było to frycove, którego przy kolej-

nych spotkaniach tego typu już nie będzie. Zgodnie z zapewnieniami organizatorów będzie to impreza cykliczna. Organizatorzy pragnęliby także przyciągnąć do AMIGA SHOW firmy produkujące polskie oprogramowanie. Najbliższa impreza tego typu poświęcona Amidze przewidziana jest na początek czerwca. Bliższych informacji udziela p. Jarosław Juszkiewicz, tel. 0-32/514719 lub 0-32/515221.

Naszego wystannika ucieszyło bardzo duże zainteresowanie Magazynem AMIGA, zmartwiło jednocześnie zdziwienie wielu odwiedzających faktem, że AMIGA wychodzi od pół roku, a oni jeszcze o niej nie słyszeli.

[mps]

Legalne popłaca

Fundacja Edukacji Technologicznej zastosowała bardzo ciekawą zachętę dla zarejestrowanych nabywców rozprowadzanego przez nią edytora gier o zagadkowej nazwie Glizdor. Każdy legalny posiadacz tego programu może wziąć udział w nieustającym konkursie na grę napisaną właśnie Glizdorem. Nagrodą główną jest rozpowszechnianie gry przez Fundację (co wiąże się z honorariami) oraz dyskietki z tej serii Public Domain. Prace są oceniane dwa razy w roku: pod koniec czerwca i pod koniec grudnia. [emp]

Trzecia zmiana blusa?

Wykrakaliśmy... Można się było tego spodziewać. Wprawdzie firma Commodore nadal ostro dementuje (to o czymś świadczy), ale firmy niemieckie od miesiąca nie otrzymują do sprzedaży żadnego z modeli A2000. To też o czymś świadczy. Czyżby cała para (czytaj: moce produkcyjne niemieckiej montowni) miała pójść w gwizdek Amigi 1200? Skąd taki smutny bluesowy tytuł? Po niewesołych dla niektórych osób pożegnaniach z modelami A500 i A500+ jesteśmy świadkami

trzeciego odejścia "w zaparte". Czyżbyśmy z wolna musieli zmienić tytuł na "Magazyn 1200"? Zapewniam wszystkim, że się nie poddamy, i nadal będziemy pisać nie tylko o nowym cudownym dziecku Commodore'a. [mps]

Nie tylko stolica

Nie tylko Warszawa ma swoje copy party. W tydzień po świętach wielkanocnych odbyła się w Żywcu konkurencyjna impreza tego typu. Nie mogło na niej oczywiście zabraknąć naszych ludzi. W jednym z najbliższych numerów przeczytacie, czym, oprócz wspaniałego piwa, zostali urażeni przez organizatorów korespondenci Magazynu AMIGA. [emp]

Final Copy II

Nie cieszcicie się z góry. Wcale nie będzie o najnowszym kopierze, dzięki któremu złamiecie wszystko, co się rusza. Pod tą nazwą kryje się znany procesor tekstów (najlepiej sprzedawany program tego typu na Amigę w USA). Doczekał się właśnie nowej wersji. Pozwała on na każdej Amidze wyposażonej w system 1.3 (lub o wyższym numerze) opracować i wydrukować tekst na dowolnej drukarce. W odróżnieniu od poprzednika — można nazwać go programem DTP, ma bowiem dodane opcje grafiki oraz skalowanie krójów pisma. Zprospektu reklamowego wynika, że można za pomocą tego programu uzyskać quasi-postscriptowy wydruk na drukarce nie mającej takiej możliwości, ale ja — niewierny Tomasz — póki nie zobaczę, to nie uwierzę, mimo że w świecie Amigi wszystko może się zdarzyć. [mps]

Oj straszny, straszny!

Straszy duch genialnego profesora Wirtha. Twórca takich języków programowania, jak Pascal i Modula2, powiedział sobie: "do trzech razy sztuka". I znów biedaczkowi nie wyszło. Najnowsze dzieło profesora — Oberon 3.0 — doczekało się, niestety, wer-



sji na Amigę. Jest podobno lepsze niż "C++" firmy Maxon oraz niż "Amiga ADA". Nie spotkałem się z tym ostatnim językiem, ale zarzut postawiony przez profesora Maxonowi (że trudno się w nim definiuje typy zmiennych) jest co najmniej niepoważny.

[mps]

(Od redakcji: Niedługo Magazyn AMIGA przedstawi test porównawczy obu tych języków programowania i wtedy zobaczymy.)

Kto to kupi?

Superprofesjonalny sprzęt studyjny sterowany Amigą za superprofesjonalną cenę (7.500 DM) oferuje studiom telewizyjnym firma Studio Eberhardt. AmiLink, bo tak się ta niedroga zabawka nazywa, pozwala na jednocześnie sterowanie 20 magnetowidami (16 źródłowych, 4 nagrywające) z wieloma efektami, których nazwy mówią coś tylko specjalistom. AmiLink umożliwia nie tylko miksovanie obrazu (ze źródeł wideo i z Amigi, ale również wmiiksowanie w to wszystko dźwięku zarówno z komputera, jak i ze źródła zewnętrznego (na przykład odtwarzacz kompaktowy). Jakby tego było mało — AmiLink umożliwia ściąganie i konwersję obrazków pecetowskich. Nic, tylko korzystać z "najlepszych i jedyńskich na świecie" (autentyczne! cytat za MSP) pecetowskich multimedialów. Tylko kto to kupi, przynajmniej u nas? Kupić, nie kupić, ale można pomarzyć o tym, że jakaś firma sprzedając nam produkt gwarantuje stały 24-godzinny "helpline", jak to robi w przypadku AmiLinka firma Studio Eberhardt. [mps]

Ciężkie czasy

Ciężkie czasy nastały dla piratów komputerowych. Na razie tylko na Zachodzie. Od 1 stycznia w całej EWG obowiązują jednolite przepisy dotyczące ściągania nielegalnego obrotu programami. Jak łatwo się domyślić — oparte są one na najbardziej restrykcyjnych przepisach niemieckich. Organizacja BSA zajmująca się zwalczaniem tych zjawisk uzyskała szerokie

uprawnienia. Jednym z pierwszych jej działań była kompleksowa kontrola we wszystkich krajach "dwunastki" 37 podejrzanych. Kolejną akcją była kontrola BBS-ów w Niemczech i w Belgii. Efektem — konfiskata 25 komputerów. Podobno ich dyski zawierały ponad 6 GB (1 GB = 1024 MB) nielegalnego oprogramowania (było wśród nich i takie, które jeszcze nie zdążyło ukazać się na rynku). W tej chwili studiowana jest lista korzystających z tych BBS-ów. Z uzyskanych przez nas informacji wynika, że tylko jeden z trefnych BBS-ów był amigowski. [mps]

Konkurencja nie śpi

Kartridż "Action Replay" przez długi czas wydawał się być poza wszelką konkurencją. Tymczasem firma PWH proponuje rozwiązanie o połowę tańsze. Nazywa się to "Action Cartridge Super IV" i kosztuje 900 tys. zł w wersji do Amigi 500 i 500+ oraz 1.500 mln zł w wersji do Amigi 2000. Z innymi typami Amig kartridż nie działa. W porównaniu do swojego słynnego konkurenta ACS IV ma nieco słabiej rozwiązaną funkcję monitora dyskowego, nie ma też spawalniacza do gier, ma natomiast możliwość wprowadzenia do każdej gry obsługi joysticka z "ciągłym ogniem". Oczywiście "podstawowe" funkcje kartridża, jak freezer i ripper, są na swoim miejscu. Plusem nowego kartridża jest jednakże pełne współdziałanie z systemem operacyjnym 2.0 oraz z twardym dyskiem. W przypadku "Action Replay III" były z tym kłopoty. [msp]

Professional page 4.0

Fanów składania tekstów na Amidze ucieszy zapewne wiadomość, że firma Gold Disk wprowadziła na rynek zapowiadaną od dawna wersję 4.0 swojego "okrętu flagowego", czyli programu Professional Page. Jasne jest, że program potrafi wykorzystać umiejętności nowych gości graficznych i pracuje z systemem operacyjnym 3.0. Nie-

stety, w miarę jedzenia rośnie apetyt. PP 4.0 potrzebuje minimum 2 MB pamięci i działa tylko z twardego dysku. Program rozpoznaje wiele standardów graficznych, między innymi Adobe i Aldus. [mps]

VIVID 24

Nazwa kolejnej karty proponowanej przez Digital Microcronics brzmi jak imię księżniczki z bajki. Ale też i to, co słyszy się o karcie do renderingu VIVID 24, brzmi jak baśń z 1001 nocy. Pozwala ona na pracę w rozdzielczości 2048 x 2048. Dodatkowe zastosowanie całego kompletu koprocesorów pozwala na uzyskanie olbrzymich prędkości w zakresie obliczeń na liczbach zmiennoprzecinkowych.

Zestawienie zaprezentowane przez producenta wskazuje, że VIVID (z odpowiednią ilością pamięci i z koprocesorami) jest prawie dwukrotnie szybszy niż ostawiony Silicon Graphics 4D 480 VGX (i dla porównania 40 razy szybszy niż Amiga 3000 wyposażona tylko w procesor 40 Mhz). Jeśli te liczby nie mówią Wam nic — oznacza to, że opisany "kombajn" potrafi narysować 100.000 zacięniowanych trójkątów w ciągu sekundy. Już widzę zadowolone miny grafików, realizatorów telewizyjnych czy medyków, którym na pewno przydałaby się taka karta. Jednak zaraz zostaną wszy-

scy oni brutalnie sprowadzeni na ziemię. Karta w wersji podstawowej kosztuje tyle, co wspomniana A3000, w rozsądnej zaś konfiguracji (koprocesory i dodatkowa pamięć) — trzy razy tyle. Nie wielkim pocieszeniem pozostaje, że to i tak 17 razy taniej niż wspomniany Silicon Graphics 4D. [emp]

Już nie tylko LS 04/08

W lutym 1993 firma STAR wprowadziła na rynek nową rodzinę drukarek laserowych oznaczonych symbolem LS-05. Są one szybsze od znanej LS-04, mają kasety na papier A4 i koperty. Rodzina LS-05 składa się z trzech modeli:

LS-5 — ma 0,5 MB pamięci (z możliwością rozszerzenia do 4,5 MB), emuluje Hewlett Packard LJ IIP i Epson FX-286;

LS-5EX — emuluje HP LJ III. Możliwe jest zainstalowanie TrueImage (kompatybilny z PostScriptem). Można jej rozszerzyć rozdzielczość do 300 x 600 dpi;

LS-5TT — jak model LS-5EX, z tym że TrueImage zainstalowany jest na stałe. Drukarka przyjmuje czcionki Adobe (typy 1 i 3). Pamięć drukarki wynosi 2 MB, z możliwością rozszerzenia do 8 MB.

Drukarki te można już nabyć w Polsce. Dystrybucją zajmuje się firma ABC Data. [emp]

Caligari 2

Wprawdzie wspominaliśmy już zarówno o Caligari Broadcast, jak i o jego zubożonej wersji Caligari 2, a także o cenach wymienionych produktów firmy AEON, jednak złośliwy chochlik usunął warte zobaczenia przykłady grafiki, jaką można uzyskać za pomocą tych programów. Naprawiamy zatem nasz błąd i oto grafiki autorstwa Thomasa Schaefera. [mps]



Marek Pampuch

Biuo w domu? Toż to czysta herezja. Tak pomysłilibyście sobie jeszcze kilka lat temu. Tymczasem rosnące koszty wynajmu lokali powodują, że biura większości startujących spółek mieszczą się w jednym pokoju, lub nawet w części pokoju, prywatnego mieszkania właściciela spółki. Pomieszczenie na tak niewielkiej przestrzeni nieodłącznych atrybutów biura byłoby raczej trudne, gdyby nie fakt, że w sprawę wchodziły się komputery. Potrafią one przejąć praktycznie wszystkie biurowe czynności, może poza parzeniem i słodzeniem kawy. Czy nasza Amiga może być takim "biurowym" komputerem? Oczywiście, że tak. Należy tylko wyposażyć ją w odpowiednie oprogramowanie i nauczyć się jego obsługi.

Redagowanie tekstów

Jeśli odliczymy osoby wykorzystujące komputer wyłącznie do gier, to okaże się, że 30% użytkowników pisze na komputerze przeróżne teksty. Począwszy od listów do kolegi, poprzez zamówienia towaru i ulotki informacyjne, aż do artykułów do gazet czy książek. Znany mi jest nawet przypadek pisania (i poprawiania) na Amidze treści kazań.

Popularność programów do redagowania tekstów, zwanych edytorami, bierze się z kilku przyczyn.

■ Po pierwsze: w porównaniu z innymi komputerowymi programami użytkowymi są one bardzo proste w obsłudze, tak więc może się ich nauczyć praktycznie każdy, bez względu na stopień jego wiedzy o komputerze. Znam kilku wybitnych humanistów, którzy potrafią włączyć komputer, włożyć do niego dyskietkę z programem redakcyjnym, a także napisać i poprawić oraz wczytać czy zapisać tekst, a następnie wyłączyć komputer. I nic więcej. Nie wiedzą, do czego służy joystick, nie mówiąc o tym, że nie potrafią nacisnąć FIRE. Po prostu im komputer do niczego więcej nie jest potrzebny.

■ Po drugie: tekst pisany na maszynie jest w przypadku pomyłki zazwyczaj przepisywany lub żmudnie poprawiany

za pomocą taśm lub barwników korekcyjnych. Przypuśćmy, że na 30 stronach chcemy wymienić wszystkie słowa "azaliż" na "czyżby". Jeżeli tekst był pisany na maszynie — czeka nas przeczytanie całości, zaznaczenie miejsc występowania poprawianego wyrazu i żmudne poprawianie lub przepisywanie. Komputer wyposażony w dobry program do redagowania tekstu zrobi to prawie automatycznie. Przy przesiadce z maszyny do pisania na komputer odpadną nam tak uciążliwe czynności, jak pilnowanie marginesów czy pamiętanie o układzie graficznym tekstu podczas pisania. Tekst możemy napisać byle jak, a następnie sprawdzić i poprawić w dowolny sposób. Programy redakcyjne dobrej klasy wyposażone są dodatkowo w opcje Spellchecker i Thezaurus. Pierwsza z nich sprawdza poprawność wyrazów pod względem gramaty-

niektórych z tych programów, ponieważ większość z nich wykorzystuje własne, wewnętrzne zestawy czcionek. Niemniej jednak jest już kilkanaście programów "redagujących po polsku". Niestety, nie ma wśród nich żadnego z polskim Thezaurusem czy Spellcheckerem. Wcale się temu nie dziwię. Która z osób będących w pełni władz umysłowych, włożyłaby kilka miesięcy prostej, aczkolwiek wyjątkowo żmudnej, pracy w spolszczenie tych baz danych, skoro ma stuprocentową gwarancję, że owoc jej pracy błyskawicznie rozejdzie się po krajowych giełdach?

W tej chwili mamy do Amigi dość dużo dobrych programów tego typu — stąd wybór pomiędzy nimi jest trudny i może okazać się subiektywny. Osobiście najchętniej używam prostego programu edytorskiego o nazwie CYGNUS ED. Nie ma on może wszystkich możliwości, jakie mają porządne

kich znaków — gorąco mu polecam najnowsze: AMI-WRITE czy całą gamę programów do redagowania firmy MAXON. Są one naprawdę doskonałe, czego niestety nie da się powiedzieć o programie FINAL COPY II, uznawanym przez wielu Amerykanów za najlepszy.

Jeżeli komuś nie wystarczą możliwości wspomnianych wyżej programów — może pisać tekst w programach służących do Desktop Publishing. Mimo że otrzyma w ten sposób nieco lepszy efekt — uważam, że do zastosowań "biurowych" gra nie jest warta świeczki. Czas stracony na poznanie podstaw PAGESTREAMA można wykorzystać na dobre nauczanie się kolejnych programów, jakie mogą znaleźć zastosowanie w biurze.

Arkusze kalkulacyjne

W pracy biurowej, zwłaszcza jeśli jest to praca związana z prowadzoną działalnością gospodarczą, arkusze kalkulacyjne (ang. spreadsheet) są oprócz programów do redagowania tekstów jednymi z najważniejszych programów. Co to jest arkusz kalkulacyjny? Jest to po prostu odpowiednik kartki papieru, którą możemy podzielić na nieskończenie wiele wierszy i rubryk. Do niektórych z tych rubryk wpisujemy swoje dane, a do pozostałych wzory określające, co ma się w nich dzieć. Na przykład możemy określić, że w kolumnie Z znajdzie się średnia z wartości umieszczonych w polach od A do Y, w wierszu 34 zaś suma wartości wszystkich kolumn z wierszy od 2 do 33. Wystarczy teraz zmienić choćby jedną daną (na przykład w polu H14), aby nowe średnie i sumy zostały błyskawicznie przeliczone przez komputer i wpisane na swoje miejsce.

Arkusz kalkulacyjny jest programem bardzo elastycznym. Oznacza to, że rozmiary kolumn i to, co ma się w nich znaleźć, możemy kształtować prawie dowolnie. Funkcje kopiowania, przenoszenia, zmywania czy wsuwania całych zakresów arkusza pozwalają na szybką i łatwą pracę nawet przy olbrzymiej liczbie danych. Większość programów typu: lista płac, magazyn czy kosztorys, opiera się na algorytmach stosowanych w arkuszach kalkulacyjnych. Z drugiej stro-

OTWIERAMY DOMOWE BIURO

cznym eliminując przy okazji wszelkie błędy "maszynowe", jak przestawienie czy opuszczenie liter. Thezaurus to wbudowany słownik mogący w dowolnym momencie podpowiedzieć nam synonim, którym możemy zastąpić zbyt często powtarzające się słowo. Obie wymienione opcje to w zasadzie komputerowe bazy danych z bardzo dużą liczbą słów. Nierzadko ich zbiory są większe niż zbiór z programem podstawowym.

■ Po trzecie: dobre programy do redagowania tekstu mają coraz więcej możliwości, które do niedawna posiadały tylko specjalizowane programy do składania tekstu, co pozwala znacznie poprawić jakość dokumentu.

Zdając sobie sprawę z rzeczywistości, w jakiej żyjemy — przy ewentualnym zakupie należy z góry odrzucić wszystkie programy do redagowania tekstu, nawet te najlepsze, jeśli nie mogą one pisać po polsku. Opisane w Magazynie AMIGA standardy polskich znaków dają się zastosować tylko w

programy do redagowania tekstu (przenoszenie słów, justowanie), ale jest bardzo prosty w obsłudze. Bogiem a prawdą — przy pisaniu tekstów wykorzystuję zaledwie nikły procent możliwości CED-a, który został napisany właściwie jako program do edycji tekstów... programów komputerowych, i to jest jego główne zastosowanie. Jeśli chcę, by mój tekst wyglądał nieco porządniej — używam programu o nazwie PROWRITE. Najnowsza wersja tego programu (3.42), w odróżnieniu na przykład od topornej wersji 1.0, jest naprawdę bardzo dobra. Oczywiście w demokracji każdy ma możliwość wyboru. O ile dobrze się orientuję — zostały spolszczone także następujące programy do redagowania tekstu (czasem z angielska zwanego wordprocessingiem, czyli obróbką słów): TRANSCRIPT, VIZAWRITE, WORD PERFECT, SCRIBBLE, BECKER TEXT, TXTED i UBM-Text.

Jeśli ktoś zamierza pisać teksty nie wymagające pols-

ny elastyczność spreadsheetu pozwala, przy odrobinie wiedzy na dany temat, na dość łatwe stworzenie własnego kosztorysu czy "magazyńówki". Może nie tak pięknego jak odpowiednie komercyjne programy specjalizowane, ale sprawnego i w stu procentach odpowiadającego naszym wymaganiom (program komercyjny nie zawsze da się w pełni dopasować). Niektóre arkusze kalkulacyjne mają możliwość graficznego przedstawienia danych znajdujących się w tabeli, zarówno tych wprowadzonych, jak i obliczonych przez program. Większość z nich może także zapisywać dane w formatach "zrozumiałych" dla innych programów biurowych, na przykład baz danych. Pozwala to na dalszą obróbkę tych danych.

W przypadku arkuszy kalkulacyjnych sprawa "spolszczenia" nie jest aż tak ważna jak przy redagowaniu tekstów. Zazwyczaj korzystają one wszystkim ze standardowej czcionki systemowej "topaz 8", a chyba każdy uważny Czytelnik naszego Magazynu wie, jak łatwo wymienić go choćby na PLtopaz ze standardu opracowanego przez ks. Pikula. Najbardziej znane arkusze kalkulacyjne na Amigę to: VIP PROFESSIONAL (odpowiednik pecetowskiego Lotus 1-2-3), AMIGA-CALC, ANALYZE, BTS, HAICALC, LATTICE UNICALC, MAXIPLAN i MULTIPLAN.

Osobiście używam VIP-a. Jest to jednak pewne zboczenie zawodowe, bowiem swego czasu przedstawiono mi propozycję nie do odrzucenia, czyli "nie chcę, ale muszę używać pecetowskiego Lotus". Na szczęście niedługo później ukazał się jego amigowski odpowiednik.

Bazy danych

Skąd mógł się wziąć kolejny nowotwór językowy, czyli "baza danych"? Wyobraźmy sobie bazę transportu samochodowego. Jest to duży, ogrodzony plac, z którego wyjeżdżają lub na który wjeżdżają samochody ciężarowe. Co jakiś czas niektóre ciężarówki są już tak zużyte, że nadają się tylko na złom. Właściciel bazy usuwa te wraki i kupuje nowe pojazdy. W przypadku bazy danych — placem jest komputer, do którego wjeżdżają lub z którego wyjeżdżają dane. Nieaktualne dane zostają usunięte i zastąpione nowymi.

Żarty na bok. Bazy danych to jedno z najważniejszych komputerowych programów użytkowych. W tej chwili bez bazy danych nie mógłby właściwie działać żaden duży bank w cywilizowanym świecie. Na sieci banków udzielających kredytów na nowe inwestycje opiera się gospodarka światowa. Krwiobiegiem organizmu gospodarczego jest sieć komputerowa. Gdyby w Polsce banki miały sprawną sieć komputerową i aktualne bazy danych oszczędności klientów, wówczas afery w rodzaju "oscylatora ART-B" nie mogłyby mieć miejsca.

Ale nie tylko wielkie banki korzystają z baz danych. Mając programy tego typu możemy wyrzucić do kosza wszelkie notesy, świstki i karteluszki. Na jednej dyskietce zmieścimy spis adresów i telefonów znajomych, spis wszystkich książek, płyt i programów na Amigę z naszej kolekcji, a i tak zostanie nam na tej dyskietce jeszcze dużo miejsca. Jeżeli ktoś ma modny ostatnio "zawód" businessman — wówczas baza danych staje się koniecznością. Pozwala ona w łatwy sposób panować nad zawartością magazynu, błyskawicznie znaleźć adres najlepszego klienta czy stałego dostawcy. Czym różnią się bazy danych od opisanych powyżej arkuszy kalkulacyjnych? Przecież do tych ostatnich także możemy wprowadzić wszystkie tego typu dane. Podstawowa różnica polega na tym, że bazy danych nie mają tak rozbudowanych możliwości obliczeniowych jak arkusze, mają natomiast znacznie większą pojemność i dużą liczbę funkcji pozwalających na manipulowanie tymi danymi (na przykład sortowanie lub wyszukiwanie według prawie dowolnych kryteriów).

Bazy danych zawsze stanowią mocną stronę oprogramowania amigowskiego. Już pierwsze bazy na nasz ulubiony komputer: SUPERBASE czy MIAMIGA FILE, oprócz typowych dla każdej bazy funkcji miały także możliwość przechowywania danych graficznych. Dziś użytkownicy peceta ekscytują się "nowościami", czyli QUATTRO FOR WINDOWS czy systemami "multimedialnymi", które jako najnowsze wyroby wreszcie i to potrafią. A amigowcy mieli

to już kilka ładnych lat temu. Zostawmy jednak na boku IBM-a, bo nie jest on tematem tego artykułu. Możliwość korzystania jednocześnie z danych cyfrowych, tekstowych i rysunkowych jest wprost wymarzoną dla medyków (kartoteka pacjentów wraz z ich zdjęciami rentgenowskimi czy stanem uzębienia) to jeden z przykładów, dla sprzedawców samochodów (klient może przeczytać opis danych technicznych pojazdu, zobaczyć jego rysunek czy nawet posłuchać głosu silnika). A kartoteka przedsiębiorców? Można w nieskończoność mnożyć przykłady zastosowań. Jeśli dodamy do tego, że MIAMIGA FILE ma możliwość przechowywania także i animacji — zakres zastosowań może się jeszcze zwiększyć.

Niektóre bazy danych mają wbudowaną opcję zarządzania adresami. Pozwala ona na wprowadzenie prostego tekstu (na przykład zawiadomienia), a następnie wydrukowania go w postaci listów zaopatrzonych w adresy pobrane z bazy danych. Opcja ta może mieć formę Mail Merge. Oznacza to, że wyrazy podane w tekście za pomocą specjalnych znaków (na przykład #####) zostaną przy wydruku zastąpione określoną przez nas daną z bazy. Przydatne jest to na przykład wówczas, gdy chcemy rozesłać do naszych dłużników informację o kwocie, jaką są nam winni.

Także w przypadku baz danych dość ważna jest możliwość zastosowania polskich liter. Tu jednak nie wystarczy je zainstalować. Należy jeszcze dopasować sortowanie. W czym rzecz? Algorytmy sortujące w bazach danych zazwyczaj sortują na podstawie kodów ASCII. A w żadnej z propozycji standardu polskich liter ogoniaste znaczki nie są ustawione w takiej kolejności, w jakiej występują w alfabecie. Należy tu zastosować inny algorytm (taki jak na przykład w opisywanej dalej — CBase).

Oprócz wspomnianych dwóch baz danych, które obie są godne polecenia (MIAMIGA FILE ze względu na prostotę obsługi, SUPERBASE zaś z powodu dużych możliwości), dla Amigi istnieje szereg baz danych. Z bardziej znanych można wspomnieć: AFILER, ABASE, ACQUISITION, DATAMAT, DBMAN (amigowska

wersja DBase), LPD FILER, ORGANIZE i wiele innych.

Programy finansowo-budżetowe

Jeśli nasze komputerowe biuro chcemy potraktować poważnie i związać je z prowadzoną przez nas działalnością gospodarczą — należy wziąć pod uwagę fakt, że będziemy mieli do czynienia z niezbyt przyjemną, choć niestety konieczną instytucją o nazwie Urząd Skarbowy. Dlaczego mamy tracić czas, przeznaczony na tworzenie strategii dalszego rozwoju firmy, na żmudne prowadzenie zestawień księgowo-podatkowych. Można wynająć w tym celu pracownika, ale zwiększy to koszty w stopniu o wiele większym niż zakup dobrego programu finansowo-budżetowego.

Niestety, tylko na Zachodzie można stosować gotowe programy finansowo-budżetowe oferowane do Amigi. Po prostu — zachodnie przepisy w tym zakresie są proste i jasne oraz... zupełnie odmienne od naszych. Wprawdzie gonimy Europę, ale akurat w przypadku przepisów skarbowych z każdym dniem się od niej oddalamy. Polskich programów nie ma, i to z zupełnie prostych przyczyn. Przypuśćmy, że jakaś firma napisze program tego typu. Pomijając ryzyko spowodowane wprowadzeniem go na nasz złotziński rynek — może okazać się, że w czasie, gdy program był tworzony, przepisy skarbowe zmieniły się pięciokrotnie. Kto kupi nieaktualny program? Mam jednak nadzieję, że sytuacja w tym zakresie unormuje się w momencie, gdy po ciężkich bólach urodzi się wreszcie podatek od wartości dodanej (VAT), który podobno ma zastąpić wszystkie inne podatki (w co nie wierzę). Z dziennikarskiego obowiązku wymienię jednak kilka tytułów tego typu programów na Amigę: BEST, BUERO-PERFEKT, D.A.S., EASY LOAN, FINANCIAL COOKBOOK (wbrew mylącej nazwie nie jest to książka kucharska) czy MI AMIGA LEDGER.

Nie ma natomiast najmniejszej przeszkody (poza znajomością języka, w jakim napisany jest program) uniemożliwiającej używanie programów do obsługi domowego budżetu, statystyki biznesowej czy najbardziej "perwer-

syjnych" programów pomagających kształtować strategię firmy, jak FLOW, DAT (Decision Analysis Techniques), FORECASTING AND TIME SERIES lub PERT. Jeśli ktoś jest namiętnym graczem giełdowym — może wykorzystać jeden z wielu programów zarządzających obrotem akcjami. Ponieważ akurat nasza giełda nie różni się pod względem przepisów prawie niczym od giełdy na Wall Street — program taki ułatwi błyskawiczne podejmowanie decyzji przy zakupie lub sprzedaży akcji.

Programy specjalizowane

Dla Amigi istnieją także programy specjalizowane — przeznaczone do obsługi ściśle określonej dziedziny działalności biurowej. Możemy tu zaliczyć wszelkie programy pomocne w prowadzeniu magazynu, kantoru wymiany walut czy sklepu albo wypożyczalni kaset wideo, wystawianiu faktur. Istnieją także programy do obsługi bibliotek, a nawet komputerowy dziennik lekcyjny. Odradzałbym użycie tego ostatniego. Mamy bardzo zdolną, acz leniwą młodzież. Co stanie się, gdy ktoś "włamie się" do szkolnej bazy danych i poprawi sobie jedyńki na trójki (na szóstki nie warto — mogłoby się szybko wydać). Program QUIC pozwala na kontrolę jakości wyrobów — opartą na danych statystycznych liczonych na podstawie jakości losowo wybranych próbek towaru. Istnieje także cały szereg programów ułatwiających działalność marketingową. Najpopularniejszy z nich to SFM. Nie wiem jednak, czy zachodnie trendy marketingowe sprawdzają się na naszym dzikokapitalistycznym rynku — stąd zalecałbym rozważne stosowanie oprogramowania z tej dziedziny.

Wash and go, czyli wszystko w jednym

Osoby wygodne zapytają: po co mieć kilka programów, skoro wykonują one funkcje tak ze sobą powiązane, że dobrze bytoby połączyć je w całość? Oczywiście, tego typu pakiety również istnieją. Nie radziłbym jednak nabywania ich, i to z kilku powodów:

- programy takie o wiele trudniej się obsługują niż programy pojedyncze;

- o wiele trudniej jest dopasować je do własnych potrzeb niż niewielkie nierzadko programy "osobne";

- wymagają co najmniej twardego dysku i 2 MB pamięci, co zwiększa koszty; ponadto, ze względu na niezbyt wielki popyt program taki jest o wiele droższy niż wszystkie jego składowe nabyte w postaci oddzielnych programów.

Do takich kombajnów biurowych dla Amigi należą BEST Business Management System, FINANCIAL PLUS, FIBU, LOGISTIX i LOHN. Cena najtańszego z nich wynosi 600 DM.

Jedynym ewentualnie godnym polecenia mógłby być pakiet GIZMOZ składający się z 18 modułów, z których każdy może być także wykorzystany osobno. Są to między innymi: kartoteka, kalkulator, mały program redagujący itp. Każdy z modułów kosztuje około 8 DM.

Sprzęt

Przyopuszczymy, że zgromadziliśmy już oprogramowanie biurowe złożone przykładowo z programu redagującego PROWRITE, bazy danych MIAMI-GA FILE i arkusza kalkulacyjnego VIP. Jakim sprzętem powinniśmy dysponować, aby nasze domowe biuro zaczęło działać. Opisane wyżej programy zadziałają właściwie nawet na Amidze z 512 KB pamięci. Należy jednak pamiętać o tym, że:

- Teksty pisane na komputerze zajmują nieco miejsca. Jedna standardowa strona A4 (30 wierszy po 60 znaków) zajmie około 2 KB. W przypadku programów do redagowania tekstów wartością domyślną jest jednak 60 wierszy po 80 znaków, a więc prawie 5 KB (bo prócz tekstu dochodzą jeszcze znaki sterujące). Zależnie od użytego programu, który też trochę pamięci zabierze — na tekst zostanie nam od 100 do 300 KB, co daje 20 do 60 stron. Jeśli zamierzamy pisać teksty dłuższe — musimy podzielić je na kilka zbiorów lub rozbudować pamięć.

- Arkusze kalkulacyjne wymagają nieco większej ilości pamięci. W przypadku VIP-a na "gołej" Amidze mamy do dyspozycji około 70 KB. Tu każdy wprowadzony znak zajmuje 2 bajty, a zatem możemy umieścić w nim na przykład 10.000 wierszy z 38 kolumnami o standardowej szerokości.

Wydaje się to liczbą oszałamiającą, dopóki nie zaczniemy prawdziwej pracy z arkuszem kalkulacyjnym. Ponadto — chcąc wykorzystać możliwości graficznego przedstawienia danych, należy pozostawić około 35 KB wolnej pamięci, co zmniejszy o połowę liczbę danych możliwych do wprowadzenia.

- Bazy danych wymagają zarówno dużej ilości pamięci, jak i sporo miejsca na dysku. Duże bazy danych mogą nie zmieścić się na dyskietce. Przykładowo: baza danych zawierająca około 5.500 nazwisk, adresów i telefonów ledwie zmieści się w pamięci zwykłej Amigi i zajmie na dysku ponad 165 KB. A co zrobimy, jeśli tych rekordów będzie 60.000? W takim przypadku koniecznością stanie się twardy dysk.

Co dalej?

Opisane wyżej programy są związane ściśle z działalnością biurową. Oprócz drukarki nie wymagają dodatkowego oprzyrządowania. Jeśli chcemy prowadzić biuro "na światowym poziomie" możemy rozbudować je o następujące oprogramowanie i sprzęt wyprodukowane z myślą nie tylko o "komputerowym biurze".

- Drukarka laserowa sprawi, że nasze wydruki nabiorą nieco oglądy. UWAGA: Oryginalne sterowniki Commodore do drukarek laserowych nie są wolne od błędów. Polecam sterowniki opracowane przez ks. Pikula. Przy zakupie drukarki laserowej należy także pamiętać o tym, że do współpracy z Amigą drukarka laserowa musi mieć minimum 1 MB własnej pamięci, natomiast w przypadku stosowania opcji PostScript — minimum 3 MB.

- Modem, a jeszcze lepiej fax/modem wraz z odpowiednim oprogramowaniem (które było opisane w lutym numerze Magazynu AMIGA) pozwoli nam na błyskawiczną łączność z całym światem. Nie jest to taka białostka, jak mogłoby się wydawać. Większość firm zachodnich przy pierwszej próbie kontaktu telefonicznego pyta o numer faxu. Jeśli odpowiedzią jest wymowne milczenie — nasz rozmówca po prostu odkłada słuchawkę. Zwyczajnie te powoli zaczynają docierać i do nas.

- Jeżeli uzupełnimy nasz komputerowy fax o skaner, wówczas dokumenty wysyłane z

naszego biura będą mogły zawierać rysunki, a nawet zdjęcia.

Cudze chwalicie, swego nie znacie

Do tej pory opisywałem jedynie zachodnie oprogramowanie na Amigę, ewentualnie spolszczone. Miło mi donieść, że pojawiają się już pierwsze programy tego typu napisane całkowicie przez polskich programistów. Nie są one może tak "wystrzałowe" jak przedstawione produkty zagraniczne, niemniej jednak w wielu przypadkach są lepiej dopasowane do polskich realiów. I tak:

- Baza danych CBASE (Fundacja Edukacji Technologicznej) nie ma może takich bajerków jak MIAMIGA FILE, ba, wręcz wygląda jak żywcem przeniesiona z IBM-a i obsługiwana jest wyłącznie z klawiatury, ale jako jedyna sortuje rzeczywiście po polsku. Oznacza to, że litera "Ś" i dane na tę literę po sortowaniu znajdują się zawsze pomiędzy "S" i "T", a nie na przykład pomiędzy "Z" i "A", jak w jednej ze "spolszczonych" wersji MIAMIGA FILE. Baza ta ma także elementy arkusza kalkulacyjnego (możliwość poddawania danych czterem podstawowym działaniom arytmetycznym). Program KANTOR tej samej firmy ułatwia prowadzenie kantoru wymiany walut. W przygotowaniu jest program do gospodarki materiałowej.

- Program FIRMA typu "materiałówka" (Twin Spark Soft) pomaga w prowadzeniu rachunkowości i gospodarki materiałowej. Program FISKUS tej samej firmy pomoże obliczyć podatek, KOSZTORYS zaś pomoże wycenić prace włożone na przykład w projekt domu.

- ZESTAW BIZNESOWY firmy Alderan to fakturowanie, kosztorys, kadry i płace w jednym.
- Program VIDEO — firmy InterComp — ułatwi prowadzenie wypożyczalni kaset wideo, zaś KANTOR (FET) — kantoru wymiany walut.

Ponieważ wszystkie wymienione wyżej firmy udostępniły nam dotychczas do testów jedynie oprogramowanie typu rozrywkowego (nie licząc wersji "beta" CBase) — nie możemy wypowiedzieć się dokładniej na temat tych programów. Mamy jednak nadzieję, że już niedługo wyniki ich testów będziemy mogli przedstawić na łamach naszego Magazynu.

Polskie litery i nie tylko

SCALA W PRAKTYCE (CZ. I)

Zgodnie z obietnicą, tym razem zajmujemy się programem SCALA. Wbrew temu, co sądzą niektórzy, nazwa ta nie ma nic wspólnego ze skalowaniem. Norweska spółka software'owa SCALA nazwała się tak od włoskiego słowa "la scala", które oznacza drabinę. Ich okręt flagowy — służący do prezentacji program o tej samej nazwie — pnie się po drabinie coraz wyżej.

Marek Pampuch

W tej chwili na rynku dostępne są jego cztery wersje:

- SCALA HT 100 (Home Titler) — najstarsza, najprostsza i najtańsza wersja SCALI. Do uruchomienia jej wystarczy 1 MB pamięci i nie jest wymagany twardy dysk. Może współpracować z genlockiem.
- SCALA VS 113 (Video Studio) — poprawiona wersja poprzedniej, ma takie same wymagania sprzętowe, jednak nieco większe możliwości.
- SCALA MM 200 (Multimedia) — wymaga minimum 2 MB pamięci oraz twardego dysku, choć można ją także zainstalować na dyskietkach. W tym ostatnim wypadku jednak może rozboleć ręka od ciągłego zmieniania dyskietek, nawet wówczas, gdy mamy dwie stacje. W przypadku instalacji na dyskietkach nie będą także działały wszystkie opcje. Może współpracować z wieloma urządzeniami zewnętrznymi, jak genlock, video-digitalizer, CD-ROM.
- SCALA TV IC 400 (Info Channel) — wersja w pełni profesjonalna, przeznaczona do pracy w studiach TV, bardzo droga (około 2500 DM). Jest wykorzystywana w wielu studiach telewizji satelitarnej i kablowej. Może współpracować z modemem.

Z OSTATNIEJ CHWILI: Właśnie ukazała się nowa SCALA — oznaczona symbolem MM 202. Wersja ta jest pozbawiona wszystkich opisywanych poniżej wad SCALI MM 200, ma kilka nowych możliwości, a ponadto współpracuje z nowymi układami AGA.

Producent SCALI twierdzi, że codziennie ponad 20 milionów ludzi na całym świecie ogląda prezentacje wykonane tym programem. Widać to zresztą nawet przy pobieżnym przejrzaniu nie zakodowanych programów satelity ASTRA. A u nas? Z posiadanych przeze mnie informacji wynika, że SCALA stosowa-

na jest w bardzo niewielkim stopniu w warszawskim i krakowskim ośrodku TV, kilku stacjach prywatnych (m. in. Echo — Wrocław) oraz w kilkunastu stacjach telewizji kablowej. Niestety — we wszystkich tych zastosowaniach wykorzystuje się możliwości tego programu tylko w niewielkim stopniu.

W naszych rozważaniach pominiemy pierwszą, nie używaną już oraz praktycznie w Polsce niedostępną, wersję 400. W opisie przyjęłem schemat podobny jak przy Broadcast Titlerze.

SCALA wymaga nieco większej niż standardowa ilości pamięci. Nie jest jednakże tak pamięciożerna, jak opisywany wcześniej Broadcast Titler 2. Jednak minimalna ilość pamięci nie pozwoli na opracowanie zbyt wielu stron prezentacji. Obie wersje programu mieszczą się na dwóch dyskietkach, jednak pełna implementacja (wraz ze wszystkimi elementami dodatkowymi, jak tła, czcionki, symbole, muzyka itp.) zajmuje osiem dyskietek. Przy SCALI MM 200 zbiory są dodatkowo skompresowane. Jeśli zainstalujemy całość na twardym dysku, to VS 113 zajmie ponad 4 MB, MM 200 zaś ponad 12 MB.

Instalacja jakichkolwiek "cudzych" fontów (nie tylko polskich) w SCALI przebiega w nieco odmienny sposób niż w innych programach, i to na dodatek różnie dla obu opisywanych wersji. Jest to prawdopodobnie zabezpieczenie antypirackie. Piraci sobie z tego nic nie robią, bo oni i tak to "puszczą na handel", natomiast zabezpieczenie to uderza w Boga ducha winnych ludzi, którzy mieli pecha urodzić się w kraju nie zauważanym przez firmę Commodore, która nie może jakoś podjąć decyzji o znakach narodowych dla dość sporego grona użytkowników.

Nie radzę uprawiać opisanych poniżej zabaw na oryginalne, który może się jeszcze przydać. Warto zatem na samym początku wykonać robocze kopie.

SCALA VS 113

- Najpierw kopiujemy drugą dyskietkę instalacyjną o nazwie ScalaFonts.
- Z tak wykonanej kopii usuwamy z katalogu FONTS wszystkie zbiory czcionek z wyjątkiem systemowej TOPAZ i firmowej SCALA. Można wprowadzić nie mazać niczego, ale wówczas zostanie nam mało miejsca na spolszczone czcionki.
- Jeżeli będziemy instalować spolszczone czcionki na dyskietce, wówczas musimy jeszcze wykonać kopię dyskietki programowej Scala, i także z tej dyskietki usunąć wszystkie kroje z wyjątkiem opisanych powyżej. Przy instalacji na twardym dysku nie trzeba niczego zmywać.
- Na dyskietce z czcionkami (ScalaFonts) instalujemy, w sposób opisany w poprzednich odcinkach (dotyczących Broad-

**TO JEST
CZCIONKA
BEVEL
ZAINSTALOWA-
NA W SCALI**

Nie bójmy się SCALI!

cast Tittlera), polski system czcionek i nagrywamy spolszczone kroje (na przykład nasz krój FRANEK). Jeśli będziemy instalować czcionki na dyskietce, wówczas opisane wcześniej zmiany w sekwencji startowej należy wprowadzić na kopii dyskietki programowej. UWAGA: SCALA VS 113 nie ma możliwości wydruku, a zatem instalacja sterowników dla drukarki jest zbędna.

■ Z kolei uruchamiamy program instalacyjny o nazwie Scala Install znajdujący się na dysku programowym. Ukaże się napis "Scala Harddisk installation program". Jeśli instalujemy czcionki na dyskietce, ignorujemy tę informację. Zaznaczamy (płaszkiem), że będziemy instalować jedynie czcionki (Fonts), i na pytanie o to, na jakim dysku są czcionki do instalacji — w zależności od tego, co mamy, odpowiadamy dh0: (twardy dysk), df0: (jeśli mamy tylko jedną stację dyskietek) lub df1: albo df2: (jeśli dysponujemy dwiema stacjami dyskietek). UWAGA: Jeśli mamy tylko jedną stację — czeka nas niesamowita dyskoteka. Co chwilę będziemy proszeni o wymianę dyskietki ScalaFonts na dyskietkę programową Scala. Dodatkowo, w przypadku jakiegokolwiek błędu (niezależnie od tego, czy wynika on z winy użytkownika, czy komputera) — wszystkie opisane czynności (począwszy od kopiowania oryginałów) należy powtórzyć od początku. Jeśli dysponujemy dwiema stacjami, wówczas dyskietka programowa powinna się znaleźć w stacji bootowalnej (df0:), dyskietka zaś z czcionkami w stacji dodatkowej.

■ Jeśli za jakiś czas będziemy chcieli dopisać choćby jedną nową czcionkę, albo nawet tylko nową wielkość zainstalowanej już czcionki, wówczas całą tę procedurę musimy powtórzyć od samego początku. Taka paskudna już jest ta SCALA.

SCALA MM 200

Tutaj sprawa wygląda nieco inaczej. Cały instalowany program dostarczany jest na dyskietkach w wersji zarchiwizowanej (.LHA). W związku z tym należy postępować odmiennie.

■ Najpierw kopiujemy pierwszą dyskietkę instalacyjną (ScalaMM1). Następnie formatujemy czystą dyskietkę — konieczne z nazwą ScalaMM5.

■ Na kopii dyskietki ScalaMM1 wprowadzamy wszystkie zbiory potrzebne dla zainstalowania polskiego standardu. Dokonujemy też niezbędnych przy instalacji standardu zmian w sekwencji startowej.

■ Na dyskietkę sformatowaną (ScalaMM5) kopiujemy z oryginalnej dyskietki instalacyjnej o tej samej nazwie zbiory o nazwie: Font1.lha i Font2.lha.

■ Następnie na dyskietkę tę nagrywamy wszystkie kroje, jakie chcemy zainstalować (w tym konieczne zbiory i katalog PLtopaz).

■ Teraz należy dołączyć je do zbiorów zarchiwizowanych. W tym celu uruchamiamy archiwizator LHARC. Wygodniej jednak będzie to zrobić za pomocą programu DiskMaster, który ma już wbudowaną opcję "dokładania" zbiorów z jednoczesnym ich archiwizowaniem. Opiszę ten sposób na przykładzie programu DiskMaster 2.0.

■ Po uruchomieniu DM2 wkładamy dyskietkę, na której nagraliśmy dwa zbiory czcionek zarchiwizowanych i nasze zbiory fontów spolszczonych (na razie w "czystej" formie). Wybieramy dysk df0:. Zaznaczamy w katalogu wszystkie zbiory (poza oboma zbiorami o rozszerzeniu .lha). Następnie z menu na liście tytułowej z grupy ARCHIVES wybieramy myszką opcję LHARC ADD. Na pytanie "Enter new Archive name" podajemy Font2.lha i naciskamy [Return]. Można też podać Font1.lha — jest to bez znaczenia. Program coś tam sobie robi, ale nie przejmujemy się tym. Po zakończeniu archiwizowania usuwamy z dyskietki wszystkie zbiory poza dwoma o rozszerzeniu .lha.

UWAGA: Program archiwizujący LHA nie może być niższej wersji niż 1.35. Jeśli dysponujecie tylko starszą wersją, wówczas musicie skorzystać z programu znajdującego się w katalogu TOOLS na dyskietce ScalaMM1. Jest to jednak o wiele mniej wygodny sposób niż opisany powyżej.

■ Uruchamiamy program instalujący i zaznaczamy, że zamierzamy zainstalować tylko czcionki (płaszek przy ScalaFonts). Po chwili zostaniemy poproszeni o włożenie dyskietki nr 5. Oczywiście wykorzystujemy tu dyskietkę, którą tak pracowicie przed chwilą preparowaliśmy. I to wszystko.

Kara Fonts zainstalowane w SCALI uruchomią się bez najmniejszych problemów. Podobnie jednak jak w przypadku

innych czcionek — nie będą one tak ładne jak czcionki broadcastowe. Wynika to z różnic rozdzielczości czcionek bitmapowych i konwertowanych Broadcastem.

UWAGA: Jeżeli w katalogu FONTS: mieliśmy wcześniej nagrane zbiory z czcionkami o nazwach, które dokładamy, musimy je przed całą operacją wymazać. I jeszcze jedno. Jeśli po dekompresji coś nie zainstaluje nam się tak, jak trzeba, wówczas wystarczy zmasać zbiór z zainstalowaną czcionką i nagrać w to miejsce jego "normalny pierwowzór". Po co zatem cała zabawa? Dlatego, że SCALA przy instalacji tworzy sobie listę zainstalowanych czcionek i tylko takie czcionki potem widzi. Można je wprowadzić zainstalować korzystając z pomocy assemblera, jednak ten sposób, choć pracochłonny, jest o wiele łatwiejszy dla większości Czytelników. Można zresztą całą zabawę sobie nieco uprościć. Jeśli zamierzacie używać w SCALI wyłącznie tych czcionek, które są tam zainstalowane w wersji oryginalnej (tyle że spolszczonych), wystarczy tylko doarchiwizować krój bazowy zastosowanego standardu spolszczenia (na przykład PLtopaz). Pozostałe kroje można po spolszczeniu po prostu przegrać na miejsce istniejących, jednak pod tym warunkiem, że będą miały identyczne nazwy i te same wysokości, co fonty zainstalowane oryginalnie.

Jeżeli chcemy po jakimś czasie dograć jakąś czcionkę, wówczas doarchiwizowujemy w opisany powyżej sposób (tym razem opcją LHAEXTRACT) zbiory z tą czcionką i instalujemy fonty od początku. Gorzej jest wówczas, gdy chcemy wyrzucić jakąś zainstalowaną wcześniej czcionkę. W takim wypadku należy rozpakować zbiór Fonts2.lha, usunąć z niego niepotrzebne zbiory, spakować go z powrotem i zainstalować czcionki na nowo.

Teraz spróbujemy wykonać obrázky podobne do tych, jakie już wcześniej wykonaliśmy sobie Broadcastem. A zatem zaczynamy:

Najpierw na standardowym tle umieścimy sentencję zawierającą wszystkie polskie litery. W tym celu uruchamiamy program SCALA.

Z pierwszego menu (podpisanego Scala Multimedia) wybieramy opcję NEW. Po chwili ukaże się nowe menu zatytułowane "Choose a background page" (wybierz stronę z podkładem). Ponieważ na razie chcemy użyć standardowego tła — nie wybieramy nic, tylko klikamy opcję OK.

Po chwili pojawi się kolejne menu, a na niego nałoży się mniejsze menu na dole ekranu zatytułowane BLANK PICTURE. Możemy na nim ustawić rozdzielczość ekranu (RESOLUTION: LOW — niska, MEDIUM — średnia, INTERLACE — tryb interlace i domyślne HIGH — wysoka), liczbę kolorów (COLORS): w trybach HIGH i MEDIUM 2, 4, 8 lub (domyślnie) 16, w trybach LOW i INTERLACE — dodatkowo 32 i 64, a także tryb OVERSCAN: (STANDARD — standardowy, MAX — maksymalny i domyślnie NO — brak overscanu). Zostawmy na razie wartości domyślne i zaakceptujmy je przez kliknięcie OK. Pojawi się nowa strona z menu edycyjnym na dole i kursor ustawiony na początku pierwszego wiersza. Możemy zacząć pisać.

Widać, zarówno na podstawie Fontu Kary — BEVEL, jak i spolszczonego Didota, że literki w SCALI są o wiele mniej ostre niż czcionki przekonwertowane Broadcastem. Wprawdzie można nieco je "naostrzyć", jednak w zakresie antialiasu 0 do 3 (Broadcast Tittler ma, przypominam, ten zakres od 0 do 14).

Co możemy zrobić z tak przygotowanym napisem?

Można zmienić kolory napisów. W tym celu wybieramy myszką kolor z aktualnej palety i klikamy w kwadracik obok napisu FRONT. Jeżeli nie podoba nam się aktualna paleta, możemy doczytać ją z dysku, wybierając opcję PALETTE. Ukaże nam się kolejne menu, z którego wybierzemy myszką opcję LOAD. Następnie należy znaleźć w katalogu podkatalog Palette i wybrać z niego potrzebny nam zbiór.

Pozostałe możliwości, jakie daje nam menu PALETTE, to:

■ SWAP — wymienia kolor znajdujący się w dużym prostokącie w menu z kolorem, jaki wskażemy myszką w palecie. Po każdym kolejnym SWAP-ie poprzednio zmieniony kolor powróci do barwy, jaką miał na początku.

■ COPY — w odniesieniu do pierwszej połówki palety zachowuje się tak jak SWAP, z tym że pozostaje już "na stałe". Zastosowany do drugiej połówki palety — powoduje skopiowanie koloru palety na kolor bazowy (czyli pokazany w dużym prostokącie w menu).

■ SPREAD TO — nadaje kolorom palety barwy pośrednie, jakie znajdują się pomiędzy wybranym kolorem, a ostatnim kolorem w palecie.

■ **ANTI_ALIAS TO** — wyostrza wszystko, co zostało napisane kolorami pośrednimi między barwą w prostokącie przy tej opcji a kolorem bazowym.

■ **UNDO** — likwiduje skutek ostatnio wykonanej czynności.

■ **ORIGINAL** — likwiduje wszystkie zmiany poczynione od momentu uaktywnienia menu **PALETTE**.

Trzy gadżety suwakowe (opisane R, G i B) służą do ustawienia koloru bazowego przez oznaczenie zawartości składników czerwonego, zielonego i niebieskiego. Kolor ten zostanie skopiowany do aktualnego koloru palety, czyli do tego, który jest w palecie ujęty w ramkę. Aby zmienić aktualny kolor palety — wystarczy wskazać go myszką. Jeśli stworzyliśmy nową paletę — można zapisać ją opcją **SAVE**.

BACKGROUND — określa kolor tła. Zmieniamy go w ten sam sposób jak kolor napisu, czyli — po prostu klikamy w kwadracik obok napisu.

OK — zatwierdza dokonane zmiany (bez zapisu na dysku, czyli do jednorazowego użytku), **CANCEL** — likwiduje je. Po użyciu którejkolwiek z tych dwóch opcji wracamy do poprzedniego menu. A tam mamy jeszcze kilka możliwości:

■ **OUTLINE** — ustala kolor obwódki czcionki, **SHADOW** — kolor cienia normalnego, **3D** — kolory cienia "oświetlonej" (pierwszy kwadracik) i "zaciemnionej" (drugi kwadracik) trójwymiarowej części fontu.

■ **PASSIVE** — oznacza kolor "zablokowany", czyli taki kolor z palety, który nie może być użyty w danym wierszu.

Aby uaktywnić dowolną opcję z pierwszego wiersza menu (poza **FRONT**), nie wystarczy tylko zmienić kolor kwadracika. Należy dodatkowo kliknąć na sam napis, tak aby ramka z nim stała się "wklęsła".

W drugim wierszu menu są opcje odnoszące się do strony. Omówimy je później, ponieważ wiążą się z efektami **SCALI**.

Trzeci wiersz menu to kolejno: **FONT**, jaki załadowaliśmy. Dla każdego wiersza może to być inna czcionka. Po wybraniu tej opcji ukaże się menu **FONT**, a w nim: katalog **FONTS**: z dysku. **UWAGA**: katalog ten zawiera spis wszystkich czcionek znajdujących się na dysku. **SCALA** wczyta tylko te, które zainstalowaliśmy. Próba wczytania innego fontu, który fizycznie jest przecież na dysku — spowoduje, że pojawi się komunikat o błędzie.

Obok mamy wielkości czcionki o wybranej nazwie. Tu również znajduje zastosowanie uwaga z poprzedniego akapitu.

Po wybraniu czcionki możemy zobaczyć, jak wygląda pierwsze pięć dużych liter, małych liter i cyfr danego fontu (**SHOW**), załadować go (**OK**) lub wrócić do poprzedniego menu bez ładowania nowej czcionki (**CANCEL**).

A w menu tym mamy z kolei trzy kwadraty z justowaniem napisu. Napis może być dosunięty do lewej krawędzi (gdy wybierzesz myszką pierwszy kwadrat), centrowany (drugi kwadrat) lub wyrównany do prawej krawędzi ekranu (ostatni kwadrat).

Trzy litery **E** o różnym kształcie określają atrybuty napisu w wierszu, w którym znajduje się kursor (kolejno: podkreślenie, wytłuszczenie i pochylenie). Atrybuty mogą być włączane pojedynczo lub w dowolnej kombinacji.

Opcje **BUTTONS** i **SHOW** związane są z efektami, a zatem omówię je w następnym odcinku. Po zakończeniu edycji możemy

zlikwidować owoc naszej pracy (**CANCEL**) lub zaakceptować go (**OK**).

W tym ostatnim przypadku pojawi się kolejne menu. Można na nim nazwać daną stronę. Domyślnie przyjmowany jest tekst pierwszego wiersza na stronie. W napisie nie będzie polskich liter tylko odpowiadające im kody ASCII, ale to nie szkodzi. Jeśli jednak komuś to zawadza — może za pomocą edytora czcionek zmienić odpowiednio font **SCALA 11** i zainstalować go w sposób podany na początku artykułu.

Można także zmienić "fabryczny" układ strony. Wybierze myszką opcję **LAYOUT**. Trójkąty na górnej listwie oznaczają marginesy i tabulatory. **UWAGA**: przesuwanie ich zadziała tylko wówczas, gdy włączona jest (przez kliknięcie) opcja **MARGINS**.

Kwadrat złożony z ośmiu mniejszych kwadracików pokazuje kierunek, w którym przesunięty będzie cień normalny (**SHADOW**) lub cień przestrzenny (**3D**). Aby przełączyć pomiędzy rodzajami cienia, wystarczy wybrać myszką ramkę poniżej kwadratu z kierunkami.

Na środku menu mamy ustawianie poszczególnych atrybutów, są to: poziom ostrości (**ANTI_ALIAS LEVEL** — z zakresu 1 do 3), wielkość wytłuszczenia (**BOLD SIZE** — od 0 do 9), odstęp między literami (**CHAR SPACING** — od -99 do 99) i kąta pochylenia (**ITALICS** od 0 do 90). Ta ostatnia opcja działa tylko wówczas, gdy wcześniej uaktywniliśmy "pochyłość" napisów. Po przesunięciu myszką gadżetu pojawią się z lewej strony ramek kolejne parametry, są to:

■ **LINE SPACING** — odstęp pomiędzy wierszami (wartości z zakresu od -40 do 40).

■ **OUTLINE SIZE** — grubość obwódki (zakres od 1 do 9).

■ **GRID SIZE** — wielkość siatki na ekranie (zakres od 2 do 99).

■ **REMAP** — włączenie (1) lub wyłączenie (0) wyostrzenia (antialiasingu).

■ **SHADOW LENGTH** — długość cienia (od 0 do 20).

■ **UNDERLINE AIR** — reguluje "głębokość" podkreślenia za napisem. Przy wartości 0 podkreślenie "zlewa" się z napisem, przy wartościach większych (od 1 do 3) "chowa się" coraz bardziej za ten napis.

■ **3D LENGTH** — długość trójwymiarowej części znaku (od 1 do 30).

■ **UNDERLINE SIZE** — grubość podkreślenia (od 1 do 10).

■ **UNDERLINE POS** — określa odległość podkreślenia od góry napisu. Wynika stąd, że dla wartości 1 (przy zerze podkreślenie znika) jest to raczej nadkreślenie, natomiast dla wartości mniejszych od wysokości czcionki — przekreślenie. Wartość maksymalna zależy wyłącznie od przyjętej rozdzielczości ekranu i umieszczenia napisu na screenie (podkreślenie nie może wyjść "poza dół ekranu").

Na rysunku widzimy napis przekształcony za pomocą następujących parametrów:

Paleta: Kolejne kolory z wczytanej z dysku palety **BEIGE SAND** (beż piaskowy).

Cecha	wiersz 1	wiersz 2	wiersz 3	wiersz 4	wiersz 5
Antialias level	0	1	2	3	0
Bold size	9	1	1	3	5
Char spacing	4	4	9	2	5
Italics	13	13	13	45	13
Line spacing	5	5	5	6	5
Grid size	6	6	6	6	6
Outline size	2	2	2	3	1
Remap	1	1	1	0	1
Shadow leng	4	4	4	8	4
Underline air	2	1	2	1	1
Underline pos	0	37	0	0	0
Underline size	6	5	6	5	5
3d length	6	6	6	4	9

Kolejne opcje w tym menu, to:

■ **SHOW BOXES** — pokazuje linie dzielące napis na fragmenty — co ułatwia jego rozmieszczenie.

■ **WORD WRAP** — włącza i wyłącza przenoszenie wyrazów. Przy włączonej opcji wyraz nie mieszczący się w linii zostanie automatycznie przeniesiony do nowego wiersza, przy wyłączonej — możesz sam wstawiać znaki dzielenia.

Nie jest hańbą rozważna
współpraca z wrogiem,
choć dla niektórych
będzie to świętokradztwo
i źródło upadku

■ **SAVE LAYOUT** — zapisze układ ze wszystkimi wprowadzonymi przez Ciebie zmianami.

■ **SAVE DEFAULT** — zapisze go z wartościami domyślnymi (czyli ustawionymi przez producenta).

Opcja **CANCEL** pozwoli na powrót do poprzedniego menu, **OK** — przejdzie do kolejnego. Radzę teraz użyć opcji **SAVE SCRIPT**, która zapisze nam skrypt (opis danej strony) w postaci zbioru tekstowego wyglądającego (dla naszej strony) jak poniżej:

```
V 2.0
MOUSE off
FREYS off
NUMKEYS off
JOYSTICK off
POINTER off
INTERACTIVE off
EVENT "Nie jest hańbą rozważna"
BLANK 640 512 4 lace hires 0
WIPE cut speed 5
AACOLOR efl
TABS -1 -1 -1 -1 -1 100 200 300 400 500
MARGINS off 23 630
GRID on 6 6
WORDWRAP off
PALETTE 000 fff ddd fdb eca db9 ca8 b97 975 fed ff9 ff0 0f9 Ded 036 803
FONT Didot.font 56
COLOR 12 7 10 10 13 0 14
ATTRIBUTES 3D remap
STYLE 0 3 4 1 6 2 9 39 6 2 13 4 2 0
TEXTWIPE dump speed 1
TEXT 30 30 "Nie jest hańbą rozważna"
FONT GoudyB.font 48
COLOR 4 13 13 13 13 0 1
ATTRIBUTES underline italics antialias remap left
STYLE 0 3 4 3 6 2 1 37 5 1 13 4 2 1
TEXTWIPE dump speed 6
TEXT 23 88 "współpraca z wrogiem,"
FONT Didot.font 56
COLOR 1 7 7 7 7 0 13
ATTRIBUTES antialias remap
STYLE 0 3 4 3 6 2 1 39 6 2 13 9 2 2
PAUSE -1
END
```

UWAGA: Ze względów technicznych skróciliśmy skrypt o opis dwóch ostatnich wierszy nie wnoszących nic nowego.

Skrypt taki, po nabraniu pewnej wiedzy na temat SCALI, możemy dowolnie edytować, a następnie uruchamiać go zarówno za pomocą samej SCALI, jak i za pomocą programu pomocniczego o nazwie SCALA PLAYER. Po zapisaniu skryptu wybieramy gadżet z wykrzyknikiem w lewym górnym rogu ekranu. Jeśli nie zapisaliśmy skryptu, SCALA poda odpowiedni komunikat. Mamy do wyboru **CLEAR** (usunąć komunikat, i strony znajdujące się w pamięci przy okazji też, a następnie wyjść z programu), **OK** (wyjść z programu bez zapisania skryptu, przy czym zostaniemy raz

jeszcze zapytani o chęć zakończenia pracy — z takimi samymi trzema możliwościami odpowiedzi) lub **CANCEL** (oznacza to, że wycoufujemy się z zamiaru wyjścia ze SCALI).

Po zakończeniu edycji możemy zlikwidować owoc naszej pracy (**CANCEL**) lub zaakceptować go (**OK**).

W tym ostatnim przypadku pojawi się kolejne menu. Można na nim nazwać daną stronę. Domyślnie przyjmowany jest tekst pierwszego wiersza na stronie. W napisie nie będzie polskich liter, tylko odpowiadające im kody ASCII, ale to nie szkodzi. Jeśli jednak komuś to zawadza — może za pomocą edytora czcionek zmienić odpowiednio font SCALA 11 i zainstalować go w sposób podany na początku artykułu.

Stronę można zapisać na dysku jako rysunek w formacie IFF (**SAVE IFF**). Jeśli użyjemy opcji **SAVE AND NEW**, wówczas strona zostanie zapamiętana ("zapisana" w pamięci) i przejdziemy do edycji kolejnej strony.

Nieco odmiennie wygląda to w wypadku SCALI VS 113.

Program uruchamiamy identycznie jak SCALĘ MM 200. Poniżej opiszę tylko różnice występujące pomiędzy obiema wersjami:

Podczas ładowania tryb **OVERSCAN** można tylko włączyć lub wyłączyć. Nie ma maksymalnego overscanu.

W menu **PALETTE**:

■ Nie ma opcji **SWAP** i **ANTI_ALIAS TO**. Nie można określić (na tym poziomie) koloru tła ani zapisać stworzonej dopiero palety. Można jej natomiast używać.

W menu edycyjnym:

■ Opcja **PASSIVE** nazywa się **INACTIV**.

■ W submenu **FONT** nie ma możliwości zobaczenia pięciu znaków nowo załadowanej czcionki.

Wprawdzie opcja **SHOW** (nazwana tu **SEE**) znajduje się na ekranie, jednak jest ona nieaktywna.

■ W submenu **LAYOUT** brak opcji **SHOW BOXE**, nie ma także parametrów **REMAP**, **UNDERLINE AIR**, **UNDERLINE POS**, **ANTI_ALIAS LEVEL**, natomiast opcja **GRID SIZE** nazywa się **NET SIZE**.

Nie ma możliwości zapisu strony jako obrazka w formacie IFF.

Uwaga: Skrypt zapisany za pomocą SCALI o niższym numerze zostanie odczytany przez SCALĘ o numerze wyższym, w drugą stronę ta opcja nie zadziała. Skrypt ze SCALI VT 113 jest o wiele prostszy niż ten podany wyżej.

Powyższe opisy dotyczą wersji oryginalnych. Z tego, co mi wiadomo — po Polsce krąży kilkanaście wersji SCALI: wersje "beta", angielskojęzyczne, niemieckojęzyczne. Może się zatem zdarzyć, że w Twojej SCALI, noszącej opisany numer, jakaś opcja nie będzie chciała zadziałać lub, odwrotnie, że będzie w niej nieco więcej opcji, niż opisałem (w przypadku wersji niższej niż SCALA MM 200).

Za miesiąc zajmiemy się "ruchomościami" SCALI, czyli efektami liniowymi i stronicowymi, jakie umożliwi nam ten program, a także przygotujemy sobie, podobną jak przy **Broadcast Tittlerze**, czołówkę do filmu z wakacji. Omówimy także pozostałe możliwości SCALI.

Przy przygotowaniu ilustracji korzystałem z czcionek **Didot** i **GoudyB** spolszczonych przez Mariusza Butokę w standardzie xJP.

Nie jest hańbą rozważna
współpraca z wrogiem,
choć dla niektórych
będzie to świętokradztwo,
fałsz i źródło upadku

Nie jest hańbą rozważna
współpraca z wrogiem,
choć dla niektórych
~~będzie to świętokradztwo,~~
fałsz i źródło upadku

Giełda AMIGI

Regulamin

1. Ogłoszenie w Giełdzie AMIGI może zamieścić każdy.
2. Ogłoszenie jest płatne przed opublikowaniem — do listu z treścią należy dołączyć kopię potwierdzenia wpłaty 50.000 zł na konto: LUPUS Sp. z o.o. PKO BP IX O/Warszawa, r-k 1599-318121-136.
3. Od opłaty zwolnieni są prenumeratorzy, którzy przy treści ogłoszenia powinni podać numer prenumeraty zamieszczony na nalepce adresowej (AMI-xxxx).
4. Ogłoszenia ukazują się w czterech rubrykach: **SPRZEDAM**, **KUPIĘ**, **WYMIENIĘ**, **NAWIĄŻĘ KONTAKT**.
5. Ogłoszenia **SPRZEDAM** — **MUSZĄ ZAWIERAĆ CENĘ** i nie mogą być to

- ogłoszenia dotyczące działalności gospodarczej (kogoś, kto produkuje czy pośredniczy w handlu).
6. Ogłoszenia **SPRZEDAM** niezgodne z wymienionymi ograniczeniami nie będą zamieszczane, a pieniądze za nie wpłacone przepadną.
7. Ogłoszenia **NAWIĄŻĘ KONTAKT** powinny zawierać wyszczególniony obszar zainteresowań.
8. Redakcja nie bierze odpowiedzialności za treść ogłoszeń ani za skutki z nich wynikające.
9. Na kopercie prosimy umieszczać dopisek **"GIEŁDA AMIGI"**.
Wszelkie sprawy można także załatwić w siedzibie redakcji.

SPRZEDAM

AMIGĘ 500, 1 MB RAM, wersja 1.3, wbudowany zegar, gwarancja do 10.09.93, razem z joystickiem, myszą, pokrywą, literaturą, dyskiectami. Cena 5.950.000 zł. Łukasz Kalnik, ul. Daszyńskiego 508, 44-151 GLIWICE-Ostropa, tel. 0-32/388388 [ga 90]

AMIGA MIDI PRO (1*IN, 1*THRU, 3*OUT) — 350 tys. zł, rozszerzenie pamięci (Amiga 500) do 1 MB z zegarem — 500 tys. zł, Bootselector (DF0/DF1) — 50 tys. zł. Paweł Fronciewicz, ul. J. Brzechwy 10/1, 49-300 BRZEG, tel. 111899 [ga 91]

ORYGINALNE GRY z polską instrukcją (IPS): Zone Warrior — 120.000 zł, Global Effect — 250.000 zł Wojciech Jama, ul. Friedleina 47/5, 30-009 KRAKÓW [ga 92]

AMIGĘ 500, 2,5 MB (rozszerzenie pamięci na gwarancji do grudnia 1993), modulator, oryginalną grę POPULOUS II, bogatą literaturę, czasopisma — pilnie sprzedam za 6 mln zł !!! Wojciech Borczyk, ul. Kluska 34, KATOWICE, tel. (0-32)531-355, w godz. 18.00 - 21.00 (z wyjątkiem piątków) [ga 93]

AMIGĘ 2000, monitor kolor 1084S, dyskietki, literaturę — 10.000.000 zł Arkadiusz Cel, 91-762 ŁÓDŹ, ul. Emilii Plater 31/33 m. 22, tel. 577447 [ga 95]

AMIGĘ 500 z Kickstartem 1.3, rozszerzenie pamięci 1 MB, literatura (gwarancja). Cena 5,5 mln zł Maciej Kurzydło 80-170 GDAŃSK, ul. Liszta 2 m. 155 [ga 96]

AMIGĘ 2000 (system 2.04) + 2 stacje dyskietek 3,5 cala + przełącznik Kickstartów 2.04/1.3 — 10 mln zł. TWARDY DYSK Quantum 120 MB

z kontrolerem SCSI i rozszerzeniem pamięci do 8 MB (zainstalowane 2 MB pamięci) — 10 mln zł. AMIGĘ 500 (system 1.3) + rozszerzenie pamięci 1 MB RAM z zegarem — 5 mln zł Tadeusz Rynkiewicz, ul. Traugutta 26/3, 14-500 BRANIEWO, tel. (0-506) 2695 [ga 97]

MEGAMIX 500 — rozszerzenie pamięci o 2 MB (real fast) do Amigi 500 zewnętrzne, GWA-RANCJA! Cena około 2.200.000 zł. AMIGĘ 500 — wersja 1.3, przełączniki ChipFast i PAL/NTSC, rozszerzenie do 1 MB (zegar, wyłącznik), wbudowana stacja TEAC — cena ok. 5.200.000 zł. Peryferia dopłata Władysław Karolik, ul. Mazarska 66/65, 25-342 KIELCE, tel. 22981 (po 16.00) [ga 98]

AMIGA ACTION REPLAY MK III (10 m. gwarancji + 2 instrukcje, w tym polska) — 1.350.000 zł, książki do Amosa — 60.000 zł, oraz dyski 3,5" (firmowe) — 15.000 za sztukę Piotr Laszczyk, Szelińska 976, 34-511 KOŚCIELISKO [ga 99]

ROCZNIKI BAJTKA 88,90,91,92 oraz kilka numerów z 89 i 93 Przemysław Wypych, ul. Cieszyńska 20, 61-434 POZNAŃ [ga 100]

AMIGA 2000 — 10 mln, karta RAM 2/8 70 ns — 3 mln, Bridgeboard AT286 z 5,25" i kontrolerem AMIGA/IBM — 4 mln, Flicker Flicker — 2,5 mln, Action Replay II — 1 mln Krzysztof Mazanowski, Wrocław, tel. (0-71)252641 w 181 od 9 — 15 [ga 101]

ORYGINALNE PROGRAMY edukacyjne: A-Word — 80 tys. zł, Matematyka i Funkcje, emulator Kickstartu 1.3 do Amigi 500 plus — po 50 tys. zł, dyskietki z programami Public Domain i Shareware — po 30 tys. zł Paweł Stachowski, ul. Olszewska 48, 09-300 ZUROMIN [ga 102]

ROCZNĄ AMIGĘ, 1 MB, mysz, pokrywę — 5,3

mln zł, nie używany modulator TV — 350 tys. zł Andrzej Szojda, ul. Zjednoczenia 8, 43-175 WYRY [ga 103]

AMIGĘ 500, roczną, z rozszerzeniem pamięci do 1 MB RAM — 5 mln zł, monitor kolorowy 1084S — 4 mln oraz sampler, pokrywę na komputer, literaturę (suma 9 mln zł) Jarosław Bawłowski, ul. Głogowska 80a, 67-100 Nowa Sól, tel. 35-11 [ga 105]

AMIGĘ 500 (v.1.3), roczną, oryginalną niemiecką (wersja ozdobna), 1 MB RAM z zegarem, monitor kolorowy RGB, zewnętrzną stację 3,5 cala, 2 joysticki, mysz + mousepad, pokrywę na komputer, 100 dyskietek. Cena 9,5 mln zł Waldemar Wybraniec, 57-314 Szalejów G. 150B, tel. Szalejów 3 [ga 106]

AMIGĘ 500 PLUS (gwarancja do 10.93, klawiatura USA), emulator systemu 1.3 (oryginal — Alderan), dyskietki, literatura fachowa (w językach polskim i angielskim), joystick, pokrywę, mousepad, kable, itp., Cena ok. 6.100.000 zł Krzysztof Oszmiarczyk, ul. Czerw. Krzyża 9, 68-200 ŻARY [ga 107]

AMIGĘ 500 PLUS + 2 MB FAST RAM (firmy 3 State). (Oba urządzenia na gwarancji) + modulator + książka AMIGA DOS 2.04. Cena 8 000 000 zł Ryszard Wiśniowski, ul. Szymanowskiego 49A/10, 47-205 KĘDZIERZYN - KOŹLE, tel. 229-52 [ga 108]

CZASOPISMA Magazyn AMIGA nr 0/92-4/93 (komplet) — 175.000 zł, oraz Commodore & Amiga nr 1/92 — 3/93 (komplet) — 156.000 + koszty wysyłki Grzegorz Maczuga, os. Maczka 7/33, 37-100 ŁAŃCUT, tel. 47-61 [ga 109]

AMIGĘ 500 (1.3 roku) z 1 MB RAM, przełącznik ChipSlow RAM, ok. 40 dyskietek, mysz, mousepad, klawiatura — 5 mln zł. MONITOR

1084S (1.3 roku) z filtrem — 4 mln zł Edward Stencel, ul. Dworcowa 10, 64-810 KACZORY, tel. 842-251 (kierunkowy do Pily, od 18.00) [ga 110]

KUPIĘ

MONITOR kolor do Amigi 500, stację dyskietek 3,5 cala do Amigi 500. Proszę o oferty z ceną i wiekiem sprzętu Wojciech Jama, ul. Friedleina 47/5, 30-009 KRAKÓW [ga 92]

WYMIENIĘ

LITERATURĘ DO AMIGI 1200 w języku niemieckim na te same pozycje w języku angielskim (z zestawu fabrycznego) Robert Kostecki, ul. Grodowa 30A/10, 40-407 KATOWICE 16 [ga 94]

ROCZNIKI BAJTKA 88,90,91,92 oraz kilka numerów z 89 i 93 na inne czasopisma Przemysław Wypych, ul. Cieszyńska 20, 61-434 POZNAŃ [ga 100]

NAWIĄŻĘ KONTAKT

POMÓŻCIE "ZIELONEMU"! Szukam instrukcji do programów MaxiPlan (v.1.8), Superbase (v.3.02), Page Setter (v.1.0), Excellence, CED, Deluxe Paint IV Leszek Klimek, Grota Roweckiego 27/8, 14-500 BRANIEWO [ga 104]

PROGRAMISTA poszukuje wszechstronnej grafiki z terenu Górnego Śląska. Kontakt telefoniczny: Katowice tel. 588-547 [ga 111]

VIP PROFESSIONAL

Marek Pampuch

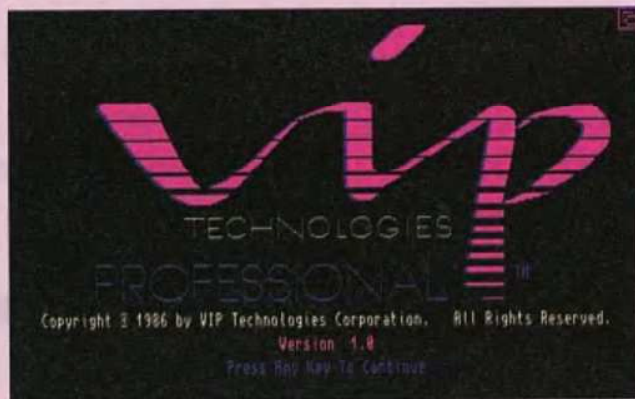
Zbiór zapisany na Amidze możesz (traktując go programem Dos-2-Dos lub czymś podobnym) bez problemu odczytać na "wielkim niebieskim g.....". Artykuł ten nie będzie jednak opisem funkcji Lotusa (w tym celu wystarczy zakupić dowolny podręcznik tego programu na IBM-a). Zajmę się jedynie drobnymi różnicami występującymi między pecetowskim "oryginałem" a amigowską kopią, a także — wychodząc z założenia, że najlepiej uczyć się na własnych błędach — przedstawię przykład, jak można wykorzystać VIP do własnych celów. Przykład ten pozwoli na liczne eksperymenty, których dokonasz już sam, Czytelniku.

Po załadowaniu ukazuje się na ekranie komunikat mówiący o liczbie dostępnych na Twój użytek KB pamięci (available memory in KBytes). W A500 bez rozszerzenia jest to 68 KB, w A2000 ponad 300. Wielkość tej pamięci (worksheet size) możesz zmniejszyć, o ile masz taką potrzebę, w identyczny sposób jak na przykład datę w PREFERENCES. Program automatycznie widzi zainstalowane w komputerze rozszerzenia pamięci typu Fast RAM. Po zaakceptowaniu potrzebnej ilości pamięci (OK) i obejrzeniu karty tytułowej naciśnij dowolny klawisz. Ukaze się arkusz kalkulacyjny z kursorem ustawionym na komórkę A1. Ponieważ twórcy wersji amigowskiej starali się zachować pełną zgodność programową z Lotusem — w VIP-ie menu nie jest osiągalne za pomocą myszy, tylko przez naciśnięcie klawisza [/]. Możesz także skorzystać ze ściągi uaktywnianej za pomocą klawisza funkcyjnego F1.

W ściągi masz opis najważniejszych czynności arkusza (po angielsku). Aby uzyskać opis, "podświetl" odpowiedni tytuł za pomocą

CZYLI... 123

Arkusze kalkulacyjne (spreadsheet) zdobywają coraz większą popularność. Standardem u niebieskich stał się Lotus 123. Tenże Lotus możesz bez problemu uruchomić na swojej Amidze. Nie wiadomo tylko, czemu nazywa się VIP Professional. Najważniejszą jego zaletą jest pełna kompatybilność z pecetowskim standardem.



klawisza sterującego kursorem: 1 — keyboard = klawiatura, 2 — data entry = wprowadzanie danych, 3 — formulas = formuły, 4 — edit mode = tryb edycji, 5 — functions = funkcje, 6 — using macro = używanie makrorozkazów, 7 — range selection = wybór zakresu, 8 — menu commands = rozkazy menu, 9 — spreadsheet commands = rozkazy arkusza kalkulacyjnego, 10 — range commands = rozkazy dotyczące zakresu, 11 — copy and move = kopiowanie i przenoszenie, 12 — file commands = rozkazy dotyczące zbiorów, 13 — print commands = rozkazy dotyczące drukowania, 14 — graphic commands = rozkazy dotyczące grafiki, 15 — data commands = rozkazy dotyczące danych, 16 — quit = wyjście ze ścigi.

Menu główne arkusza uruchamiasz przez naciśnięcie

"slash" [/] wówczas, gdy program pyta o daną do wprowadzenia. Aby przejść do potrzebnej Ci opcji w menu, użyj klawiszy sterujących kursorem i zatwierdź ją naciskając [RETURN] lub lewy klawisz myszy. Możesz też w tym celu użyć pierwszej litery danej opcji. W porównaniu z pecetem menu główne VIP-a nie ma tylko opcji SYSTEM, pozwalającej na wywołanie rozkazu DOS-u. Można się jednak bez niej spokojnie obejść: A oto pozostałe różnice (w stosunku do oryginalnego Lotusa 2.0):

W grupie opcji WORKSHEET podgrupa GLOBAL — brak jest opcji ZERO (wymuszającej wypełnianie zerami pustych komórek lub wyłączenie) i PAGE (wymuszającej koniec strony po rzędzie, w którym aktualnie znajduje się kursor).

W podgrupie GLOBAL grupa FORMAT — brak opcji HIDDEN zakrywającej komórki z oznaczonego zakresu.

W podgrupie RANGE brak opcji RANGE (przekształcającej wzory na wartości przy kopiowaniu podanego zakresu) i TRANSPOSE (zamieniającej kolumny i rzędy w określonym zakresie). Ta ostatnia opcja to jedna z dwóch, której brak od czasu do czasu odczuwałem.

W podgrupie DATA brak jest opcji MATRIX (wykonującej działania na macierzach), REGRESSION (obliczającą regresję liniową, notabene opcja ta w pececie nie przydaje się do niczego, jest bowiem oparta na złym algorytmie liczenia regresji) i PARSE. Właśnie PARSE brakowało mi najbardziej. Opcja ta pozwala na inne ustawienie szerokości kolumn niż ustawienie globalne. Przydaje się wówczas, gdy wczytujemy dane zapisane w nieco innej formie. W pececie odstępy międzykomórkowe ustawia ta brakująca opcja PARSE, w VIP-ie należy do niestety robić "na piechotę".

Jak widać, oprócz dwóch przypadków mamy w zasadzie do dyspozycji wszystko, co jest nam potrzebne. Uproszczenia te nie przeszkodzą nam jednak w wykonaniu naszego zadania. Przypuścimy, że prowadzimy mały sklepik sprzedający Amigi i wszystko, co jest do nich niezbędne. Głupio byłoby w takim komputerowym sklepie prowadzić ręczne rozliczenie stanu magazynu. Spróbujemy zagonić naszą Amigę do takiej roboty. Musimy w tym celu dysponować dowolną Amigą (program działa nawet na Amidze 1000 z 256 KB pamięci), programem VIP i dowolną drukarką. Ta ostatnia nie musi mieć wcale możliwości wydruku grafiki. Oczywiście nasza magazynowa "magazynówka" będzie ze względu na szczupłość miejsca mocno ograniczona, co wcale nie przeszkadza, aby ją w przyszłości rozbudować. Nie ma ona także zbyt wiele współ-

nego z obowiązującym prawnie formularzem zestawienia. Chodzi mi jednak tylko o to, aby zapoznać Was z filozofią tworzenia zestawień za pomocą VIP-a.

Na początek przyjrzyjmy się zestawieniu (prezentuje je tabela), jakie wykonaliśmy "na piechotę" w ostatnim miesiącu.

wprowadzimy "normalnie" numer telefonu 352-47, to na pozycji, w jakiej chcieliśmy go umieścić, pojawi się liczba 305. Program "myślał", że wprowadzone zostało odejmowanie. Aby zaznaczyć, że chodzi o dane tekstowe, powinniśmy poprzedzić ciąg znaków tak zwanym prefiksem. W

upraszcza pracę. Mając kursor na nowym polu wpisujemy nazwisko: Andrzej Giełdowy i powtarzamy całą operację do momentu, aż wpisujemy wszystkie wiersze "pieczątki", pamiętając o tym, aby na początku wiersza z kodem umieścić apostrof. Następnie umieszczamy kursor w polu A9. Dlaczego nie na A7? W siódmym wierszu umieścimy tytuł naszego zestawienia. Gdybyśmy zrobili to już teraz, to po koniecznych zmianach szerokości kolumn wyglądałby on paskudnie.

Ale przecież zmiana szerokości kolumn może wpłynąć także i na wpisane już dane. Aby tak się nie stało — musimy "zamrozić" nasz tytuł. UWAGA: Zamrożonych pól nie będzie można poprawiać, stąd powyższą opcję należy stosować dosyć ostrożnie. Ponadto będzie ona stała na ekranie, nawet przy jego przewinięciu. Jak włożyć "pieczętkę" firmy do VIP-owskiej lodówki? Najpierw ustawmy kursor w ostatnim zamrożonym wierszu. W naszym przypadku będzie to dowolna kolumna wiersza 5, na przykład H5. Wróćmy do menu (klawiszem [I]). Z grupy WORKSHEET wybierzmy opcję TITLES. Jak widać z kolejnego menu, możemy zamrozić określone kolumny i wiersze (BOTH), wiersze (HORIZONTAL), kolumny (VERTICAL) lub usunąć zamrożony obszar (CLEAR). My wybierzmy opcję HORIZONTAL. Po naciśnięciu [RETURN] wszystkie pola od pierwszego w wierszu A do ostatniego w wierszu, w którym znajduje się kursor, zostaną zamrożone. Czemu nie wpisaliśmy i nie zamroziliśmy tytułu zestawienia? Jeśli to zrobimy, wówczas kwiecień 1993 pozostanie w arkuszu na wieczne czasy, a przecież nie o to chodzi.

Teraz robimy nagłówek naszego zestawienia. Ustawiamy kursor na polu A9 i wpisujemy: Towar. Ustalamy potrzebną szerokość. Przeważnie wystarczy tu 32 znaki, chyba że ktoś lubi wypisywać dłuższe definicje towaru. Kolejno ustawiamy kursor w następnych kolumnach wiersza dziewiątego i wprowadzamy kolejne rubryki, ustawiając ich szerokości tak, aby zmieściły nam się nagłówki. Przypuśćmy, że szerokość kolumn w naszym

testowym przykładzie ustaliliśmy następująco:

- A (towar) — 32 znaki
- B (stan 1.04) — 5 znaków
- C (cena jednostkowa) — 11 znaków
- D (stan 30.04) — 5 znaków
- E (sprzedaż) — 6 znaków
- F (obrót) — 11 znaków
- G (uwagi) — 11 znaków (dopełnienie do 80)

Aby ustawić szerokość kolumn, naciśnijmy klawisz [/] (obok prawego SHIFT-u na klawiaturze USA). W tym momencie na górze pojawi nam się menu. Potrzebna nam opcja COLUMN-WIDTH znajduje się w grupie WORKSHEET. Ustawiamy kursor na nazwę grupy i naciskamy [RETURN], a następnie ustawiamy kursor na nazwę opcji i ponownie naciskamy [RETURN]. Pojawi się nowe małe menu (SET/RESET). Ta druga opcja przywraca szerokość początkową i nie jest nam na razie potrzebna. Ustawiamy kursor na SET, naciskamy [RETURN] i wprowadzamy nową szerokość kolumny. W naszym przypadku będzie to 12. Dlaczego nie 11, skoro wystają nam dwa znaki. Dobrą manierą jest zostawianie zawsze jednej spacji na końcu pola po to, aby pola nie zlewały się ze sobą. Lepsza będzie czytelność danych i wydruków. Po wpisaniu odpowiedniej szerokości akceptujemy ją przez [RETURN]. Ustawiamy zatem kursor w odpowiednich kolumnach wiersza 9 i zmieniamy szerokości kolumn na ustalone. Następnie wpisujemy nagłówki kolumn. Ale, przykładowo kolumna B ma 5 znaków szerokości, a "stan 1.04" to 9 znaków. W związku z tym rozmiścimy nagłówki w dwóch wierszach: dziewiątym i dziesiątym. Wpisujemy zatem odpowiednio:

W polu A9 — towar, B9 — stan, C9 — cena, D9 — stan, E9 — sprze., F9 — obrót, G9 — uwagi. Jeśli chcemy mieć nagłówki ładniej ustawione — możemy poprzedzić tekst spacjami albo prefiksem centrującym tekst w kolumnie, czyli znacznikiem potęgi (na klawiaturze USA jest to [Shift] + [6]). Można też dosunąć daną do lewego brzegu kolumny [,] lub do jej prawego końca [^].

Teraz przechodzimy do wiersza 10 i wpisujemy:

Przedsiębiorstwo Handlowe "Lamer"
Andrzej Giełdowy
99-999 PIPIDÓWKA
ul. Amiganta 1
tel. 777-876

ZESTAWIENIE OBROTÓW ZA KWIECIEŃ 1993

Towar	Stan 1.04	cena jedn.	stan 30.04	sprzedano	obrót	UWAGI
Amiga 600	4	7.000.000	3	1	7000000	--
Amiga 1200	6	10.500.000	1	5	52500000	dokupić
MONITOR 1084	3	5.200.000	0	3	15600000	dokupić
Star LC-100	5	5.000.000	4	1	5000000	--
Kabel LC-100	5	100.000	3	2	200000	--
OBRÓT					80300000	
Podatek 3%					2409000	
RAZEM					77891000	

UWAGA: Wszelkie podobieństwo nazwisk, adresów, telefonów i cen z danymi rzeczywistymi jest absolutnie przypadkowe i nie zamierzone.

Ułatwienie w pracy, jakie daje nam arkusz kalkulacyjny, polega na tym, że całość wprowadzamy tylko za pierwszym razem. Przy każdym następnym wykorzystaniu zestawienia musimy wprowadzić tylko wartości wyróżnione (i ewentualnie cenę jednostkową, jeśli się zmieniła). Całą resztę obliczy i wydrukuje za nas komputer. Być może nie wygląda to zbyt imponująco, ale przy większym asortymencie towarów pozwoli nam zaoszczędzić mnóstwo czasu, nie wspominając o tym, że komputer w rachunkach myli się tylko wówczas, gdy napięcie prądu spadnie o więcej niż 20%.

Pierwsze sześć wierszy to "pieczątki" firmy i tytuł zestawienia. Są to dane tekstowe. Dane takiego typu także możemy wprowadzić do arkusza kalkulacyjnego, mimo że został on zaprojektowany głównie do przechowywania i przeliczania danych liczbowych. Musimy jednak dać znać komputerowi, że nie będą to dane przedstawione za pomocą cyfr czy wzorów matematycznych. W przeciwnym bowiem razie może nas spotkać niezbyt miła niespodzianka. Jeśli na przykład

naszym przypadku będzie to znak apostrofu. Jeśli jednak ciąg naszych znaków nie zaczyna się od cyfry, wówczas apostrof zostanie przyjęty automatycznie. Apostrof znajduje się na klawiaturze USA, tam gdzie A umlaut (z kropkami) na klawiaturze niemieckiej. Czemu tak podkreślam wagę położenia znaku na klawiaturze? Oryginalna (nie rozbrojona) wersja VIP-a (mam nadzieję, że z takiej korzystacie) zmienia jakąkolwiek klawiaturę ustawioną Set Mapem na klawiaturę USA. (Stąd w shotach z ekranu brak polskich liter). Notabene, niektórym piratom nie chciało się usunąć tej niedogodności. Apostrof będzie "tylko do wiadomości komputera", to znaczy — nie ukaże się na ekranie. Jeśli jest inaczej — oznacza to, że pomyłkowo użyliśmy "odwróconego apostrofu".

Kursor ustawiony jest w polu o nazwie A1. Wpisujemy zatem: Przedsiębiorstwo handlowe "Lamer" i klawiszem [kursor w dół] ustawiamy kursor na polu A2. W momencie przesunięcia kursora wpisana dana ukaże się w tabeli. Nie trzeba naciskać [RETURN] po każdej danej, co znakomicie

w polu B10 — 1.04, C10 — jednostkowa, D10 — 30.04, E10 — dano.

Jeśli w trakcie tej operacji zauważymy, że nagłówki sąsiednich kolumn zlewają się ze sobą, możemy w dowolnym momencie zmienić ich szerokość.

Pozostało nam "odłożone" wpisanie tytułu naszego zestawienia w wolnym na razie wierszu 7. Ustawiamy kursor w wierszu A7 i wpisujemy tytuł: ZESTAWIENIE OBROTÓW ZA MIESIĄC. Dlaczego nie wpisujemy całości? Dlatego, że człon KWIECIEŃ 1993 po upływie miesiąca zmienimy na MAJ 1993. Jeśli podalibyśmy wszystko w jednym ciągu, to przy zmianie musielibyśmy również całość przepisać. Po co dodawać sobie roboty? Dobrze byłoby także osobno wpisać miesiąc i rok. Tę ostatnią daną będziemy zmieniać przecież raz na 12 miesięcy. Ustawmy kursor na polu C7 i wpisujemy KWIECIEŃ.

UWAGA: Wprawdzie w naszym przypadku poniższa uwaga nie znajdzie zastosowania, bo przypadkowo złożyło się, że rubryka C ma 11 znaków długości, ale przy innym ustawieniu możemy się zetknąć z opisaną sytuacją. Nazwa październik ma nieco więcej liter niż kwiecień. Arkusz kalkulacyjny ma domyślnie ustaloną szerokość kolumny na 9 znaków. Do tej pory było to bez znaczenia, bo dane, które już wpisaliśmy, są zamrożone i nie będziemy ich zmieniać. Teraz jednak zacznie być ważne. Ponieważ najłatwiej uczyć się na własnych błędach — przesunijmy kursor do jakiegoś kolumny, której szerokości nie zmienialiśmy (na przykład na pole H7), i wpisujemy tam PAŹDZIERNIK. Litery IK wyszły poza pole. Jeśli teraz przestawimy kursor na następne pole I7 i wpisujemy 1993 — litery te znikną. Musimy zatem zmienić szerokość pola H7. Można by było wprawdzie ustawić kursor nie na I7, a na J7, i po kłopotcie, ale czy taki duży odstęp wyglądałby ładnie? Przeszawiamy kursor na pole I7. Po co nam dziewięć miejsc na rok? Wystarczy przecież pięć. To koniec naszego eksperymentu.

Zmażmy niepotrzebne nam już dane z pól H7 i I7. Można

Towar	stan 1.04	cena jednostkowa	stan 30.04	sprzedaz	obrot
Amiga 500	4	700000	3	1	700000
Amiga 1200	6	1050000	1	5	5250000
Monitor 1094	6	250000	0	3	1500000
drukarka Star LC-100	5	500000	4	1	500000
kabel do LC-100	5	100000	3	2	200000
OBROT				3	77891000
PODATEK					2409000
RAZEM					77891000

to zrobić stosując dwa sposoby. Pierwszy z nich to zamazywanie "na piechotę". W tym celu ustawiamy kursor na pole z daną do zmazania i naciskamy raz spację, a następnie przesuwamy kursor na inne pole. Można też inaczej, zwłaszcza w przypadku dużej liczby danych. Uaktywniamy menu (klawiszem [F]) i wybieramy z niego ERASE z grupy ERASE. Następnie wpisujemy zakres pól do usunięcia. W naszym przypadku będzie to H7..I7. Znowu się czegoś nauczyliśmy. Granice zakresu nie są oddzielone myślnikiem, jak to jest ogólnie przyjęte (od — do), a dwiema kropkami (od..do). Tak będzie przy wszystkich zakresach VIP-a. Wracamy teraz na pole C7 wpisując tam KWIECIEŃ, a następnie przechodzimy na D7 i wpisujemy 1993.

Uff! Najgorsza robota za nami. Teraz już będzie z górki. W polach od A12 do A16 wpisujemy nazwy towarów z naszego zestawienia. W polach B12 do B16 odpowiedni stan na początek każdego miesiąca, w polach C12..C16 ceny jednostkowe towarów, w polach D12..D16 stan na koniec miesiąca, w polach... STOP! Przecież komputer miał

liczyć za nas. Tu właśnie nadarza się okazja. Sprzedaż to różnica stanu magazynu na początku i na końcu miesiąca. Wpiszemy w polu E12 wzór na sprzedaż. UWAGA: Gdybyśmy to zrobili pisząc po prostu "B12-D12", program potraktowałby to jako tekst. Aby VIP obliczył wartość wzoru odejmując daną z kolumny D12 od danej z kolumny B12 — wzór musi się zaczynać cyfrą. Jak to zrobić, aby nie zmienić wartości uzyskanej ze wzoru? Bardzo łatwo. Można na przykład napisać 0+B12-D12 albo 1*B12-D12. Inne sposoby pozostawiam Waszej inwencji. W momencie gdy wpisujemy wzór i przesuniemy kursor na inne pole, w polu E12 pojawi się wartość 1, czyli to, o co chodziło.

Czy musimy teraz we wszystkich wierszach kolumny E wpisywać mozołnie ten sam wzór? Nie. Wystarczy, gdy uaktywnimy menu i wybierzemy z niego opcję COPY. Musimy tylko podać zakres kopiowany (Enter range to copy from) — w naszym przypadku jest to E12..E12, nacisnąć [RETURN] i podać zakres, do jakiego chcemy skopiować zawartość naszej komórki E12. Będzie to dla

naszego zestawienia E12..E16. Po zaakceptowaniu tej ostatniej danej przez [RETURN] otrzymamy w całej rubryce prawidłowe wartości. Przyjrzyjmy się polu E14. Jeśli ustawimy na nim kursor, zobaczymy u góry zawartość. Będzie to 0+B14-D14. A zatem, podczas kopiowania program odpowiednio dopasował nazwy pól we wzorze. Oczywiście opcja COPY kopuje nie tylko wzory, ale i dane wprowadzone jako wartości liczbowe. Teraz łatwo już będzie ustalić obrót. Wystarczy napisać wzór mnożący cenę jednostkową przez sprzedaż i skopiować go do wszystkich "zajętych" wierszy kolumny F.

Napiszmy teraz stopkę. Teksty: obrót, podatek, RAZEM akurat w naszym wypadku najlepiej będzie umieścić w kolumnie C jako wystarczająco szerokiej. Natomiast wielkość podatku wpisujemy w polu D19, a znak procenta w E19. Dlaczego? Jeśli za tydzień dołożą Ci sześć procent podatku, to będziesz przygotowany na to, aby jak najmniejszym nakładem pracy dostosować się do tej nieprzyjemnej propozycji nie do odrzucenia.

Teraz ustawiamy kursor na polu F18. Można by wpisać tu wzór: 0+F12+F13+F14+F15+F16. Ale jeśli Twój asortyment towarów ma 200 pozycji, to Ci palce odpadną od takiego wpisywania. Wykorzystajmy gotową funkcję sumującą VIP-a. To jedna z wielu ułatwiających życie funkcji programu. Każda funkcja w VIP określona jest wzorem:

nazwa (argumenty)
gdzie argumentem może być zakres (np. CK7..CK12) lub numer komórki (np. GA14).
Aby komputer wiedział, że to funkcja, a nie wzór czy tekst — wpisywaną nazwę funkcji należy poprzedzić znacznikiem "at" ["@"]. Na klawiaturze USA znaczek ten to [SHIFT] + [2]. W naszym przypadku potrzebujemy funkcji SUM. Wpiszmy zatem w polu F18:

@SUM(F12..F16) i przesunijmy kursor na pole F19.

VIP ma także i inne funkcje. Są to (przy opisie składni: z — oznacza zakres, np. A4..C8, k zaś — numer komórki, np. T7):
● @count(z) — liczy dane w zakresie.



- @sum(z) — sumuje wartości danych zakresu.
- @avg(z) — oblicza wartość średnią danych z zakresu.
- @min(z) ** albo ** @min(k1,k2,...,kn) — znajduje minimum zakresu lub z grupy komórek o podanych numerach.
- @max(z) — w identyczny sposób jak @min znajduje maksimum.
- @std(z) — oblicza odchylenie standardowe.
- @var(z) — oblicza wariancję.
- @abs(k) — zamienia wartość w komórce na jej wartość bezwzględna.
- @exp(k) — funkcja wykładnicza: liczba Eulera do potęgi, którą jest wartość w komórce k.
- @int(k) — oblicza wartość całkowitą danej lub wzoru z komórki k.
- @ln(k) — logarytm naturalny.
- @log(k) — logarytm dziesiętny.
- @sqrt — pierwiastek.
- @mod(k1,k2) — reszta z dzielenia k1/k2 (tak zwane modulo).
- @round(k,N) — zaokrągla wartość z komórki k do N miejsc po przecinku.
- @cos(kąt w radianach) — cosinus kąta.
- Identycznie działają pozostałe funkcje trygonometryczne: @sin, @tan, @acos (arcus cosinus), @asin (arcus sinus), @atan (arc tangens).
- @atan2(n1,n2) — wbrew mylącej nazwie obliczony zostanie TANGENS(!!!) kąta zawartego między punktami n1, początkiem układu i punktem n2.
- @pi — liczba pi.
- @rand — generuje liczbę losową.
- @true — występuje przy operatorach logicznych — logiczna "prawda" (=1).
- @false — logiczna "nieprawda" (=0).
- @isna(k) — funkcja logiczna przyjmująca wartość logiczną 1, gdy wartość w komórce =0; w pozostałych przypadkach przyjmuje wartość logiczną =0 ("false").
- @if(w,n1,n2) — gdy warunek "w" jest spełniony, wówczas funkcja przyjmuje wartość n1, jeśli zaś nie jest spełniony, to n2.
- @na — wpisuje symbol N/A (non available — niedo-

stępny) do każdej pustej komórki pomiędzy pierwszą a ostatnio wprowadzoną daną.

- @err — wypisuje symbol ERR przy wystąpieniu błędu.
- @hlookup(x,z,of) — umożliwia poziomy przegląd danych poczynwszy od wiersza x do z w zakresie offsetu of. * @vlookup(x,z,of) — w analogiczny sposób pozwala przeglądać dane w pionie.
- @date — ustawia datę.

UWAGA: VIP ma zupełnie inny format daty niż np. BASIC. Jest to cyfra z zakresu 1 — 73049 oznaczająca liczbę dni, jakie minęły od 1.01.1980. Jeżeli nie chce Ci się jej obliczać, możesz użyć funkcji @today. (UWAGA: W ten sposób obliczysz, ile dni minęło od 1.01.1980 do daty, jaką aktualnie pamięta komputer.) Aby sprawdzić, czy wszystko jest OK, możesz wypisać ustaloną datę słownie po angielsku funkcją @day.

VIP oferuje także funkcje finansowe, niestety oparte na amerykańskich realiach. Wielu czołowych polityków zapowiada jednak, że nam tu wkrótce zrobią Hamerykę, a wtedy będzie, jak znalazł. Funkcjami tymi są:

- @fv(w1,o,t1) — oblicza przewidywaną wartość wpłaconych dzisiaj w kwocie w1 oszczędności po terminie t1 przy założonym odsetku czasowym o (i przy założeniu stałego oprocentowania).
- @pv(w1,o,t1) — oblicza wartość oszczędności o kwocie w1 wpłaconych t2 dni temu. U nas to nie "chwyci", bo co chwilę zmieniane jest oprocentowanie.
- @pmi(w1,o,t3) — oblicza spłatę hipoteczną od wartości w1 po okresie t1 (ważne dla właścicieli reprivatyzowanych kamienic).
- @irr(w1,sr) — oblicza średnią ratę spłaty od wartości w1.
- @npv(sp,o,pr) — oblicza wartość spłaty przy założonych odsetkach o i procencie inflacji pr (niestety tylko w granicach 0 — 9,99%, zatem w naszych warunkach też na razie odpada).

Wróćmy teraz do naszego przykładowego zestawienia. W polu F19 wpiszmy wzór na podatek. W naszym przypadku będzie to 1*F18*D19/100. Teraz wystarczy tylko w polu F20 wpisać F18 —F19, i gotowe.

Zapiszmy nasze dzieło. Uaktywniamy menu i w grupie FILE wybieramy opcję SAVE. Po naciśnięciu [RETURN] pojawi się pytanie "Enter name of file to save". Jeśli podoba nam się nazwa zapisana po tym komunikacie, po prostu naciskamy [RETURN]. Jeśli nie podoba się nam, naciskamy [Esc]. W tym momencie pojawi się poniżej spis zbiorów istniejących już w formacie VIP-a. Jeśli chcemy zapisać nasz zbiór pod jedną z tych nazw — ustawiamy na niej kursor i naciskamy [RETURN], jeśli nie — po prostu wpisujemy nową nazwę, na przykład AMTEST, i naciskamy [RETURN].

Teraz pozostało nam tylko zakończyć pracę. Uaktywniamy menu i wybieramy z niego opcję QUIT. Program pyta nas, czy na pewno chcemy wyjść (YES/NO). Oczywiście, że chcemy, a zatem ustawiamy kursor na YES i naciskamy [Return].

Za miesiąc dowiecie się o pozostałych możliwościach VIP-a, a także o tym, w jaki

sposób wydrukować nasze zestawienie. Przez ten czas poeksperymentujcie sobie zmieniając na przykład ceny jednostkowe towarów lub stan magazynowy. Aby się pobawić w ten sposób, musicie się jeszcze dowiedzieć, jak wczytać zapisany uprzednio zbiór.

Po uruchomieniu programu pierwszą czynnością będzie uaktywnienie menu i wybór opcji RETRIEVE z grupy FILE. Na ekranie pojawi nam się spis zbiorów, jakie są zapisane na dysku. Jeśli nie ma tam zapisanego uprzednio zbioru AMTEST — oznacza to, że jego nazwa schowała się za ekran. Przesuwajmy zatem kursor w prawo, aż natrafimy na potrzebny nam zbiór. Aby go teraz załadować — wystarczy nacisnąć [Return]. UWAGA: Nie przejmujemy się tym, że po wczytaniu "zamrożony" tytuł zastłoni nam wiersze 6 — 11. Wystarczy tylko podjechać nieco kursorem w górę, aby nasza tabela nabrała prawidłowego wyglądu.


TWIN SPARK SOFT™

os. Kolorowe 9/16
31-939 Kraków

tel. (012) 44-43-68
fax (012) 47-72-90

TSS S.C.
e-mail: gelesnia@ifs.cyf-kr.edu.pl



Bank Danych

Posiadanie informacji jest równie cenne jak posiadanie pieniędzy. Katalogowanie książek, płyt, adresów, zbiorów dyskowych stanie się dzięki Bankowi Danych prostsze i przyjemniejsze. Program zawiera wszystkie niezbędne funkcje do efektywnego przetwarzania zgromadzonych w bazie informacji.

W każdym domu znajdzie się zastosowanie dla tego programu.
Cena: 125 tys. zł. (1 MB RAM).



FORTUNA

Gra, która ostatnio w Polsce zrobiła największą karierę, jest już w zasięgu Twojej ręki. FORTUNA jest najlepiej dopracowanym programem tego typu jaki pojawił się dotychczas na naszym rynku. Duży zasób haseł oraz możliwość dopisywania własnych haseł konkursowych, pozwoli kręcić kołem fortuny bez końca.
Cena: 115 tys. zł. (1 MB RAM).



WJĘŻA HANOJ

Wczuj się w rolę mnichów buddyjskich, którzy przekładając złote krążki czekają na koniec świata. Mnichom zadanie to zajmie jeszcze wiele lat, może Tobie powiedzie się szybciej. Cena: 85 tys. zł. (1 MB RAM).

Programy: Bank Danych, FORTUNA i Wieża Hanoi można otrzymać za zaliczeniem pocztowym. Wystarczy tylko wysłać zamówienie lub zadzwonić.

Marek Pampuch

Podczas prezentacji wyrobów Microsoftu w maju 1992 roku pan Jarosław Hys — przedstawiciel renomowanej firmy MSP, piął z zachwytem nad nowymi Works For Windows: "Oto, proszę państwa, jest pierwsza na świecie baza danych, w której szerokość kolumny można zmienić natchmiast za pomocą myszki". Cóż, niebieskie kłapki na oczach często powodują zaślepienie. Wielu użytkowników Amigi już sześć lat wcześniej mogło korzystać z takiej bazy danych. Jest to MiAmiga File, piśszczotliwie nazywana "MiaFile". Dobre programy nie starzeją się nigdy. I dziś MiaFile spełnia wszystkie zadania, do których ją stworzono. A że przy okazji jest najprostszą w obsłudze bazą danych — wielu użytkowników darzy ją sentymentem.

Produkt amerykańskiej firmy Softwood z Santa Barbara doczekał się trzech wersji oraz jednej wersji niemieckiej (znanej pod nazwą Go Amiga Date). Nie doczekał się natomiast wersji spolszczonej. Trudno bowiem za taką uznać krążący po rynku produkt z roku 1988 o nazwie "MiaFile-PL" autorstwa Marka Hyli. Dlaczego? Wspomniane "spolszczenie" ma tak kowbojskie obłożenie klawiatury, że nikt nie będzie w stanie się go nauczyć, mimo że na tylnym screenie zamieszczony jest rysunek tego obłożenia. Ile jednak razy można zaglądać do tyłu? Ponadto, zgodnie z najnowszymi trendami w polityce, podglądanie może stać się czynem karalnym. Nie to jest jednak największą wadą "spolszczenia" MiaFile. Nie wiadomo, z jakich przyczyn usunięto z tej wersji szereg znaków ASCII, i to tak ważnych (na przykład "-"), przy których heroiczne boje prof. Bruszewskiego o cedillę wydają się śmieszne. A przecież wystarczyło "normalnie" zainstalować standard xJP i klawiaturę "d-pol" lub "usa-pol", aby wszystko działało, jak potrzeba. I właśnie ten ostatni sposób nie naruszający w niczym praw autorskich amerykańskich programistów proponuje wszystkim Czytelnici-

Baza danych dla każdego

MIAMIGA FILE III

kom (nawet tym, którzy przyzwyczaili się do "polskiego" MiaFile).

Zacznijmy od przykładu, bo w ten sposób najłatwiej poznać program i jego możliwości. Przypuśćmy, że chcemy sobie zrobić katalog naszych kaset wideo. Równie dobrze może to być spis programów na Amigę, książek, płyt czy znaczków pocztowych.

Zanim zacniemy jakkolwiek pracę — powinniśmy ustalić, czy nasz spis kaset ma pokazywać się tylko na ekranie, czy też od czasu do czasu będziemy chcieli go wydrukować. Jest to ważne o tyle, że baza "ekranowa" praktycznie nie ma żadnych ograniczeń co do szerokości. Nie mieszczące się na ekranie rubryki mogą zostać przewiniete na ekran za pomocą myszki w sposób identyczny jak przy każdym zbyt szerokim okienku. Drukarki mają natomiast ograniczoną szerokość papieru, co powoduje, że wiersz drukowanej bazy może mieć (razem ze spacjami i separatorami rubryk) powyżej 80 lub 132 znaki (przy druku normalnym na drukarce z 10- lub 15-calowym walcem) lub 142/214 znaków (przy maksymalnie zwężonym kroju

20 dpi). Cała reszta może być dowolnie zmieniana w trakcie pracy (łącznie z wsuwaniem czy usuwaniem kolumn). Założmy, że zdecydowaliśmy się na spis o szerokości 94 znaków. Spis ten będziemy chcieli wydrukować na drukarce STAR LC-10 po to, aby pochwalić się swoim kolegom.

Po załadowaniu programu ukazuje się główny ekran. Na razie nie ma na nim nic poza nazwą programu i nazwą bazy (tu: Untitled). Zacznijmy od zmiany tytułu naszej bazy. W tym celu uaktywniamy za pomocą prawego klawisza myszki menu na listwie tytułowej i przytrzymując go przesuwamy wskaźnik na grupę FILE, a w niej na opcję TITLE LIST. Po ustawieniu wskaźnika na tej ostatniej puszczaamy prawy klawisz myszki. Na ekranie ukazuje się ramka zatytułowana "Title of list is". Poniżej znajduje się niepotrzebny nam tytuł Untitled. Za pomocą klawisza [Del] lub [-] wymazujemy go, wpisujemy nowy tytuł, na przykład: "Moje filmy", i klikamy na OK.

Ustalmy teraz kolumny naszej bazy danych. Przypuśćmy, że będą to kolejno:

■ NR (kolejny numer na liście). Tu należy się drobne

wyjaśnienie. Rekordy są numerowane kolejno, ale... tylko na ekranie. Jeśli wydrukujemy zawartość naszej bazy — wówczas nie będzie ona miała numerów. Jeśli nie potrzebujesz tej kolumny — możesz jej nie definiować.

Kolejne kolumny nie wymagają komentarza:

- TYTUŁ,
- PRODUKCJA,
- CZAS TRWANIA,
- NUMER KASETY,
- OPIS,
- KOD — będzie to krótki, dwuliterowy kod określający charakter filmu. Przy dużej liczbie kaset ułatwia szybkie wyszukanie potrzebnego filmu bez konieczności czytania wszystkich opisów.

W razie potrzeby można stworzyć jeszcze kilka innych rubryk, jak na przykład: "Reżyseria", "W głównej roli", "Pożyczono" (ta rubryka jest szczególnie cenna dla zapominałskich), "Data nagrania" i wiele podobnych. Poprzestańmy jednak na naszych sześciu.

Aby zdefiniować kolumnę, wystarczy wybrać z menu na listwie tytułowej grupę COLUMN, a z niej opcję DEFINE DATA. Można to zrobić za pomocą myszki (wykorzystując jej prawy klawisz). Jeśli ktoś nie lubi tego zwierzaka, może nacisnąć jednocześnie klawisze [prawa Amiga] i [D]. Pojawi się nowy, nieco mniejszy screen, na którym będziemy musieli podać nazwę kolumny. W naszym przypadku wpisujemy nazwę naszej pierwszej kolumny, czyli NR, i naciskamy klawisz [RETURN]. Ale to jeszcze nie wszystko. Musimy także określić rodzaj danych, które będą się znajdowały w danej kolumnie. Mamy do wyboru:

■ TEXT — dane alfanumeryczne, czyli wszystkie znaki, jakie można wprowadzić z klawiatury (litery, cyfry i znaki komputerowe).

■ AMOUNT (kwota) — oznaczająca, że dane będą cyfrowe, ale podane w formie "pieniężnej". Przykładowo, jeśli podamy 12.2, to wprowadzone zostanie X12.20, gdzie X jest określonym symbolem waluty. Walutę określamy opcją DEFAULT NUMERIC FORMAT z grupy DESK menu na listwie tytułowej przez wybranie myszką jednego z 17 symboli walut. Ponieważ

FN MIAMIGA-FILEIII



ziółówki nie ma — najprościej będzie wybrać puste pole osiemnaste.

■ **DATE** — data w formacie ustalonym opcją **DEFAULT DATE FORMAT** z grupy **DESK**. W opcji tej wybieramy myszką sposób zapisu roku (**YEAR**), miesiąca (**MONTH**: **MM** — oznaczenie cyfrowe, np. 04, **MMM** — skrót literowy, np. Apr, **MMMM** — pełna nazwa angielska, np. April). **FORMAT** wskazuje na to, w jakiej kolejności będą podawane dane, **WEEKDAY** (**NO** — bez nazwy dnia tygodnia, **DDD** — skrót nazwy, np. Fri, **DDDD** — pełna nazwa angielska dnia tygodnia, np. Friday).

■ **TIME** — czas.

■ **YES/NO** — w takiej rubryce będzie można wprowadzić tylko **Y** (tak) lub **N** (nie).

■ **PHONE** — dopuszczone znaki stosowane w numerach telefonów: cyfry 0-9 i myślnik. Jeśli wprowadzimy numer telefonu do tej rubryki, a nasz telefon podpięty jest do sieci amerykańskiej (modulacja **TONE**) i połączymy Amigę z telefonem za pomocą interfejsu dołączonego do oryginalnej wersji programu, wówczas po wybraniu myszką tego numeru komputer sam zadzwoni pod podany numer. **ALPHA** — dopuszczalne tylko duże i małe litery alfabetu. **UWAGA**: W tak zdefiniowanej kolumnie nie będzie można użyć polskich znaków!

■ **A/N** — według instrukcji dopuszczalne tu są znaki **A** (osiągalny), **N** (nieosiągalny) i znak dzielenia (/). W praktyce jednak można "ładować" tu wszystko.

Dwa ostatnie "formaty kolumn" są miłymi gadżetami. Pozwalają one na uatrakcyjnienie nudnych kolumn cyfr i liter. Jeśli na przykład za pomocą digitalizera obrazu "ściągnąłeś" ciekawe scenki z filmu, a za pomocą samplera zapisasz na Amidze zbiór ze ścieżką dźwiękową, to umieszczasz tutaj nazwy zbiorów, w których jest obrazek **IFF** (**PICTURE**) lub moduł dźwiękowy (**SOUND**). (Uwaga: dźwięk w **MiaFile** też musi być zapisany w formacie **IFF**. W momencie gdy powstawał program, nikomu nie śniło się o trackerach). To jednak nie wszystko. **MiaFile** pozwala na przechowywanie w rekordach także zbiorów zawierających ani-

mację. Czytelnicy dysponujący frame grabberem i dużym twardym dyskiem mogą przedłużyć żywot swoich kaset — prezentując bazę osobom zainteresowanym wypożyczeniem. (Dla orientacji: dziesięciosekundowa animacja ściągnięta z filmu frame grabberem — to około 90 KB, a w przypadku animacji kolorowej — nawet do 270 KB.)

Jeśli chcesz, aby te multimedialne dodatki zadziałały, musisz dodatkowo ustawić ścieżki. W tym celu odbezpiecz na chwilę dysk, wybierz z grupy **DESK** opcję **DEFAULT RUNTIME VALUES**. Jeśli zarówno bazę, jak i obrázky czy sample masz zapisane na dysku określonym w trzech ramkach na dole (domyślnie **df0**); nie musisz niczego zmieniać. Jeśli wszystko jest zapisane gdzie indziej — kliknij myszką na odpowiednią ramkę i wpisz przykładowo: przy **SOUND PATH NAME**: **df0:Sonix**, natomiast przy **PICTURE PATH NAME**: **df1:Deluxe Paint**. Po wprowadzeniu zmian zaakceptuj wszystko przez **OK** lub usuń zmiany przez **CANCEL**. Po powrocie na główny screen zabezpiecz dysk (wirusy nie śpią!).

Osobiście zawsze ustawiam wszystkie kolumny jako **TEXT**. Jest to najbardziej uniwersalna opcja. Nie muszę pamiętać, co mi wolno wpisać, a co nie, a ponadto jestem zabezpieczony przed przykrymi komunikatami typu "Enter only letters of the alphabet in Alfa". Tak postąpimy i w przypadku całej naszej przykładowej bazy. Wybieramy myszką ramkę z napisem **TEXT**, klikamy, a następnie akceptujemy wprowadzone definicje przez **OK** lub wycofujemy się z nich

przez **CANCEL**. Powrócimy w tym momencie do ekranu głównego. Nie przejmując się na razie szerokością powstałej na nim kolumny, ponownie wybieramy **DEFINE COLUMN**, a następnie:

TYTUŁ [Return]

TEXT [click]

OK [click]

i tak powtarzamy dla wszystkich rubryk, jakie zamierzamy mieć w naszej bazie. Spójrzmy na nasze dzieło. Niezbyt piękne. Mamy sześć kolumn niepotrzebnie równych. Moglibyśmy już teraz wykorzystać największą zaletę **MiaFile** i ustalić te szerokości prawidłowo, ale po co? Przecież nie wiemy, jakie będą nasze dane. Można wprowadzić wszystkie dane i dopiero potem dopasować szerokość kolumn. Dla przejrzystości, która się przyda przy pierwszej próbie, zdecydujemy się na pewien eksperyment.

Określimy przewidywaną szerokość kolumn. Zrobimy to w sposób nietypowy. Ustawimy wskaźnik na napis **NEW** w pierwszym wierszu i nacisniemy lewy klawisz myszki. Co się stało? Poprzedni screen zniknął. Nie martwcie się. Nasza dotychczasowa robota wcale nie poszła na marne. Po prostu przy wprowadzaniu danych **MiaFile** chętnie korzysta z tak zwanego trybu "formularzowego", którego obsługa jest podobno łatwiejsza.

Ile mamy kaset? Czterdzieści dziewięć. Zakładamy jednak, że dojdziemy kiedyś do stu dwudziestu, a zatem numer będzie trzycyfrowy. Wpiszmy zatem do ramki **NR** dowolną liczbę trzycyfrową. Na przykład **222**. Nie szkodzi, że na razie wygląda to bezsensownie. Nacisniemy [Return]. Jaki mamy najdłuższy tytuł filmu na kasecie? Przy-

puścimy, że "Poszukiwacze zaginionej Arki". Wpiszmy tytuł. Podczas wpisywania drugiej litery "i" z wyrazu "zaginionej" tekst się przesunął. Komputer jednak nadal go pamięta. Aby się o tym przekonać, ustaw wskaźnik tak, aby jego "szpic" znalazł się dokładnie na prawym brzegu ramki z napisem, nacisnij lewy klawisz myszki i przytrzymując go przesunij myszkę kilka centymetrów w prawo, a następnie puść klawisz. W identyczny sposób możesz także skraćć ramki, do których wpisujesz dane. Jeśli przy tej operacji ustawisz wskaźnik na kreskę dzielącą opis od danej — także będziesz mógł zmienić jej położenie. To nie wszystko.

Jeżeli nie podoba Ci się zaproponowany przez autorów programu układ rubryk na ekranie — będziesz go mógł także zmienić. W tym celu ustaw wskaźnik na dowolne puste miejsce w ramce z tytułem rubryki, nacisnij lewy klawisz myszki i przytrzymując go przesunij rubrykę w takie miejsce, które Ci odpowiada. **UWAGA**: Zmiana pozycji rubryk nie wpłynie na ustaloną kolejność kolumn na głównym ekranie.

Pozostawmy przez chwilę na screenie "formularzowym". Po wprowadzeniu tytułu filmu i naciśnięciu [Return] kursor przejdzie do kolejnej rubryki "Produkcja". Wpiszmy tutaj "Argentyna". Wiem, że film Spielberga jest amerykański, ale przecież w tej chwili ustalamy długości rubryk, a w tym celu należy dobrać jak najdłuższe wyrazy.

W ten sam sposób wprowadzamy kolejne dane. W naszym przykładzie są to: czas (1 h 30 m), numer kasy (222) i opis (przygody Indiany Jonesa). Po wypełnieniu ostatniej rubryki i naciśnięciu [Enter] wszystko zniknie, a kursor ustawi się na początku pierwszej rubryki. Moglibyśmy teraz wprowadzić kolejne dane, ale na razie zrobimy coś innego. Zaakceptujmy wprowadzone dane klikając na **ACCEP** w lewym dolnym rogu ekranu.

Wróciłimy w ten sposób na główny screen. Ustawmy teraz właściwe szerokości kolumn. W tym celu umieścimy wskaźnik na dowolnym miejscu kreski pomiędzy rubryka-

Desk File Column Select Sort Options Print Views

	Tytuł	nr	opis
1	Poszukiwacze zaginionej Arki	022	Kolejne przygody Indiany Jonesa
2	Rambo LCMXII	038	Melodramat
3	Trzech Bawarczyków	132	Komedie erotyczna
New			

Low to High
High to Low
Single Column
Progressive
RPN 0'55

mi NR i Tytuł. W momencie gdy zbliżymy do niej wskaźnik — zmieni on swój kształt. Ustawmy "nowy" wskaźnik tak, aby pionowa kreska w środku pokrywała się dokładnie z kreską dzielącą rubryki. Naciśnijmy lewy klawisz myszki i przytrzymując go przesunemy w miejsce, w którym ma się znaleźć. Po ustawieniu puśćmy klawisz myszki. W ten sam sposób ustawimy szerokość kolejnych kolumn. Jeśli chcesz, by Twoja lista była drukowana na drukarce — powinieneś zostawić z prawej strony każdej rubryki puste miejsce o szerokości jednego znaku, bo przy niektórych typach drukarek zbyt ciasne upakowanie może być przyczyną nieciekawych niespodzianek podczas wydruku.

Jeśli wprowadziłeś dane tak jak w przykładzie, to przy ostatniej rubryce napotkasz przeszkodę. Końcowa kreska nie chce się przesunąć poza słowo "Przygody", mimo że w rubryce są jeszcze dwa słowa, a ponadto na ekranie wraz ze spacjami i kreskami dzielącymi rubryki masz dopiero 63 znaki. Przecież ustaliliśmy, że ma ich być 90. Na wszystko jednak jest rada. Ustaw wskaźnik na najdłuższą rubrykę (tytuł) i wciśnij ją tymczasowo do jednego znaku. Teraz możesz już przesunąć kreskę końcową aż do końca ekranu. Po tej operacji przywróć właściwą szerokość rubryce z tytułem. Jeżeli będziesz chciał teraz znaleźć opis, możesz przewinąć zawartość okienka w poziomie (gadżetem u dołu, tak jak każde normalne okienko). Możesz też w dowolnym momencie zwiększyć którąś z niepotrzebnych Ci rubryk. UWAGA: Maksymalna szerokość jednej kolumny nie może być większa niż 64.

Ustawienie szerokości rubryk jest szczególnie ważne przed wydrukiem. Mimo że nasza baza danych będzie drukowana w trybie draft — na papierze otrzymamy taki układ, jak jest na ekranie (bez numeru widocznego po lewej stronie ekranu i kresek dzielących rubryki). Jeśli jakaś rubryka jest zbyt wąska — wówczas wydrukuje się tylko to, co widać na ekranie.

Ustawiliśmy już prawdopodobnie szerokości rubryk. Coś jednak tu nie gra. Rubry-

ka "Numer kasety" ma 3 znaki szerokości, a tytuł jest dłuższy i na dodatek nieładnie ucięty. Aby go zmieni na bardziej odpowiedni, na przykład "KAS", klikamy na ramkę z tytułem rubryki. W momencie gdy zmieni on kolor na niebieski, wybieramy DEFINE DATA, której używaliśmy do definiowania rubryki. W tym stanie opcja ta pozwoli nam na zmianę nazwy rubryki. Wystarczy tylko podać nową nazwę i zaakceptować ją klikając OK.

Przed wprowadzaniem danych warto jeszcze ustawić kilka parametrów wstępnych. Wybieramy opcję DEFAULT RUNTIME VALUES, w której oprócz opisanych już ścieżek mamy jeszcze kilka parametrów do ustawienia. Są to:

■ **RAM type** — rodzaj pamięci RAM, z której będziemy korzystać przy przechowywaniu danych. Mamy do wyboru INT (pamięć wewnętrzna) i EXT (zewnętrzna). Aby dokonać właściwego wyboru, warto wiedzieć, że przy przyjętej przez nas wielkości rekordu równej 94 znaki i pamięci 1 MB zmieści się w pamięci około 8860 rekordów.

■ **PERCENT RAM TO USE** — pozwala określić, jaki procent pamięci komputera będziemy wykorzystywać na dane. Do wyboru jest 25, 50, 75 i 100%. Jeśli zamierzamy wykorzystywać MiaFile do współpracy z innym programem, na przykład arkuszem kalkulacyjnym pracującym jako drugie zadanie i mamy wystarczająco dużą pamięć, wówczas dobrze jest zmniejszyć ten procent pamięci.

■ **SHOW LIST GRID: YES** spowoduje pojawienie się pionowych i poziomych kreszek oddzielających rekordy i kolumny w rekordzie, **NO** — usunie je.

■ **REPEAT DATA ENTRY** — pozwoli na "powtarzalne" wprowadzanie danych. Założymy, że dwadzieścia następujących filmów jest produkcją USA. Przy ustawieniu tej opcji na YES wystarczy wpisać "USA" w pierwszym rekordzie, a przy wszystkich kolejnych w rubryce "produkcja" wystarczy nacisnąć [Return]. Nic nie stoi na przeszkodzie, by przy tak ustawionej opcji wpisać inną nazwę (na przykład RFN), ale należy pamiętać, że naciśnięcie "pustego" [Return] w kolejnym rekordzie spowoduje teraz wprowadzenie tej nowej nazwy.

■ **AUTO CAPITALIZE** — ustawienie tej opcji na YES spowoduje, że wszystkie pierwsze litery wprowadzane do rubryki, a także wszystkie litery występujące po spacji będą duże, bez względu na to, czy przy wprowadzaniu nacisnęliśmy klawisz [SHIFT], czy też nie.

Opcje ustawiamy klikając myszką na odpowiednie pola. Po wprowadzeniu należy zaakceptować zmiany przez OK lub je usunąć (przez CANCEL). Aby wprowadzone zmiany zaczęły działać, musimy jednak wyjść z programu i załadować go ponownie. W tym celu z menu na listwie tytułowej głównego screenu z grupy FILE wybieramy opcję QUIT. Pojawia się pytanie, czy chcemy zapisać dotychczasowe zmiany wprowadzone w bazie danych. Oczywiście, że chcemy (YES). W przeciwnym razie cała nasza dotychczasowa praca poszłaby na marne. Klikamy na YES i w tym momencie pojawia się okno z pytaniem o nazwę zbioru. Klikamy myszką na czarną ramkę, usuwamy za pomocą [Del] lub [-] znajdu-

jącą się tam nazwę, wpisujemy własną (na przykład "Moje filmy") i klikamy na OK. Rozszerzenie .FLR pozwalające programowi na rozpoznanie własnych zbiorów danych zostanie dopisane automatycznie.

W tym momencie mamy już przygotowaną bazę. Możemy zatem zacząć wprowadzać do niej dane. W tym celu klikamy w dowolnym miejscu pierwszej rubryki i przechodzimy na ekran formularzowy. Testowe bezsensowne dane nie są już nam potrzebne. Aby je usunąć, wybieramy myszką opcję DELETE (druga z czterech na dole ekranu). W tym momencie zostaniemy zapytani o to, czy na pewno chcemy usunąć dane z tego wiersza (w bazie danych nazywa się to rekordem). Klikamy na YES i w tym momencie możemy już wprowadzać właściwe dane.

Co jeszcze należy wiedzieć o trybie formularzowym? Dwie nie opisane opcje z dołu to:

■ **UNDO** — usuwa wszystkie dane, jakie wprowadziliśmy od początku rekordu;

■ **NEW** — powoduje przejście do kolejnego rekordu.

Przy pracy w trybie formularzowym mamy także dostęp do menu z listwy tytułowej, z tym że aktywne są tylko cztery opcje: QUIT (wyjście z programu), LIST (przejście do trybu "listy", czyli na główny screen), oraz REPEAT DATA ENTRY i AUTO-CAPITALIZE — pozwalające na włączenie i wyłączenie opcji opisanych nieco wyżej.

Jeśli wprowadziliśmy tyle rubryk, że nie mieszczą się na jednym screenie formularzowym, można przewinąć ekran gadżetem po lewej stronie ekranu. Screen przewinie się zresztą automatycznie podczas wprowadzania danych. Jeśli ktoś chce mieć wszystkie dane na jednym ekranie — musi je ścieśnić tak, aby zrobić miejsce dla nadmiarowych rubryk. Sposoby manipulacji ramkami na screenie formularzowym opisałem wyżej. Gdy już będzie odpowiednia ilość miejsca, przewijamy lekko ekran w dół (klikając na strzałkę nad gadżetem po lewej stronie ekranu) i przenosimy nadmiarowe rubryki na wolne miejsce.

Wprowadzanie danych w MiaFile ma dwie wady. Po

FN MIAMIGA-FILE111

Moje filmy			
Tytuł	Rambo LOKI11		
prod.	USA	czas	1'07''
nr	038		
opis	Melodramat		

Buttons: Accept, Delete, Undo, New

pierwsze nie można myszką ustawić kursora w żądanej rubryce (na przykład wtedy, gdy chcemy poprawić tylko jedną daną). Jeżeli chcemy poprawić na przykład czas trwania filmu, wówczas musimy ustawić kursor (który tu jest cienką szarą kreską) na początek żądanej rubryki za pomocą klawiszy sterujących kursorem [kursor w górę] i [kursor w dół]. Jeśli przestawisz rubryki tak, że będą jedna obok drugiej — nadal będziesz musiał używać tych dwóch klawiszy.

Po drugie — na stałe ustawiony jest tryb wsuwania znaków (Insert). Jeśli chcielibyśmy zmienić tytuł naszego filmu z "zaginionej" Arki na "zagubionej" Arki, wówczas nie możemy zamienić tylko błędnego wyrazu, jak to ma miejsce w trybie zamiany (Replace). Na dodatek nie działa klawisz [Delete]. Aby zmienić ten wyraz, ustawiamy kursor klawiszem [kursor w dół] na początek rubryki TYTUŁ, następnie przesuwamy kursor klawiszem [kursor w prawo] na początek zamienianego wyrazu, wpisujemy "zagubionej", przesuwamy kursor na koniec

przesuniętego wyrazu "zaginionej" i usuwamy go za pomocą klawisza [-].

Po wprowadzeniu kilkunastu tytułów filmów mamy już dość i chcemy przerwać pracę.

Aby powrócić do głównego screenu, klikamy na ACCEPT lub w dowolne miejsce pomiędzy ramkami z nazwami opcji. Teraz należy zapisać to, co do tej pory zostało zrobione. Przedtem jednak sprawdzimy, czy nasze dane zmieszczą się na dysku. W tym celu uaktywniamy z menu na liście tytułowej (grupa DESK) opcję FILE/SYSTEM STATU. Dostarczy nam ona następujących informacji:

■ FILE NAME: nazwa zbioru, z ewentualną ścieżką dostępu.

■ TOTAL RECORDS IN FILE: całkowita liczba rekordów w zbiorze.

■ AVERAGE RECORD SIZE: średnia wielkość rekordu.

■ APPROX. RECORD CAPACITY IN RAM: liczba rekordów, jakie zmieszczą się w dostępnej pamięci RAM przy założeniu, że nie zmienisz zasadniczo ich wielkości.

■ AVAILABLE SPACE ON DISK — ilość wolnego miejsca na dysku.

■ DISK SPACE REQUIRED TO SAVE FILE — ilość miejsca na dysku potrzebna na zapisanie w zbiorze wszystkich danych znajdujących się w pamięci.

■ APPROX. RECORD CAPACITY ON DISK: liczba rekordów, jakie zmieszczą się jeszcze na dysku (przy tym samym założeniu, co przy liczbie rekordów w pamięci). FILE WILL FIT ON DISK — czy zbiór zmieści się na dysku (YES/NO)? Co robić, jeśli na to ostatnie pytanie otrzymamy odpowiedź negatywną? Po prostu należy wymienić dyskietkę na taką, na której będzie miejsce. (Dyskietka ta musi być sformatowana). Wprawdzie program będzie nadal pokazywał, że brak jest miejsca, ale nie należy się tym przejmować.

Aby zapisać dane na dysk z menu FILE na liście tytułowej, wybieramy opcję SAVE AS i wpisujemy nazwę, pod jaką chcemy je zapisać.

Jeśli zbiór został wcześniej wczytany z dysku, dokonaliśmy w nim kilku poprawek i

chcemy je zapisać pod tą samą nazwą — wystarczy użyć opcji SAVE. Po chwili zostaniemy poinformowani, że zbiór o takiej nazwie już istnieje. Jeśli chcemy zapisać na nim poprawione dane — klikamy na YES.

Po zapisaniu zbioru możemy wyjść z programu wybierając opcję QUIT z menu FILE. Jeżeli od momentu ostatniego zapisu dokonaliśmy choć jednej poprawki w danych — program zapyta nas o to, czy zapisać dane przed wyjściem. YES spowoduje zapis zbioru i wyjście z programu, NO — wyjście bez zapisu, CANCEL poinformuje komputer, że wycofaliśmy się z opcji wyjścia.

Jeśli ktoś nie lubi szperać myszką po menu, może nacisnąć jednocześnie klawisze [prawy Amiga] i [Q].

Za miesiąc dowiedzie się, w jaki sposób wydrukować naszą bazę danych, oraz poznać pozostałe możliwości MiAmiga File.

Poznać także sposób pozwalający na przerzucenie bazy danych napisanej w domu na Amidze za pomocą MiAmiga File do biurowego IBM-a.

Datel Electronics Ltd

dealer

InterComp

tel. (022) 266607 fax. (022) 300021

Już w sprzedaży !!!

☛ **AMIGA 1200** — procesor MC68020 14 MHz, 2 MB pamięci RAM, kontroler do twardego dysku, układy graficzne jak w A4000 — paleta ponad 16 mln kolorów.

☛ **AMIGA 4000** — procesor MC68040 25 MHz, 6 MB pamięci RAM, 120 MB HD, paleta ponad 16 mln kolorów, około 30 razy szybsza niż A500.

Także AMIGI 2000/3000 w dowolnej konfiguracji.

Oferujemy też wszelkie peryferia do komputerów AMIGA jak:

- rozszerzenia pamięci
- twarde dyski
- dowolne karty do komputerów A2000/3000/4000

Zadzwońcie:

Warszawa: 26-66-07

Gdańsk: 57-37-17

Suwałki: 79-74

GVP

reseller

vortex

dealer

Oferujemy sprzęt tylko znanych firm jak
GVP,Supra,Vortex,CSA,Datel,MacroSystem

Oferujemy także nasze programy

Virus Expert 2

nowa bardzo rozszerzona wersja — ponad 230 wirusów !!!

☛ *Polskie litery do PageStream !!!*

☛ *Księga Przychodów i Rozchodów*

☛ *Wypożyczalnia kaset wideo*

☛ *Ziololectnictwo*

Wkrótce !!!

Słownik Dowolnego Języka

Kuchnia Polska

Specjalna oferta dla profesjonalistów:

● szeroka gama komputerów, kart graficznych, kart turbo oraz sprzętu niezbędnego do prac video.

U NAS kupisz m.in.:

- Karty Impact Vision w wersjach S-VHS i Beta
- Karty Retina (tania 24-bitowa karta wraz z oprogramowaniem)
- Licencjonowane oprogramowanie graficzne i użytkowe.

ACTION REPLAY MK III — nadal w cenie 1480 tys. zł !!!

*poszukujemy dealerów i programistów
(gotowych programów)*

TERAZ JA...

No i proszę... Całkiem niespodziewanie z niewinnego kawału zrobiła się poważna rubryka. Od tego numeru, oprócz opisów programów użytkowych — w AMIGA TOOL znajdziecie także redakcyjną ocenę niektórych opisywanych programów. Przyjęliśmy zasadę podobną jak w bratnim dziale AMIGA PLAY. Oczywiście ocenie będą podlegać nieco inne aspekty. Nierzadko bowiem zdarza się, że paskudnie prezentujący się i toporny w obsłudze program użytkowy potrafi o wiele więcej niż program podobnego rodzaju wyróżniający się jedynie pięknie wykonanym, sterowanym myszką screenem. Oceniać będziemy: uniwersalność programu (to znaczy liczbę dziedzin amigowego życia, w jakich program może znaleźć zastosowanie), prostotę obsługi (nie wymaga komentarza), cechy prezentacyjne programu (wygląd screenu, metodę obsługi, wykorzystanie możliwości Amigi) i jakość działania (to znaczy ocenimy sposób, w jaki program wykonuje swoje najważniejsze funkcje). Od AMIGA PLAY zapożyczyliśmy także zasadę wystawiania oceny końcowej (będącej subiektywnym stopniem postawionym przez recenzenta) i winietkę z oceną. Dla odróżnienia — zmieniliśmy nieco jej kolory. Mamy nadzieję, że Czytelnicy nie zajmujący się jedynie męczeniem joysticka także będą nadsyłać swoje recenzje, tricki do określonych programów i uwagi. Aby nie trapiły Was rozterki, które programy należy nadsyłać do AMIGA PLAY, a które do tej rubryki — przyjmijmy, że wszystko, gdzie po ekranie nie wążają się (czy to słowo wolno pisać z małej litery?) w nadmiarze sprajty i gdzie nie należy strzelać do wszystkiego, co się rusza, zbierać przedmiotów czy iść na północ, aby porozmawiać z czarownikiem (a zatem Soundtracker i Deluxe Paint też), to programy, których opisy należy nadsyłać do redakcji z dopiskiem AMIGA TOOL na kopercie. [mps]

KCOMMODITY

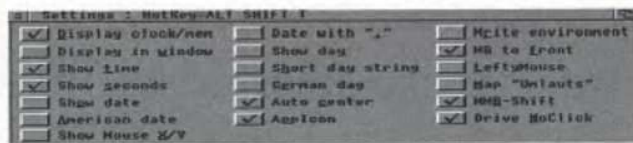


1. Główne menu programu.

Jarosław Horodecki

Jak wiadomo, do Workbencha od wersji 2.0 w górę możliwe jest stosowanie krótkich programików o wspólnej nazwie "commodities". Są to procedurki wspomagające pracę z systemem przez wprowadzanie różnych usprawnień, jak na przykład wyświetlanie czasu na górnej listwie Workbencha, realizowanie alarmu czy też różne drobne udoskonalenia w pra-

systemu. Pierwszą pozycją, jaka znajduje się w głównym menu, jest zestaw opcji odpowiedzialnych za dane wyświetlane na górnej listwie Workbencha. Oprócz standardowo wyświetlanych danych o ilości wolnej pamięci można także nakazać wyświetlanie aktualnej daty i godziny (w niemalże dowolnym formacie) oraz aktualnej pozycji kursora myszy. Z poziomu tego menu możliwe jest także usunięcie denerwującego "pykania" stacji dysków czekającej na włożenie dys-



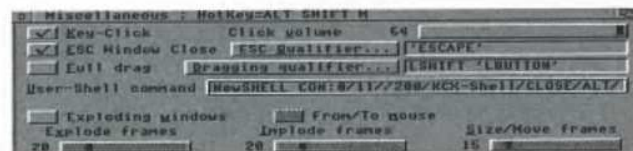
2. Konfiguracja górnej belki Workbencha.

cy okienek. Wszystkie te poprawki zwykle dostarczane były jako programy, z których każdy należało osobno uruchamiać i sprawować nad ich działaniem ciągłą kontrolę. Problem ten rozwiązuje KCommodity, program typu Shareware autorstwa Kai Iske z Niemiec.

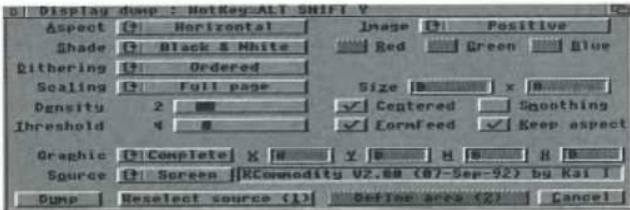
KCommodity jest nieco dłuższy niż inne tego rodzaju programy, jednak mieści w sobie większość opracowanych dotychczas rozwiązań i usprawnień. Z pomocą tego programu możliwe jest wprowadzenie wielu interesujących zmian i udoskonalień do

kietki, a także uaktywnienie kilku innych przydatnych niekiedy funkcji.

Kolejna pozycja menu daje dostęp do kilku różnych funkcji nie zakwalifikowanych do innych menu. Jest to tzw. odsłuch klawiatury (komputer wydaje dźwięk w momencie naciśnięcia klawisza), zamykanie okienek za pomocą klawisza ESC, możliwość ich przenoszenia po zaznaczeniu kursorem myszy w dowolnym miejscu oraz ich efektowne otwieranie i zamykanie (tzw. exploding windows). Dzięki KCommodity możliwe jest wprowadzenie alarmu cogo-



3. Różne "nieklasyfikowalne" udoskonalenia.

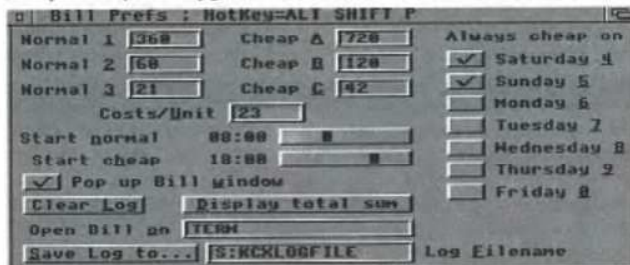


4. Konfiguracja wydruku grafiki.

dzinnego lub ustawionego na podaną godzinę. O nadejściu wyznaczonej godziny może oznajmić wyświetlany requester lub też wybrany przez użytkownika instrument będący sampl'em w formacie IFF.

Ciekawą opcją jest również tzw. blanking, czyli wygaszanie ekranu po określonym czasie. W taki sam sposób, lub przez naciśnięcie klawisza, można wyłączyć przycisk myszy. Ta druga opcja jest szczególnie przydatna zwłaszcza przy częstym korzystaniu z Shella. Następną poprawką systemu jest możliwość przełączania okienek nie tylko za pomocą gadżetów

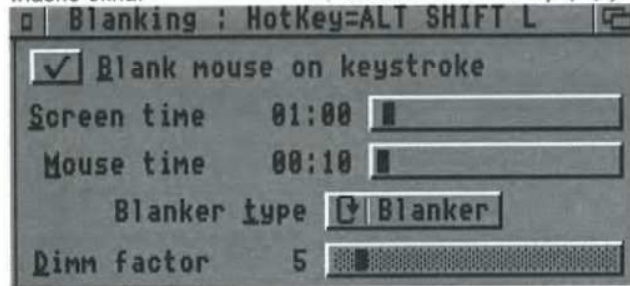
Autor programu nie zapomniał także o poprawkach w sterowaniu kursorem myszy. Możliwe jest więc zdefiniowanie jego przyspieszenia, a także włączenie opcji uaktywniającej automatycznie okno, nad którym w danym momencie znajduje się kursor. Bardzo przydatną funkcją okaże się z pewnością po jakimś czasie korzystania z KCommodity rozbudowany system klawiszy funkcyjnych, dzięki którym możliwe jest bezpośrednio wywołanie wszystkich menu konfiguracyjnych, a także zmiana podstawowych opcji programu, dzięki czemu można znacznie usprawnić sobie jego obsługę.



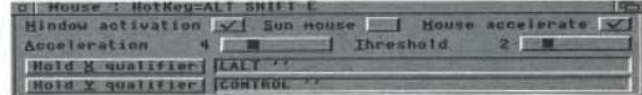
5. Opcje dotyczące liczenia rachunku za telefon.

umieszczonych w ich górnej części, ale także za pomocą wybranych klawiszy. Rozwiązanie takie może przyspieszyć pracę z Workbenchem przy korzystaniu z rozbudowanej struktury katalogów lub też przy wielu równocześnie uruchomionych aplikacjach otwierających jedynie własne okna.

KCommodity ma również spore możliwości konfiguracji wydruku grafiki bezpośrednio z ekranu. Możliwe jest więc ustawienie sposobu przedstawienia obrazu na papierze, ustalenie skali szarości lub też druk w kolorach, ustalenie ditheringu oraz wielu innych parametrów. Końcowy rezultat działania tej opcji jest



6. Ustawienia dla wygaszania ekranu (tzw. blanking).



7. Konfiguracja myszy.

całkiem niezły. Dzięki KCommodity można także zdefiniować zestaw klawiszy funkcyjnych, co znacznie usprawnia pracę z Shellem.

Ostatnie dwie opcje programu dotyczą wyliczania opłat za telefon. Są one oczywiście przydatne tylko dla użytkowników modemów. Pierwsza z nich jedynie otwiera okno informujące o stanie rachunku i długości rozmowy, druga natomiast to ustalenie kosztów połączeń w różnych strefach oraz w podanych godzinach (podział na taryfę dzienną i nocną). Oczywiście wszystkie połączenia są zapamiętywane w specjalnym pliku. W razie potrzeby koszt ich wszystkich może być zsumowany i przedstawiony użytkownikowi.

Na koniec warto jeszcze wspomnieć o podstawowej wadzie programu. Mianowicie

w przypadku pełnego wykorzystania wszystkich jego możliwości da się zauważyć znaczne spowolnienie pracy komputera. Efekt ten jest widoczny zwłaszcza na maszynach z procesorem 68000 lub 68010, które obecnie już nie należą, niestety, do najszybszych. Mimo to, program jest wart polecenia każdemu, kto często korzysta z zalet oferowanych przez system operacyjny w wersji 2.0 lub wyższej oraz oczywiście Workbenchu.

KCommodity Shareware	Liczba
Uniwersalność	9
Prostota obsługi	8
Prezentacja	8
Jakość działania	7
Ogólnie	8

EUREKA
SOFT- & HARDWARE
 62-300 Września ul. Wojska Polskiego 13
 tel./fax.(066)-362-714 (godz.9.00-16.00)



Amiga - Hardware

W naszej ofercie znajdziecie państwo największy wybór osprzętu do komputerów Commodore Amiga. Są wśród nich rozszerzenia pamięci (różne wielkości dla różnych modeli Amigi (także A600/A1200)), stacje dysków (także wewnętrzne), emulatory sprzętowe PC (m.in. KCS Power PC Board - cena 2700tys.), kontrolery dysków twardych z miejscem na pamięć (AT-Bus 508, AT-Bus 2008) i wiele innych specjalistycznych urządzeń. Urządzenia posiadają roczną gwarancję i instrukcje lub podręczniki w języku polskim. Wystarczy zamówić naszą ofertę (oczywiście bezpłatną). Informacje techniczne otrzymacie państwo w naszej Hotline 15.00-16.00.

przewód do HD 2.5" + dysk Install.

Oferowany przez nas sprzęt można zakupić lub zamówić w firmach:
 - Audio Video Computer - Poznań ul. Kryszewicza 5/3
 - Microman Katowice Pl. Rostka 3 (przy Pałacu Młodzieży)
 - Bajtek - Bytom ul. Strzelców Byt. 27a
 - sklep firmowy - Pila, Targowisko Miejskie

Prowadzimy także sprzedaż we Wrześni oraz wysyłką. Zapraszamy do współpracy hurtowników.



QUARTERBACK TOOLS

Jarosław Horodecki

Quarterback Tools jest programem o bardzo dużych możliwościach. Nie jest to, jak wiele innych programów tego typu, narzędzie spełniające jedno z wymienionych we wstępie zadań, ale uniwersalny pakiet łączący w jednym dość krótkim programie wszystkie podstawowe funkcje ułatwiające średnio zaawansowanym użytkownikom pracę z pamięciami masowymi.

Po uruchomieniu program otwiera na ekranie Workbench własne okno, w którym następnie wyświetlane są wszelkie informacje oraz spisy możliwych do użycia w danym momencie opcji. Po uruchomieniu programu należy wybrać urządzenie, w którym znajduje się dyskietka przeznaczona do "rozpracowania" (albo oczywiście twardy dysk). Dopiero po wykonaniu tej czynności można przejść do głównego menu Quarterback Tools, w którym zawarte są wszystkie jego funkcje.

Pierwszą z nich jest odczytywanie podstawowych parametrów dotyczących danego urządzenia. Podawane są takie informacje, jak: jego nazwa, sterownik, rodzaj, całkowita pojemność w kilobajtach (lub megabajtach) i blo-

Dla Amigi powstało już wiele różnych programów służących do ratowania uszkodzonych danych, odzyskiwania utraconych plików lub nawet przywracania plików ze sformatowanych dyskietek lub twardych dysków. Do czołówki tych programów należy właśnie Quarterback Tools.

kach, ilość wolnego miejsca (również podawana na dwa sposoby), rodzaj systemu zapisu plików oraz kilka innych przydatnych parametrów wybranego urządzenia.

Druga opcja pozwala na wejście do systemu reorganizacji dysku. Reorganizacja ma na celu optymalne ułożenie wszystkich danych na dysku tak, aby zapisane na nim pliki oraz jego katalog wczytywały się maksymalnie szybko. Menu reorganizacji pozwala na obejrzenie "mapy" dysku, czyli graficznego przedstawienia zajętości jego sektorów. Możliwe jest także przeszukanie dysku, dzięki czemu można dowiedzieć się, na ile reorganizacja ma w danym przypadku sens. Ostatnia opcja w menu

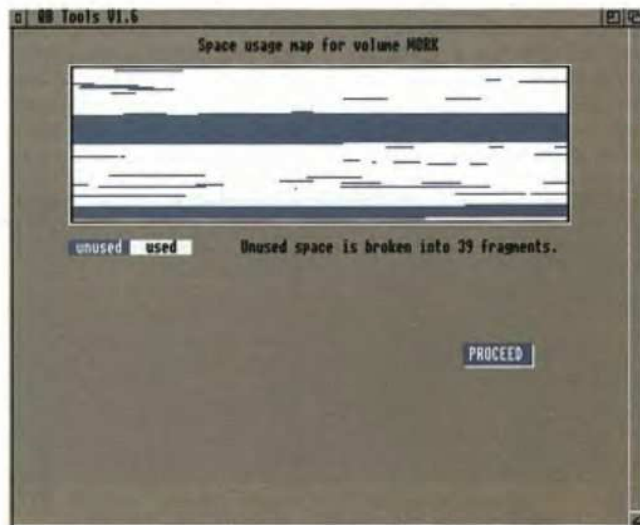
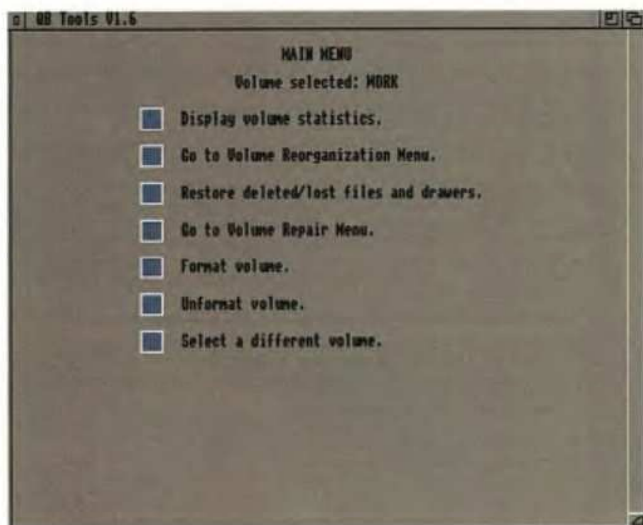
reorganizacji to oczywiście sam proces reorganizacji. Pewną wadą, zresztą nie tylko tej jednej funkcji wykonywanej przez Quarterback Tools, jest mała prędkość działania. Przy dyskach o dużej pojemności proces reorganizacji może potrwać nawet do kilku godzin, a warto pamiętać, iż przerwanie go kończy się nieuchronnie utratą wszystkich danych zapisanych na danym urządzeniu.

Kolejna opcja w głównym menu to odzyskiwanie wcześniej skasowanych plików. Tu również w przypadku nośników o dużej pojemności proces ten może potrwać bardzo długo, gdyż przeglądana jest zawartość całego dysku, podczas którego odnajdywa-

ne są nazwy wszystkich plików. Po zakończeniu czytania dysku wyświetlany jest katalog, w którym umieszczone są odnalezione pliki. Skasowane pliki są standardowo zaznaczone jako przeznaczone do odzyskania, tak więc należy zwrócić uwagę, aby nie zrobić sobie na dysku bałaganu przez przypadkowe odzyskanie wszystkich wcześniej skasowanych plików (co się często zdarza). Istnieje także możliwość nagrania odnalezionych plików na innym urządzeniu.

Następna opcja z głównego menu programu umożliwia znajdowanie i, o ile jest to możliwe, naprawianie zniszczonych plików. Po jej wybraniu wyświetlane jest kolejne menu zawierające trzy dodatkowe opcje: odnajdywanie zniszczonych bloków i odpowiednie ich odznaczanie, odnajdywanie uszkodzonych plików i katalogów oraz oczywiście ich naprawianie. Mimo kilku drobnych błędów, które w niektórych szczególnych przypadkach mogą przyczynić się do całkowitego zniszczenia tylko minimalnie naruszonych plików, sposób działania funkcji naprawiania plików jest zadowalający.

Ostatnie dwie opcje programu to formatowanie oraz odformatowanie dysku. Działanie pierwszej z nich jest

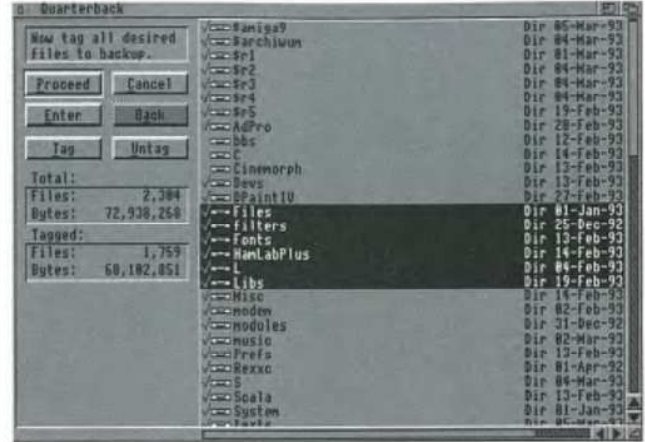




w znacznym stopniu wpływać na sposób wyświetlania katalogu. Można zezwolić na wyświetlanie długości plików, jego wskaźników oraz dnia i godziny utworzenia albo zabezpieczyć wyświetlanie tych parametrów. W przypadku daty do wyboru jest kilka różnych jej formatów, natomiast czas wyświetlać można w trybie 12- lub 24-godzinnym. Możliwe jest także wybranie sposobu sortowania plików (wg nazwy, długości lub daty). Po zaznaczeniu wszystkich plików przeznaczonych do skopiowania należy jeszcze ustawić odpowiednie parametry archiwizacji w menu wyświetlonym automatycznie przez program. Można wybrać urządzenia, na które będzie się odbywało kopiowanie. Mogą to być dowolne stacje dysków (DF0: do DF3:), streamer podłączony do złącza SCSI lub też zwykły plik, który może być utworzony na wymiennym twardego dysku lub na dowolnym nośniku. Istnieje też kilka opcji odpowiedzialnych za sam proces kopiowania. Możliwe jest skorzystanie z kompresji danych o odpowied-

nie dobrej efektywności, jednak nie jest to wskazane na Amigach wyposażonych jedynie w procesor 68000 czy też 68010. Poza tym można ustalić hasło zabezpieczające archiwizowane dane, włączyć weryfikację nagrywania czy też ostrzeżenie, gdy włożona do napędu dyskietka jest w formacie Amiga DOS-u (zabezpieczenie przed przypadkowym skasowaniem ważnych danych).

Wszystkie te opcje, pozornie mało ważne, z czasem okazują się bardzo przydatne, często wręcz niezbędne. Po ich ustawieniu rozpoczyna się operacja zgrzywania wszystkich wybranych plików na dane urządzenie. Jeżeli backup wykonujemy na dyskietki, to Quarterback podaje jeszcze liczbę dyskietek potrzebnych do doprowadzenia operacji do końca. Drugą opcją głównego menu programu jest odtwarzanie zawartości wybranego urządzenia z dyskietek, streamera lub też innego nośnika. Podobnie jak w przypadku archiwizacji, wyświetlane jest wcześniej menu służące do

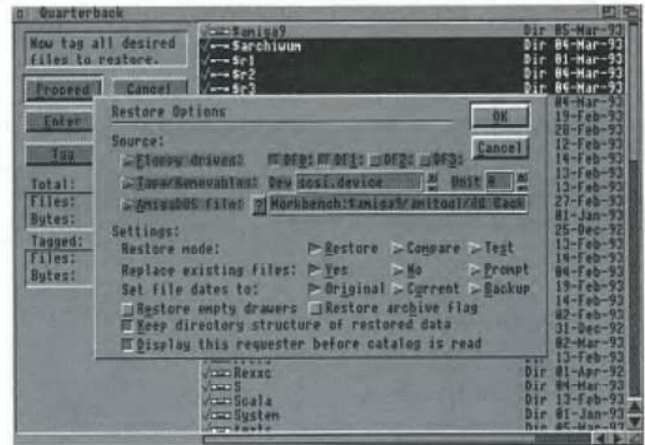


skonfigurowania operacji odtwarzania. Można więc wybrać dowolne urządzenie źródłowe, tryb pracy odtwarzania danych (zapis na wybrane urządzenie lub sprawdzanie danych), sposób sprawdzania programu w przypadku natrafienia na plik o tej samej nazwie, co już istniejący na dysku w tym samym katalogu (kasowanie, zastąpienie lub każdorazowe pytanie o sposób postępowania) oraz sposób odtwarzania daty plików. Możliwe jest także ignorowanie struktury katalogów danych źródłowych, wszystkie pliki z archiwum trafią wtedy do jednego katalogu. Po dokonaniu odpowiednich wyborów wystarczy już tylko wybrać z wczytanego katalogu pliki przeznaczone do odtworzenia.

Dzięki rozwijanym menu możliwe jest jeszcze skorzystanie z kilku dodatkowych opcji. Między innymi istnieje możliwość dokonania zmian w pliku stworzonym podczas archiwizacji danych, a zawierającym wszystkie najważniejsze informacje o wykonywanych kolejno operacjach. Standardowo informacje te podawane są

jedynie na ekranie, jednak można kopiować je także do pliku zapisywanego na dowolnym urządzeniu. W rozwijanym menu umieszczono jeszcze kilka dodatkowych opcji o mniejszym znaczeniu. Podsumowując należy stwierdzić, iż program Quarterback jest wysokiej klasy produktem z powodzeniem wywiąującym się z postawionych przed nim zadań. Jego podstawowymi zaletami są: niezawodność pracy oraz estetyka wykonania wszelkich menu i requestorów. Mimo kilku nieznacznych wad, program jest z pewnością wart polecenia tym, którzy często muszą wykonywać kopie archiwalne przechowywanych danych.

QUARTERBACK	
Central Coast Software	Liczba
Uniwersalność	7
Prostota obsługi	8
Prezentacja	8
Jakość działania	8
Ogólnie	8



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).

Ogłoszenia drobne

Jak się ogłaszać w Magazynie AMIGA?

ROZSZERZENIA PAMIĘCI do komputerów

AMIGA 500

ELBOXRAM 2MB 1.560.000 zł
z zegarem 1.690.000 zł

- rozszerza pamięć RAM do 2.5MB

AMIGA 500 PLUS

ELBOXRAM 1MB 790.000 zł

- rozszerza pamięć RAM do 2MB
Hurtowniom i sklepom polecamy
również rozszerzenia 0.5MB

Sprzedaż za zaliczeniem pocztowym
po doliczeniu kosztów przesyłki.

ELBOX-COMPUTERS

ul. Senatorska 25/11
30-106 Kraków
tel. (0-12) 22-36-39

NOWOŚĆ !!! NOWOŚĆ!!!

Kasety edukacyjne video :

"Amiga i Ty"

(3 godz * cena promocyjna -
145.000),

"Commodore 64"

(2 godz.* 125.000),

Przeznaczone dla początkujących (ale nie tylko). Możliwa wysyłka za zaliczeniem (po dodaniu kosztu przesyłki). Przy zakupie hurtowym: rabat do 30%, możliwość negocjacji terminu płatności.

VIDEO JED sp. cyw.
os. Hutnicze 1 - KRAKÓW
tel 0-12/461664

SERWIS

MIKROKOMPUTERÓW

poleca:

- naprawy komputerów AMIGA 500, 500+, 600, 1200, 2000, 3000, 4000,
- naprawy zasilaczy,
- rozszerzanie pamięci RAM,
- montaż stacji dysków HD,
- montaż Kickstartów.

ELBOX-SERVICE

ul. Senatorska 25/11
30-106 Kraków
tel. (0-12) 22-36-39

Computer Project s. c.

W-wa, ul. Smulikowskiego 1/3
(d. Spasowskiego), pokój 15 (parter)
tel. 26-10-10 (9.00-16.00)

Oferujemy komputery:

AMIGA 600

AMIGA 1200

oraz

- dyski twarde
- rozszerzenia pamięci
- karty PCMCIA
- monitory 1064S i Philips 8033 II
- drukarki
- joysticki, myszy i inne akcesoria

Ponadto oferujemy komputery IBM
PC 386, 486 i bogate oprogramowanie licencyjne

Serdecznie zapraszamy

AMIGA

500/ 500+/ 600/ 1200
PROGRAMY POCZTĄ

*WSZYSTKIE NOWOŚCI
*WYSYŁKA NA CAŁY KRAJ
*EKSPRESOWA REALIZACJA
ZAMÓWIEN

KATALOGI GRATIS
PO PRZESŁANIU
KOPERTY + ZNACZKA
ZA 2,500 zł

SZYBKO, TANIO OFERUJE:
ANDRZEJ ZYGMUNT
ul. Owocowa 4/9
40-158 Katowice
tel. 588-733

MUZYCY !

100 MB najnowszych sampli W. MOBIUSA i tych z modemu z całego świata! Komfort pracy: segregacja barw, oddzielne dyski na bas, chóry, efekty np. wody w klozecie.

PROGRAM muzyczny Protracker z polską instrukcją.

5 TOMÓW wiedzy o AMIDZE M. PAMPUCHA

WYSYŁA

FET 03-480 Wa-wa ul. Burdzińskiego 5, tel: 18-01-76

KASETY VIDEO

z kursem programów użytkowych pocztą! Spis: 10 tys. zł. przekazem + znaczki. Na kasetach może być reklama Twojej firmy. Wystarczy wysłać jej tekst i 500 tys. zł. To obejrzą ludzie z całej Polski!

DIGIMAG

02-417 Wa-wa
ul. Głębczycka 6

Serwis

Komputerów:

Amiga, C-64, AT, XT, Spectrum, Timex
Rozszerzanie pamięci
Monitory, zasilacze, stacje dysków

"HOMECOMP"

Zakład Usług Elektronicznych
02-620 Warszawa
ul. Puławska 102 tel. 44-87-89
czynny 10.00—18.00

Gwarancja !
Zapraszamy

Programy na AMIGĘ

produkcji firmy
TWIN SPARK SOFT
obsługa po polsku
instrukcja po polsku
Sprzedaż hurtową oraz
wysyłkową za pobraniem
prowadzi:

ASF s.c.

ul. Rzeczpospolitej 8,
80-369 Gdańsk
tel. (0-58) 53-15-15 w.243,
fax (0-58) 56-11-12

Uwaga! ceny jak w reklamie producenta,
koperta+znaczek+ennik z opisami

SZTUKI I SZTUCZKI Z AMIGĄ I LITERKAMI

Mariusz Butoka

Kończąc swój ostatni artykuł pisałem o kłopotach związanych z wersją Calligraphera, jaką wówczas posiadałem. Nie przypuszczałem, że miały one związek z wirusem, który zakradł się na dyskietkę i zniszczył w paru miejscach niektóre opcje programu. Mam kilka legalnych wersji programów użytkowych, ale dotychczas nie spotkałem firmy, w której można nabyć oryginalnego Calligraphera. Ktoś może powiedzieć, że dzisiaj są możliwości wyjazdu, zamówienia programu za granicą, lecz to kosztuje dość drogo. Pozostaje więc giełda, która jest okazją do strasz-

nego piractwa, lecz na razie jest to jedyne miejsce, gdzie można coś sensownego zdobyć. Istnieje jednak niebezpieczeństwo, że kupiony tam program będzie uszkodzony lub zarażony wirusem, tak jak to miało miejsce z moją wersją Calligraphera.

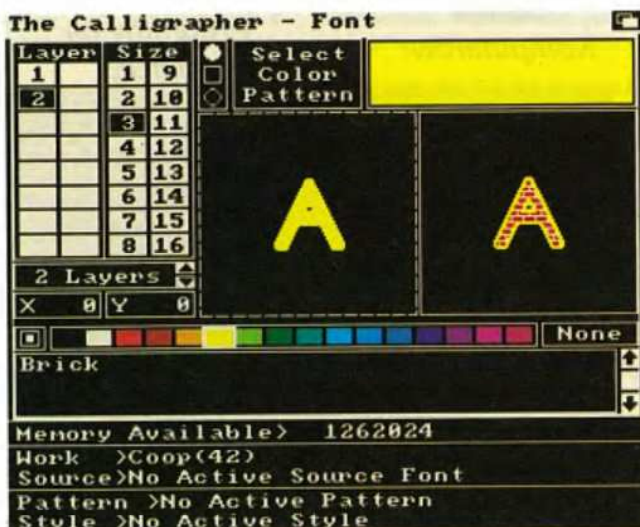
Po długich perypetiach udało mi się w końcu zdobyć nowszą i, co ważniejsze, działającą wersję programu. Mam jednak nadzieję, że prawodawstwo w Polsce pójdzie w tym kierunku, aby zapewnić właściwą ochronę praw autorów oprogramowania, a jednocześnie będzie możliwość nabycia po rozsądnych cenach programów użytkowych i gier, do których będzie dobry serwis gwarancyjny.

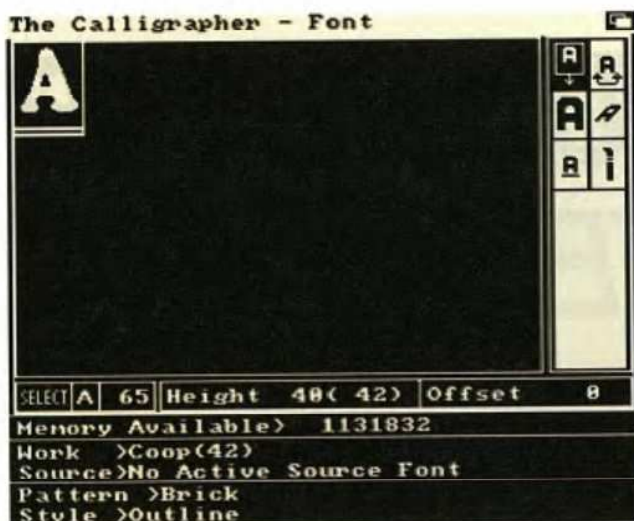
Przejdźmy teraz do programu, który pozostawiliśmy miesiąc temu na etapie pozostawiania funkcji Style. Dzisiaj chciałbym opisać funkcję Pattern oraz funkcję Effects. Obecnie będziemy się posługiwać wersją o numerze 1.05. Jest ona odrobinę ulepszona w stosunku do wersji wcześniejszej o numerze 1.0. Nareszcie został w programie rozwiązany problem wyboru stacji dysków, z której ma być czytana dyskietka z fontami. Jest też parę innych drobnych udogodnień, które użytkownik z pewnością szybko odkryje.

Przypomnijmy sobie, do czego służy funkcja Style? Otóż pozwala ona na przekształcanie fontów na przykład w outline, shadow itp. Dodatkowo umożliwia tworzenie z

fontów jednobarwnych fontów kolorowych. Właściwie trzeba przyznać, że wszystkie funkcje zawarte w menu Mode współdziałają ze sobą, pozwalając na osiągnięcie różnych wyników. Funkcja Pattern, o której zamierzam mówić, oznacza w dowolnym tłumaczeniu podkład, który tworzony jest np. w DPaint IV i innych programach. Programy te umożliwiają również otrzymanie w prosty sposób brusha, który następnie za pomocą Calligraphera możemy przekształcić na wzór wypełnienia (pattern).

Na dyskietce z programem, którą otrzymałem, jest sporo przykładów różnych patternów. Nie będzie chyba problemem z wybraniem któregoś z nich.





Ciekawe efekty można osiągnąć używając jednocześnie funkcji Style i Pattern. Wgrajmy więc dowolny font z dyskietki. Tutaj warto pamiętać, aby zwiększyć liczbę kolorów fonu, najlepiej do 16. Idąc dalej wgrajmy odpowiedni styl, przejdźmy do funkcji pattern i załadujmy któryś z przykładów znajdujących się na dyskietce, np. Brick. Następnie przejdźmy do funkcji Style i poprzez kliknięcie na odpowiedni gadżet wywołamy uprzednio wgrany pattern znajdujący się w górnej części okna Style. Zobaczymy, że w dolnym okienku pokazuje się nazwa patternu, który musimy uaktywnić. Potem tak operujemy layersami z funkcji Style i patternem, aż otrzymujemy właściwy efekt. (Rys. 1.)

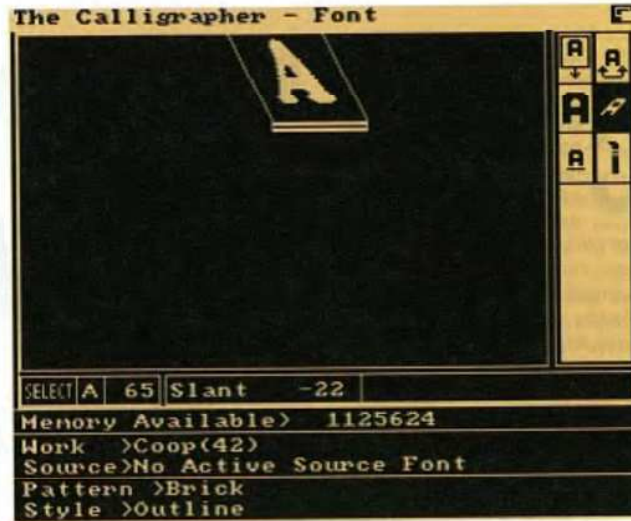
Aby zobaczyć, jak będzie wyglądał wynik naszej pracy, przechodzimy do funkcji Select. Widzimy całą mapę klawiatury i zaznaczamy interesujące nas fonty, które pragniemy przekształcić. Robimy to poprzez kliknięcie myszką w daną literę lub zaznaczamy całą grupę fontów trzymając przyciśnięty lewy klawisz myszki. Następnie klikamy w literkę T znajdującą się w prawym górnym rogu ekranu i wówczas pokazuje się nam małe menu, o którym wspominałem w ostatnim artykule. Zanim będziemy nasze literki przetwarzali, możemy się upewnić co do finalnych wyników używając opcji Review. (Rys. 2.) Umożliwia ona podgląd tego, jak w rzeczywistości będą wyglądać nasze fonty po transformacji. Jeżeli się zdecy-

dowaliśmy, to przechodzimy do głównego menu funkcji Select, wciskamy opcję Style zaznaczając ją i klikamy w Do It! rozpoczynając proces przekształcania naszych fontów. Potem zapisujemy wyniki naszej pracy na dyskietce w katalogu z fontem wyjściowym.

Przejdźmy teraz do funkcji Effects. Po głębszej obserwacji tej części programu zauważyłem, że umożliwia ona uzyskanie takich efektów, które pozwalają na pełne spolszczenie wybranego fonu. Nawet takiego, którego definicja uniemożliwia dorysowanie w pełnym wymiarze ogonków i kreseczek do polskich liter. Szczególnie ma to miejsce w wypadku dużych fontów.

Funkcja Effects ma wiele możliwości, lecz chciałbym opisać na razie jedynie niektóre. Zatrzymajmy się przy pytaniu, co robić, aby kresczki, które pragniemy dorysować nad literami, były w odpowiedniej odległości od litery. Sprawa jest pozornie trudna, gdyż firmy produkujące oprogramowanie i różnego rodzaju dodatki do tychże programów, np. fonty, nie uwzględniają naszego ojczystego języka. Całe szczęście, że mamy jednak naszego Calligraphera. On nam w tym dopomoże.

Najpierw musimy uruchomić funkcję Effects. Zakładam, że wgraliśmy fonty do pamięci komputera oraz przebieściliśmy te litery w odpowiednim miejscu mapy ASCII, które będą stanowić podstawę otrzymania polskich li-



ter osiągalnych w łatwy sposób z klawiatury naszej Amigi. Jeżeli ktoś zapomniał, jak to się robi, niech zajrzy do artykułu w tegorocznym drugim numerze Magazynu AMIGA "Polskie fonty w DTP-Wideo".

Przejdźmy teraz do istoty problemu. Po uruchomieniu funkcji Effects zobaczymy z boku belkę przypominającą trochę panel z DPainta IV i innych programów. (Rys. 3.) U góry widzimy literkę w czworoboku ze strzałką skierowaną do dołu. Jeśli to okienko nie będzie uaktywnione, klikamy weń. Z lewej strony ekranu pojawi się litera obleczone w odpowiednią ramkę, przy czym u dołu jest ona podwójnie podkreślona. Teraz delikatnie powiększamy tzw. obszar, w którym znajduje się nasz font, ciągnąc podwójnie podkreślenie strzałką myszki z wciśniętym lewym przyciskiem. Zauważymy, że automatycznie zaczyna się powiększać wielkość fonu. Musimy dostosować tę operację do potrzeb związanych z dorysowywaniem polskich znaczków przy literach. Gdy zdefiniowany obszar fonu nas zadowala, klikamy w samą literę i przytrzymując lewy przycisk myszki przesuwamy ją delikatnie na dół. Po osiągnięciu właściwych parametrów włączamy funkcję Select. Zaznaczamy, które litery mają być przesunięte. Włączamy opcję Refit i klikamy w Do It! Wynik zapisujemy na dyskietce z fontem wyjściowym. Oczywiście ta metoda z pewnego punktu widzenia jest może dla kogoś obeznanego z tematem niezbyt właściwa,

lecz jak wspominałem poprzednio w jednym ze swoich artykułów, chodzi o to, aby osiągnąć określone efekty przy jak najmniejszym nakładzie pracy i w jak najkrótszym czasie.

Na zakończenie chciałbym jeszcze opisać możliwość otrzymania literki typu italic. Nasz program pozwala na to w pełnym i płynnym wymiarze. Programy bowiem oferujące przekształcanie w czasie pracy liter na italic robią to często tylko w zakresie określonym programem. Nie można zasadniczo uzyskać dowolnego pochylenia fonu. Chodzi tutaj nie tylko o pochylenie w lewą stronę, lecz również w stronę prawą. Postępowanie jest podobne jak w wypadku powiększania obszaru, w którym jest umieszczony font. Klikamy w okienko z pochyłą literką i widzimy podobną sytuację, jak poprzednio. (Rys. 4.) Litera jest zamknięta w czworokąt z podwójnym podkreśleniem u dołu. Jednak zamiast rozciągać w dół, można przekrzywić literę w lewą i prawą stronę. Jeżeli efekt nas zadowala, uruchamiamy funkcję Select i postępujemy jak poprzednio.

Warto jeszcze raz przypomnieć o możliwości przekonania się, jaki będzie wynik końcowy po użyciu opcji Review. Ta wygodna opcja pozwala nam zaoszczędzić czas przy tak żmudnej pracy, jaką jest spolszczenie i przekształcanie fontów.

O innych możliwościach tej funkcji napiszę w następnym odcinku.



Jarosław Horodecki

CED, bo tak popularnie nazywa się ten edytor, jest uważany obecnie za najlepszy edytor tekstu napisany dla Amigi. Oczywiście nie należy mylić tego rodzaju programów ze skomplikowanymi procesorami tekstów (tzw. word processors), które oprócz możliwości prostej edycji pliku tekstowego umożliwiają łączenie go z grafiką, korzystanie z wielu różnych krojów czcionek, a niektóre oferują nawet pewne funkcje z zakresu DTP. Programy w rodzaju CED-a dają jedynie możliwość edycji dowolnego pliku, interpretując go jako kody ASCII. Możliwa jest więc edycja zarówno zwykłych tekstów, jak i plików binarnych. Edytory tego typu nazywane są także przez niektórych edytorami programisty, gdyż umożliwiają szybką i łatwą edycję kodów źródłowych, które następnie wystarczą jedynie przetworzyć za pomocą kompilatora danego języka. Autorzy zaznaczają zresztą, iż sam CED został częściowo napisany właśnie z wykorzystaniem... CED-a! Po tym może nieco przydługim wprowadzeniu przejdźmy do głównej części artykułu. Nie będzie to z pewnością instrukcja obsługi, gdyż znajduje się ona w oryginalnym pakiecie programu (CED to produkt komercyjny), ale raczej kilka uwag i porad dotyczących praktycznego użytkownika tego edytora.

Jak w każdym amigowym programie, tak i w CED-zie do

CYGNUS EDITOR PROFESSIONAL

Dla Amigi napisano już bardzo wiele różnej jakości edytorów tekstu. Począwszy od standardowej komendy ED, poprzez dużo bardziej od niej rozbudowany edytor EMACS, a skończywszy na znajdującym się już od dłuższego czasu na czołowej pozycji w tej klasie programów edytorze o nazwie Cygnus Editor Professional stworzonym przez programistów z firmy CygnusSoft Software, a wydanym przez ASDG Inc.

wyboru wszystkich jego opcji służą rozwijane menu. Wszystkie funkcje są posegregowane według zastosowań i poukładane do osobnych menu, dzięki czemu podstaw obsługi CED-a można się nauczyć w przeciągu kilku minut nie korzystając z żadnej dokumentacji.

Najważniejsze w każdym programie zajmującym się przetwarzaniem jakichkolwiek danych są oczywiście funkcje umożliwiające ich odczytanie i zachowanie. Oprócz standardowych opcji typu SAVE, LOAD czy też INCLUDE CED ma też dość ciekawe możliwości dostępne już podczas jego uru-

chamiania. Jeżeli korzystamy z CLI (lub Shella), możliwe jest uruchomienie Cygnusa z wgranym plikiem przeznaczonym do edycji. Aby tego dokonać, wystarczy podać nazwę tego pliku jako argument dla komendy CED. Możliwe jest także skorzystanie z możliwości edycji kilku plików równocześnie. Wystarczy wtedy zamiast jednego argumentu podać wszystkie pliki przeznaczone do edycji. Jedynym ograniczeniem jest tu maksymalna liczba plików. Można ich podać powyżej dziesięć. Oczywiście nie muszą one znajdować się w jednym katalogu. Podana może być pełna ścieżka dostępu

dla każdego z plików. Nie muszą one być także plikami już istniejącymi na dysku. W razie potrzeby zostaną utworzone przy ich pierwszym zgraniu na dysk.

Uruchomienie CED-a z gotowymi do edycji tekstami możliwe jest także z poziomu Workbench. Wystarczy tu skorzystać ze standardowej możliwości systemu Amigi. Przytrzymując klawisz [Shift] zaznaczamy więc ikony symbolizujące pliki przeznaczone do edycji, a następnie w dalszym ciągu przytrzymując [Shift] klikamy na ikonę CED-a. Niestety, w tym przypadku wszystkie pliki muszą już się znajdować na dysku.

Gdy spojrzymy do pierwszego menu CED-a (PROJECT), to na jego końcu zauważymy dwie różne możliwości wyjścia z edytora: Quit lub Quit & Die. Aby móc zauważyć różnicę w ich działaniu, należy jeszcze zapoznać się z pierwszym menu ENVIRONMENT. Znajduje się tam opcja HOT-Start Enabled, która musi być uaktywniona (zaznaczona "ptaszkiem"). Skorzystajmy teraz z opcji QUIT. Zauważmy,

```

# of lines 1532 changes 0 size 53244 MI line 1 col 1
General 2.1 Disk Layout Changes
Some changes were made to the Workbench disk layout in 2.1. There are a few
reasons for this:
- Need to accomodate localization

CygnusEd Professional Release 2.12 - from CygnusSoft Software
Copyright - 1987,1988,1989,1990 CygnusSoft Software
Published by ASDG Inc.

This is not a public domain or shareware program. This is a
commercial product and possession of it by anyone who is not a
registered user is both illegal and immoral. CygnusEd can be
purchased from computer stores everywhere or from:
ASDG Inc.
925 Stewart St.
Madison, Wisconsin
53713
(608) 273-6585

- The Devs directory on Workbench now has an icon. The Monitors drawer
was moved inside of Devs. Devs/Printers and Devs/Keymaps acquired icons.
Finally, a new drawer called Devs/DOSdrivers also has an icon. Printer
drivers and keymaps all have icons now.

Devs/Monitors
Place where a user puts a monitor icon to enable it.

```

```

# of lines 1532 changes 0 size 53244 MI line 18 col 32
- The 2.1 system software will be shipped on FFS floppies. This is mainly to
increase available storage.
- There is now a Prefs drawer on the Extras disk. This is where all the
# of lines 19 changes 0 size 1313 MI line 1 col 1
Most People spend to much time watching TV. Do you agree?
# of lines 92 changes 0 size 3764 MI line 1 col 1
MURPHY'S LAWS ON SEX
1. The more beautiful the woman is who loves you, the easier it is
to leave her with no hard feelings.
2. Nothing improves with age.
3. No matter how many times you've had it, if it's offered take it.
# of lines 40 changes 0 size 2244 MI line 21 col 10
*Hullucinations And Dreams Prev.....summer '92
*3D Demo.....Pepsi Drinker.....summer '92
*Damage.....Old Bulls.....summer '92
*Weekend Dance.....Deform.....autumn '92
*Yugazi.....Old Bulls.....autumn '92
*Software.....M.F.H.H.....autumn '92
# of lines 79 changes 0 size 4338 MI line 54 col 11
(283) 753-8351 Waterburg, CI #F David Yale
(385) 251-2658 Miami, FL #F Duane Ellis
(487) 642-7426 Greenacres, FL #F Dave Wise
(813) 772-7585 Cape Coral, FL #F Steve Creus
# of lines 58 changes 0 size 3227 MI line 1 col 1
AIRFACIL.LZH P 381568 89-22-91 *Eric Schwartz: Air Ability
ATHOMIES.LZH P 265478 89-22-91 *Eric Schwartz: At The Movies
BATMAN.LZH P 163892 89-22-91 *Eric Schwartz: Batman
BIGSNEEZ.LZH P 108238 89-22-91 *Eric Schwartz: The Big Sneeze

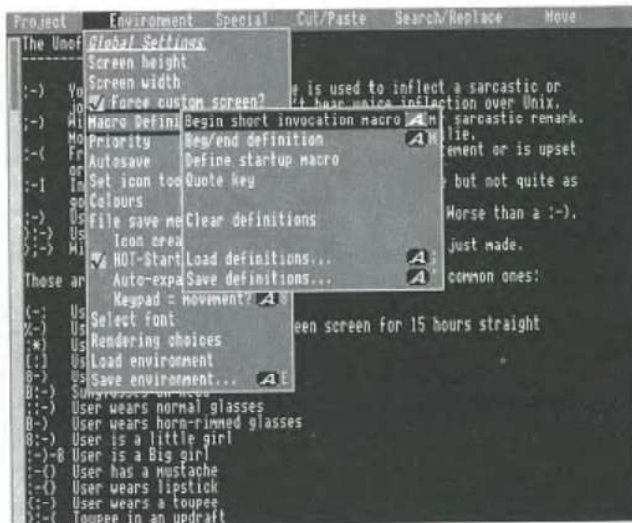
```



że ilość wolnej pamięci pokazana na belce Workbencha zwiększyła się, jednak widać, że coś jeszcze w naszym RAM-ie siedzi. Tym czymś jest oczywiście uśpiony CED, który w dowolnym momencie może zostać wywołany za pomocą kombinacji klawiszy [prawy Alt + prawy Shift + Return]. Kombinacja ta, użyta, gdy CED jest normalnie działającym programem, spowoduje po prostu natychmiastowe przejście do jego ekranu i uaktywnienie go (nie trzeba korzystać z myszy). Istnieje jeszcze jedna podobna kombinacja klawiszy. Otóż skorzystanie z kombinacji [prawy Alt + prawy Shift + Ctrl + Return] spowoduje zupełne wyrzucenie "śpiącego" CED-a z pamięci. Ta sama kombinacja użyta przy pracy z CED-em zadziała jak zwykła opcja Quit & Die, czyli wyjście z edytora i całkowite wyrzucenie go z pamięci. Możliwe jest także uruchomienie CED-a z CLI lub Shella tak, aby znajdował się on "w stanie spoczynku". Wystarczy dodać parametr -r do komendy uruchamiającej edytor. Można w ten sposób wrzucić komendę CED -r do sekwencji startowej dysku. Rozwiązanie to dotyczy jednak raczej szczęśliwych posiadaczy twardego dysku i pamięci większej niż 1 MB.

Wiele ciekawych i często nieznanych opcji zawierają trzy osobne menu podłączone pod ENVIRONMENT. Przede wszystkim warto zwrócić uwagę na dwie pierwsze opcje pierwszego z nich. Są one odpowiedzialne za rozmiary okna, w którym pracuje CED. Jeżeli wyłączona jest opcja FORCE CUSTOM SCREEN, a rozmiary CED-a ustawione są tak, że może on zmieścić się na ekranie Workbencha, to zamiast otwierać osobne zadanie, CED pojawi się jako kolejne okno.

Jeżeli nam to nie odpowiada, natomiast z jakichś powodów musimy skorzystać z mniejszych niż standardowe rozmiarów ekranu CED-a, wystarczy włączyć opcję FORCE CUSTOM SCREEN i CED powróci do standardowego trybu pracy na osobnym i w pełni niezależnym ekranie. Korzystanie z CED-a uruchomionego na Workbenchu także bardzo wyraźnie spowolnia jego pracę, co niekorzystnie wpływa na wygodę jego obsługi.



Kolejna bardzo przydatna opcja CED-a to możliwość tworzenia makrodefinicji. Dzięki nim możliwe jest przyporządkowanie dowolnemu klawiszowi szeregu kolejno wykonywanych funkcji. Można na przykład w prosty sposób zdefiniować klawisz, który będzie powodował zamianę miejscami dwóch następujących po sobie wyrazów czy też będzie kasował całe zdanie na prawo od kursora. Możliwości są właściwie nieograniczone. Aby zdefiniować swoją makroinstrukcję, wystarczy wybrać z submenu opcji MACRO DEFINITIONS pozycję START SHORT INVOCATION MACRO, następnie nacisnąć klawisz, pod którym ukryjemy nasze makro (może to być także dowolna kombinacja klawiszy), a po wykonaniu wszystkich czynności podłączanych do wybranego klawisza zakończyć definicję opcją BEG/END DEFINITION. Na przykład dla wspomnianej zamiany miejscami dwóch kolejnych wyrazów kolejne czynności będą wyglądały następująco: Definicję zaczynamy po ustawieniu kursora na początku pierwszego wyrazu. Warunkiem jest zakończenie obu zamienianych wyrazów przez znak spacji.

Gdy już zaczniemy definicję, wykonujemy kolejno: zaznaczenie bloku (AMIGA+B), szukanie odstępu (AMIGA+S, lepiej jest wcześniej wpisać, że poszukujemy odstępu), kursor, jeden znak do przodu, kopiowanie bloku do bufora (AMIGA+C), szukanie odstępu, kursor, jeden znak do przodu,

wpisanie zawartości bufora (AMIGA+I). To już wszystko.

Teraz wystarczy już tylko zakończyć makrodefinicję i wypróbować nową, dość często przydatną opcję CED-a. Warto też zauważyć, że makrodefinicje mogą być podczepiane pod dowolne kombinacje klawiszy, także te wykorzystane przez CED-a. Dzięki takiemu rozwiązaniu możliwa jest emulacja praktycznie dowolnego innego edytora za pomocą CED-a. Do oryginalnego pakietu dołączony jest zresztą plik w pełni emulujący znane go wszystkim systemowego EMACS-a.

Jak zapewne wszystkim wiadomo, CED oprócz wielu opcji zajmujących się kształtowaniem ostatecznej formy tekstu ma możliwość formatowania. Można ją wykorzystać na wiele sposobów, tym bardziej, że możliwa jest prawie dowolna regulacja liczby znaków znajdujących się w jednej linii. Ustawienie liczby znaków, która będzie mniejsza lub równa liczbie kolumn ekranu, nie powinna nikomu sprawić żadnych problemów. Jak jednak ustawić więcej znaków, niż mamy kolumn widocznych na ekranie? Otóż wystarczy przesunąć linię symbolizującą prawy margines (opcja SET RIGHT BORDER z drugiego menu ENVIRONMENT) maksymalnie do prawej krawędzi ekranu i zatwierdzić go. CED zapyta wtedy, czy nie życzymy sobie dalej położonego prawego marginesu. Po twierdzącej odpowiedzi odpowiednią długość linii można wpisać z klawiatury (od 0 do 200 znaków).

CED ma także bardzo ciekawą możliwość formatowania tekstów w więcej niż jednej kolumnie. Gdy chcemy, aby napisany przez nas tekst został wydrukowany w dwóch szpaltach, należy wykonać następujące operacje: Najpierw ustawiamy prawy margines na 36 kolumn tekstu (cztery znaki odstępu pomiędzy dwiema kolumnami), a następnie formatujemy go opcją FORMAT WITH FILL (z menu SPECIAL). Teraz sprawdzamy, ile wierszy zajmuje tekst, i od jego połowy do końca zaznaczamy blok kolumnowy (opcja MARK COLUMNAR BLOCK z menu CUT/PASTE). Wystarczy teraz podjechać kursorem na początek całego tekstu i korzystając z opcji INSERT BLOCK (również menu CUT/PASTE) wstawić wycięty blok, oczywiście od 40. kolumny. Uzyskamy w ten sposób dwuszpaltowy układ tekstu. Można w ten sposób oczywiście stworzyć układ wielokolumnowy, co jednak jest dość pracochłonne i raczej nieopłacalne ze względów czysto praktycznych. Trzeba też pamiętać, że CED jest przystosowany do pracy w układzie jednoszpaltowym i tekst, ustawiony w inny sposób, nie będzie mógł być wygodnie edytowany. Należy więc tego rodzaju operacje przeprowadzać na tekście już w stu procentach sprawdzonym.

Jak widać z kilku przytoczonych przykładów wykorzystania nielicznych, raczej podstawowych opcji CED-a, edytor ten ma jak na swoje przeznaczenie ogromne możliwości, które dzięki rozbudowanemu systemowi makroinstrukcji oraz portowi ARexxa (na którego omówienie, niestety, nie starczyło już miejsca) można w znacznym stopniu poszerzać. Istotną zaletą CED-a jest także to, iż jest on stale udoskonalany przez swoich autorów. Wśród piratów pokazała się ostatnio wersja CED-a oznaczona numerem 3.0, jednak na pierwszy rzut oka nie można w niej znaleźć na tyle znaczących zmian, aby upoważniały one do przeskoku o cały jeden numer w górę. Niestety, w tej chwili nie jesteśmy w stanie sprawdzić autentyczności tej wersji, dlatego też w opisie posłużyliśmy się starszą wersją, o numerze 2.12. Gdy problem ten zostanie rozwiązany, z pewnością poinformujemy o tym naszych Czytelników.

RAKOWSKIE SPOTKANIA KOMPUTEROWE

Marek Pampuch

Zorganizowanie Spotkań przez osoby nie związane ze środowiskiem komputerowym miało swoje dobre i złe strony. Do tych pierwszych należała zapewne ciekawa formuła imprezy. Oprócz typowo "targowej" demonstracji sprzętu i literatury połączonej ze sprzedażą odbyło się trzydzieści seminariów na różne tematy. Czynna była też wystawa sztuki komputerowej i dokonywano prezentacji muzyki wygenerowanej na tym urządzeniu.

Niewątpliwą atrakcją imprezy był ściągnięty specjalnie z Wiednia człowiek, który już 40 lat temu "przewidział" istnienie komputera dla każdego — profesor Stanisław Lem. Prelekcja autora "Solaris" była raczej filozoficznym spojrzeniem na komputery, niemniej jednak warto było oderwać się na chwilę od klawiatury i myszy, aby usłyszeć, co ma do powiedzenia ktoś, kto zajmuje się kompute-

Pomysł pierwszych Krakowskich Spotkań Komputerowych zrodził się w środowisku bynajmniej nie informatycznym, lecz podczas rozmów w Śródmiejskim Dyskusyjnym Klubie Filmowym (jeszcze się taki ostał) na temat metod animacji w filmie. Dzięki inicjatywie p. Andrzeja Wierzchowskiego pomysł udało się zrealizować. W organizację włączył się też Śródmiejski Ośrodek Kultury, krakowski oddział Gazety Wyborczej i firma Eurostyl. Dewizą targów stało się hasło "Komputer a sztuka". Zamiarem animatorów imprezy było przybliżenie komputera zwykłemu zjadaczowi chleba.

rami tylko okazjonalnie i chyba za bardzo za nimi nie przepada. Zwłaszcza gdy jest to ktoś, kto twierdzi, że trudno wprowadzać sztuczną inteligencję, skoro brakuje inteligencji naturalnej. Zapytany przez nas Lem nie przyznał się, jakiego komputera używa. Zdołaliśmy tylko się dowiedzieć, że na pewno nie jest to IBM PC.

Spośród innych seminariów zainteresowały nas zlwasz-

cza te, które choć w części związane były z Amigą, a mianowicie "Multimedia i systemy edukacyjne", "Tworzenie gier komputerowych" oraz "Wieczór muzyczny" — czyli prezentacja kompozycji wykonanych na Amidze przez Pawła Zgrzebnickiego. Na pierwszych dwóch spotkaniach zachowaliśmy się dosyć niegrzecznie — zadając drażliwe pytania prelegentom zbyt chwalącym IBM-a. W

odróżnieniu od spotkania z Moczulskim, nikt nas jednak nie wyprowadził z sali. Plusem imprezy była jej kameralność i dość intymna atmosfera. Na każdym kroku widać było także, że organizatorzy bardzo przejmują się tym, aby impreza udała się jak najlepiej.

Wśród kilkunastu komputerów znaleźliśmy także Amigi. Prezentacja reklamowa filtrów Polaroid, twardych dysków Conner i dyskietek Dysan, przygotowana przez krakowską firmę Commpol za pomocą programu Scala Multimedia i odtwarzana na Amidze 1200, przyciągała większe tłumy niż jakakolwiek ciekawostka pecetowa. Muzyka generowana na Amidze wzbudzała zachwyt nawet zagorzałych wielbicieli kart Sound Blaster.

Wieczór muzyki komputerowej, podczas której swoje kompozycje prezentował współpracownik naszego Magazynu, Paweł Zgrzebnicki, został ciepło przyjęty nawet przez muzycznych fanów peceta i Atari ST. Wprawdzie osobiście wytknąłbym Paw-



Amiga ... to Twoja przyszłość.



Wieczór muzyczny Pawła Zgrzebnickiego.



Komputerowy rzutnik pisma działa i z Amigą.

towi manierę polegającą na komponowaniu wszystkich utworów przy wykorzystaniu bardzo niewielu instrumentów, niemniej jednak zdaniem kilku osób obecnych i na Copy Party, i na opisanej prezentacji — niektóre kompozycje

Zgrzebnickiego były o wiele bardziej profesjonalnie zrobione niż laureatki imprezy warszawskiej. Doceniło to zresztą kilka firm produkujących software na Amigę — zamawiając u niego muzykę do gier.

Kilkanaście osób zostało przekonanych o wyższości Amigi nad pecetem, i to też jeden z pozytywów Krakowskich Spotkań Komputerowych. Nawiązaliśmy także kontakt z firmą Softnet produkującą interfejsy MIDI i oprogramowanie muzyczne... do peceta. W wyniku tych rozmów obsługa nowych produktów firmy będzie zbliżona do obsługi programów muzycznych z Amigą, a ponadto być może uzyskają możliwość zapisu pecetowskich melodijek w formacie "zjadliwym dla trackerów", co umożliwi wymianę danych pomiędzy tymi komputerami. Inne znane firmy, które brały udział w Spotkaniach, to: Optimus, Consoft, Qumak, Unicorn, MSP, FX, Solidex i XLand.

Impreza nie była, niestety, należycie rozreklamowana. W związku z tym zainteresowanie było nieco mniejsze, niż spodziewali się organizatorzy (co wcale nie oznacza, że było mało ludzi). W samych seminariach uczestniczyło ponad 2000 osób, a wielu chętnych nie zdążyło nabyć za-


proseń. Brak reklamy był jednak jedynym "potknięciem". Cała reszta zagrała o wiele lepiej niż na imprezach "komputerowo profesjonalnych", dlatego Krakowskie Spotkania Komputerowe były w sumie bardzo udane. Przewidziane są kolejne Spotkania — prawdopodobnie jesienią 1993 roku. Postaramy się włączyć w pomoc przy organizacji i zapewnić większy udział naszego ulubionego komputera. Przecież przy hasle "Komputer i sztuka" nieodparcie narzuca się odzew "Amiga".

PS. Przykro nam bardzo, że współorganizator imprezy — lokalny dodatek komputerowy do Gazety Wyborczej — nie raczył zauważyć obecności Amig w sprawozdaniach ze Spotkań. Kierując się wartościami chrześcijańskimi, stwierdzamy, że "błogosławieni ubodzy duchem, albowiem nie wiedzą, co czynią", i wybaczymy, nie dzieląc się z Czytelnikami nieuzasadnionymi podejrzeniami co do powodu takiego postępowania, jakie nam się od razu nasunęły.



GRY — jak zwykle tylko z IPS-u.



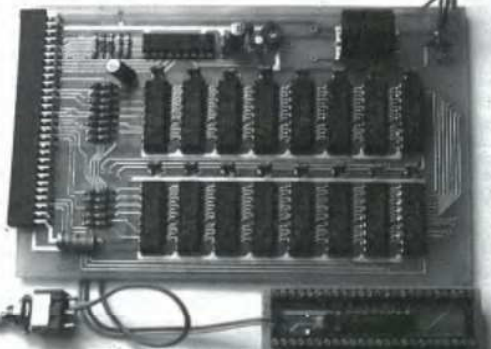


**MIKRO
SERWIS**

80-288 Gdańsk Morena D
ul. Maruszówny 2
tel./fax (058) 48-50-63

Dodatkowe 2MB RAM dla każdej Amigi 500

Bez żadnej przesady.




to dzisiaj już niezbędne minimum.

AMI 2.5 Taniej! 1.700 tys.

Najtańsze na rynku rozszerzenie do: 1 MB CHIP i 1.5 MB SLOW. Nasze własne, oryginalne opracowanie. Nowa wersja przystosowana do A500 z płytą REV.8A (od A500+ w zwykłej obudowie). Cena z zegarem czasu rzeczywistego i instalacją (lub przesyłką).

MEGAMIX (2MB (8) zew. FAST RAM)



DYSKI TWARDE (kontroler AT Bus)

NAPRAWA KOMPUTERÓW

NOWA WERSJA DLA NOWYCH MASZYN

Janusz Konopka

Deluxe Paint IV AGA to oficjalna nazwa popularnego programu malarskiego przeznaczanego w zasadzie dla Amigi 1200 i 4000. Program został stworzony przez Electronic Arts dla wszystkich komputerów z zainstalowanym zestawem chipów AGA (Advanced Graphic Architecture) i pozostałych maszyn z systemem operacyjnym 2.04, 2.1 i 3.0.

Zmiany dotyczą tylko A1200 i A4000, choć niektóre możliwości zainteresujący posiadaczy pozostałych wersji Amigi. Program funkcjonuje prawidłowo na A500, A600 i A3000, niedostępne są jedynie niektóre nowe tryby graficzne.

Deluxe Paint IV AGA nie może być uruchomiony przy systemie operacyjnym 1.3. Inne wymagania to minimum 2 MB pamięci, pojedyncza stacja dysków lub twardy dysk.

Co nowego?

Wszystkie możliwości, jakie daje zestaw chipów AGA, są dostępne dla użytkowników DPIV AGA. Nowe rozdzielczości ekranu w trybie HAM można wybierać od 320 x 256 do 1280 x 512. Pojawił się też tryb HAM8 pozwalający na uzyskanie ponad 262 tysięcy kolorów. Wszystkie tryby w wysokiej rozdzielczości widzą na ekranie 256 kolorów, a nie, jak poprzednio, tylko 16. Palety starych obrazków są zamieniane na nowe przez wybranie opcji SCALE.

Rozdzielczość ekranu zależy od rodzaju sterownika monitora zainstalowanego w szufladzie DEVS. DPIV AGA przedstawia do wyboru istniejące tryby i rozdzielczości. Można

pracować nawet w trybie PRODUCTIVITY.

Animacje mogą być realizowane w 256 kolorach przy zachowaniu pewnego ograniczenia. Szerokość ekranu podzielona przez 8 i pomnożona przez wysokość zmniejszoną o jeden nie może przekraczać 65535.

Morphing nie ma już ograniczeń do 250 pikseli i można go realizować w obie strony.

Po uruchomieniu programu pojawia się na ekranie Workbencha nowa, pomocnicza ikona, rysunek można załadować poprzez nałożenie jego ikony na ikonkę pomocniczą. Przejście z ekranu Workbencha do DPIV odbywa się przez nowe menu dostępne w TOOLS Workbencha.

Program czyta grafikę 24-bitową w formacie IFF i automatycznie dokonuje konwersji formatu. Kolory są przy tym redukowane do takiej liczby, jaka odpowiada wybranemu trybowi graficznemu. Rozpoznawany jest także format PBM (Packed Bitmap), w którym IBM-owska wersja Deluxe Paint zapisuje obrazki.

Wykorzystano szereg systemowych funkcji Amigi. Tymczasowe przechowywanie i manipulowanie pędzlami odbywa się poprzez systemowy CLIPBOARD. Lepiej wykorzystywana jest biblioteka IFF parse library. Skalowane czcionki wektorowe i kolorowe literki KARA są dostępne na takich samych zasadach jak pozostałe czcionki bitmapowe.

Funkcja BeSquare dotyczy teraz także wbudowanych pędzli.

Każda komenda dostępna jest z klawiatury po wciśnięciu podkreślonej literki, co często jest wygodniejsze niż przesuwanie myszki po stole.

Wiele innych funkcji, dostępnych dotychczas tylko z menu, można wywołać z klawiatury.

Dotyczy to czyszczenia ekranu, poruszania się w ramach wyświetlanego rejestera, akceptacji wprowadzonych danych po wciśnięciu ENTER itp.

PLAYER — program do odtwarzania animacji — akceptuje animację w 256 kolorach i w trybie HAM8 w ponad 262 tysiącach kolorów. PLAYER może być swobodnie przekazywany bez naruszania praw autorskich firmy Electronic Arts.

Instalowanie i niespodzianki

Program dostarczany jest na trzech dyskietkach. Dwie z nich zawierają program i szuflady analogiczne jak w wersji poprzedniej. Dodatkowa trzecia dyskietka ART3 zawiera rysunki w nowych trybach graficznych.

Deluxe Paint IV AGA jest instalowany inaczej niż poprzednie wersje. Przy pierwszym instalowaniu konieczne jest podanie numeru rejestracyjnego dostarczanego wraz z programem. Dotyczy to zarówno instalacji na twardym dysku, jak i na dyskietkach. Program pyta dwukrotnie o numer rejestracyjny i w przypadku numeru nieprawidłowego lub niepełnego przerywa proces instalacji. Poprzednie wersje nie miały tego zabezpieczenia. Podawanie numeru jest często spotykaną procedurą i służy do egzekwowania praw autorskich przy nielegalnym kopiowaniu i dystrybucji.

Program jest, podobnie jak samochód, oznakowany, a jego właściciel zarejestrowany. Jeśli oznakowany samochód znajdzie się na samochodowej giełdzie, łatwiej będzie dotrzeć do pasera. Podobnie jest z programami

komputerowymi. Kupując legalną kopię właściciel zobowiązuje się przestrzegać określonych warunków umowy kupna-sprzedaży. Jednym z nich jest zobowiązanie do nieudostępniania programu innym. Wytopnienie na giełdzie oznakowanej wersji powoduje, że właściciel praw autorskich może dochodzić odszkodowania od nieuczciwego klienta.

Instalowanie na dyskietce trwa dość długo, ponad 25 minut. Oryginalny program jest zarchiwizowany i w czasie instalowania automatycznie rozpakowywany.

Program prosi o trzy robocze dyskietki, które są formatowane w czasie instalowania.

Proces instalowania na twardym dysku trwa kilka minut. Wszystkie szuflady tworzone są automatycznie na wskazanej partycji.

Każde uruchomienie poprawnie zainstalowanej wersji powoduje wyświetlenie na ekranie nazwiska legalnego użytkownika wraz z numerem rejestracyjnym.

Wsparcie dla starych przyjaciół

Zarejestrowani, legalni użytkownicy poprzedniej wersji mogą otrzymać nowy program za symboliczną opłatą. Dostają także coś więcej, wsparcie techniczne i pomoc w czasie użytkowania programu.

W moim pakiecie gdzieś zapodziała się karta z numerem rejestracyjnym i nie mogłem zainstalować programu. Zadzwoniłem do Electronic Arts. Po piętnastu minutach otrzymałem telefon z Anglii, sympatyczna dziewczyna podała mi nowy numer rejestracyjny, i wszystko zagrało.

ENTER to ilustrowany, popularny, wysokonakładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn **ENTER** adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdują w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. **ENTER** jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

- ♣ **RAPORT** - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
- ♣ **LABORATORIUM** - nieodłączną częścią miesięcznika są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
- ♣ **KONSyliUM** - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka - kilkanaście pytań w jednym numerze).
- ♣ Cena kioskowa: 19.000 zł
- ♣ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów 105.000 zł, za 12 numerów 200.000 zł, wysyłka pocztą gratis!**

PCKurier to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

- ◆ Notes, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
- ◆ PCinfo, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
- ◆ PCmemo - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
- ◆ znajdująca się zawsze na rozkładówce rubryka Pro memoria, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
- ◆ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
- ◆ i wreszcie: Giełda, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
- ◆ PCKurier ukazuje się od 1989 roku.
- ◆ Cena kioskowa: 9.000 zł.
- ◆ **W prenumeracie taniej: roczna (26 numerów) 210 tys. zł, półroczna (13 wydań) 110 tys. zł. Wysyłka pocztą gratis!**

WYDAWNICTWO

LUPUS

Zasady prenumerowania czasopism w Wydawnictwa LUPUS

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została zaznaczona w tabeli na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu kuponu przez Wydawnictwo.
3. Prenumeratę można opłacić także w siedzibie Wydawnictwa.
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie: (0-22)410031 w. 154.
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

PCKurier	ENTER	AMIGA	CAD FORUM	PCvirus
4	6	12	13	26
kupon ważny do 10.06.93				
to moja pierwsza prenumerata				

PCKurier	ENTER	AMIGA	CAD FORUM	PCvirus
4	6	12	13	26
kupon ważny do 10.06.93				
to moja pierwsza prenumerata				

PCKurier	ENTER	AMIGA	CAD FORUM	PCvirus
4	6	12	13	26
kupon ważny do 10.06.93				
to moja pierwsza prenumerata				

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga — zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajemnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckiego miesięcznika "AMIGA Magazin".

Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

- ★ AMIGA Play — opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych "klasyków").
- ★ Public Domain — opisy dyskietek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain — dyskietki Fisha.
- ★ Kuferek AMIGI, czyli Tips&Trics.
- ★ Testy sprzętu i oprogramowania.
- ★ Wszystkie te rzeczy znajdują Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
- ★ Cena kioskowa: 20.000 zł.
- ★ W prenumeracie:
 - za 6 numerów — 120.000 zł,
 - za 12 numerów — 240.000 zł.

★ Wysyłka pocztą gratis!

PCvirus to wydawany w formie biuletynu dyskietkowego dwumiesięcznik poświęcony wirusom komputerowym i walce z nimi. PCvirus wydaje najmocniejszy zespół, jaki można sobie w naszym kraju wyobrazić. Tworzą go: Andrzej Kadłof (twórca programu antywirusowego PAW) oraz Marek Sell (twórca programu antywirusowego Mks_VIR). Nikt, tak jak oni, nie zna tej problematyki. Na dyskietkach kolejnych numerów znajduje się m. in. unikalna baza danych wszystkich dotychczas schwytych wirusów, zawierająca komplet danych pozwalających na identyfikację wirusa i stworzenie własnej szczepionki. Rozprowadzane są także najnowsze wersje pakietu antywirusowego firmy McAfee.

- ◆ Poza tymi "rarytasami" czytelnicy znajdą wyczerpujący serwis informacyjny na temat wirusów komputerowych, zasady profilaktyki, porady itd.
- ◆ PCvirus jest pismem całkowicie unikalnym i to zarówno ze względu na formę (dyskietki), jak i treść.
- ◆ **Pismo można kupić jedynie w siedzibie wydawnictwa. Cena 1 egzemplarza 50.000 zł. W prenumeracie taniej: 265.000 zł za 6 numerów + 3 dyskietki shareware gratis.**

CADCAMFORUM (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganie projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, MapInfo... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika itd.

Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ie).

- ♥ CADCAMFORUM jest pismem fachowym. Mimo tego jednak pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.
- ♥ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).
- ♥ Cena detaliczna (CADCAMFORUM dostępny jest w księgarniach technicznych): 30.000 zł.
- ♥ **W prenumeracie taniej: 150.000 zł za 6 numerów.**

WYDAWNICTWO

LUPUS

Jak zaprenumerować czasopisma
Wydawnictwa LUPUS?

1. Podjąć decyzję, które z czasopism chce się prenumerować.
2. Wybrać stornanie (najlepiej drukowanym piśmem) wszystkie odanki zamieszczonego obok kuponu.
3. Na odwrocie zaznaczyć krzyżykami, które z czasopism prenumerujemy, ile numerów oraz czy dokonujemy prenumeraty po raz pierwszy.
4. Wyciąć kupon i korzystać z niego dokonując wpłaty na poczcie lub w banku.
5. To wszystko.

Pokwitowanie dla Wpłacającego

zł

słownie

wpłacający

adres

na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
Warszawa, ul. Sępińska 22/30

IX Oddział PKO BP w Warszawie
r-k. nr. 1599-318121-136

Opłata



podpis przyn.

Zł

Odcinek dla Posiadacza r-ku

zł

słownie

wpłacający

adres

na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
Warszawa, ul. Sępińska 22/30

IX Oddział PKO BP w Warszawie
r-k. nr. 1599-318121-136

Opłata



podpis przyn.

Zł

Odcinek dla Banku

zł

słownie

wpłacający

adres

na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
Warszawa, ul. Sępińska 22/30

IX Oddział PKO BP w Warszawie
r-k. nr. 1599-318121-136

Opłata



podpis przyn.

Zł

SKUBIEMY GĘSI... I NA TYM KONIEC



Artkuł "Iż Polacy nie gęsi" pomyślany był jako początek cyklu "Kij w mrowisko". Ze względu na technicznych pojawił się jednak w rubryce "Amiga po polsku". I w ten właśnie przypadkowy sposób spełnił swoją rolę tym bardziej. Redakcja otrzymała kilkadziesiąt listów, które z łatwością dały się podzielić na dwie kupki: z jednej (większej) strony miążżąca wręcz krytyka, z drugiej konkretne, a czasem i dowcipne propozycje. Aby nie rysować bolesnej linii podziału między amigantami — poniższym wyborem z listów zamykam temat:

OSKUBAĆ!

■ "...ponieważ MA kosztuje 20.000 zł — jest mi pan winien 250 zł za te dwie strony. Może pan pomyśleć, że to drobiazgi, ale 'przypuśćmy, że odpuścimy komuś drobiazdzek w wysokości 100 zł. Jaką mamy gwarancję, że ten ktoś zwróci nam milion...'"

■ "...choćby przyszło tysięcy redaktorów, i każdy zjadłby tysiąc reaktorów, to ja i tak będę mówił interfejs."

■ "...wpadł pan w taką samą pułapkę, jak [—] z [—] (ocenzone, zgodnie z zasadami Hyde Parku — przyp. M.P.), którzy stworzyli dziwoląg o nazwie 'wiósełka' (na określenie paddle) wzięwszy pierwsze z brzegu określenie słownikowe. Jak wioskować w grze? A przecież 'paddle' oznacza również raketkę, co można było przy odrobinie inteligencji w słowniku znaleźć."

■ "...w temacie tworzenia polskiego słownictwa komputerowego zabierają głos tylko ci, którzy nie potrafili nic powiedzieć na żaden inny komputerowy temat..."

■ "nie wpadnijmy tu w podobny obłęd jak Francuzi, którzy na komputer mówią 'ordinateur', na program 'logiciel', a na bajt

'octet'! Stąd mimo, że lepiej znam francuski, wolę czytać literaturę komputerową po niemiecku. Niemcy się przynajmniej nie wygłupiają..."

■ "...nie należę do grupy maniaków, którzy nie opuszczają żadnego odcinka 'Muzzy' chcąc się 'uświatwić'. Nie jestem również agentem angielskim wynajętym przez tamtejszy MON. Jestem natomiast człowiekiem, który myśli racjonalnie (uprościć sobie życie do max.) (...) mam wyrobione zdanie, którego nie zmienię — jest to bezcelowe i z reguły się nie przyjmuje, i nie pomogą tu modły ZCHN-u czy "wzięcie w swoje ręce tej sprawy" przez skinów Tejkowskiego. Na pewno nie jeden człowiek uraziłby się, gdybym go zapytał o zwis męski, a to tylko niewinny krawat (podobno skojarzenia to przekleństwo, ale...)"

■ "...myślę, że argument '...iż Polacy nie gęsi...' jest przestarzały i śmierdzi mi nacjonalizmem, co w następstwie może prowadzić do szowinizmu. To że Niemiec nie może dogadać się z Anglikiem, nie znaczy, że mamy go naśladować."

■ "...Po pierwsze wątpię, aby w Polsce ktokolwiek miał taką siłę przebiccia, by od początku do końca wprowadzić swój, nazwijmy to, standard. Jest bardzo możliwe, że niektóre tłumaczenia przypadną do gustu starym wyżeraczom komputerowym, lecz na pewno będą funkcjonować ich ulubione słówka. Jaki z tego wniosek? Powstanie wielkie zamieszanie, jeszcze większe od tego, które jest obecnie. Drugi argument wiąże się z pierwszym i dotyczy zwłaszcza ludzi, którzy chcą wypłynąć na szerokie wody. Biedacy ci musieliby się uczyć dwóch zestawów słów, aby się zrozumieć z Polakiem i nie-Polakiem."

■ "...Postanowiłem przystąpić do leczenia. Czego? A może

kogo? Podpowiem, że nie zamierzam leczyć 'polskiego pseudojęzyka komputerowego'. To, czego się pan dopuścił, te pańskie nawoływania to majaki chorego, który nie może pogodzić się z myślą, że Amiga to niepolski komputer. Różnie pan głupka (cytuje J. Korwin-Mikke)."

■ "Przypuśćmy, że język komputerów (tzn. raster, jumper, mode, interlace, chip..., itd.) to lustro. A pan jest człowiekiem, który stoi przed tym lustrem. Widzi pan... swoją brzydotę, i nagle porywa się pan na lustro, próbuje pan je wyczyścić. To nic nie daje. I nie da! Nie tędy droga waść! Nie czyści się lustro. Czyści się siebie."

■ "Czy chce pan doprowadzić do tego, aby Wasze pismo nosiło nazwę 'Magazyn PRZYJACIÓŁKA'?"

■ "Czy pan wie, co kierowało naszych przodków podczas 'ulepszania' alfabetu łacińskiego (o czym napisał pan w numerze 1 Magazynu AMIGA?). To samo, co pana podczas pisania 'iż Polacy nie gęsi', a mianowicie nieprzemysłane twórcze zapędy. Niech pan nie buduje kolejnej wieży Babel, tym razem komputerowej wieży Babel."

■ "...Czasami się obawiam tego, abyśmy się nie znaleźli w ślepych zaułku, gdy będziemy wszyscy stosowali swoje — polskie odpowiedniki jakiegoś słowa, które jest w swej oryginalnej postaci ogólnie — światowo stosowane. Jako przykład podam słowo 'restauracja', w swym rdzeniu identyczne w wielu językach. A cóż mają Węgrzy; oni mają 'etterem'..."

■ "A teraz moja recepta na uzdrowienie polskiego języka komputerowego: 2 jaja, 3 żółtka, 0,5 kg mąki, 0,5 szklanki cukru."

Druga strona medalu:

■ "Sądzę, że takie słowa, jak alokacja, bitmap, bitplan, boot-

sector, cracker, menu, raster, mogą być zaadaptowane do języka polskiego. Dla wielu innych słów byłoby na pewno dobrze znaleźć polskie odpowiedniki. Znajdujemy się znowu w sytuacji, w jakiej byli wiele dziesiątków lat temu nasi rodacy, którzy spolszczali słownictwo matematyczne. Od tego czasu mamy m.in. takie słowa, jak 'całka' i 'różniczka'. Są to według mnie kanony piękna polskiego języka matematycznego. A przecież kiedyś nie było to takie oczywiste."

■ "Temat poruszony przez p. Marka Pampucha w numerze 4/92 Magazynu Amiga jest bardzo ważny. Choć napisano już dużo o spolszczeniu Amigi, to właściwie nikt w prasie komputerowej poświęconej najlepszemu komputerowi na świecie nie podjął tematu polskiej terminologii informatycznej. Chcąc pomóc redakcji w opracowaniu takiego słownika przesyłam swoje propozycje tłumaczeń ważniejszych zwrotów i terminów. Jednocześnie chciałbym zaznaczyć, że opracowywanie słownika tylko dla Amigi mijają się z celem. Cóż z tego, że my będziemy rozmawiać po polsku, kiedy pc-towcy będą coś bełkotać w niezrozumiałym języku i się nie dogadamy. Dlatego do akcji należy włączyć także gazety zgodne z IBM."

■ "Artykuł '...iż Polacy nie gęsi...' jest jednym z najlepszych artykułów, jakie ukazały się w Magazynie Amiga. Stokrotne dzięki."

■ "Nareszcie ktoś potrafił postawić sprawę po ludzku."

■ "Przesyłam moje propozycje tłumaczenia. Mam nadzieję, że je wykorzystacie."

Z listów wybrał i komentarzem opatrzył
Marek Pampuch

Teksty są cytowane bezpośrednio z listów i nie podawane korekcie.

SHAREWARE

Jarek Horodecki

Reorg 2.33

Jest to najnowsza wersja znanego programu służącego do optymalizacji twardego dysku lub dyskietek. Dokładny opis programu znajduje się w numerze 3/93 naszego Magazynu.

Elements III

Może być po części uznany za program o pewnych walorach edukacyjnych. Jest to po prostu układ okresowy zawierający wszystkie podstawowe informacje o każdym z umieszczonych w nim pierwiastków. Informacje te można uzyskać poprzez wybranie za pomocą myszy pola zawierającego interesujący nas pierwiastek. Istnieje również drugi tryb pracy programu, w którym po wybraniu pierwiastka komputer, zamiast podawania informacji, zadaje proste pytania. Jak więc widać, program jest raczej nieskomplikowany, jednak dzięki opcji testu możliwe jest wykorzystanie go do przyswajania podstawowych informacji o pierwiastkach chemicznych. Dodatkową atrakcją jest możliwość zdefiniowania własnej wersji językowej programu. Standardowo dostępne są języki: angielski, niemiecki oraz szwedzki.

RemapInfo 1.1

Jest to krótki i bardzo prosty programik służący do prze-

Jak w każdym numerze Magazynu Amiga, tak i tym razem przedstawiamy kolejny dysk z programami Shareware oraz Public Domain przygotowany przez nas dla Czytelników. Jest to pierwszy z dwóch dysków przeznaczonych tylko dla posiadaczy Amigi wyposażonej w system operacyjny w wersji 2.0 lub 3.0. Dyski te nagrane są w systemie FFS (Fast File System), więc nie mogą być w prosty sposób odczytane na Amigach z systemem 1.3 lub starszym.

kolorowywania ikon przygotowanych do pracy z systemem 1.3 na ikony w kolorach systemu 2.0. Możliwość zamiany odpowiednich kolorów w ikonach ma już wprawdzie edytor ikon znajdujący się w standardowym pakiecie Workbench 2.0, jednak jest on o tyle nieporęczny, że w przypadku samej tylko zamiany kolorów ikony należy wybraną ikonę wczytać do edytora, wykonać przekolorowanie i następnie nagrać ją ponownie na dysk. W przypadku pracy z większą liczbą ikon sposób ten okaże się dość męczący i, co ważniejsze, czasochłonny. Programik RemapInfo wymaga natomiast jedynie wskazania nazwy ikony przeznaczonej do przekolorowania. Wszystkie pozostałe operacje wykonywane są już w pełni automatycznie przez sam program.

Viewtek 1.03

Program ten służy do wyświetlania obrazków oraz animacji. Jednakże oprócz możliwości pokazywania na ekranie standardowych obrazków w formacie IFF ma on także możliwość odpowiedniej obróbki i wyświetlania obrazków zapisanych w formacie GIF oraz ostatnio coraz bardziej popularnym — JPG. Viewtek w przypadku korzystania z obrazków GIF lub JPG odpowiednio doбира, w zależności od możliwości Amigi, na której został uruchomiony, optymalny sposób wyświetlenia obrazka. W przypadku Amigi 1200 lub 4000 standardowe obrazki z komputerów PC (rozdzielczość 640 na 480 pikseli w 256 kolorach) będą więc wyświetlane w niezmienionej postaci. Możliwe jest także wyświetlanie obrazków 24-bitowych (paleta 16,7 mln kolorów), które są odpowied-

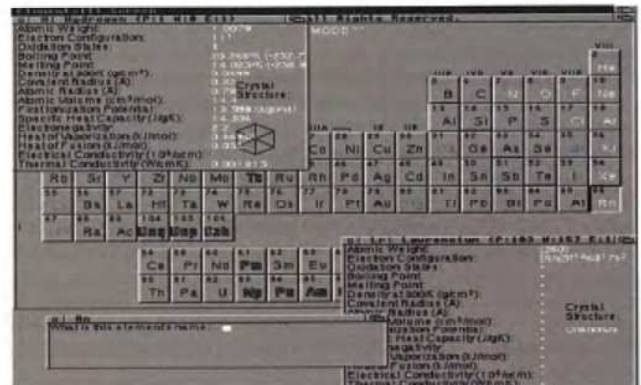
nio modyfikowane. Obrazki o rozmiarach większych niż maksymalna rozdzielczość Amigi mogą być przesuwane po ekranie, co umożliwi ich obejrzenie w całości. Jeżeli zachodzi taka potrzeba, przygotowane przez program obrazki można nagrywać na dysk w formacie IFF, jednak ze względu na nie najlepszą jakość konwersji lepiej jest mimo wszystko skorzystać z jednego z komercyjnych pakietów, jak Art Department Pro, Image FX czy chociażby dość prosty HAMLab+.

AutoCLI 2.09

Ten dość krótki programik to połączenie kilku różnych przydatnych procedur udoskonalających pracę z systemem operacyjnym Amigi. Uruchomienie programiku musi nastąpić z poziomu CLI albo Shell. Do polecenia mogą być dodane parametry odpowiedzialne za wykonywane przez program czynności. Dla tych, którzy nie lubią wpisywać tasiecmowo długich zestawów komend, autor przygotował możliwość zmiany parametrów pracy procedury za pomocą prostego menu, które można wywołać lewym klawiszem Amigi (ustawienie standardowe, możliwe do zmienienia) oraz klawiszem [HELP]. To uproszczone menu nie zawiera jednak wszystkich konfigurowalnych opcji programiku, tak więc mimo wszystko warto



Reorg 2.33



Elements III



PowerSnap 2.1b

zapoznać się z przejrzystą napisaną instrukcją, w której opis każdej z komend poparty jest szeregiem przykładów. Udoskonalenia AmigaDOS-u zawarte w AutoCLI to między innymi także funkcje, jak: screen blanker (wygaszanie ekranu po określonym czasie braku aktywności użytkownika), mouse blanker (wyłączenie kursora myszy podczas wpisywania rozkazów w CLI), regulowane przyspieszenie ruchu kursora myszy, wprowadzenie wygodnie definiowalnych klawiszy funkcyjnych oraz kilka innych także ciekawych i niekiedy przydatnych opcji. Zaletą programu ważną dla wszystkich użytkowników Amigi z procesorem Motorola 68000 jest to, iż został on napisany w assemblerze, więc nie zajmuje procesorowi tyle czasu, ile zwykle zabierają tego rodzaju programy napisane w 'C'.

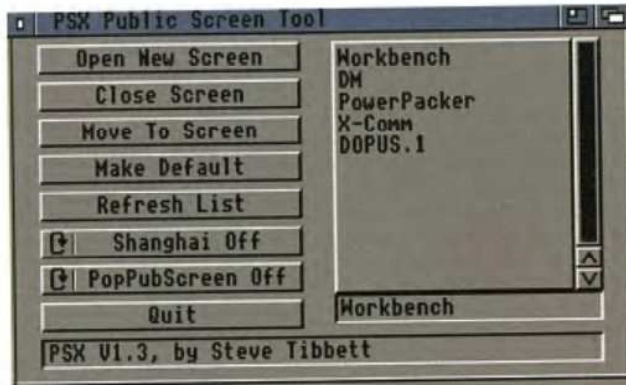
PowerSnap 2.1b

Jest to kolejny program mający na celu udoskonalenie systemu. Tym razem nie jest to jednak wielofunkcyjne narzędzie. PowerSnap służy

do łatwego i szybkiego przenoszenia łańcuchów znaków "zdjętych" z dowolnego miejsca jednego z aktywnych w danym momencie ekranów i przeniesienia tego tekstu w inne, dowolnie wybrane miejsce. PowerSnap nie powinien mieć z większością czcionek (łącznie z czcionką proporcjonalną) żadnych kłopotów, jednak w niektórych, zupełnie nietypowych przypadkach PowerSnap może okazać się bezradny. Jak każdy program pomocniczy tego rodzaju, także PowerSnap jest w pełni konfigurowalny. W dowolny sposób mogą zostać zmienione klawisze, za pomocą których wykorzystuje się możliwości programu, a także kilka podstawowych opcji mających wpływ na jego działanie. Istnieje także możliwość wprowadzania wielu zmian w konfiguracji za pomocą parametrów podawanych w CLI, które są szczegółowo omówione w instrukcji obsługi.

AssignX 1.2

Podobnie jak dwa poprzednie programy, tak i AssignX jest kolejnym udoskonalen-



PSX Public Screen Tool

niem systemu operacyjnego Amigi. Tym razem ma on zaradzić problemom związanym z koniecznością częstego wykonywania komendy ASSIGN, na przykład przy uruchamianiu z twardego dysku programów korzystających standardowo jedynie z dyskietek, a nie posiadających wygodnej opcji instalacji na twardym dysku. AssignX

dodaje do standardowego requestera "Please insert volume NAZWA: in any drive" trzy dodatkowe opcje: ASSIGN..., MOUNT oraz DENY. Wybranie opcji ASSIGN... powoduje wyświetlenie aktualnego katalogu, dzięki czemu w wygodny sposób, jedynie za pomocą myszy, można przyporządkować nieistniejącemu urządzeniu dowolnie wy-

Numer Dysku	Zawartość
#01	AddAssign 1.04; Degradar 1.30; GVPinfo 1.39; Nightmare 1.0; VirusZ 3.00; Wasp 1.26
#02	Słownik angielsko-polski 1.1 (wersja demonstracyjna programu komercyjnego)
#03	[OS2.0] Assignx 1.2; AutoCLI 2.09; Elements III; FontCacheX; PointerX 2.0; PowerSnap 2.1b; PSX 1.3; RemapInfo 1.1; Reorg 2.33; ToolsX 1.0; Viewtek 1.03; WindX 1.0
#04	AIBB 5.5; SNAP 1.63
#05	[OS2.0] BootX 5.23; DMSWIN 2.30; LHAWIN 1.11; ToolDaemon 2.0
#06	Clitools (1mbrad, avail, ded, diskcleaner, format, system info, trackswap, vectorchecker, virusprotector); VT Schutz 2.48; Super Dupper 2.10; Sysinfo 3.01
#07	Aquick 2.0b; Fastern 0.10; ModAns 1.1; Phonemaster 1.10; SuperZmodem.library; TWC
#08	FileMaster 2.2; MandelMountains 2.0; Power Player 3.0; Surface Plot 2.0
#09	DKBtrace Ray-Tracer V2.0; Module Player; Z80 Emulator V1.00
#10	Cloud9; Smart Play 1.4a; ProANSI Editor 1.11; Noise Player 3.0
Drivery	Dysk zawiera drivery w standardzie AmigaPL do najpopularniejszych w Polsce drukarek
Pre-n. 1	Dysk dla prenumeratów, nr 1. Zawiera KeymapEd 1.0, Filemaster 2.2, Sysinfo 3.01, PL-PL oraz obrazki z galerii
Pre-n. 2	Dysk dla prenumeratów, nr 2. Zawiera Protracker 3.01, Rend 24 oraz obrazki z galerii

UWAGA! Jeżeli napisałeś ciekawy program i chcesz, aby był on rozprowadzany na naszych dyskach Shareware, skontaktuj się z nami!!! Warunki są następujące: musi to być oryginalny program autora (niezbędne jest pisemne oświadczenie), redakcja nie odpowiada za skutki działania programu, autor nie otrzymuje żadnej zapłaty za rozprowadzane kopie. Oświadczenie, list oraz dyskietki z programem i dokumentacją w formie tekstu ASCII (znaki polskie w dowolnym systemie kodowania, najlepiej standard AmigaPL) prosimy przysyłać na adres naszej redakcji. O dopuszczeniu programu do dystrybucji lub jego odrzuceniu poinformujemy autora listownie zwracając przy okazji nośnik magnetyczny. [rw]



AutoCLI 2.12

brany katalog. MOUNT służy do zainstalowania w systemie urządzenia, które nie jest automatycznie uaktywniane, jak na przykład SPEAK. Ostatnia z dodatkowych opcji, czyli DENY, powoduje działanie podobne do zwykłego CANCEL, jednakże ponowne odwołanie się do tego samego urządzenia spowoduje automatyczne zaniechanie błędu. Wraz z AssignX rozprowadzany jest jeszcze drugi, krótki programik o nazwie NoReq. Jest to okrojona wersja pierwowzoru, całkowicie likwidująca wyświetlanie requestera w razie wystąpienia błędu, gdyż zawsze automatycznie uaktywniana jest opcja CANCEL.

PointerX 2.0

Jest to bardzo prosty programik zamieniający standardowy kursor myszy, który symbolizuje wykonywanie jakiegoś zadania, na animowany zegar.

FontCacheX

Dzięki temu programikowi żaden program korzystający z listy fontów zapisanych na dyskietce (np.: Deluxe Paint) nie będzie odczytywał tej listy przy każdym wywołaniu zmiennej czcionki, a jedynie za pierwszym razem. Wczytana lista jest zapamiętywana przez FontCache i w razie potrzeby szybko wysyłana z pamięci bez potrzeby wyko-

nywania odwołań do dyskietki lub twardego dysku.

ToolsX 1.0

Program ten wraz z odrębną procedurą do ustawienia odpowiedniej konfiguracji służy do dodawania dowolnych pozycji do menu TOOLS Workbencha. Dzięki programowi konfiguracyjnemu możliwe jest wygodne i szybkie dopisanie swoich własnych, często wykorzystywanych, opcji, a w razie późniejszej potrzeby także ich edycja. Podobnie jak inne krótkie programiki mające na celu poprawę komfortu pracy z systemem, tak i ToolsX nie zabiera dużej ilości pamięci ani w wyraźny sposób nie spowalnia pracy komputera.

WindX 1.0

Jest to kolejna nieznaczna poprawka do systemu 2.0. WindX powoduje, że przy przłączaniu zadań za pomocą kombinacji [LEWA AMIGA]+[M], na aktualnym ekranie zawsze uaktywniane jest okno, które było włączone przed opuszczeniem tego ekranu.

PSX 1.3

Pełna nazwa tego krótkiego programiku to PublicScreenX. Ma on spełniać funkcję zarządzania zadaniami otwieranych w systemie Amigi. Umożliwia otwieranie ekranów o dowolnej rozdzielczości i w dowolnej liczbie kolorów.

ZASADY ZAMAWIANIA DYSKÓW AMIGA SHAREWARE

1. Wypełnić CZYTELNIIE kupon Amiga Shareware
 2. Wpłacić sumę pieniędzy określoną wzorem 5000 zł + 35000 zł * liczba dyskietek na konto Wydawnictwa Lupus:
Wydawnictwo Lupus,
PKO IX O/Warszawa,
1599-318121-136
 3. Przesłać kupon i dowód wpłaty (lub ich kopie kserograficzne) na adres Magazynu Amiga:
Magazyn Amiga
ul. Stępińska 22/30
PL 00-739 Warszawa
- z dopiskiem na kopercie "AMIGA - SHAREWARE"
4. Przesyłka zostanie wysłana w terminie do 1 tygodnia od daty otrzymania przez redakcję zamówienia. Redakcja nie odpowiada za opóźnienia lub zniszczenie przesyłki zawinione przez pocztę.
 5. W razie reklamacji prosimy kontaktować się z redakcją Magazynu Amiga listownie lub telefonicznie, tel. w Warszawie 415121 w godzinach 11 — 14.
 6. W tej samej cenie: drivery drukarek i dysk dla prenumeratorów.
- Proszę o skopiowanie następujących dyskietek (wpisz numer dysku)

1.	8.
2.	7.
3.	8.
4.	9.
5.	10.

Imię i nazwisko

Adres

Kij w mrowisko

PIRACI SĄ WŚRÓD NAS...

W styczniowym numerze Magazynu AMIGA można było w dziale "Hyde Park" przeczytać dwa listy na jeden temat — piractwa programowego. Skłoniło mnie to do przedstawienia własnego poglądu na to skomplikowane zjawisko.

Stanley (Stanisław Szczygieł)

Większości opinii dotyczących problemu piractwa przebijają skrajności: albo piraci są tak źli, że należałoby ich pozamykać w więzieniach i jeszcze dodatkowo publicznie wybatożyć, albo że polska informatyka tylko dzięki nim istnieje. Autorzy takich opinii najczęściej nie są skłonni do jakichkolwiek ustępstw od swojej doktryny. Życie i codzienność są jednak nieco bardziej okrutne — spróbuję więc do tematu podejść po prostu rzeczowo.

Zacznijmy jednak od początku: czym właściwie jest zjawisko piractwa? Zgodnie z powszechną opinią za piractwo uważa się powielanie, kopiowanie programów i instrukcji do nich bez płacenia należnych autorom oraz firmom je dystrybuującym tantiem i podatków. Proceder taki w krajach Europy Zachodniej i w większości cywilizowanych państw świata jest karalny. W Polsce piractwo może być rozpatrywane na razie jedynie w kategoriach moralnych — brak jest jakichkolwiek przepisów regulujących tę kwestię.

Dlaczego istnieje piractwo? Odpowiedź jest dosyć prosta.

Oprogramowanie nie obciążone dodatkowymi kosztami podatków może być przez piratów oferowane po prostu taniej! Wiele osób woli w takiej sytuacji kupić program (nawet ryzykując jego wadliwe działanie) od pirata niż wydawać duże pieniądze na licencjonowany egzemplarz. Duże pieniądze? W prosty sposób dochodzimy do sedna sprawy: piractwo to jedynie kwestia pieniędzy.

Popatrzmy dokładnie na relacje cenowe. Dla ułatwienia rozważań zajmijmy się na razie jedynie grammi komputerowymi. Cena gry, na przykład na Amigę, waha się w Anglii między 10 a 30 funtami — jako średnią wartość możemy do rozważań przyjąć 20. Stanowi to około 1/50 - 1/100 miesięcznej pensji przyzwyczajonego człowieka. Podkreślam — to jest mniej więcej 0,02 — 0,01 miesięcznych zarobków! Te 20 funtów przeliczmy na złotówki: jest to około 400 tys. złotych — a to stanowi około 1/5 — 1/7 polskich normalnych pensji (tj. 0,2 — 0,15). Ta relacja mówi sama za siebie!

Jak można oczekiwać, aby w Polsce nie istniało piractwo, jeżeli w krajach, w których program jest relatywnie 10 razy tańszy, jest ono wystarczająco dużym problemem



TO ŹŁE CZY DOBRZE?

(niemal w każdym czasopiśmie angielskim znajdziemy coraz nowsze doniesienia o stratach, których źródłem jest to zjawisko). Piractwo to nie jest pogląd kilku dziwaków uważających, że kradzież programów to nic złego, ale dość rozległy problem społeczny polegający na nieakceptowaniu ceny towarów!

Czy któraś z osób wypowiedziających się publicznie na temat polskiego piractwa zadała sobie trud zapytania ludzi, ile są skłonni zapłacić za normalny program komputerowy (na przykład grę)? Ja to zrobiłem: efektem rozmów (z osobami nie zajmującymi się na co dzień informatyką i komputerami) są ustalenia, że za program dobrej gry rozmówcy byli skłonni zapłacić od 30 do 100 tys. W Polsce istnieje właściwie jedna firma (IPS) oferująca gry licencjonowane. Chwała jej za to. Ale, pomijając niezbyt duży wybór tytułów, ceny wynoszą tu od 200 tys. w górę. Zaznaczyć trzeba, że te najniższe ceny dotyczą tak naprawdę tylko tzw. budget games — tzn. gier już przestarzałych lub bardzo prostych. Programy te nie stanowią jakiegokolwiek konkurencji dla giełdy, na której pojawia się do kilkudziesięciu nowych tytułów gier tygodniowo!!!

Jeden z autorów listu zamieszczonego w styczniowym numerze stwierdził, że jeśli wszyscy będziemy kupować licencjonowane oprogramowanie, to jego cena spadnie do 50 tys. złotych. A jakim to sposobem sobie to wyliczył? Szczególnie jeżeli przeliczeniowa detaliczna cena nowego hitu w Anglii sięga

nawet 700 tys. zł? Nawet jeśli firma-dystrybutor zechce (bo w końcu naprawdę wcale nie musi) dać dla polskiego rynku pewną obniżkę, to stanowi to i tak cenę, ładnie mówiąc, "nieatrakcyjną". I nie chodzi o to, że ludzi nie stać! Niektórzy, być może, są w stanie zapłacić i tyle, a nawet więcej, za program, ale ilu będzie takich ludzi? Popatrzmy na opisane wcześniej proporcje! Kto będzie miał ochotę zapłacić za programy gier (w które gra się czasami nie więcej niż kilkanaście razy) sumy będące tak dużym procentem pensji? (Chyba, że ma pensję co najmniej kilkunastomilionową ...). Szczególnie jeśli na giełdzie można kupić jeden dysk za 20 tys. zł. Żeby piractwo ograniczyć (bo nigdy nie uda się go zupełnie zlikwidować), ceny muszą być realne — akceptowalne społecznie, i jednocześnie tytuły muszą być łatwo dostępne — inaczej poszukujący wybranego tytułu ponownie trafi na giełdę, mając świadomość, że tam na pewno znajdzie poszukiwane rzeczy. Oczywiście, zamiast obniżki cen można pomyśleć o tym, jak dać społeczeństwu więcej zarobić.

W przypadku oprogramowania użytkowego sytuacja ma się nieco inaczej. Ponieważ jest ono używane najczęściej w celach profesjonalnych, użytkownicy są skłonni zapłacić znacznie więcej za program, ważna jest bowiem dla nich gwarancja poprawności działania. Proszę mi jednak wskazać, ile osób ma licencjonowaną wersję Disk Mastera i dlaczego inni nie kupili oryginału?

Ceny. Czy to się komuś podoba, czy nie. Można pozwolić sobie na kupno najczęściej używanych drogiej programów, ale nie drobnej nakładki na system.

Po tych rozważaniach spójrzmy jeszcze raz na problem piractwa. Jak z nim walczyć? Ustawa o ochronie prawnej oprogramowania jest konieczna — to nie ulega wątpliwości. Nasuwa się natomiast pytanie, jaka powinna być jej treść i forma? Wprowadzenie bezwzględnego zakazu jest mało sensowne, bo w rzeczywistych warunkach ci, którzy będą mieli egzekwować przepisy, sami będą je łamać (chyba naprawdę nie muszę szczególnie tego udowadniać), a nieprzestrzegane prawo staje się farsą. Trzeba w końcu być zaciętym fundamentalistą z ZCHN-u, żeby sądzić, że ustawa załatwia problem.

O ile w przypadku programów użytkowych może to być załatwione, tak jak na przykład w byleju NRD, poprzez legalizację oprogramowania w określonym czasie za symboliczne opłaty licencyjne, o tyle w przypadku oprogramowania rozrywkowego naprawdę nie wiem, jak uczciwie rozwiązać problem. Przeliczeniowe ceny programów są rynkowo nierealne (szczególnie w odniesieniu do komputerów ośmiobitowych — Spectrum, Amstrad, a w szczególności Commodore 64). Na obniżeniu cen przez producentów nie ma co liczyć. Oplacenie cen licencyjnych jest podobnie mało rzeczywiste (komu by się chciało). Jedynym wyjściem jest zapewnienie odpowiednio niskiej ceny programów gier, ale jakim sposobem przy aktualnych problemach gospodarczych w Polsce i tak koszmarnym marnotrawieniu pieniędzy można by to osiągnąć? Dotacje z budżetu państwa nie wchodzić przecież w grę (to żart). Może więc osoby tak krytykujące polskie piractwo zaproponowałyby jakieś rozwiązanie, zamiast potępiać w czambuł giełdźdźdźdź? Bo na razie, jeżeli uczciwie popatrzyć na polski rynek programów komputerowych, to giełda jest źródłem najszybciej i najtaniej zaspokajającym zapotrzebowanie na oprogramowanie w Polsce. Często jest to jedyne źródło.

Z moich pobieżnych obserwacji wynika, że około 80% programów na rynku pochodzi z giełdy. Co więcej, na razie żadna firma nie jest w stanie zaproponować choćby jednej trzeciej liczby tytułów na którykolwiek z wymienionych komputerów. Nie słychać też, żeby jakkolwiek nowa firma zajmująca się oprogramowaniem miała powstać (a jeden IPS naprawdę niczego nie załatwi). Krytykować giełdę jest łatwo — ale co się stanie, gdy jej nie będzie? Pamiętać trzeba, że nierozwiązanie problemu dostępu do oprogramowania na choćby ośmiobitowce spowoduje w przypadku zakazu handlu oprogramowaniem kłopoty szczególnie tym początkującym i wkraczającym w świat komputerów. Gry są zawsze wstępem do informatyki (niektórzy nawet poza ten świat nigdy nie wychodzą). Nieuniknioną konsekwencją będzie obniżenie i tak już niskiego poziomu wiedzy informatycznej (wyposażenie szkół, szczególnie wiejskich, znajomość tematu wśród wykładowców nie pozwala wciąż wiązać z przedmiotem "informatyka" większych nadziei). Nie ma też co liczyć na powstawanie nowych legalnych punktów sprzedaży. Obawiam się, że w takiej sytuacji zlikwidowanie dostępu do oprogramowania przy niewskazaniu żadnego innego źródła może przynieść więcej szkody niż pożytku — to jednak już moja całkowicie subiektywna opinia. Warto się zastanowić nad tym problemem, zwłaszcza że wiele redakcji innych gazet informatycznych bezkrytycznie żąda jak najszybszego wprowadzenia ustawy, nie dając jednocześnie żadnych propozycji odnośnie jej treści...

Zapraszam Czytelników do przedstawienia własnych opinii. Piszcze, jaki jest Wasz stosunek do nowej ustawy o ochronie oprogramowania? Tymczasem jednak, dopóki ustawa nie zabrania (a co nie jest zabronione, jest dozwolone), śmiało kupujcie na giełdzie. Ustawa nieprędko ujrzy światło dzienne. I dobrze — lepszy brak ustawy niż ustawa zła.

Wyraziłem w artykule moje prywatne zdanie. Proszę go nie traktować jako opinii całego kolegium redakcyjnego.



(1) Arkadiusz Krakowiak

Dzisiejsza galeria nie jest, jak dotychczas, prezentacją prac jednego tylko artysty. Z powodu dużego zainteresowania tym działem, a co za tym idzie dużą liczbą nadesłanych prac, do dzisiejszego spotkania ze sztuką tworzoną za pomocą komputera przygotowałem wybór najlepiej prezentujących się dzieł z kolekcji nadesłanych przez czterech twórców.

Autorem trzech pierwszych obrazów jest Arkadiusz Krakowiak z Kartuz. Są to dzieła o tyle różne od pozostałych, że do ich twórcy należy jedynie dobranie odpowiednich obiektów, określenie kolorystyki całości oraz odpowiednie umiejscowienie źródeł światła. Końcowy efekt jest jednak dziełem samego komputera i matematyki.

Kolejne dwa obrazy należą do Jacka Bernatka ze Strzegomia. Są one typowym przykładem grafiki komputerowej. Pierwszy z

nich to "Animal" o ostrych pastelowych kolorach ukazujący jeden tylko obiekt bez żadnej specjalnej kompozycji, drugi natomiast jest może nieco zbyt przesadnie wygładzony, przez co może wydawać się trochę nieostry.

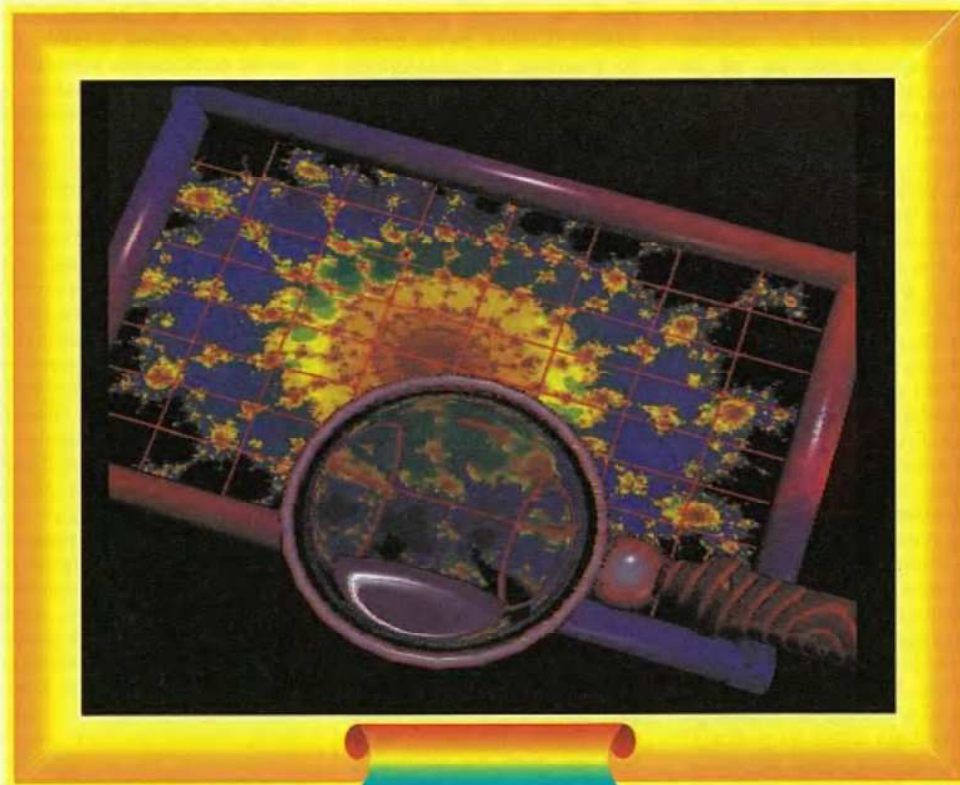
Michał Blinowski z Warszawy jest autorem szóstej z kolei prezentowanej pracy. Może ona posłużyć za przykład twórczości zbliżonej do malarstwa plakatowego o wyraźnych, zwracających uwagę kolorach i kształtach nieskomplikowanych, a jednak dających wymagany efekt.

Ostatnie dwie prezentowane prace należą do Mieczysława Pawlika ze Świdnicy. Obrazy te stylem przypominają nieco dzieła prezentowane w Galerii w ostatnim numerze Magazynu Amiga, jednak różnią się zasadniczo sposobem uchwycenia krajobrazu, a także nieco bardziej zróżnicowaną kolorystyką.

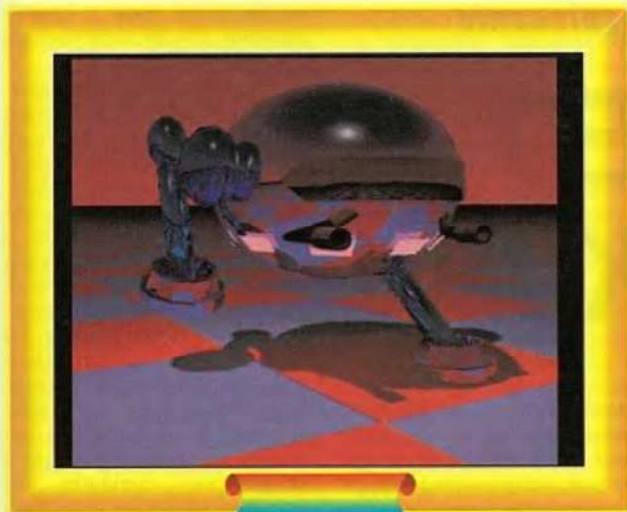
(J.H.)

Warunkiem prezentacji elektronicznych obrazów w Galerii jest zaakceptowanie następujących zasad:

1. Prace wykonane są na Amidze.
2. Artysta wysyłając obrazy oświadcza, że jest ich autorem i jedynym właścicielem praw autorskich.
3. Artysta zgadza się na opublikowanie prac w Magazynie AMIGA "dla sławy", tj. nieodpłatnie.
4. Artysta zgadza się również na umieszczenie opublikowanych prac na dysku Shareware Magazynu AMIGA.



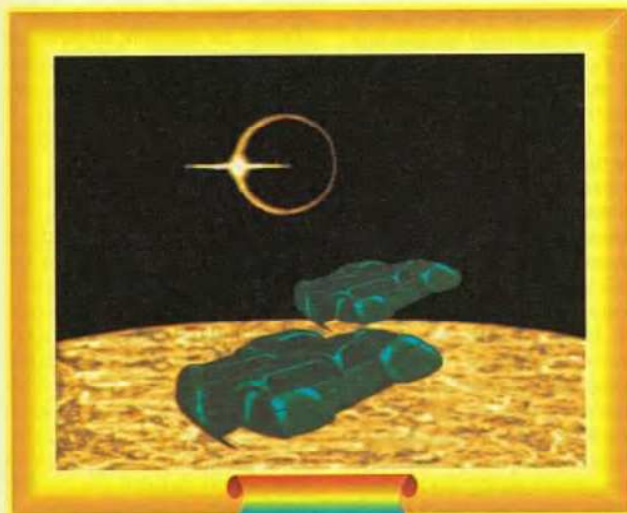
(2) Arkadiusz Krakowiak



(3) Arkadiusz Krakowiak



(4) Jacek Bernatek "Animal"



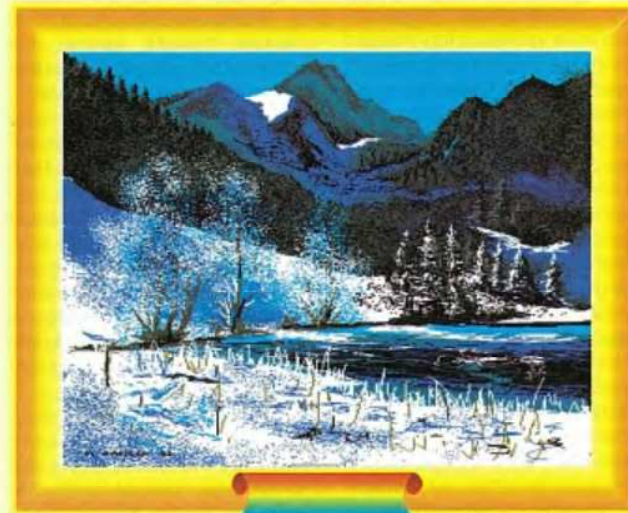
(5) Jacek Bernatek "Escape"



(6) Michał Blinowski "HiFly"



(7) Mieczysław Pawlik "Zachód"



(8) Mieczysław Pawlik "Zima"

Marek Pampuch

Również rzesza posiadaczy twardych dysków. Jednocześnie wzrasta liczba programów przechowywanych na tych pożytecznych urządzeniach. Niestety, nie ma róży bez kolców. Największą drzazgą są wirusy pisane przez różnych anonimowych szaleńców. Pół biedy wówczas, gdy sprawa dotyczy wyłącznie dyskietek. W zależności od stopnia gapiostwa posiadacza zarażonej dyskietki, wirusy mogą zainfekować od kilku do kilkunastu dyskietek. Można temu zapobiec przez kontrolowanie wszystkich nowo nagranych dyskietek oraz przez zabezpieczenie ich przed zapisem.

Użytkownik twardego dysku nie ma możliwości przesunięcia małej plastikowej płytki. Istnieje, co prawda, sprzętowa możliwość zabezpieczenia "twardziela" przed zapisem, ale praktycznie likwiduje to jedną z największych zalet twardego dysku, jaką jest możliwość prawidłowego zarządzania zbiorami.

Innym niebezpieczeństwem, czyhającym na użytkownika twardego dysku, jest wynikająca najczęściej z nieuwagi zniszczenie danych, bądź to przez samego użytkownika, bądź to przez kogoś, komu niebacznie pozwolono dotknąć klawiatury. Rozkazy DOS-a Delete i Format w przypadku "twardziela" działają wielokrotnie szybciej. Brak zbioru walidatora, lub jego uszkodzenie, jakoś ujdzie w przypadku korzystania z dyskietek (wystarczy wybrać myszczą opcję CANCEL w informującym o tym requestercie, a dalej w 95% polecą). W przypadku niektórych twardych dysków może stać się to zmorem w znacznym stopniu utrudniającą, a czasem wręcz uniemożliwiającą korzystanie z tego dysku. Przykład: szybki 210 MB HDD (czas dostępu: 13 ms) firmy Quantum (z kontrolerem SCSI GVP Series 2) po przypadkowym uszkodzeniu walidatora wprawdzie działa, ale aby móc cokolwiek wczytać, należy poczekać około 8 minut, aż kontroler sprawdzi sobie sam wszystkie cylindry dysku, a i samo

Niedrogo i niebezpiecznie

VIDEO BACKUP

wczytywanie trwa około 5-krotnie dłużej niż przed uszkodzeniem walidatora. Innym dość powszechnym błędem jest przesunięcie się palca z F na H przy formatowaniu dyskietki w stacji dfo. W ten sposób już wielu straciło dość ważne zbiory.

Czasem użytkownik twardego dysku dojdzie do wniosku, że połowy zbiorów nie opłaca mu się trzymać na "twardzielu", gdyż używa ich dwa razy na rok. Inny użytkownik zapraśnie sobie dołożyć dodatkową partycję na swoim dysku, wymaga tego bowiem zakupione przez niego urządzenie.

We wszystkich tych przypadkach pojawi się pytanie: Co robić, by w razie nieszczęścia lub potrzeby można było jakoś chwilowo przechować dane z dysku tak, aby je później odtworzyć?

Najwygodniejszym, ale i najdroższym rozwiązaniem jest drugi twardy dysk. Może to być, na przykład, CD ROM z możliwością zapisu. Ale ta zabawka, wraz z interfejsem, kosztuje obecnie około 70 mln zł. Przypuszczam, że trudno byłoby znaleźć kogoś, kto zechciałby się stać właścicielem takiego urządzenia.

Nieco tańszym, choć wciąż drogim rozwiązaniem jest wymienny twardy dysk typu Bernoulli lub SyQuest. To wygodne urządzenie kosztuje jednak prawie dwukrotnie więcej niż normalny twardy dysk, a ponadto zarówno samo urządzenie, jak i wymienne talerze do niego można kupić jedynie w nielicznych sklepach na Zachodzie.

Skoro SyQuest jest dwukrotnie droższy, to może zainteresować bliźniaczą kopię posiadanego "twardziela"? Będzie nas to kosztować nieco taniej niż zakup "pierworod-

nego" twardego dysku (odpadnie bowiem koszt kontrolera), ale i tak będzie drogo. Ponadto rozwiązanie to wcale nie jest takie wspaniałe, jak mogłoby się na pierwszy rzut oka wydawać. Po pierwsze: nie ma żadnej gwarancji, że wirus nie przedostanie się do pamięci, skąd w równym stopniu będzie kichał na oba dyski. Po drugie: konia z rzędem za wskazanie takiego posiadacza dwóch twardych dysków, który w pewnym momencie nie dojdzie do wniosku, że dalsze przeznaczanie obu tych pamięci masowych do tego samego celu jest czystym marnotrawstwem.

Czyżby pozostawało zrzucenie wszystkiego na dyskietki? Można i tak. Zapelniony dysk 105 MB to około 120 dyskietek (a nawet nieco mniej, gdyż programy do archiwizacji twardego dysku zazwyczaj mają wbudowany kompresor). Finansowo wychodzi to około 5 razy taniej niż drugi twardy dysk. Wykonanie pełnej kopii takiego programu za pomocą programu Quarterback zajmie około 6 godzin, a to znowu nie jest tak wiele. Wszystko to wygląda ładnie, jeśli mamy niewielki twardy dysk. Cóż jednak ma począć nieszczęśliwy użytkownik HDD 650 MB? Pozostają mu jedynie trzy rozwiązania:

— Pierwsze, polegające na wierze w cuda i przekonaniu: "nic mi się nie stanie", należy z góry odrzucić.

— Streamer Commodore jest rozwiązaniem drogim, zawodnym i nadającym się do zastosowania jedynie w Amigach o numerze 2000 i wyższych. Wymaga on ponadto specjalistycznego, nie produkowanego już i bardzo trudno dostępnego oprogramowania. Nic to jednak... Proszę znaleźć w Polsce serwis, któ-

ry da sobie radę z uszkodzonym Commodore'owskim streamerem.

— Ostatnim rozwiązaniem, nad którym chciałbym zatrzymać się nieco dłużej (rzecz może bowiem zainteresować nie tylko posiadaczy dużych "twardzieli", ba! może zaciekawić również i tych, którzy twardego dysku wcale nie mają), jest coraz bardziej ostatnio rozpowszechniony video backup. To niedrogo (w porównaniu z opisanymi powyżej) rozwiązanie pozwala na sporządzenie kopii bezpieczeństwa zarówno twardego dysku, jak i długiej serii dyskietek (na przykład wszystkie dyski Fredda Fisha).

Pomysł video backupu wziął się z uproszczenia idei streamera. Twórcy tego urządzenia wyszli bowiem z założenia, że osobnik używający komputera ma także dostęp (bezpośredni lub u kogoś znajomego) do magnetowidu. A zatem takiego złoździejca czasu można wykorzystać nie tylko do oglądania mniej lub bardziej wartościowych filmów, ale i do nieco bardziej pożytecznej pracy. Zaletą takiego rozwiązania jest niewątpliwie koszt eksploatacji. Na jednej trzygodzinnej kasecie video kosztującej około 70 tys. zł zmieści się od 220 do 300 MB danych. Przyjmując do rozważań dolną granicę pojemności, aby zmieścić tyle samo danych na innych nośnikach, potrzebujemy:

- twardego dysku za około 12 mln zł lub
- około 250 dyskietek za prawie 4 mln zł lub
- twardego dysku z wymiennym talerzem za 18 mln zł (+ talerze za dalsze 7 mln),
- CD ROM-u z możliwością zapisu danych i 1 płyty kompaktowej za około 70 mln zł.

No, ładnie! Czy aby jednak wszystko to nie jest zbyt piękne, by mogło być prawdziwe? Przyjrzyjmy się zatem nieco dokładniej trzem najpopularniejszym obecnie urządzeniom typu video backup.

Najdroższe rozwiązanie proponuje firma Rosmoeller. Za 2 mln złotych otrzymujemy interfejs (a właściwie kabel) do połączenia Amigi z magnetowidem, instrukcję obsługi, dyskietkę z oprogramowaniem sterującym i kasetę video, na

której nagrane są wszystkie programy z dyskietek Freda Fisha o numerach 280-480. Urządzenie objęte jest półroczną gwarancją, co wydaje się być przydatne, bo na targach we Frankfurcie zainteresowany tym video backupem poprosiłem o zademonstrowanie jego działania. Ta wyjątkowa bezczelność uszła mi płazem chyba tylko ze względu na kartę akredytacyjną. Dlaczego bezczelność? Dlatego, że z góry pewien byłem efektu. I rzeczywiście. VB firmy Rosmoeller doskonale odtworzył wspomnianą kasety wideo (choć tylko do około 3/4 jej długości, potem zaczęły się kłopoty), jednak za nic w świecie nie chciał zrzucić zawartości z "twardziela" Amigi 2000 (były tam tylko te dane, które przed chwilą wczytałem) na inną czystą kasety wideo. Zdaniem demonstrujących był to czysty przypadek, jednak zniechęcił mnie on do zakupu urządzenia, a do testowania (po takim blamażu) dać mi go nie chcieli. Tłumaczono się też tym, że właściwie to urządzenie jest przeznaczone wyłącznie do użytku z Amigą 500.

Kabel z jednej strony ma wtyczkę do gniazda szeregowego Amigi (serial port), z drugiej zaś wtyczkę typu SCART do magnetowidu i dwie wtyczki typu CINCH. Jedną z nich podłącza się do gniazda MONO (video) Amigi, drugą do monitora kontrolnego. Użytkownicy magnetowidów z gniazdami na wtyczki CINCH muszą sobie we własnym zakresie dokupić, lub wykonać, przełączkę. W tym ostatnim przypadku dobrze jest wlotować w takiej przełączce jak najdłuższy kabel, gdyż ten oryginalny jest dość krótki (chyba nawet zbyt krótki, około 60 cm) i nawet wprawni prezenterzy na stoisku niezięle się nagimnastykowali, zanim wszystko połączyli. Jeśli chcemy, aby VB Rosmoeller zrzucił dane z dysku Amigi 1200/3000/4000, niezbędne jest dokupienie dodatkowego konwertera sygnału FBAS (około 400 tys. zł). Nie wiadomo jednak, czy w świetle tłumaczeń o przeznaczeniu sensownie wygląda pakowanie dodatkowych pieniędzy w, i tak już niepewne, urządzenie. Mocną stroną VB Rosmoellera jest

natomiast dołączone, proste w obsłudze, oprogramowanie. Pozwala ono kopiować całą zawartość twardego dysku, serie dyskietek, a także pojedyncze dyskietki lub nawet pojedyncze zbiory z dowolnej stacji dysków (miękkich i twardej). Oprogramowanie VB tworzy zbiór ASCII, w którym umieszcza nazwę ściąganego dysku oraz czas kopiowania, i zapisuje go także na taśmie wideo. Niestety, ponieważ zbiór ten natychmiast po utworzeniu jest zapisywany tylko na taśmę, nie da się go edytować, by wprowadzić na przykład pozycję licznika. Jeśli zatem Twój magnetowid nie ma licznika "zegarowego", musisz notować sobie pozycję licznika. Jediną wadą oprogramowania było to, że przy pracy na targowej A2000 powodowało ono dosyć częste zawieszanie się komputera.

Jeśli odtworzymy tak zapisaną kasety wideo, wówczas zobaczymy 4 białe paski, na których będą czarne belki. W ciągu godziny można przeczucić około 46 MB danych, co daje szybkość transmisji w granicach 750 KB na minutę. VB Rosmoellera ma dość małą w porównaniu z innymi rozwiązaniami gęstość upakowania danych. Na trzygodzinnej kasecie zmieści się jedynie około 140 MB. Praktycznie zaś, ze względu na wspomniane już wcześniej problemy da się z tego odczytać około 100 MB. Wydaje się zatem, że celowe byłoby używanie z tym urządzeniem kaset jak najkrótszych (na przykład godzinnych). Kaseta taka kosztuje wprawdzie niewiele mniej niż trzygodzinna, ale i tak nadal wychodzi to tanio. Im grubszy nośnik i wolniejszy zapis, tym mniej będzie się miało w przyszłości kłopotów z odtwarzaniem.

Drugie rozwiązanie proponuje firma Weisgerber. Za około 1,5 mln zł otrzymujemy dyskietkę z oprogramowaniem i kabel. Kabel ma około 3 m, a więc różni się od przedstawianego poprzednio długością oraz tym, że od strony magnetowidu ma wtyczki typu CINCH, a nie SCART. Dostarczone oprogramowanie jest o klasę gorsze niż to z VB Rosmoellera. Można kopiować jedynie zawartość całego twardego dysku. Istnieje, co

prawda, możliwość wyboru pojedynczych zbiorów z "twardziela", jednak jest to tak "wygodne", że zniechęca nawet najwytrwalszego. Oprogramowanie nie daje możliwości kopiowania dyskietek. Dostarczony jest wprawdzie program pomocniczy o nazwie V2X pozwalający na skopiowanie dyskietek z zawrotną szybkością 250 KB na minutę. Producent zapowiada, że w kolejnej wersji oprogramowania będzie to już można robić szybciej. Poczekamy, zobaczymy.

Nie jest tworzony zbiór opisujący backup na kasety, a co gorsza — jeśli odtworzymy tak nagraną taśmę — będzie nam się wydawało, że taśma nowa jest równie dziewiczo czysta, jak i przy zakupie. Z błędu wyprowadzi nas dopiero ponowne uruchomienie programu i ustawienie opcji sczytywania z kasety wideo. Szybkość przepływu danych jest większa niż w przypadku urządzenia opisywanego poprzednio i wynosi około 900 KB/min. Jeśli mamy problemy z odczytaniem tak "szybko" zapisanej taśmy, wówczas możemy wykonać ponowny backup, jednak ustawiając programowo mniejszą szybkość transmisji (tego z kolei nie ma VB Rosmoeller). Urządzenie pracuje, zdaniem producenta, z Amigą 1200/3000/4000, natomiast zdaniem kilku zapytanych użytkowników — nie pracuje. Po konsultacji z kolegami z niemieckojęzycznej AMIGA Magazyn skłonny byłbym przychylić się do tej drugiej wersji.

Trzecie rozwiązanie jest najtańsze. Firma Hitware oferuje urządzenie o nazwie EVP. Kosztuje ono około 700 tys. zł i ma najwyższą, ze wszystkich trzech prezentowanych rozwiązań, szybkość transmisji dochodzącą do 1 MB/min. Ale... powiadają, że co szybko i tanio, to źle i drogo. W odróżnieniu od opisanych powyżej video backupów, które widziałem w działaniu — dane EVP znam tylko z folderu reklamowego. Obaj poprzedni producenci wyrażali się wyjątkowo zgodnie (czytaj pogardliwie) o możliwościach EVP w zakresie zapisu. Jednak nie mogę wydać tu ostatecznego osądu. Być może to tylko próba

niszczenia tańszej konkurencji. Wydaje mi się jednak, że nawet w przypadku, gdyby EVP potrafiło tylko odczytywać kasety wideo — sprawa warta jest zastanowienia się. Hitware oferuje bowiem (za około 300 tys. zł od sztuki) największy wybór nagranych kaset zawierających prawie wszystkie liczące się serie Public Domain (na przykład: Fred Fish 1-750, Kickstart, Time, Tornado i kilka innych). Załóżmy, że zakupimy EVP z kasety Fred Fish 1-750. Kosztuje to 1 mln zł (a marka leci w dół). Załóżmy dalej, że uda nam się odtworzyć prawidłowo jedynie połowę. Jeśli chcielibyśmy zakupić 350 dysków pana Freda (o ile nam się to uda), to w najlepszym wypadku zapłacimy 1,3 mln zł.

Przyznam szczerze, że sam zastanawiam się nad takim rozwiązaniem. Jeśli się zdecyduje, to nie omieszkać podzielić się z Czytelnikami wrażeniami z "moich bojów z EVP".

Czas na podsumowanie: video backup jest bardzo ciekawym rozwiązaniem, zwłaszcza że jako relatywnie niedrogie mogłoby sprawić wiele radości tym, których nie stać na twarde dyski. Niemniej jednak nawet najbardziej niecierpliwym radziłbym poczekać. Wszak prezentowane są dopiero pierwsze wersje. Presja społeczna (w Niemczech) jest olbrzymia, o czym świadczyły obłożone stanowiska targowe Rosmoellera i Weisgerbera. Miejmy nadzieję, że firmy te w niedługim czasie wydadzą lepsze wersje video backupów. Lepsze i tańsze. Nie wierzyście? Nie bójcie się inflacji. Czy pamiętacie, ile kosztowały pierwsze twarde dyski do Amigi z kontrolerem. Nie pamiętacie? To Wam przypomnę. HDD 20 MB z czasem dostępu 28 ms i kontrolerem o takiej sobie jakości kosztował w 1988 roku 1697 USD. Jaki dysk kupilibyście sobie dzisiaj mając tysiąc siedemset dolarów? Być może, podobnie jak magnetowid, który stał się w naszych domach częstszym gościem niż na przykład pralka, tak za rok, dwa — każdy z nas będzie miał swoje oprogramowanie na kilku kasetach wideo dzięki urządzeniu opisanemu w tym artykule.

MOCY, PRZYBYWAJ! CZYLI DOBRY ZASILACZ DO A500

Stanley (Stanisław Szczygieł)

Jest faktem, że zasilacze (szczególnie stare, w wersji ciężkiej) nie są najmocniejszym punktem popularnych 500-ek.

Zdarza się, że po podłączeniu zewnętrznej stacji dysków nie starcza już mocy na nic więcej — a przecież kontroler twardego dysku, pamięć itp. itd... też jakoś trzeba podłączyć. Jedynym rozsądnym wyjściem pozostaje zwiększenie mocy zasilacza. Niestety, w oryginalnych niewiele da się już zrobić. Pozostaje więc konieczność albo opracowania nowego zasilacza, albo też wykorzystania jakiegoś gotowego — dostępnego na rynku. Pod względem konstrukcyjnym odpowiednie mogą być tutaj praktycznie wyłącznie zasilacze impulsowe — tego typu zasilacze nie są jednak najprostsze, więc projektowanie nowego pozostawiam doświadczonym elektronikom. Zostaje więc jedyna możliwość: wyszukanie na rynku zasilacza o odpowiedniej mocy i napięciu. Okazuje się, że nie trzeba szukać daleko! Z powodzeniem można wykrzystać zasilacze do komputerów IBM — swoją drogą będzie to chyba dla nich najlepsze zastosowanie. Zasilacze te (również impulsowe) mają najczęściej moc od 200 watów w górę — spełniają więc w pełni nasze wymagania. Co więcej, posiadają wszystkie potrzebne nam napięcia — pozostaje tylko w sposób właściwy połączyć kabel zasilacza amigowskiego z odpowiednimi wyprowadzeniami zasilacza. Zaczniemy jednak od początku.

Czytelnicy naszego Magazynu dość często zwracają się do nas z prośbą o pomoc — problemem jest niewystarczająca moc oryginalnego zasilacza do Amigi 500 i 500 Plus. Spróbujemy zaradzić ich kłopotom.

Jako początek — ostrzeżenie! Nieprawidłowe wykonanie zmian może spowodować CAŁKOWITE uszkodzenie Twojej AMIGI!!! Zanim skończysz pracę, sprawdź więc wielokrotnie połączenia lub poproś kogoś bardziej od Ciebie doświadczonego o wykonanie potrzebnych połączeń.

Zasilacz IBM-a ma najczęściej wyprowadzone:

— 2 płaskie złącza o nazwie P8, P9,

— 4 typowe złącza do zasilania napędów dyskowych.

Nas najbardziej interesuje w tej chwili złącze P8. Na nim bowiem znajdują się wszystkie interesujące (i potrzebne nam) napięcia do zasilania Amigi. Na złączu tym kable

mają następujące parametry napięciowe:

kolor czarny — masa
kolor czerwony — + 5 V
kolor żółty — + 12 V
kolor niebieski — (- 12) V
kolor biały — (- 5) V
kolor pomarańczowy — prg (SH)

Nam nie pozostaje nic innego, jak do tych przewodów podłączyć odpowiednie inne z kabla zasilającego Amigę. Jakimi więc kolorami opisane są kable w Amigach? Podaję opis dla zasilaczy lekkich (choć zawsze warto to indywidualnie sprawdzić!):

kolor żółty — masa
kolor czerwony — + 5 V
kolor czarny — prg (SH)
kolor brązowy — + 12 V

kolor biały — (- 12) V

W opisanym więc przypadku powinniśmy wykonać następujące połączenia:

IBM (P8)	opis	Amiga
kolor czarny	masa	kolor żółty
kolor niebieski	- 12 V	kolor biały
kolor żółty	+ 12 V	kolor brązowy
kolor czerwony	+ 5 V	kolor czerwony
kolor pomarańczowy prg	(SH)	kolor czarny

Jeszcze raz przypominam: nieprawidłowe podłączenie może zniszczyć AMIGĘ!!! Dodatkowym utrudnieniem jest fakt, że bez podłączenia zasilacza do komputera nie można sprawdzić napięć na nim. (Można oczywiście obciążyć zasilacz inaczej — ale to też sprawa tylko i wyłącznie dla osób zaznajomionych z elektroniką!)

Jeżeli wszystko jest w porządku — komputer da się bez przeszkód uruchomić. Zostaje wtedy jedynie problem czterech kabli do napędów dyskowych — można z nich korzystać bez ograniczeń, mają one takie same parametry jak nasza Amiga.

Zasilacze IBM-owskie, jak zaznaczyłem wcześniej, mogą mieć moc daleko wyższą od 200 W (400 W wcale nie jest rzadkim przypadkiem). Tym samym problem "braku prądu" w zasilaczu Commodore'owskim można z powodzeniem rozwiązać.

Cena zasilacza na giełdzie waha się około od 350 do 500 tysięcy złotych — nie jest ona może najniższa, ale daje nam radykalne rozwiązanie.

Mam nadzieję, że artykuł pomoże naszym Czytelnikom rozwiązać ich problemy z prądem — czego im serdecznie życzę.



PAMIĘCI, PAMIĘCI.... AMNEZJA?

Stanley (Stanisław Szczygiel)

Ach, te pytania! Tyle tu marzeń, pragnień, co by tu zrobić, żeby jak najtaniej mieć jak najwięcej pamięci?... W życiu, niestety, nie ma nic za darmo. Co więcej, wiele osób nie wie, jaka ta pamięć jest, jak ją rozszerzać, jak przelączać... Co trzeci niemal list do redakcji dotyczy rozbudowy pamięci w Amigach — szczególnie 500 i 500 Plus. Spróbuję w niniejszym artykule wyjaśnić najczęstsze problemy związane z pamięcią i uspokoić emocje.

Dlaczego rozszerzać?

Czy warto rozszerzać pamięć w Amigach?

Przypomnijmy: podstawowa wersja Amigi 500 zawiera 0,5 MB, Amiga 500 Plus — 1 MB. Zatrzymajmy się na razie przy starszej "pięćsetce". Rozbudować pamięć? Tak, bezwzględnie tak, bo w tej chwili nawet większość gier nie da się uruchomić na pamięci tak małej jak 512 KB. Są wręcz takie, które potrzebują jej znacznie więcej niż megabajt...

W sposób dość tani można w A500 rozbudować pamięć do 1 MB (to najczęściej) lub 2,3 MB. Analogicznie pamięć A500 Plus da się rozbudować do 2 MB. Taka rozbudowa pozwala, jak sądzę, w zupełności zaspokoić potrzeby graczy.

Użytkownicy Amig to jednak nie tylko "łamacze joys-

"Jak można rozszerzyć pamięć Chip Amigi 500? Czy można jednocześnie zainstalować pamięć na płycie i w wewnętrznym slotcie, tak by otrzymać 1,5 MB pamięci? Jak ustawić jumpery, aby widzieć 1 MB Chip RAM, gdy wewnętrzny slot jest zajęty przez rozszerzenie 1,8 MB Slow RAM? Czy można tak skonfigurować rozszerzenie 1,8 MB, aby uzyskać 1 MB Chip i 1,3 MB Slow RAM?" *

ników". Niektórzy (a jest to wcale niemała część) piszą własne programy czy też w inny sposób korzystają z

oprogramowania użytkowego. Powiedzmy sobie szczerze: ci bez co najmniej 4 MB pamięci nie mają co zaczynać. Multi-

tasking, aby działał prawidłowo, wymaga naprawdę dużo pamięci...

W wielu przypadkach (szczególnie przy obróbce grafiki) konieczne jest jeszcze większe rozbudowanie pamięci (nie wspominając o instalacji twardego dysku — ale to temat na nieco inną dyskusję). Koszty takiej rozbudowy są jednak dość wysokie: pojawia się tu konieczność zorientowania się, ile i jakiej pamięci nam potrzeba.

Tu dochodzimy z kolei do potrzeby przedstawienia mniej zorientowanym użyt-



Przykładowe rozszerzenie pamięci.



kownikom, jak Amigi widzą i wykorzystują pamięć.

Rodzaje pamięci i ich cechy

Aby podjąć decyzję, jak rozbudować pamięć Amigi, by spełniała ona nasze wymagania, konieczna jest wiedza o tym, jaka pamięć w Amigach jest dostępna i jakie cechują ją parametry. Tylko wtedy, gdy będziemy wiedzieli, co chcemy osiągnąć, będziemy mogli dobrać właściwe rozwiązanie i tym samym zdecydować się na właściwą opcję rozbudowy pamięci. Wróćmy jednak do tematu: jakie rodzaje pamięci mamy w Amidze i za co są one odpowiedzialne?

W Amigach można wyróżnić dwa zasadnicze typy pamięci:

— pamięć typu Chip: w Amigach 500 może jej być do 1 MB, w Amigach 500 Plus do 2 MB;

— pamięć typu Fast: w Amigach 500 i 500 Plus można ją rozbudować do 8 MB.

Pamięć Fast może być dodatkowo podzielona na tzw. Slow RAM i prawdziwą Fast RAM. Skąd takie rozróżnienie? O tym za chwilę — zaczniemy od przedstawienia pamięci typu Chip.

Służą one głównie do przechowywania grafiki i danych dźwięku. Ogólnie rzecz biorąc, do tej pamięci (i tylko do niej) mają dostęp specjalizowane układy scalone Amigi. Dlatego też niektóre gry wymagają 1 MB pamięci Chip — związane jest to z kolorową grafiką wysokiej rozdzielczości. Jednak z drugiej strony to, że wszystkie specjalizowane układy mają dostęp do tego obszaru pamięci, powoduje, że jej obsługa jest dość wolna — czas potrzebny do korzystania z niej musi być przecież uczciwie rozdzielony między układy oraz procesor. Jest to ta część pamięci Amigi, którą komputer obsługuje najwolniej. Od jej wielkości zależy jednak dostępność do różnych trybów i rozdzielczości graficznych, a także liczba otwartych okien i ekranów.

Zupełnym jej przeciwieństwem jest pamięć Fast. Ma do niej dostęp jedynie procesor,

który nie musi dzielić czasu tego dostępu z żadnym układem. Efektem jest zdecydowanie większa szybkość obsługi pamięci — nawet do 12%! Wszystkie więc programy umieszczone w obszarze Fast RAM będą o tyle szybciej działać. Stąd zresztą i nazwa — "fast" to po angielsku "szybki". Zaleta tego typu pamięci jest więc widoczna — powoduje przyspieszenie pracy komputera o więcej niż 1/10. Jest to jednocześnie najtańsza propozycja dla osób marzących o przyspieszeniu "zbyt wolnego" komputera, których nie stać na zakup drogiego akceleratora. Pamięć Fast w sposób naprawdę widoczny (nawet gołym okiem — wystarczy popatrzeć na szybkość pojawiania się ikon i okien w Workbenchu!) "dopala" nam Amigę.

Niestety, pamięć ta ma też dwie wady. Po pierwsze: nie może być wykorzystywana do obsługi grafiki (do pamięci tej nie mają dostępu układy specjalizowane — jak widać, nie zawsze ta cecha jest zaletą, mimo że przyspiesza pracę). Po drugie: można ją zainstalować jedynie na zewnętrznej szynie procesora — złącza po lewej stronie komputera. To z kolei łączy się z wyższym kosztem. Przystawki rozbudowujące Fast RAM kosztują, niestety, dość dużo.

Alternatywą dla nich są rozszerzenia pamięci nazywane potocznie Slow RAM ("slow" to po angielsku "wolny").

Co to za pamięć? Otóż z jednej strony traktowana jest ona jako Fast. Nie komunikuje się z układami specjalizowanymi, jednak nie ma (omińmy zbędne tutaj tłumaczenia, dlaczego) prędkości charakterystycznej dla prawdziwej Fast — pracuje z taką samą szybkością jak pamięć Chip. Można więc poniekąd powiedzieć, że zachowuje wszystkie ujemne cechy zarówno jednej, jak i drugiej pamięci. Ma z kolei jedną istotną zaletę — może być w tani sposób zainstalowana na rozszerzeniu wewnątrz komputera. Stąd też wynika dość duże zainteresowanie nią użytkowników Amigi.

Przypomnijmy jeszcze raz: pamięć Chip związana jest szczególnie z grafiką i dźwię-

kiem — tam, gdzie przewidujemy korzystanie z programów bogatych graficznie, ważne jest rozbudowanie tego typu pamięci.

Pamięć Chip ograniczona jest do 1 lub 2 MB (A500 lub A500 Plus).

Z kolei pamięć Fast pozwala na przyspieszenie pracy komputera — i to w znaczący sposób.

Wszyscy korzystający z oprogramowania narzędziowego powinni myśleć nie tylko o rozbudowie pamięci Chip, ale także Fast.

Innym najtańszym sposobem rozbudowy pamięci jest Slow RAM — pozwala na jej powiększenie maksymalnie do 2,3 MB w Amigach 500 (konkretnie 0,5 Chip i 1,8 Slow RAM). Nie jest to może zbyt dużo — ale wielu osobom może całkowicie wystarczyć.

Sposoby rozbudowy pamięci

I tak powoli dochodzimy do bardzo ważnej i niezwykle interesującej sprawy — jak naprawdę rozbudujemy pamięć w Amidze?

Zacznijmy od Amigi 500. W starszych jej wersjach mamy możliwość rozbudowy pamięci jedynie poprzez wewnętrzne lub zewnętrzne złącze. Standardowo Amiga dopuszcza założenie rozszerzenia 0,5 MB widzianego albo jako uzupełnienie Chip do 1 MB (A500 może jej mieć tylko 1 MB), albo jako 0,5 MB Slow RAM.

Nowsze wersje A500 (np. rev. 6A) pozwalają na założenie takiego rozszerzenia od razu na płycie. Nasuwa się więc pytanie: czy można zainstalować pamięć na płycie i jednocześnie założyć rozszerzenie na złącze wewnętrzne? Dawałoby to 1,5 MB łącznej pamięci... Odpowiedź brzmi jednoznacznie: NIE!!! Rozszerzenie jest równoległe do gniazd na płycie — pamięć możemy zainstalować więc albo tu, albo tam — jednocześnie jednak nie da rady. Myślę, że jest to jednoznaczna odpowiedź na najczęstsze pytanie o rozbudowę pamięci.

Ustawienie odpowiednich zworek na płycie głównej pozwala przełączyć między Slow i Chip dotychczasową pamięć. Tabela wyjaśnia znaczenie

poszczególnych zworek. Można zapytać dalej: po co więc zakładać rozszerzenie na złącze wewnętrzne, skoro tańsze będzie zainstalowanie układów pamięci bezpośrednio na płycie? Ano, chociażby dla przyjemności posiadania zegara czasu rzeczywistego zasilanego własną baterią, często instalowanego na takich rozszerzeniach. Złącze wewnętrzne ma także inną zaletę: wymyślono sposób na "ogłupienie" układu GARY odpowiedzialnego za adresację pamięci i tak powstały rozszerzenia 1,8 MB (proszę pamiętać, że pierwotnie złącze to może obsługiwać tylko 0,5 MB!!!).

Niestety narzuca to pewne ograniczenia. Po pierwsze: musi to być rozszerzenie na slotcie (a więc odpada rozszerzenie pamięci na płycie), po drugie: nie można takiego rozszerzenia podzielić na części. Musi ono być traktowane wyłącznie jako Slow RAM, i to w całości!!! Innymi słowy, możemy je instalować w konfiguracji 0,5 MB pamięci Chip i 1,8 MB pamięci Slow RAM lub (przy próbie rozbudowy pamięci Chip) uzyskamy maksymalne rozszerzenie pamięci do 1 MB (bo więcej jej po prostu w A500 być nie może!) i nic więcej (1,3 MB rozszerzenia pozostaje po prostu niewidoczne dla komputera).

Zwrócić trzeba uwagę, że przy typowym zainstalowaniu tego ostatniego rozszerzenia zachowujemy tylko 0,5 MB pamięci Chip! Dla niektórych programów może to być zbyt mało: może się nagle okazać, że mimo wolnych kilkuset KB pamięci program się nie uruchomi (brak miejsca na np. otworzenie ekranu...). Warto o tym pamiętać.

W efekcie więc dochodzimy do ostatniej możliwości rozbudowy — pamięć Fast. Rozszerzenia z tą pamięcią, jak zauważyłem wcześniej, mogą być instalowane jedynie na złączu krawędziowym po lewej stronie Amigi. Rozszerzenia tego typu mogą być niezależne od innych urządzeń (np. Supra RAM, krawowe Mega RAM firmy Elsat), a czasami są one np. związane z kontrolerami twardych dysków (GVP, Protar).

Rozsądne gospodarowanie dostępną pamięcią można



osiągnąć poprzez dostarczony nam firmowo (tj. wraz z komputerem) software. Poprzez użycie programu Fastmemfirst (WB 1.3, katalog SYSTEM) można wymusić pierwszeństwo zajmowania właśnie tej pamięci przez uruchamiane oprogramowanie, oszczędzając pamięć Chip do grafiki.

W przypadku Amig 500 Plus mogą wchodzić w grę tylko dwa typy rozszerzeń: jedno-megabajtowe rozszerzenia pamięci Chip (w sumie A500 Plus może mieć 2 MB Chip RAM) lub rozszerzenia Fast RAM instalowane tak samo, jak w A500 (oczywiście najlepiej mieć i jedno, i drugie). Z powodów konstrukcyjnych (zmieniony GARY) nie można instalować rozszerzeń typu 1,8 MB.

Na koniec ciekawostka. Co zrobić, jeżeli z jakichkolwiek powodów potrzebujemy np. 20 (albo i więcej) megabajtów pamięci do pracy na komputerze, a nie mamy pod ręką odpowiednich kart rozszerzających ani pieniędzy?

Wówczas możemy skorzystać z rozwiązania pt. GIGAMEM. Program ten pozwala na stworzenie na twardym dysku wirtualnej pamięci o nieograniczonej praktycznie wielkości (ogranicza ją jedynie wielkość przydzielonego obszaru na tym dysku: 10, 20 megabajtów — ale także 80, 100, 200...). Niestety, przyjemność ta przeznaczona jest wyłącznie dla osób posiadających komputery z układem MMU (Memory Management Unit — jednostka zarządzania pamięcią), nie wspominając oczywiście o twardym dysku... (Od redakcji: Amiga 1200 wyposażona w procesor MC68EC020 nie posiada, niestety, MMU.)

Co na rynku?

Tutaj nie ma problemu. Propozycji różnych firm jest aż nadto.

Giełda — jako największe i najbogatsze źródło — oraz wiele firm, mniejszych i większych (patrz reklamy w numerze), zajmuje się rozprawianiem wszelkiego typu przystawek pamięciowych. Najczęściej spotykanymi rozszerzeniami są przystawki 0,5 MB — robi je wiele firm,

zarówno polskich, jak i zagranicznych. Polecam jednak interesować się przede wszystkim rozszerzeniami firm znanych na amigowskim rynku. Wbrew pozorom (patrz artykuły w prasie komputerowej — Amigowiec, Kebab, nawet Bajtek), na nie najlepiej działające wcale nie jest tak trudno trafić... Odradzam szczególnie zakup rozszerzeń po "rewelacyjnie niskiej cenie". Z reguły montowane są one z kości pamięci odrzuconych z powodu złej jakości (co jest właśnie powodem ich niskiej ceny). Nie spełniają więc one wymagań konstrukcyjnych: pamięć funkcjonuje źle, komputer "się wiesza".

Różnice cenowe nie są na tyle duże, by warto było na takim zakupie oszczędzać. Warto przed kupnem przeczytać w literaturze (tytuły wymieniałem powyżej) opisy testów rozszerzeń dostępnych na rynku, aby nie zostać "nabitym w butelkę".

Z czystym sumieniem można polecać (oczywiście nie przesadzając) rozszerzenia produkowane przez HDP, S.C. "AMIGA" (znaną jako Stodoła) i Commodore. Przystawek 1,8 MB jest już trochę mniej, ale znów najsolidniejsze produkują HDP, ELBOX czy Stodoła. Spośród rozszerzeń Fast RAM najbardziej godna uwagi (mimo nie najniższej ceny) jest propozycja warszawskiej firmy Elsat (patrz test MEGA RAM).

Z zagranicznych wyrobów zasługują na uwagę przystawki np. firmy SUPRA. O cenach wolałbym nie mówić — krocząca inflacja oraz zmiany kursu walut nie pozwalają w sposób rozsądny przewidzieć ich fluktuacji.

Niezależnie od wszystkiego — zawsze warto sprawdzić przy zakupie, czy rozszerzenie pamięci ma gwarancję (i jak długą), ile jest zakładów obsługujących ten sprzęt i jaki czas naprawy oferują. Zawsze przyda się też instrukcja instalacji i opis konstrukcji.

Podsumowanie

Tak pokrótce wygląda sprawa pamięci (lub jej braku). Mam nadzieję, że mój artykuł ułatwi Czytelnikom rozstrzygnięcie problemów związanych z tą tematyką i podjęcie właściwych decyzji co do sposobu

rozbudowy pamięci. Gorąco polecam wszystkim użytkownikom nie rozszerzonych pięćsetek rozbudowę pamięci do jednego megabajta — jest ona po prostu niezbędna. Czy będzie to przystawka do slotu, czy rozbudowa pamięci na płycie — ma to znaczenie drugorzędne. W obu tych przypadkach trzeba jedynie zwrócić uwagę na fakt uszkodzenia plomb podczas rozciągania obudowy Amigi — może to spowodować UTRATĘ GWARANCJI! Lepiej zawsze wcześniej się dowiedzieć, jakie warunki gwarancji oferuje dana firma, bo stracenie gwarancji może okazać się gorsze w skutkach niż zysk z przyrostu pamięci...

Jedynie najprostsze rozszerzenia 0,5 MB w przypadku A500 lub 1 MB do A500 Plus, instalowane na slotcie pod pokrywką, nie narażają na utratę gwarancji.

Osoby wykorzystujące Amigę głównie do gier, czasem jednak pragnące uruchomić coś solidniejszego — np. bazę danych, przyzwoity edytor, program komunikacyjny itp. — mogą, a nawet powinny, zastanowić się nad rozbudową o 1,8 megabajta. Kosztuje to niedrogo, a może zaspokoić wszystkie potrzeby.

Informacja dla osób pragnących wykorzystywać Amigę do celów praktycznych i korzystać z oprogramowania użytkowego, a nie wyłącznie gier: twardy dysk wraz z rozszerzeniem pamięci Fast (prawdziwej!) co najmniej 2 MB (lepiej 4, a jeszcze lepiej 8...) i pełna rozbudowa Chip

RAM — to aktualnie po prostu konieczność (a marząc sobie dalej: karta turbo, 24-bitowa grafika, szybka 32-bitowa pamięć, monitor bez interlace'u...). Dopiero Amiga z dużą pamięcią i twardym dyskiem staje się profesjonalnym komputerem. To zupełnie tak, jak mówi w telewizji pewna panienka od skrzydełek — jak raz spróbujesz, to już zawsze będziesz używać, czego wszystkim Czytelnikom życzy... autor.

PS Sugestie dotyczące rozmiarów potrzebnej dla różnych użytkowników pamięci są moje własne i wynikają z moich własnych doświadczeń — jeśli jednak ktoś się z nimi nie zgadza (są tacy, którym 0,5 MB wystarcza aż nadto, innym nie starczy i 32 MB wraz z czterystą tysiącami), proszę nie bombardować redakcji listami mieszającymi nas z błotem.

W zamian za to zapraszamy do otwartej dyskusji, jak popularzycowów bardziej wszechstronne wykorzystanie Amigi w codziennym życiu, a szczególnie w pracy. Miło nam będzie przedstawić Czytelnikom konkretne sytuacje, w których Amigi sprawdzają się lepiej niż forsowane za wszelką cenę IBM-owskie klony.

Myślę, że warto przekonać ludzi odpowiedzialnych za komputeryzację Polski o uniwersalności zastosowań Amigi (np. w szkolnictwie(!), przemyśle, biurach...). Zapraszamy!

* Najczęściej powtarzające się pytania w listach do redakcji:

Funkcje zworek na płycie Amigi 500:

Zworka JP2 służy do określenia, jak ma być widziana pamięć rozszerzenia:
zwarte 1,2 — rozbudowa pamięci Chip (do 1 MB)
zwarte 2,3 — rozbudowa Slow RAM
Zworka JP3 służy do wyboru, czy posługujemy się pamięcią zainstalowaną na płycie, czy też posługujemy się rozszerzeniem w slotcie:
zwarte 1,2 — pamięć na płycie
zwarte 2,3 — pamięć w slotcie
Zworka JP7A służy do włączania i wyłączania rozszerzenia w slotcie:
gdy JP2 zwarte 1,2:
zwarte 1,2 — pamięć (rozszerzenie) włączone
zwarte 2,3 — pamięć (rozszerzenie) odłączone
gdy JP2 zwarte 2,3:
położenie zworek nie ma znaczenia
Jako kości pamięci do instalacji na płycie (np. Amiga wersja 6A) można zastosować układy scalone pamięci typu 4256 o czasie dostępu nie mniejszym niż 100 ns. Kondensatory blokujące napięcie mają pojemność 0,22 uF/25V, najlepiej tantalowe.

William Mobius

Ponieważ zajmuję się zawodowo komponowaniem muzyki, zostałem poproszony o napisanie kilku artykułów dla pisma Magazyn AMIGA. Będzie to cykl o charakterze specjalistycznym, który, mam nadzieję, przyczyni się do większego zainteresowania muzyką. Na pierwszy ogień Music-X.

ROZDZIAŁ I

Trochę faktów, czyli co każdy muzyk wiedzieć powinien.

Program Music-X został wydany w połowie 1989 roku i, jak to czasami bywa, ciągle jest uznawany za jeden z najlepszych programów do tworzenia muzyki (oczywiście na komputerze Amiga). Za pomocą tego programu oraz interfejsu MIDI podłączanego z tyłu komputera do 25-bolcowego gniazda z napisem **>serial port<**, a także kilku instrumentów elektronicznych, możemy samodzielnie, bez wynajmowania drogiego studia i jeszcze droższych muzyków, tworzyć tygodniami nasze dzieła. Możemy męczyć i szlifować do połysku każdą nutę grając po kolei partie na przykład: fletu, klarnetu, kontrabasu czy perkusji, a po uzyskaniu zadowalającego rezultatu nagrać całość na dysk. Potem puścić na jakimś copy-party, wywołując "ochy" i "achy", lub po prostu wydać swój longplay w zaprzyjaźnionej wytwórni, przy czym bez względu na poziom muzyki trzeba mieć tzw. plecy, i to możliwie szerokie, ale to jest temat na inną okazję. Można też wysłuchać tego, co się nagrało, zmienić to czy owo i wydrukować nuty, aby zagrali to "żywi" muzycy. Tak postępuje sporo kompozytorów. Dla ciekawskich:

- Wynajęcie studia — około 320 tys. zł/godz. lub 1,9 mln zł/sesja (sesja = 6 godz.);
- Współpraca reżysera dźwięku — 2-3 mln zł/sesja;
- Wypożyczenie jednego instrumentu (gdy nie masz własnego) 300 tys. zł/sesja; hurtowo taniej. (Ceny w Polsce w 1992 r.).

Widać jak na dłoni, że aby móc pracować w studio przynajmniej te dwa miesiące, trzeba albo być multimiliarderem, albo mieć w rodzinie kogoś nie narzekającego na brak gotówki,

MUSIC-X

jakiego ma na przykład znany kompozytor filmowy Morris Jarre, ojciec znanego Jeana Michela Jarre, który co pewien czas zaskakuje fanów nowymi dźwiękami ze swoich komputerów wartych kilka milionów dolarów. Można też znaleźć sponsora, czyli jelenia, który sfinansuje nasze przedsięwzięcie. Jest to jednak bardzo trudne, ponieważ Pan Sponsor, zanim da Kowalskiemu pieniądze na sprzęt i studio, musi przekonać się, co on umie. Wobec tego Kowalski musi zaprezentować swoje umiejętności muzyczne, czyli na ogół nagrać demo na kasiecie lub innym nośniku. Aby to zrobić. **MUSI POSIADAĆ SPRZĘT I STUDIO, KTÓREGO NIE POSIADA**, czyli wpada w błędne koło. Ale to jeszcze nic! Czekając potem wędrowka po różnych ludziach, studiach, producentach — wreszcie firmach fonograficznych i po jakimś roku udaje mu się to, co zamierzał. To samo dotyczy zespołów muzycznych. Bywa i tak, że nic z tego nie wychodzi albo że ktoś jest w czepku urodzony i ma wspaniałe instrumenty, wspaniałe chęci i tylko na talentcie mu nie zbywa. W takim wypadku może on po prostu wydać sobie samemu płytę, za co zapłaci kilkadziesiąt milionów za sam nośnik, drugie tyle za reklamę, trzecie tyle pochłoną koszty kupna taśmy matki (tzw. master tape), podatki, poligrafia, nie wspominając już o wynajęciu

studia czy zapewnieniu sobie kolportażu tej twórczości. Jak widać, droga do sukcesu nie jest usłana różami. Aby ominąć część wspomnianych niedogodności, zmontuj sobie małe studyjko w domu za pomocą dostępnych na naszym rynku części:

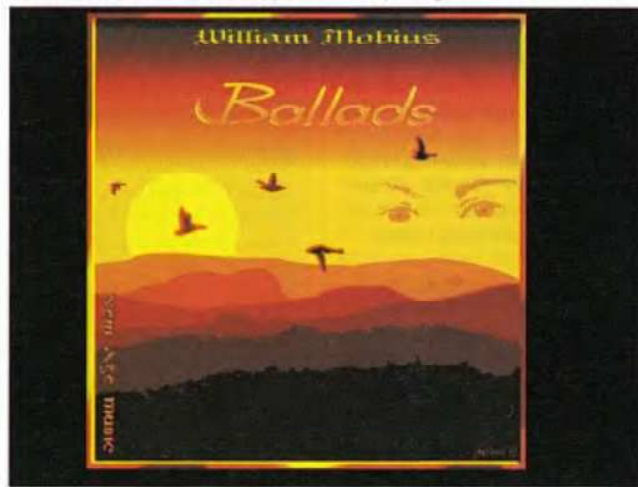
■ Amiga z pamięcią minimum 1 MB. Ten główny element właśnie sobie zafundowałeś i zastanawiasz się, co by tu do niego podłączyć. Możliwa jest praca z 512 KB, o czym w rozdziale II.

■ Monitor monochromatyczny. Aby zminimalizować męczące migotanie obrazu, co występuje nawet w trybie bez interlace, tyle że 50 razy na sekundę i tego nie widać (w NTSC 60 razy), warto do takiej pracy kupić sobie odpowiednią kartę podwajającą częstotliwość wyświetlania i monitor mono od IBM-a, co Twoje oczy przyjmą z wdzięcznością. Na takim ekranie można pracować kilkakrotnie dłużej niż na commodore'owskim monitorze (na ogół 1084 S, nie mówiąc o zwykłym telewizorze), bez zmęczenia i dolegliwości opisanych dalej. Jeśli chcesz się przekonać, że rzeczywiście miga, to uruchom jakikolwiek program bez interlace, ustaw za pomocą galki jasność obrazu na maksimum i popatrz trochę na prawo od ekranu (około 1 metra). Na obrzeżu pola widzenia zobaczysz nieostry obraz ekranu, który miga że aż mity, tzn.

niemiło. Pracując i grając w ten sposób robisz to samo, co człowiek usiłujący czytać książkę w podskakującym samochodzie. Po pewnym czasie Twoje oczy nadają się już tylko do wymiany, czego naturalnie zrobić nie można. Efekt — na każdej giełdzie komputerowej, a szczególnie na tzw. copy-party, spotkać można watahy rachitycznych okularników w szklach jak denka butelek, z roku na rok zresztą coraz grubszych, z wadami postawy, nieregularnym snem, z trudnościami w kojarzeniu i okresowymi napadami złego humoru. Te objawy to ujęty w paragrafy i potwierdzony przez wielu lekarzy fizjologów i psychologów tzw. syndrom komputerowy.

Z tego, co wiem, w Ameryce istnieje teraz podobna plaga, tyle że jest to mania nastolatków polegająca na nałogowym oglądaniu TV od rana do nocy i odżywianiu się przy tym głównie coca-colą, gumą do żucia czy chipsami, albo odwrotnie — wszystkim, co jest w zasięgu wzroku. Taki osobnik wygląda potem jak spaślak czy parowa, bez śladów mięśni, ale o trzech podbródkach i według badań grupy lekarzy kalifornijskich stwierdza się u niego wysokie ciśnienie i duży procent cholesterolu we krwi, nadwagę, skłonność do arteriosklerozy. Stwierdzono, że prawie połowa dziewcząt i 1/3 chłopców nie potrafiła przebiec 1600 m w ciągu 10 minut, co powinni byli uczynić bez trudu. Żeby było śmieszniej, telewizyjnymi idolami tej młodzieży są wysportowani mężczyźni o wielkiej muskulaturze, jak na przykład Stallone. Na drugim biegunie jest Japonia, gdzie nawet urzędnicy w dużych biurach mają, na przykład co godzinę, przerwę w pracy na 5-minutową gimnastykę! Tak więc, drogi Czytelniku, dbaj o swoje zdrowie, nie traktuj komputera jako jedyne go celu w życiu, a raczej jako środek do jego osiągnięcia.

Przy okazji chciałbym tu rozwinąć pewien mit: tzw. filtry, które w dobrej wierze zakładasz na monitor, aby chronić swoje oczy, w istocie zmniejszają tylko luminację obrazu, zwiększają kontrast i praktycznie niewiele osłabiają szkodliwe działanie monitora. Ponieważ obraz nie dlatego "psuje" wzrok, że wydziela z siebie jakoby duże ilości promieniowania, jak to głoszą reklamy, a dlatego, że





miga z częstotliwością 50 razy na sekundę. Efekt, jaki dają te "filtry", można osiągnąć zmniejszając jasność za pomocą galek w monitorze. Nie wiem, czy wiesz, że >wszystkie< lampy obrazowe wykonane są ze szkła ołowianego i promieniowanie jonizujące, mierzone przy samej szklance kineskopu w dobrze wyregulowanych lampach obrazowych, nie przekracza ustalonych światowych norm, czyli jest zupełnie nieszkodliwe. Jeśli ktoś "uczulony na elektrony" jest innego zdania, to może sobie kupić filtry niwelujące >część< promieniowania, ale ostrzegam, że te, które rzeczywiście spełniają swoją rolę, są bardzo grube, ciężkie, drogie i osłabiają tylko ileś tam razy promieniowanie, które i tak przechodzi nawet przez grube płyty ołowiane. Inne, tańsze, filtry to praktycznie rzecz biorąc atrapy, placebo, na których zarabiają sprzedawcy. Jeśli więc rzeczywiście chcesz długo pracować nie męcząc się, zmień sobie monitor na inny:

1. o większej rozdzielczości, żeby nie wpatrywać się w litery;
2. o podwójnej częstotliwości wyświetlania (użytkownicy starszych Amig muszą oprócz tego

dokupić kartę flicker-fixer, która nie tylko eliminuje interlace, ale też umożliwia współpracę z monitorami o innej częstotliwości odchyłania);

3. monochromatyczny, o barwie przyjemnej dla oka, na przykład zielonej czy bursztynowej, co jeszcze bardziej polepszy warunki pracy. W ostateczności, jeżeli masz tylko 1084 S, przełącz obraz na zielony za pomocą przycisku z przodu. To sprawi, że będziesz mógł odrobić dłuższą pracę bez bólu głowy, ale będzie to tylko namiastka prawdziwego komfortu dla oczu, jaką daje polecany przeze mnie monitor mono.

■ Odpowiedni program. Jest ich cała masa, ale na ogół, co jako absolutny fan Amigi z przykrością muszę stwierdzić, nie dorównują one rozbudowanym programom na IBM czy Atari, z których korzystają zespoły takie, jak na przykład Genesis. Chlubny wyjątek w tej rodzinie stanowią program Music-X, stojący obecnie śmiesznie pniądze (jest to produkt stary, w Niemczech można okazjnie nabyć go nawet za 40 DM — przyp. red.) i mający spore możliwości.

Wiem z nieoficjalnych źródeł, że ukazał się już steinbergowski wymięty program Pro 24 przeniesiony z Atari i jeżeli będzie miał okazję się z nim zapoznać, to nie omieszkam go przedstawić na łamach tego pisma.

■ Instrument(y) — oczywiście w zależności od tego, ile "megabajtów" ma się w portfelu. Nie trzeba chyba wspominać o tym, że musi, lub muszą, mieć złączka MIDI (patrz dalej). Wszystkich potencjalnych nabywców takich piszczałek Casio ostrzegam, że to są wyłącznie >zabawki<. To tak jakby do Mercedesa 600 kupić opony w Stomilu...

■ Mikser foniczny — urządzenie do nakładania (miksowania) dźwięków pochodzących z różnych źródeł, na przykład dwa kanały z syntezatora i dwa z naszej Amigi.

■ Dodatki. Co bogatsi mogą sobie pozwolić na różne przystawki i efekty, na przykład procesory dźwiękowe do programowania pomieszczeń o różnej kubaturze, symulujących tysiące odbić od fikcyjnych ścian, co powoduje powstawanie pogłosu, i odbiory regularnych, zapętlonych o coraz mniejszej

amplitudzie, czyli wielokrotne echa, chorusy, flangery... Takie urządzenie kosztuje od 7 mln zł wwyż i nazywa się "effects processor". Za jego pomocą przenosisz się na przykład do kościoła.

■ Coś ekstra — osobom mającym duuuużo pieniędzy i nadzwyczaj wysmakowany gust polecałbym instrument, który zamiast wyjść typu L, P ma osiem wyjść, ale mono. Mieszanie w nim barw odbywa się na zewnątrz w mikserze sterowanym MIDI. Można do niego dobrać oddzielne pogłosy oraz stosować tzw. opóźniacze (ang. delay), co polepsza jakość do tego stopnia, że oprócz panoramy dźwięków z lewa na prawo można zastosować warstwy dźwiękowe, które słuchacz zlokalizuje bliżej albo dalej od siebie! Najlepsze efekty uzyskuje się wtedy przy odsłuchu w słuchawkach. Zostanie to dokładnie omówione w oddzielnym artykule pt. "Muzyka XXI wieku?"

■ Sampler (to na dokładkę) stosowany do digitalizacji dźwięku. Urządzenie to wkłada się do gniazda Amigi z napisem >parallel port< (pol. port równoległy).



tel. 659-38-21

Kortowyńskiego 19a/55, 02-123 Warszawa

Szanowni Państwo! Jesteśmy obecnie największą firmą oferującą oryginalne, licencjonowane polskie oprogramowanie dla komputerów Amiga, działamy już od kilku lat i mamy w tej dziedzinie największe doświadczenie. W naszej ofercie znajdują Państwo szerokie programy użytkowe i edukacyjne - wszystkie, oczywiście, po polsku, z polskimi znakami i instrukcjami. Oto nasza aktualna oferta:

• **Poliglota 2.0** - najnowsza wersja doskonałego programu do nauki języka niemieckiego, opartego na najlepszych, powszechnie uznanych materiałach. Poliglota 2.0 umożliwia nęgię słów, wyrazów i zwrotów w obu "kierunkach", czyli na pytanie o niemieckie słowo, wyrażenie lub zwrot możemy odpowiedzieć po polsku albo na polskie - po niemiecku. Materiał podzielony jest na kilkadziesiąt zestawów, każdy po kilkadziesiąt pól. Użytkownik ma też możliwość samodzielnego definiowania nowych zestawów. Poliglota, jak na dobry program do nauki języka przystało, wyposażony jest oczywiście w syntezizer mowy, co, zważywszy, że poprawnie wymawia on słowa niemieckie, jest rewolucją. Wersja 2.0 oprócz zwiększonej bazy danych oferuje także udoskonalony syntezizer mowy i (UWAGA!) pełnosprawy słownik polsko-niemiecki i niemiecko-polski. [cena promocyjna 99.000 zł]

• **WordTeacher 3.0** - najnowsza wersja najpopularniejszego programu do nauki słownictwa i w szczególności opowiadań język angielski. Nowe możliwości to między innymi bardzo rozbudowany syntezizer mowy (m.in. intonacja), rozbudowana i zmieniona baza danych (kilkadziesiąt tysięcy nowych słów), wydobywany jako oddzielny program słownik angielsko-polski i polsko-angielski. [cena promocyjna 120.000 zł]

• **English Teacher** - nasz najnowszy program, przeznaczony dla osób, które pragną doborze i wszechstronnie opanować język angielski. Zbudowany jest z kilku modułów: nauki słownictwa, tłumaczenia zdań, ich dotarczenia, oraz układania pytań. Każdy z modułów umożliwia wybór jednego z dziesięciu słoów trudności, możliwy jest też wybór tematyki, jak na przykład komputer, zakupy, rodzina, itd. Oprócz tego wszystkie English Teacher oferuje możliwość rozwiązywania kilkunastu angielskich krzyżówek. Dodatkowo, po każdej poprawnie rozwiązanej krzyżówce program wyświetla hasło, gdy zaś uczący się zbierze wszystkie - może wysłać je na nasz adres i będzie udział w losowaniu nagród. W trosce o uatrakcyjnienie nauki zdecydowaliśmy się także dołączyć do English Teacher'a trzy w pełni wartościowe gry: Paomani, Tetis i Puzzle, które są nagrodami za poprawnie rozwiązane testy. [cena 120.000 zł]

• **Word 2.0** - nowa, napisana praktycznie od nowa wersja najpopularniejszego słownika angielsko-polskiego dla Amig. Wszystkie funkcje wersji 1.0 (praca w multitaszingu, niewygodnie drobny czas wyszukiwania słów, trzy tryby pracy, spójny słownik terminów związanych z Amigą), a ponadto starszy nowy: pełna synteza mowy, rozbudowana współpraca z drukarką, nowy, wsparty interfejs użytkownika, możliwość wstawiania słów do tłumaczenia na kilka sposobów, blisko dwukrotnie większa baza danych niż w wersji 1.0, a do tego wszystkiego jeszcze możliwość pracy w spójnym trybie jako słownik polsko-angielski! [cena 120.000 zł]

• **Panda Pakiet Matematyczny** - składa się z kilku programów. Panda - rozpatrywanie równań, układów równań dwiema technikami, rozkład wielomianów, działania na wielomianach, wszelkie informacje o funkcji kwadratowej (miejsca zerowe, wyróżnik, wierzchołek paraboli, monotoniczność itp.). Program Funkcje - różniczkowanie, nakładanie jeden na drugi wykresy, analiza wykresów funkcji, kreślenie i wyliczanie pochodnej, aproksymacja pierwiastków, całkowanie (1), wybudowane stałe matematyczne, Matematyka - pola, objętości figur, wykresy statystyczne, układy równań, macierze, sinus, rachunek prawdopodobieństwa, trójkąt Pascala, działania na wielomianach, krzywe Lisajous, caki, różniczki. [cena promocyjna 85.000 zł]

• **Ewaluator 1.2.0** - rewizja. Zaistotniony przenośnik danych i nowej metodzie sprawozdania, ze Wsioso Amigi wyposażona w nowy system operacyjny będzie w pełni kompatybilna z poprzednimi modelami. Dzięki emulacji systemu operacyjnego w wersji 1.3, znikną wszystkie Wasze błędy z uruchamianiem programów. Zgodność programowa Amigi Plus z uruchomionym Emulacorem 1.3 jest stuprocentowa dzięki temu, że program całkowicie wyłczył w wersji 2.0 (lub 3.0) i zastępuje go z Amigami 500, 500Plus, 600, 1200, 2000K. [cena 100.000 zł]

• **Twoj Pierwszy Angielski** - wspierała nauka języka angielskiego dla dzieci. Na program składa się 11 scen, w których dziecko ma za zadanie rozpoznać m.in. owce, kolory i liczby. Nauka odbywa się z wykorzystaniem animacji komputerowej i syntazy mowy, zaś na końcu uczący otrzymuje do egzaminu. [cena 180.000 zł]

• **Kolejny** - komputerowa wersja najpopularniejszego teleturnieju na świecie, superinteraktywna zabawa, możliwość gry z komputerem, ponad 1000 haseł, wysoki "wygrany". [cena promocyjna 80.000 zł]

• **KidMar** - matematyka dla dzieci, w tajniki działań matematycznych wprowadza nas zajęcie Kic. Starannie dobrane materiały i atrakcyjna grafika gwarantują efekty w nauczaniu. [cena promocyjna 80.000 zł]

• **Ortografia (Gra Słowa)** - zestaw czterech gier rozwijających wyobraźnię, spostrzegawczość, a przede wszystkim wiedzę z dziedziny ortografii (wbudowany słownik zawiera 10.000 słów prosto ze Słownika Ortograficznego). Program został skonstruowany z uwzględnieniem wszelkich reguł naukowych, nie jest, na przykład, możliwe uzyskanie na ekranie wyrazu lub błędnie napisanego - w pamięci utrwała się tylko poprawna pisownia. [cena 70.000 zł]

• **Geometria Konstrukcyjna** - wszystko o geometrii, nauka wszelkich twierdzeń, sposobów rozwiązywania zadań, wszystko w oparciu o przykłady, z wykorzystaniem animacji komputerowej. [cena 80.000 zł]

• **Historia Polski** - nowy program edukacyjny, składa się on z trzech modułów: uczącego, egzaminacyjnego i galerii (poczet królów polskich), program powstał przy współpracy z naukowcami i jest godną polecenia pomocą w nauce historii (materiał: szkoła podstawowa + 1 klasa szkoły średniej). [cena promocyjna 80.000 zł]

• **Chemie 2.0** - nowa, znacznie rozbudowana w stosunku do poprzedniej, wersja programu zawierającego wiadomości z zakresu chemii nieorganicznej. Znajdź tu Państwo w formie graficznej wszelkie informacje z tablicy Mendelejewa, jak również wiadomości z dziedziny mechaniki kwantowej. Program umożliwił automatyczne wyszukiwanie wszelkich zależności i podobieństw grup pierwiastków. [cena 60.000 zł]

• **Pierwsze Kroki** - programów zawierający kilkadziesiąt połączeń z tekstami rytmicznymi, wyjaśniających obsługę Amigi, oprogramowania systemowego oraz sposoby podłączania urządzeń zewnętrznych. Zawiera też wyjaśnienia kilkunastu terminów związanych z Amigą. Idealny dla początkujących Amigowców, jak również dla firm sprzedających Amigi. [cena 55.000 zł]

• **Anty-Virus** - zestaw najlepszych programów antywirusowych Public Domain, jakie kiedykolwiek napisano. W zestawie znajdują się między innymi tak znane antywirusy, jak Virus, BootX i Virus-Checker. Dzięki użyciu modernu jesteśmy w stanie otworzyć Państwo najnowsze wersje tych programów już w kilka dni po wypuszczeniu ich przez autorów. [cena 55.000 zł]

• **Notes** - bardzo wygodna, elastyczna w swej konstrukcji i prosta w obsłudze podręczna baza danych. [cena 200.000 zł]

• **Statystyka** - najwyższej jakości program użytkowy o pełnej skali zastosowań: od budżetu domowego po profesjonalną statystykę. Szesnastcie typów wykresów, pełny WYSIWYG, opcja dla studentów (zakres pierwszych dwóch lat studiów z statystyki), możliwość dokonywania porównań dwóch szeregow, praca w szanowanym FF, edytor graficzny pomagający w uzupełnianiu wykresów o dodatkowe informacje, interpretacja uzyskanych wyników, składowanie gotowych wykresów, możliwość tworzenia bazy szeregow zdefiniowanych w programie. [cena promocyjna do końca kwietnia 120.000 zł]

• **Zestaw Biowenny** - faktoring, kosztorys, księgowość, magazyn, kadry, płace - wszystko w jednym zestawie. Obejmuje wszelkich podokół, wydruk faktur - tak jak na IBM PC, tylko kilkakrotnie taniej. Wyczerpujący opis - na życzenie. Zapewnimy pełny serwis, łącznie ze sprzedażą kompletnych systemów. [cena 1.900.000 zł]

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową, za pobraniem pocztowym (do ceny doliczamy koszty ponoszone na rzecz poczty). Każdy, kto zamówi są drogą więcej niż trzy programy, otrzyma gratis **Anty-Virus**, a więcej niż cztery - program **Notes**. Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych. Po odebraniu poprzednich zamówień programów **Word Teacher**, **A-Word** i **Poliglota** otrzymamy państwo 50 procent zniżki przy zakupie wersji nowych.

Uwaga: podane ceny obowiązują od dnia 05-03-93.

PORÓWNAWCZY TEST

A-WORD 2.02 I AMISŁOWNIKA 3.1

Jarosław Horodecki

Stoi przede mną dość trudne zadanie obiektywnego przedstawienia powyższych słowników, które stały się już niemalże legendarnymi produktami dwóch polskich firm zajmujących się produkcją oprogramowania dla Amigi. Komputerowe wersje słowników uzyskały w Polsce ogromną popularność, a firmy Twin Spark Software oraz Alderan od dłuższego już czasu konkurują między sobą coraz bardziej udoskonalając oraz rozbudowując swoje produkty. W miarę swoich możliwości postaram się porównać najnowsze wersje tych słowników oraz pokazać ich podstawowe wady i zalety. Z góry pragnę jednak zaznaczyć, iż nie będę ani zachęcał do kupna, ani też odradzałem żadnego z przedstawianych produktów, aby nie zostać posądzonym o jakąkolwiek formę stronniczości na korzyść jednej z konkurujących ze sobą firm.

Na początek opakowanie produktu. Oba słowniki nagrane są na dwóch dyskietkach. Warto jednak pamiętać, że AmiSłownik jest programem tłumaczącym zawsze tylko w jedną stronę, tak więc chęć posiadania słownika polsko-angielskiego i angielsko-polskiego będzie się wiązała z koniecznością zakupu dwóch oddzielnych kompletów po dwa dyski w każdym. Produkt Alderanu natomiast łączy w sobie funkcje obu tych słowników, zajmując zarazem tę samą liczbę dyskietek. Opakowanie AmiSłownika jest, jak na polskie warunki, w pełni zadowolające. Do przezroczystego pudełka włożone są dyskietki z programem, nie najgorzej wykonana instrukcja, krótka ulotka reklamowa mówiąca o zaletach AmiSłownika oraz karta rejestracyjna legalnego użytkownika

Od firm: Alderan (Warszawa, tel. 0-2/659-18-21) oraz Twin Spark Software (Kraków, tel. 012/ 44-43-68) otrzymaliśmy do testów najnowsze wersje słowników stworzonych przez te firmy. Są to odpowiednio A-Word 2.02 będący połączeniem słownika angielsko-polskiego i polsko-angielskiego oraz AmiSłownik 3.1, w którym słowniki angielsko-polski i polsko-angielski są odrębnymi zestawami.



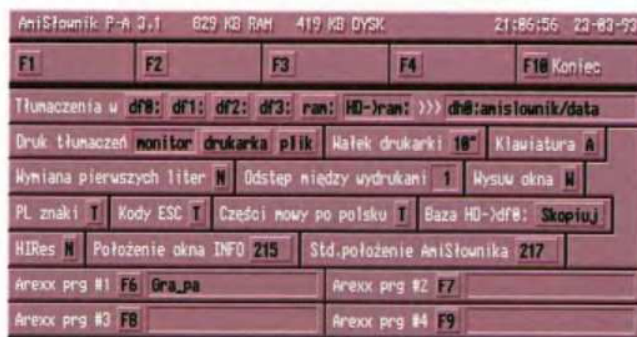
programu, którą należy po dokonaniu zakupu przesałać do siedziby firmy Twin Spark Software. Karta ta uprawnia do zakupu nowych wersji programu po obniżonej cenie. Program A-Word zapakowany jest natomiast w dość elegancko wykonane tekturowe pudełko powleczone bezbarwnym lakierem. Oprócz dysków z programem znajdziemy w nim dokładną instrukcję oraz kartkę zawierającą informację o możliwości otrzymania nowych wersji programu po znacznie obniżonej cenie. Firma Alderan zapowiada również umieszczenie karty rejestracyjnej w kolejnej wersji A-Worda.

Przed przystąpieniem do testu programów warto jeszcze wspomnieć o wymaganiach sprzętowych. AmiSłownik uruchomić można na Amigach wyposażonych w co najmniej 1 MB pamięci. A-Word natomiast zadawała się minimalną konfiguracją Amigi, a więc jedynie 0,5 MB. Wynika z tego, że A-Word korzysta z o wiele mniejszej ilości pamięci, dzięki czemu na mniej rozbudowanych Amigach możliwe będzie uruchomienie dodatkowo nawet kilku programów. W przypadku AmiSłownika przy posiadaniu jedynie 1 MB pamięci można natrafić w niektórych przypadkach na spore problemy

związane z brakiem pamięci. Należy jednak zaznaczyć, iż AmiSłownik potrafi efektywnie wykorzystać dodatkową pamięć, gdyż w przypadku posiadania co najmniej 2 MB możliwe jest przekopiowanie wszystkich danych słownika do pamięci, co w niewielkim stopniu wpływa na szybkość wyszukiwania danych, zwalnia jednak zajęty przez dysk z danymi wewnętrzną stację dysków.

Przejdźmy teraz do bardziej szczegółowego opisu samych programów. Po włożeniu pierwszej dyskietki AmiSłownika do stacji dysków program uruchamia się automatycznie i po chwili można przystąpić do pracy. Wszystkie dane o wyrazach znajdujących się w słowniku zapisane są jedynie na drugim dysku, dzięki czemu uniknięto konieczności kłopotliwego i denerwującego przekładania dyskietek. W przypadku A-Worda czas ładowania z dyskietki również jest dość długi, zwiększa go jeszcze dość estetycznie wykonana plansza tytułowa ze znakiem firmowym Alderanu. Program uruchamia się również automatycznie i po chwili gotowy jest do pracy. W przypadku korzystania ze słownika angielsko-polskiego wykorzystany jest jedynie drugi dysk zawierający wszystkie niezbędne do jego pracy dane. Przekładanie dysków rozpoczyna się, gdy chcemy korzystać również ze słownika polsko-angielskiego. Ponieważ nie wszystkie jego hasła zmieściły się na drugim dysku, część z nich została dograna także na pierwszym, co nieuchronnie prowadzi do konieczności przekładania dyskietek w niektórych przypadkach. Jednak problem umieszczenia tak wielu danych na dwóch dyskach z pewnością w inny sposób nie mógł być rozwiązany.

Oba słowniki mogą być także uruchamiane z poziomu Workbencha, z wykorzysta-



niem wielozadaniowości Amigi. W głównej mierze możliwość ta będzie zapewne wykorzystana przez szczęśliwych właścicieli twardych dysków. Zarówno AmiSłownik, jak i A-Word wymagają wcześniejszego nagrania na dysk systemowy kilku niezbędnych do ich pracy plików, jak polskie kroje czcionek, mapa klawiatury oraz w przypadku AmiSłownika kilka bibliotek koniecznych do prawidłowej pracy ARexxa. W przypadku AmiSłownika wszystkie te operacje, a także przekopiowanie samego programu słownika oraz plików zawierających dane niezbędne do jego pracy, realizuje bardzo porządnie wykonany program instalujący. Zawiera on także dość dokładne informacje na temat kopiowanych plików, z którymi można zapoznać się przed rozpoczęciem instalacji. A-Word prezentuje się pod tym względem o wiele słabiej. Instalacja programu na twardym dysku może zostać wykonana za pomocą pliku HDINSTALL zapisanego na pierwszym dysku programu. Niestety, plik ten nie ma ikony, tak więc nie może być wywołany z poziomu Workbench, trzeba natomiast skorzystać z komendy EXECUTE Amiga DOS-u. Nie jest to zbyt wygodne rozwiązanie, a dla początkującego użytkownika Amigi może się okazać nawet zbyt trudne. Poza tym plik instalacyjny nie zawiera komend kopiujących odpowiedni kraj czcionek oraz mapy klawiatury. Użytkownik musi sam domyślić się, których plików wymaga program.



Po raczej długotrwałej instalacji na twardym dysku A-Word z początku nie chciał poprawnie działać, wystarczyło jednak wykonać jedną drobną poprawkę w konfiguracji programu, aby wszystko wróciło do normy. Dość męczącą wadą A-Worda zainstalowanego na twardym dysku była konieczność wkładania pierwszego dysku programu przy każdorazowym jego uruchomieniu. Takie działanie spowodowane jest koniecznością sprawdzenia przez program legalności posiadanej kopii. Przed każdym uruchomieniem A-Worda należy także pamiętać o prawidłowym ustawieniu krojów czcionek (na dostarczony z programem tpzpl.font) oraz mapy klawiatury. Niestety, autor programu zapomniał o możliwości ich automatycznego przestawienia.

Problemy takie nie występują w przypadku AmiSłownika, który samoczynnie uaktywnia odpowiednie czcionki oraz mapę klawiatury. Podobnie jak A-Word, AmiSłownik ma także zabezpieczenie przed nielegalnym kopiowaniem, jednak jego działanie nie jest tak kłopotliwe, jak w przypadku A-Worda (choć z pewnością również mniej skuteczne).

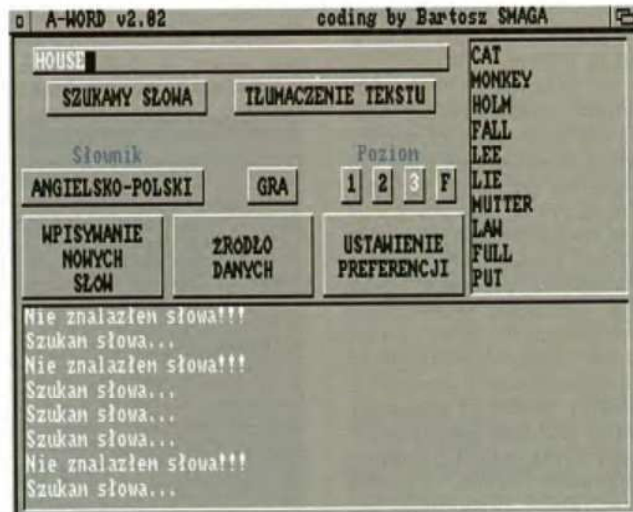
Po przejściu przez zabezpieczenia oba programy natychmiast gotowe są do pra-

cy. W przypadku AmiSłownika obsługa kolejno wyświetlanych menu jest realizowana za pomocą myszy lub odpowiednich klawiszy funkcyjnych. Rozwiązanie to jest dość wygodne, zwłaszcza dla wprawionych użytkowników. A-Word natomiast jest programem obsługiwany tylko za pomocą myszy oraz odpowiednich gadżetów umieszczonych w oknie programu. Aby w AmiSłowniku rozpocząć odnajdywanie wskazanego słowa, należy przejść w tryb wyszukiwania oraz wpisać dane słowo, A-Word standardowo znajduje się w trybie oczekiwania na wpisanie hasła. Oba programy po wyszukaniu w zbiorze słów szukanego hasła przechodzą w specjalny tryb, w którym wyświetlają wszystkie dotyczące jego informacje. AmiSłownik umożliwia w tym momencie wykonanie wydruku podanego wyjaśnienia, zgranie wyjaśnień do pliku, a także obejrzenie następnego lub poprzedniego hasła. A-Word umożliwia wydruk podanych wyjaśnień w jednym z wybranych standardów: ks. Pikula lub Mazovii.

Przejdźmy teraz do objętości obu słowników. Ulotka reklamowa AmiSłownika zapewnia o wpisaniu 16000 haseł w słowniku angielsko-polskim oraz 19000 haseł w słowniku polsko-angielskim.

Firma Alderan natomiast zapewnia o umieszczeniu w sumie w obu słownikach (należy pamiętać, że w przypadku A-Worda znajdują się one w jednym programie!) aż 140000 haseł. Informacja ta jednak wydaje się być grubo przesadzona. Wszystkie dane w A-Worda zajmują około 1 MB; przyjmując średnio na jedno hasło około 25 znaków, można upchnąć jedynie około 42000 haseł. Być może jednak słownik ten zostanie w przyszłości faktycznie rozbudowany do podanych przez wydawcę rozmiarów, zajmowałby jednak wtedy nieco więcej niż jedynie dwa dyski. Podobne wyliczenie można przeprowadzić także dla AmiSłownika, jednakże wyniki będą zbliżone do podanych przez producenta.

Aby choć w minimalnym stopniu określić zakres haseł zawartych w słownikach, wybrałem z małego słownika angielsko-polskiego i polsko-angielskiego po jednym hasle dla każdej litery obu języków. Dla języka angielskiego sprawdziłem więc 26 słów, z których AmiSłownik nie odnalazł trzech, natomiast A-Word tylko jednego. Z języka polskiego wybrałem 28 haseł, z których AmiSłownik nie poradził sobie z czterema, podczas gdy A-Word nie znalazł sześciu. Jak więc widać, zasób słów obu słowników, mimo mniejszej objętości A-Worda, jest niemalże ten sam. Jednakże AmiSłownik angielsko-polski zawiera zwykle obszerniejsze niż A-Word tłumaczenia, obejmujące także niektóre zwroty idiomatyczne i przysłowia, a



w przypadku czasowników również tzw. czasowniki złożone. Nie można oczywiście powiedzieć, że A-Word jest zupełnie pozbawiony tego rodzaju uzupełnień, jednak informacje te zwykle są dość zwięzłe i z pewnością uboższe niż w słowniku konkurencyjnym. W trybie słownika polsko-angielskiego A-Word podaje też czasem niezbyt trafne tłumaczenia, które nie są wprawdzie (z kilkoma wyjątkami) fałszywe, ale używane tylko w dość specyficznym znaczeniu polskiego odpowiednika lub odpowiednim kontekście. W AmiSłowniku tego rodzaju błędów nie udało mi się odnaleźć. W każdym przypadku oprócz tłumaczenia odnalezionego hasła AmiSłownik podaje również, jaką jest ono częścią mowy. Informacja ta może być podawana w języku polskim lub też angielskim.

Przy omawianiu zakresu haseł warto też wspomnieć o wprowadzeniu do A-Worda zestawu słów związanych z Amigą, opatrzonych zwięzłymi objaśnieniami. Można więc w nim odnaleźć krótkie wyjaśnienia dotyczące takich haseł, jak SLOW RAM, CHIP RAM, HAM, IFF i wielu innych bezpośrednio związanych z Amigą. Rozwiązanie takie w pewnym stopniu może się okazać pomocne początkującym użytkownikom Amigi podczas korzystania z wszelkiej (nie tylko angielskojęzycznej) literatury fachowej. Jako ciekawostkę mogę jeszcze dodać, iż w obu słownikach spróbowałem odnaleźć słowo AMIGA, jednak żaden z nich nie podał stosownego objaśnienia. Słowo to nie zostało po prostu w żadnym ze słowników odnalezione.

Do ciekawych funkcji A-Worda należy również możliwość ustawienia przeszukiwania słownika na cztery różniące się od siebie sposoby. Pierwszy tryb jego pracy traktuje wpisane hasło jako jeden wyraz (nawet gdy zostaną wstawione przerwy), drugi tryb umożliwia jednoczesne wprowadzenie kilku haseł, które następnie w kolejności są odnajdywane i objaśniane. Kolejny, trzeci tryb przeszukiwania słownika odnajduje podany wyraz, jednak następnie stopniowo usuwa wszelkie końcówki i przedrostki do-

chodząc do rdzenia podanego wyrazu. Można w ten sposób uzyskać informację, od jakiego podstawowego słowa pochodzi szukane hasło (np. UNEXPECTED). W niektórych bardziej złożonych przypadkach mogą jednak wystąpić błędne interpretacje (np. UNHAPPIEST). Ostatni tryb wyszukiwania to próba odnalezienia wyrazu na podstawie pisowni zbliżonej do fonetycznego zapisu (tzn. piszę to, co słyszę), jednak działanie tej opcji pozostawia wiele do życzenia. Jedynie w nielicznych przypadkach potrafi ona prawidłowo zinterpretować wprowadzone słowo. Niekiedy przydatnym udogodnieniem wprowadzonym w A-Word jest też zapamiętywanie w formie tabelki umieszczonej w prawej części okna ostatnich dziesięciu przetłumaczonych haseł, do których przez wskazanie myszą można się w każdej chwili odwołać.

W obu słownikach istnieje także możliwość skorzystania ze znaków specjalnych przy wyszukiwaniu haseł. W AmiSłowniku ogranicza się ona jedynie do znaku "*", który może być umieszczony zamiast końcowej części długiego hasła. A-Word ma znacznie bardziej rozbudowane możliwości kompleksowego wyszukiwania haseł. Możliwe jest skorzystanie ze znaku "*" zawsze zastępującego dowolnie długi ciąg liter oraz ze znaku "?", który zastępuje pojedynczą literę. Wszystkie hasła pasujące do podanego wzoru zostają wyświetlone w formie tabelki, z której można dokonać wyboru konkretnego, interesującego nas słowa.

Oprócz wspomnianych trybów pracy i dodatkowych możliwości A-Word ma także

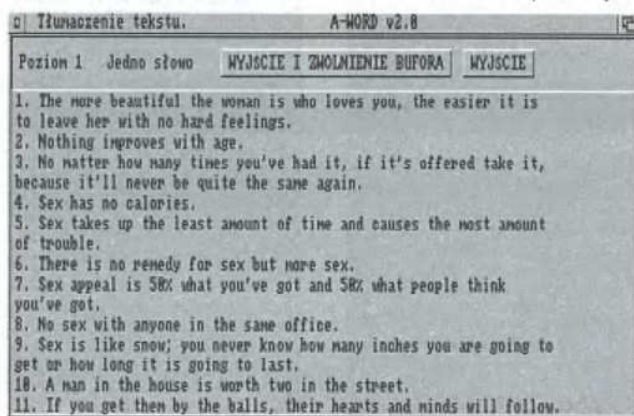
możliwość przejścia do trybu nazwanego "tłumaczenie tekstu". Moim zdaniem, jest to nazwa nieco zbyt śmiała, gdyż opcja ta jedynie wyświetla w specjalnie do tego celu otwartym okienku wybrany plik tekstowy, w którym za pomocą myszy można zaznaczać dowolnie wybrane wyrazy przeznaczone do przetłumaczenia. Słownik automatycznie wyświetla informacje dotyczące danego hasła i powraca do trybu wyświetlania tekstu. Opcja ta może być przydatna przy czytaniu wszelkiego rodzaju dokumentacji dostarczanej w formie plików tekstowych, jednak z pewnością nie ma nic wspólnego z automatycznym, bądź też choćby półautomatycznym, tłumaczeniem tekstów. Trochę zamętu wprowadza również wyświetlany po wybraniu hasła requester z napisem "Szukam słowa". Bynajmniej nie sugeruje on konieczności wybrania gadżetu "dalej", a raczej nakazuje czekać na odnalezienie słowa. Niestety, okazuje się, iż aby uzyskać tłumaczenie, należy wskazać wspomniany już gadżet.

W głównym oknie A-Worda znajduje się także gadżet "GRA". Jest to dość pomysłowa opcja, której działanie nie jest w żaden sposób związane z samym słownikiem. Korzysta ona jedynie ze specjalnie przygotowanego pliku tekstowego (na dysku nagrany jest jeden plik przykładowy, jednak bardzo łatwo można przygotować własne pliki), według którego następnie przeprowadzany jest test. Wprowadzenie tej opcji jest pewnym urozmaiceniem, jednak szkoda, że nie może ona współpracować z samym słownikiem. Nie sposób jed-

nak przejść do porządku nad błędami ortograficznymi. Jest to tym bardziej dziwne, że ci sami autorzy w innym programie uczą ortografii.

Po tym krótkim opisie dodatkowych właściwości A-Worda, przyjrzyjmy się teraz AmiSłownikowi. Wszelkie opcje mogące zainteresować użytkownika są ukryte pod klawiszem F3, który powoduje przejście do trybu KONFIG. W trybie tym możliwe jest określenie urządzenia, z którego mają być pobierane dane słownika (napędy DF0: do DF3; twardy dysk, RAM), można też ustawić podstawowe parametry dotyczące wydruku, rodzaj klawiatury (niemiecka, angielska), sposób wysuwania się okna słownika i wiele innych ciekawych opcji.

Najważniejszym jednak rozwiązaniem wprowadzonym do AmiSłownika jest wyposażenie go w port ARexxa. Dzięki niemu wielu średnio zaawansowanych użytkowników Amigi po zapoznaniu się z podstawami programowania w tym języku (patrz pierwsze numery MA) może bez większych problemów pisać procedury umożliwiające współpracę z AmiSłownikiem innych programów wyposażonych w port ARexxa. Jako przykłady podane są procedury umożliwiające bezpośrednio tłumaczenie wyrazów w tekstach pisanych z wykorzystaniem edytora Cygnus. W przypadku A-Worda menu konfiguracyjne nie jest aż tak złożone. Właściwie odnosi się jedynie do ustawienia parametrów mowy (A-Word może wymawiać angielskojęzyczne hasła korzystając z systemowego generatora mowy) oraz katalogu zawierającego dane o przedrostkach i końcówkach. Drugie menu konfiguracyjne zawiera spis urządzeń, na których umieszczone są kolejne zbiory haseł należących do słownika. Dzięki takiemu rozwiązaniu jest możliwe trzymanie na wielu dyskietchach nawet bardzo dużych zbiorów haseł należących do jednego słownika, co znacznie poprawia możliwości rozbudowy słownika. Zarówno A-Word, jak i AmiSłownik są oczywiście wyposażone w możliwość dopisywania nowych haseł i dołączania ich do zbiorów zapisanych na dyskach, dzięki



czemu możliwe jest stopniowe ich dostosowanie do swoich potrzeb. Dopusywanie nowych słów w A-Wordzie jest zdecydowanie szybsze niż w AmiSłowniku.

Na koniec warto jeszcze wspomnieć o szacie graficznej programów. Nie jest to może najważniejsza z cech użytkowych słownika, jednak ma pewien wpływ na ogólne wrażenie. A-Word, jak już wspominałem, otwiera na ekranie Workbencha własne okno, w którym umieszczone są odpowiednie gadżety. Wszystkie elementy okna rozmieszczone są w przemyślany i uporządkowany sposób. Wybór odpowiedniej opcji nie sprawia żadnych problemów. AmiSłownik ma znacznie bogatszą szatę graficzną.

Przed wszystkim w żadnym przypadku nie są wykorzystane hasła i requestery systemowe. W odróżnieniu od A-Worda, przejmuje on pełną kontrolę nad błędami. Jedynym wyjątkiem, jaki udało mi się odnaleźć, są kłopoty programu spowodowane próbą wydruku na nie istniejącej drukarce. Zamiast wrócić do głównego menu, program po nieudanej próbie wydruku wpada w nieskończoną pętlę wyświetlając co jakiś czas requester systemowy informujący o kłopotach z drukarką. Także sposób podawania wyjaśnień do haseł jest wykonany w sposób estetyczny i, co ważniejsze, praktyczny. Hasło wyświetlane jest dużą czcionką, a jego wyjaśnienie tuż obok małą. Wszelkie operacje zajmujące

dłuższą chwilę (dopisywanie hasła do pliku, wczytywanie hasła z danymi do pamięci) symbolizowane są zapelniającym się stopniowo prostokątem. Wszystkie te drobne szczegóły sprawiają pozytywne wrażenie.

Jak zaznaczyłem na wstępie, nie będzie podsumowania ani propozycji "lepszego" programu. Artykuł ten ma być jedynie jak najbardziej obiektywnym porównaniem oraz zestawieniem podstawowych cech obu słowników. Mam nadzieję, że pomoże on Czytelnikom dokonać wyboru słownika, który będzie, przynajmniej w pewnym stopniu, spełniał ich oczekiwania.

Od redakcji: Po przeprowadzeniu testów na redakcyjnej Amidze 2000 wyposa-

żonej w procesor 68020 ok. 14 MHz okazało się, że system zabezpieczenia stosowany w programie A-Word nie rozpoznaje prawidłowo oryginalnej dyskietki i uniemożliwia korzystanie ze słownika. Ponadto oba programy miały problemy z drukarką Brother M-1824L (24-igłowa, emulacja Epson LQ) — AmiSłownik wydrukował teksty haseł jednak bez polskich liter, natomiast A-Word uparcie twierdził, że nie może wydrukować tekstu. Nie stanowi to problemu, gdy użytkownik dysponuje twardym dyskiem — tu środowisko można dowolnie zmieniać. Jednak dla posiadaczy wyłącznie stacji dysków przerobienie obu programów tak, aby współpracowały z dowolną drukarką, jest dość trudne.

Rafał Wiosna

Warszawska firma Elsat (Warszawa, ul. Czerniakowska 28 B, tel. 405876) przekazała nam do testowania swoje rozszerzenie pamięci typu Fast o nazwie Mega Ram. Pozwala ono na dodanie 2, 4 lub 8 MB pamięci do Amigi 500/500+ w pakietach 1 MB SIMM (można użyć tańszych SIMM-ów z dwoma kostkami), co pozwala osiągnąć maksymalnie około 10 MB pamięci w obu typach maszyn (Amiga 500 z rozszerzeniem 1,8 MB SlowRAM lub Amiga 500+ z 2 MB pamięci ChipRAM). Elektronika urządzenia nie jest w stanie stwierdzić, ile RAM-u zainstalowaliśmy w komputerze, wobec czego jesteśmy zmuszeni do przekładania zworek na płytce drukowanej w jedno z czterech możliwych położań — AMNESIA (brak pamięci, nie jest to zwykle wykorzystywane), 2 MB, 4 MB i 8 MB. Otworzenie Mega Ram nie narusza gwarancji, plomba znajduje się na jednej ze śrubek mocujących płytke elektroniki do obudowy. Bardzo pomocne są przy tym rysunki umieszczone blisko zworek — nie trzeba zaglądać do instrukcji. W wersji podstawowej użytkownik otrzymuje 2 MB RAM oraz dyskietkę diagnostyczno-informacyjną, na której znajduje się

MEGA RAM

Używanie komputera bez rozszerzonej pamięci może być bardzo uciążliwe — programy mogą przestać się wgrzywać lub, o zgrozo, powodować guru meditation. Tak więc pierwsza rzecz, jaką powinien kupić każdy amigowiec, to rozszerzenie pamięci. Najlepiej takie, które nam starczy na dłużej i które będziemy mogli stopniowo uzupełniać. Nie spełniają tego warunku żadne rozszerzenia typu SlowRAM, gdyż można tam włożyć maksymalnie 2 MB pamięci, a zwykle wyłącznie 2 MB pamięci bez możliwości rozbudowy od 0,5 MB, przez 1 MB do 2 MB...

ilustrowana instrukcja montażu urządzenia oraz program testujący pamięć.

Mega Ram przystosowany jest wyglądem i wymiarami do Amigi 500/500+. Na pierwszy rzut oka przypomina do złudzenia produkt firmy GVP. Dopiero czarny napis Mega Ram umieszczony na srebrnym tle w środkowej części obudowy odróżnia go od produktów Great Valley Productions. Urządzenie wkładane jest we wnękę Amigi znajdującą się z lewej strony komputera. Instalacja rozszerzenia jest prosta, nie wymaga

żadnej znajomości sprzętu — wystarczy upewnić się, czy komputer nie jest włączony, zdjąć zaślepkę zastaniającą złącze i włożyć Mega Ram, przy czym warto zaznaczyć, że nie da się złożyć całości inaczej niż prawidłowo, chociaż w myśl reguły "dla chcącego nic trudnego" należy zachować ostrożność przy wykonywaniu tej operacji. Instalowanie urządzenia może być potraktowane przez zakład serwisowy jako naruszenie gwarancji, aczkolwiek nie powinno — użytkownik nie prowadził żadnej "działalności"

ci" wewnątrz komputera. Po włączeniu komputera do sieci powinna się zaświecić jedna z diód LED umieszczonych na obudowie Mega Ramu. Mimo że nie jest to opisane w instrukcji, druga dioda informuje o używaniu pamięci.

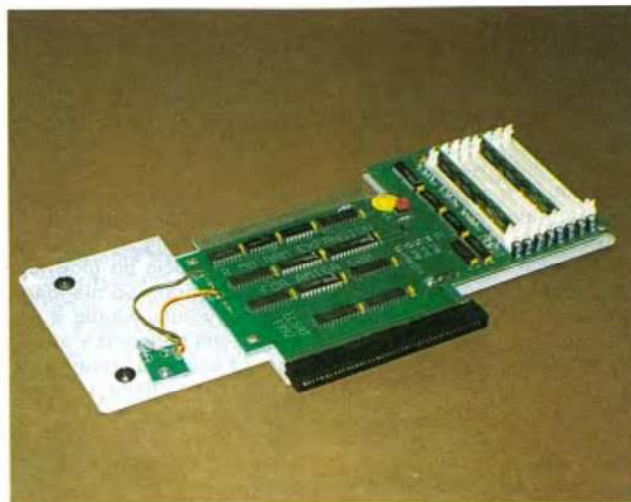
Rozszerzenie Mega Ram ma jedną kapitalną zaletę — jest przelotowe. Oznacza to, że jedyne rozszerzenie ogólnego zastosowania w Amidze 500/500+ nie jest blokowane, jak to ma miejsce na przykład w przypadku popularnego twardego dysku A590. Dzięki temu praca kartridża Action Replay MK III przebiegała bezproblemowo — pamięć była widziana normalnie zarówno przez system ARIII, jak i system Amigi. Natomiast po podłączeniu dysku A590 z zainstalowanymi w środku 2 MB RAM (traktowanymi przez system również jako Fast RAM) zaczęły się kłopoty — komputer miał skłonności do zawieszania się, szczególnie przy użyciu komendy setclock (!). Najwyraźniej nastąpiła tu kolizja dwóch obszarów pamięci — jednego w A590, a drugiego w Mega Ram, przy czym, jeżeli patrzeć na całość z punktu widzenia poprawności adresowania pamięci, wszystko było w porządku — pamięć A590 była widziana przez Amigę od adresu \$200000 (2 MB), a Mega Ram — od \$400000 — również 2 MB. Możliwe, że taki efekt występuje tylko na Amidze,



na której testowaliśmy urządzenie, ale nie zmienia to faktu, że rozszerzenie nie jest przygotowane na obecność innej pamięci FastRAM w systemie, nawet pomimo tego, że sytuacja nie jest normalna.

Po ponad miesięcznym testowaniu urządzenia oceniam je bardzo pozytywnie — nie miałem żadnych kłopotów eksploatacyjnych. Konstrukcja sprawia wrażenie solidnej i przemyślanej. Jedyny prob-

lem stanowią uchwyty, w których mocowane są pamięci SIMM — SIMM-a wkłada się w nie stosunkowo łatwo, ale za to wyjęcie go wymaga odgięcia uchwyty — użytkownicy przyzwyczajeni do wyciągania pamięci przez przechylenie uchwyty w bok (jak na przykład w wielu płytach głównych PC) mogą je niechętnie wylamać. Jednakże nie stanowi to żadnej wady, a jedynie pułapkę na mniej delikatnych właścicieli.



Mega Ram nie jest tani — w wersji z 2 MB kosztuje 3.190 mln zł. Z drugiej jednak strony możliwość rozszerzenia pamięci do 9-10 MB jest kusząca i pozwala na wykorzystywanie Amigi do zaawansowanych prac na programach typu ImageFX czy Imagine. Ale kto w tych czasach wykorzystuje A500 do takiej roboty? Ocenę pozostawiam Czytelnikom. Cieszy jednak fakt, że na polskim rynku Amigi pojawiła się firma poważnie traktująca klienta.

WADY

- częściowa nieodporność na inne urządzenia
- delikatna obudowa
- nie wyczerpująca instrukcja obsługi

ZALETY

- + "przelotowość" urządzenia
- + łatwość montażu
- + dyskietka instruktażowo-diagnostyczna
- + stylistyka obudowy pasująca do Amigi

PRODUCENT: Elsat s.c. (Warszawa, ul. Czerniakowska 28 B, tel. 405876, fax. 415280)

A.S.E.J

COMMODORE & PC
FULL-SERVICE
tel./fax 10-65-38



Naprawa wszystkich typów komputerów Firmy COMMODORE od C-16 do AMIGI 4000, od PC-1 do PC-40 oraz Gary I i Texas Instrument (laptopy)
Udzielamy porad technicznych dotyczących posługiwania się sprzętem, możliwość jego rozbudowy, rozszerzenia i konfiguracji.

DZIAŁALNOŚĆ prowadzimy cały tydzień

Warszawa
ul. Burdzińskiego 5
Czynne PON.—PIĄT.
1100-1800

Giełda Komputerowa W-wa
ul. Grzybowska/Jana Pawła II
stanowisko 17 w białym Renault
czynne SOB.—NIEDZ. 900-1500

Warszawa
ul. Poca 37
Przewidujemy uruchomienie
punktu z dniem 15.03.1993

WYKONUJEMY naprawy solidnie, szybko, tanio i terminowo
ZAPRASZAMY do naszej firmy w podanych punktach

FIRMA KOMPUTEROWA

COMER

OFERUJE DO SPRZEDAŻY HURTOWEJ I DETALICZNEJ
SZEROKĄ GAMĘ PROGRAMÓW MUZYCZNYCH,
DEMONSTRACYJNYCH, EDUKACYJNYCH
ORAZ GIER NA COMPACT DYSKACH

DO KOMPUTERA AMIGA CDTV

ORAZ ADAPTER MYSZ-JOY DO CDTV
KATALOG PROGRAMÓW WRAZ Z CENAMI WYSYŁAMY
POCZTĄ PO UPRZEDNIM KONTAKCIE TELEFONICZNYM,
OSOBISTYM LUB LISTOWNYM

ZAMÓWIENIA PROSIMY KIEROWAĆ NA ADRES:

FIRMA KOMPUTEROWA

COMER

45-052 OPOLE, ul. OLESKA 10, TEL./FAX. 315-56

HDP Electronics s.c., pl. Staszica 7
50-223 WROCŁAW, tel. (071) 21-57-82
OFERUJE DLA KOMPUTERÓW AMIGA

DIGI LAB System digitalizacji i obróbki obrazu
w czasie rzeczywistym dla komputerów Amiga
Duża szybkość i wysoka jakość przetwarzania obrazu
Wbudowany RGB-Splitter wejścia F-BAS (VHS) Y-C (S-VHS) - 4.900.000zł

AMIGA GENLOCK (F-BAS - VHS - Video8) 3.100.000zł
AMIGA GENLOCK PRO (F-BAS - S-VHS - RGB-SPLITTER) 4.950.000zł

KICK-BOX Przetwornik KICKSTARTÓW
Umożliwia podłączenie Kickstartu 2.0 do Amigi 500 lub Kickstartu 1.3 do Amigi 500+ bez rozbierania komputera i bez utraty gwarancji.
KICK BOX 2.04 dla A500 - 750.000zł KICK BOX 1.3 dla A500+ - 550.000zł

HDP SOUND STUDIO

- Rewelacyjny program DIGITON V1.1
- Sampler Sound
- Szczegółowa instrukcja obsługi w języku polskim

CENA ZESTAWU MONO - 450.000zł
CENA ZESTAWU STEREO - 620.000zł

SOUND SAMPLER (mono, 27 KHz)	360.000zł
SOUND SAMPLER (stereo, 20KHz)	520.000zł
AMIGA A500/2000 SLOT - 1*Zorro-II dla A500	450.000zł
Amiga MIDI Pro (1*IN, 1*THRU, 2*OUT)	380.000zł
Rozszerzenie pamięci dla AMIGI 500+ 1MB	890.000zł
AmiKey - umożliwia podłączenie klawiszu od IBM AT do AMIGI 500	350.000zł
KICK ROM (KICKSTART V1.3 dla A500 plus)	480.000zł
KICK ROM (KICKSTART V2.0 dla A500/2000)	680.000zł
KICK ROM (KICKSTART V1.3 dla A600)	580.000zł
Elektroniczny BootSelektor DFO-DF3	270.000zł
Rozszerzenie pamięci dla AMIGI 500 1.8MB	1.750.000zł

oraz wiele innych urządzeń
UWAGA!!! Sprzedaż również za zaliczeniem pocztowym

Stanley (Stanisław Szczygiel)

Ostatnio pojawiło się na rynku wiele drukarek: poczynając od nowych typów znanych konstrukcji, aż po zupełnie nowe opracowania. Do takich właśnie nowych konstrukcji należą między innymi drukarki firmy EPSON o oznaczeniach LX-100 oraz LQ-100. Postaram się bliżej przedstawić Czytelnikom tę drugą z wymienionych drukarek. Artykuł nie będzie wyłącznie opisem testu — spróbuję nieco szerzej omówić tę naprawdę oryginalną konstrukcję. Drukarkę otrzymaliśmy od warszawskiej firmy FORMAT (tel. 625-40-09).

Dane techniczne

Drukarka LQ-100 jest 24-igłową drukarką mozaikową, wyposażoną w nową wersję interfejsu umożliwiającego komunikację z użytkownikiem. Może drukować na papierze ciągłym (składance) lub kartkach o formacie A4 (10 cali), na pojedynczych kartkach, na kopertach. Możliwy jest także druk z automatycznym parkowaniem papieru. Drukarka wyposażona jest w 5 typów rezydujących fontów, w tym dwu skalowalnych w zakresie od 8 do 32 punktów. Dysponuje czternastoma tablicami kodowymi znaków (w tym polskimi w standardzie LATIN-2, ale także cyrylicą, literami greckimi, japońskimi i arabskimi...). Sterowana jest za pomocą poleceń języka ESC/P2 poprzez złącze równoległe CENTRONICS. Szybkość druku w zależności od typu i gęstości czcionek waha się od 70 do 200

DRUKARKA EPSON LQ-100

znaków na sekundę (cps). W trybie graficznym możliwa jest gęstość druku 360/360 punktów na cal (dpi).

Drukarka wyposażona jest w 11-kilobajtowy bufor danych przyspieszający druk lub służący do przechowywania definiowalnych znaków. Ma ona podajnik papieru (o pojemności 50 kartek). Jak się potem w trakcie używania okazało, jest on nieocenioną pomocą i szalenie przyjemną pracą. Drukarka może pracować w dwu pozycjach: poziomej i pionowej. W tej drugiej może być nawet powieszona na ścianie! Jest lekka (4,5 kg). Kartridż z taśmą

barwiącą (czarną) wytrzymuje 2 miliony znaków (przy gęstości druku 48 punktów na znak). Jest w pełni zgodna "w dół" od strony programowania z drukarkami EPSON serii LQ i SQ.

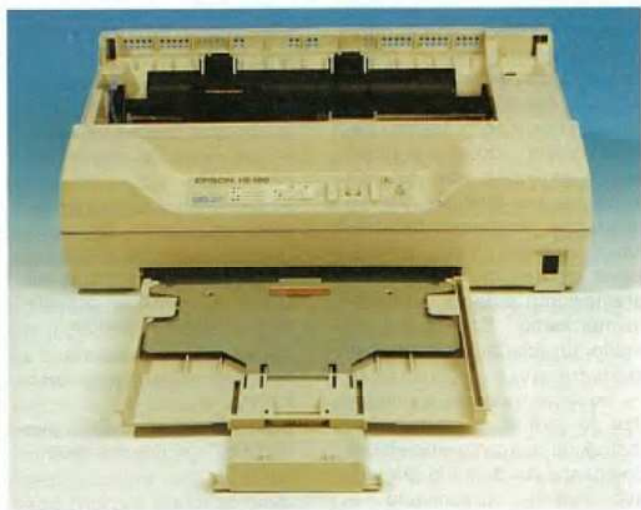
Wrażenia

Drukarkę opakowano zgodnie z obowiązującymi w świecie normami: jest umieszczona w plastikowym worku i grubym tekturowym pudełku. Podczas transportu unieruchamiają i chronią ją wyprofilowane podkładki z falistej tektury. Do drukarki dołączona jest kaseta z taśmą, kabel zasilający, prowadnica do wydrukowanych

kartek i instrukcja obsługi. Po wyjęciu sprzętu z opakowania uderza natychmiast oryginalny kształt obudowy, zdecydowanie odbiegający od powszechnie znanych standardów. Drukarka jest estetyczna i lekka, mimo że robi wrażenie wytrzymałej. Rzuci się w oczy panel kontrolny zupełnie inny od dotychczas stosowanych. Wyposażony jest on tylko w dwa duże przyciski — oznaczone jako YES i NO. Oprócz tego na panelu znajdują się trzy diody świetlne: dwie wskazują aktualny tryb druku (opis, jak interpretować diody, umieszczony jest od razu na panelu) oraz dioda informująca o gotowości drukarki do pracy. Gniazdo CENTRONICS znajduje się po lewej stronie drukarki, w niewielkim zagłębieniu bocznej ścianki. Całość sprawia wrażenie konstrukcji dokładnie przemyślanej i dopracowanej. Dalsze użytkowanie drukarki całkowicie potwierdziło ten fakt.

Korzystanie z drukarki

Drukarka została podłączona do standardowej Amigi 500 (choć testowana była również z ośmiobitowym Amstradem 6128 — również bardzo pozytywny skutek). Początkowo pracowała na driverze EPSONQ, będącym wyposażeniem Workbench. Później wykorzystywałem nowy sterownik ks. Pikula dla 24-igłowych drukarek standardu LATIN-2 (PL-EpsonQ.LATIN-2). Z obydwoma sprawowała się bez zarzutu. Polskie litery (dostępne przez ten drugi z wymienionych sterowników) były drukowane bez najmniejszego zarzutu. Szkoda, że dotychczas brakuje (a przynajmniej nie są mi znane) driverów



wykorzystujących wszystkie możliwości nowych drukarek EPSON (szczególnie chodzi o to, że polecenia sterujące zostały rozbudowane o obsługę fontów skalowalnych — również polskich!). Podczas druku graficznego z użyciem nowej taśmy pojawia się czasem, przy najwyższej gęstości druku, smużenie — zmniejszenie gęstości druku likwiduje to zjawisko. Bardzo pomysłowo i wygodnie rozwiązana została kwestia ustawiania parametrów drukarki. Powszechnie stosowany zestaw mikroprzełączników został całkowicie zastąpiony elektronicznym panelem ustawczym. Aby zobaczyć aktualne ustawienie parametrów pracy, lub ewentualnie je zmienić, należy włączyć drukarkę trzymając naciśnięty klawisz YES. Drukarka automatycznie ładuje papier z podajnika, wypisując na nim komunikat:

English? YES/NO

Użytkownik może potwierdzić wybór języka lub zmienić go na jeden z czterech pozostałych (francuski, niemiecki, włoski, hiszpański). Następnie drukarka wypisuje aktualne ustawienie w zwartej i czytelnej formie (patrz wydruk). Z kolei, wypisując stosowny komunikat, umożliwia kolejno zmianę poszczególnych parametrów. Wyboru dokonujemy naciskając odpowiednio klawisze YES albo NO. Piśnięcie sygnalizatora drukarki potwierdza przyciśnięcie klawisza. Gotowe ustawione parametry zostają zapamiętane automatycznie. Wyłączenie drukarki i ponowne jej włączenie powoduje przyjęcie zmienionych już parametrów.

Przyjęcie takiej formy ustawiania parametrów jest szalenie wygodne: nie zmusza do ciągłego korzystania z podręcznika obsługi, gdyż informacje drukowane podczas całej operacji ich zamiany oraz forma ich obsługi są bardzo konkretne i czytelne. Nie trzeba też rozkręcać obudowy czy przełączać ołówkiem małych wyłączników. Producent do tego stopnia szanuje potrzeby użytkowników, że podczas pracy drukarki w pozycji pionowej możliwe jest (w celu zwiększenia czytelności wydruku) obrócenie komunikatów o 180 stopni! Szkoda jedynie, że nie są one dostępne także w języku polskim...

Podczas pracy drukarki użytkownik może zmieniać bieżące

fonty druku bezpośrednio z panela, za pomocą klawisza YES (przyjmującego wówczas funkcję FONTS). Jak wspominałem, zmiana ta od razu wskazywana jest ustawieniem trybu pracy diod sygnalizacyjnych. Drugi klawisz — NO (o znaczeniu dodatkowym FORM FEED) — pozwala na załadowanie nowej kartki lub wysunięcie bieżącej (jeśli jest załadowana). Papier można przesuwac także ręcznie. Gałka służąca do tego jest ukryta pod pokrywą. Nie stanowi to jednak jakiejś szczególnej niedogodności — podczas pracy z podajnikiem ta funkcja stosowana jest naprawdę rzadko.

Ze względu na formę obudowy użytkownik nie widzi od razu, co drukuje: mniej więcej dziesięciocentymetrowy odcinek kartki zasłonięty jest górną pokrywą obudowy drukarki. Nie jest to może najwygodniejsze — sprzedając jednak oceny, trzeba przyznać, że drukarka drukuje dokładnie to, co się do niej wysyła: już po paru dniach pracy miałem do niej pełne zaufanie — nie trzeba było kontrolować wyników pracy. Drukowało się zawsze to, co było zamierzone. Pewnym minusem jest tutaj jednak dość duży hałas podczas pracy drukarki — można się jednak do tego przyzwyczaić, szczególnie że jakość wydruków jest rzeczywiście wysoka. Drukarka umożliwia pracę na pojedynczych kartkach i kopertach; możliwe jest to tylko przy pracy w pionowej pozycji. Papier lub koperta wsuwane są do szczeliny w dnie obudowy, a następnie automatycznie wciągane przez drukarkę. Sposób opracowany przez firmę EPSON powoduje, że koperty są prowadzone prosto, nie są owijane wokół wałka: unika się dzięki temu zagięć i wykrzywień. Pewne problemy może początkowo sprawić proste podanie papieru w szczelinę — kilka prób pozwala jednak łatwo opanować właściwą technikę.

Drukarka ma standardowo wbudowany podajnik papieru na 50 kartek. Przez cały okres użytkowania nigdy nie działał wadliwie. Korzystanie z niego jest bardzo proste i wygodne. Do drukarki można opcjonalnie zakupić traktor do papieru-składanki — niestety, nie dysponowałem nim. Z instrukcji wynika, że drukarka pozwala na automatyczne parkowanie papie-

ru (czyli wygodną pracę przy jednoczesnym korzystaniu z obu typów papieru). Z papieru ciągłego korzystać można wyłącznie w poziomym położeniu drukarki.

Dopracowanie techniczne widać nawet w drobnych szczegółach konstrukcji. Jeżeli chcemy drukarkę powiesić na ścianie (to naprawdę nie żart!), możemy przeprowadzić kable: sieciowy i złącza równoległego przez specjalnie w tym celu wykonane wycięcia.

Ocena i wnioski końcowe

Czas na podsumowanie wszystkich spostrzeżeń. Drukarka LQ-100 jest doskonale opracowaną konstrukcją (wg informacji, które uzyskałem, konstrukcja mechaniczna była opracowywana w laboratoriach EPSONA ponad 2 lata!), pozwalającą na bardzo uniwersalne i ekonomiczne umieszczenie drukarki bez wpływu na jakość druku. Drukarka może pracować w pozycji pionowej, poziomej, można zawiesić ją na ścianie — innymi słowy w każdych warunkach znaleźć można dla niej miejsce. Sam druk — dość szybki, bardzo ładne czcionki w trybie tekstowym. Przy druku graficznym z dużą gęstością przy nowej taśmie występują smużenia — konieczne jest wówczas programowe zmniejszenie gęstości druku. Papier z podajnika podawany jest bezbłędnie — nie wystąpiło też nigdy uwężnienie papieru wewnątrz drukarki.

Jedynie zastrzeżenie od strony mechanicznej można mieć do położenia gałki ręcznego wysuwu papieru: jest schowana pod pokrywą i używanie jej nie jest najwygodniejsze. Z drugiej jednak strony drukarka właściwie nie wymaga używania tego pokrętła — przez cały dotychczasowy okres mojej pracy nie miałem potrzeby z niego korzystać. Innym zastrzeżeniem do pracy może być jej głośność: nie jest ona może bardzo dotkliwa, ale na rynku są dostępne drukarki nieco cichsze. Inne zastrzeżenie to brak możliwości programowego cofania wprowadzonej kartki. Szkoda też, że traktor do składanki nie stanowi standardowego wyposażenia — podajnik papieru wynagradza to jednak w zupełności. Instrukcja w języku angielskim dołączana do drukarki jest dość zwężle opracowana —

może warto by było pokusić się o jej przetłumaczenie? Warto także wzbogacić o kilka praktycznych przykładów część opisową rozkazów sterujących.

LQ-100 idealnie nadaje się dla osób potrzebujących drukować na kartkach papieru — wbudowany podajnik służy temu idealnie. Ze względu na możliwość pracy w różnych pozycjach, doskonale nadaje się na drukarkę domową wysokiej jakości! Szybki, ładny druk, polskie litery i w ogóle zestaw praktycznie wszystkich dostępnych znaków narodowych (14 tablic kodowych) umożliwia pisanie w dowolnym niemal języku świata. Skalowalne fonty pozwalają na piękny druk literami o dużej wysokości (reklam, nagłówek). Zwarta, estetyczna konstrukcja, dopracowana i wygodna w obsłudze — te cechy mogą uczynić drukarki serii LQ-100 bardzo popularnymi. Dodatkową zaletą jest atrakcyjna cena: na początku marca wynosiła ona 5.200.000 zł (z tendencją zniżkową!). Szkoda jedynie, że na razie brak do Amigi sterowników pozwalających wykorzystywać wszystkie funkcje drukarki (a do Windowsów już są...). Niemniej — drukarka na piątą z minusem!

Zalety:

+ oryginalna, i jednocześnie doskonale dopracowana i wygodna konstrukcja

+ możliwość pracy w pozycji pionowej i poziomej

+ wbudowany standardowo podajnik papieru na 50 kartek A4

+ niezawodność pracy i druku

+ wysoka jakość druku przy bardzo dostępnej cenie

+ skalowalne fonty (także polskie), 14 tablic kodowych znaków

Wady:

— brak traktora jako standardowego wyposażenia

— niezbyt cicha praca drukarki

— brak możliwości cofania kartki (reverse feed)

— instrukcja bardzo zwężla, wyłącznie po angielsku

— podawanie pojedynczych kartek papieru lub kopert może być początkowo kłopotliwe; przydałaby się niewielka prowadnica

Ogólna ocena w skali 1-5: 5 z niewielkim minusem (za głośność i traktor).

Dystrybutor: Przedsiębiorstwo "FORMAT" tel. (02) 625-40-09

Marek Pampuch

Glizdor przeznaczony jest dla zagorzałych miłośników gier, chociaż nie jest grą. Program ten to dość rozbudowany edytor pozwalający na stworzenie własnej gry, i to bez znajomości jakiegokolwiek języka programowania. Wprawdzie gra taka nie będzie miała równie olśniewającej grafiki, jak gry komercyjne, ograniczony także będzie jej charakter (labiryntówka z elementami strzelaninki) — jednak nie jest to jej wada. Tego typu programy rozrywkowe są najbardziej lubiane przez większość zwolenników joysticka, grafika zaś zależy w dużym stopniu od umiejętności użytkownika w tym zakresie. Nie muszą one być zbyt wielkie, bo pisząc grę w Glizdorze możemy wykorzystać gotowe elementy składające się na scenografię programu. Nawet w takim przypadku gra będzie miała całkiem przyzwoity wygląd.

Najważniejsze jest jednak to, że może ona zostać napisana na podstawie własnego pomysłu (a pomysłów, niestety, brakuje w grach komercyjnych, które tylko przyciągają wzrok ładną grafiką). Dodatkowo, nie będzie to sprawa ani trudna, ani czasochłonna. Do testowania edytora zaprosiłem dwóch młodych miłośników gier — ucznia klasy "zerowej" i ucznia klasy szóstej. Byli to raczej "konsumenty" — żaden z nich nie zetknął się dotąd z programowaniem. Mimo to obaj nie mieli najmniejszych problemów z napisaniem prostej gry. Młodszemu trzeba było wprawdzie objaśnić pewne zasady tworzenia gier, natomiast starszy zrezygnował nawet z czytania instrukcji, która wydała mu się za gruba — ale i tak obaj nie poświęcili więcej niż 40 minut na napisanie całkiem sensownych programów.

Instrukcja to sześćdziesięciostronicowa broszura przygotowana programem Professional Page na Amidze i wydrukowana. Jest napisana prostym językiem i zawiera wszelkie niezbędne objaśnienia i rysunki. Zapoznanie się z instrukcją w znacznym stopniu ułatwia korzystanie z zaawansowanych opcji gry. A możliwości Glizdora nie są małe. Można stworzyć wielopozio-

GLIZDOR

Fundacja Edukacji Technologicznej przekazała nam do testów program o intrygującej nazwie "Glizdor". Skąd wzięta się ta nazwa? Początkowo próbowałem doszukać się źródłosłowa francuskiego ("eglise d'or" oznacza "złota kaplica"). Po bliższym zapoznaniu się z instrukcją doszedłem jednak do wniosku, że nazwa nie wywodzi się z wartości chrześcijańskich, a raczej od sympatycznej dżdżownicy, która jest jedną z odmian, w jakiej może występować nasz główny bohater.

we (do 9 poziomów) gry z dowolną liczbą elementów. Można wykorzystać gotowe elementy graficzne zapisane na dysku, można też stworzyć i dopisać własne (na przykład za pomocą programu Deluxe Paint). Elementy te mogą być zarówno nieruchome, jak i animowane (te ostatnie maksymalnie w 8 kolorach). Nie podoba mi się natomiast to, że nasz bohater może przybrać tylko jeden z kilku kształtów, które przygotował Autor, nie można zaś narysować ich samemu. Przy pisaniu gry należy nieco uważać, bo nie ma opcji UNDO (pozwalającej na wycofanie się na przykład z błędnego ustawienia elementu). Zestawienie elementów w grę wymaga jedynie znajomości liter alfabetu, i to nie wszystkich, a jedynie tych, których wymagają warunki gry. Możesz nawet nie określać tych warunków. W takim przypadku Twoja gra automatycznie przyjmie warunki ustawione domyślnie. Znajomość pisania będzie jeszcze przydatna tylko przy wpisywaniu ewentualnych komentarzy do etapów. Pozostałe czynności przy tworzeniu gry wykonuje się za pomocą myszki i odpowiednich obrazków. Pisaną grę można w dowolnym momencie przetestować.

Stworzoną przez siebie grę można zapisać na dowolnym dysku (także i twardym), a także na każdym urządzeniu logicznym. Grę można zapisać zarówno w postaci źródłowej, jak i zabezpieczonej. Niestety

— nie można jej zapisać w wersji skompilowanej. W związku z tym, aby uruchomić tak napisaną grę, należy wcześniej odpalić drugi znajdujący się na dysku program — Glizdor Gra.

Na dysku znajduje się jedna gra testowa o nazwie "Poszukiwacze skarbu". Mimo że nie ma ona obywatelną grafikę, niektóre zawarte w niej pomysły są całkiem ciekawe (na marginesie: nie jestem zbyt dobrym graczem, toteż ukończenie gry testowej zajęło mi więcej czasu niż stworzenie za pomocą edytora innej, podobnej do niej). Wadą gry testowej jest to, że nasza dżdżownica ma ustalone ścieżki, po których może chodzić. Zbytne zbieżenie z nich powoduje niczym nie uzasadnioną kolizję.

W napisaną Glizdorem grę może grać jedna, dwie lub trzy osoby. Gra ma wszelkie atrybuty gier tego typu (z tabelą rekordów włącznie). W tle pobrzmiwa całkiem miła dla ucha muzyka. Niestety, będzie ona taka sama dla wszystkich napisanych gier (nie ma możliwości wczytania innego sampla z dysku).

Nie podoba mi się także sposób zabezpieczenia gry przed używaniem nielegalnych kopii. Sposób ten był stosowany w początkach historii Amigi na Zachodzie, został jednak zarzucony. (Nie napiszę, o co chodzi, aby nie ułatwiać zadania piratom.) Zabezpieczenie to jest tym bardziej dziwne, że Fundacja jednocześnie zastosowała bardzo ciekawy spo-

sób zachęty do nabywania legalnych kopii. Każdy zarejestrowany użytkownik Glizdora ma prawo do brania udziału w nieustającym konkursie. Zadanie konkursowe polega na pisaniu gier w tym edytorze i nadsyłaniu ich na adres Fundacji. Dwa razy w roku (koniec czerwca i koniec grudnia) nadesłane prace są oceniane przez jury, do którego został zaproszony także przedstawiciel Magazynu AMIGA. Główną nagrodą to podpisanie umowy na rozpowszechnianie gry (co wiąże się z honorariami od sprzedanych egzemplarzy) oraz 5 najnowszych dyskietek z biblioteki Freda Fisha. Pozostali dwaj laureaci otrzymują "tylko" Fishowskie dyskietki.

Program jest napisany w AMOS-ie, jednak ma wystarczającą prędkość działania, i to zarówno sam Glizdor, jak i napisane nim gry (na mój gust, na A1200 gry były nawet za szybkie, jak na moje mierne zdolności w zakresie posługiwania się joystickiem). Jedynie zauważalne zwolnienie prędkości następuje podczas "wieszania flagi" po każdym zwycięsko zakończonym etapie. Mimo że jest to jedyny trójwymiarowy fragment gry — moim zdaniem, jest on zbędną dekoracją. Być może Autor chciał się pochwalić swoją umiejętnością w programowaniu grafiki 3D w AMOS-ie, bo innego rozsądnego wytłumaczenia nie widzę.

Program mieści się na jednej dyskietce i wymaga minimum 1 MB pamięci. Można go łatwo zainstalować na twardym dysku. Testowany był na A2000 (system 1.3) i na A1200 (system 3.0). Działał bez zarzutu. Skoro zaś tak było — można uwierzyć instrukcji, że działa także pod systemem 2.0. Były wprawdzie niewielkie kłopoty z instalacją wewnątrzprogramowych polskich liter na A1200, ale w sekwencji startowej znajduje się wyjaśnienie tego problemu, które pozwoliło zainstalować program. Szkoda, że nie jest to wyjaśnione także w instrukcji obsługi.

PROGRAM: GLIZDOR

AUTOR: Szymon Ulatowski

Język programowania: AMOS

Dystrybutor: Fundacja Edukacji Technologicznej, Warszawa, ul. Burdzińskiego 5, tel/fax. (022) 180176

Ocena ogólna: dobra



BANK CZCIONEK

Tym razem, dla odmiany, nieco czcionek kolorowych. Nie myślcie, że sprzeniewierzyliśmy się zasadom. Czcionki te znalazły się w banku, bo wszystkie są spolszczone (standardem xJP). Że nie widać ogonków? Cóż! Przy takim nagromadzeniu czcionek — polskie litery zaciemniłyby "artystyczną koncepcję autora". [emp]



ASEMBLER I GRAFIKA

Przy tworzeniu programów często odczuwamy konieczność wykorzystania grafiki. W programach statystycznych czy matematycznych jest ona potrzebna do zobrazowania wykresów, a programy rozrywkowe znacznie lepiej wyglądają w trybie graficznym niż tekstowym. Do uzyskiwania dowolnych grafik wystarczają podstawowe procedury tworzące linie, koła, elipsy, prostokąty.

Marcin "Duddle" Dudar

Zestaw prostych procedur graficznych znaleźć można w systemie operacyjnym Amigi, a dokładniej rzecz ujmując w bibliotece graphics.library. Wywoływanie tych procedur jest banalne, gdyż parametrami dla nich są współrzędne poszczególnych funkcji (położenie, wymiary, promień etc.) oraz miejsce, w którym ma być narysowany dany obiekt graficzny. Miejscem tym jest RastPort. Co to właściwie jest?

Otóż RastPort to struktura określająca wszelakie parametry obszaru dostępnego do rysowania, a więc zawierająca struktury, w których określone są: dokładne położenie naszego obszaru w pamięci operacyjnej komputera, liczba bitmapów, kolor aktualnie używany do rysowania (nie kolor jako barwa, np. czerwony, ale jako kolejny kolor dla danego obszaru, czyli kolor 0, 1, 2 etc.), paternity dla linii i wypełniania, przyłączona czcionka i wiele tym podobnych rzeczy. Aby wykorzystywać procedury graficzne z graphics.library, nie musimy znać tej struktury, ale dla dociekliwych i chcących pogłębiać swoją wiedzę, struktura ta przytoczona jest poniżej:

```

STRUKTURA RastPort
00  APTR Layer      ; wskaźnik do struktury layer
04  APTR BitMap    ; wskaźnik struktury BitMap
08  APTR AreaPtrn  ; wskaźnik paternu do wypełniania
0C  APTR TmpRas   ; wskaźnik struktury TmpRas
10  APTR AreaInfo  ; wskaźnik struktury AreaInfo
14  APTR GelsInfo  ; wskaźnik struktury GelsInfo
18  UBYTE Mask     ; maska stawiania punktów
19  BYTE FgPen     ; kolor pisaka
1A  BYTE BgPen     ; kolor tła
1B  BYTE AolPen    ; kolor pisaka dla outline, czyli koloru
                ; rysowanego wokół
                ; obszaru wypełnianego podczas wypełniania
1C  BYTE DrawMode  ; tryb kreślenia linii
1D  BYTE AreaPtSz  ; wielkość paternu do wypełniania
1E  BYTE LinPatCnt ; wielkość paternu do kreślenia linii
1F  BYTE Dunny     ; nie używany
20  UWORD Flags    ; znaczniki
22  UWORD LinePtrn ; patern używany do kreślenia linii
24  WORD  cp_x     ; pozioma współrzędna pisaka
26  WORD  cp_y     ; pionowa współrzędna pisaka
28  UBYTE sinterms[8]
30  WORD  PenWidth  ; szerokość pisaka
32  WORD  PenHeight ; wysokość pisaka
34  APTR  TextFont  ; wskaźnik struktury TextFont
38  UBYTE SoftStyle ; styl czcionki

```

```

39  UBYTE TxFlags
3A  UWORD TxWidth
3C  UWORD TxHeight
3E  UWORD TxBaseline
40  WORD  TxSpacing ; pole rozpoczynające się od Tx są używane do
                ; określania czcionki dla tekstu
42  UBYTE reserved[22]

```

Tak mniej więcej wygląda struktura RastPort, ale nas w dzisiejszym wykładzie interesuje przede wszystkim jej wykorzystanie. Skąd ją zdobyć? Istnieją na to dwa sposoby. Pierwszy polega na jej wykreowaniu. Zaletą tego sposobu jest to, że możemy strukturę utworzyć dla dowolnego obszaru i na nim pracować. My będziemy zajmować się sposobem drugim, który polega na użyciu struktury RastPort przypisanej do konkretnego okna. Po otwarciu okna zostaje ona automatycznie zainicjowana dla tego okna i pozostaje nam tylko pobrać adres tej struktury ze struktury Window, której wskaźnik otrzymamy z procedury otwierającej okno, ale o tym za chwilę.

Aby móc korzystać z procedur graficznych, musimy mieć utworzoną bibliotekę graphics.library oraz strukturę RastPort. Jak już zostało wcześniej napisane, adres struktury RastPort pobieramy ze struktury Window dla otwartego okna, a okna otwieramy poprzez bibliotekę intuition.library, którą także musimy otworzyć. Dlatego otwarcie tych dwóch bibliotek będzie naszym pierwszym krokiem:

```

Exec          equ     4
_LV00ldOpenLibrary equ  -408
move.l  Exec,a6      ; baza biblioteki exec
lea     GfxName,a1   ; nazwa biblioteki graphics
jsr     _LV00ldOpenLibrary(a6) ; otworzenie biblioteki
                ;graphics
move.l  d0,GfxBase   ; przechowanie bazy biblioteki graphics
lea     IntName,a1   ; nazwa biblioteki intuition
jsr     _LV00ldOpenLibrary(a6) ; otworzenie biblioteki
                ;intuition
move.l  d0,IntBase   ; przechowanie bazy biblioteki intuition
; dalszy ciąg programu (otworzenie okna, procedury graficzne etc.)
GfxBase:   dc.l  0
IntBase:   dc.l  0
GfxName:   dc.b  'graphics.library',0
IntName:   dc.b  'intuition.library',0

```

Procedury OldOpenLibrary nie będziemy omawiać ze względu na to, iż objętość pisma jest ograniczona, a opis tej procedury Czytelnicy znajdą w styczniowym numerze naszego miesięcznika.

Gdy już mamy otworzone biblioteki, pora pokusić się o otwarcie okna. Do procedur intuition.library wrócimy jeszcze przy okazji, a dzisiaj tylko dwie procedury umożliwiające otwarcie i zamknięcie okna. Tymi procedurami są: OpenWindow i CloseWindow.

```

OpenWindow()
Window = OpenWindow( NewWindow |
D0          A0

```

Procedura otwiera okno na podstawie danych zdefiniowanych w strukturze NewWindow. Struktura NewWindow musi zostać całkowicie zainicjowana przez użytkownika. Podajemy w niej wymiary okna, nazwę, ekran, na którym ma się otworzyć

okno itd. Po zainicjowaniu okna otrzymujemy strukturę Window, a struktura NewWindow nie jest nam więcej potrzebna.

Wejście:

NewWindow — wskaźnik struktury NewWindow zainicjowanej przez użytkownika.

Wyjście:

Window — wskaźnik struktury Window zainicjowanej przez system i zawierającej wszelkie dane dotyczące otwartego okna. Jeżeli otrzymamy zero, to oznacza, że okno nie może zostać otworzone.

```
CloseWindow()
CloseWindow( Window )
    A0
```

Procedura ta powoduje zamknięcie otwartego aktualnie okna, dla którego podajemy strukturę Window.

Wejście:

Window — struktura Window otrzymana z procedury OpenWindow.

Aby wszystko było jasne, poniżej mamy rozpisaną strukturę NewWindow.

```
STRUKTURA NewWindow
00 WORD LeftEdge ; pozycja lewej krawędzi okna względem lewej
; krawędzi ekranu
02 WORD TopEdge ; pozycja górnej krawędzi okna względem górnej
; krawędzi ekranu
04 WORD Width ; szerokość okna
06 WORD Height ; wysokość okna
08 UBYTE DetailPen ; kolor detali (np. gadżetów systemowych)
; w oknie
09 UBYTE BlockPen ; kolor obszarów w oknie
0A ULONG IDCMPFlags; znaczniki IDCMP (o nich napiszemy niebawem)
0E ULONG Flags ; znaczniki określające typ i wygląd okna
12 APTR Gadget ; adres struktury Gadget dla pierwszego gadżetu
; dołączonego do okna
16 APTR Image ; wskaźnik grafiki używanej zamiast
; charakterystycznego
; "ptaszka" w menu
1A APTR Title ; wskaźnik tekstu używanego jako nazwa okna
1E APTR Screen ; wskaźnik struktury Screen dla ekranu,
; na którym ma się
; otworzyć okno
22 APTR BitMap ; wskaźnik struktury BitMap dla okna,
; jeżeli chcemy użyć
; własnych bitmapów
26 WORD MinWidth
28 WORD MinHeight ; minimalna szerokość i wysokość okna
2A UWORD MaxWidth
2C UWORD MaxHeight ; maksymalne wymiary okna
2E UWORD Type ; typ okna
```

Dostępnymi znacznikami dla okna są:

WINDOWSIZING (\$1) — zostanie dołączony do okna gadżet skalowania okna

WINDOWDRAG (\$2) — otrzymamy możliwość przesuwania okna po ekranie

WINDOWDEPTH (\$4) — otrzymamy gadżet(y) głębokości do przenoszenia naszego okna pod i nad inne okna

WINDOWCLOSE (\$8) — zostanie dołączony gadżet umożliwiający zamykanie okna (naciśnięcie tego gadżetu nie powoduje zamknięcia okna, a jedynie zgłoszenie komunikatu, iż ten gadżet został naciśnięty)

SMART_REFRESH (\$20) — okno będzie odświeżane automatycznie

SIMPLE_REFRESH (\$40) — okno nie będzie odświeżane, a jedynie będziemy otrzymywać komunikaty, że należy je odświeżyć

SUPER_BITMAP (\$80) — oznacza, iż okno ma przydzielone bitmapy

BACKDROP (\$100) — okno znajdzie się pod wszystkimi

możliwymi oknami

REPORTMOUSE (\$200) — będziemy otrzymywać komunikaty o położeniu kursora myszki

GIMMEZERO (\$400) — współrzędna 0,0 nie będzie w lewym górnym rogu okna, ale w lewym górnym rogu jego części roboczej (wewnętrznej)

BORDERLESS (\$800) — okno zostanie pozbawione ramki

NOCAREREFRESH (\$20000) — nie będziemy informowani o odświeżaniu okna przez system

WINDOWREFRESH (\$40000) — przed odświeżaniem zostanie powiadomieni o tym, że system ma zamiar odświeżyć okno

WBENCHWINDOW (\$1000000) — okno na ekranie Workbencha

Szerzej o oknach napiszemy niebawem, a teraz procedura otwierająca okno, czekająca na przycisk myszki i zamykająca okno. Sposób oczekiwania na przycisk myszki jest: nielegalny!, nieelegancki!, niedozwolony!, ale chodzi tu o przybliżenie procedur otwierania i zamykania okna, a nie odbierania komunikatów od systemu.

```
_LVOpenWindow equ -204
_LVCloseWindow equ -72
WINDOWCLOSE equ 58
WINDOWDRAG equ $2
NOCAREREFRESH equ $1000000
SMART_REFRESH equ $0
WBENCHSCREEN equ $1
    move.l IntBase,a6 ; baza biblioteki intuition
    lea NewWindow,a0 ; adres struktury NewWindow
    jar _LVOpenWindow(a6) ; otworenie okna
    move.l d0,Window ; przechowanie adresu struktury Window
; tutaj instrukcja pobierająca RastPort
; tutaj procedury graficzne
Mysz: btst #6,Sbfe001
    bne.s Mysz
    move.l IntBase,a6 ; adres biblioteki intuition
    move.l Window,a0 ; adres struktury Window
    jar _LVCloseWindow(a6) ; zamknięcie okna
    rts
Window: dc.l 0
NewWindow: dc.w 10,10,620,236 ; położenie i wymiary okna
    dc.b 0,1 ; kolory
    dc.l 0 ; bez znaczników IDCMP
    dc. INOCAREREFRESH+SMART_REFRESH+WINDOWDRAG+WINDOWCLOSE
; znaczniki
    dc.l 0 ; nie ma dołączonych gadżetów
    dc.l 0 ; nie ma znacznika graficznego
    dc.l WindowTitle ; adres nazwy okna
    dc.l 0 ; ekran Workbencha
    dc.l 0 ; Bitmapy nie dołączone
    dc.w 10,10,640,256 ; minimalne i maksymalne wymiary okna
    dc.w WBENCHSCREEN ; typ okna — okno na ekranie Workbencha
WindowTitle: dc.b 'Nowe okno',0
```

W ten sposób otworzyliśmy okno. Aby móc w nim coś narysować, musimy pobrać wskaźnik struktury RastPort. Wskaźnik ten można odnaleźć w strukturze Window w polu RastPort (offset \$32), tak więc samo pobranie wskaźnika struktury RastPort wygląda następująco:

```
wd_RastPort: equ $32
; tutaj procedury otwierania bibliotek i okna
    move.l Window,a0 ; wskaźnik struktury Window
    move.l wd_RastPort(a0),RastPort ; wskaźnik struktury
RastPort
; tutaj procedury graficzne
; tutaj procedura zamykania okna
RastPort: dc.l 0
```

Gdy już mamy wszelkie potrzebne nam rzeczy, możemy przejść do procedur graficznych.



Aby narysować linię na ekranie, potrzebujemy dwóch procedur. Dlaczego dwóch? Ponieważ linia zawsze jest kreślona od aktualnej pozycji kursora graficznego (pisaka) do pozycji podanej jako parametry dla funkcji Draw.

```
Move()
Move( Rastport , X , Y )
    A1      D0 D1
```

Procedura ta przenosi kursor graficzny (pisak) do pozycji przez nas podanej.

Wejście:

RastPort — wskaźnik struktury RastPort

X — pozioma pozycja kursora

Y — pionowa pozycja kursora

```
Draw()
Draw( Rastport , X , Y )
    A1      D0 D1
```

Procedura ta rysuje kreskę z aktualnej pozycji kursora do współrzędnych podanych przez nas jako X i Y. Te współrzędne staną się aktualną pozycją kursora graficznego po narysowaniu kreski.

Wejście:

RastPort — wskaźnik struktury RastPort dla obszaru, w którym ma zostać narysowana kreska

X — pozioma współrzędna, do której ma być rysowana kreska

Y — pionowa współrzędna, do której ma być rysowana kreska

Przykład narysowania kreski od współrzędnej 100,100 do współrzędnej 200,200:

```
_LVOMove      equ    -240
_LVODraw      equ    -246

move.l GfxBase,a6 ; baza biblioteki graphics
move.l RastPort,a1 ; wskaźnik struktury RastPort
moveq #100,d0 ; pozioma współrzędna kursora graficznego
moveq #100,d1 ; pionowa współrzędna kursora graficznego
jsr _LVOMove(a6) ; wywołanie procedury Move i ustawienie
; kursora graficznego na
; współrzędnych 100,100

move.l GfxBase,a6 ; baza biblioteki graphics
move.l RastPort,a1 ; wskaźnik struktury RastPort
move.l #200,d0 ; pozioma współrzędna końca kreski
move.l #200,d1 ; pionowa współrzędna końca kreski
jsr _LVODraw(a6) ; narysowanie kreski i zaktualizowanie
; współrzędnych kursora graficznego
```

```
DrawEllipse()
DrawEllipse( Rastport , XM , YM , Xr , Yr )
    A1      D0 D1 D2 D3
```

Procedura ta kreśli elipsę bądź koło o środku określonym współzrędnymi XM, YM i promieniach Xr i Yr.

Wejście:

RastPort — wskaźnik struktury RastPort dla obszaru, w którym ma zostać narysowana elipsa.

XM — pozioma współrzędna środka elipsy;

YM — pionowa współrzędna środka elipsy;

Xr — poziomy promień elipsy;

Yr — pionowy promień elipsy (jeżeli te dwa promienie są sobie równe, to zostanie narysowane koło).

Przykład narysowania elipsy o środku w punkcie 300,100 i promieniach 50,15:

```
_LVODrawEllipse equ    -180

move.l GfxBase,a6 ; baza biblioteki graphics
move.l RastPort,a1 ; wskaźnik struktury RastPort
move.l #300,d0 ; pozioma współrzędna środka elipsy
moveq #100,d1 ; pionowa współrzędna środka elipsy
moveq #50,d2 ; poziomy promień elipsy
```

```
moveq #15,d3 ; pionowy promień elipsy
jsr _LVODrawEllipse(a6) ; wykreślenie elipsy
```

Aby nasze rysunki wyglądały nieco ładniej, możemy wykonywać je w kolorach. Za ustawienie kolorów odpowiedzialne są dwie procedury: jedna ustawiająca kolor tła, a druga kolor pisaka:

```
SetAPen()
SetAPen( RastPort , Kolor )
    A1      D0
```

Procedura ustawia kolor pisaka na kolor podany jako Kolor. Należy pamiętać o tym, iż nie jest to kolor w dosłownym tego słowa znaczeniu (na przykład czerwony = \$f00), ale jest to numer koloru z palety kolorów, gdzie 0 oznacza kolor tła, a 1, 2, 3 i tak dalej oznaczają kolejne kolory.

Wejście:

RastPort — wskaźnik struktury RastPort, dla której ma zostać ustawiony kolor

Kolor — numer koloru z palety kolorów

```
SetBpen()
SetBpen( RastPort , Kolor )
    A1      D0
```

Procedura ustawia kolor tła na kolor podany jako Kolor. Należy jeszcze pamiętać, iż procedura ta nie zmieni nam tła w okienku, a jedynie procedury tworzące to tło (np. procedury czyszczenia) będą wykorzystywały ten kolor.

Wejście:

RastPort — wskaźnik struktury RastPort, dla której ma zostać ustawiony kolor

Kolor — numer koloru z palety kolorów

Przykład ustawienia kolorów (koloru pisaka na 3 i koloru tła na 2):

```
_LVOSetAPen    equ    -342
_LVOSetBpen    equ    -348

move.l GfxBase,a6 ; baza biblioteki graphics
move.l RastPort,a1 ; wskaźnik struktury RastPort
moveq #3,d0 ; kolor pisaka
jsr _LVOSetAPen(a6) ; ustawienie koloru pisaka
move.l GfxBase,a6 ; baza biblioteki graphics
move.l RastPort,a1 ; wskaźnik struktury RastPort
moveq #2,d0 ; kolor tła
jsr _LVOSetBpen(a6) ; ustawienie koloru tła
```

I ostatnią przytoczoną dzisiaj procedurą będzie procedura rysowania wypełnionych prostokątów.

```
RectFill()
RectFill( RastPort , X1 , Y1 , X2 , Y2 )
    A1      D0 D1 D2 D3
```

Procedura ta rysuje wypełniony prostokąt na zdefiniowanych współzrędnym.

Wejście:

RastPort — wskaźnik struktury RastPort dla obszaru, w którym ma zostać narysowany wypełniony prostokąt

X1, Y1 — współzrędnym lewego górnego rogu prostokąta

X2, Y2 — współzrędnym prawego dolnego rogu prostokąta

Przykład narysowania wypełnionego prostokąta:

```
_LVORectFill    equ    -306

move.l GfxBase,a6 ; baza biblioteki graphics
move.l RastPort,a1 ; wskaźnik struktury RastPort
moveq #20,d0 ; współzrędnym lewej krawędzi prostokąta
moveq #20,d1 ; współzrędnym górnej krawędzi prostokąta
moveq #50,d2 ; współzrędnym prawej krawędzi prostokąta
moveq #50,d3 ; współzrędnym dolnej krawędzi prostokąta
jsr _LVORectFill(a6) ; wykreślenie prostokąta
```

AMIGA Play

CELTIC LEGENDS

W mitologii celtyckiej jedno z podań mówi o magu Sogromie, którego żądza władzy i konszachty z siłami ciemności zagroziły krainie Celtice. Jedyna osoba, która jest zdolna powstrzymać czarnoksiężnika, to mag Eskel. Zdolności obu są zbliżone, obydwaj posiadają możliwości przywoływania stworów z innych światów. Walka zapowiada się na bardzo krwawą i zażartą, jej rezultat jest trudny do przewidzenia.

Dość rzadko do zrealizowania gry strategicznej wykorzystuje się pomysły z mitologii. Na taki jednak krok zdecydowała się firma Ubisoft. Dodanie atrakcyjnej grafiki i dźwięków podkreślających atmosferę gry wpłynęło na to, że powstał produkt nie tylko dla fanów rozrywek umysłowych, ale i dla przeciętnego "śmiertelnika". Można, co prawda, mieć zastrzeżenia, że animacja postaci jest dość uproszczona. Niektórzy bardziej złośliwi mogą nawet przyrównać wykonywane przez nie ruchy do drgawek epileptyka, ale w porównaniu z innymi programami tego typu i tak jest znacznie lepsza. Zasadnicza część gry jest raczej charakterystyczna dla klasycznych gier strategicznych. Każdy teren jest podzielony na pola heksagonalne, postaci posiadają indywidualne parametry charakteryzujące ich zdolności bojowe.

Grę rozpoczynamy od wyboru opcji dla jednego bądź dla dwóch graczy. Następnie, jeśli zdecydujemy się na tę drugą możliwość, musimy wybrać pierwszą wyspę, na której stoczmy bitwę. Na każdym z etapów spotkamy się z różną sytuacją strategiczną. Raz nasza strona będzie miała przewagę liczebną, innym razem przeciwnik. Chociaż mniej liczny, to jednak on, zajmując kluczowe miejsca magiczne, będzie miał większe szanse na wygraną. Zwycięstwo osiąga się w chwili pokonania jednego z dowódców — Eskela bądź Sogroma. Nie jest to jednak takie łatwe. Z reguły żaden z magów nie jest sam. Przywołuje sobie pomocników wykorzystując zdolności magiczne. Bez odpowiedniej siły magicznej nie tylko nie wezwie żadnego potwora, ale i nie rzuci najprostszego czaru, co jednoznacznie oznacza klęskę.



Wspomnianą siłę magiczną zdobywamy zajmując dwa miejsca: kamienne kręgi magiczne i twierdze. Pierwsze z nich dają więcej punktów magii, ale z kolei przeciwnik atakujący twierdze nie może korzystać z czarów. Na zdolności każdej postaci składa się pięć cech: zręczność, siła, poziom doświadczenia, znajomość magii i siła życiowa. Ich znaczenie jest jednoznaczne. Każda ze stron może przywoływać stworzy siedmiu różnych typów. Część z nich może walczyć tylko bezpośrednio, inne są zdolne posługiwać się czarami. Po pokonaniu przeciwnika postać dostaje punkty doświadczenia, co z kolei stopniowo podnosi poziom innych parametrów (dla magów jest to bardzo istotne, bo od tego zależy dostęp do potężniejszych czarów). Oczywiście koszt wezwania (incantation) w punktach magii jest zróżnicowany w zależności od potwora. Według ceny są one uszeregowane w sposób następujący: Goblin — Soldat, Orque — Lord, Sorcerer — Magician, Troll — Cyclope, Skelett — Angel, Dragon — Hydra, Demon — Arachne. Żeby wezwać którąkolwiek istotę, trzeba się znajdować na polu sąsiadującym z pentagramem (w twierdzach i kręgach magicznych). Oprócz tego najważniejszego czaru mamy do dyspozycji w grze wiele innych. Począwszy od chyba najczęściej stosowanego Fireball aż do wymagającego sporego doświadczenia Lighting i Divine Ire. Zestaw ten jest bardzo bogaty i na opis wszystkich czarów nie ma po prostu miejsca.

Elementem uatrakcyjnającym grę jest także obecność jeszcze jednej strony konfliktu. Są to istoty neutralne, które przybywają przez kręgi magiczne i mają to do siebie, że w równym stopniu nie darzą sympatią Eskela, jak i Sogroma.

Podczas poruszania się po mapie wyspy każda grupa ma określoną pulę punktów ruchu. Punkty te są zużywane w zależności od rodzaju terenu. Ograniczenia wykonywanych czynności mają też miejsce w fazie walki. Postać dysponuje dwoma punktami akcji. Może na przykład poruszyć się o dwa pola albo poruszyć się o jedno i rzucić czar.

Na zakończenie chciałbym się podzielić z Czytelnikami doświadczeniami z gry. Podstawą wygranej przy wyrównanych siłach na początku gry jest opanowanie miejsc magicznych. W szczególności dotyczy to twierdz, ze względu na trudności w ich





późniejszym zdobywaniu (jeśli znajduje się tam istota o zdolnościach magicznych). Strona atakująca ma na początku pewną przewagę — to ona wykonuje pierwszy ruch. Można w ten sposób już na wstępie pozbawić przeciwnika jego najlepszych stworów. Obróńca może nieco zredukować tę przewagę, jeśli przed bitwą ustawi swoje istoty na dogodnych pozycjach (na przykład w miejscach ataku drugiej strony). Ponieważ strata Eskela lub Sogroma oznacza dla jednego z graczy przegraną, należy ich chronić. Najbezpieczniejsi będą oczywiście w twierdzach, które ochronią ich przed najgroźniejszym atakiem — magicznym (bardzo groźna jest taktyka komputera używającego czaru teleportacji). Pobyt w kręgach magicznych ma jeszcze jedną zaletę. Podwyższa się wówczas poziom magiczny. Użycie czarów Viciousness lub Contagion podczas walki jest bardzo skuteczne (powoli zabiera życie przeciwnikowi), ale i niebezpieczne — zaraza ma to do siebie, że lubi się przenosić. Łatwo w ten sposób zarazić sobie



własne postacie, a żeby je wyleczyć, potrzebny jest czar wyższego rzędu — Care.

Program mieści się na dwóch dyskietkach i działa na każdej Amidze (również na 1200).

Roman Sadowski

CELTIC LEGENDS		Liczba
Ubisoft		
Grafika	★★★★★★★★	8
Dźwięk	★★★★★★	6
Pomysł	★★★★★★	6
Atrakcyjność	★★★★★★	7
Ogólnie	★★★★★★	7

ŚWIATOWA TOP LISTA

Pozycja	Poprzednio	Nazwa gry	Producent
1	-	Lemmings II Tribes	Psygnosis
2	2	Indy IV -- Fate of...	Lucasfilm
3	5	Flashback	Delphine
4	3	Pinball Fantasies	21st Century
5	1	Civilization	Microprose
6	6	Railroad Tycoon	Microprose
7	8	Elvira II	Accolade
8	4	Beast III	Psygnosis
9	11	Global Effect	Milenium
10	12	F-29 Retaliator	Ocean
11	13	Another World	Delphine
12	7	Lotus III	Gremlin
13	14	Eye Of Beholder II	SSI
14	16	Populous II	Electronic Arts
15	15	Lotus II	Gremlin
16	17	Lemmings	Psygnosis
17	18	Dylan Dog	Simulmondo
18	9	Lure Of Temptress	Virgin
19	10	Terminator II	Ocean
20	20	Dune	Virgin

KRAJOWA TOP LISTA

Pozycja	Poprzednio	Program	Producent
1	4	Mesa Krytyczna	TSS
2	1	Skarabeusz	TSS
3	2	Kolo Fortuny	Realm
4	3	AWord	Alderan
5	-	Ortografia	TSS

DEMA TOP LISTA

Pozycja	Poprzednio	Demo	Grupa
1	2	State Of The Art	Spaceballs
2	4	W.O.C. Demo	Sanity
3	8	Software	W.F.M.H.
4	7	W.O.C. Demo	TRSI
5	5	3D Demo II	ex. Anarchy
6	6	Marchewki	Alchemy
7	9	Fugazi	Old Bulls
8	3	Deformations	ex. Deform
9	1	Hardwired	The Slient
10	-	Elysium	Sanity

KUPON

W związku z zainteresowaniem Czytelników archiwalnymi numerami Magazynu AMIGA zamieszczamy kupon umożliwiający zamówienie poszczególnych egzemplarzy. W odpowiedniej kratce należy zaznaczyć, który numer chcą Państwo otrzymać, wpisać drukowanymi literami swój adres i wysłać kupon (lub jego odbitkę kserograficzną) do Redakcji. Ważne jest, aby dołączyć do kuponu kopię wpłaty pocztowej na konto:

LUPUS sp. z o.o.
PKO BP IX O/Warszawa
1599-318121-136

1/92	2/92	3/92	4/92
1/93	2/93	3/93	4/93

SUMA: zł

Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

Adres:

Data:

Podpis:

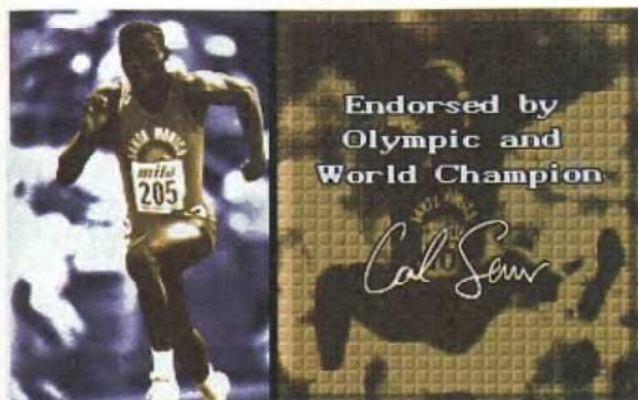
CARL LEWIS CHALLENGE

Lato 1992 roku z pewnością zostanie zapamiętane przez wszystkich jako czas wielkich sportowych osiągnięć, uczciwej rywalizacji, niezapomnianych wrażeń, w jakie bez wątpienia obfitowały olimpijskie igrzyska w Barcelonie. Tych niezwykłych chwil dostarczyli nam najlepsi sportowcy z całego świata, a wśród nich m.in. Carl Lewis — najszybciej biegnący człowiek na Ziemi. Choć nie występował w biegu na 100 m, na którym to dystansie pobił rekord świata, to w wielkim stopniu przyczynił się między innymi do zdobycia przez ekipę amerykańską złotego medalu w sztafecie 4 x 100 m. Wywalczył również srebrny medal w skoku w dal. Wszystkie te osiągnięcia sprawiły, że jest obecnie chyba najbardziej znanym i podziwianym sportowcem na świecie. Jego osoba stała się także inspiracją dla pisarzy, autorów programów telewizyjnych oraz twórców gier komputerowych. Zainteresowali się nim także angielscy programiści. Wynikiem ich ciężkiej pracy jest właśnie program: *Carl Lewis Challenge*. Myślę, że tytułowe imię tego sławnego sportowca informuje, z jakim rodzajem gry mamy do czynienia. Sądzę także, iż to, że program ukazał się pod szyldem firmy Psygnosis, jest wystarczającą rekomendacją jakości.

Choć w ostatnim czasie pojawiło się wiele różnego rodzaju gier sportowych, to produkt ten zdecydowanie się wśród nich wyróżnia. Przede wszystkim dość ciekawie rozwiązano sposób przedstawienia obrazu. Cały ekran składa się z widocznych, jednokolorowych, jakby pojedynczych punktów, które układają się w różne elementy graficznego wystroju. Przypomina to nieco obraz oglądany na wielkich telebimach stadionów piłkarskich. Jednak nie jest to jeszcze główny atut gry. Jest nim sposób, w jaki udało się autorom połączyć elementy zręcznościowe ze strategicznymi. Program zawiera trzy podstawowe opcje, z których pierwsze dwie to w zasadzie oddzielne gry, natomiast trzecia jest pewnego rodzaju połączeniem poprzednich. Opcja "arcade", jak łatwo się domyślić, to zwyczajna rywalizacja za pomocą joysticka. Mamy do wyboru pięć dyscyplin: bieg na 100m, bieg na 110m przez płotki, rzut oszczepem, skok wzwyż, skok w dal. Jediną nowością w tej części jest możliwość wyboru jednego z trzech dostępnych

sposobów korzystania z joysticka. Pierwszy - Rhythm - polega na regularnym i rytmicznym naciskaniu przycisku. Drugi - Gearing - polega na tym, że grający, aby wywołać odpowiednią reakcję na ekranie, musi, podobnie jak się to dzieje w skrzyni biegów, w odpowiednim czasie w określony sposób poruszać dźwignią. Natomiast po wybraniu opcji "speed" liczy się szybkość, z jaką będziesz wychylał dźwignię joysticka. Z własnego doświadczenia wiem, że dysponując odpowiednio czułym "narzędziem" rekordy świata nie stanowią tu bariery nie do pokonania. Czas poniżej 5 sek. na 100 m czy rzut oszczepem poza bieżnię nie muszą być wcale rzadkością.

Druga opcja: "training" w przeciwieństwie do poprzedniej nie wymaga już od grającego zręczności i refleksu. Przeznaczona jest raczej dla tych, którzy siedząc przed komputerem lubią czasem pogimnastykować również swój umysł. W tej części masz za zadanie, będąc menadżerem lekkoatletycznej drużyny olimpijskiej, tak pokierować swoimi zawodnikami, aby osiągnęli jak najlepsze rezultaty. Pod Twoją opieką znajduje się 10 sportowców. Zdolności każdego z nich określają cztery parametry: zręczność, szybkość, siła, wytrzymałość. O postępie każdego zawodnika możemy dowiedzieć się zarówno analizując wartości liczbowe umieszczone przy każdym nazwisku, jak również wywołując planszę z kolorowym wykresem opatrzonym komentarzem samego Carla Lewisa. Natomiast ikona "squad" podaje nam informację ze statystyką drużynową, z której możemy dowiedzieć się o postępach, jakie osiąga cała grupa. Każdego zawodnika możemy trenować na dziesięć różnych sposobów. W zależności od predyspozycji każdego z nich możemy mu zaaplikować inną dawkę treningu, przystosowaną do indywidualnych potrzeb i wymagań. Zmieniając odpowiednie parametry możemy zwiększyć bądź zmniejszyć intensywność treningu (Intensity emphasis for training), częstość (Frequency emphasis for training) czy choćby czas, jaki dany zawodnik przeznaczna na przygotowania (Amount of time for training). Po 5 tygodniach intensywnej pracy nadchodzi dzień zawodów. Typujesz do każdej dyscypliny najbardziej obiecujących, Twoim zdaniem, zawodników i w tym momencie kończy się Twoja rola, gdyż dalej obserwujesz już wszystko z ławki kibica. Niemniej jeżeli starałeś się fachowo przygotować swoich podopiecznych, to z pewnością nie sprawią Ci zawodu, a jeżeli nawet się to zdarzy, to zawsze zostaje jeszcze szansa w następnym sezonie.



Wydaje mi się, że gra łączy w sobie najlepsze cechy gier zręcznościowych oraz symulatorów sportowych jest w stanie zaspokoić każdego i na pewno zapewni zabawę na długie godziny, tym bardziej że mogą grać cztery osoby jednocześnie.

Krzysztof Bielecki



CARL LEWIS CHALLENGE		Liczba
Psygnosis		
Grafika	★★★★★★	7
Dźwięk	★★★★★★	7
Pomysł	★★★★★★	8
Atrakcyjność	★★★★★★	8
Ogólnie	★★★★★★	8

STEEL EMPIRE

W roku 2200 ludzkość zrezygnowała z konwencjonalnych wojen. Wszelkie konflikty są rozgrywane za pomocą specjalnie w tym celu skonstruowanych robotów. Jedynym zadaniem człowieka jest dowodzenie tymi maszynami.

Program *Steel Empire* należy do gatunku zwanego z angielska arcade strategy, co oznacza grę strategiczną z elementami zręcznościowymi. Doskonale nadaje się dla większej grupy osób (może w niej brać udział do pięciu graczy). Reguły gry są nieskomplikowane, obsługa przejrzysta i wymagana jest nie tylko sprawność umysłowa, ale też wprawa w postugiwaniu się joystickiem.

Istota samego programu jest standardowa — należy zniszczyć wszystkich przeciwników. Do tego będziesz, szanowny Czytelniku, potrzebował wielu własnych robotów, których zbudowanie jest, co tu dużo mówić, dość kosztowne. Fundusze na ten cel uzyskuje się z okupacji poszczególnych krain na planecie. Oczywiście wielkość dochodów zależy od rodzaju terenu. Najbardziej opłacalne jest zajmowanie miast, znacznie mniej dochodowe są tereny leśne czy pustynie, a jedynie symboliczne profity uzyskuje się z krain arktycznych.

Najpierw jednak trzeba postawić fabrykę. Do dyspozycji mamy trzy typy obiektów przemysłowych, różniących się liczbą produkowanych robotów (ceną oczywiście także). Jeśli nas stać, możemy później unowocześniać fabryki, co daje nie tylko obniżkę kosztów wytwarzania, ale również skraca czas produkcji.

W fabrykach powstają roboty kilkunastu typów, zasadniczo różniące się ceną, uzbrojeniem, przystosowaniem do działań w trudnych warunkach itp. Bogaty jest zestaw broni, w jaki są wyposażeni nasi cybernetyczni wojownicy. Począwszy od zwykłych laserów, raket, skończywszy na działach neutronowych. Każdy typ uzbrojenia ma indywidualne właściwości: zasięg, rodzaj i skuteczność oddziaływania oraz

jeszcze jedną bardzo istotną cechę, czyli zasób amunicji. Charakterystyki każdego robota dopełniają takie parametry, jak: szybkość ruchu, opancerzenie i zdolność do neutralizowania przegrzania. Ta ostatnia cecha jest dość ważna, gdyż maszyny mogą być zniszczone albo w wyniku zredukowania wartości pancerza do zera, albo przez przekroczenie temperatury krytycznej. (Już znaczne podwyższenie temperatury unieruchamia maszynę.) Roboty nagrzewają się w trakcie marszu na przykład przez tereny wulkaniczne, w czasie prowadzenia ognia albo na skutek użycia broni specjalnego działania.

Kiedy szczególnie zależy nam na utrzymaniu jakiegoś terenu, warto na nim zbudować fortyfikacje. Tu również możemy wybierać trzy różne typy. Budowle te, choć drogie, dość skutecznie spełniają swoją rolę i ich zdobycie nie jest takie proste — wymaga dużej przewagi. Przy stawianiu fortyfikacji trzeba jednak pamiętać, że nie można ich budować w mieście, a także że pozbawione obrońców — są zajmowane bez walki.





Jeśli już przyjdzie nam stoczyć jakąś bitwę, to mamy do wyboru szereg opcji. Możemy rozegrać ją całkowicie strategicznie, zlecić sterowanie robotami komputerowi bądź zając się wszystkim osobiście.

Jeśli jesteśmy stroną atakującą, możemy wybrać cel pierwszorzędny, na przykład strukturę cywilne miasta, wrogie roboty itp. Podczas samej walki steruje się jednym robotem. Kiedy dysponujemy większą liczbą maszyn, sterowanie nimi przejmie komputer, a gracz może wydawać im tylko proste rozkazy typu: odwrót czy atak. Żeby uzyskiwać dochody z zajętego terenu, należy zbudować tam stolicę, co wiąże się z niemałym wydatkiem. Stąd wniosek: zawsze trzeba zostawić sobie trochę gotówki na czarną godzinę.

O atrakcyjności gry w dużej mierze decydują grafika i dźwięk. Oba te elementy prezentują w *Steel Empire* wysoki poziom. Grafika jest funkcjonalna i przejrzysta. Muzyki, co prawda, nie ma, ale w programach strategicznych raczej nie jest to wadą. Brak ten skutecznie rekompensują efekty specjalne: zdigitalizowany głos komentujący nasze osiągnięcia, liczne odgłosy wybuchów, strzałów itp.

Niedawno na polskim rynku pojawił się program *Cyber Empires*. Jest to w zasadzie ta sama gra, którą opisałem. Inny jest jedynie wydawca *Cyber Empires*, a jest nim firma SSI.

Roman Sadowski

STEEL EMPIRE		Liczba
Millenium		
Grafika	★★★★★★	7
Dźwięk	★★★★	5
Pomysł	★★★★★	6
Atrakcyjność	★★★★★	6
Ogólnie	★★★★★	6



LEGEND / FOUR CRYSTALS OF TREASURE

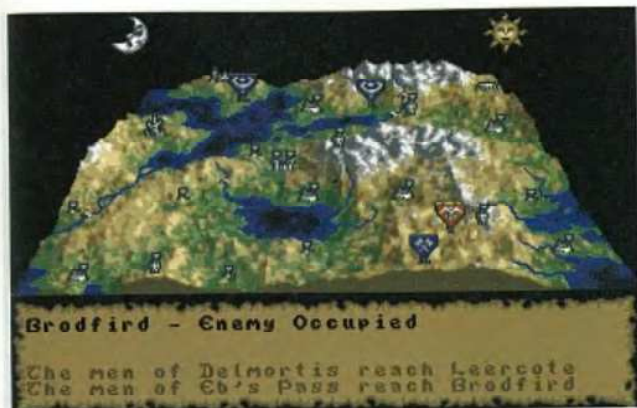
Jeśli ktoś interesuje się grami z pogranicza adventure i role playing, a przy tym lubi wartką akcję i rozwiązywanie łamigłówek, to nie powinien być zawiedziony programem *Legend*. Fabuła tej gry jest standardowa. Pradawne złoto oddziałuje na świat powodując, że życie spokojnych obywateli staje się koszmarem. Król walczy z hordami potworów najeżdżających miasta i wioski, ale jego siły są ograniczone, a najeźdźców z każdym dniem przybywa. Jedyną nadzieją w grupie bohaterów, których bogowie wysyłają na pomoc udręczonej krainie.

W tym momencie wkraczasz do akcji Ty, drogi Czytelniku. Twoim pierwszym zadaniem jest nadanie cech postaciom występującym w grze. Wybór jest raczej ograniczony. Profesja każdego bohatera jest już określona, gracz może decydować tylko o płci postaci oraz regulować, przez dobór elementów żywienia, poszczególne parametry osobowe. Wskazane jest wybranie dla każdego bohatera oddzielnego typu żywienia. Profesje naszych postaci noszą nazwy dość oryginalne, ale w gruncie rzeczy są standardowe. Runemaster to oczywiście mag, berserek to wojownik, assasin zaś łączy w sobie umiejętności zabójcy i złodzieja. Jedyną nowością jest bard, który oprócz tego, że sprawnie posługuje się bronią, to jeszcze potrafi swoimi pieśniami zagrzewać towarzyszy do boju.

Po uporaniu się z tymi wstępnymi procedurami możemy przejść do właściwej części gry. Zasadniczo obszar, po którym będziemy się poruszali, obejmuje podziemia oraz główną mapę — znajdują się ma niej miasta, warownie i miejsca magiczne. Poruszanie się po właściwej mapie jest bardzo proste, wystarczy wskazać myszką punkt docelowy, a komputer sam poprowadzi do niego naszą drużynę.

W naszych przygodach przeszkadzają nam oczywiście hordy potworów. Pojawiają się one po północy w losowo wybranych





miejscach i zazwyczaj atakują najbliższe osady. Jeśli zetkniemy się z taką watahą grasantów, dochodzi do walki. Ponieważ umiejętności naszej drużyny są na początku gry mizerne, stanowczo radzę unikać takich spotkań, a jeśli już, to z przeciwnikami najslabszymi. Łatwo rozpoznać klasę wroga po sztandarach oraz po tym, kiedy się pojawia. Najslabsi przeciwnicy to ci, którzy zjawiają się na początku i noszą flagi ozdobione orłem i trupa czaszką. Jeśli któraś z osad wpadnie w ręce wroga, najbliższy garnizon wysyła oddział wojska, który ma ją oswobodzić. Ponieważ zasoby ludzkie każdej warowni są ograniczone, można je zwiększać poprzez dotacje pieniężne. Można także wyposażać naszą drużynę w konie, które zdecydowanie ułatwiają i przyspieszają poruszanie się. W zwykłych miastach i wioskach mieszczą się siedziby kowali, handlarzy przedmiotami magicznymi oraz tawerny. Można tutaj nie tylko zaopatrzyć się w broń czy odczynniki potrzebne do rzucania czarów, ale także posłuchać plotek, dostarczających wielu cennych informacji.

Prawdziwe przygody i rozwiązanie gry znajdują się jednak w podziemiach. Właśnie ta część gry jest moim zdaniem najbardziej atrakcyjna. Do spenetrowania są wielopoziomowe lochy z licznymi pułapkami i zabezpieczeniami, których pokonanie często wymaga sporej inwencji. Oprócz standardowych utrudnień, takich jak: dopasowanie odpowiednich kluczy do zamków, istnieją o wiele bardziej skomplikowane problemy do rozwiązania. Często dostanie się do jakiejś komnaty wymaga współpracy całej drużyny. Na przykład jedna postać musi blokować pole transportowe, gdy tymczasem druga osoba uruchamia przełącznik. W tym miejscu muszę jeszcze raz przypomnieć o tym, żeby przy generowaniu postaci nadać każdej z nich pierwiastek innego żywiołu, występują bowiem w grze miejsca, w których jest to niezbędne do dalszej kontynuacji przygód.

Ponieważ system podziemi jest bardzo skomplikowany, a nie każdemu chce się samodzielnie kreślić mapę, program wyręcza nas w tym zaznaczając automatycznie na planie każdą lokację, w której już byliśmy. Elementem ciągle towarzyszącym naszym wędrowcom są walki z wrogiem.



Autorom udało się połączyć komplikację gier role playing z szybką akcją. W rezultacie powstały sekwencje bitew o charakterze na wpół zręcznościowym. Tak jak w typowych grach tego rodzaju, w *Legendzie* występuje cała masa różnorodnych broni i czarów, a równocześnie gracz może błyskawicznie reagować na poczynania przeciwników. Rozkaz walki czy ucieczki wydaje się całej drużynie i komputer steruje za nas postaciami, ale często, żeby wprowadzić w życie swoją własną strategię czy też skorzystać z magicznych przedmiotów lub specjalnych zdolności postaci, trzeba ingerować w poczynania komputera i osobiście kierować którymś z bohaterów.

Szczególnie ważne są właśnie te indywidualne umiejętności każdej postaci. Bez prawidłowego korzystania z nich nie ma co marzyć o zwycięskim zakończeniu bitwy. Dwie z nich dotyczą wyłącznie osób je posiadających, i tak dla wojownika jest to wpadanie w szal bojowy, a dla zabójcy ukrywanie się w ciemnościach. Pierwsza zdolność podwyższa szybkość ataku i jego siłę, druga zaś zwiększa możliwości obronne postaci. Zdecydowanie większe znaczenie dla całości zespołu mają umiejętności posiadane przez pozostałych członków drużyny. Dla maga jest to zdolność posługiwania się magią, a dla barda śpiewanie pieśni bojowych.

System rzucania czarów jest dość skomplikowany, ale równocześnie pomysłowy. Z zestawu "runów" magicznych konstruuje się określony czar, który jest realizowany poprzez zmieszanie w magicznym kociołku odpowiednich składników. Raz wytworzony czar może być zapisany na magicznym pergaminie i następnie w prosty sposób replikowany. Dodatkowym atutem takiego rozwiązania jest praktycznie nieograniczona możliwość regulowania mocy czarów, zasięgu ich działania czy też skutków. Zbliżony system został już sprawdzony na przykład w programie *Dungeon Master*.

Drugą bardzo użyteczną zdolnością jest umiejętność śpiewania pieśni bojowych przez barda. Ich działanie wpływa na całą drużynę, podwyższając szereg parametrów, regenerując siły życiowe itp. Efekt ich działania zależy także od rodzaju instrumentu, jakim posługuje się bard.

Na koniec chciałbym powiedzieć o systemie zapisu stosowanym w *Legendzie* oraz o jednym małym, ale uciążliwym defekcie. Do zapisu będziemy potrzebowali dodatkowego sformatowanego dysku. Sam zapis odbywa się prawie błyskawicznie i możemy zasejnować do dziesięciu różnych lokacji. Niestety program, w szczególności przy wchodzeniu i następnie opuszczaniu szeregu miejsc, zdaje się zapominać o tym, że niektóre przeszkody zostały już usunięte czy zdezaktywowane. Naraża nas to na monotonne powtarzanie pewnych czynności, a w najgorszych przypadkach prowadzi wręcz do uwikłania się w sytuację bez wyjścia. Jediną radą jest eksploracja danych podziemi do końca, tak żeby nie trzeba było do nich już powracać. Stąd też przed wejściem do takich lochów należy rozsądnie zaopatrzyć się w niezbędne wyposażenie (w szczególności odczynniki magiczne).

Program *Legend* z powodzeniem może zadowolić każdego gracza, zarówno najbardziej zaawansowanego, jak i nowicjusza.

Roman Sadowski

LEGEND/FOUR CRYSTALS OF TREASURE							Liczba
Mindscape							
Grafika	★	★	★	★	★	★	7
Dźwięk	★	★	★	★	★	★	7
Pomysł	★	★	★	★	★	★	8
Atrakcyjność	★	★	★	★	★	★	8
Ogólnie	★	★	★	★	★	★	7

Jak skończyć FLASHBACK?

Poziom 1, kod BACK

Na początek weź HOLOCUBE znajdującą się jeden poziom od miejsca startu. Następnie idź na prawo i po uporaniu się ze strażnikiem skocz na lewo i weź 10 CREDITS i skałę. Idź na prawo, pozwól drzwom się otworzyć, po zabicu kolejnego strażnika weź PILE. Idź na dół, pamiętając, by nie spaść z dużej wysokości. Idź na prawo, unikając pola i przebiegających po ziemi prądów. Uzupełnij tarczę oraz PILE. Wróć tą samą drogą i umieść PILE w CONSOLE (powstanie most energetyczny). Po jego przejściu skorzystaj z windy jadącej do góry i pójdz na lewo. Rzuć skałę w czujnik, zatrzyma to windę na dole. Weź TELEPORTER i dwie skały. Po zjechaniu windą na dół wróć tą samą drogą. Uwaga: na drodze będzie spora, głęboka dziura, omiń ją. Pójdz na dół, jeszcze raz zjeżdź niżej i skocz na dół. Przy pewnej dozie szczęścia dwóch obecnych tam strażników wzajemnie się zabije, jeśli się to nie stanie, Ty musisz ich zabić. Idź na prawo i wyłącz pole siłowe. Podnieś skałę, zlikwiduj strażnika, ponieś 100 CREDITS, KEY, 100 CREDITS. Po zastrzeleniu jeszcze jednego wroga odnajdź 500 CREDITS. Wróć na lewo, umieść klucz w konsoli (otworzą się drzwi). Przejdź z powrotem mostem do miejsca, gdzie uzupełniałeś energię. Wejdz na górę, na lewo, zabij strażnika, jeszcze raz na górę. Włączając i wyłączając czujniki dostań się na szczyt. Idź na prawo, porozmawiaj z rannym, daj mu TELEPORTER i weź od niego ID CARD. Wróć tą samą drogą przez most, do końca na lewo. Użyj ID CARD przy konsoli, zjeżdź na dół (uwaga: nie spadnij!). Uporaj się z dwoma strażnikami. Czujnik po prawej uruchamia laser. Przewrotką wejdz na kolejny ekran. Stary człowiek po prawej sprzeda Ci ANTI-G-BELT. Skocz na dół.

Poziom 2, kod LOUP

Idź na prawo, zjeżdź na dół (nie skacz), windą wróć na górę. Ze środkowej platformy, po której biegniesz, skocz na górę. Wejdz na górę i po uporaniu się z dwoma policjantami porozmawiaj z IAN i uruchom krzesło. Po obejrzeniu długiej animacji ponownie porozmawiaj z IAN. IAN otworzy Ci drzwi. Przejdź przez nie i zjeżdź na dół. Zabij strażnika, weź FUSIBLE, wróć i włóż go do konsoli. Uruchom konsolę, żeby sprowadzić windę na dół. Wjedź na górę i pójdz w lewo. Musisz porozmawiać z MANem, później otwórz drzwi, pojedź windą na górę i idź w dół do pociągu. Uaktywnij mapę ze schematem metra. Pojedź pociągiem do BAR (AMERICA). Porozmawiaj z barmanem, idź do końca na prawo i porozmawiaj z FAUSSAIRE. Wróć do pociągu i pojedź do COUNCIL (AFRICA). Porozmawiaj z każdym moronem i daj ID CARD GOUVERNEURowi. Dostaniesz od niego WORKING PAPERS. Pojedź pociągiem do JOB CENTER (EUROPA), porozmawiaj z MANem i użyj otrzymane papiery do akceptacji pierwszej misji. Możesz oczywiście sprawdzić, o co chodzi w tej misji. Udaj się pociągiem do ASIA i weź PACKET od kobiety. Zabierz przesyłkę do AFRICA i oddaj ją MANowi. Dostaniesz od niego zapłatę. Wróć do JOB CENTER i zaakceptuj drugą misję. Możesz zapisać tutaj stan gry i uzupełnić energię tarczy. Pojedź do RESTRICTED AREA 2 (AFRICA), weź V.I.P., weź klucz i włóż go do konsoli. Idź na lewo i zabij strażnika. Pójdz z powrotem na lewo i uporaj się z dwoma latającymi kulami. Na górnej platformie znajdziesz klucz. Idź na prawo i włóż klucz do zamka, żeby otworzyć drzwi. Weź V.I.P. i udaj się na dół. Po otrzymaniu zapłaty zostaniesz teleportowany do MISSION ROOM. Uzupełnij poziom tarczy. Zapisz stan gry.

Włóż WORKING PAPERS w celu zaakceptowania trzeciej misji. Skorzystaj z pociągu jadącego do BARu (AMERICA). Porozmawiaj z klientem, pójdz na dół i utnij rozmówkę z policjantem. Wróć przechodząc za barem i zastrzel strażnika. Później porozmawiaj z MANem, wróć na dół i zabij policjanta. Przy jego zwłokach znajdziesz klucz. Powróć za bar i otwórz pułapkę w podłodze. Przeskocz ją i zapisz stan gry. Pójdz na prawo i zabij dwóch terminatorów. Otrzymasz zapłatę i z powrotem znajdziesz się w MISSION ROOM. Nie zapomnij odnowić energię przed akceptacją czwartej misji. Wejdz do teleportera, pobiegij szybko na prawo, skocz na górną platformę w celu uruchomienia windy. Pojedź windą na dół, a dalej skieruj się na prawo. Włóż właściwą kartę do



urządzenia. Ta czynność kończy misję, zostaniesz z powrotem przerzucony do MISSION ROOM.

Zapisz grę, uzupełnij energię i zgodnie ze wskazówkami piątej misji udaj się do RESTRICTED AREA 3 (EUROPE, ta sama stacja). Zabij strażnika i idź na dół, zlikwiduj następnego strażnika i weź klucz. Dalej udaj się na dół i pozbądź się kolejnego strażnika. Pójdz na lewo i użyj klucza. Po dalszym marszu na lewo znajdziesz skałę (ROCK), podnieś ją i rzuć. Zastrzel strażnika. Pobiegij na lewo i skocz na dół. Następny strażnik nie powinien sprawić Ci trudności. Wejdz na górną platformę i uaktywnij czujnik otwierający drzwi. Zjeżdź na dół i przetocz się przewrotką na prawo. Weź klucz, CREDITS i wróć na lewo, później na dół, na prawo i znów w dół. Po zlikwidowaniu policjanta otwórz drzwi i zniszcz latające kule. Kończy to misję. Po powtórzeniu uprzednich procedur (zapis i uzupełnienie) udaj się do BARu (AMERICA) i porozmawiaj z FAUSSAIRE. Udaj się do DEATH TOWER i wręcz MANowi ID CARD. Wejdz do środka.

Poziom 3, kod CINE

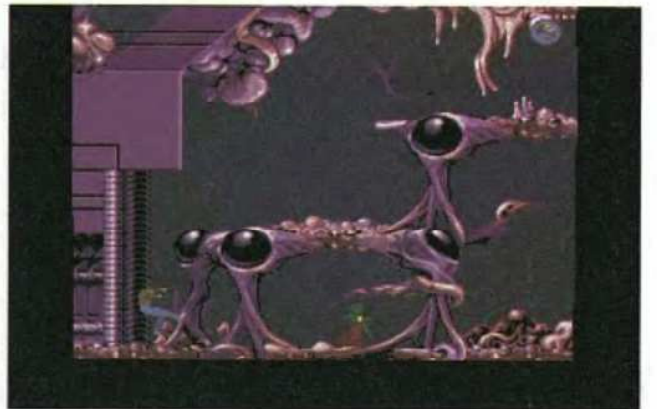
Podpoziom 8: Idź na prawo i załatw terminatora, otwórz drzwi, idź dalej na prawo, znajdziesz RECHARGER (uzupełnij energię). Pójdz na lewo, zlikwiduj terminatora, dalej w tym kierunku znajdziesz drzwi, a później windę. Pojedź nią na górę.

Podpoziom 7: Skocz w górę i pójdz na lewo. Otwórz pułapkę w podłodze, udaj się na lewo. Uaktywnij drzwi i pójdz na lewo. W tym czasie spotkasz kilku terminatorów. Dalej na lewo, później wdrap się na górę, dalej na lewo. Zabij terminatora i zniszcz dwie latające kule. Następnie idź na lewo. Zapisz stan gry. Dalej na lewo aż do windy, którą przejeżdź na 6 podpoziom.

Podpoziom 6: Idź na prawo, otwórz drzwi (uwaga na pułapkę). Uzupełnij stan tarczy. Wróć na lewo (uwaga na miny). Pojedź windą na górę.

Podpoziom 5: Przetocz się przewrotką na lewo i zabij terminatora. Pójdz na górę, przetocz się na prawo i zapisz stan gry. Idź na lewo, zjeżdź na dół. Z centralnej platformy pobiegij na lewo i skocz w górę, żeby osiągnąć lewą platformę. Przeskocz nad dziurami i dalej idź na lewo, aż do windy.

Podpoziom 4: Na prawo, uwolnij terminatora i zabij go. Otwórz drzwi i idź na prawo. Uzupełnij energię i zabij następnego





terminatora. Z dolnej platformy pójdz na prawo i otwórz drzwi. Ze środkowej platformy idź na prawo i otwórz pułapkę w podłodze. Z dolnej platformy idź na prawo i skorzystaj z windy.

Podpoziom 3: Zabij terminatora i pójdz na prawo. Zlikwiduj środkową latającą kulę, zabij terminatora i zapisz stan gry. Zniszcz pozostałe kule i pojedź windą na górę.

Podpoziom 2: Zabij terminatora, otwórz drzwi, zlikwiduj kolejnego terminatora i skorzystaj z windy.

Podpoziom 1: Zabij terminatora. Po obejrzeniu animacji w studiu otrzymasz wynagrodzenie i zostaniesz wysłany w podróż kosmiczną.

Poziom 4, kod GOOD

Porozmawiaj z HOMME i daj mu kartę identyfikacyjną. Pójdz na lewo, zabij policjanta, idź dalej na lewo. Spotkasz kolejnego policjanta, z którym wiesz, co zrobić (korzystne jest stosowanie FORCE SHIELD). Idź na dół, zlikwiduj gliniarza i latającą kulę. Ze środkowej platformy idź na prawo. Uzupełnij energię. Pójdz na prawo i zabij policjanta. Przygotuj się na kolejne walki z gliniarzami. Warto po nich jeszcze raz zregenerować tarczę. Wróć na lewo i w dół. Na prawo i zdeaktywuj pole siłowe i zniszcz kulę. Następnie skieruj się na prawo i wezwij taxi. Zapisz stan gry. Wejdz na górną platformę, pobiegij i skocz na prawo. Rozbij kryształ. Wejdz do środka i dalej idź na prawo. Uporaj się z terminatorami, pojedź windą na górę, zbij kryształ, weź klucz. Dalej na prawo, skocz na środkową platformę, dalej na prawo, aż do miejsca regeneracji energii. Krok w lewo i zniszcz robota. Uaktywnij konsolę, idź na prawo, otwórz drzwi kluczem i zjedź windą na dół. Zapisz ponownie stan gry.

Wdrap się na górę, ściana zniknie. Zjedź windą na dół i wdrap się wyżej. Na prawo, zabij terminatora, podnieś klucz i wróć na lewo. Wykończ dwie latające kule i wdrap się na górę. Pójdz na prawo i uaktywnij konsolę, zlikwiduje to kolejną ścianę. Dalej na lewo i w dół. Na prawo i zdeaktywuj pole siłowe. Zejdz na dół, otwórz drzwi i uzupełnij tarczę. Pojedź windą na górę i dalej na prawo. Uważaj na pułapki w podłodze. Idź następnie na prawo i zjedź windą na dół. Po lewej pobiegij i skocz na górną platformę, skorzystaj z windy na górę, otwórz drzwi i wejdz do środka.



Zniszcz latającą kulę, skocz nad miną i pobiegij tak szybko, jak możesz. Pole będzie podążało za Tobą. Zniszcz jeszcze kule i udaj się na prawo.

Poziom 5, kod SPIZ

Kiedy tylko terminator otworzy drzwi, szybko pobiegij na prawo i podnieś pistolet. Zabij terminatora i weź klucz. Zapisz stan gry, idź na prawo i otwórz parę drzwi. Wdrap się na górę (uwaga na pole siłowe), idź na lewo i w dół. Odnów stan energii. Zabij terminatora na dolnym poziomie i podnieś obie części TELEPORTERA. Zabij terminatora na górnym poziomie, pobiegij i skocz na prawo, unikając pola siłowego. Otwórz drzwi i rzuć TELEPORTER RECEIVERem. Użyj drugiej części teleportera do przemieszczenia się. Zniszcz latającą kulę i podnieś TELEPORTER RECEIVER. Skocz na dół i zniszcz potwora śluzowego. Idź na prawo i zajmij się następnym stworem. Udaj się na lewo, zapisz stan gry, dalej na lewo i wskocz do dziury. Zniszcz latającą kulę w następnej dziurze i dalej skieruj się na lewo. Zejdz na dół i wejdz do teleportera.

Poziom 6, kod BIOS

Idź na prawo i zabij potwora. Następnie otwórz drzwi, uzupełnij energię, wróć na lewo i zjedź windą na dół. Jeszcze raz spuść się na dół, zabij potwora, weź skalę i pójdz na lewo. Rzuć skalą w czujnik. W ten sposób otworzysz drzwi. Pójdz nimi na lewo, uaktywnij przełącznik w celu otwarcia ściany. Na dolnej platformie zniszcz ogniem drzwi, użyj przełącznika i zajmij się atakującymi potworami. Podnieś ATOMIC CHARGE i udaj się na lewo. Sprawdź JOURNAL. Idź na dół, otwórz podłogę i zjedź niżej. Uzupełnij energię i zabij potwora. Rzuć TELEPORTER RECEIVER do dziury i przenieś się tam. Zabij potwora i pójdz na dół. Zapisz stan gry. Zlikwiduj psa mutanta i udaj się w lewo. Otwórz drzwi, zajmij się kolejnym potworem, następnie skieruj się na prawo, podnieś klucz, zrób krok w prawo do teleportera. Idź na prawo i następnie na górę. Wjedź windą jeszcze wyżej, idź na prawo i użyj klucza.

Poziom 7, kod HALL

Skocz do góry i wjedź windą na następne piętro, zabij potwora i podnieś eksplodujące myszki. Wejdz na górę, biegnij i skacz, aby uniknąć spadających bomb. Rzuć TELEPORTER RECEIVER w lewo i wjedź windą na górę. Uaktywnij przełącznik, winda zjedzie na dół, idź cały czas na lewo i uzupełnij następnie poziom energii. Wróć na prawo i przyszykuj teleporter do działania. Wskocz do dziury ze śluzem i uaktywnij przełącznik, następnie natychmiast się teleportuj. Zabij potwora na dole, podnieś TELEPORTER RECEIVER, pójdz na prawo, weź klucz, otwórz drzwi. Wjedź windą na górę. Zapisz stan gry, przetocz się na prawo unikając pól siłowych. Zjedź windą na dół i włóż klucz. Używając windy zniszcz wszystkie miny, rzuć TELEPORTER RECEIVER do dziury i teleportuj się. Na dole zabij potwora, następnie ostrożnie zajmij się organicznymi stworami wewnątrz półsfery. Podnieś TELEPORTER RECEIVER. Następnie dokładnie i ostrożnie wykonaj kolejne komendy:

Zbliż się do prawej krawędzi dziury. Skocz na lewo (bez przycisku fire w joysticku). Zwisając z krawędzi ściany spadnij na dół (po prostu wykonaj ruch w dół). Zawisnij na kolejnej ścianie i jeszcze raz porusz joystickiem do dołu. W ten sposób bezpiecznie można zejść na sam dół. Pójdz na prawo i zostaw TELEPORTER RECEIVER, pójdz do końca na lewo i uzupełnij energię. Zjedź windą na dół, zapisz stan gry, pójdz na prawo i zabij dwa potwory. Zniszcz zwisające z sufitu macki (zaczniij od pierwszej z lewej, następnie zajmij się prawą, powtórz procedurę aż do zniszczenia wszystkich macek). Idź na lewo, wjedź windą na górę i uzupełnij poziom tarczy. Zjedź na dół, zapisz grę i wróć na prawo. Wjedź windą na górę i idź na prawo, podnieś mysz i zabij potwora. Podnieś klucz, otwórz drzwi i wróć uzupełnić energię. Właściwe jest też ponowne zapisanie stanu gry. Wróć do drzwi i zjedź windą na dół. Pójdz na prawo i zabij dwa potwory (możesz użyć eksplodujących myszy). Idź dalej na prawo i przetocz się przez pole siłowe. Zostaw ATOMIC CHARGE i uderz w przełącznik. Teleportuj się z powrotem. Pójdz na prawo i wjedź windą na górę. I teraz spokojnie możesz obejrzeć końcową animację.

Kody do poszczególnych poziomów dla trzech stopni trudności:

PLAY PLAY CLOP LOUP TOIT CARA CINE ZAPP CALE GOOD LYUX FGHT
SPIZ SCSI HASH BIOS GARY FIBO HALL PONT TIPS

Roman Sadowski



Jak grać w...

STORM MASTER

Gra *Storm Master*, jest mieszaniną programów strategicznych i zręcznościowych. Zajmuje tylko jedną dyskietkę i jest przeznaczona dla posiadaczy co najmniej 1 MB pamięci. Obsługa gry odbywa się za pomocą myszki oraz ikon. Pragnę Wam przybliżyć oraz ułatwić zabawę we *Władcę Burz*.

MAŁY SZTORM

Zostałeś mianowany zarządzającym krainy Eolów, gdzie panuje magiczna i zagadkowa władza i gdzie czczony są wiatry. Królestwo zostało wprowadzone w stan chaosu poprzez morderstwo dokonane na poprzednim władcy (cios nożem w plecy podczas kąpieli). Musisz więc szybko umocnić swój autorytet i objąć władzę, zanim Twój długoletni przeciwnicy — zli Sharkanianie — wykorzystają chaos w państwie i zaplanują atak. To pogoda sprawia, że królestwo Eolów jest tak różne od innych magicznych krain. Cały transport, a właściwie wszystko wprawiane jest w ruch przez wiatr: statki powietrzne, balony, młyny, a głównie maszyny czasu.

Konsulowie

Sprawujesz władzę nad krajem i jego dominiami poprzez Wielkiego Konsula. Jest kilku ministrów, z których każdy kontroluje oddzielną część rządu:

Master Millar — pozwala Ci budować młyny powietrzne i farmy do produkcji żywności i materiałów. Możesz je potem sprzedać albo przekazać naukowcowi Leonardo w celu uzyskania z nich statków powietrznych.

Leonardo — jest naukowcem, wymyśla nowinki techniczne.

Joker — zarządza częścią rozrywkową, ale możesz sam zajmować się rozrywką i religią.

Commander — kontroluje militaria, w tym flotyllę statków powietrznych.

Inquisitor — pozwala Ci ingerować w sprawy tajnej policji.



Advisor — da Ci parę rad i wskazówek.

Scribe — może ocalić grę. ...

A oto różne etapy gry, jakie niebawem napotkasz na swojej drodze:

KŁOPOTY EKONOMICZNE

Jako Magister królestwa, jesteś odpowiedzialny za wszystko, co się w nim dzieje. Musisz przystosowywać ilość produkowanego pożywienia do liczby ludzi w mieście. Równocześnie musisz zapewnić wystarczającą ilość materiałów na budowę flotylli, a przy tym pilnować, by ludność nie pracowała zbyt ciężko. Joker, który zajmuje się rozrywkami, będzie utrzymywał ludność w stanie szczęśliwości, ale wydatki na ten cel nie przynoszą dochodów. Władcy religii będą w stanie zmieszać niektóre dobre wiatry, aby zwiększyć produkcję młynów, ale czy nie byłoby lepiej zainwestować gdzieś indziej? Tę kwestię pozostawiam Tobie, Czytelniku.

WIELKA WOJNA

Twoim ostatecznym celem, oprócz uniknięcia pchnięcia nożem mordercy, jest zaplanowanie ataku na Sharkanian i zniszczenie ich. Używając funduszy zdobytych w handlu, możesz zebrać armię i wysłać ją w statkach powietrznych. Podczas gdy flota kieruje się w stronę terytorium wroga, możesz nią dowodzić poprzez Commandera. Możesz bombardować, dokonywać nalotów na miasta albo staczać śmiertelne walki powietrzne. Podczas gdy wróg krąży wśród chmur, wszystkie Twoje katapulty i działa mogą być skierowane tak, aby go ostrzelać. Kierując za pomocą myszy statkiem, musisz doprowadzić do ogołocenia z broni statków wroga. Duże włócznie mogą być rzucane z wielką dokładnością, ale mają mały zasięg. Natomiast katapulty mają duży zasięg, ale trudniej osiągnąć cel. Kilka dobrych strzałów zniszczy statek, który rozbije się o powierzchnię planety.

Gdy zwyciężysz swoich wrogów, a swoją krainę doprowadzisz do rozkwitu, Twój poddani obdarzą Cię szacunkiem. Zwycięzca zostanie koronowany na władcę wszystkich lądów, a zwyciężony musi stawić czoło zamachowi.

Jeszcze parę rad, abyś nie dał się zabić Sharkanianom:

1. Projekt floty — pierwszym Twoim krokiem jest zmuszenie Leonarda do zaprojektowania kilku statków powietrznych.
2. Sprawdź projekty — wykonaj próbny lot przed wystaniem statków na wojnę.
3. Stwórz wiatr — postaraj się, aby Ecclesiast zmieszał dobre wiatry z bożkami.
4. Ceremonia — pomódl się o sukces po zebraniu wszystkich religijnych przedmiotów.
5. Zaplanuj atak — na mapie Sharkanii wybierz cel.
6. Zaangażuj się w bitwę — kilka pocisków i głazów powinno rozwiązać sprawę.
7. Zasztyletowanie — jeśli przegrasz, Twój wrogowie zasztyletują Cię podczas kąpieli.

Kto co może na terenie Twojego państwa?

Minister I — Ecclesiast

Zanim zaczniesz budować przemysł, sprawdź wiatry. Kod do zobaczenia mapy wiatrów jest: [CTRL] + [ALT] + klawisz myszy



na ikonie wiatrów mapy Ecclesiasta. Poprzez umieszczenie księgi Ecclesiastes w pobliżu żyznej ziemi i nawożenie tej ziemi co 4 miesiące możesz odnieść korzyści w postaci obfitych zbiorów. Masa pozwala Ci otrzymać wiatry. Aby stworzyć masę, należy położyć księgę Ecclesiastes na świątyni i postępować zgodnie z opisem baarmy. Lepiej jest zacząć tworzyć nowe znaki niż wyszukiwać stare.

Czas trwania różnych operacji (1 miesiąc = 60 dni):

Konstrukcja świątyni — 90 dni.

Przewidywanie wiatrów — 30 dni.

Użyźnianie — 15 dni.

Wysyłanie wiatrów — 15 dni.

Masa — 15 dni.

Poruszanie się — 1 dzień na krok.

Minister II — Miller

Po przybyciu do Ecclesiastes w celu zaznaczenia obszarów wietrznych i bezwietrznych możesz zacząć tworzyć różne przemysły. Rozpocznij od uprawy ziemi na bezwietrznym obszarze. Potem postaw wiatraki — po jednym w każdym geograficznym rejonie (góry, równiny, lasy), gdzie wiatr jest silniejszy. Pszczelarstwo załóż w spokojnych obszarach, hodowlę zwierząt — w górach. Miód Saliz pozwoli wiatrakom pracować wydajniej i wytwarzać droższe produkty (balony, silniki, nowe uzbrojenie).

Mięso Broomf zwiększa produkcję wiatraków. Nadwyżki miodu i mięsa mogą być przeznaczone na uzupełnienie miesięcznego zapotrzebowania przy małych zbiorach. Dziedziny przemysłu przynoszące największy dochód muszą być dotowane — śmieszną rzeczą jest dotowanie zubożałego rolnictwa do odpowiedniego poziomu, poniżej którego jest w ogóle nieopłacalne.

Podliczenie budżetu przemysłu:

Rolnictwo: 10 kaa.

Pszczelarstwo: 24 kaa.

Hodowla zwierząt: 30 kaa.

Wiatraki: 40 kaa.

Czas trwania operacji:

Budowanie wiatraków — 60 dni.

Zakładanie hodowli zwierząt — 30 dni.

Tworzenie pszczelarstwa — 30 dni.

Rozwijanie rolnictwa — 30 dni.

W przypadku napaści wróg będzie bombardował wschodnie obszary. Tam więc załóż pszczelarstwo, które jest najmniej ważnym przemysłem.

Minister III — Konstabl

Początkowo możesz kupować i sprzedawać towary. Im więcej towarów do sprzedania, tym większa cena wiatrów. Cranool ustala opłaty. Dochody z nich zależą od dobrobytu miast opartych na nadwyżce żywności i ilości pieniędzy zainwestowanych w rekreację i placówki naukowe. Wartość ryzyka jest również wliczana. Przed ustalaniem opłat możesz kliknąć parę razy w tym samym mieście, aby uzyskać maksimum dochodów. Zbyt wysokie podatki mogą jednak spowodować anarchię i utratę miasta. Musisz być podejrzliwy także wtedy, gdy podatki są zbyt niskie. Na początku (scenariusz 0) możesz opodatkować każde miasto raz, kontrakty ekonomiczne są odnawiane



co miesiąc. Zawsze przynoszą one korzyści materialne.

Czas trwania operacji:

Pobieranie podatków — 7 dni.

Kontrakty ekonomiczne — 7 dni.

Operacje wymiany magazynów — 1 dzień.

Minister IV — Joker

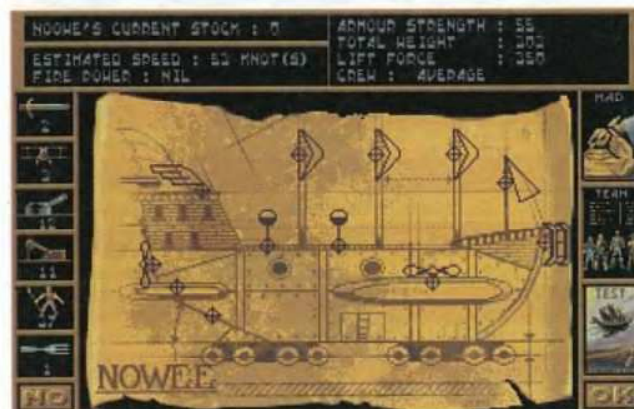
Rekreacja ma podwójny pożytek. Zwiększa dobrobyt miast, np. otrzymywanie podatków. Gdy miasto zostanie złupione do pewnego stopnia, ale nie jest zniszczone, budżet rekreacyjny umożliwi jego odnowę.

Czas trwania operacji — 5 dni.

Minister V — Leonardo

Institucje naukowe, podobnie jak rekreacja, wpływają na podniesienie podatków. Aby przejść przez test na statku, załoga musi mieć przynajmniej jednego pilota i prędkość większą niż zerowa. Prędkość jest zerowa wtedy, gdy objętość alleviation jest mniejsza niż ogólna waga załadowanych towarów. Każda część, tak jak w poniższej tabeli, ma pewien wpływ na wagę statku, na jego alleviation, prędkość i opór.(tabl.)

	waga w t	allev w t	prędk. w węzł	opór
IRAA	3	0	0	1
SKRU	10	0	0	5
OGLE	30	0	0	10
NOON	150	0	0	50
prop	10	0	7	0
pale	20	0	10	0
engi	100	0	30	0
jib	1	30	2	0
sail	1	10	3	0
wing	1	50	1	0
ball	1	100	0	0
prov	1	0	0	0
ehie	50	0	0	5



Ponadto każdy członek załogi dodaje jedną tonę. Powinieneś mieć załogę lżejszą niż pusty statek (np. jeden IKAAR może zabrać tylko 3 ludzi). Wybierz także załogę, która ma przynajmniej "MEDIUM" na liście (cohesion).

Maksymalna załoga dla poszczególnych statków:

IKAAR — 1 pilot, 2 strzelców.

SKRUUZ — 1 komendant, 1 kucharz, 1 pilot, 2 strzelców, 2 katapultowych, 3 żołnierzy.

OGLEE — 1 komendant, 1 kucharz, 2 pilotów, 1 katapultowy, 15 żołnierzy.

NOOWE — 3 komendantów, 5 kucharzy, 5 pilotów, 80 żołnierzy.

Uwaga: Potrzebujesz 1 kucharza na około 20 żołnierzy.

Im więcej masz żołnierzy, tym bardziej możesz łupić miasta, ale koszty kampanii będą większe. Pamiętaj — maksymalna prędkość statku to 127 węzłów. Siła ognia zależy od broni na statku i od liczby, a także sposobu rozmieszczenia katapultowych i strzelców.

Czas trwania operacji:

Placówki naukowe — 5 dni.

Test statku — 5 dni.

Minister VI — Inkwizytor (Inquisitor)

Zamach na nieprzyjaciela unieruchomi go na rok.

Czas trwania operacji i użyteczność zamachu:

Inkwizytor — 15 dni — unika zamachu swoich własnych ministrów.

Leonardo — 20 dni — unika bombardowania.

Ecclesiastes — 30 dni — unika niszczących tornad.

Komandor — 40 dni — unika łupieżców.

Inne operacje:

Szpiegowanie z lotu ptaka — 7 dni.

Szpiegowanie na mapie wroga — 7 dni.

Kontrakty polityczne — 7 dni.

Minister VII — Komandor (Commander)

Gdy umieścisz aerodromy na wschodzie, ograniczysz ruchy swojej armii w różnych kampaniach. Ostrzegano Cię już, że nieprzyjaciel będzie bombardował. Koolpers ogranicza trochę zakres zniszczeń podczas ataków.

Czas trwania operacji:

Budowa aerodromu — 60 dni.

Aerokooler — 20 dni.

Environment — 5 dni.

Przydział statków — 5 dni.

Podstawowa taktyka wojny.

Jeżeli pozwala Ci na to budżet, możesz np. bombardować aerodromy nieprzyjaciela za pomocą IKAARS i SKRUUZES. Potem możesz grabić kraje za pomocą OGLEE i SKRUUZ przy większej liczbie żołnierzy.

SZYBKIEGO ZAKOŃCZENIA I WYGRANIA WOJNY!

Przygotował Krzysztof Galczyński

GRUPY TOP LISTA

Pozycja	Poprzednio	Grupa	Producent
1	1	Sanity	TSS
2	3	TRSI	Realm
3	7	Spaceballs	Alderan
4	5	The Silents	Asphyxia
5	-	Melon Deziqn	TSS
6	2	Union	Alchemy
7	4	Investation	TRSI
8	9	Grace PL	W.F.M.H.
9	6	Rebels	Old Bulls
10	-	Future Revolution	Kefrens



Jak skończyć...

PLAN 9 FROM OUTER SPACE

Drogi użytkowniku Amigi, chciałbym Ci przedstawić całkiem przyjemną grę przygodową o dobrych walorach graficznych, a także łatwej obsłudze. Jest ona skrzyżowaniem gier przygodowych, takich jak np. seria "Monkey Island" czy "Indiana Johnes", z grami typu "Eye Of The Beholder" oraz "Elvira". Z tych pierwszych tytułów jest skopiowany pomysł zarządzania grą, to znaczy tworzysz polecenie z pojedynczych rozkazów. Z tych drugich wzięty jest sposób pokazania gry tak, jakbyś był tą osobą.

Plan 9 From Outer Space będzie wspaniałym początkiem dla młodszych graczy, umiających już czytać. Przy odrobinie pomocy starszych kolegów znających język angielski będzie wspaniałą zabawą. (Zwłaszcza niektóre teksty, np. z barmanem.)

JAK SKOŃCZYĆ?

Ekran gry składa się z trzech części:

Głównego pola, na którym rozgrywa się cała akcja i po którym możesz się poruszać we wszystkich czterech kierunkach. Znajduje się ono na środku ekranu. Nad nim pokazują się komendy, które sam tworzysz.

Po prawej stronie pola graficznego zaznaczona jest zawartość Twojej "kieszeni".

W prawym dolnym rogu na płycie nagrobkowej znajdują się komendy podstawowe używane podczas trwania Twojej przygody, a mianowicie:

HIT	-	Uderz
GIVE	-	Daj
USE	-	Użyj
TAKE	-	Weź, Zabierz
TALK	-	Porozmawiaj
OPEN	-	Otwórz
PUSH	-	Przyciśnij, Pchnij
CLOSE	-	Zamknij
DROP	-	Upuść, Zostaw
EXAMINE	-	Sprawdź

Niestety, nie wszystkie komendy są użyte w grze, co jednak nie obniża jej jakości. Poniżej załączam opis, który powinien pomóc Ci w ukończeniu tej przygody.

Zostajesz wynajęty przez producenta filmowego w celu odnalezienia skradzionego filmu nakręconego na 5 rolkach. Po przyjęciu zlecenia wyjdź ze studia filmowego i idź do Hub Cap Bar. Gdy tam dojdiesz, porozmawiaj z dziwną kobietą. Wspomni ona o tym, gdzie żył Bela Lugosi. Przed wyjściem z baru kup butelkę rumu od barmana. **UWAŻAJ**, abyś nie był

za bardzo namolny przy kupnie butelki lub po jej zakupie, jak chcesz, to możesz go potraktować trochę brutalnie. Gdy on wyciągnie ten mały kijek, to sam stwierdzisz, że lepiej będzie wyjść z baru. Następnie wpadnij do kafejki w sąsiedztwie i zabierz balon ze stołu.

Wróć do biura producenta, które powinno być puste. Sprawdź biurko. Znajdziesz na nim klucz do pokoju edycyjnego. Teraz wejdź do pokoju prywatnego w tyle.

Sprawdź lewy obraz na tylnej ścianie. Odkryjesz tam adres. Wróć do poczekalni, poproś strażnika, aby zamówił Ci taksówkę (potem będziesz musiał powtarzać tę operację). Wyjdź, wsiądź do taksówki i poproś, aby zawieziono Cię do Lot 9.

Gdy tam dojedziesz, przejdź przez cementarne wrota i wejdź do krypty. Sprawdź ciało Beli, a znajdziesz klucz do jego domu. Zabierz także młotek leżący na podłodze i szybko wyjdź.

Użyj taksówki, żeby dostać się do domu Beli na ulicy Vlad the Impaler. Wejdź przez drzwi frontowe (klucz jest użyty automatycznie) i skieruj się do studia, które znajdziesz po lewej stronie.

Sprawdź pocztę lotniczą leżącą na stole — odkryjesz tam adres Mall. Weź zdjęcie Beli ze stołu. Przed wyjściem z domu pchnij trofeum po lewej stronie ściany studia — otrzymasz kartę kredytową.

Jedź taxi na Mall. Przyciśnij guzik przywołujący windę i jedź na drugie piętro do sklepu-horror. Kup maskę, sprawdź ją, a znajdziesz ukryty tam mały klucz i krótką notkę.

Wyjedź na trzecie piętro do agencji turystycznej i poproś o bilet lotniczy. Powiedzą Ci, że możesz lecieć tylko do Rio — zaakceptuj to. Kup bilet, wyjdź i jedź na 5 piętro.

Znajdziesz się w magazynie towarów żelaznych. Sprawdź łopatę przy tylnej ścianie i spróbuj ją kupić (drugie zdanie w rozmowie ze sprzedawcą). Użyj paszportu, na fotokopiarce po prawej — powinieneś otrzymać kopię swojej fotografii.

Idź do banku na szóstym piętrze i powiedz kasjerce, że musisz wymienić trochę gotówki. Weź wszystkie dostępne Ci waluty (Australia, Washington, Hongkong i Brazylia). Teraz sprawdź kartę kredytową i zapamiętaj jej numer. Daj mały klucz kasjerce. Zapyta Cię ona o numer Twojej skrytki depozytowej — powiedz, że jest to numer 530143.

Znajdziesz się teraz w pokoju depozytowym. Twoja skrytka będzie przed Tobą. Otwórz ją, znajdziesz pierwszą rolkę filmową. Sprawdź rolkę, a jeśli chcesz ją obejrzeć, możesz iść do pokoju projekcyjnego na czwartym piętrze.

Teraz wróć do Lot 9 — jeszcze raz użyj taxi. Skieruj się w stronę krypty i skręć potem w lewo. Znajdziesz drewniany krzyż z napisem J. Harris. Użyj 3 razy łopaty, a potem sprawdź wykopaną dziurę. Znajdziesz w niej drugą rolkę filmową. Sprawdź ją, a potem jedź na lotnisko.

Pokaż swój bilet przy kontuarze i idź do samolotu. Przed startem idź do kabiny, porozmawiaj z pilotem. Zapytaj go, czy zna jakieś fajne miejsce w Rio, gdzie można się zatrzymać. Zapamiętaj nazwę hotelu i wróć na swoje miejsce.

Po przybyciu do Rio wsiądź do taxi, które zawiezie Cię do hotelu. Sprawdź książkę meldunkową i zapamiętaj numer pokoju, w którym zatrzymał się kiedyś pilot. Poproś o ten sam pokój. Wejdź na górę. Z kredensu weź ID pilota. Poszukaj na niej adresu pilota, a potem użyj swojej fotografii paszportowej do ID, aby zrobić swoją własną ID.

Skieruj się przez plażę do jaskini, w której nietoperze zabiorą od Ciebie fotografię Beli i będziesz mógł wziąć jeszcze jedną rolkę filmową. Jeszcze raz sprawdź film — w hotelu jest kino, tam możesz obejrzeć rolki.

Wróć na lotnisko. Będziesz wtrącony do więzienia. Gdy dasz rum strażnikowi w celi, on wyjdzie umożliwiając Ci ucieczkę. Zanim jednak uciekniesz, zabierz statuetkę, którą upuścił strażnik, rozbij ją młotkiem — będzie tam służowata poczwarka — weź ją.

Poleć z powrotem do domu i jedź do domu pilota na Aviation Way. Użyj karty kredytowej na drzwiach i wejdź do domu.

Zabierz przybory do nurkowania leżące w holu (będziesz musiał upuścić parę rzeczy, aby to zrobić — upewnij się, że będą to rzeczy, których już używałeś, jak młotek lub łopata, później będziesz musiał powtarzać tę operację). Idź teraz do ogrodu z tyłu domu i zabierz czwartą rolkę.

Wróć do magazynu w studiu i zabierz mitosne paciorki ze statui po lewej. Teraz jedź na lotnisko i leć do Australii. Musisz pokazać ID pilota przy kontuarze, aby dostać się do samolotu. Po przylocie jedź na plażę i porozmawiaj z kobietą w bikini. Powiedz: Cześć, ładna pogoda (Hi there, nice weather). Potem zapytaj ją, czy chciałaby mitosne paciorki. Ona się zgodzi i pokaże Ci ścieżkę do komuny hippisów.

Poleć z powrotem do domu i jedź na budowę (naprzeciw studia filmowego) i porozmawiaj tam z facetem o Australii. Wejdź do magazynu w studiu i zabierz słownik, a potem poleć z powrotem do komuny hippisów w Oz. Porozmawiaj z nimi o Fredzie, a dadzą ci piątą rolkę.

Idź na most (po lewej od budynku opery) i porozmawiaj z malarzem. Ten zmusi Cię do skoczenia do wody. Szybko użyj aparatu do nurkowania, zanim umrzesz, i zabierz łom. Aby wyostać się z wody, użyj balonu na aparacie do nurkowania. (Nie zapomnij wyrzucić balonu i aparatu do nurkowania).

Leć do Hongkongu i porozmawiaj z bardzo ważną osobistością filmową. Człowiek ten powie Ci o skradzionym mu Netsuke. Wsiądź na samolot do Waszyngtonu, a potem do taxi. Teraz zostaniesz zaśląpany w misję na Kubie, gdzie spotkasz się ze strażnikiem nie mówiącym po angielsku. Spróbuj dać Kubańczykowi słownik, otwórz go i użyj. Po długiej rozmowie dostaniesz cygaro i plakat. Wróć do Ameryki. Teraz skieruj się do granicy i spróbuj dostać się do Chin.

Daj cygaro i plakat facetowi w Białym Domu. On powie Ci o muzeum. Automatycznie znajdziesz się przy wejściu do muzeum. Daj służowatą poczwarkę kuratorowi i skieruj się do magazynu na tyłach.

Poszukaj paki z napisem O.R. Yental, Hongkong. Otwórz ją używając łomu. W środku będzie Netsuke i ostatnia rolka filmowa. Weź je. Teraz wróć do Hongkongu i oddaj Netsuke bardzo ważnej osobistości filmowej. Otrzymasz talizman. Teraz skieruj się do granicy i spróbuj dostać się do Chin.

Zostaniesz napadnięty przez wojowników Ninja, którzy doprowadzą Cię przed oblicze mnichów. Gdy dasz im talizman, rozpocznie się końcowa sekwencja. Idź do góry.

GRATULACJE. Właśnie ukończyłeś grę.

Przygotował Krzysztof Gałczyński

UŻYTKI TOP LISTA			
Pozycja	Poprzednio	Program	Producent
1	3	Protracker 2.3a	-
2	2	Deluxe Paint IV	Electronic Arts
3	1	XCopy Pro	Cachet
4	4	Cygnus Ed 2.12	CygnusSoft
5	10	Image FX	GVP
6	7	Rattle Copy	Rattle Head
7	8	Diskmaster 1.3	Progressive
8	-	AsmOne 1.5	-
9	-	K-Commodity	-
10	-	Image FX	GVP



HISTORY LINE 1914—1918

Po sukcesie, jaki odniósł, nie tylko na niemieckim rynku, program *Battle Isle*, firma Blue Byte poszła za ciosem i wydała kolejny program strategiczny. Wykorzystano w nim wiele rozwiązań z poprzedniej gry, ulepszono obsługę, a jednocześnie podniesiono poziom trudności. Tym razem będziemy, jak sugeruje tytuł, dowodzić armiami podczas pierwszej wojny światowej.

Możemy albo zmienić historię i uzyskać wygraną dla strony niemieckiej, albo też powtórzyć sukces aliantów. Program nie tylko dostarcza rozrywki, ale także pełni funkcję poznawczą. Można się z niego sporo dowiedzieć o wydarzeniach tamtych dni. Oprócz wstępnej animacji przedstawiającej incydent bezpośrednio poprzedzający wybuch samej wojny, możemy po wypełnieniu każdej misji obejrzeć skrót informacji prasowych z ostatnich dwóch miesięcy. Zawarte w tym przeglądzie wiadomości dotyczą nie tylko przebiegu samego konfliktu, ale też sporo w nim informacji o odkryciach naukowych, rekordach sportowych itp.

History Line 1914—1918 to jeden z bardziej złożonych programów strategicznych. Mimo że reguły gry są dość skomplikowane, program jest bardzo prosty w obsłudze, a zasady gry nie trzeba się zbyt długo uczyć. Gracz może spokojnie skupić się na strategii, natomiast na komputer spada cała czarna robota. Niewątpliwą zaletą programu jest kolosalna liczba różnego rodzaju jednostek o odmiennych parametrach. Takie rozwiązanie pozwala na stosowanie różnorodnej taktyki, w zależności od upodobań gracza. Dodatkową atrakcją jest dodanie do każdego starcia sekwencji animowanych. Dostępność każdego rodzaju broni jest zgodna z rzeczywistym ich wprowadzaniem do uzbrojenia armii niemieckiej lub francuskiej. O nowym sprzęcie dowiadujemy się z krótkich wycinków prasowych, które zawierają zarówno zdjęcie tej broni, jak i informację o okolicznościach, jakie towarzyszyły jej powstaniu.

Do swojej dyspozycji mamy uzbrojenie umożliwiające nam prowadzenie walki w każdym terenie. W jego skład wchodzi samoloty, czołgi, artyleria, okręty wszystkich typów. Jakby tego było mało, możemy także posługiwać się sprzętem pomocniczym: maszynami transportowymi, oddziałami saperów, jednostkami budowlanymi. Zwycięstwo w grze uzyskujemy w wyniku całkowitego zniszczenia wszystkich jednostek wroga bądź też przez zajęcie jego sztabu. Ocena naszego działania jest podawana w formie punktowej. Po zniszczeniu oddziału którejkolwiek ze stron następuje odjęcie jego wartości od liczby maksymalnej (ale z kolei za całkowite unicestwienie przeciwnika dostaje się premię 500 punktów). Stopień trudności jest regulowany limitem wykonywanych ruchów. W wersji najprostszej możemy przesuwając dowolną liczbę jednostek. Jeśli zdecydujemy się ograniczyć tę liczbę, zdobyte punkty są mnożone przez odpowiednie współczynniki. Wyjątkowo sprawnie przeprowadzone kampanie bywają nagradzane medalami.

Gra przebiega zasadniczo w dwóch fazach: ruchu i ataku. Podczas tego drugiego możemy również dokonywać napraw i budować nowe oddziały. Reperacje można przeprowadzać w fabrykach i składach, produkcja zaś nowych sił odbywa się jedynie w zakładach przemysłowych. Żeby przeprowadzić którąś z wyżej wymienionych czynności, trzeba mieć odpowiednią ilość energii. (Naprawy 15 punktów, cena budowy różnicowana w zależności od rodzaju broni.) Energię otrzymujemy za posiadanie trzech typów budowli: fabryk, składów i centrum dowodzenia. Mogą być one zajmowane tylko przez dwa rodzaje oddziałów: piechotę i kawalerię!

Wydawanie rozkazów jest bardzo proste: wystarczy najeżdżać na daną jednostkę i wybrać odpowiednią ikonę. W tym celu możemy się posłużyć klawiaturą, myszą lub joystickiem. Z moich obserwacji wynika, że posługiwanie się tym ostatnim jest najwygodniejsze. W fazie przesuwania jednostek program automatycznie pokazuje możliwe drogi ruchu (ta sama sytuacja ma miejsce przy strzelaniu).



History Line, jak każdy porządny program strategiczny, uwzględnia sporo różnych elementów przy rozstrzyganiu poszczególnych walk. Tak jak w rzeczywistości, na wynik bitwy ma wpływ ukształtowanie terenu, stopień doświadczenia jednostek, a w przypadku artylerii odległość od celu. Szanse skutecznego ataku rosną w chwili otoczenia broniącego się oddziału. Decydujące znaczenie wydaje się mieć poziom doświadczenia. W każdej jednostce podnosi się on o 1 punkt w przypadku zadania strat przeciwnikowi, a o 2 punkty, jeśli całkowicie zniszczy ona wroga. Taka sytuacja preferuje postępowanie polegające na maksymalnym wyszkoleniu oddziałów i w przypadku uszkodzenia któregoś z bardziej wartościowych — szybkim odciągnięciu go na tyły w celu regeneracji.

Najbardziej efektywnymi rodzajami broni są niewątpliwie artyleria i lotnictwo. Duży zasięg ognia i jego siła to główne zalety dział. Pewnym mankamentem są ograniczone zdolności mobilne. Lotnictwo charakteryzuje się najlepszymi osiągnięciami w dziedzinie poruszania się, potężną siłą ataku, którą jednak można wykorzystać tylko przy bezpośrednim kontakcie. Ta wada nie jest aż tak istotna, gdyż niewiele jednostek ma możliwość bronięcia się przed samolotami. Z powyższego opisu wynika, że optymalna taktyka polega na szybkim wyeliminowaniu właśnie tych rodzajów broni z armii przeciwnika.

Uzyskanie panowania w powietrzu to połowa sukcesu. Przy planowaniu kampanii należy pamiętać o tym, że warto mieć blisko linii frontu punkty reperacji oddziałów. Pozwala to na znaczne ograniczenie strat i szybkie uzyskanie w pełni wyszkolonych jednostek. Ponieważ wiele bitew będzie miało charakter pozycyjny, warto pomyśleć o odpowiednim usytuowaniu oddziałów, pozwalającym na optymalną obronę lub druzgocący atak. Niezłe rezultaty daje taktyka formowania oddziałów w trzech liniach. Na pierwszej ustawia się piechotę i czołgi, w następnych zaś działa, pociągi pancerne itp. Natarcie nieprzyjaciela na tak przygotowaną pozycję pociągnie za sobą duże straty wśród jego wojsk.

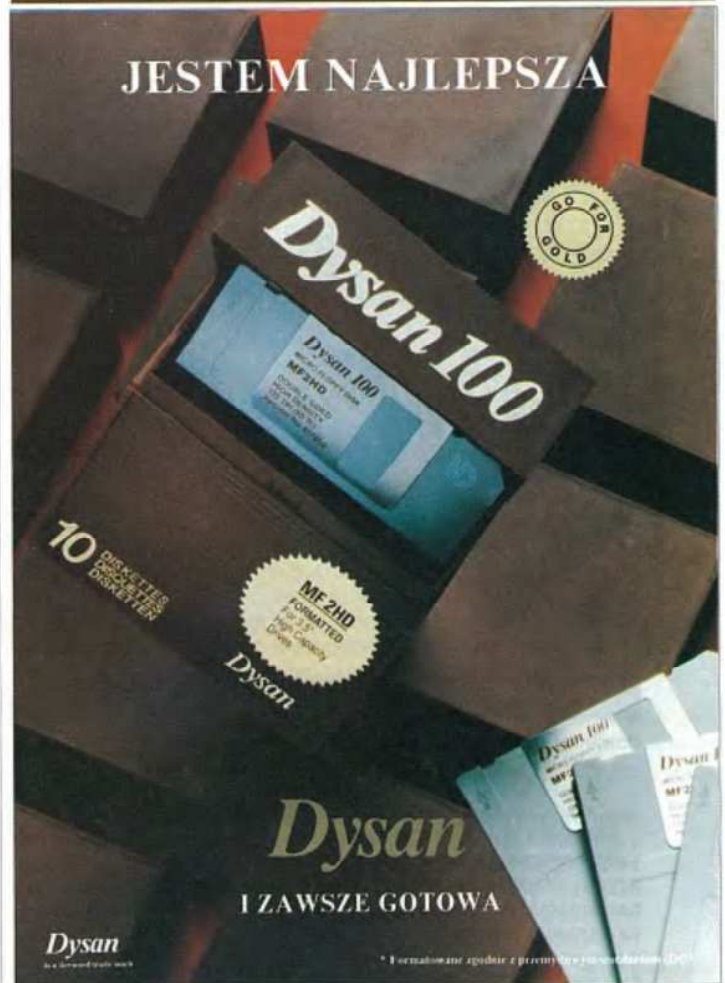
Program *History Line 1914—1918* zajmuje aż siedem dyskietek. Co prawda na dwóch z nich mieści się wstępna animacja, którą można ominąć, ale i tak liczba dyskietek jest duża. Dlatego też należy mieć co najmniej dwie stacje dysków. Optymalnym rozwiązaniem jest oczywiście twardy dysk, zwłaszcza iż nagrywanie sekwencji walki zajmuje trochę czasu. Osobiście zrezygnowałem z animacji, żeby przyspieszyć samą grę. Mimo że program kalkuluje sytuację w tym samym czasie, w którym gracz wykonuje swoje posunięcia, operacja ta, zwłaszcza przy większej liczbie jednostek, trwa dosyć długo. Dlatego też *History Line* zawiera opcje wykorzystujące karty turbo. Podstawowa wielkość pamięci niezbędnej do uruchomienia programu to 1 MB, ale zdecydowanie wygodniejszą obsługę uzyskamy przy dużo większym RAM-ie.

Kody do gry dla dwóch osób:

TRACK, HUSAR, BEAST, PLATE, LIGHT, SCROL, VIRUS, BISON, DRUCK, TROLL, UBOOT, DROID, GRAND, ROYAL, WALTER, SKILL, SKULL, AUDIO, SPELL, CAMEL, FLAGS, STORY, SCOUT, GREEN.

Roman Sadowski

HISTORY LINE 1914-1918		Liczba
Blue Byte		
Grafika	★★★★★★★★	9
Dźwięk	★★★★★★	7
Pomysł	★★★★★★★★	8
Atrakcyjność	★★★★★★★★	9
Ogólnie	★★★★★★★★	9



Dlaczego Dysan 100?

....Koncern Dysan Magnetics jest jednym z największych światowych producentów nośników magnetycznych, takich jak taśmy video, taśmy magnetofonowe, taśmy do streamerów a przede wszystkim dyskietki komputerowe. Prace badawcze naszej firmy są szeroko znane na całym świecie, i jest ona prekursorem najnowszych technologii. Firma Dysan Magnetics jako pierwsza wprowadziła dyskietkę 5,25" (był to rok 1976), która obecnie jest standardem przemysłowym na całym świecie i od tego czasu ciągle doskonalili swoje produkty, a jej szczytowe osiągnięcie to właśnie dyskietka Dysan 100.

Co ją wyróżnia z innych dyskietek dostępnych na rynku?

Koncern Dysan Magnetics tworząc dyskietkę Dysan 100 myślał o bezpieczeństwie danych i wygodzie przyszłych użytkowników. I dlatego:

- jest to dyskietka formatowana - na każdym pudełku zyskujesz do 20 min. i masz zawsze gotową do pracy dyskietkę.
- jest pakowana w wysokiej jakości plastikowe pudełko, co zabezpiecza ją przed uszkodzeniem i znacznie ułatwia pracę.
- jest powleczona specjalną (chronioną patentem) powłoką polisyntetyczną, która chroni ją przed urazami mechanicznymi i znacznie przedłuża żywotność.
- jest w 100% kontrolowana po formatowaniu, co pozwala na kontrolę zarówno ścieżek jak i przestrzeni między ścieżkami.
- jej poziom odciążenia przekracza wszystkie światowe normy (Dysan 100 ma go na wysokości 75% przy 40% poziomie przemysłowego) co pozwala na odczytanie danych nawet przy niedokładnie ustawionej głowicy napędu.
- każda dyskietka jest poddana fabrycznemu testowi antywirusowemu, a to oznacza pełne bezpieczeństwo Twojego twardego dysku.
- dyskietki posiadają gwarancję na cały okres użytkowania.



Przedstawiciel koncernu
Dysan Magnetics
oraz wyłączny dystrybutor
jego wyrobów

Przedsiębiorstwo Handlowe
A & B WROCLAW

53-611 WROCLAW
ul. Strzegomska 6
tel. (0-71) 55 84 92,
tel. (0-71) 55 80 17 w. 56, 57
tel. (0-71) 55 81 24,
fax (0-71) 55 11 15.

Dysan 100 to pamięć absolutna!

Jeżeli zdecydujesz się na najwyższą jakość zadzwoń do nas!



*Zamiast myszki

Rafał Kwaczała

Jeżeli z różnych przyczyn nasza myszka nie jest zdolna do wykonywania swoich czynności, to możecie ją zastąpić przez użycie odpowiednich klawiszy z klawiatury. I tak: jednoczesne naciśnięcie klawiszy [lewy Amiga] i [lewy Alt] odpowiada naciśnięciu lewego przycisku myszy, natomiast [prawy Amiga] i [prawy Alt] daje ten sam efekt, co naciśnięcie prawego przycisku "gryzonia". Aby uzyskać płynny ruch wskaźnika po ekranie, należy nacisnąć klawisz [prawy Amiga] lub [lewy Amiga] i strzałkę w odpowiednim kierunku. Powyższe kombinacje wraz z klawiszem [Shift] powodują, że wskaźnik porusza się skokami.

*Amiga — lektor

Rafał Kwaczała

Program SAY ma bardzo interesującą opcję, która pozwala na czytanie całych plików tekstowych. Jeśli więc nie chcecie czytać danego tekstu, wystarczy w CLI lub SHELL napisać: SAY -x nazwa_pliku_tekstowego, i po chwili usłyszycie całą zawartość pliku.

*Say i inne

Tomasz Szymik

Gdy otworzymy katalog utilities i przytrzymując klawisz [SHIFT] naciśniemy lewym klawiszem myszki (tylko raz) na ikonę programu SAY, a następnie (ciągle trzymając [SHIFT]) klikniemy (dwa szybkie naciśnięcia) na dowolną inną ikonę, to Amiga zacznie wygadywać, "co jej ślina na procesor przyniesie". (Od redakcji: Po prostu program, którego ikonę zaznaczyliśmy jako pierwszą, traktowany jest jako argument dla programu SAY, można w ten sposób kazać Amidze odczytywać pliki tekstowe, a w przypadku plików binarnych normalnym zjawiskiem jest "wymawianie" przez Amigę różnych nieartykułowanych dźwięków.)

*** Obrazki w trybie interlace

Andrzej Rodecki

Aby wyświetlić obrazek w dużej pionowej rozdzielczości (xxx*512), nie wystarczy jedynie ustawić bit LACE w komórce BPLCON0. Wynikiem tego będzie jedynie denerwujące migotanie obrazu. Tryb interlace działa w ten sposób, że obraz wyświetlany jest w ciągu dwóch przejść promienia. W pierwszym przejściu rysowane są linie nieparzyste, w drugim zaś linie parzyste. Wszystko sprowadza się jedynie do ułożenia odpowiedniej copperlisty. Poniższy przykład wyświetla obraz w trybie interlace w dwóch kolorach. Obraz powinien być po adresie \$70000.

```

; Przykład wyświetlania obrazka w trybie interlace
lea    $DFF000,a5
br.s   init
move.l #cop,$80(a5)
loop: btst #6,$BFR001      ; lewy przycisk myszy
      bne.s loop
move.l 4.w,a5
lea    gfx(pc),a1
jsr    -408(a6)
move.l d0,a1
move.l 38(a1),$80(a5) ; przywrócenie starej
move.w $88(a5),d0    ; copperlisty
jsr    -414(a6)
rts

gfx: dc.b "graphics.library",0 ; małymi literami!
      even
init: lea cop(pc),a0
      move.l a0,d0
      swap d0
      move.w a0,pt1
      move.w d0,pt2
      lea cop1(pc),a0
      move.l a0,d0
      swap d0
      move.w a0,pt3
      move.w d0,pt4
      rts

; wyświetlanie linii nieparzystych
cop: dc.l $01080028 ; skok do następnej nieparzystej
      dc.l $010a0028 ; linia dla rysunków z większą
      dc.l $00e00007 ; liczbą bitplanów adres ekranu
      dc.l $00e20000
      dc.l $3001ffff
      dc.l $01001004
      dc.l $ffdfffff
      dc.l $2a01ffff
      dc.l $01000004
      dc.w $0080 ; przypisanie nowej listy
pt4: dc.l $00000082
pt3: dc.w $0000
      dc.l $fffffffe

; wyświetlanie linii parzystych
cop1: dc.l $01080028
      dc.l $010a0028
      dc.l $00e00007
      dc.l $00e20028 ; adres +40 (szerokość linii)
      dc.l $3001ffff
      dc.l $01001004
      dc.l $ffdfffff
      dc.l $2a01ffff
      dc.l $01000004
      dc.w $0080
pt2: dc.l $00000082
pt1: dc.w $0000
      dc.l $fffffffe
    
```



* Nie taki diabeł straszny

Marek Pampuch

Przypuśćmy, że napisaliście jakiś wspaniały program i zamierzacie go uruchomić. W tym celu wpisujecie:

```
execute <nazwa programu>
```

lub

```
run <nazwa programu>
```

i wszystko gra. Schody zaczynają się dopiero wówczas, gdy zapragniecie, aby Wasz program był uruchamiany za pomocą ikony. Nie jest sztuką, zwłaszcza w przypadku korzystania z systemu operacyjnego 2.0 lub 3.0, wykonanie ładnej ikony. Przy systemie 1.3 jest to niewiele trudniejsze. Zapisujecie ikonę pod nazwą .info i uruchamiacie Workbench. Wasza ikona pojawia się na ekranie, cóż jednak z tego, jeśli kliknięcie wcale nie powoduje zamierzonego efektu, jakim jest uruchomienie programu, a komunikat o błędzie. Nie należy się jednak załamywać. Powiązanie własnej ikony z programem jest prostsze, niż mogłoby się to wydawać.

Przypuśćmy że chcemy, aby nasz program uaktywniany z ikony ma wyświetlać aktualny katalog dysku. Można to oczywiście zrobić z poziomu CLI, ale trzeba w tym celu otworzyć nowe CLI, wpisać rozkaz DIR, nacisnąć [RETURN], a po obejrzeniu katalogu zamknąć CLI. Strasznie dużo roboty. A przecież można sobie poradzić inaczej. Najpierw za pomocą edytora stworzymy zbiór tekstowy, w którym umieścimy wszystkie potrzebne nam rozkazy. W naszym przykładowym programie znajdzie się tylko jeden rozkaz — właśnie DIR. Nie musicie oczywiście w tym celu uruchamiać edytora. Zamiast tego można przejść do CLI i wpisać:

```
type * to KATALOG [RETURN]
DIR [RETURN]
[Ctrl] + [N]
```

Rozkaz "type * to <nazwa zbioru>" spowoduje, że wszystko, co odtąd napiszecie na klawiaturze, będzie zawartością naszego zbioru. Jednoczesne naciśnięcie klawiszy [Ctrl] + [N] spowoduje zapisanie naszego zbioru "Katalog" na dysku.

Teraz przygotowujemy ikonę. Należy w tym celu uruchomić edytor ikon i wybrać z niego ikonę typu "Project". Można ją wykonać całkowicie samodzielnie. Na początek jednak najlepiej wykorzystać gotową ikonę, na przykład z jakiegoś programu BASIC-owego. Oczywiście później można jej kształt przerobić. Aby wypożyczyć sobie ikonę, wkładamy do stacji dyskietkę EXTRAS i wpisujemy

```
copy:Basic/BasicDemos/music.info to KATALOG.info
```

a następnie naciskamy [RETURN] i wracamy do Workbench. Na ekranie znajdujemy ikonę podpisaną KATALOG. Jeśli nie widać jej na ekranie, należy "przewinąć" zawartość okna. Przesuńcie ikonę na wolne miejsce i wybierzcie opcję SNAPSHOT z repertuaru SPECIAL. Kliknijcie ikonę (ale tylko raz) i wybierzcie INFO z menu WORKBENCH. W oknie dialogowym, które się pojawi na ekranie, dopiszcie w rubryce Default Tool:

```
C:IconX
```

Zapiszcie tak poprawione info przez SAVE. Jeśli teraz klikniemy dwa razy na naszą ikonę KATALOG, wówczas ukaże się okno CLI, zostanie wypisany aktualny katalog, a po chwili okno CLI zniknie. Można to jeszcze dodatkowo poprawić. Kliknijcie jeden raz ikonę i wybierzcie ponownie INFO. Można

zmienić w ToolTypes parametry WINDOW i DELAY. Dla pierwszego z nich może to być przykładowo:

```
WINDOW=CON:20/20/550/200/KATALOG
```

Drugi parametr o nazwie DELAY= zawiera cyfrę określającą czas opóźnienia przy powrocie do Workbench. Opisany powyżej sposób należy zastosować, jeśli mamy system operacyjny 1.3. Przy nowszych wersjach systemu trzeba postępować nieco inaczej. Opiszmy to na przykładzie Workbench 3.0.

Zbiór tekstowy z rozkazami tworzymy w taki sam sposób, jak opisano powyżej. Jeśli chcemy to zrobić w Workbenchu, wówczas z okna Workbench wybieramy szufladę System, a z niej ikonę Shell. Wpisujemy tekst i zamykamy Shella. Ponieważ tak stworzony zbiór nie ma ikony, zaś ikona "pokazana" przez SHOW ALL FILES jest innego typu — uruchamiamy edytor ikon (znajduje się on w szufladzie Tools). Wybieramy ikonę typu "Project" i zapisujemy na dysku opcją SAVE AS jako KATALOG.info. UWAGA: Ikona powinna się znajdować w tym samym katalogu co zbiór. Jeśli wpisywaliście tekst za pomocą Workbench, jak powyżej — to nasz zbiór będzie zapisany w katalogu głównym. Teraz wychodzimy z edytora opcją QUIT, otwieramy okno Workbench, znajdujemy ikonę podpisaną KATALOG, klikamy ją raz i z grupy ICONS repertuaru na listwie tytułowej wybieramy opcję ICONS INFORMATION. Zmieniamy w niej w ten sam sposób, jak powyżej, wartości w ramkach Default.Tool (i ewentualnie Tool Types), a następnie zapisujemy przez SAVE.

Oczywiście sposób ten najlepiej zastosować do programów, dla których potrzebny przy uruchomieniu zbiór tekstowy zawiera dużo więcej wierszy. Jeśli przegrywamy na przykład jakiś program z dyskietki na dysk — nie możemy przegrać sekwencji startowej i zbioru disk.info, bowiem mogą się one zapisać na oryginalnej sekwencji startowej i oryginalnym zbiorze .info dysku twardego. W takim przypadku należy skopiować taką sekwencję startową do innego niż S:katalogu na twardym dysku, zaś zbiór .info dyskietki do jakiegokolwiek katalogu, gdzie nie występuje zbiór o takiej nazwie. Następnie trzeba zmienić im nazwę na <PROGRAM> i .info. Oczywiście nazwa programu może być ustalona przez nas. Taką sekwencję startową można potraktować jako opisany zbiór tekstowy z rozkazami. Teraz wystarczy tylko przekopiować tę sekwencję i ikonę do katalogu, na którym jest program, i połączyć je ze sobą w sposób opisany powyżej.

** Brak pamięci

Artur Donicz

Jeżeli nie posiadasz rozszerzenia pamięci, a chciałbyś uruchomić jakiś program na 1 MB, postępuj następująco:

1. Wgraj dysk do poziomu Workbench.
2. Wyciągnij poza wszystkie okna ikonę interesującego Cię programu.
3. Pozamykaj wszystkie okna.
4. Odczekaj kilka sekund i uruchom ikonę. Jeżeli Ci się nie uda, to spróbuj następująco:

1. Włóż dysk z interesującym Cię programem.
2. Zapisz nazwę tego programu i katalogu, w którym on się znajduje.
3. Wykasuj pamięć.
4. Wgraj dysk do momentu ukazania się Amiga DOS i przyciśnij jednocześnie [CTRL] i [D] (ukaze się napis *** BREAK CLI).
Wtedy wpisz df0:nazwa_katalogu/nazwa_programu.

W ten sposób dają się uruchomić niektóre programy PD (może komuś się uda uruchomić również program komercyjny).

TANIE I LEGALNE

FISH DISK 581 (c.d.)

STOPWATCH — Jest to stoper, który pracuje z dokładnością do jednej milionowej części sekundy. Do dyspozycji masz interfejs ARexxa. Wersja 3.0 (rozszerzenie wersji 2.0 z dysku 466). [Program. Autor: Christian Danner.]

STRIPANSI — Prawie wszystkie programy komunikacyjne mają funkcję Capture, która pozwala na zapisanie odebranych znaków w postaci zbioru tekstowego. W ten sposób wszystkie uzyskane informacje można sobie później spokojnie przeczytać, nie obciążając przy tym rachunku telefonicznego. Taki zbiór oprócz właściwego tekstu zawiera także znaki sterujące ANSI określające umieszczenie i kolor przesyłanych danych. Utrudnia to odczytywanie samego tekstu. StripANSI wyrzuca te dane sterujące i w ten sposób można odtworzyć czysty zbiór tekstowy na przykład z poziomu Shella lub Workbencha. Wersja 1.0. [Program i kod źródłowy. Autor: Syd Bolton.]

FISH DISK 582

DIPLOMACY — Nie najgorsza komputerowa implementacja znanej gry stołowej pod tym samym tytułem. (Od redakcji: akcja gry toczy się w przededniu i na początku pierwszej wojny światowej). Podczas gry możesz uzyskać wiele informacji o aktualnym stanie wojsk, ocenę Twoich zdolności dyplomatycznych itp.). Wersja 2.0. [Gra Shareware. Kod źródłowy otrzymuje się od autora, którym jest Steve Douhat, po opłaceniu podanej w nagłówku gry kwoty.]

QUESTIONARTORT — Za pomocą tego łatwego w obsłudze programu można układać przeróżne kwestionariusze i ankiety, sprawdzać wiedzę swoją i swoich uczniów, układać quizy. Na dyskietce znajduje się także kilka przykładów. Od redakcji: Przy układaniu ankiety z numeru 4/92 nie korzystaliśmy, niestety, z tego programu, co było widać. Wersja 1.07. [Program Shareware. Kod źródłowy można otrzymać od autora, którym jest Erik von Raspator.]

VIDEODAT — Baza danych napisana specjalnie z myślą o osobach posiadających bogatą wideołeczkę lub prowadzących wypożyczalnię kaset wideo. Dla każdego filmu, oprócz tytułu, można podać także wiele innych informacji, jak: producent, krótki opis, dziedzina, czas trwania filmu czy źródło, w jakim kasetę zakupiono. Poszczególne filmy można następnie odnaleźć w łatwy sposób na podstawie dowolnego z tych kryteriów. Wersja 1.2. [Program Shareware. Autor: Sasza Fengel.]

FISH DISK 583

AROFF — Jest on bardzo podobny do znanego ze środowiska UNIX-owego programu o nazwie Nroff i pozwala na formatowanie tekstów w łatwy sposób. Na dyskietce znajduje się także instrukcja w języku francuskim i angielskim. Wersja 1.12. [Program i kod źródłowy. Autor: Denis Gounelle.]

ATBL — Także i ten program ma swoje UNIX-owe korzenie, gdzie jest znany pod nazwą "tbl". Za jego pomocą w prosty sposób tworzymy i formatujemy tabelki. Na wyjściu możemy otrzymać gotową tabelkę w jednym z trzech formatów: tekstowym, IFF lub w formacie do druku na drukarce posiadającej znaki graficzne IBM-a. Dołączona jest instrukcja po angielsku i po francusku. Wersja 1.0. [Program. Autor: Denis Gounelle.]

CPUSET — pozwala na zmianę trybów cache dla procesorów Motorola 68040, 68030, a nawet 68020. Można go uruchamiać z poziomu Shella lub Workbencha i to zarówno w systemie operacyjnym 1.3, jak i 2.0. Nie wymaga żadnej dodatkowej biblioteki. Wersja 1.5 (rozszerzenie wersji 1.1, z dysku 571). [Program i kod źródłowy. Autor: Nic Wilson.]

FULLVIEW — Ten program do wyświetlania tekstów pokazuje do 80 znaków w wierszu dzięki temu, że z ekranu zostają usunięte wszystkie zabierające miejsce gadzety. Oprócz zbiorów czysto tekstowych Fullview może wyświetlić także sekwencje kolorów ANSI. Potrafi on także przeczytać teksty skompresowane za pomocą Power Packera. Dodatkowo ma możliwość wyświetlania obrazków w formacie IFF zarówno zapisanych normalnie, jak i skompresowanych. Wersja 3.04 (rozszerzenie wersji 2.02 z dysku 414). [Program. Autor: Jonathan Potter.]

STOPWATCH — Nie ma żadnego związku z programem o tej samej nazwie z dysku 581. Jest po prostu odmiennym rozwiązaniem tego samego problemu. Także i ten program może być użyty jako stoper, jednak ma on nieco mniejszą dokładność wynoszącą 1/250 milisekundy. Wersja 1.0. [Program. Autor: Joe Rattz, jr.]

SUPERLOCK — Zabezpiecza klawiaturę, myszkę i wszystkie stacje dysków tak, że na Amidze, gdzie został zainstalowany, nie da skopiować żadnych programów (oczywiście do momentu odkodowania przez właściciela). Może to znaleźć zastosowanie na przykład na wszelkiego rodzaju pokazach, gdzie dostęp do komputera ma mnóstwo niepowołanych osób. Do prawidłowego działania programu niezbędna jest biblioteka "arp.library". Wersja 1.01. [Program. Autor: Jonathan Potter.]

SUPERSPELL — Jest to słownik, który błyskawicznie sprawdzi znaczenie podanego słowa (dłuższego niż 4 znaki). Program wykorzystuje wielozadaniowość Amigi, a zatem działa niezależnie od aktualnie pracującego programu. Potrafi on sprawdzać nie tylko zbiory tekstowe, ale umożliwi także znalezienie ewentualnego błędu w tekstach wprowadzonych do innych programów (na przykład: Shell, DPaint i inne). Wewnętrzny słownik zawiera 9000 słów angielskich, ale może być on w dowolny sposób zmieniany i rozszerzany przez użytkownika, a zatem możliwe jest dopasowanie go do dowolnego innego języka. Wersja 1.1. [Program. Autor: Jonathan Potter.]

SYSINFO — Kolejna wersja znanego programu wyświetlającego informacje systemowe o Amidze. Oprócz testu szybkościowego możemy uzyskać numer wersji systemu operacyjnego i aktualne obciążenie pamięci. SysInfo uznawane jest za najlepszy program z tej kategorii programów. Wersja 2.56 (rozszerzenie wersji 2.53 z dysku 571). [Program. Autor: Nic Wilson.]

TPLEEDIT — Edytor tworzący kod źródłowy w języku C przy programowaniu gadżetów. Wymagany jest system operacyjny 2.0. Sam program jest w wersji 2.00 beta (rozszerzenie wersji 1.00 z dysku 480). [Program. Autor wersji podstawowej: Matt Dillon. Autorem poprawek jest Koessi.]

WORLDTIME — Jest to program pokazujący ilość wolnej pamięci oraz aktualny czas. Od innych podobnych programów odróżnia go to, że czas może być podany dla jednego z 84 miast na całym świecie. Lista tych miast może być konfigurowana przez użytkownika, co pozwala na uzyskanie w łatwy sposób własnego "zegara dla całego świata". Wersja 1.31. [Program i kod źródłowy. Autor: Jonathan Potter.]

FISH DISK 584

DATAPLOT — ...jest programem pozwalającym na uzyskiwanie wykresów funkcji różnych rodzajów. Od innych programów typu "plotter" różni się tym, że nie rysuje wykresów na ekranie, lecz zapisuje je w zbiorach o rozszerzeniu .dat. Dane te można wczytać na przykład za pomocą programu MultiPlot (z dysku 467) i opracowywać dalej na wiele sposobów. Wersja 1.00. [Program i kod źródłowy w języku C. Autor: Stefan Zeiger.]

ELECTRON — Jest to symulacja "automatyki komórkowej" opisaną dokładnie w "Scientific American" z marca 1992 r. (Od redakcji: ten dziwnie brzmiący termin określa ni mniej, ni więcej tylko znaną od pradziejów komputera grę o nazwie Life). Wersja 2.01 (rozszerzenie wersji 1.20 zamieszczonej na dysku WizardWorks1). [Gra Shareware. Autor: Stefan Zeiger.]

ENVPRINT — Program ułatwia w dużym stopniu drukowanie adresów na kopertach. Korzysta przy tym ze stworzonej przez użytkownika bazy danych, którą można zapisać na dyskietce. Wersja 1.20. [Program Shareware. Autor: Stefan Zeiger.]

EXEC — Program pozwalający na wygodne uruchamianie rozkazów Shella z poziomu Workbencha. Wersja 1.10. [Program. Autor: Carsten Raufuss.]

IFFWIZARD — Wyświetla wszystkie chunki danych IFF o podanej nazwie wraz z ich krótkim opisem oraz długością. Rozpoznaje ponad 170 typów chunków. Wersja 1.10. [Program i kod źródłowy. Autor: Stefan Zeiger.]

REVHEAD — Program pomocniczy do przechowywania i zarządzania informacjami o kodzie źródłowym i programie (wersja, użyty kompilator, sposób wywołania itd.). Wersja 1.05. [Program. Autor: Carsten Raufuss.]

SPLI — Tworzy przestrzenne figury Lissajous. Wykorzystano tutaj algorytm podany w czasopiśmie "Scientific American". Wersja 1.0. [Program i kod źródłowy. Autor: Carsten Raufuss.]

TEXTSTAT — Rozszerzony program typu WC (bez skojarzeń proszę. WC pochodzi tutaj od angielskich słów "word counter" — licznik słów). Program wykorzystuje wszystkie funkcje z grupy "WC" kompilatora SAS języka C. Dodatkowo można nim sprawdzać częstotliwość występowania określonych znaków ASCII. Wersja 1.10. [Program i kod źródłowy. Autor: Stefan Zeiger.]



TURBOLIFE — Jest to interesująca implementacja gry znanej pod nazwą Life. Wersja 2.01 (rozszerzenie wersji 0.60 zamieszczonej na dysku WizardWorks1.) [Gra Shareware. Autor: Stefan Zeiger.]

WIZARDCLOCK — Także ten program jest zegarem uruchamianym spod Workbencha. Posiada cały szereg interesujących funkcji, pomiędzy innymi: obsługa za pomocą myszki, komunikaty w trzech językach, czas podawany analogowo i dziesiętnie, budzik, kalendarz. Czas i data mogą zostać "wypowiedziane" dzięki wykorzystaniu SPEAK: device. Wersja 1.20. [Program i kod źródłowy w języku C. Autor: Stefan Zeiger.]

WIZARDFILER — Jest to rozszerzenie programu Andersa Bjerina o nazwie FileWindow (z dysku nr 337). Ten requester danych nie tylko wyświetla odpowiednie nazwy zbiorów, ale pozwala na łatwy wybór katalogów i danych. Może pracować z systemami operacyjnymi w wersji 1.3 i 2.0. Program jest w wersji 1.01. [Program i kod źródłowy w języku C. Autor programu podstawowego: Anders Bjerin, autor rozszerzenia: Stefan Zeiger.]

FISH DISK 585

RAYDANCE — W tym katalogu znajduje się wersja demonstracyjna programu ray-tracingowego o nazwie RayDance. Demonstracja ma wszystkie funkcje programu. Jedynym wyjątkiem jest to, że po 15 minutach działania należy podać kod, który znajduje się w oryginalnej instrukcji obsługi. Jeśli kod jest niewłaściwy, wówczas program przestanie działać. Na dysku znajduje się też specjalna wersja wykorzystująca koprocessor matematyczny oraz liczne przykłady graficzne (wieloboki i kule). Aby uruchomić program, należy dysponować minimum 1 MB pamięci. Wersja 1.0. Wersja demonstracyjna programu komercyjnego. [Autor: Charles Comstock.]

FISH DISK 586

AZMAKE — Rozszerzenie możliwości kompilatora Aztec C. Dzięki niemu nie trzeba już tak ściśle, jak dotąd, przestrzegać warunków dotyczących wprowadzania rozkazów. Po prostu rozkazy są wyświetlone na ekranie w postaci gadżetów i wystarczy je wybrać za pomocą myszki. Wersja 1.1. [Program SHAREWARE. Autor: Christian Friedel.]

BLACKHOLE — Procedura zastępująca "Trashcan". Zbiory danych, lub całe katalogi, mogą zostać wrzucone do tej "czarnej dziury", program zaś zapyta, czy chcemy je całkowicie usunąć z dysku. Wymagany system operacyjny w wersji 2.0. Program w wersji 1.0. [Program. Autorzy: Parsec Soft Systems.]

CONTOUR4D — Tworzy barwne obiekty dla programu ray-tracingowego Sculpt 4D. Potrafi pracować z brushami zwykłymi, HAM-owskimi i EHB-owskimi. Obiekt wynikowy jest zapisywany na dysku w formacie Sculpta, jako zbiór o rozszerzeniu ".scene". Sterowanie za pomocą myszki. Wersja 1.5. [Program SHAREWARE. Autor: Bruce Thomson.]

LSLABEL — Jest to prosty program do drukowania etykiet. Zaletą LSLABEL jest jego elastyczność, która pozwala na skonfigurowanie wyjścia w formacie prawie każdej drukarki. Można na przykład stosować mikrowysuwowy papieru o wielkości 1/216 cala. Wersja 1.1.2 (rozszerzenie wersji 1.0 z dysku 478). [Program. Autor: Stefan Berendes.]

OPUS8 — Przekształca 8-bitowe dźwięki stworzone na komputerach Apple Macintosh na zrozumiały dla Amigi format 8SVX. [Program i kod źródłowy w PCQ Pascal. Autor: John A. Safranek.]

THEGALLOWS — Implementacja komputerowa gry "Wisielec". Jak wiadomo, w grze tej należy odgadnąć słowo, przy czym po każdej błędnej odpowiedzi rysuje się kolejny fragment szubienicy. Program w przedstawionej wersji dysponuje 3000 słów, przy czym słownik ten może być w łatwy sposób zwiększony przez użytkownika o dalsze 6450 wyrazów i stać się w ten sposób egzaminatorem słówek niemieckich. Wersja 1.0. [Program SHAREWARE. Autor: Joe Rattz, jr.]

TREE4D — ...jest sterowanym za pomocą myszki programem pozwalającym na tworzenie trójwymiarowych drzew do programu Sculpt 4D. Kolor i szczegóły mogą być ustalone dowolnie przez użytkownika. Także i tutaj gotowe obiekty zapisywane są w zbiorach formatu Sculpta z rozszerzeniem ".scene". Wersja 1.5. [Program SHAREWARE. Autor: Bruce Thomson.]

FISH DISK 587

CONLIB — Biblioteka pomocnicza dla programistów. Pośród jej funkcji znajdujemy między innymi: wyświetlanie i formatowanie tekstu, kontrolę działania ekranu i kursora. Wersja 2.00. [Biblioteka wraz z kodem źródłowym w assemblerze. Autor: Jom Reese.]

GMC — Ten handler konsoli umożliwia nie tylko obróbkę wierszy z rozkazami, ale także dowolne obłożenie klawiszy funkcyjnych. Ma także inne funkcje, na przykład podanie aktualnej ścieżki, wydruk aktualnie aktywnego okna, tworzenie skryptów i poszukiwanie rozkazów. Wbudowana "ściąga" (online help) znacznie ułatwia posługiwanie się tym programem. Wersja 9.11 (rozszerzenie wersji 9.8 z dysku 434). [Program SHAREWARE. Autor: Goetz Mueller.]

TMKBP — Skrót ten oznacza "The Multi Kickstart Board Project". Jak łatwo się domyślić — zawiera szczegółowy opis projektu i sposobu wykonania przełącznika systemów operacyjnych (w wersji dla Amigi 500 i 2000). Tak przygotowana płytką pozwala na zainstalowanie trzech różnych Kickstartów (przełączanych za pomocą przełączników). Ponieważ program nie działa pod systemem operacyjnym 2.0 — należy go na komputerach posiadających wyłącznie ten system uruchamiać spod emulowanego systemu 1.3. Oprócz dokładnego opisu, na dyskiecie znajduje się wiele rysunków pozwalających zrozumieć zasadę budowy tego urządzenia. Wersja 3.1. [Program. Autorzy: Neil Coito i Michael Cianflone.]

FISH DISK 588

FIFOLIB — W tym katalogu znajduje się biblioteka "fifo.library". Wersja 3.4 (rozszerzenie wersji 3.1 z dysku 519). [Program i niepełny kod źródłowy. Autor: Matt Dillon.]

FRACBLANK — Ten ściemniacz ekranu został napisany specjalnie dla systemu operacyjnego w wersji 2.0. Po wyłączeniu ekranu (przy dłuższym nieużywaniu komputera) na ekranie zostaną narysowane fraktale. Od czasu do czasu narysowany fraktal się zmienia. Wersja 1.8 (rozszerzenie wersji 1.4 z dysku 535). [Program i kod źródłowy w assemblerze i w języku C. Autor: Olaf Olsen Barthel.]

MANDELSQUARE — Program do obliczania i rysowania figur znanych pod nazwą fraktali. Różni się od innych programów tego typu tym, że współpracuje nie tylko z systemem operacyjnym w wersji 2.0, ale także ma procedury pozwalające na pracę z procesorami 68020 (Amiga 1200 — przyp. tłum.), 68030 i 68040, a także rozpoznaje koprocessor zainstalowany w komputerze). Dzięki temu rozszerzeniu może w pełni wykorzystać możliwości każdego modelu Amigi. Niestety, ta wersja nie współpracuje jeszcze z nowymi kośćmi AA (może następną już będzie). Tryb Movie pozwala na animację powiększonego wycinka fraktala. Gotową animację można następnie zapisać w formacie ANIM-5, co pozwala na jej odtworzenie za pomocą programu MandelSquare lub innego podobnego programu. Wymagany jest system operacyjny w wersji 2.0. Program ma wersję 1.3 (nie mylić z numerem wersji systemu operacyjnego (przyp. tłum.) [Program i kody źródłowe w assemblerze i w języku C. Autor: Olaf Olsen Barthel.]

FISH DISK 589

TERM — Równie ważne jak posiadanie dobrego modemu, jest dla komunikacji używanie dobrego programu komunikacyjnego. Term został napisany specjalnie dla Amig z systemem operacyjnym 2.0. Może on być skonfigurowany przez użytkownika w sposób dowolny i może korzystać z interfejsu ARexxa. Użytkownik ma możliwość wyboru pomiędzy emulacjami VT-100, VT-200 i ANSI. Można także wybrać protokół transmisji spośród ASCII, JModem, Kermit, QuickB, XModem, YModem i ZModem. Zawartość ekranu może być w dowolnym momencie zapisana jako zbiór ASCII lub zbiór formatu IFF. Można także wyciąć niepotrzebny aktualnie kawałek ekranu i w to miejsce umieścić to, co może się nam przydać, na przykład spis telefonów. Niektóre klawisze można obłożyć łańcuchami alfanumerycznymi. Oprócz programu na dyskietce znajdują się instrukcje w językach niemieckim i angielskim. Wersja 1.9c (rozszerzenie wersji 1.8a z dysku 534). [Program i kody źródłowe w assemblerze i w języku C. Autor: Olaf Olsen Barthel.]

FISH DISK 590 (cdn.)

CRYSTALS — W tym katalogu znajdziecie symulację, która pozwoli Wam stworzyć stereoskopowe widoki czterdziestu siatek Bravais. Całość można odtworzyć jako krótki film. Częstotliwość zmiany obrazków wynosi od 10 do 20 ramek na sekundę i zależy nie tylko od ustawienia opcji, ale i od możliwości naszego modelu Amigi. Autor twierdzi, że program ten został napisany przede wszystkim dla nauczycieli i uczących się fizyki, chemii lub geologii i pomaga przy opanowaniu materiału zajęć z fizyki ciała stałego lub krytalografii. Wersja 2.15. [Program SHAREWARE. Autor: David McKinstry.]

Gra w kości na Amidze

Właśnie kupiłem Amigę 500, niestety z niemieckojęzyczną dokumentacją. Chciałbym nauczyć się programować w BASIC-u na tym komputerze. Postanowiłem napisać swój pierwszy "większy" program, do symulacji rzutów kością do gry. I tu mam następujący problem: chciałbym, aby mój program wykorzystywał generator liczb pseudolosowych. Jedyny problem polega na tym, że nie wiem, jak to zrobić w Amiga BASIC.

(Bartosz Konieczny/Jabłonna)

W Amiga BASIC istnieją dwa polecenia związane z generatorem liczb pseudolosowych, są to: RND i RANDOMIZE, którą najlepiej wykorzystać w zestawieniu ze zmienną TIMER, w postaci RANDOMIZE TIMER. RND zwraca ułamek liczbę pseudolosową z zakresu pomiędzy 0 a 1. Zaś RANDOMIZE TIMER ustawia generator liczb pseudolosowych, na generowanie tych liczb w oparciu o aktualną wartość zwracaną przez zmienną TIMER. W programie należy najpierw użyć sekwencji RANDOMIZE TIMER, a następnie można już wykorzystywać RND celem generowania konkretnych liczb. Np. wyobraźmy sobie, że potrzebujemy całkowitych liczb pseudolosowych z zakresu od 0 do 10, w programie osiągamy to w następujący sposób:

```
A=INT(RND*10)
```

W opisanym tutaj przypadku musimy jednak otrzymać liczby całkowite z zakresu od 1 do 6 (odpowiadające liczbom oczek na ściankach kostki). Można w tym celu napisać niewielki podprogramik, zwracający takie właśnie liczby, np. w zmiennej o nazwie X, może to wyglądać tak:

```
RANDOMIZE TIMER
LW=1
UP=6
GOSUB LICZBA
'tutaj należy wpisać dalsze instrukcje
'programu, zajmujące się np. prezentacją
'graficzną itd.
LICZBA:
X=INT(RND*(UP-LW)+LW+0.5) RETURN
```

Znowu ta niekompatybilność

Amigę 500 posiadam od trzech lat. Ostatnio postanowiłem rozbudować swoją konfigurację sprzętową i tu zaczęły się moje kłopoty. Zakupiłem zewnętrzne rozszerzenie pamięci o 2 MB oraz układ SuperAgnus, dający możliwość uzyskania 1 MB Chip RAM, co uważam za rzecz istotną, gdyż chciałbym rozszerzyć możliwości graficzne mojego komputera. Niestety jednak, po zainstalowaniu wszystkiego moja Amiga przestała działać prawidłowo. Bardzo wiele programów (nawet Page Stream 2.0, którego używam) zaczęło wyświetlać Guru. (...) Nie wiem, co jest przyczyną takiego stanu rzeczy. Chyba jednak nie rozszerzenie pamięci, ponieważ testowałem je u kolegi. Tak samo sprawdzałem u znajomego mój SuperAgnus i też wszystko było OK. Czy oznacza to, że moja Amiga jest uszkodzona?

(Roman Włodarski/Poznań)

Z tego, co Pan pisze, wynika raczej, iż jest Pan kolejną ofiarą niekompatybilności sprzętowych w kolejnych wersjach Amigi 500. Sprawa, którą Pan porusza w swoim liście, była w swoim czasie poruszana w zachodnich czasopiśmie poświęconych Amidze. W momencie gdy firma Commodore wprowadziła na rynek nową wersję układu Agnus, dość szybko okazało się, że nie pracuje on prawidłowo w około 50% (!) starszych Amig 500. Sama firma Commodore ogłosiła wtedy, że instalowanie tego układu w A500 jest równoznaczne z utratą gwarancji, nawet jeśli dokona tego autoryzowany serwis. Commodore uznaje jedynie istnienie układu w A500, w których był on instalowany fabrycznie, i w tym tylko przypadku ma (według firmy) prawo działać. Oczywiście nie jest to prawdą, jak już wspominałem, układ ten nie działa "tylko" w 50% starszych Amig 500, a więc w pozostałych działa. Najwyraźniej jednak posiada Pan wersję płyty głównej, która nie będzie pracować z tym układem.

Problemy z Deluxe Paint III

Posiadam Amigę 3000 z systemem operacyjnym w wersji 2.04. Skopiowałem sobie od kolegi program graficzny o nazwie Deluxe Paint III. Niestety, niektóre funkcje dostępne w tym programie działają inaczej niż na Amidze mojego kolegi (Amiga 2000 z Kickstartem v1.3). Czasami też tracę kontrolę nad programem (program przestaje działać i muszę resetować komputer). Co robić?

(Andrzej Balceri/Gdańsk)

Najprawdopodobniej posiada Pan jedną z pierwszych wersji Deluxe Paint III, która faktycznie miała problemy z pracą pod systemem 2.0. Jedynym wyjściem z sytuacji (oprócz oczywiście pracy pod systemem 1.3, ale sądzę, że nie o to tu chodzi), jest zakup nowszej wersji programu, a najlepiej znacznie lepszego Deluxe Paint IV, który bardzo dobrze pracuje pod systemem w wersji 2.0x. Oryginalna wersja na pewno nie będzie sprawiała problemów, zwłaszcza, że dużą pomocą może służyć instrukcja. Jest w Polsce firma — IPS — która oryginalny Deluxe Paint z instrukcją po polsku sprzedaje za przystępną cenę.

Trzy pytania

1. Czy wszystkie gry i programy z Amigi 500 (nawet kopie pirackie) będą działać poprawnie na Amidze 2000?
2. Czy do Amigi 2000 można bezpośrednio podłączyć joystick, czy też trzeba będzie zakupić GAME CARD?
3. Czy programy z Amigi 500 z 1MB RAM będą działać poprawnie na Amidze 2000, czy też będzie potrzebny dysk twardy?

Mateusz Baraniak

Ad. 1.

Pytanie to należy do tzw. pytań "standardowych". Odpowiadałem na nie wielokrotnie na łamach miesięcznika "Enter". Tym razem mam przyjemność odpowiedzieć na nie w naszym nowym magazynie poświęconym w całości Amidze. Odpowiedź na nie brzmi: oczywiście tak. Amiga 2000 różni się od Amigi 500 właściwie tylko dwoma rzeczami:

— inną obudową (różnica zewnętrzna),

— obecnością slotów na karty rozszerzające na płycie głównej oraz rozszerzeniem pamięci do 1 MB (różnica wewnętrzna). Jeśli chodzi o fakt rozszerzenia pamięci RAM do 1 MB (zamiast 512 KB w standardowej Amidze 500), to też nie jest to w zasadzie niczym nowym, ponieważ w Polsce używa się praktycznie jedynie Amig 500 z rozszerzeniem do 1 MB, a więc takim samym. Jeśli chodzi o oprogramowanie, to nie będą "chodziły" jedynie starsze programy, które były pisane z myślą o Amigach z 512 KB RAM, ale one nie chodzą także na Amidze 500 z 1 MB RAM.

Ad. 2.

Amiga 2000 posiada takie same porty we/wy, jak Amiga 500.

Ad. 3.

Oczywiście, programy te będą działać tak samo, jak na Amidze 500. Jeszcze raz podkreślam, że od strony oprogramowania Amiga 2000 jest praktycznie identyczna z Amigą 500 wyposażoną w rozszerzenie pamięci RAM do 1 MB. Nie oznacza to jednak, że nie należy (o ile zasoby finansowe na to pozwalają) zaopatrzyć się w twardy dysk (i to nie mniejszy niż 40, 80 MB). System operacyjny Amigi jest bardzo dobrze przystosowany do pracy z twardym dyskiem i w pełni wykorzystuje jego możliwości.

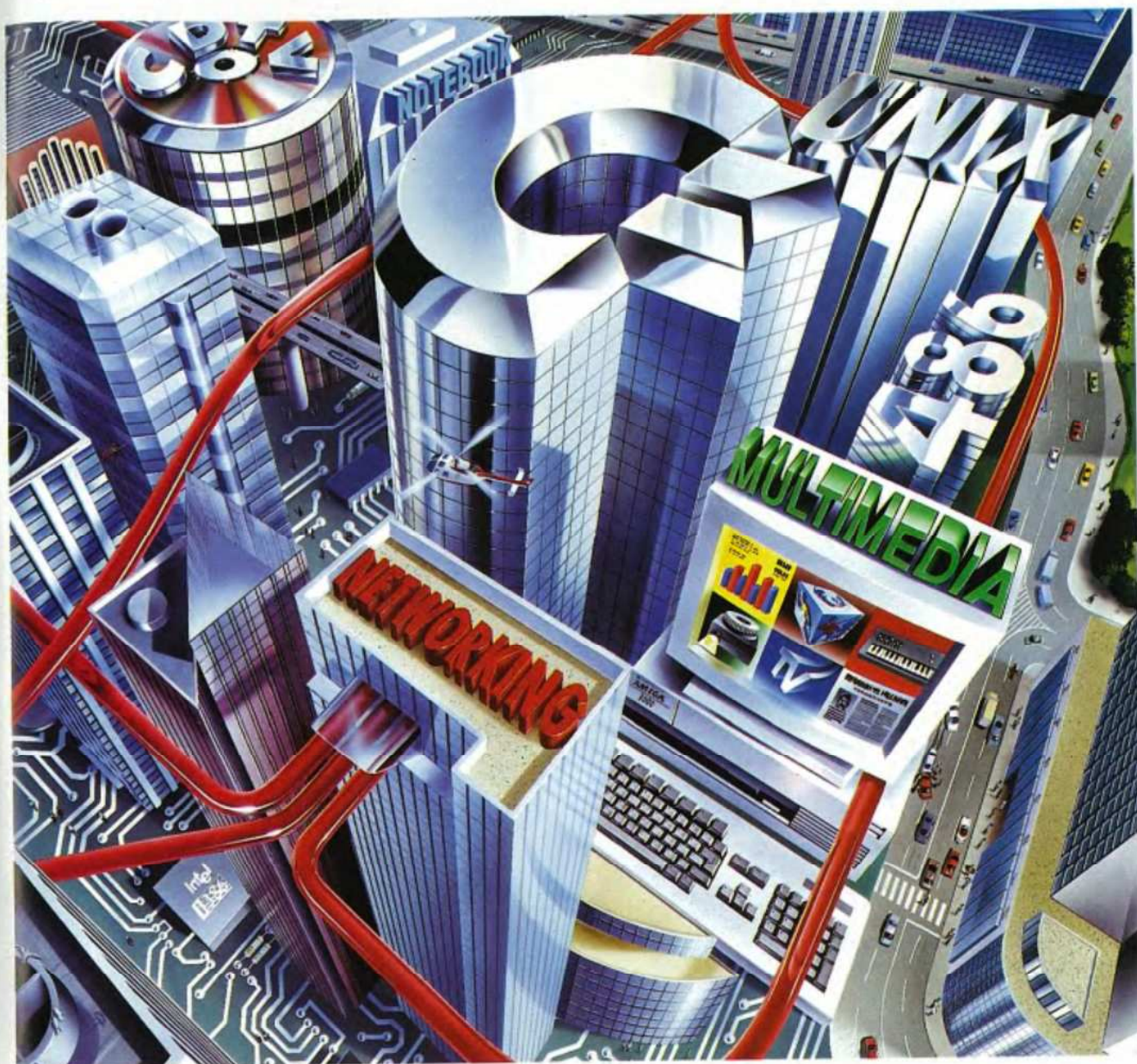
Jak podłączyć monitor?

Posiadam Amigę 3000 z monitorem Commodore 1950. Chciałbym wiedzieć, czy istnieje możliwość podłączenia tego monitora do Amigi 2000 nie posiadającej karty flicker fixer?

(Robert Adamiuk/Krosno)

Każdy monitor Commodore 1950 powinien być firmowo wyposażony w adapter umożliwiający podłączenie go do standardowego portu RGB Amigi (używanego przez inne monitory). Należy tu jednak zaznaczyć, iż takie podłączenie tego monitora nie usunie efektu interlace! Może ono jedynie spowodować pewne podniesienie jakości obrazu, np. w stosunku do otrzymywanej na monitorze Commodore 1084S.

COMMODORE-KONCERN TECHNOLOGII



PION KOMPUTERÓW OSOBISTYCH

KOMPUTERY Z
SYSTEMEM
OPERACYJNYM
MS-DOS,
KOMPUTERY TYPU
NOTEBOOK

PION SIECI KOMPUTEROWYCH

NOVELL
UNIX
LAN, WAN

PION KOMPUTERÓW AMIGA

AMIGA 3000
AMIGA 2000
MULTIMEDIA

PION KOMPUTERÓW DOMOWYCH

CDTV®
AMIGA 500
AMIGA 600
C 64



Commodore

Commodore Büromaschinen GmbH, Biuro Przedstawicielskie ul. Raperswilska 12,
03-956 Warszawa, Tel. (022) 17 50 70, Telefaks (022) 17 50 70



**Przedsiębiorstwo Handlowe
A & B WROCLAW -**
- Autoryzowany dealer Polaroid
53-611 WROCLAW ul. Strzegomska 6
tel. (0-71) 55 84 92, 55 80 17 w. 56, 57
tel. (0-71) 55 81 24, fax (0-71) 55 11 15.

Polaroid®

FIRMA KTÓREJ MOŻESZ ZAUFAC

Za filtrem CP UNIVERSAL stoi 50 lat doświadczeń z filtrami polaryzacyjnymi, oraz potężny kompleks naukowo-badawczy, dzięki czemu jest to obecnie zdecydowanie najlepszy filtr monitorowy na świecie.

CZY RZECZYWIŚCIE JEST NAJLEPSZY?

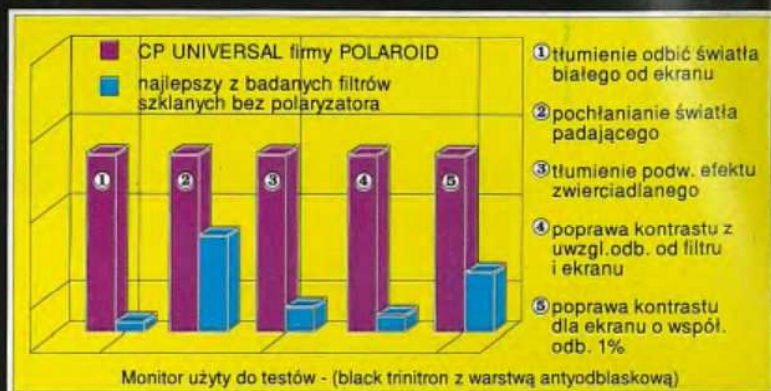
PORÓWNAJ!

- * Redukuje pole elektrostatyczne ponad 400 - krotnie
- * Ponad 500 - krotnie redukuje składową elektryczną pola E-M
- * Dzięki zastosowaniu polaryzatorów ponad 50 -krotnie polepsza kontrast z uwzględnieniem odbicia od zestawu filtr - monitor (dane w/g pomiarów wykonywanych w Centralnym Instytucie Ochrony Pracy)
- * Powłoka antyodblaskowa eliminuje 99,91% światła padającego na ekran monitora, co w/g pomiarów CIOP jest najlepszym wynikiem ze wszystkich filtrów dostępnych na rynku
- * Polaryzator kołowy pozwala na ponad 400 -krotną redukcję światła odbijanego przez ekran monitora co zapewnia parametry kilkadziesiąt razy lepsze od filtrów innych firm
- * Zastosowanie szkła hartowanego przedzielonego warstwą polaryzacyjną zapewnia praktycznie niezniszczalność w warunkach biurowych



A OTO JAK WYPADA PORÓWNIANIE FILTRA CP UNIVERSAL Z NAJLEPSZYM Z BADANYCH FILTRÓW BEZ POLARYZATORA:

Jeżeli kiedykolwiek podczas pracy z komputerem bolała cię głowa, oczy, plecy lub ogarniało cię złe samopoczucie to znaczy, że znalazłeś się pod wpływem efektu VDT (Video Display Terminal Effect). Refleksy światła odbitego od ekranu, oraz tętnienie monitora spowodowało przemęczenie nerwu wzrokowego, a następnie ból głowy i pleców od przyjmowania niewygodnych pozycji.



PAMIĘTAJ TYLKO FILTR Z POLARYZATOREM ZAPEWNI CI REALNE BEZPIECZEŃSTWO I KOMFORT PRACY.

TYLKO POLARYZATOR MOŻE WYELIMINOWAĆ ŚWIATŁO ODBITE OD EKRANU I POLEPSZAJĄC KONTRAST WYELIMINOWAĆ SZKODLIWOŚĆ TĘTNIENIA EKRANU, A TYM SAMYM ZAPEWNIĆ CI ZDROWIE I DOBRE SAMOPOCZUCIE.

CP UNIVERSAL - NAJWYŻEJ OCENIANY PRZEZ PROFESJONLISTÓW I NAJCZĘŚCIEJ KUPOWANY FILTR NA ŚWIECIE. ELIMINUJE PROMIENIOWANIE YLR I ELF. ZABEZPIECZA W PEŁNI PRZED SZKODLIWYM PROMIENIOWANIEM MONITORA, POSIADAJĄC JEDNOCZEŚNIE DOSKONAŁE PARAMETRY OPTYCZNE.

"JAKO JEDYNY UZYSKAŁ 10 Pkt. NA 10 MOŻLIWYCH W BADANIACH CIOP - II." (RAPORT ENTERA 12/92).