

CD MAGAZYN

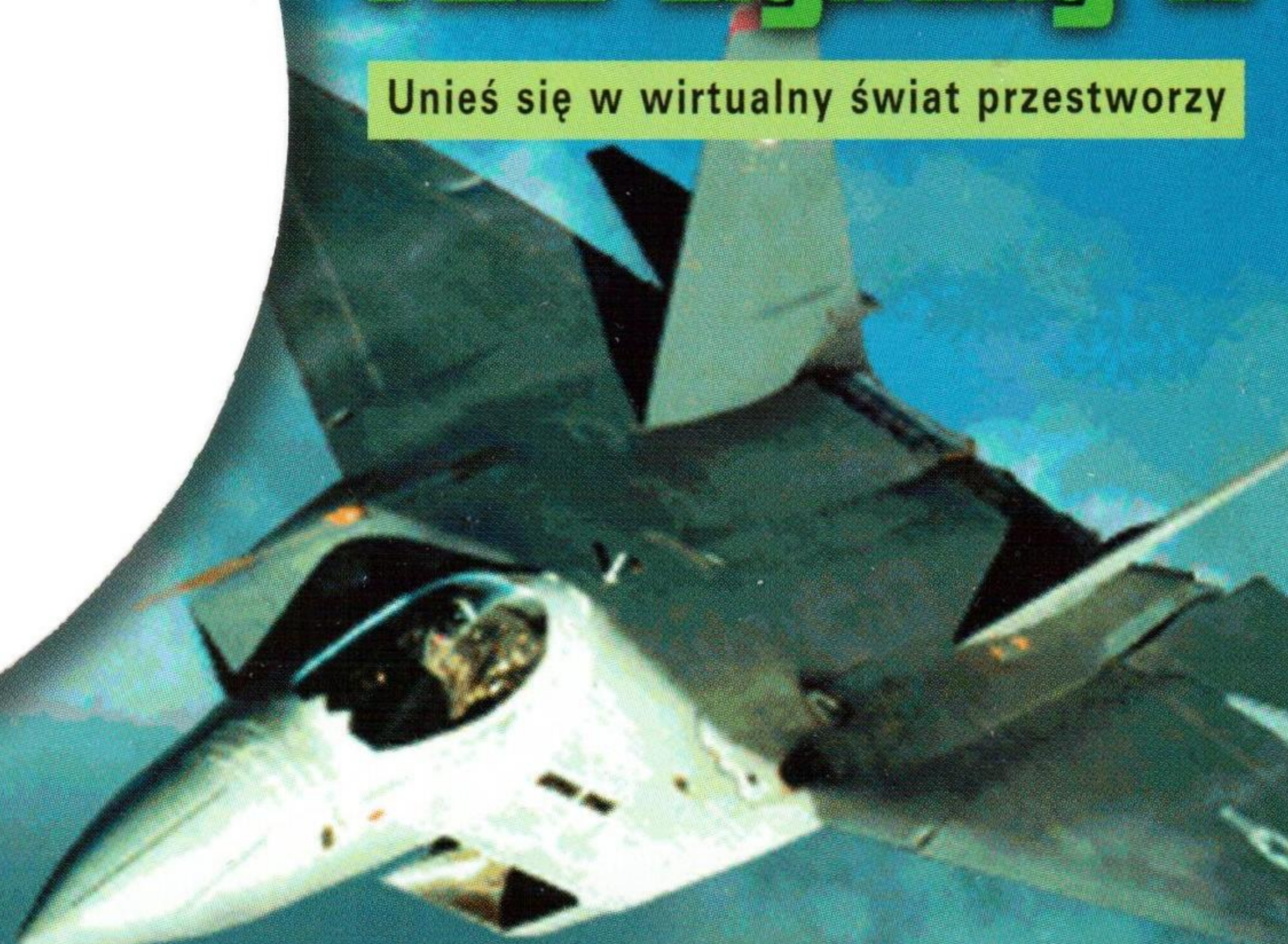
PC • AMIGA • KONSOLE

9

2/1997 • LUTY • INDEX 328480 • ISSN 1426-2835 • CENA 19,95 zł

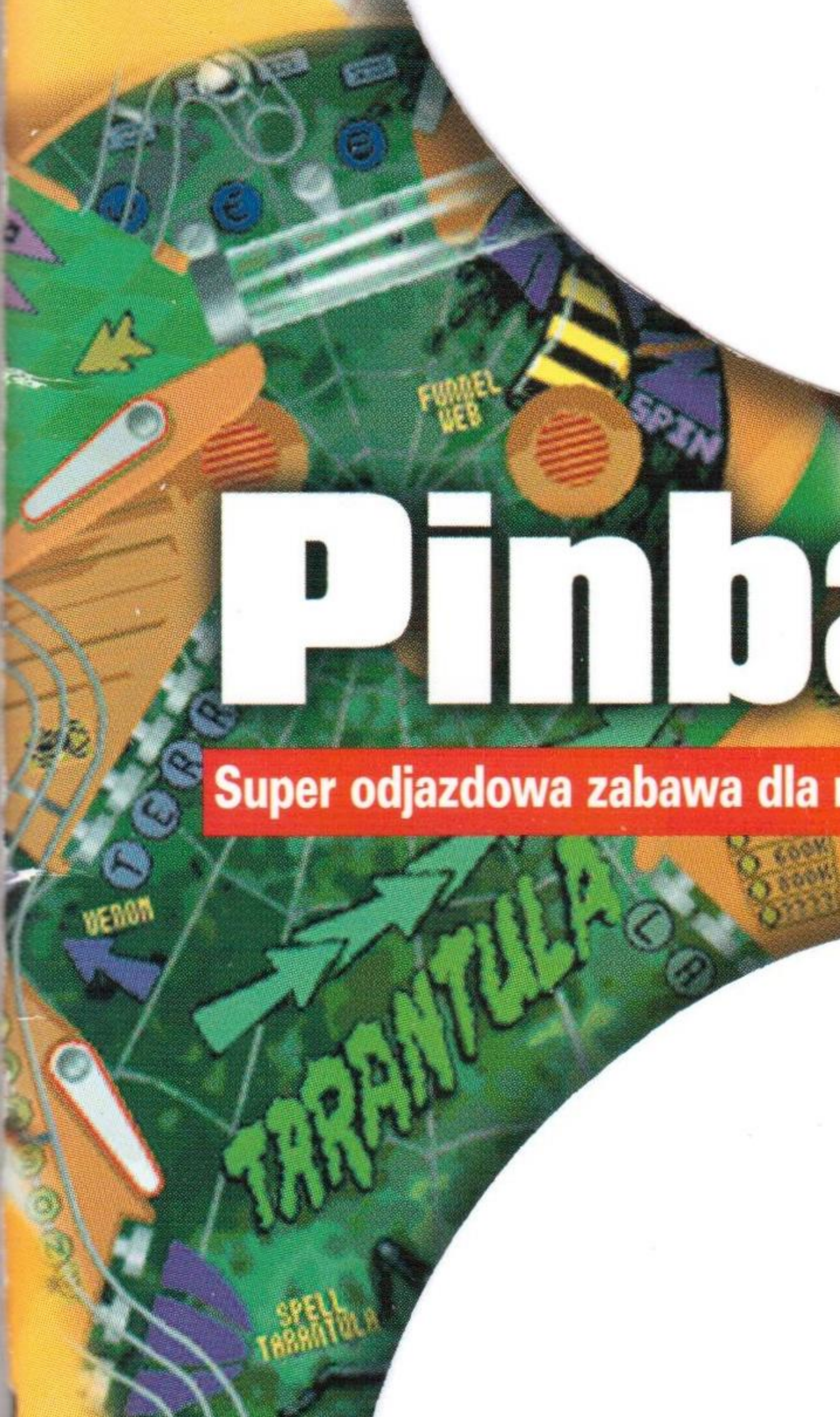
F22 Lighting II

Unieś się w wirtualny świat przestworzy



Pinballe

Super odjazdowa zabawa dla młodszych i starszych



ABC Graphic Suite

Doskonały pakiet graficzny dla profesjonalistów

Ziemia we Wszechświecie

Przenieś się w Wirtualny Świat Galaktyk

Battle Ground Waterloo

I Ty możesz zostać Napoleonem

Sega Rally

Doskonałe okienkowe wyścigi

Full Court Press NBA

Koszykówka jakiej jeszcze nie było

MS Golf 3.0

perfekcja i profesjonalizm gry

Magic School Bus

kilka ciekawostek dla najmłodszych

AMIGA

Myślę, że już pora pokazać wszystkim takim nieprzystosowanym, że nie ważne jest jaki kto posiada komputer, czy jest to 8-bitowe Atari, czy Pentium 200, lecz ważne jest, co potrafi wydusić z danej konfiguracji jej użytkownik. Warto też pokazać, iż PeCetowiec, czy Amigowiec, Commodoreowiec, czy Atarowiec to po prostu grono kumpli, którzy wspólnie dobrze się bawią, a posiadane komputery łączą ich, a nie dzielą.

Idąc właśnie w tym kierunku poszerzamy naszą propozycję o programy dla Amigowców. Ogłaszamy jednocześnie KONKURS na najciekawszy list o przyjaźni między posiadaczami różnych komputerów, których nazwa ani rodzaj sprzętu nie różni, lecz łączy w działaniach celem lepszego poznania komputera, jego możliwości i zalet.

Oczywiście nie będziemy sprawdzać wiarygodności tych listów. Wierzmy po prostu w Waszą uczciwość i Waszym sumieniom pozostawiamy to, co do nas napiszecie. Skoro jest konkurs, to rzecz jasna będą i ciekawe nagrody. Czekamy więc na listy.

A teraz kilka porad dotyczących korzystania z danych na Amigę zawartych na naszej płycie. Prawie wszystkie pliki nagrane na naszym kompakcie (oczywiście dla Amigi) są spakowane za pomocą archiwizera LHA lub DMS. Pierwsze- LHA, to archiwa zawierające pliki, które rozpakowują się bezpośrednio z CD na twardy dysk. Drugie- DMS, rozpakowują się na dyskietki (stąd nazwa : Disk MaShier) i mogą być nie dosowe (zawierają swój własny Boot-Block i sekwencję startową), tak więc nie będziemy mogli ich zobaczyć w Workbenchu.

Przejdźmy jednak do samej metody rozpakowywania. Aby rozpakować archiwum LHA należy skopiować plik AMIGA/DLA_LHA/LHASR.EXE do katalogu, w którym ten program ma się rozpakować (np. HD0:ARCHIV/). Następnie należy ten plik uruchomić (np. z SHELL), co spowoduje, że LHASR zostanie rozpakowane na naszego twardego dysku. Potem należy przekopiować plik „LHA” do SYS:C (gdzie SYS to nazwa Twojego twardego dysku, na którym masz zainstalowany system). Gdy już to zrobisz, możesz zabrać się za rozpakowywanie:

1. Wczytaj „SHELL” lub „CLI”
2. Przejdź na napęd z archiwami

Pewna grupa ludzi starała się i stara nadal skłócić środowisko tzw. PeCetowców z tzw. Amigowcami. Szczerze mówiąc trudno wyczuć co przyświeca tym gościom w ich działaniach, ale sądzę, że mają w tym jakiś własny interes. O głupocie jednak takiego postępowania nie ma co przekonywać normalnych ludzi. To tak jakby facet posiadający samochód marki BMW musiał być wrogiem faceta, który do jeżdżenia używa Opla.

(wpisz „CD0:” - gdzie CD0: to nazwa napędu CD-ROM)

3. Wejdź do katalogu z archiwami (przykładowo „CD AMIGA/LHA_DMS/GRY”)

4. Sprawdź nazwę interesującego Ciebie archiwum (DIR *.LHA)

5. Wpisz „lha x cd0:amiga/lha_dms/gry/xxx.lha hd0:archiv/” gdzie CD0:AMIGA/LHA_DMS/GRY to pełna ścieżka dostępu do archiwum, XXX.LHA to nazwa archiwum, a HD0:ARCHIV/ to napęd i katalog, do którego dane archiwum ma być rozpakowane.

Jeżeli korzystasz z FileMaster' a, to możesz do swojej konfiguracji wpisać następujące linie w polach: COMMAND: „sys:c/lha x {\$} hd0:archiv/” (gdzie SYS:C/LHA to ścieżka i nazwa archiwizera, a reszta tak jak w pkt. 5 wyżej) NAME: „LHA X”, PATTERN: „*.lha”, a TYPE: „??LH5??”. Powinieneś również zaznaczyć „OUTPUT WINDOW” i „WORKBENCH TO FRONT”.

Wracając jednak do archiwizacji, to czeka nas teraz DMS. Jest to program posiadający już własny interfejs użytkownika (nie jest zwykłą komendą bez okna) i jest on spakowany w pliku LHA. Należy go rozpakować wyżej podanym sposobem. Następnie skopiuj plik „DMS” z naszego kompaktu z diru AMIGA/DLA_LHA/C/. Teraz uruchom z ikonki program. Pojawi się okno DiskMasher' a. Należy wtedy kliknąć na napis „WRITE” i następnie na „FILENAME1”. Pojawi się requester z napędami. Wybierz dysk CDR0M i katalog, w którym znajdują się archiwa DMS. Kliknij na daną nazwę i na przycisk „OK.”. Po tej operacji naciśnij „START” i włóż dyskietkę do napędu DF0:. Teraz dane archiwum zostanie rozpakowane na dyskietkę.

W katalogu AMIGA/DLA_LHA/ znajdują się również inne programy ułatwiające rozpakowywanie. Jest to np. Compressor Control Box (CCB), graficzna nakładka dla Workbenchu pozwalająca na rozpakowywanie archiwów LHA, DMS itp. Są tam również i inne, lecz zostawiamy je Wam do samodzielnego przejrzania. Życzymy miłego korzystania z naszej płytki.©

Magic User Interface v3.6

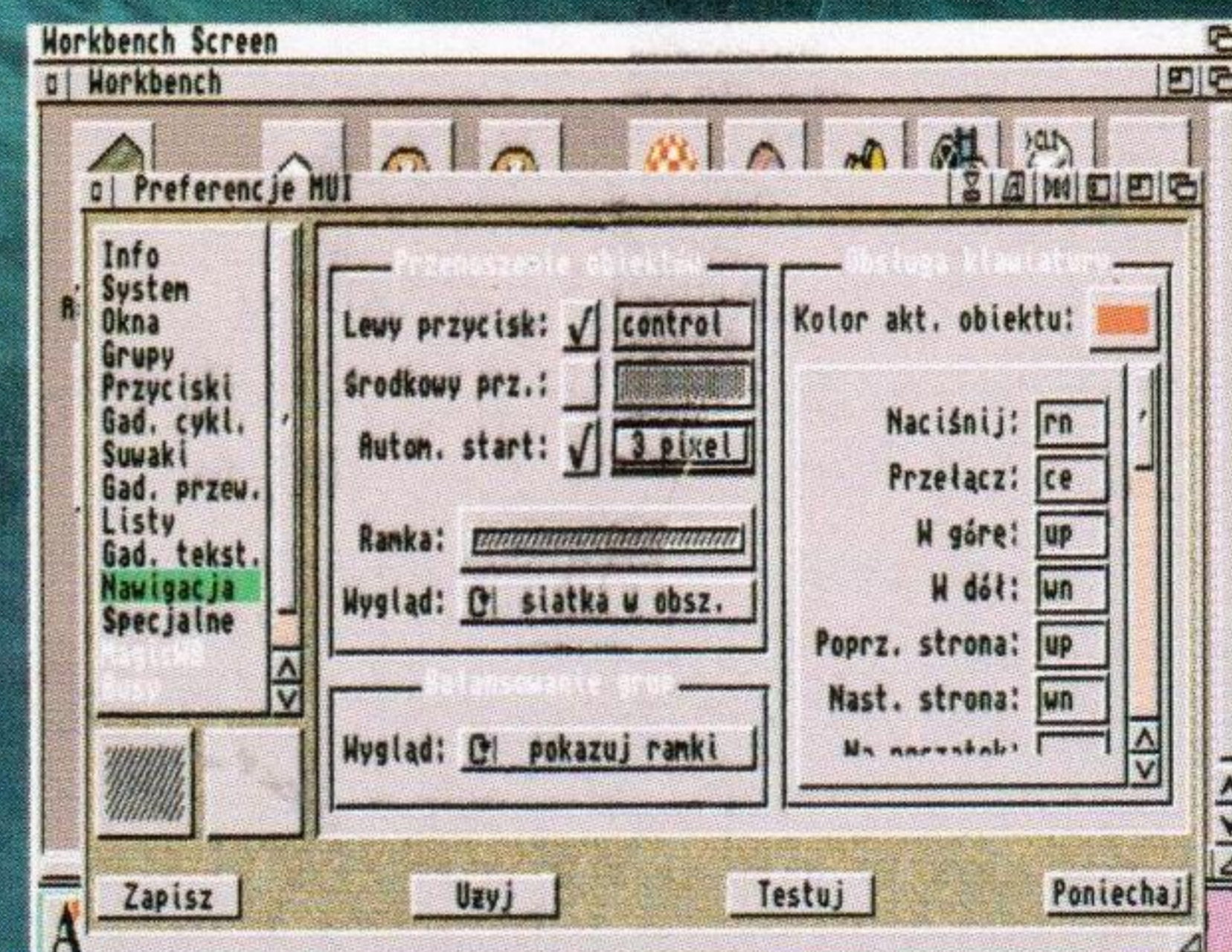
Wydawca: Stefan Stuntz

Kategoria: Użytkowe

Konfiguracja:

Kickstart 2.0+, 2 MB RAM

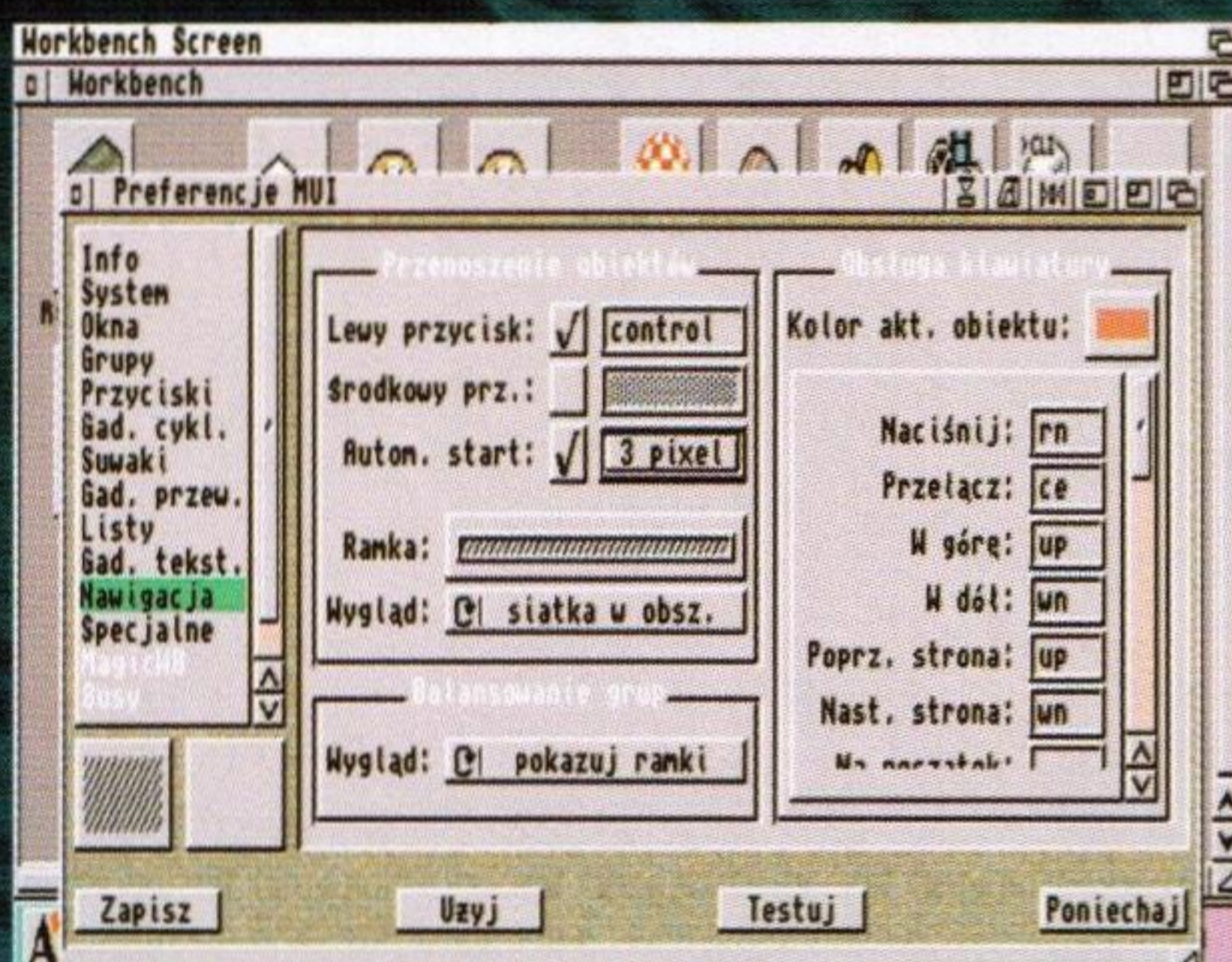
„Magic User Interface” w części dla zwykłego użytkownika to nakładka na system, rozszerzająca możliwości standardowego graficznego interfejsu Amigi. Zanim powiem coś o niej więcej, to już na wstępie zaznaczam, iż jest to nakładka bardzo pamięciożerna i Amiga z gołymi dwoma megami pamięci może mieć spore problemy z wykorzystaniem urody MUI.



Twórca programu- Stefan Stuntz, stworzył swoje dzieło z myślą o wszystkich korzystających z Amigi. Pomyślał tak o zwykłych użytkownikach, jak i o programistach. Dla tych pierwszych MUI to po prostu coś, co pozwala zmienić wygląd gadżetów, okien, czcionek, itp. Całość można dowolnie, wedle własnego uznania i życzenia konfigurować. Oczywiście są pewne ograniczenia, ale jak mówią, nie ma róży bez kolców. Jednak wybór możliwości i tak jest ogromny, a dla nie zdecydowanych może stanowić nie lada problem np. wybranie podkładu, kształtu gadżetów, wyglądu listew, kolorów poszczególnych obiektów.

Aplikacja ta to jednak nie tylko zabawa ze zmienianiem i upiększaniem wyglądu naszego ekranu lub ekranów korzystających z niej innych programów jak np. Voyager, ProCalc, Scout i wiele, wiele innych. Pozwala ona na rozszerzenie możliwości graficznego interfejsu Amigi. Przykładem tego jest między innymi większa ilość gadżetów znajdujących się na listwie otwieranych okien. Standardowo, po stronie prawej, patrząc na ekran, mamy tylko dwa. Możemy korzystając z nich schować

okno lub je rozszerzyć. Natomiast z udziałem MUI mamy tych możliwości dużo więcej. Jedną z nich jest opcja schowania programu z którego akurat korzystamy lub zamienienia go w ikonkę na ekranie Workbencha. W każdej chwili możemy wrócić do programu klikając na tę nową, utworzoną przez MUI, ikonkę. Inne funkcje gadżetów to np. wyświetlanie preferencji ustawień MUI, czy zapisu aktualnego rozmiaru i położenia okna.



Bardzo pożytecznym narzędziem jest „Magic User Interface” również i dla programistów. Posiada on cały system makrodefinicji dostępnych dla różnych języków programowania. Warto tu jednak zaznaczyć, iż sporo pracy za programistę wykonuje sam MUI. Każda aplikacja programu sama inicjalizuje port ARexxa i commodities. Nie musimy więc określać wielkości i pozycji poszczególnych gadżetów, okien, a musimy jedynie ustalić główne założenia. Możemy też skorzystać z możliwości łączenia obiektów typu gadżet- czynność. Klikając na gadżet program automatycznie uruchamia określoną przez nas czynność. Nie trzeba realizować tego zadania już w trakcie tworzenia danej aplikacji, ale możemy to zrealizować później, gdy akurat stwierdzimy, iż coś takiego będzie przydatne.

Programy korzystające z „Magic User Interface” mogą być obsługiwane za pomocą myszki lub klawiatury. Przykładowo klawisz „ESC” zamyka okno, klawisz „TAB” zmienia gadżety, a w połączeniu z „ALtem” zmienia aktywne okna. „HELPem” możemy skorzystać z pomocy przygotowanej w formacie Amiga Guide.

Jak więc widzimy, pomysł pana Stuntza jest naprawdę godny bliższego zainteresowania, zwłaszcza, iż coraz częściej wiele dobrych programów korzysta z możliwości tej aplikacji.

Wersja prezentowana przez nas jest wersją oznaczoną symbolem 3.6. Wersji tej nie domagają się jeszcze programy, prosząc najczęściej o wersję niższą. Oczywiście wyższa wersja nie przeszkadza, gorzej jest, gdy posiadamy niższą, bo wówczas nie uruchomimy danego programu.

Możliwości niezarejestrowanego MUI są rzecz jasna okrojone. Jednak podstawowe funkcje, z których korzystają inne aplikacje są przez program realizowane. Dlatego też, gdy chcemy skorzystać z programów wchodzących pod MUI powinniśmy zainstalować pakiet na twardej dysku (dziś już Amiga bez twardego dysku zda nam się na niewiele).

Dobrze też pomyśleć również o zarejestrowaniu się, aby móc skorzystać z możliwości pełnej wersji programu. Jest on naprawdę interesującą pozycją i ułatwia nam codzienną pracę z komputerem. Zarejestrowanie pozwoli nam na dostęp do kolejnych wersji programu, który stale jest rozwijany i ulepszany.

Dodam także, że program „Magic User Interface” będący już prawie standardem wśród pisanych na zachodzie programów Public Domain i Shareware wykorzystuje tak zwaną lokalizację. Możemy więc sami stworzyć sobie polski katalog do programu, lub skorzystać z propozycji istniejących już na amigowym rynku. Polskich lokalizacji przybywa z dniem na dzień i coraz częściej Amigowe programy możemy obsługiwać w naszym ojczystym języku. ©

SnoopDOS v3.0

Wydawca: Eddy Carroll

Kategoria: Użytkowy

Konfiguracja:

Kickstart 2.0+

Wśród programów monitorujących system i uruchomione aplikacje „SnoopDOS” jest moim zdaniem, jednym z najlepszych.

Zanim może zacząć omawiać sam program, to powiem do czego może on nam się przydać. Otóż zdarza się nieraz, że coś tam uruchamiamy, czekamy, czekamy i po pewnym czasie dalej nic, wszystko wraca do poprzedniego stanu, albo zawiesza nam się komputer, to

L.p.	Nazwa procesu	Funkcja	Nazwa obiektu	Opcje	Rez.
42	[2] Workbench	#DISK_INFO	9BEDE	CC8	Ok
43	[2] Workbench	#DISK_INFO	AF4B8	HD0	Ok
44	[2] Workbench	#DISK_INFO	AF4B4	HD1	Ok
45	[2] Workbench	#DISK_INFO	AF4C8	?	Ok
46	PPaint	OpenFont	Personal.font	Wys. 8	Ok
47	PPaint	OpenFont	Personal.font	Wys. 8	Ok
48	PPaint	OpenFont	Personal.font	Wys. 8	Ok
49	PPaint	OpenFont	Personal.font	Wys. 8	Ok
31	PPaint	OpenFont	Personal.font	Wys. 8	Ok
32	PPaint	OpenFont	Personal.font	Wys. 8	Ok
33	PPaint	OpenFont	Personal.font	Wys. 8	Ok
34	[2] Workbench	#DISK_INFO	9B8B8	WBK	Ok
35	[2] Workbench	#DISK_INFO	9BC0	DF0	Ok
36	[2] Workbench	#DISK_INFO	9BEDE	CC8	Ok
37	[2] Workbench	#DISK_INFO	AF4B8	HD0	Ok
38	[2] Workbench	#DISK_INFO	AF4B4	HD1	Ok
39	[2] Workbench	#DISK_INFO	AF4C8	?	Ok
40	[2] Workbench	#DISK_INFO	9B8B8	WBK	Ok
41	[2] Workbench	#DISK_INFO	9BC0	DF0	Ok
42	[2] Workbench	#DISK_INFO	9BEDE	CC8	Ok
43	[2] Workbench	#DISK_INFO	AF4B8	HD0	Ok
44	[2] Workbench	#DISK_INFO	AF4B4	HD1	Ok
45	[2] Workbench	#DISK_INFO	AF4C8	?	Ok

L.p.	Nazwa procesu	Funkcja	Nazwa obiektu	Opcje	Rez.
5	[2] Workbench	#DISK_INFO	AF4B4	HD1	Ok
6	[2] Workbench	#DISK_INFO	AF4C8	???????	Ok
7	[2] Workbench	Channel	evs		

Ustawienia

Schowaj do: Ikonki Wywołanie:

Okno na ekranie: Domyślnym Nazwa ekranu:

Tryb logu: Pytaj Plik Logu:

Operacje we/wy: Automatyczne Czc. okna:

Wielkość bufora (KB): Czc. bufora:

Format bufora:

Format logu:

Stan: Monitoruje aktywność systemu

wówczas właśnie sięgamy po nasz program. Będzie on, oczywiście po odpowiednim ustawieniu parametrów, kontrolował co dzieje się od chwili uruchomienia go krok po kroku. Program jest na tyle inteligentny, iż nie tylko kontroluje cały system, ale jednocześnie zapisuje to jako tzw. LOG, czyli raport z tego, co się działo. Raport ten może być zapisywany na określone miejsce twardej dysku, do pamięci RAM, a nawet przesyłany na drukarkę.

Właśnie na podstawie takiego raportu, śledząc dokładnie co wyczyniał program, który nie chce się nam uruchomić, możemy dowiedzieć się przyczyn takiego stanu rzeczy. Może być tych przyczyn wiele, choć czasami brak jednej biblioteki, lub jej nowszej wersji wystarcza do zachowywania się systemu w ten właśnie sposób.

„SnoopDOS” ma bardzo duże możliwości konfigurowania. Możemy włączyć lub wyłączyć takie funkcje jak już wspomniany wcześniej LOG, pokazywania pełnych ścieżek dostępu, numerów CLI, błędów, używanie nazw urządzeń, monitorowanie wywołań ROMu, funkcji Workbencha, odświeżania ikon, itp. Możemy po prostu tak ustawić program, iż skorzystamy właśnie akurat z tego, co nam w danej chwili jest potrzebne.

Widać więc z tego, że aplikacja ta może oddać nam nieocenione usługi w kontakcie z naszą Amisją, a zwłaszcza z kłopotliwymi programami. Są one najczęściej albo źle napisane, albo pozbawione jakiś funkcji niezbędnych do ich poprawnego działania.

Aplikacja ta doczekała się wielu naśladowców i powstało sporo różnorodnych programów monitorujących system. Osobiście uważam, iż „SnoopDOS” jest tak dobrym programem, że posiadając go nic więcej nie będzie nam do takich celów potrzebne. Również fakt korzystania programu z lokalizacji oraz istnienia polskiego katalogu dla niego wykonanego przez Konrada Dubiela wpływa na to, że program ten ma priorytet wśród innych tego typu. ©

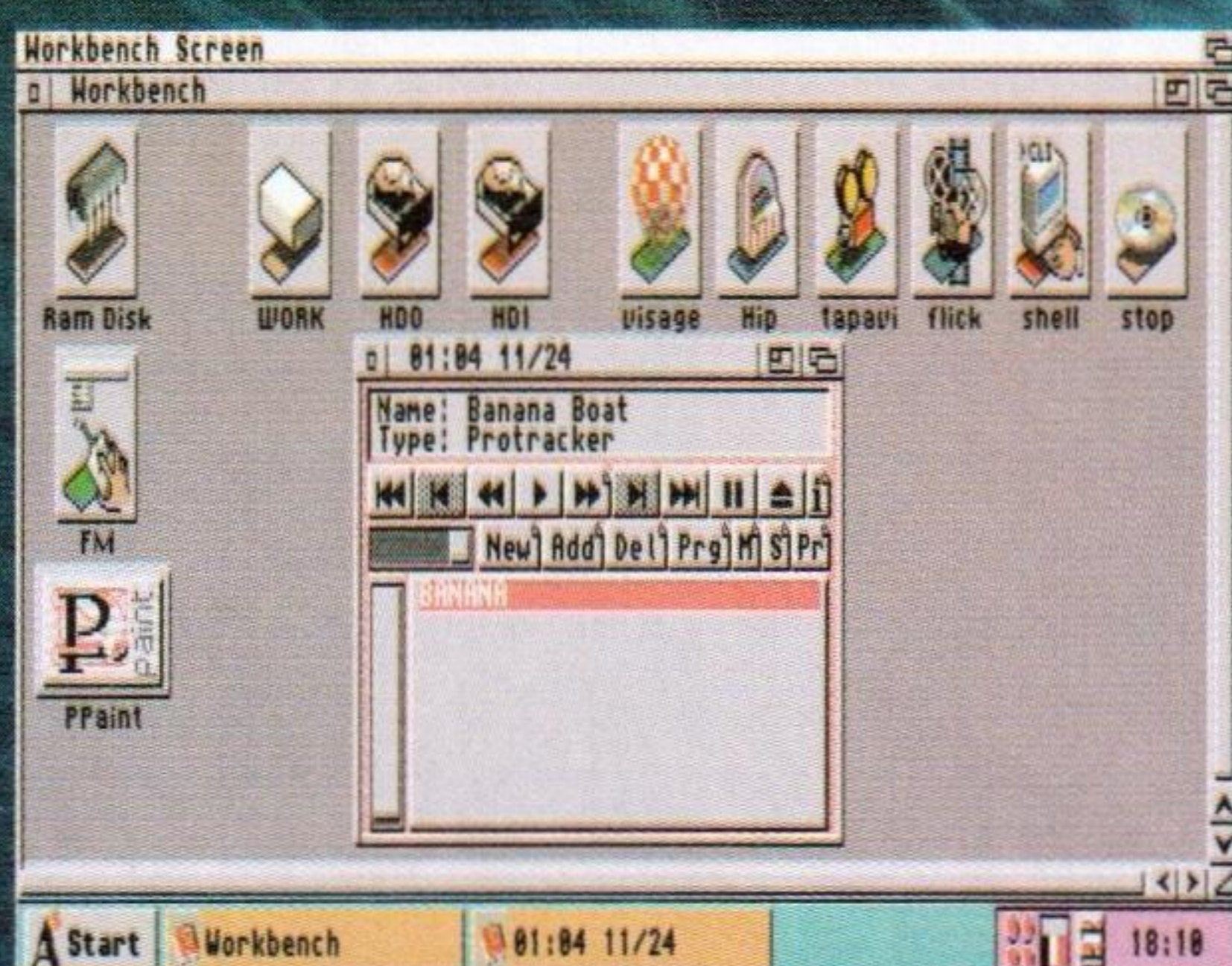
Hippo Player

Wydawca: K-P Koljonen

Kategoria: Użytkowy

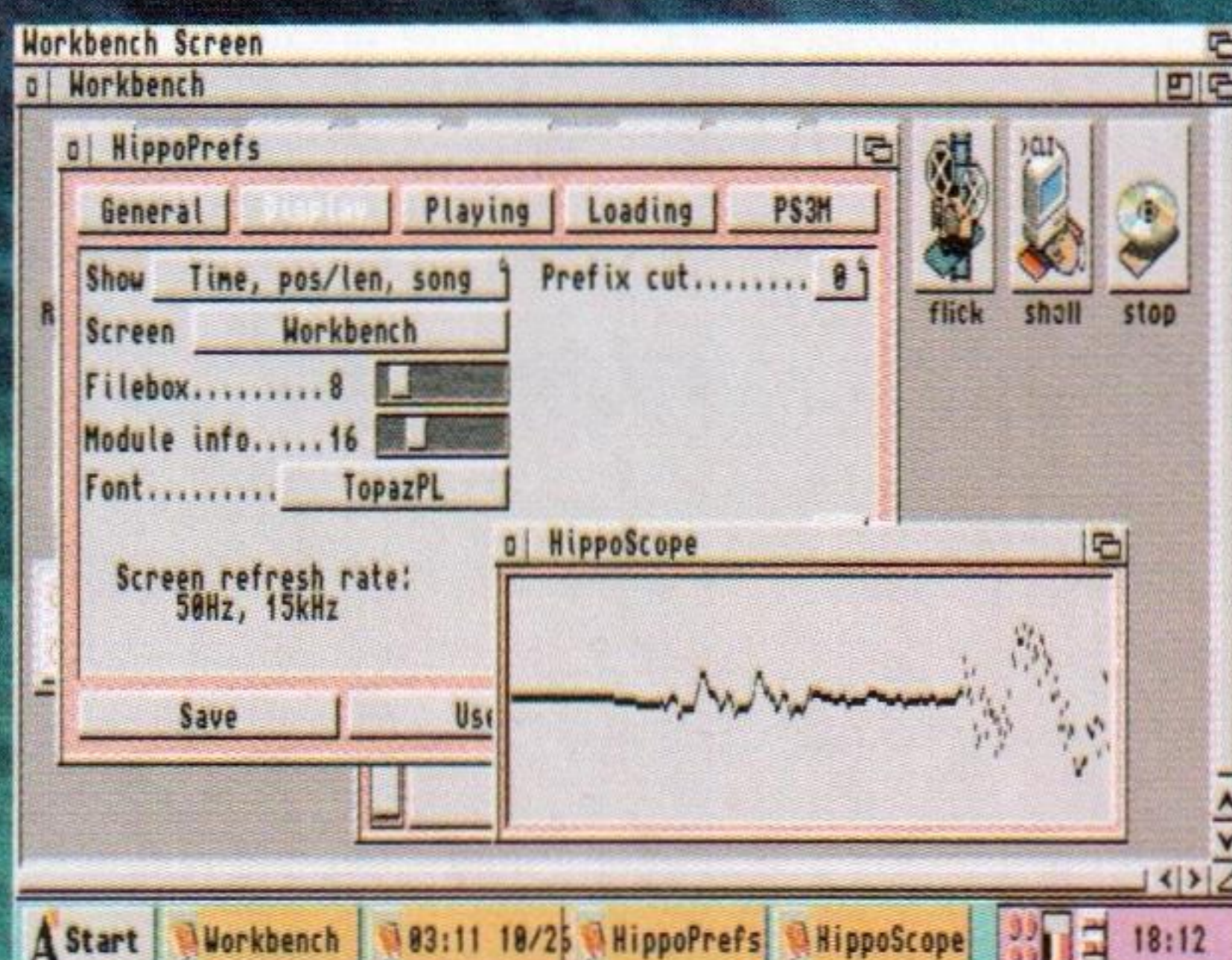
Konfiguracja:
Kickstart 1.2+

Ilość programów odtwarzających moduły na Amidze jest niezliczona. Trudno też zliczyć formaty, w jakich te moduły zostały zapisane. Jedne z aplikacji dają sobie dobrze radę z czytaniem tych lub innych formatów modułów, a inne na przykład nie. „Hippo” mimo, iż jest niewielkim programem, daje sobie radę z wieloma formatami, począwszy od tych najbardziej znanych, aż po takie, które autor danego modułu wymyślił chyba tylko dla swojego własnego dzieła.



Sam program nie jest wymagający. Zadowolą się każdym amigowym systemem i 512 KB pamięci nie stanowi dla niego żadnej przeszkody. Oczywiście pod warunkiem, że nie będziemy chcieli uruchomić większych pamięciowo modułów niż nam na to pozwoli pamięć konfiguracji.

Program możemy uruchomić z Workbencha (ikona) lub z CLI. Uruchamia się wówczas jego okno na danym ekranie publicznym (Public Screen). Mamy do wyboru sporo różnych gadżetów. Gadżet „New” służy do wybierania modułów z danego katalogu. Program czyta wówczas moduły po kolei, oczywiście pod warunkiem, iż w danym katalogu jest ich więcej niż jeden. Gadżet z napisem „Play” jest chyba łatwy do rozszyfrowania (ale jednak podam, że chodzi o odtwarzanie). „Cont”-kontynuacja, „Stop”-przerwanie odtwarzania, „Eject”-przerwanie odtwarzania i usunięcie danego modułu



z listy. Są także gadżety dotyczące samej listy modułów, jak np. gadżet „Add”-dodawanie utworu do listy, „Del”-usunięcie go, czy „Clr” powodujący wyczyszczenie całej listy.

Oprócz wymienionych gadżetów mamy również suwak regulacji głośności oraz gadżet z napisem „Prefs”. Daje on nam możliwość zmiany różnych ustawień w programie. Może to być min. ciągłe odtwarzanie modułów z listy („Repeat”) bądź odtwarzanie przypadkowe („Random”).

Wśród opcji w oknie preferencji możemy też ustawić tryb odtwarzania modułów w formacie S3M. Mamy tu do wyboru czy chcemy je słuchać w systemie stereo, surround lub mono. Korzystając z ustawień możemy również wybrać tempo dla modułów ProTracker’a, czy zmienić ilość kanałów dla modułów formatu TFMX.

Duże możliwości „Hippo Player’a” w zakresie odgrywania różnorodnych formatów modułów, jego dość atrakcyjny wygląd graficzny, możliwość konfiguracji wielu elementów i małe wymagania sprzętowe plasują go w czołówce amigowych odgrywek. Po prostu jest to aplikacja niezbędna w zbiorze każdego użytkownika komputera. ©

DC Player

Wydawca: Dan Cannon

Kategoria: Użytkowe

Konfiguracja:
każdy model (oprócz CDTV)

Małe jest piękne, choć niektórzy wolą większe. Ja też wolę większe, np. pieniądze, ale podobają mi się i małe Chinki. Trzeba więc umiejętnie korzystać w życiu ze wszystkich możliwości jakie ono dostarcza.

Program „DC Player” jest mały, ale bardzo przydatny do odsłuchiwania kompaktów muzycznych. Nie otwiera własnego okna, ale w prawym dolnym rogu ekranu pojawia się symbol aktualnego stanu pracy. Aplikacją sterujemy myszką. Lewy klawisz włącza, a prawy wyłącza odtwarzanie utworów. Resztę uzyskujemy ruchem myszki w prawo lub w lewo (wybór utworów), w górę i w dół (przewinięcie do przodu i tyłu), a pauza to lewy przycisk podczas odtwarzania.

Sterowanie programem możemy też wykonać przy użyciu joypada (program sam wykrywa jego obecność). Każdy z przycisków tego urządzenia ma określaną funkcję.

Konfigurację „DC Player’a” ustawiamy w ikonie. Natomiast gdy uruchamiamy go z Shell’a, to musimy ustawić parametry dotyczące wyświetlanego znacznika, jego położenia na ekranie i koloru. Program współpracuje z „cd.device” i nie skorzystają z niego posiadacze CDTV. ©

Bioday

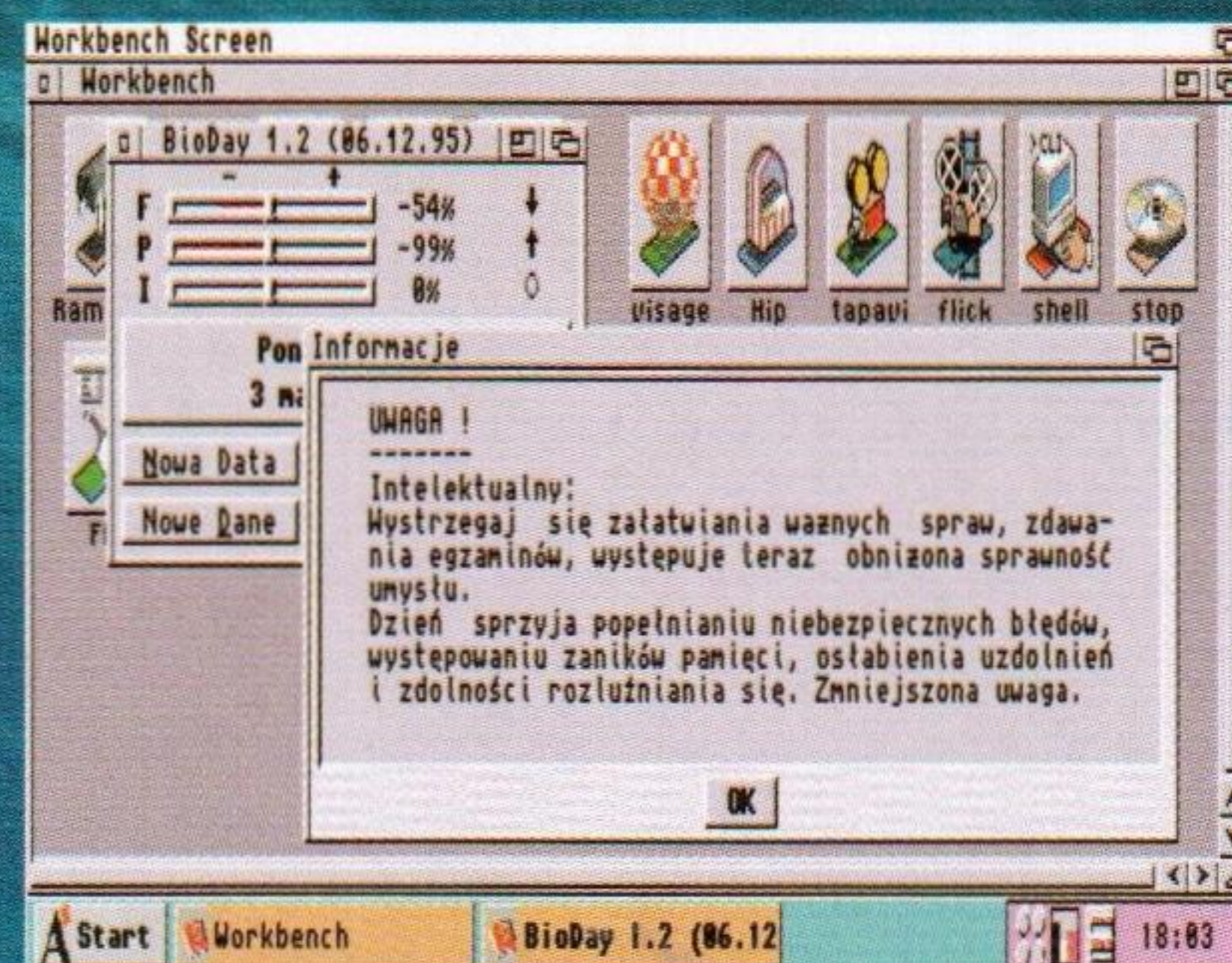
Wydawca: Mariusz Muszalski

Kategoria: Użytkowy

Konfiguracja:
Kickstart 2.04+

„Bioday” to program z gatunku GIFTWARE, czyli wysyłamy autorowi jakiś mały prezent poczynając od karty pocztowej, na komputerze Amiga 4000 skończywszy (ten ostatni prezent sugeruje autor programu).

Biorytmy mimo, że ludzie w nie nie za bardzo wierzą, wzbudzają jednak duże zainteresowanie zwłaszcza piękniejszej połowy mieszkańców naszego globu. Mając ten programik możemy więc zaprosić lubianą bieżącą koleżankę do siebie i zademonstrować jej jak będzie czuła się np. w przyszłym tygodniu, lub czy dzisiejszy dzień jest dla niej lepszy na randki, czy też na wymagające więcej intelektu zajęcia.



„Bioday” korzysta z polskich locali (niezbędny katalog zawarty jest w pakiecie), posiada łatwą obsługę oraz możliwość zapamiętania ustawień. Warto też wspomnieć, iż jest programem niewielkim, zajmującym mało miejsca na twardym dysku oraz posiadającym grafikę dostosowującą się do naszych ustawień ekranu publicznego. ©

Mendelejew

Wydawca: Imago Software

Kategoria: Użytkowe

Konfiguracja:
1 MB RAM

Amiga mimo swoich bujnych losów ma wiele ciekawych aplikacji stworzonych przez naszych rodzimych twórców. Osobiście uważam nawet, iż jest sporo oprogramowania o niebo lepszego od zachodnich wyrobów. Jednak i nasze i te zachodnie mają jedną wadę - są słabo reklamowane. Podobnie reszta jest z całą naszą Amisją.

Program „Mendelejew” jest całkiem dobrze zrobioną pomocą dla każdego ucznia, który musi poznać chemiczne pierwiastki. Autorzy - Przemysław Przedwojski i Maciej Mania stworzyli

program, za który mogliby brać forszę i z pewnością taką forszę by dostali. Widać albo mają jej za dużo, albo po prostu są porządnymi gośćmi i zrobili coś dobrego dla innych za darmo. Osobiście stawiam na tę drugą możliwość.

Korzystając z programu możemy poznać wszystkie informacje dotyczące układu okresowego: liczbę atomową, liczbę masową, masę atomową, gęstość, konfigurację elektronową i resztę tego co tam jeszcze wymyślił Mendelejew i jego koledzy po fachu.

Każdy uczeń z pewnością chętnie sięgnie po tę aplikację, zwłaszcza, gdy przycisną go w szkole i zaczną pytać ze znajomości tematu. Cała obsługa programu jest prosta. Wystarczy najechać wskaźnikiem myszy na symbol i już wszystko jest jasne. Podobnie jak w znanej nam chyba wszystkim reklamie żarówek. ©

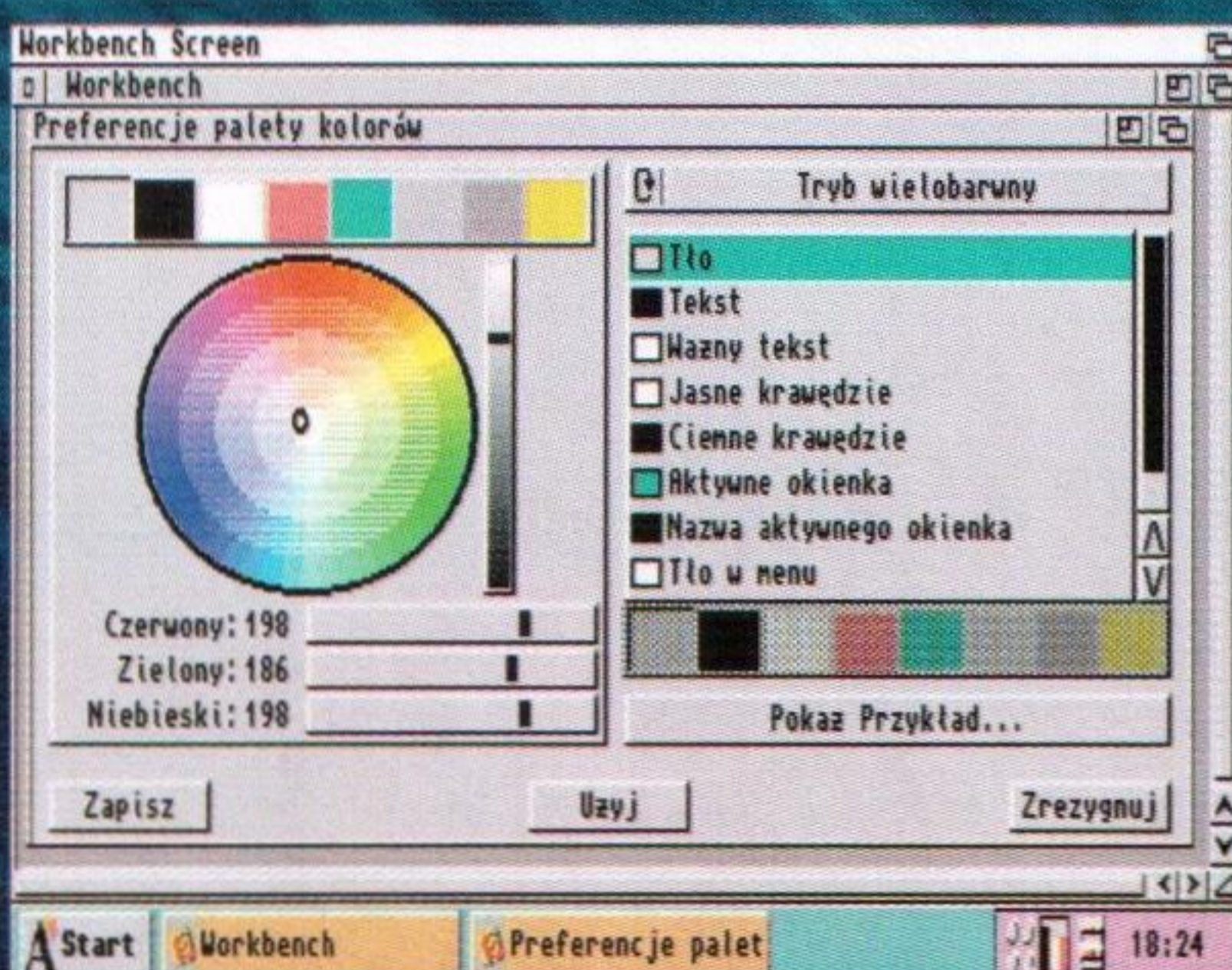
W.F.M.H. Locale PL 2.0

Wydawca: Marcin Orłowski

Kategoria: Użytkowy

Konfiguracja:
Kickstart 2.1+

Przyznam się, że pakiet ten uważam za najlepszą robotę, jaką wykonano na rzecz Amigi w naszym kraju. Po prostu dzięki twórcom: Marcinowi Orłowskiemu, Mirosławowi Smykowi i Konradowi Dubielowi powstało pełne polskie środowisko dla wersji Workbencha od 2.1 do 3.1. Nasza Amisia zaczęła komunikować się z nami po polsku i dzięki temu z pewnością stała się bardziej przyjazna w użytkowaniu. Jestem przekonany, że docenia to już spora grupa Amigowców i docenią to ci, którzy dopiero zaczną korzystać z polskich locali.



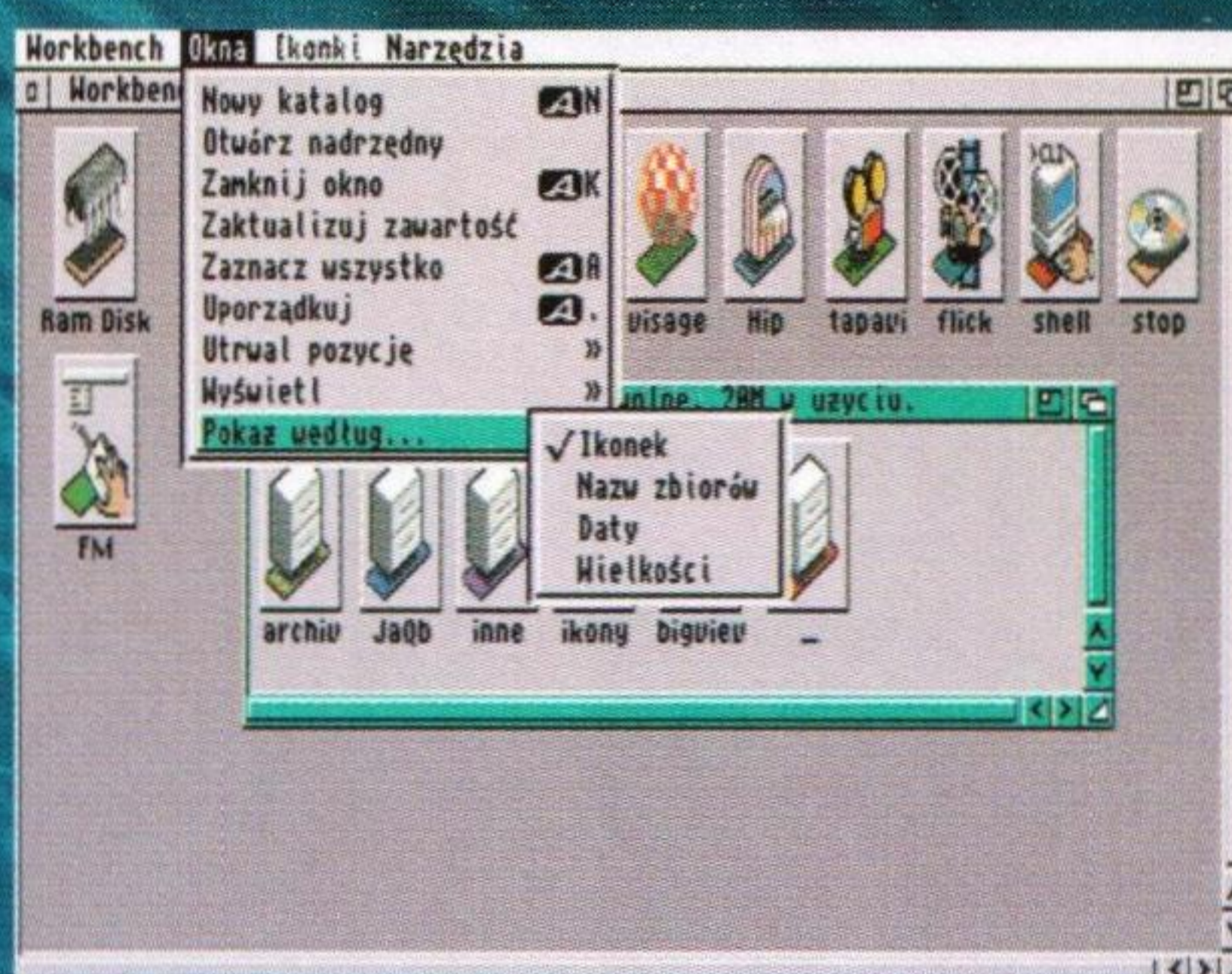
Pakiet zawiera kompletny zestaw plików, spolszczający system operacyjny. Jest w nim również kolekcja polskich czcionek, nawet tych specjalnie przeznaczonych dla użytkowników Magic WB, jak XenPL, XHelveticaPL, czy XCourierPL.

Będący częścią pakietu program FontPLPatch powoduje zastępowanie

zawartych w ROMie czcionek Topaz 8 i 9 na odpowiadające im polskie, dlatego też wszystkie programy używające standardowego Topaz' a pozwalają na korzystanie z polskich znaków.

Skrypt instalacyjny pakietu „W.F.M.H. Locale PL” pozwala na łatwą i szybką instalację oprogramowania na dysku twardym. Drugi skrypt dla systemowego programu „Installer” pozwala na szybką i również łatwą deinstalację pakietu. Ta ostatnia czynność przeznaczona jest dla tych, którzy po okresie testowym nie zdecydują się na zarejestrowanie pakietu u autorów.

Łącznie z pakietem otrzymujemy także kilkadziesiąt plików spolszczających inne programy (w pełnej wersji jest ich ponad 50) począwszy od użytkowników, a na niektórych grach skończywszy.



Z chwilą zarejestrowania pakietu otrzymujemy jeszcze dodatkowe polskie lokalizacje min. do CED-a 3.5, Directory Opus-a, Deluxe Paint-a V i innych. Pełna wersja pozbawiona jest również wyskakującego co jakiś czas na ekranie okienka, przypominającego nam o zarejestrowaniu pakietu.

Dla lubiących sobie grzebać w programach mam przykrą informację. Pakiet jest dobrze zabezpieczony przed niepowołaną ingerencją i po prostu lepiej jest zapłacić te parę złotych, niż tracić cenny czas. ©

New Icons

Wydawca: McVey, Salmoria, Vedovatti

Kategoria: Użytkowy

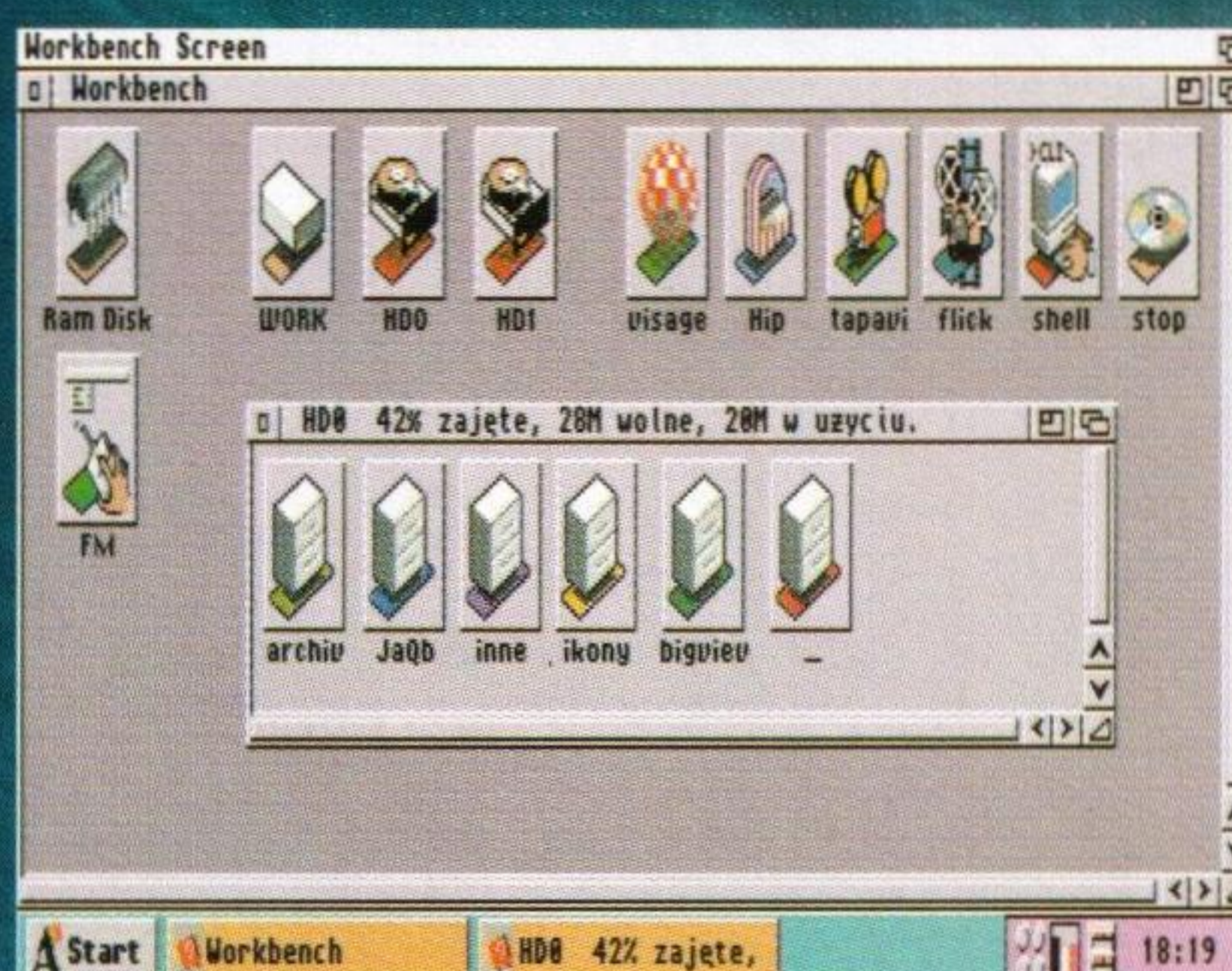
Konfiguracja:
Kickstart 2.0+

Trzeba przyznać, iż twórcy Workbencha nie zadbali o jego stronę graficzną. Każda z wersji jest po prostu



wizualnie brzydka. Wielu więc miłośników Amigi starało się to zmienić i przeżyliśmy różne zabawy z instalowaniem nowych ikon. Oczywiście różne też były tego efekty.

Osobiście największym sentymentem darzę pakiet „New Icons”. Są to 256 kolorowe ikony o naprawdę eleganckim wyglądzie, zrobione zresztą przez profesjonalnego grafika Rogera McVey' a.



Twórcy założyli sobie, iż ikony powinny wyglądać dobrze nawet przy czterech kolorach ekranu Workbencha, natomiast dane o wyglądzie ikony powinny być skompresowane, aby zaoszczędzić miejsca na dysku, a pakiet powinien działać nawet na systemie 2.0. Tak też się stało z tymże w systemie 2.0 możemy uzyskać tylko 16 kolorów.

Użytkownik pakietu otrzymuje dużą liczbę tzw. ikon domyślnych dla różnych rodzajów danych, a barwy ikon zawsze zbliżone są do oryginału, niezależnie od tego jakiej aktualnie używamy palety.

Ekran, gdy stosujemy ikony typu „New Icons” wygląda bardzo ładnie i kolorowo. Ikonki są bardzo wyraźne, a ich symbole dobrze oddają treść danych kryjących się pod nimi.

Coraz częściej możemy również trafić zestawy wzorowane na „New Icons” wykonane przez twórców-amatorów. Może nie wszystkie propozycje są w nich interesujące, ale można zawsze wybrać z nich parę ciekawych ikonek i dorzucić do naszego pakietu. Oczywiście możemy to uczynić pod warunkiem, że autor trzymał się standardowych założeń i wzoru.

Pakiet „New Icons” zawiera też zestaw użytkowników do manipulacji ikonami. Instaluje się go bezproblemowo i po krótkiej tradycyjnej instalacji, już możemy cieszyć czy nowym wystrojem naszego Workbencha.

Moim zdaniem ikony typu „New Icons” najbardziej elegancko prezentują się na jednobarwnych podkładach (patternach), ale oczywiście jest to rzecz gustu. Można przecież jako podkład dać jakąś interesującą fotkę i też będzie wyglądało to z pewnością ciekawie. ©

Breathless

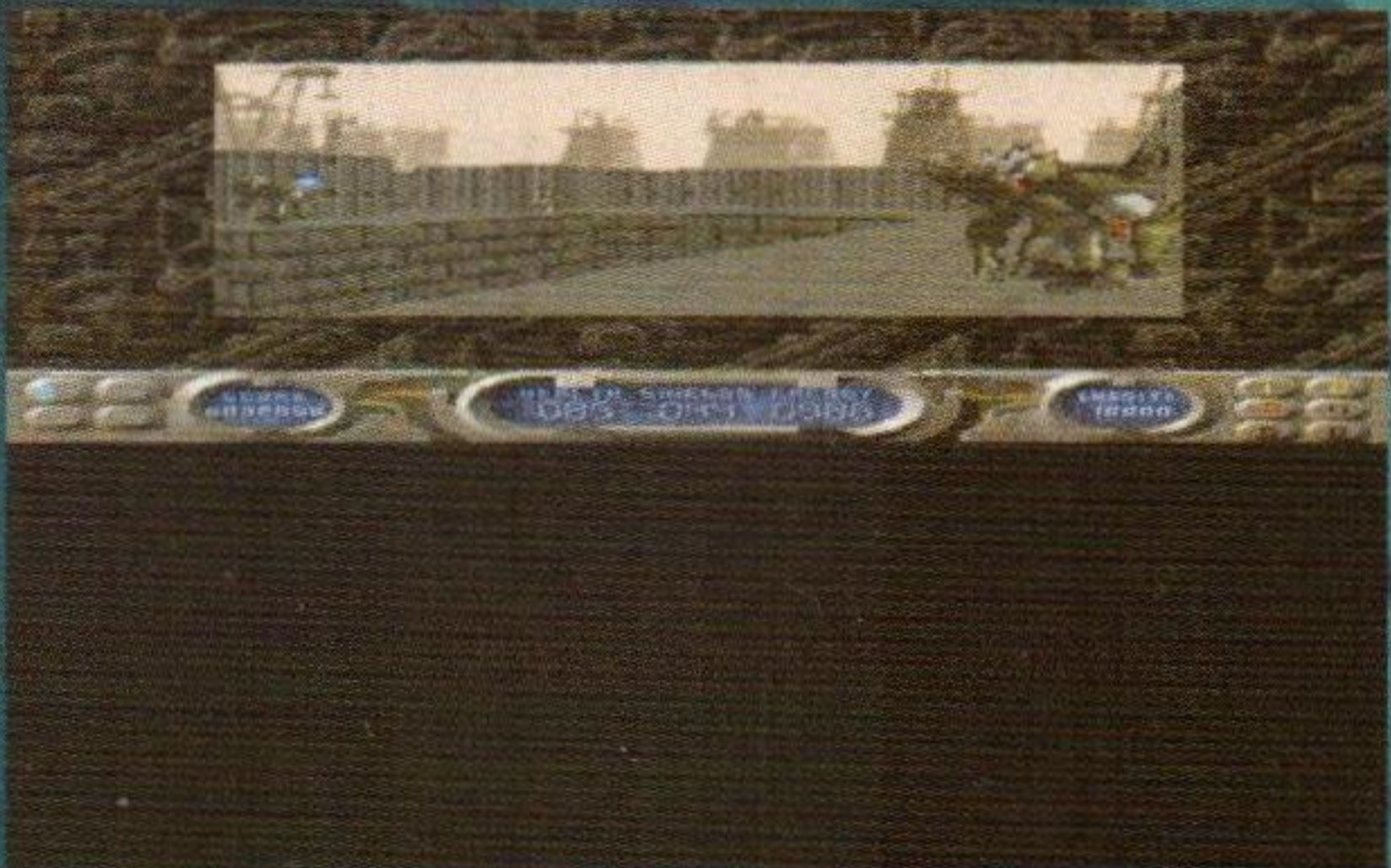
Wydawca: Fields of Vision

Kategoria: Gra

Konfiguracja:

A1200, FAST RAM

Wymagania sprzętowe gry są jak na nasze przyzwyczajenia bardzo wysokie, ponieważ gra czuje się najlepiej przy 50 MHz i procesorze lepszym niż 68020. Jednak przy Amidze 1200 z fastem można zobaczyć jak Breathless się prezentuje.



W grze do naszej dyspozycji mamy duże poziomy z wieloma otwartymi przestrzeniami wzbogaconymi o bitmapowe krajobrazy. Jednak wątek fabularny nie jest zbyt rozbudowany, a mówiąc w uproszczeniu strzelamy do wszystkiego co się porusza. Oczywiście są tam takie elementy jak znalezienie karty kodowej, zakup broni, czy amunicji, ale opcje te nie są w programie zbyt rozbudowane. Tak to już jest często z amigowymi wyrobami, że jeżeli nie możemy przyczepić się do nich pod względem technicznym, to zaraz istnieje problem z ich głębszym sensem. Podejrzewam, że spowodowane jest to tempem jaki narzucają sobie twórcy programów, aby jak najszybciej zaspokoić zapotrzebowanie ubożego rynku Amigi w nowe produkty. Zwłaszcza te o charakterze doomopodobnym, ponieważ gry tego typu idą po prostu jak ciepłe bułeczki. Szkoda jednak moim zdaniem, iż producenci prowadzą taką właśnie politykę, ponieważ często można w ten sposób spalić całkiem interesujące pomysły. ©

Alien Breed 3D, Alien Breed 3D II - The Killing Grounds

Wydawca: Team 17

Kategoria: Gra

Konfiguracja:

A1200

„Alien Breed 3D” to jedna z pierwszych gier doomopodobnych na Amigę. Zastosowano w niej najbardziej zaawansowane techniki programowania dzięki czemu są tzw. „krzywe ściany”, teksturowane podłogi i sufity oraz jest trzeci wymiar - wysokość. Pomimo tych dokonań gra jednak nie prezentuje się



rewelacyjnie. Okno akcji to niecały ekran, ale jego wydzielona część. Braki te nadrabiają różnorodność grafiki oraz ciekawe i obszerne poziomy. Gracz może strzelać przez okna, czołgać się. Mamy etapy w pomieszczeniach, kanałach, na wolnym powietrzu, brodzimy w wodzie. Oczywiście stale opędzamy się od obcych, którzy strzelają do nas lub gdy są blisko gryzą.



Dźwiękowo jest całkiem znośnie i nie mamy powodu do narzekań. W grze jest sporo sampli naśladujących wycie i krzyki potworów.

Mankamentem gry jest jednak brak opcji mapy. Musimy więc bardzo uważać gdzie idziemy i czy w danym miejscu przypadkiem już nie byliśmy. Nie jest to łatwe, ponieważ zdarza się czasami typu tekstur na ścianach.

Wybór rodzajów broni mimo pozornie małej ilości (do dyspozycji mamy pięć systemów) jest wystarczający i nie mamy kłopotów uzbrojeniowych w walce z potworami.

Inaczej, oczywiście na korzyść prezentuje się druga część gry pod nazwą „The Killing Grounds”. Graficznie można powiedzieć, że jest perfekcyjna ze świetnie wykonaną techniką oświetlenia tworzącą cienie, odbicia światła od przedmiotów, atmosferę realistycznej rzeczywistości. Potęguje ją jeszcze dobra

oprawa dźwiękowa z mroczną muzyką i ciekawymi efektami specjalnymi.

Gra oferuje mnóstwo przeciwników począwszy od czerwonych psów, a skończywszy na zielonych robotach i włochatych kulkach. Wszystko to możemy razić z dziesięciu rodzajów broni zaczynając od zwykłej dwururki, a kończąc na minach i miotaczach plazmy.

Rodzajów broni nie możemy jednak wybierać bezmyślnie. Obcy są całkiem niegłupi i nie dają się łatwo podejść. Potrafią robić uniki, chować się i dopaść nas w najmniej oczekiwanym momencie.

Obydwoma gierkami można się świetnie zabawić i sądzę, że zajmą nam wiele czasu, a czas ten nie będzie stracony. Wręcz przeciwnie, uważam, że zabawa ta dostarczy nam wiele niezapomnianych wrażeń. ©

Worms

Wydawca: Team17 / Ocean

Kategoria: Gra

Konfiguracja:

1 MB RAM

Wspaniałe robale przykuły niejednego amigowca do komputera na wiele godzin. W okresie gdy wydano grę robalomania opanowała dosłownie wszystkich. Robiono nawet konkursy na najciekawsze nazwanie zespołu, którym kierujemy, lub którym kieruje przeciwnik (inny gracz lub komputer). Kogo ta robalomania ominęła, ma szansę posmakować teraz tego uczucia, a ci co to przeżyli mogą wspominać. Naprawdę warto.

Cały sens gry to zdobywanie nowych terenów. Dowodzimy grupą robali i staramy się różnymi interesującymi rzeczami zaoferowanymi przez twórcę



programu, załatwić wrogi zespół robali. Broni mamy całkiem niezły wybór i to tak oryginalnej jak np. banana bomb, czy sheep, ale możemy również kopnąć przeciwnika.

Pomimo, iż z pozoru grafika nie wygląda rewelacyjnie, gra jest naprawdę świetna. Jak więc widać, aby stworzyć hit wcale nie trzeba stosować techniki teksturowania, systemu 3D i całych tych pikselowatych bajerów.

Wormsy nie posiadają też muzyki (takowa istnieje tylko w wersji na CD-ROM), jednak efekty dźwiękowe są tak zrealizowane, że wspaniale komponują się z całością.

Warto też wspomnieć o tym, że w grze można podkładać nawet własnoręcznie stworzone poziomy oraz sample. Jedyne co można dodać to tylko: ROBALE RULEZ !!!©

olbrzymim pojazdem wroga mającym super możliwości (BOSS?). Pierwszy etap to walka nad morzem, drugi toczy się w mieście, trzeci to ekstremalne krajobrazy (pustynie, lody), natomiast ostatnia bitwa to kosmos.



Przechodząc przez różne poziomy zdobywamy dodatkowe wyposażenie i wzrasta poziom trudności gry. Do zniszczenia mamy czasami tak dużo przeciwników, że nie wiadomo kogo powinniśmy załatwić pierwszego.

Grafika, przyznam, jest może dobrze dopracowana, a efekty typu deszcz, śnieg, mgła są całkiem niezłe, jak i efekty dźwiękowe, to całość jednak robi na mnie wrażenie gierki znanej z jakiegoś Pegasusa. Po prostu chodzi mi o odczucia jakie się ma w zabawie, a są one zbliżone do odczuć jakie ma gracz w kontakcie z grą o nazwie „Deluxe Galaga”. Zawsze podziwiam uwielbiających tę ostatnią

Amigowców i trudno mi zrozumieć tę przedziwną miłość. Po prostu po co takiemu Amiga, skoro kontakt z pierwszą lepszą zabawką do grania przyniosłby z pewnością podobne odczucia.

„Banshee” posiada dużą dawkę brutalności. W grze są takie makabryczne widoki jak płonący żołnierz,



rozbryzgujące się zwłoki itp. atrakcje, w które musza dziś obfitować gierki, aby znalazły zainteresowanie u odbiorcy. Nawet jednak i to nie jest w stanie zmienić odczuć o grze, o których wcześniej wspomniałem.

Uważam, że aby gierka była ciekawa nie wystarczy wykonać ładną grafikę i dorzucić trochę brutalności.

Dodam także, że pod względem muzycznym „Banshee” nie zaskakuje gracza niczym nowym. Mówiąc krótko jest to jeszcze jedna gierka zręcznościowa w licznej kolekcji gier tego typu na Amigę. Sądzę nawet, że równie dobrze można się zabawić sięgając po pradziadka Swiv’ a, a efekt będzie przynajmniej taki sam (SWIV chodzi na A500 i nie wymaga kości AGA...). Oczywiście są to tylko moje osobiste odczucia i wszystko jest spoza własnego gustu.©

Xtreme Racing

Wydawca: Siltunna

Kategoria: Gra

Konfiguracja:
A1200



Banshee

Wydawca: Core Design Graphics

Kategoria: Gra

Konfiguracja:
A1200

Gra ta to jedna z pierwszych zręcznościówek zrobionych specjalnie na kości AGA. Mamy cztery obszerne poziomy, które kończą się walką z



Coming CHRISTMAS 1995...

XTreme

Racing

from SILLTUNNA SOFTWARE

Najlepsza zabawa to „death match”- jazda po specjalnym torze dla dwóch graczy, gdzie jedynym naszym zadaniem jest załatwienie przeciwnika.

Najlepszy efekt zabawy osiągniemy posiadając nie tylko Amigę 1200 ale i jakąś kartę turbo. Inaczej musimy ograniczyć się do trybu 2x2 piksele. Możemy też zmienić wielkość ekranu lub wyłączyć podkłady.



Gra nie jest łatwa, ale zabawy jest za to sporo. W jej trakcie możemy posłuchać jednego z kilku modułów muzycznych jakie oferuje nam gra. Są to moduły w stylu techno i dance. ©



Virtual Karting

Wydawca: OTM

Kategoria: Gra

Konfiguracja:
A1200

Gier bazujących na technice wykorzystywanej w praprzodku dooście powstało wiele tak na PeCeta jak i na Amigę. Oprócz tradycyjnych mordobić, czy strzelanek z wykorzystaniem techniki czerwonych



pikseli powstały też gry łagodniejsze w pomyśle. Jedną z nich jest właśnie „Virtual Karting”, gra, która jest po prostu wyścigiem gokartów.

Grafika gry jest bardzo spikselizowana co wpłynęło na zwiększenie szybkości, ale sama gra chyba nie zyskała na tej operacji. Oczywiście wszystko jest oceną subiektywną. Może akurat komuś pikselki podobają się na tyle, iż nie zniechęci go to do jazdy gokartem, który w sumie przypomina

jedną wielką kupkę ruszających się punkcików po ekranie.

Wracając jednak do samej gry, to przyznam, że szybkość jest tak rewelacyjna, iż trudno jest utrzymać się na torze. Często wypadamy z niego i wówczas walka z przeciwnikami staje się bezsensowna. Tak dzieje się w opcji 3D. Choć przyznam, że po pewnym treningu jeździ nam się coraz lepiej.



Korzystając z opcji 2D widzimy pojazd z góry i tu jeździ nam się odrobinę lepiej. W opcji tej istnieje również tzw. płynne skalowanie i mamy automatyczne, zależne od prędkości jazdy, przybliżenia lub oddalenia punktu obserwacji.

Tak więc mimo pewnych utrudnień i mankamentów samej gry można sobie troszkę pojeździć wsłuchując się w warkot gokartowych motorów. ©

Filemaster 3.0

Wydawca: Toni Wilen / Finland

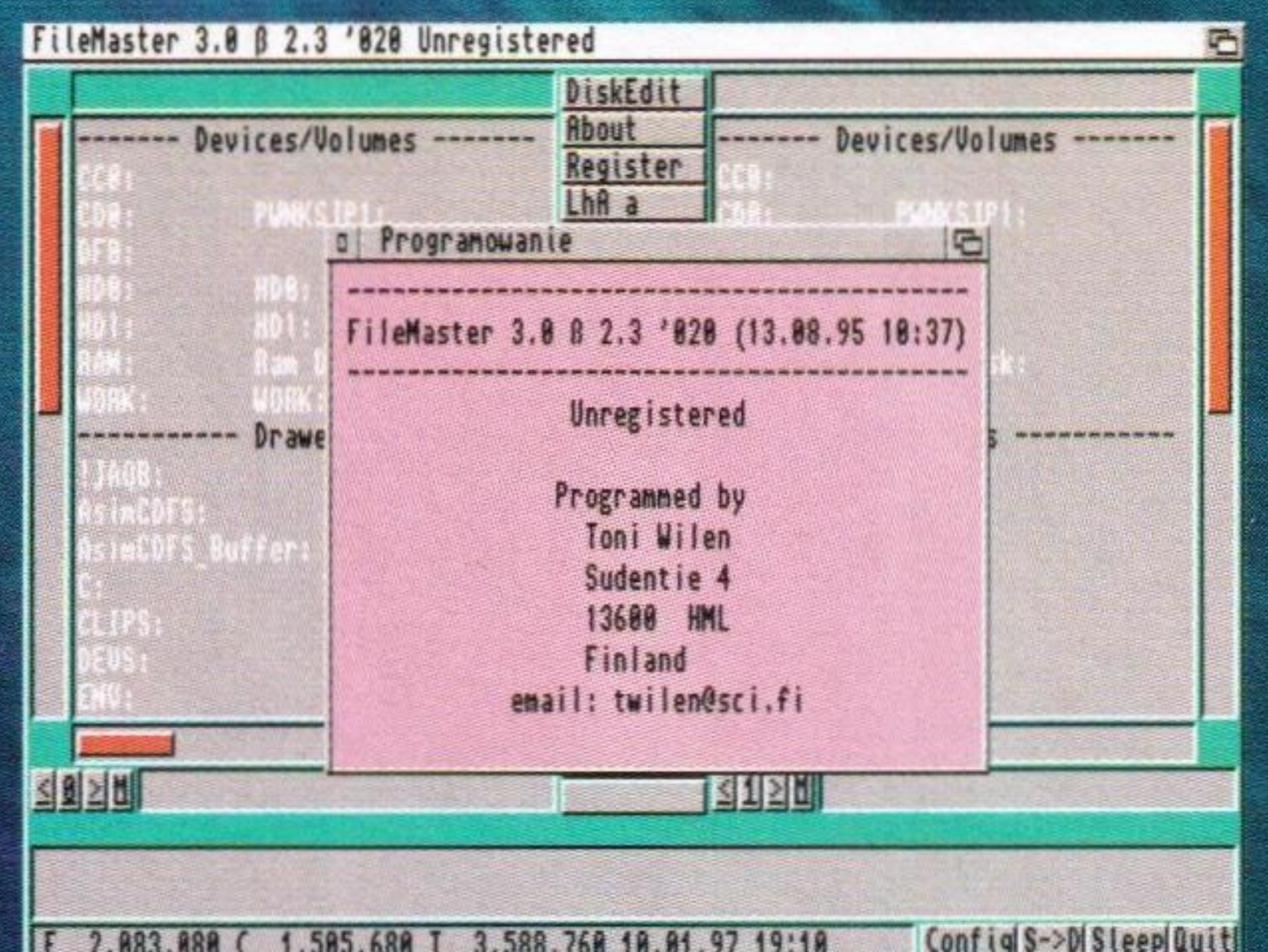
Kategoria: Użytkowe

Konfiguracja:
dowolna Amiga

Amigowcy korzystają z wielu programów pozwalających na pracę z plikami. Najczęściej używanym jest Directory Opus.

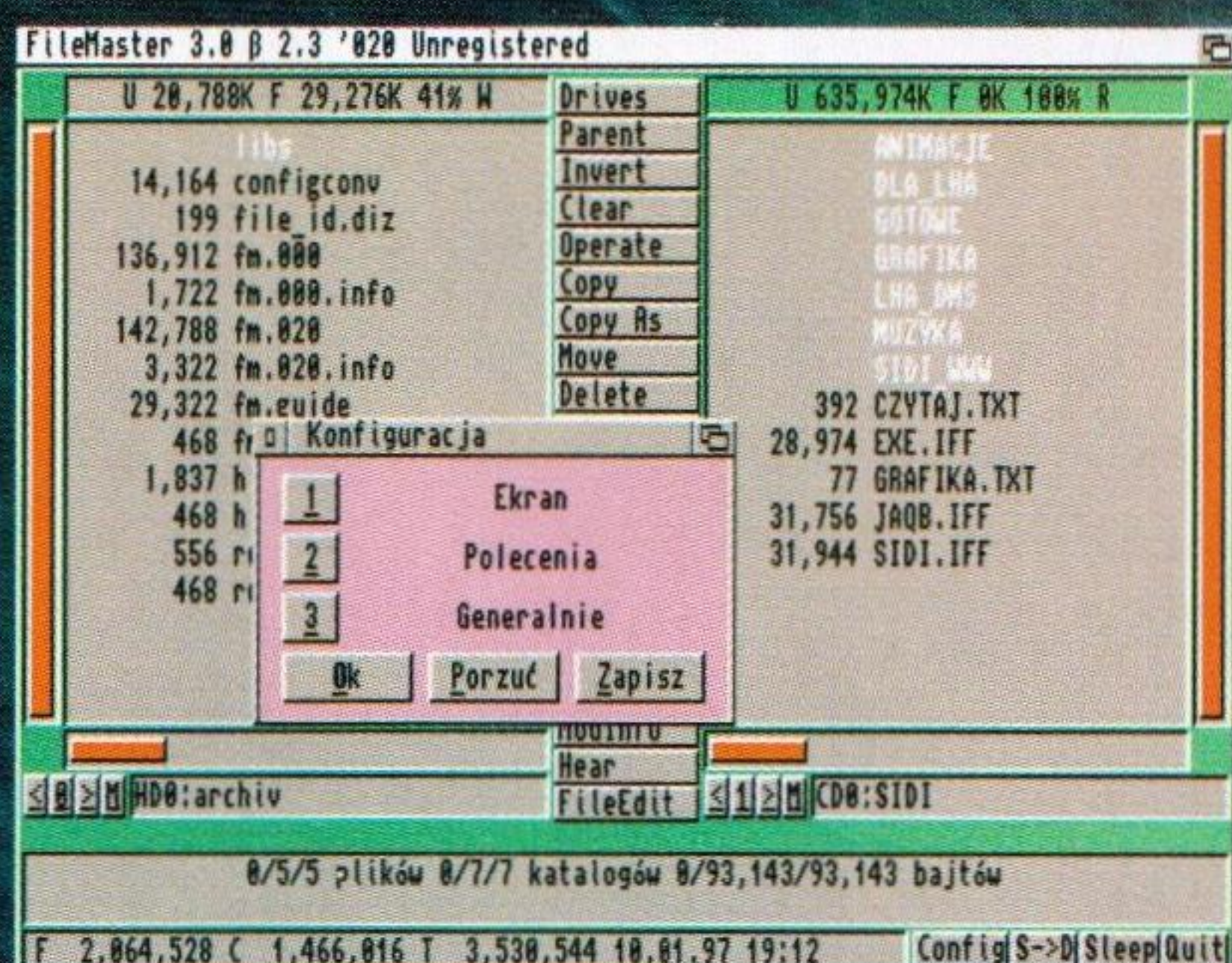
Nie jest on złym programem, ale za to bardzo pamięćożernym, co nie zawsze jest korzystne w pracy. Natomiast Filemaster 3.0, jest programem do pracy z plikami, którego wymagania nie są tak duże, a wygoda pracy z pewnością wcale nie jest gorsza od konkurujących z nim innych aplikacji.

Program został zrealizowany w dwóch wersjach tj. dla Amigi z Motorolą 68000 i druga wersja dla komputerów z szybszym procesorem. Okno pracy



programu wygląda bardzo ładnie, a oprócz tego istnieje też możliwość jego konfiguracji w zakresie wyglądu gadżetów, czcionek i kolorów oraz wielkości okien. Pozwala to wybrać nam takie opcje, które odpowiadają nam najbardziej.

Program możemy otworzyć na Workbenchu lub na ekranie publicznym. Pracuje on w multitaskingu co pozwala nam wykonywać kilka czynności jednocześnie.



Kolejną wprowadzoną atrakcją jest możliwość korzystania z Locali. Spolszczenie programu nie stanowi więc żadnego problemu. Zwłaszcza, że już ktoś inny wykonał za nas całą tą męczarnię i istnieje polski katalog do Filemastera 3.0. Oczywiście znajdziecie go również na naszej płycie.

Funkcje Filemastera podobne są jak i w innych tego typu programach, a jego zasada działania również. Mamy więc możliwość kopiowania, przenoszenia plików, zmiany ich nazw, kasowania, określania ich wielkości, itp. Możemy również przeglądać pliki w ich poszczególnych formatach jak np. grafikę. W podstawowej konfiguracji czytamy bezproblemowo IFF' y oraz JPEG' i. Po zarejestrowaniu można jednak podłożyć pod program wiele innych przeglądarek.

Filemasterem przeglądamy też bezproblemowo teksty, pliki binarne, sample i moduły muzyczne, a nawet ikony. Widać więc już z tego, że program posiada funkcje umożliwiające pełną pracę z różnymi plikami. Stanowi więc niezłe narzędzie przydatne dla każdego posiadacza komputera. Biorąc jeszcze pod uwagę wspomniane już wcześniej niewielkie wymagania można śmiało polecić go na każdą konfigurację Amigi. Sądzę, że po bliższym poznaniu go i jego możliwości program znajdzie sporo zwolenników, którzy zechcą go wykorzystywać do codziennej pracy.©

RO

Wydawca: Oliver Rummeyer

Kategoria: Użytkowe

Konfiguracja:
Kickstart 2.04+, MUI 3.3+

Kolejnym programem z serii „dir utility”, czyli narzędziem do manipulacji plikami, jak na przykład również omawiany przez nas Filemaster, jest program o nazwie RO. Jest to aplikacja wiążąca się ze sporymi wymaganiami, a to głównie dlatego, iż korzysta ona ze środowiska Magic User Interface. Środowisko to można oczywiście znaleźć także na naszej płycie. Tak więc mając Amigę 1200 oraz trochę pamięci FAST możemy skusić się do korzystania z tego właśnie programu już choćby z powodu jego ładnej oprawy graficznej.

Program ma podobne możliwości pracy z plikami jak i inne z tej serii aplikacje. Ma też duże możliwości konfiguracji, ale opcja ta jest trochę skomplikowana i trzeba trochę posiedzieć z programem, aby tego dokonać.

Chcąc w pełni wykorzystać możliwości RO będziemy potrzebowali sporo programów współpracujących z nim min. DeliTracker, ArcHandler oraz biblioteki xpkmaster.library i powerpacker.library, a także zestaw niezbędnych do działania kompresorów XPK.

Kto więc nie ma kłopotów z pamięcią, oczywiście dotyczy to komputera, bo stan użytkownika jest tu obojętny, to korzystając z RO będzie miał możliwość pracy z ciekawie opracowanym i na dodatek dość prostym w obsłudze narzędziem przydatnym do zarządzania plikami. Szczególnie polecam tę aplikację zwłaszcza użytkownikom MagicWB, z którym to program komponuje się bardzo dobrze.

Oczywiście nie oznacza to, iż użytkownicy normalnego Workbenchu będą niezadowoleni z wyglądu programu. RO jest tak skonstruowany, iż korzysta z ustawień określonych w opcjach ustawień Magic User Interface i od nich właśnie zależy najbardziej jak będzie wyglądał program w efekcie końcowym. Warto więc trochę poeksperymentować z MUI, a z pewnością osiągniemy efekt, na którym nam zależało.©

PC-Task 3.1

Wydawca: Chris Hames Quasar Distribution

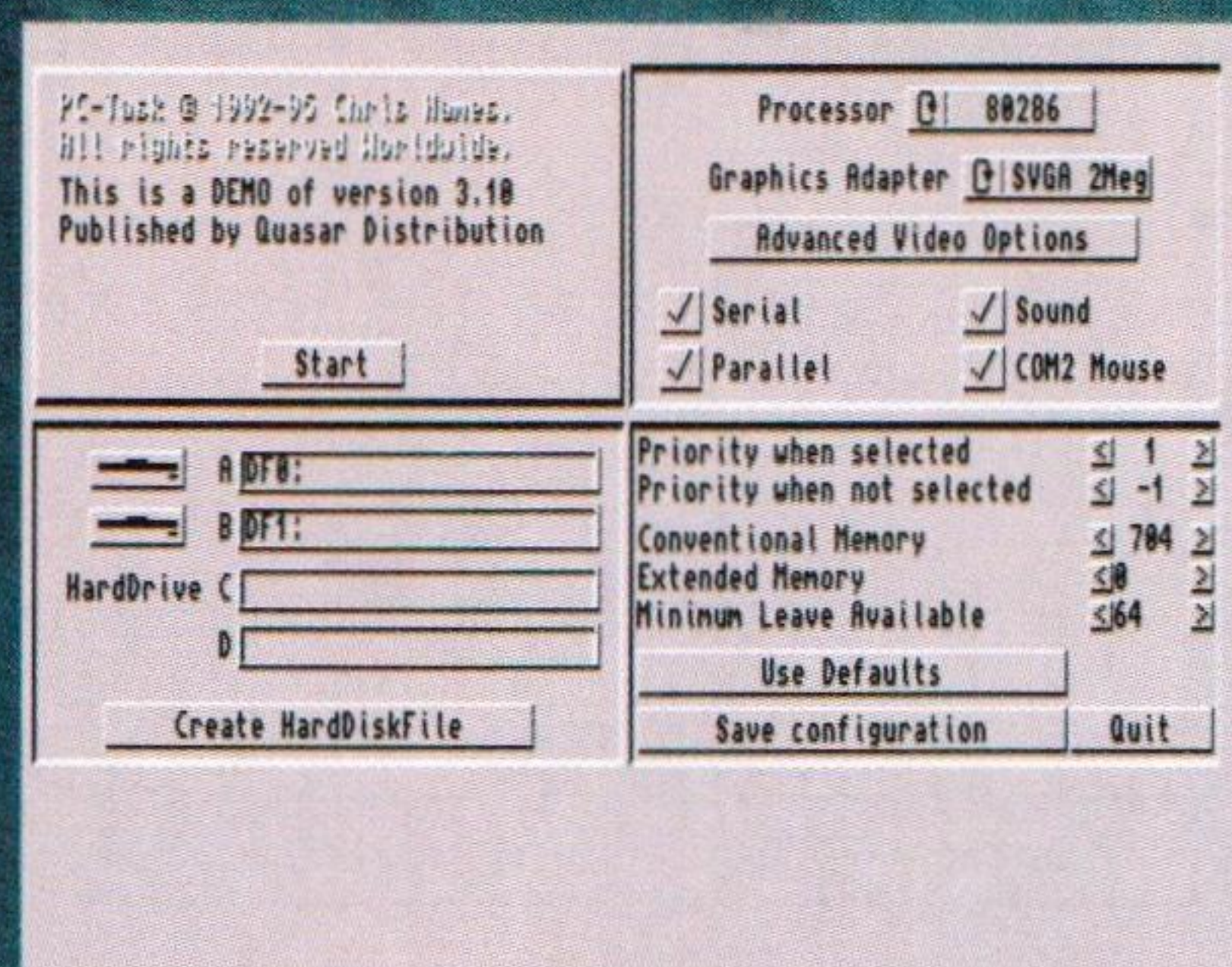
Kategoria: Użytkowe

Konfiguracja:
Kickstart 2.0+

Emulatorów innych platform nasza Amisia zawsze miała pod dostatkiem. Oczywiście różnie to bywa z ich jakością i szybkością, jednak jest to temat na odrębną pogawędkę.

Programem umożliwiającym Amidze udawanie komputera obsługującego zaprzyjaźnioną z nami część płyty „CD Magazynu”, a więc PeCeta jest aplikacja

nosząca nazwę PC-Task. Doczekaliśmy się jej wersji, która potrafi emulować już nie tylko staruszka XT, ale i AT. Nic więc już nie stoi na przeszkodzie, aby na naszej platformie uruchomić okienka niebieskiego brata, lub pobawić się Nortonem Commanderem w środowisku MS DOS. Dodam nawet, że korzystając z emulatora można zobaczyć grę o nazwie „Wolfenstein 3D”. Specjalnie napisałem zobaczyć, bo na zwykłej A1200 pograć się w to nie da. Wszystko dzieje się po prostu bardzo wolno.



Emulując PeCeta możemy skorzystać, jak wspomniałem z procesora 286. O wiele lepiej wygląda jednak temat dotyczący karty graficznej. Tu możemy wybrać nawet kartę SVGA z dwoma MB pamięci. Rzecz jasna potrzebna jest do tego lepsza karta graficzna i w naszym sprzęcie, aby cieszyć się pełnią szczęścia w tej opcji.

Dobrze też prezentuje się sprawa pamięci. Możemy wybrać konfigurację maksymalną tj. 704 KB pamięci konwencjonalnej oraz ponad 15 MB pamięci rozszerzonej. To również jest jednak uzależnione od wnętrza naszej Amigi.

Chcąc skorzystać z emulatora musimy posiadać dyskietkę bootującą PeCeta z systemem MS DOS sformatowaną na 720 KB (DD). Kiedy uruchomimy emulator i pokaże nam się czarny ekran z białym napisem (z kolorami może być różnie) wówczas wkładamy do dyskietkę do Amigowego napędu i po chwili jesteśmy już w środowisku PeCetowym. Amiga jednak jako komputer z pełnym multitaskingiem, pozwala nam podczas zabawy z PeCetem przenieść się do Workbenchu, zrobić to co tam chcemy (np. odpalić moduł) i ponownie wrócić do opcji blaszanego kolegi.

PC-Task pozwala nam też na stworzenie na Amigowym twardej tzw. pseudopartycji PeCetowego twardego dysku w formie jednego pliku.

Korzystając z MS DOS' a doradzam zainstalowanie aplikacji o nazwach : „SMARTDRV.EXE”, „SMARTDRV.SYS” oraz „HIMEM.SYS”. Pozwoli to na przyspieszenie wielu operacji emulatora. Natomiast odradzam instalowanie MS Windows wówczas, gdy spieszymy się, a wpadliśmy na tak genialny pomysł. Czynność tę i owszem możemy wykonać na naszym kochanym sprzęcie, jednak dopiero wówczas, gdy posiadamy dużo

(naprawdę dużo) wolnego czasu. Najlepiej gdy będzie to dzień wolny od zajęć szkolnych, a my będziemy wyposażeni w kilka dobrych filmów video, które umilą nam oczekiwanie na efekt końcowy. Chciałbym tu dodać, iż nie będzie on dla nas miłym zaskoczeniem. Samo przesunięcie kursora myszki na ekranie może wywołać u nas szok. Nie wspominając na dodatek, iż każde ponowne uruchomienie MS Windows też będzie wymagało od nas cierpliwości i kilku wolnych minut. Zabawę więc z okienkami w niebieskiej wersji można jedynie uruchomić dla celów poznawczych. Więcej radochy sprawia korzystanie ze środowiska MS DOS, gdzie niektóre rzeczy chodzą już całkiem przyzwoicie i nie mam tu tylko na myśli znacznika kursora. ©

Visage

Wydawca: Magnus Holmgren

Kategoria: Użytkowy

Konfiguracja:
Kickstart 3+

Program ten polecam szczególnie wszystkim lubiącym oglądać pliki graficzne, zwłaszcza w formacie GIF ze znanych i lubianych nam niektórych płyt PC o różowym zabarwieniu. Oczywiście programem możemy obejrzeć również wszelkie inne formaty, pod warunkiem posiadania w systemie odpowiednich datatypów. Choć np. PCX lepiej będzie przeczytać programem FastView. Oczywiście na naszej płycie jest sporo datatypów i programów umożliwiających oglądanie obrazków. Nie opisujemy tych rzeczy po prostu z braku miejsca.

Visage jest aplikacją czytającą grafikę bardzo szybko. Przeglądać możemy pojedyncze obrazki lub całe diry klikając tylko myszką (lewy przycisk, bo prawy to wyjście z programu). Korzystając z Visage uruchamiamy go z ikony, następnie klikamy na gadżet „Volumes”, wybieramy odpowiedni napęd, następnie dir i gdy ukaże się lista grafik przyciskamy na gadżet „OK”. Tak oglądamy cały dir. Natomiast chcąc zobaczyć jeden obrazek, postępujemy podobnie, z tym że wybieramy jego nazwę i klikamy na niej podwójnie. Warto dodać, że w trakcie czytania całego diru, gdy oglądamy jeden obrazek, to następny wczytuje nam się w tym samym czasie i oczekuje w tle. ©

AWeb

Wydawca: Yvon Rozjin

Kategoria: Użytkowe

Konfiguracja:
A1200

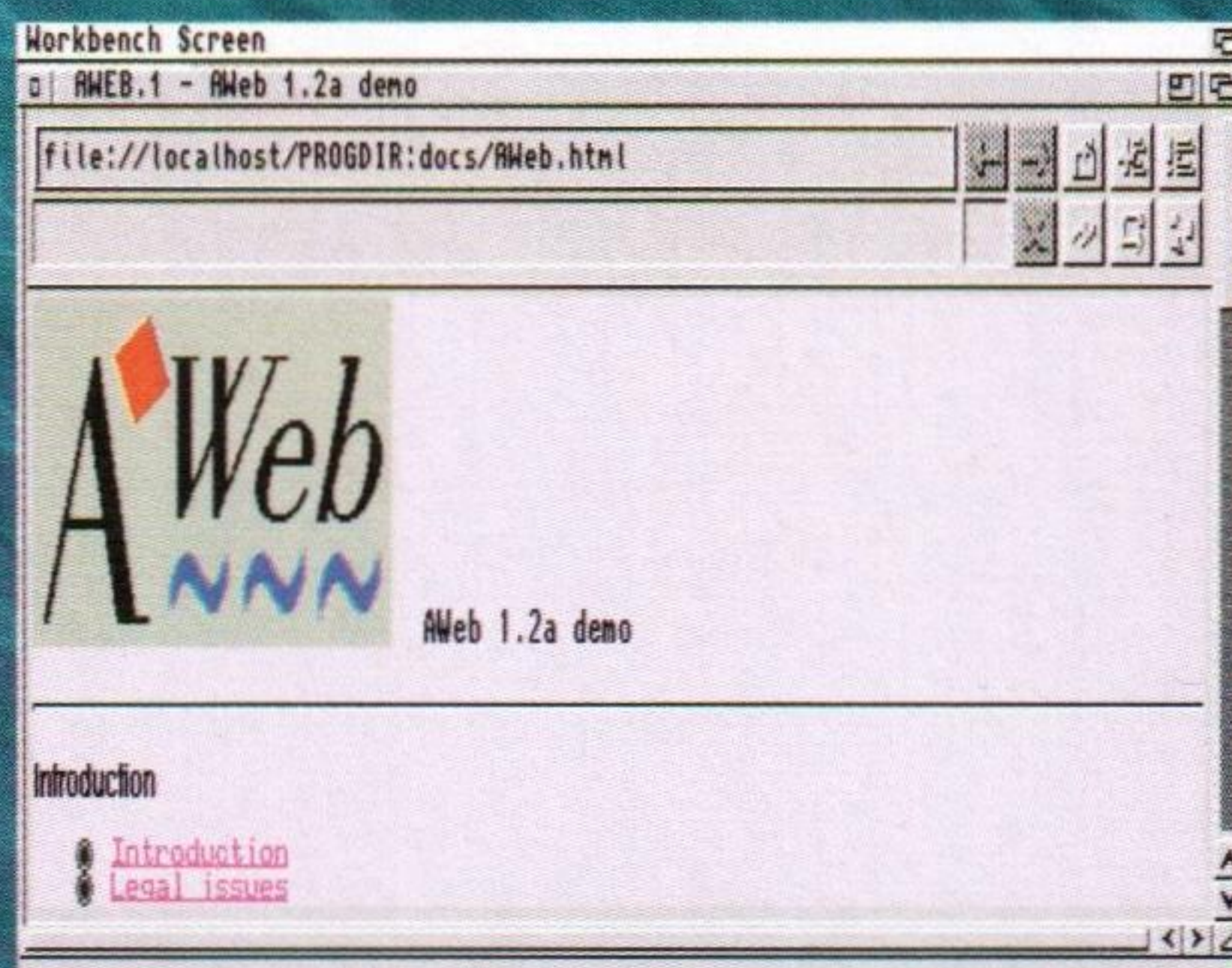
Internet to dziś w świecie komputerów tak popularne słowo jak np.

multimedia. Fakt, że do połączenia niezbędne jest chociaż minimum tj. modem i linia telefoniczna, nie oznacza to jednak, że inni mają zamkniętą drogę do tego, jednego z największych wydarzeń XX wieku.

Po pierwsze można wybrać się do kawiarenki internetowej, a istnieje już ich sporo i tam pobawić się za niewielką opłatą lub, po drugie, skorzystać z naszej oferty i posurfować „na sucho”.

Sporo jest już kompaktowych wydawnictw z płytami CD-ROM na których często można trafić zrzuczone z Internetu ciekawe strony WWW. Oczywiście nie zabraknie ich i w naszej ofercie. Nie będzie więc problemu z buszowaniem po nich. Trening ten z pewnością przyda się, bo umiejętności korzystania z Internetu będą niedługo niezbędne. Tego jestem więcej niż pewien.

Strony WWW i komputer to jednak jeszcze nie wszystko, aby bawić się w internautę. Musimy przecież czymś te strony przeglądać. Przyda się więc jakiś program pozwalający naszej Amidze na realizację tego zadania.



Szczerze mówiąc wybór tutaj nie jest zbyt obfity i myślę, że stan taki zbyt szybko się nie zmieni. Taki to już nasz amigowy żywot. Mimo, że komputer jest rewelacyjny i od dawna ma możliwości, jakie w innych platformach są dopiero nowością powodującą dumę pewnych MałychMiękkich twórców, to w dziedzinie oprogramowania po prostu leżymy. No, ale czas skończyć narzekanie, a zacząć korzystać z tego co mamy.

Jako pierwszy wymienię tutaj program o nazwie „AWeb”. Nie jest to spowodowane tym, że jest najlepszy. Po prostu jest na literkę „A”. Oczywiście to żart. Chodzi po prostu o to, że stawia przed użytkownikiem niewielkie wymagania. Jest to okupione bardzo skromnym wyglądem graficznym, biorąc pod uwagę nasze amigowe możliwości. Dzięki temu program jest jednak szybki i swoją HomePage wczytuje błyskawicznie. Porównując to z drugim prezentowanym tu programem „Voyager”.

„AWeb” czyta bardzo ładnie HTML e i jedynie z zawartą w nich grafiką może mieć pewne problemy. Jak wcześniej wspomniałem, korzystamy jednak z tego co mamy i nie będziemy tu wybrzydzać.

Obsługa programu jest prosta, może nie jak drut, jednak wystarczy troszkę pomieszać, aby załapać o co chodzi. Chcąc czytać min. strony z innych płyt CD-ROM postępujemy podobnie jak z przeglądaniem grafiki programami typu „Visage”, czy „Viewtek”. Na górnej listwie programu, używając prawego klawisza myszy wyszukujemy napis „Open Local”. Klikamy na niego, co spowoduje otwarcie okna, a w nim szukamy nazwy płyty z internetowymi stronami. Klikając zagłębiamy się w jej zawartość, aż wejdziemy do diru z końcówkami HTML lub HTM. Tutaj szukamy hasła index.html, lub gdy go nie ma poszukujemy menu.html, albo home.html. Gdy klikniemy dwa razy na hasło, będziemy już surfować po internetowych stronach. Tutaj musimy klikać na wszystkie napisy, które odbiegają kolorem od większości. Pozwala to na zagłębianie się w zawartość stron WWW. Kiedy pogubimy się w tym wszystkim, zawsze można kliknąć na gadżet z domkiem i wrócić do domowej strony programu, tzw. HomePage. ©

Voyager

Wydawca: Oliver Wagner

Kategoria: Użytkowe

Konfiguracja:
A1200, MUI 3.3+

„Voyager” to bardziej elegancka przeglądarka stron WWW, ale ma też większe wymagania. Korzysta z pakietu MUI, który zawarty jest na naszym krążku, przyda się więc jego instalacja. Daje nam to ładny wygląd gadżetów oraz możliwość zmiany wyglądu graficznego programu. Trzeba jednak zaznaczyć, że aplikacja jest pamięciożerna i jakby trochę mułowata. Musimy uzbroić się w sporą cierpliwość czekając na ukazanie się naszym oczom HomePage „Voyager’ a”. Warto jednak poczekać, aby cieszyć wzrok możliwościami tego programu, zwłaszcza, że grafikę czyta lepiej od „AWeb’ a” i posiada opcję czytania stron WWW z tzw. podkładem, czyli tłem.

Doradzam również eksperymentowanie z konfiguracją programu tzn. zmianę ustawień kolorów, czcionek itp. Naprawdę można ustawić program wedle naszych upodobań. Pozostaje więc tylko życzyć miłego surfowania w świecie Internetu.

