

AMIGA

n.e.w.s

únor - březen
číslo 6
1•1995
29 Kč / 34 Sk

Časopis pro počítačové příznivce

KRÁTCE Z KOLÍNA

KURZ POČÍTAČOVÉ ANIMACE

RECENZE

*Přítelkyně Účetní
Literatura pro Amigu
České prostředí III*

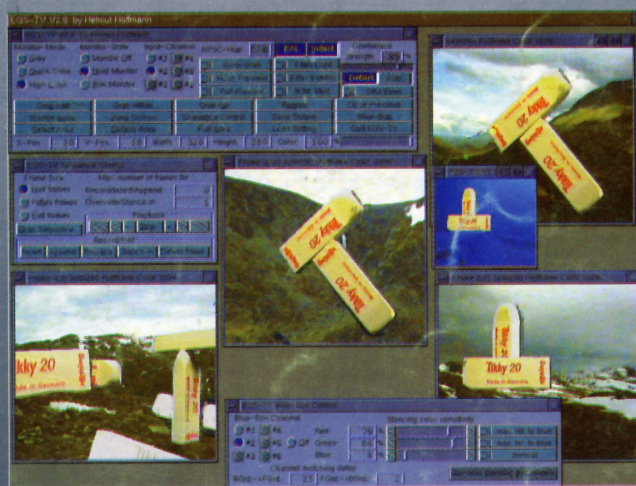
AKTUALITY

Pentium má brouky

AMOS A GRAFIKA

GUI

*Vyhodnocení
ankety*



KURZ PROGRAMOVÁNÍ

UTILITY

*AppInfo
AppDecrunch
DiskSalv
ReOrg verze 3.11*

FISH DISKY

NÁVODY

*DISK MASTER
ViewTek*

AMIGAME

Stálá herní příloha

*Universe
Theme Park
UFO
Reunion
Benefactor
Anstoss
Kid Chaos
Banshee
Fields of Glory
King's Quest VI
Rings of Medusa Gold
Bump'n'Burn*

Jednoduché účetnictví

pro počítače *AMIGA* "PU-2.0"

**Nejnovější verze osvědčeného programu
používaného již od roku 1990 obsahuje:**

Peněžní deník

Knihu závazků

Knihu pohledávek

Knihu jízd

Knihu úkolů

Knihu majetku

Mzdovou evidenci

Skladové hospodářství

Adresář

a další pomůcky usnadňující vedení běžné agendy
podnikatele



Program umožňuje použití počítače jako pokladny
v maloobchodě i velkoskladu.

Cena programu je 1950 Kč včetně DPH.

Bližší informace, demoverze, objednávky na adrese:

AMIGA INFO, Šumavská 19, Praha 2 - 120 00

tel.: 02/25 62 01, 02/25 37 08

P.O.Box 729, 111 21 PRAHA

Vitám Vás v dalším čísle Amiga News

Čas plyne jako voda, a tak tu máme nový rok a s ním i šesté číslo našeho časopisu.

Nejprve bych se rád zmínil o jedné změně, která pro Vás čtenáře nebude mít až tak veliký význam, a to o výměně na postu šéfredaktora. Dosavadní šéfredaktor, jenž má hlavní zásluhu na tom, že časopis začal opět vycházet a že vypadá čím dál tím lépe, je bohužel plně vyčerpán ve svém novém zaměstnání, a tak byl nucen na svůj post rezignovat. Mě nezbyvá než mu poděkovat za jeho práci a ujistit Vás, že i já se budu snažit, aby úroveň časopisu neustále stoupala.

Jak jistě víte, ke každému číslu AN patří i News Disk a toto číslo pochopitelně není výjimkou. Na News Disku číslo šest naleznete tyto programy:

AppInfo, AppDecrunch, DiskSalv v 11.27, ReOrg v 3.11 a demoverzi programu pro vedení jednoduchého účetnictví - Přítelkyně Účetní v 2.0.

Pro ty z Vás, kteří si objednávají News Disk samostatně, mám jedno upozornění. Cena News Disku činí 39 Kč. V této ceně však není zahrnuto poštovné, které tvoří nemalou částku, a proto je vhodné neobjednávat samotný News Disk, ale spojit jeho objednávku s objednávkou dalšího zboží z nabídky firmy Amiga Info, nebo si ho předplatit v rámci časopisu.

Ještě jednu poznámku k objednávkám a předplatnému. Pokud platíte složenkou typu C, napište na zadní stranu, CO VLASTNĚ PLATÍTE. Jinak se vystavujete nebezpečí, že vaše složenska bude brána jako příspěvek redakci.

Pro všechny, kteří se nás ptají, kde lze koupit starší čísla AN, mám následující informaci. Čísla 1,2/92 a 1,3,4,5/94 dostanete v Martinské ulici na Praze 1 a v prodejně Amiga Info, Šumavská 19, Praha 2, na Slovensku pak ve firmě Kon Tiki, která zajišťuje též předplatné AN na Slovensku. Jejich adresa je KON TIKI, HLAVNÁ 70 (vo dvore), KOŠICE, PSČ 040 01, tel: +42/95/6228435 a fax-zaz: +42/95/6228455.

Závěrem bych ještě rád poděkoval těm z Vás, kteří nám zaslali vyplněný anketní kupón a přispěli tak k dalšímu utváření našeho časopisu.

Vše nejlepší v tomto roce a nashledanou v březnu v sedmém čísle.

Váš nový šéfredaktor

OBSAH

AKTUALITY

Krátce z Kolína 4

Reportáž z World of Commodore'94

Pentium is bugged 5

Pentium má chyby

GRAFIKA

IFF 21

Co to znamená IFF

Počítačová animace 10, 11

3D Raytracing na počítačích Amiga 4. pokračování

PROGRAMOVÁNÍ

AGA grafika v Amosu Pro 12, 13

Jak zobrazit AGA obrázek v Amosu

Průvodce programováním Amigy 14, 15

Něco z jazyka C a nejen jeho - 3. díl

RECENZE

Přítelkyně účetní v.2.0 6

jednoduché účetnictví pro Amigu

Literatura pro Amigu 7

Z nabídky knih pro Amigu

České prostředí III 8, 9

Nová verze českého prostředí

NÁVODY

Diskmaster II 30, 31, 32

Návod k file manageru - dokončení z č.5

Viewtek 2.0 28, 29

Návod k zobrazovači obrázků

RUBRIKY

Anketa 24

Impressum 34

Inzeráty 33

Předplatitelský kupón 33, 34

Tipy a triky 19

SOFTWARE

APP Decrunch 27

Utilita pro decrunchování souborů

APP Info 27

Utilita zjišťující informace o souborech

Diksalv 26

Záchrana pro vaše data

Fish Disky 22, 23

Stručně o PD programech od č.3

Jak se dělá GUI 16

Co je to GUI

ReOrg 25

Program pro optimalizaci disků

HERNÍ PŘÍLOHA

NOVINKY I

ANGLICKÁ HITPARÁDA I

ČTENÁŘSKÁ HITPARÁDA I

NĚMECKÁ HITPARÁDA I

ALIEN BREED TOWER ASAULT V

ANSTOSS VII

ANSTOSS WORLD CUP EDITION VII

BENEFACITOR V

BUMP'U'BURN VIII

FIELDS OF GLORY IV

KID CHAOSS VIII

KING'S QUEST VI VI

REUNION IV

RINGS OF MEDUSA GOLD VII

ROBINSON'S REQUIEM VI

RUFF'N'TUMBLE VIII

THEME PARK III

UFO: ENEMY UNKNOWN III

UNIVERSE - THE STORY OF BORIS II

Jako každým rokem, i letos se konal na plochách výstaviště v Kolíně nad Rýnem World Of Commodore Amiga, který je promíchán s Computer, 94 a World Of Games (i když jakýsi náznak rozdělení zde patrný byl). Ve dnech 4.-6.11.1994 bylo tedy v halách 10 a 11 pěkně rušno, nikdo myslím nepochybuje o tom, že až moc.

Oproti minulému roku se nyní výstava konala ve dvou halách namísto jedné. Jelikož minulý rok probíhaly vcelku brutální tlačnice, trapně jsem se domníval, že to letos bude lepší. Zatímco hala 10 byla doslova „nabušena“ stánky a zejména lidmi, hala 11 zůstala zpoloviny prakticky nezaplněna. Navíc se zde prodávaly většinou nějaké součástky staršího data výroby, sem tam nějaké to PC, čili jak to shrnul jeden přítel „hromada písíčkového šrotu“. Nebylo proto divu, že se téměř všichni návštěvníci „narvali“ do protější haly. Českého návštěvníka, který na podobnou akci v Německu zavítal poprvé mnohdy jistě překvapila mentalita německého národa. V tlačnicích u stánků jste se po dobrém sotva dostal na řadu, takže pokud jste nezačal být taky pořádně neurvalý, žádné zboží už na Vás nezbylo. Na podlaží se postupně začal tvořit nános plechovek, láhví a prospektů, jejichž celkovou váhu po uklizení odhaduji tak na tři tuny. Toliko k organizaci.

Jestli jste ale na něco čekali opravdu marně, tak to byl Commodore a s ním související oficiální, smrtelně důležité zprávy o další budoucnosti Amigy. Samsung-neSamsung, Anglán-neAnglán, Filipíny-neFilipíny, všechno zůstává stále v tom nejhorším stavu pro Amigu-stádiu dohadů.

Firma ADVANCED SOFTWARE & SYSTEMS se ukázala se svou novou senzací-turbokartou CYBERSTORM na bázi nového procesoru MOTOROLA 68060. Jedna Amiga4000 byla tímto 50MHz dělem vybavena. Výkon přes 82 MIPS (čili 82 miliónů instrukcí za sekundu) dokonce ještě o něco překonal původní očekávání jeho tvůrců. Jen tak pro srovnání, A4000 na 25MHz s plnohodnotnou 68040 dosahuje nějakých 17,5 MIPS, u standardní A1200 bez Fast-RAM (ta přidá dost!) byste mohli MIPSy počítat na jednom prstu jedné ruky (např. ta moje plečka nakonec vypočítala do testovacího programu AIBB číslo o velikosti necelých 0,78 MIPS).

Krátce z Kolína

Vystavovatel rovněž ochotně ukázal, jak s takovou kartou vypadá raytracingový rendering, tuším že za pomoci programu LightWave. Celé to probíhalo asi následovně: spuštění výpočtu, cca 6 sekund pauza, 1/4 obrazu hotova. Pak dalších 6 sekund, další čtvrtka obrázku. Za 22 sekund bylo vše hotovo. Nevím sice, v jakém módu se obrázek počítal, ale Low-Res a jemu podobné to určitě nebyl. A to se ještě očekává 66MHz verze... Tato firma je rovněž výrobcem oblíbených Blizzardů, patrně nejúspěšnějších turbokaret pro A1200, které jste zde mohli se slevami pořídit.

Další zajímavou novinkou byl operační systém 3.1, který byl nabízen snad na každém rohu, ale pokud jsem dobře pochopil,

te řešit problémy s externími drivy, slabým zdrojem, nedostatkem místa apod.

Pokud jste se pořádně rozhlédli, zjistili jste, že CD-ROMy již masově vtrhly na počítačové trhy. Přibýlo mnoho sérií zaměřených na dema, PD software, hry, grafiku, ve velkém množství i na erotiku, to vše vedle jednotlivých her a programů. Utěšeně se rovněž rozrůstá počet filmů na CD v MPEGové normě. Kdy se asi nějaké objeví u nás? Jednou z největších atrakcí veletrhu pro Amigisty nehráče byl Fred Fish osobně (neboli strůjce celé PD série Fish-disků). Jubilejní disketu s číslem 1000 už má za sebou a pokud jste pilným čtenářem AmigaNews tak již dávno víte, že s disketami tímto skončil. Ale zato moudře pokračuje na CD každé dva měsíce počínaje březnem/dubnem'94. GoldFish1 obsahující 2CD je už na světě, mám jej dokonce k dispozici, takže brzy určitě uvidíte recenzi. CD, které se mělo

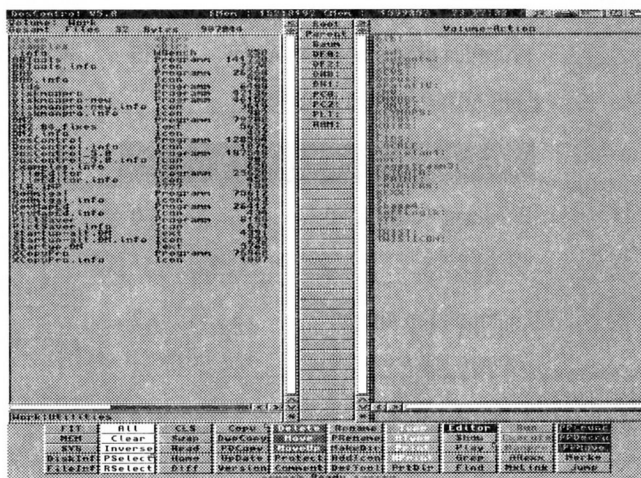
jménovat Frozen Fish se podle osobního sdělení Freda bude jmenovat Gold Fish II, aby v tom nebyl moc velký zmatek. Měl by se podle jeho slov objevit cca za 3 týdny od konání veletrhu a obal poznáte podle zlaté ryby z nějakého raytracingového programu. Do budoucna tedy budou vycházet dvě CD Fish-série. Jedna každé 2 měsíce, ta druhá, zvaná Gold Fish zhruba každý půlrok, která bude vždy jakýmsi shrnutím.

Na tuto výstavu se jezdí především za nákupy. Její charakter připomíná spíše tržště než prezentaci nových výrobků (čímž samozřejmě nechci říci, že se zde nekoná). Osobně se ale domnívám, že letos to díky neúčasti Commodore a jiných firem platilo dvojnásob. Na druhou stranu je to určitě lepší než nudná výstava typu Cebit či Invex, kde naopak nelze prakticky nic koupit. Ceny některých výrobků byly opravdu extrémně nízké (CD32, HD drivy Chinon...), některých výrobků naopak extrémně vysoké-což jsou prakticky pouze výrobky Commodoru, kterých je v současnosti nedostatek (zejména Amiga1200 v několika posledních exemplářích osobně bych je raději vydražil).

Snad se tedy věci kolem Amigy brzy vyřeší a konečně se opět rozjede výroba a vývoj. Jak bylo na výstavě vidno, s podporou Amig to vypadá stále velmi dobře (kromě základního motherboardu vyrábí snad již všechny věci i ostatní výrobci).

-Raduz-

Jedna z novinek: DOSCONTROL v 5.11



jeho výhradním distributorem je firma Village Tronic (tedy žádný Commodore). Balík obsahuje mimo manuálů a diskety také paměť ROM. Nabízeny jsou prozatím verze pro A500, A2000, A3000(T) a A4000(T), jelikož pro každý vypadá ROMka jinak. Obsahuje podporu CD-ROMů, nové grafické knihovny a mnoho dalšího.

Firma Micronik sice nenabízela žádnou převratnou novinku, leč její věci jsou našim uživatelům prakticky neznámé. Vyrábí totiž „krabice“ pro Vaše Amigy. Tak si můžete např. svou A1200 nainstalovat do toweru. Navíc získáte daleko „tvrdší“ zdroj s mnohdy postrádaným vyšším výkonem, 5 Zorro II-slotů, 3 volné pozice na interní 3,5„ drivy, 3x5,25“ a mnoho dalšího. Nabízeny jsou verze pro počítače A500, A600, A1200, A3000, A4000, každá s trochu jiným vybavením. Pak už nebude-



Na programu je patrné, že firma S.A.F. při tvorbě vycházela ze svých několikaletých zkušeností s programem, i že se řídila požadavky uživatelů předchozích verzí.

Co program tedy umí. V první řadě vede peněžní deník. Do peněžního deníku se data přímo přebírají z dalších účetních knih - knihy závazků, knihy pohledávek, knihy majetku a knihy jízdy. Do knihy závazků se pak převádějí data ze mzdové evidence (poplatky zdravotní pojišťovně, správy sociálního zabezpečení a finančnímu úřadu).

Jednoduché účetnictví pro Amigu !

PŘÍTELKYNĚ ÚČETNÍ VERZE 2.0 je první skutečně profesionální program pro vedení jednoduchého účetnictví na Amize. Jedná se o zatím poslední verzi programu, jehož počátky sahají až do roku 1990, kdy první verzi tohoto programu vytvořila firma S.A.F. pro vlastní potřebu. V roce 1992 se pak objevila první verze pro širokou amigistickou veřejnost jako share-ware a nyní je zde poslední verze 2.0 jako komerční software, se všemi výhodami, které jsou s komerčním softwarem spojené (tomu však odpovídá i cena).

í, ale také se z něj přebírají adresy přímo do faktur a objednávek, čísla účtů do závazků atd.

Celý program je tedy řešen tak,

livým datům je chráněn heslem.

Dnes již samozřejmou součástí programu je konfigurační editor, který umožňuje kromě základních parametrů, jako je paleta barev, nastavit také např. stupeň zaokrouhlování atd. Program umožňuje tisk v kódu latin 2, kamenických a bez české diakritiky. Ve všech případech lze rámečky tisknout jak grafickými symboly (které nemají všechny tiskárny), tak svislými a vodorovnými čarami (nevypadá to tak hezky, ale funguje to snad na jakékoliv tiskárně). Samozřejmě, můžete zvolit i tisk do souboru.

Poněkud nezvyklé je ovládání programu. Po startu se objeví „Hlavní obrazovka“, na ní zvolíte jeden z 10 funkčních gadgetů, tím se vyvolá další obrazovka s dalšími gadgety atd. Občas si pak program

vyžádá zadání nějakého toho textu, nebo čísla. Po čase si však na ovládání zvyknete a zjistíte, že je velmi úsporné a šetří váš čas i nervy.

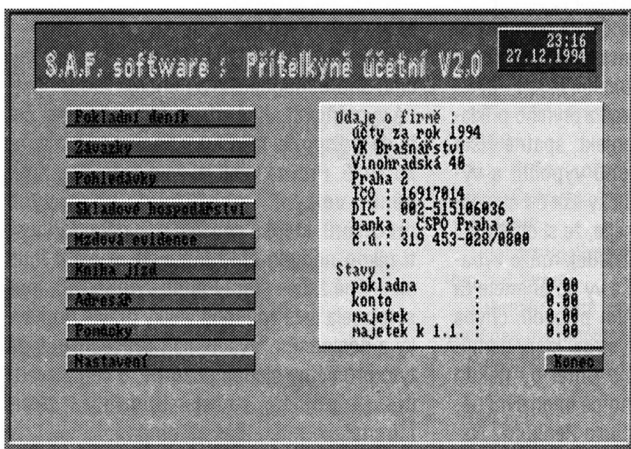
Velmi příznivě působí také rozsáhlý profesionálně provedený manuál, v kterém kromě popisu ovládání a několika příkladů naleznete i základy účetnictví s odkazy na jednotlivé zákony a zásady ergonomie práce s počítačem.

Poměrně rychlé je i hledání v jednotlivých knihách (na Amize 1200 s Memory Masterem ca 500 položek za sekundu).

Program je vytvořen s ohledem na potřebu vzájemného přenosu dat s nadstavbovými moduly jako je například připravovaný modul pro vedení videopůjčovny, nabo pro hotelovou recepci.

Jistou nevýhodou programu jsou jeho velké nároky na paměť (minimálně 1.5 MByte) a značná zátěž procesoru, která prakticky znemožňuje zároveň v multitaskingu používat jiný program.

Za cenu necelé dva tisíce Kč tedy získáte program, který je plně srovnatelný s mnohem dražšími programy na PC a žádný amigista si již nemusí kupovat PC kvůli účetnictví.

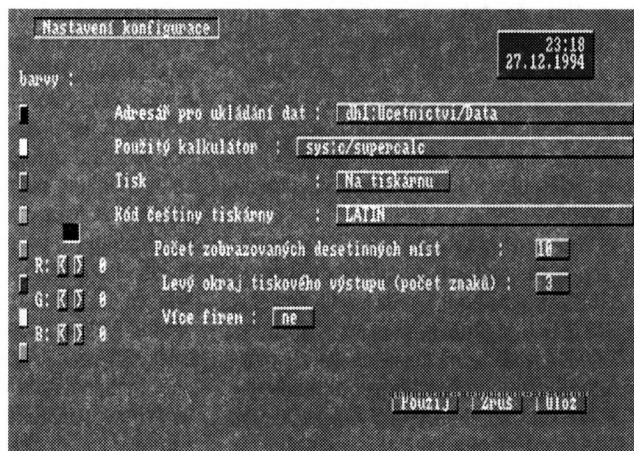


Dále je zde skladová evidence, ze které se částky za prodej zboží převádí do peněžního deníku, nebo - tisknete-li fakturu - do knihy pohledávek. Tato skladová evidence patří asi mezi největší klady programu, protože umožňuje použít Amigu přímo v maloobchodě, nebo velkoobchodním skladu k prodeji zboží s tiskem faktur, dodacích listů, účtenek, bilancí i varování při poklesu stavu některého zboží pod kritickou mez.

Další velmi potřebnou funkcí je adresář, z kterého nejen můžete tisknout adresy svých zákazníků a dodavatelů podle různých kritéri-

aby se nic nezadávalo zbytečně dvakrát. Jednou zadaný údaj se odrazí ve všech účetních knihách, všude kde je potřeba, a můžete jej kdykoliv znovu vyvolat. Z peněžního deníku (a ostatních knih, které k tomu potřebuje) program vypočítává daňové přiznání daně z příjmu a DPH. Dále program obsahuje tzv. „Pomůcky“, což je řada funkcí, jako např. finanční plánování, tisk peněžní výčetky, zálohování dat (s možností archivace) atd.

Program umožňuje vést na jednom počítači, s jedním programem účetnictví prakticky neomezeného množství firem kde přístup k jednot-



ZÁRUČNÍ A POZÁRUČNÍ SERVIS FIREM
PRINGTON **SANTEC**

VÝPOČETNÍ TECHNIKY
Pavel RYBÁŘ - Miroslav SVATOS

**AUTORIZOVANÝ SERVIS VÝROBKŮ FIRMY
COMMODORE (C-64, AMIGA 500 - 1200)**

**PRODEJ, MONTÁŽ, OPRAVY,
RENOVACE POČÍTAČŮ PC, jejich
KOMPONENTŮ a PŘÍSLUŠENSTVÍ**

spojení: METRO trasa C
stanice ROZTYLY a dále
BUS 118 směr Spořilov
(4. stanice MĚCHENICKÁ)
nebo BUS 136 (konečná st.), nebo TRAM 11 (konečná st.)



PŘÍRUČKA UŽIVATELE 2

Tato publikace by měla být nedílnou součástí knihovničky každého amigisty. Měla by posloužit každému, kdo přijde do styku s Amigou - od začátečníků až po pokročilé uživatele AmigaDOSu. Je určena pro počítače Amiga 500(+), 600, 600HD a 1200. Dozvíte se vše potřebné o Workbenchu, AmigaDOSu i s kompletním popisem jeho příkazů (tyto informace jsou užitečné i pro uživatele ostatních typů Amigy, kterými jsou Amiga 1000, 1500, 2000, 2500, 3000(T), 4000(T) nebo CDTV). Najdete zde i technické parametry A500 (+), 600 a 1200, popis zapojení některých konektorů a dozvíte se jaké periferie lze připojit.

PROTRACKER

Kniha je podrobným návodem na komponování hudby v jednom z nejrozšířenějších hudebních programů, který pracuje s interními zvukovými obvody Amigy. Postupy a pojmy uvedené v této knize lze použít i pro práci s jinými hudebními programy stejného typu.

FLOPPY KURS

Kniha je průvodcem po disketové jednotce, kterou využijí jak začátečníci tak zkušení uživatelé a programátoři. První skupinu bude zajímat zejména kapitola zabývající se základy práce s disketovou jednotkou a popisem příkazů pro práci se soubory. Druhou skupinu potěší kapitoly popisující programování disketové jednotky v jazycích BASIC, C a assembleru, strukturu dat na disketě, programový ovladač Trackdisk a přímou obsluhu hardwaru. Pro obě skupiny je pak určena kapitola zabývající se virem.

AMIGA A PEVNÉ DISKY

Mnoho amigistů v poslední době objevuje blahodárnost připojení harddisku ke svému počítači. Jejich Amigy se tím stávají o třídu užitečnější. Již nejsou odkázáni na zdoluhavé bootování z diskety, neřeší komplikované problémy spojené s instalací větších programů a neprocvičují si zápěstí pravé ruky neustálým prohazováním disket.

Někteří uživatelé si však nedokáží příliš přesně představit, jakým

Literatura pro Amigu

Stane-li se člověk šťastným majitelem počítače, začne se po počítačnické radostné euforii zaujímat o to, jak jeho miláček funguje uvnitř, co je to harddisk, disketová jednotka, paměť, jaký připojit monitor, tiskárnu Zkrátka začne shánět informace, kterých jak známo není nikdy dost.

Je-li člověk majitelem PC, má situaci značně ulehčenou, neboť literatury zabývající se PC-čkami vychází u nás nepřehledné množství. Jiná je situace, pokud je nešťastný počítačový nadšenec vlastníkem Amigy (jako my všichni). V zahraničí vychází sice množství literatury pro uživatele Amig, ale ne každý je schopen či ochoten obětovat nemalou částku ze svého rozpočtu (někdy až stovky DM), nebo neovládá plně potřebný jazyk. Řešení pro tyto jedince (a je jich myslím většina) nabízí firma Amiga Info, která jako jedna z mála firem u nás vydává publikace určené pro fanoušky počítačů Amiga. Podívejme se tedy na některé tituly z její nabídky.

způsobem vlastně budou svůj harddisk používat. Tato knížka by měla ukončit jejich tápání a poskytnout množství užitečných rad a informací. Dozví se z ní co je to vlastně harddisk, jak ho používat, jak nainstalovat své oblíbené programy (zvláštní kapitola je věnována instalaci her), k čemu jsou programy HDTToolBox a HDBackup a množství dalších užitečných informací.

AMIGA PROFI

Tato kniha popisuje základní subsystémy Amigy. Je určena především těm, kteří programují v jazyci C, i když ji mohou využít i lidé, jenž používají jiný vyšší programovací jazyk. Ačkoliv je kniha dosti rozsáhlá, zdaleka nevyčerpává vše. Z technických důvodů bylo nutné udržet přijatelný rozsah knihy, proto jsou některá témata jen naznačena. Kniha předpokládá znalost jazyka C a běžné hardwarové a softwarové terminologie. Rozhodně to není četba pro úplné začátečníky, ti by měli nejprve sáhnout po základní literatuře. Kniha obsahuje velké množství demonstračních programů v jazyci C, které názorně předvádějí jak konkrétně využít uváděné informace. Všechny výpisy uvedených programů najdete na přiložené disketě spolu s jejich zkompilevanou formou.

ASSEMBLER 68000

Tato kniha je určena především čtenářům, kteří se chtějí naučit na Amize programovat v assembleru. Jednotlivá témata ilustrovaná na

konkrétních příkladech by vám měla dát dostatečný základ, abyste byli schopni psát jednoduché programy. Přílohy však mohou být užitečné i pokročilejším programátorům, protože obsahují informace důležité pro systémové programování. Kromě toho kniha obsahuje i seznam všech instrukcí procesoru MC 68000. Tato kniha však nemůže podávat vyčerpávající informace o programování v assembleru, pouze naznačuje možná řešení. Kniha je psána pro čtenáře, který je obeznámen se základní terminologií používanou na Amize a má určité zkušenosti s programováním ve vyšších jazycích. Všechny programy uvedené v knize najdete i na přiložené disketě, jak ve zdrojovém, tak i v kompilované formě.

AMOS BASIC

Tato publikace se zabývá programovacím jazykem pro Amigu - AMOS Basicem, který se dosti vymyká z řady ostatních dialektů BASICu. Je totiž určen především pro tvorbu her a umožňuje velice jednoduchým způsobem využívat grafické, zvukové a animační možnosti Amigy. Kniha popisuje interpret a vlastní jazyk (oboje ve verzi 1.3). Je zde také popis několika utilit AMOSu, které jsou samy napsány v AMOSu. AMOS se ovšem neustále vyvíjí a navíc ho lze poměrně snadno rozšiřovat. Rozsah knihy se ovšem musel držet v určitých mezích, a proto nebylo možno zahrnout všechno. Autor však plánuje další knihu, která by popisova-

la kompilátor AMOSu 1.3 a některá další rozšíření. Kniha je založena na popisu jednotlivých příkazů a funkcí. Vždy je popsán jejich formát, který je poté blíže vysvětlen. U řady příkazů a funkcí jsou uvedeny příklady jejich konkrétního využití. Tyto programy naleznete i na přiložené disketě. Kniha předpokládá, že čtenář má základní znalosti o Amize a o programování v BASICu.

GFA BASIC 3.5

GFA-Basic je kvalitní programovací jazyk, který není příliš složitý a přesto podporuje většinu systémových rysů Amigy. Navíc je velmi rychlý - interpret je stejně rychlý jako kompilátor AmigaBASICu a kompilátor je někdy rychlejší než Aztec-C. Tato kniha popisuje jak vlastní jazyk a interpret, tak kompilátor. První kapitoly knihy popisují určité tématické oblasti a slouží vlastně jako učebnice. Kapitola 15 obsahuje přehled všech příkazů a funkcí GFA-Basicu. Pokud něco naleznete v prvních kapitolách, obraťte se na kapitolu 15. Příkazy a funkce jsou tam uspořádány abecedně a u každého popisu naleznete i položku Kategorie, která zhruba vymezuje, kam příkaz nebo funkce patří, což usnadňuje jejich vyhledávání. U každého příkazu a funkce je uveden příklad, z nichž některé naleznete i na disketě. Na ní jsou i další programy uvedené v jednotlivých kapitolách a také tam naleznete některé užitečné funkce a podprogramy popisované v knize. Kniha předpokládá, že čtenář má jisté zkušenosti s Amigou a zná základy „obecného“ BASICu.

CIVILIZATION, RAILROAD TYCOON a WARLORDS

Malým bonbónkem pro příznivce počítačových her je útlá knižčeka obsahující kompletní návody k sice již starším, ale stále výborným strategickým hrám CIVILIZATION, RAILROAD TYCOON a WARLORDS. Je to ta pravá kniha, která by neměla chybět v knihovničce správného pařana.

Toto byl stručný výběr z nabídky literatury pro uživatele počítačů Amiga, vydané firmou Amiga Info.

—oscar—

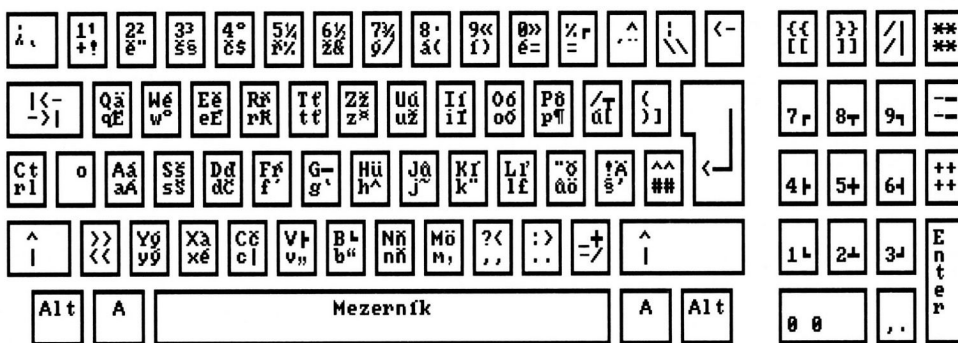
České prostředí III

Rok se s rokem sešel a už je tu důvod k zamyšlení. Loka-

Nová mapa klávesnice - podpora rámečků, umí napsat

ols 38.xx (inovovaný), ReqToolsPrefs 38.xx (ino-

Klávesnice .cz



lizace operačního systému „České prostředí“ slaví přibližně v těchto dnech (rozumějte v době psaní tohoto textu, 20.XII.1994) své první výročí existence.

Přestože jsem v době vytvoření první verze považoval za víceméně definitivní, život mě přesvědčil o pravém opaku. Stále rostoucí požadavky uživatelů, co by ještě „prostředí“ mělo/mohlo/muselo umět mi pomohlo postupně vytvořit dosavadních patnáct verzí!!!

A to ani nepočítám stále rostoucí seznam nápadů a námětů, na jejichž realizaci zatím nezbývá čas.

Proto jsem se rozhodl provést zásadnější inovaci, které nyní můžete sami posoudit:

Doplňky normy KOI8 - rámečky a pořádné uvozovky (viz dále)

jákýkoli znak.

Nový ovladač pro češtinu - čeština.language podporuje české třídění, datumy se vypisují s římsky napsaným měsícem, nikoli s třípísmenou, v češtině nikdy nepoužívanou, zkratkou.

Mnoho bitmapových fontů a čtyři vektorové fonty

Nové katalogy pro programy:

CatEdit, CycleToMenu, CygnusEd 3.5 (inovovaný), DFA (inovovaný), DOpus 4.12 (nestandardní katalog), EasyCatalog (FD 953), KCommodity 2.5 (FD 885), MTool 2.0 (FD 997), MuchMore 4.1 (inovovaný, FD 962), OctaMED 5.0, Orm, PPMC (inovovaný, FD 859), ReOrg 3.11, ReqTo-

vovaný), ToolManager 2.1 (FD 872)

Kromě OctaMEDu, DOpusu a CED se jedná vesměs o programy sharewarové, které jsou na disketách Freda Fishe a na

OMLUVA: slíbený program W602 pro převod textu z WordWorthu do T602 je zatím ve fázi ladění a bude hotov v nejbližší době.

Důsledkem těchto změn a doplňků je enormní nárůst objemu dat na disketě, a z toho plynoucí důsledek - archivace do samorozbalovacích archivů Fonts (bitmapové a vektorové fonty), Locale (katalogy pro programy, které nejsou součástí operačního systému a katalog pro Installer) a Tabulky (faktury, dodáky a peněžní deník s rámečky do spreadsheetu).

Několik poznámek k používání normy KOI8

Klávesové kombinace pro psaní pseudografiky na Anize 600 (ne všechny znaky je možné vytisknout)				
znak	kód	americká	německá	česká
r	(192=SC0)	Alt+Shift+, -'	Alt+Shift+, ?'	Alt+Shift+, ='
l	(194=SC2)	Alt+Shift+, B'	Alt+Shift+, B'	Alt+Shift+, B'
-	(199=SCF)	Alt+Shift+, G'	Alt+Shift+, G'	Alt+Shift+, G'
+	(214=SCF)	Alt+Shift+, V'	Alt+Shift+, V'	Alt+Shift+, V'
+	(219=SCF)	Alt+Shift+, F'	Alt+Shift+, F'	Alt+Shift+, F'
+	(223=SCF)	Alt+Shift+, /'	Alt+Shift+, /'	Alt+Shift+, /'
+	(224=SC0)	Ctrl+Shift+, -'	Ctrl+Shift+, ?'	Ctrl+Shift+, ='
+	(226=SE2)	Ctrl+Shift+, B'	Ctrl+Shift+, B'	Ctrl+Shift+, B'
+	(231=SCF)	Ctrl+Shift+, G'	Ctrl+Shift+, G'	Ctrl+Shift+, G'
+	(246=SCF)	Ctrl+Shift+, V'	Ctrl+Shift+, V'	Ctrl+Shift+, V'
+	(251=SCF)	Ctrl+Shift+, F'	Ctrl+Shift+, F'	Ctrl+Shift+, F'

disketách Utility 1 a Utility 2. K DOpusu existují kromě katalogu základního ještě katalogy k jednotlivým modulům a ke konfiguračnímu programu. Obojí bude hotovo v nejbližší době.

Ve výrobě a beta testování jsou dále katalogy pro:

ADoc, Angie, ApplSizer, Aprf, AZap, Browser II, Diavolo Backup, DiskSalv, GoldED, Mach V, PolyFit, PowerCache, PowerData, PowerPlayer, Scala InfoChannel, Scala MultiMedia 40x/50x, SMAus, TextPlus, VideoMaxe, WordWorth 3.0, YAK a další...

Původ normy KOI8 se ztrácí kdesi v hlubinách české počítačové historie, původně zřejmě existovala na našich ekvivalentech počítačů VAX (tzv. SloVAXech). Nebýt použití mírně upravené verze v editoru T602, zůstala by zřejmě jednou z mnoha zapomenutých norem, maximálně by se občas objevila jako importní filtr. Díky „šestsetdvojce“ doslova a do písmene vstala z mrtvých, i když se dnes na PC používá spíše kódování Kamenických nebo Latin-2 (ve Windows pochopitelně cp 1250). Vzhledem k tomu, že žádné z klasických PC kódování se na Amize prakticky používat nedá (mnoho programů nesnáší znaky s kódy 128 až 160), je norma KOI8 na nejlepší cestě stát se „federál-

Klávesové kombinace pro psaní speciálních znaků (kódy 168 až 191) (ne všechny znaky je možné vytisknout)				
znak	kód	americká	německá	česká
~	(168=SA0)	Alt+Mezerník		
~	(169=SA1)	Alt+Shift+Ctrl+, A'		
~	(170=SA2)	Alt+Shift+Ctrl+, B'		
~	(171=SA3)	Alt+, I'		
~	(172=SA4)	Alt+, Z'		
~	(173=SA5)	Alt+Shift+Ctrl+, E'		
~	(174=SA6)	Alt+Shift+Ctrl+, F'		
~	(175=SA7)	Alt+Shift+Ctrl+, G'		
~	(176=SA8)	Alt+Shift+Ctrl+, H'		
~	(177=SA9)	Alt+Shift+Ctrl+, I'		
~	(178=SAA)	Alt+, V'		
~	(179=SA1)	Alt+Shift+, 9'		
~	(180=SA2)	Alt+Shift+, A+S+, I'		
~	(181=SA3)	Alt+Shift+, Ctr+, M'		
~	(182=SA4)	Alt+Shift+, Ctr+, N'		
~	(183=SA5)	Alt+Shift+, Ctr+, O'		
~	(184=SA6)	Alt+Shift+, Ctr+, P'		
~	(185=SA7)	Alt+Shift+, Ctr+, Q'		
~	(186=SA8)	Alt+Shift+, Ctr+, R'		
~	(187=SA9)	Alt+Shift+, Ctr+, S'		
~	(188=SA0)	Alt+Shift+, Ctr+, T'		
~	(189=SA1)	Alt+Shift+, Ctr+, U'		
~	(190=SA2)	Alt+Shift+, Ctr+, V'		
~	(191=SA3)	Alt+, V'		
~	(192=SA4)	Alt+Shift+, Ctr+, Y'		
~	(193=SA5)	Alt+, B'		
~	(194=SA6)	Alt+Shift+, G'	A+S+, G'	
~	(195=SA7)	Alt+Shift+, G'	A+S+, G'	
~	(196=SA8)	Alt+Shift+, G'	A+S+, G'	
~	(197=SA9)	Alt+Shift+, G'	A+S+, G'	

znak	kód	americká	německá	česká	význam (poznámka)
"	(178=\$AA)	Alt+,V'	Alt+,V'	Alt+,V'	dvojitě uvozovka dole (ocásky zprava dolů)
"	(186=\$BA)	Alt+,B'	Alt+,B'	Alt+,B'	dvojitě uvozovka nahoře (ocásky zleva nahoru)
'	(184=\$B8)	Alt+,M'	Alt+,M'	Alt+,M'	jednoduché uvozovka dole (ocásky zprava dolů)
'	(162=\$A2)	Alt+Shift+Ctrl+,B'			jednoduché uvozovka nahoře (ocásky zleva nahoru)

ním" standardem na Amigách. I když z té opravdu původní normy KOI8 toho vlastně mnoho nezůstalo...

Norma KOI8 má mnoho nevýhod při využívání na Amize - snad největší jsou nekončící problémy se znakem malé e s čárkou na pozici 215 (původně násobítko) a které si aplikace občas obsadí něčím úplně jiným. Písmena prakticky nikde neodpovídají znakům původní tabulky - je tedy nutné konvertovat všechny německé a francouzské texty (pokud vám ovšem vadí narušené přehlásky ap.).

Pokud však člověk hledá, najde i výhody. První a pro mě kdysi největší byla právě naprosto bezproblémová spolupráce s T602. V situaci, kdy potřebujete používat tytéž texty na harddisku sdíleném s PC (a CrossDOS tehdy ještě neměl filtry), nepřipadalo použití nějakého konvertoru vůbec v úvahu. Druhá výhoda je rozšíření - jedná se opravdu o velmi rozšířené kódování s daleko nejlepší softwarovou podporou. Existují stovky fontů, kompletně lokalizovaný Workbench, ovladače tiskáren a klávesnic a mnoho dalšího právě pro KOI8. Pokud vím, žádná z norem nemá takové zázemí (i když například pro PBX a E2 postupně vzniká). Další sympatickou vlastností jsou rámečky (opět stejné jako v T602).

Stejně jako mnoho ostatního původní KOI8 postupně zastarává a přestává vyhovovat potřebě

bám uživatelů. V praxi je oblast kódů 160 až 191 prakticky nepoužívaná, většina fontů a ovladačů na těchto místech předpokládá původní znaky z tabulky ANSI. Sem je tedy možné

ren mají se znaky s kódy pod 160 problémy. Jediná možnost je zatím tisk grafický.

Podobná otázka jsou dvojité rámečky a kombinace jednoduché/dvojitě, které T602 nepo-

DEC	HEX	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
vyhrazeno pro řídicí znaky																	
32	20																
48	30	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
64	40	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
80	50	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	\	]	^	_
96	60	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
112	70	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	
vyhrazeno pro řídicí znaky, z většiny programů nedostupné																	
160	A0																
176	B0	"	±	²	³	´	µ	¶	·	¸	¹	º	»	¼	½	¾	¿
192	C0																
208	D0																
224	E0																
240	F0																

doplnit některé znaky, které se začínají používat. Jedná se především o uvozovky - v textu vyznačeném kvalitním fontem, například z editoru Final Writer, nevypadají původní ASCII uvozovky dobře. Místo původně nepoužívaných znaků pro cent, yen atp jsme doplnili všechny běžné typy uvozovek, ne náhodou na stejná místa jako Standa Brabec ve své normě E2, jak vidíte v tabulce. Další znaky potřebné pro DTP (křížky, značky atp) budou následovat v nejbližší době.

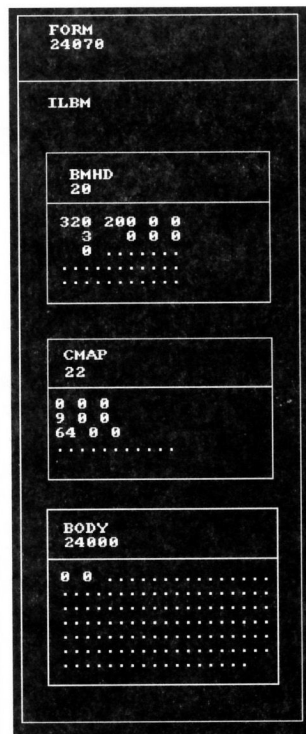
Další možné rozšíření jsou ostatní východoevropské jazyky. KOI8 v původní podobě „umí“ pouze slovenštinu, není problém přidat znaky polské, maďarské, litevské atp. Jiná otázka je ovšem kam. Vzhledem k malé potřebě zkoušíme dosud volnou oblast 128-160, ale jedná se zatím o beta-verzi. Problém je s vytištěním - ovladače tiská-

užívá. Pro vytváření jednoduché pseudografiky na obrazovce lze použít místa 128-160.

-tom-

IFF ????

čtěte na straně 21.



obr. IFF viz. str. 21

QT s.r.o. Vám nabízí osvit servis za tyto ceny:

A4 textové	80,- Kč
A4 separace (1plát)	96,- Kč
A3 separace (1 plát)	192,- Kč

DPI 2540

Líbí se Vám tyto ceny?
Ale to není všechno!
Vaše PS soubory si u Vás vyzvedneme a zpátky Vám doručíme hotové filmy.

Zavolejte.
QT s.r.o., Na Výsledku II č.p.8, Praha 4
tel.: 02/643 07 66, 471 08 16

Klávesové kombinace pro psaní různých typů interpunkčních znamének (ne všechny znaky je možné vytisknout)					
znak	kód	americká	německá	česká	význam + poznámka
"	(178=\$AA)	Alt+,V'	Alt+,V'	Alt+,V'	dvojitě uvozovka dole (ocásky zprava dolů)
"	(186=\$BA)	Alt+,B'	Alt+,B'	Alt+,B'	dvojitě uvozovka nahoře (ocásky zleva nahoru)
'	(184=\$B8)	Alt+,M'	Alt+,M'	Alt+,M'	jednoduché uvozovka dole (ocásky zprava dolů)
'	(162=\$A2)	Alt+Shift+Ctrl+,B'			jednoduché uvozovka nahoře (ocásky zleva nahoru)
'	(39=\$27)	Alt+,V'	Alt+,V'	Alt+,V'	anglický apostrof
'	(96=\$60)	Alt+,V'	Alt+,V'	Alt+,V'	obrázcový anglický apostrof
'	(34=\$22)	Alt+,V'	Alt+,V'	Alt+,V'	anglické uvozovky (jako dvě obrácené kapky)
"	(165=\$A5)	Alt+Shift+Ctrl+,E'			angl. dvojitě uvozovka nahoře (ocásky zprava dolů)
"	(161=\$A1)	Alt+Shift+Ctrl+,A'			angl. jednoduché uvozovky nahoře (ocásky zprava dolů)
"	(171=\$AB)	Alt+Shift+,G'	A+S+,G'	A+S+,G'	levý guillemot
"	(187=\$BB)	Alt+Shift+,H'	A+S+,H'	A+S+,H'	pravý guillemot
'	(44=\$2C)	Alt+,V'	Alt+,V'	Alt+,V'	šárka (ve větě)
'	(188=\$B4)	Alt+Shift+Ctrl+,I'	Alt+Shift+Ctrl+,I'	Alt+Shift+Ctrl+,I'	šárka (nad písmenem)

POČÍTAČOVÁ ANIMACE

V minulém čísle jsme si pověděli, jak vytvořit první objekty. V tomto díle vás seznámím s tím, jak tvořit objekty pomocí booleovských operací (nebo také logických operací). Myslím si, že řada z vás se s těmito operacemi už někde setkala. Celá věda, která se zabývá touto problematikou se nazývá LOGIKA. Je to vlastně matematické vyjádření, jehož prostřednictvím lze jednoznačně popsat chování dvouhodnotových logických obvodů. Základní operace jsou OR a AND. U některých programů se mohou vyskytnout také funkce XOR, XNOR, NAND a NOR, které jsou vlastně kombinací jednotlivých základních operací.

To pro ujasnění věcí, týkajících se logiky. U konkrétních programů jsou tyto funkce různě skryty v pulldown menu, a proto se budu zabývat přímo konkrétním programem, kde uvedu i příklad. Je to vlastně řezání objektů, které se nějakým způsobem protínají a tím vzniká průnik.

Toho potom využijete na tvorbu různých objektů. Z použitých programů jsem po úvaze vybral IMAGINE 3.1 REAL3D v2.47 a LIGHTWAVE 3.5 (omlouvám se těm, kteří používají jiné programy).

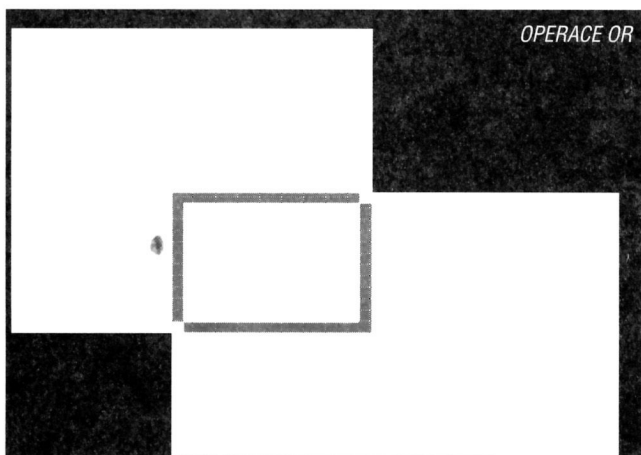
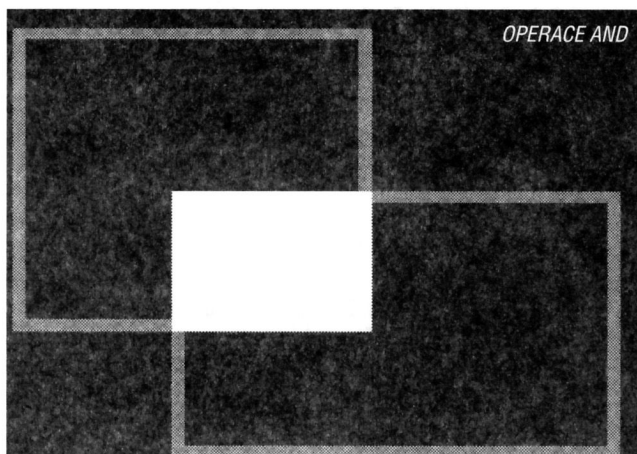
IMAGINE - ti, co mají starší verze tohoto programu, se nemusí bát, že booleovské operace nenajdou - ty jsou u všech verzí programu stejné. Tuto funkci najdete v menu OBJECT, pod funkcí SLICE. Tato funkce je obdobou všech uvedených logických funkcí. Než ji použijete, zkontrolujte, zda se vám objekty opravdu protínají. Po potvrzení této funkce dochází k vlastní operaci lámání nebo řezání. Počítač kalkuluje každé místo, kde se objekty dotýkají. V těchto kontaktních bodech program láme objekty na menší kousky. Program zkrátka dělí objekty a nechává na vás, které objekty nechat a které vyhodit (narozdíl od druhých uvedených programů). Pokud dojde k chybě (objeví se requester s nápisem že „Stěna nebo hrana je příliš blízko jiné stěně či hraně“) nezoufejte, tento problém se vyřeší tak, že buď zvětšíte jeden objekt (pouze jeden) nebo jeden objekt posunete v libovolném směru (mělo by být pravidlem, že objekty by neměly mít osy ve stejné rovině) a funkci opakujte. Jestliže vše proběhlo bez problémů (nastat může ještě to, že je nedostatek paměti u složitějšího objektu) máte čtyři objekty plus jednu osu, která je určena jako mateřský objekt.

Všechny objekty byly spojeny do jednoho subobjektu pomocí funkce GROUP (rozdělí jdou funkcí UNGROUP po označení mateřského objektu, ale pouze v režimu PICK GROUPS). S těmito objekty můžete dále pracovat jako s normálními objekty (přidávat atributy, spojovat atd.)

Uvedu malý příklad vytvoření důlku v rovině.

si objekt, který zrovna potřebujete a zbytek vymažete. A takto lze tvořit objekty rozličných tvarů.

REAL - v tomto programu jsou booleovské operace jako ikona v okně TOOL tak v pulldown menu CREATE - v submenu BOOLEAN. Jsou tu opravdu nejzákladnější operace, a to OR, AND a NAND (negované AND), ty

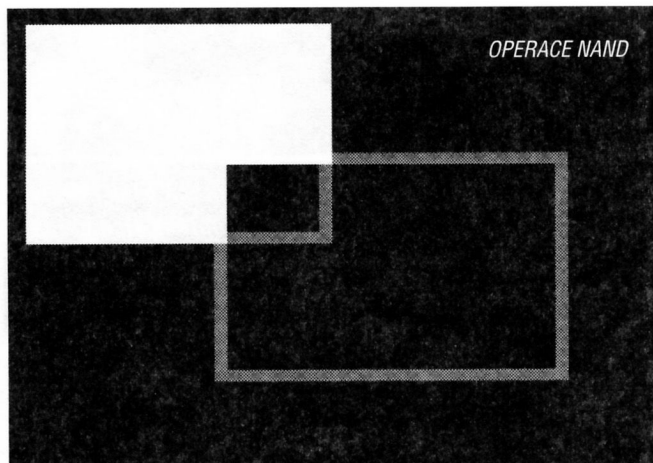


Nejprve vytvořte kouli pomocí ADD PRIMITIVES - SPHERE a podržte OK. Vytvoří se koule. Potom zvolte ADD PRIMITIVES - PLANE. U tohoto objektu však nastavte HORIZONTAL i VERTICAL SECTIONS na 1 a potvrďte OK. Uvidíte, že deska proniká koulí právě v polovině. Když označíte všechny objekty a potvrďte funkci SLICE, objeví se právě chyba. Je nutné objektem (jedním) hnout v jakémkoliv směru, ale zpravidla kolmo na plochu stěny. Opakujte funkci SLICE. Po chvíli se funkce dokončí a vy máte čtyři objekty plus právě jednu osu. Vyberte

další nás zatím nemusejí zajímat. Nejdříve vám popíšu funkci OR. Při této funkci se testují oba objekty v prostoru a podle matematických operací se bodům (nebo vektorům) přiřazuje, jestli zůstanou nebo nezůstanou na scéně. Postupně se testují všechny body v průniku a vyhodnocují vypočtené hodnoty. Nejlépe si to vysvětlíme na dvourozměrném příkladu (viz obr. 1). Čtverce jsou dvourozměrné objekty, které necháme sekat pomocí funkce OR. Tato funkce objekty spojí podle pravdivostní tabulky:

TAB 1:

řádek	X (1. vstupní hodnota)	Y (2. vstupní hodnota)	Z (výstupní hodnota OR)
1	0	0	0
2	0	1	1
3	1	0	1
4	1	1	1



Můžeme to brát také tak, že tam kde se objekt č.1 nachází, tam je 1. vstupní hodnota rovna 1 a kde se nachází objekt č.2, tak tam je 2. vstupní hodnota rovna 1. Právě pomocí funkce OR se z uvedených dvou objektů stane jeden (spojení). To vysvětluje, že tam kde objekty před provedením OR neleží, tak tam neleží ani po provedení OR (řádek 1 tabulky 1) a dále jakmile nastane místo, kde leží nejméně jeden z objektů před operací OR, tak tam také objekt bude po operaci OR. Tato funkce v tomto programu je ekvivalentní postupnému zkopírování jednotlivých objektů do jednoho LEVELU.

Př. molekula vody

Pochopitelně je možná i jiná metoda, ale nám jde o použití funkce OR. Vytvořte si 3 koule, kde druhé 2 koule jsou poloviční velikosti než první. Poskládejte je tak, aby vytvářely molekulu vody. Označte všechny objekty a aplikujte funkci OR. Vidíte, že se vytvořil nový LEVEL s názvem ELLIPSOID. V tomto LEVELU jsou uloženy všechny tři koule připravené pro další zpracování.

Funkce AND má postup stejný jako u funkce OR, ale pravdivostní tabulka je jiná. Vypadá takto:

TAB 2:

řádek	X (1. vstupní hodnota)	Y (2. vstupní hodnota)	Z (výstupní hodnota OR)
1	0	0	0
2	0	1	0
3	1	0	0
4	1	1	1

A obrázek č. 2, kde je toto vyobrazeno ve dvou rozměrech. V tomto případě vzniká průnik těles (tzn. to, co je oběma ob-

jektům společné, zůstává na scéně, ostatní není vidět).

Př. čočka

Skleněnou čočku vytvoříme tak, že nejdříve uděláme dvě koule o stejném průměru a postavíme je tak, aby se první koule dotýkala středu první koule. Označíme je a aplikujeme funkci AND. Oba objekty se uloží do jednoho LEVELU, který je označen na konci značkou (A) (znamená to právě funkci AND). V tomto LEVELU jsou zase oba objekty, ale mají nastavené atributy pro funkci AND. Můžete s nimi pohybovat a tím zvětšovat nebo zmenšovat čočku.

Funkce NAND je prakticky to samé jako AND, ale výsledná hodnota Z je ještě negována. Její tabulka vypadá takto:

TAB 3:

řádek	X (1. vstupní hodnota)	Y (2. vstupní hodnota)	Z (výstupní hodnota OR)
1	0	0	1
2	0	1	0
3	1	0	0
4	1	1	0

To znamená, že jeden objekt se bude vnořovat do objektu druhého a to tak, že druhý objekt není vidět a první objekt je vykrojen tvarem objektu druhého. Ukazuje to obr. 3. To jde využít na spoustu zajímavých objektů.

Př. mísa

Mísu vytvoříme tak, že uděláme dvě koule, kde jedna je větší oproti té druhé. Oba objekty

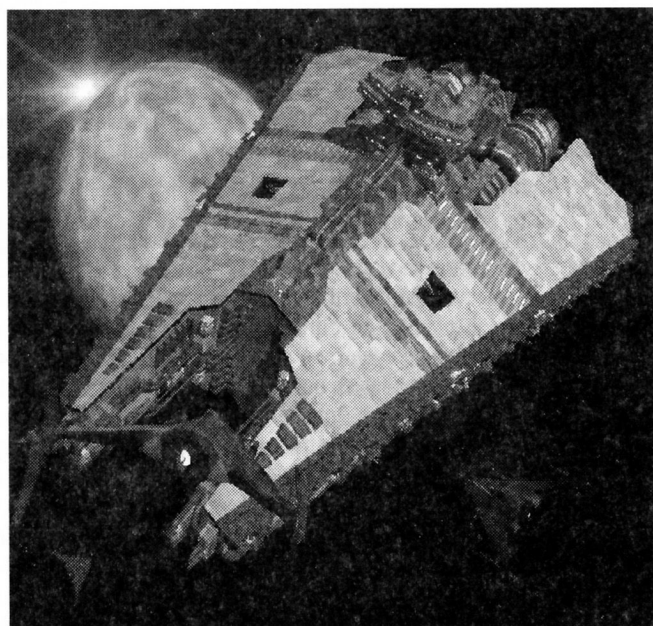
uspořádáme tak, aby menší koule byla pod větší, ale aby se protínaly (bez průniku tyto funkce nemají smysl). Aplikujeme funkci NAND a mísa je hotova. Oba objekty se uložily do stejného LEVELU označeného jako u ANDu (A), ale jeden z objektů je ještě označen znakem (!). To znamená, že tento objekt seká do druhého.

LIGHTWAVE - tento program je rozdělen na dvě části LAYOUT a MODELER. Boole-

hlován objektem druhým. (obr. 3)

ADD - tato funkce spojí oba objekty, ale zanechává (narozdíl od funkce UNION) neviditelné body tam, kde jsou. Jako když dáváte kosku dřeva do akvária.

Domnívám se, že nemusím uvádět příklady, protože jsou podobné jako u REALU. Snad jediné důležitou poznámku pro uživatele LIGHTWAVEU, že objekty nesmí být ve stejném LAY-



ovské operace najdete v MODELERU. Pod TOOLS -

BOOLEAN. Jsou tu UNION, INTERSECT, SUBTRACT, ADD. Nyní je rozebereme podrobněji.

UNION - tato funkce je ekvivalentní k funkci OR. Tudiž objekt, vzniklý touto funkcí je vlastně spojením obou objektů v jeden. (obr. 1)

INTERSECT - je ekvivalentem k funkci AND. Výsledný objekt je průnik obou těles. (obr. 2)

SUBTRACT - je tatáž funkce jako NAND. První objekt je pro-

ERU (jedná se o vrstvu, která je buďto aktivní a editovaná nebo aktivní needitovaná (BACKGROUND LAYER) nebo neaktivní, tyto informace se zobrazují v pravém horním rohu obrazovky, kde je deset přepínačů. Horní přepínače určují aktivní a editovanou vrstvu (LAYER) a dolní přepínače určují aktivní vrstvu, ale needitovanou. Když je přepínač označen tečkou, nachází se v tomto LAYERU nějaký bod. Tedy pro práci s booleovskými operacemi je nutné, aby v aktivním editovaném LAYERU byl první objekt a v aktivním needitovaném LAYERU objekt druhý.)

Doufám, že jsem vás nezahltl informacemi, a že budete stále příznivci našeho časopisu. Příště se dozvíte něco o vytváření objektů rotací kolem os.

AGA grafika v AMOSu Pro

Stále více uživatelů používá jednoduchý a přitom výkonný jazyk AMOS. Tento jinak vynikající systém má však i drobné nedostatky. Jedním z nich je, že přímo nepodporuje nové grafické možnosti AGA chipsetu. Firma Europress sice plánuje rozšíření pro využití nových možností, nicméně vzhledem k nejasné situaci s další výrobou Amig vyčkává. Programátoři si tedy musí vypomoci sami jak to jde. Jeden z námětů najdete v následujícím článku.

Současná verze AMOSu Pro neumožňuje využít možností nového AGA chipsetu, který se standardně montuje do Amig 1200/4000. Jedná se zejména o obrázky se 256 barvami či v módu HAM8.

Řešení problému je našetřit poměrně jednoduché a skládá se ze dvou kroků:

1. otevřít obrazovku v požadovaném módu, rozlišení a barvách
2. naplnit ji bitmapou z iff obrázku

Otevření obrazovky

Jak se otevře obrazovka vidíte v listingu 1. Napřed je nutné vytvořit strukturu NewScreen, která popisuje otevíranou obrazovku. Je umístěna ve speciálně vytvořené paměťové bance a význam jednotlivých položek je zřejmý z komentářů v listingu. Poté se volá systémová funkce OpenScreen (offset je -198) z knihovny intuition.library, která vrátí ukazatel, tj. vlastní adresu, struktury Screen, ve které jsou soustředěny mnohé důležité informace o otevřené obrazovce. Pokud funkce vrátí hodnotu 0, znamená to, že se otevření z nějakého důvodu nepodařilo (nedostatek paměti chybné parametry atp.).

Pro náš příklad jsou nejdůležitější adresy jednotlivých bitplánů v proměnných PLANE1 až PLANE8, počet bitplánů DEPTH a počet bytů/řádku BPR.

Na závěr je ještě nutné obrazovku zavřít funkcí CloseScreen (offset -66).

Tento postup je prakticky beze změny „opsaný“ z knihy Assembler 68000 (str. 126 až 128), přesný popis všech parametrů i dalších funkcí pro manipulaci s obrazovkami byl mimojiné publikován v Amiga Profi.

Přečtení obrázku ve formátu IFF

Obecný formát IFF je poměrně jednoduchý. Na začátku jsou 4 bajty: 'F', 'O', 'R' a 'M', pomocí kterých se rozpozná soubor ve formátu IFF. V dalších čtyřech bajtech je délka souboru. Následují další 4 bajty pro rozpoznání typu souboru - obrázek má zkratku 'ILBM' (InterLeaved Bit Map), animace 'ANIM' atp.

Nyní následují jednotlivé bloky, ve kterých jsou data. Každý blok má čtyřbajtovou hlavičku, která udává typ, v dalších čtyřech bajtech následuje délka datového bloku a poté vlastní data příslušné délky. Důležitý fakt je, že bloky musí začínat na sudých adresách, je-li

délka liché číslo vloží se ještě nulový bajt navíc.

Jednotlivé významné typy bloků jsou patrné z výpisu:

BMHD (BitMap Header) - hlavička obrázku, popisuje rozlišení, rozměry, barevnost, kompresi atp.

BODY (all Bitplanes and the Optional mask, interleaved by row) - vlastní zkomprimovaná bitová mapa, uspořádaná po jednotlivých řádcích a bitplánech.

CAMG (Commodore AMiGa computer) - označení grafického módu. Tento blok bohužel často chybí, někdy je nutné vhodný grafický mód „uhádnout“ podle rozměrů obrázku!!! (HAM nebo EHB obrázek se od sebe nedá prakticky rozlišit)

CMAP (Color MAP) - obsah barvových registrů. Většinou odpovídá počtu bitplánů, což je sice pro šestibitplánový HAM nebo EHB obrázek čirý nesmysl, ve skutečnosti se používá pouze 16, respektive 32 registrů. Některé programy tento fakt při ukládání zohledňují.

Dále existuje mnoho dalších typů bloků - CRNG, CCRT (pro animaci barvovými registry), GRAB, DEST (umístování výřezů), ANNO (poznámka), SPRT (sprite) - ale pro náš příklad nemají velký význam.

-tom-

```
Dim PLANE(8),R(256),G(256),B(256),MASKA(8)
MASKA(0)=1 : Rem pocety barev podle poctu bitplanu
MASKA(1)=2
MASKA(2)=4
MASKA(3)=8
MASKA(4)=16
MASKA(5)=32
MASKA(6)=64
MASKA(7)=128
MASKA(8)=256

Open In 1,"ram:pokus.pic"

FRM$=Input$(1,4)
If FRM$="FORM"
  DELKA$=Input$(1,4)
  LBM$=Input$(1,4)
  If LBM$="ILBM"
    BMHD=False
    CMAP=False
    CAMG=False
    BODY=False
    While Not(Eof(1))

      CHUNK$=Input$(1,4) : Rem chunk$-typ bloku v iff, delka-
      je jeho delka

      DELKA=Asc(Input$(1,1))*256*256*256+Asc(Input$(1,1))*65536+
      Asc(Input$(1,1))*256+Asc(Input$(1,1))
```

```
If CHUNK$="ANNO" : Rem poznamka kdo, co a jak - projde
skrz
  A$=Input$(1,DELKA)
  Print A$
  If DELKA mod 2=1
    A$=Input$(1,1)
  End If

Else If CHUNK$="BMHD" : Rem hlavicka bitmapy, vlozi se
do promennych
  If BMHD=False
    W=Asc(Input$(1,1))*256+Asc(Input$(1,1)) : Rem
vel.obrazku
    BYTESPERROW=W/8
    H=Asc(Input$(1,1))*256+Asc(Input$(1,1))
    X=Asc(Input$(1,1))*256+Asc(Input$(1,1))
    Y=Asc(Input$(1,1))*256+Asc(Input$(1,1))
    NPLANES=Asc(Input$(1,1))
    MASKING=Asc(Input$(1,1))
    COMPRESSION=Asc(Input$(1,1))
    PAD1=Asc(Input$(1,1))
    TCOLOR=Asc(Input$(1,1))*256+Asc(Input$(1,1))
    XASPECT=Asc(Input$(1,1))
    YASPECT=Asc(Input$(1,1))
    PAGEW=Asc(Input$(1,1))*256+Asc(Input$(1,1)) : Rem
vel.stranky
    PAGEH=Asc(Input$(1,1))*256+Asc(Input$(1,1))
    BMHD=True : Rem takze mame hlavicku!
  Else
    Print "V obrazku jsou dve hlavicky!!!"
```



```

End If

Else If CHUNK$="GRAB" : Rem relativni pozice vyrezu
GRABX=Asc(Input$(1,1))*256+Asc(Input$(1,1))
GRABY=Asc(Input$(1,1))*256+Asc(Input$(1,1))

Else If CHUNK$="CAMG" : Rem viewmode - lace, hires,
superhires...
If CAMG=False
VMODE=Asc(Input$(1,1))*256*256*256+Asc(Input$(1,1))*65536+
Asc(Input$(1,1))*256+Asc(Input$(1,1))
Rem Print Bin$(VMODE)
CAMG=True : Rem mame parametr do viewmode!
Else
Print "Zdvojeny blok CAMG!!!"
End If

Else If CHUNK$="CMAP" : Rem mapa barvovych registru
(24bitove barvy)
If CMAP=False
NCOL=DELKA/3 : Rem kazdy registr=3 bajty
For I=0 To NCOL-1
R(I)=Asc(Input$(1,1))
G(I)=Asc(Input$(1,1))
B(I)=Asc(Input$(1,1))
Rem Print
"RGB";I;"=";R(I)/16;" ";G(I)/16;" ";B(I)/16
Next I
CMAP=True : Rem a mame barvove registry!
Else
Print "V obrazku jsou dvakrat barvove registry!!!!"
End If

Else If CHUNK$="BODY" : Rem vlastni bitova mapa
If BODY=False : Rem jestli tam nejsou dve bitmapy
Rem zatim nejsou...
Rem jsou pohromade vsechny informace?
If CAMG=True and CMAP=True and BMHD=True
Rem jsou, takze otevrit obrazovku
Reserve As Data 1,1000
NEWSCR=Start(1)

FONTNAME$="topaz.font"+Chr$(0)
FONTSTRUCT$="ABCD"+Chr$(0)+Chr$(9)+Chr$(0)+Chr$(0)
Loke Varptr(FONTSTRUCT$),Varptr(FONTNAME$)

SCRNAME$="Moje pata obrazovka"+Chr$(0)

Doke NEWSCR+0,0
Doke NEWSCR+2,0
Doke NEWSCR+4,PAGEW
Doke NEWSCR+6,PAGEH
Doke NEWSCR+8,NPLANES : Rem pocet bitplanu
Poke NEWSCR+10,0 : Rem pen1
Poke NEWSCR+11,1 : Rem pen2
Doke NEWSCR+12,VMODE
Rem viewmode 8000=hires, 4=lace, 8=doublescan,
80=extrahalfbrite
Rem ??? pfb=40, ham=800, dualpf=400, 20=superhires

Doke NEWSCR+14,$F : Rem 80 - behind, 100 - quiet
Loke NEWSCR+16,Varptr(FONTSTRUCT$)
Loke NEWSCR+20,Varptr(SCRNAME$)
Loke NEWSCR+24,0
Loke NEWSCR+28,0

Rem OpenScreen podle struktury NewScreen=NEWSCR
Amos To Back
Areg(0)=Start(1)
SCR=Intcall(-198) : Rem offset funkce OpenScreen

Rem parametry obrazovky ze struktury Screen
RASTPORT=SCR+$54

BITMAPA=Leek(RASTPORT+4)

BPR=Deek(BITMAPA)
ROWS=Deek(BITMAPA+2)
FLAGS=Peek(BITMAPA+4)
DEPTH=Peek(BITMAPA+5) : Rem pocet bitplanu
PAD=Deek(BITMAPA+6)
PLANE(0)=Leek(BITMAPA+8) : Rem adresa 1. bitplanu

atd
PLANE(1)=Leek(BITMAPA+12)
PLANE(2)=Leek(BITMAPA+16)
PLANE(3)=Leek(BITMAPA+20)
PLANE(4)=Leek(BITMAPA+24)
PLANE(5)=Leek(BITMAPA+28)

```

```

PLANE(6)=Leek(BITMAPA+32)
PLANE(7)=Leek(BITMAPA+36)

Rem nastaveni barev
For I=0 To NCOL-1
Areg(0)=SCR+$2C : Rem offset struktury ViewPort ve
strukture Screen
Dreg(0)=I : Rem cislo registru
Dreg(1)=R(I)/16 : Rem cervena slozka atd
Dreg(2)=G(I)/16
Dreg(3)=B(I)/16
VOID=Gfxcall(-288) : Rem offset funkce SetRGB4
Rem Print "Nastavuje se ";I;" ";VOID;"
";R(I);";G(I);";B(I)
Next I
Rem precteni bitmapy (kompresovane/nekompresovane)

For QY=0 To H-1 : Rem pro vsechny radky (pocitani od
0 kvuli vypoctum adres)
For QB=0 To NPLANES-1 : Rem pro vsechny bitplany
KAM=PLANE(QB)+QY*BPR : Rem adresa od ktere zacina
radek qy v bitplanu qb
If COMPRESSION=1 : Rem byte run komprese
BYTECOUNT=0
While BYTECOUNT<BYTESPERROW
A=Asc(Input$(1,1))
If A<128 : Rem nasleduje A+1 bytu bez komprese
B$=Input$(1,A+1)
Poke$ KAM,BYTECOUNT,B$
BYTECOUNT=BYTECOUNT+A+1
Else If A>128 : Rem vlozi se 257-A krat hodnota
B
C$=Input$(1,1) : Rem nejde dat jako parametr!
B$=String$(C$,257-A)
Poke$ KAM,BYTECOUNT,B$
BYTECOUNT=BYTECOUNT+257-A
Else
Print "Nop!"
End If
Wend
Else
Rem obrazek je bez komprese - neodzkouseno
B$=Input$(1,BYTESPERROW)
Poke$ KAM,B$
End If
Next QB
Next QY
If DELKA mod 2=1
A$=Input$(1,1)
End If
BODY=True : Rem a ted mame i bitmapy...(na obrazov-
ce)
Else
Print "Bloky v obrazku jsou v nevhodnem poradi nebo
nektery chybi..."
End If
Else
Print "V obrazku jsou dve bitmapy!!!!"
End If

Else
Rem jiny typ chunku - SPRT, DEST, CRNG, CCRT - prosumi
skrz
For I=1 To DELKA
A$=Input$(1,1)
Next I
If DELKA mod 2=1 : Rem sudy align...
A$=Input$(1,1)
End If
End If
Wend
Else
Print "Soubor neni ve formatu IFF ILEM..."
End If
Else
Print "Soubor neni ve formatu IFF..."
End If
If SCR<>0
Rem CloseScreen
Areg(0)=SCR
VOID=Intcall(-66)
Amos To Front
End If
Close 1

End

```

dokončení příště

Průvodce programováním Amigy 3.díl

Dnes se podíváme na možnosti alokování a uvolňování paměti.

PAMĚŤ

Paměť u Amigy je možno rozdělit do dvou částí - CHIP a FAST.

Paměť typu CHIP

Prvních 512 kB až 2MB paměti se obvykle nazývají chip memory. K této části paměti může přistupovat jak procesor, tak i koprocesory a ostatní zákaznické obvody v Amize. Veškerá grafika, zvuková data atd., která musí být dostupná pro speciálními zákaznické obvody (Agnus/Denise nebo Alice/Lisa a Paula) musí být umístěna zde! Tento druh paměti má v sobě každá Amiga.

Paměť typu FAST

Druhý typ paměti najdeme kdekoli ve zbytku paměťového prostoru (máme-li ji nainstalovanou). K této paměti má přístup pouze procesor, který se o ní nemusí dělit se zákaznickými obvody, není tedy bržděna jejich přístupem k paměti.

Ve skutečnosti existuje ještě jeden typ paměti, mohli bychom ji nazvat např. SLOW nebo HALF-FAST. Tato paměť je křížencem obou předchozích, přičemž bohužel nezdědila jejich výhody, ale pouze nectnosti. Přistupovat k ní může pouze procesor a nelze ji používat pro uchování grafických nebo zvukových dat atd. Řadí se tedy k paměti typu FAST, ve skutečnosti však je procesor při přístupu k této části paměti bržděn zákaznickými obvody zrovna tak, jako u paměti typu CHIP. Tato paměť se typicky vyskytuje ve starších modelech (A500, A2000 s obvodem Agnus 8371) s instalovaným rozšířením paměti.

Existují dvě základní možnosti, jak dosáhnout toho, aby data byla umístěna v paměti typu CHIP:

1. Během překladu nebo linkovací fáze specifikujeme požadavek na umístění do CHIP paměti. Některé kompilátory (např. SAS/C počínaje verzí 5.0) podporují klíčové slovo (např. `__chip`), které zaručí, že takto označená data budou během zavádění programu systémem nahrána právě do paměti typu CHIP. Obdobnou možností je použít utilitu ATOM.
2. Alokuje si paměť až v okamžiku běhu programu s požadavkem na typ paměti MEMF_CHIP (viz popis funkcí pro alokování paměti uvedený níže).

FUNKCE PRO PRÁCI S PAMĚTÍ

Dostáváme se k hlavnímu části dnešního tématu - alokování a uvolňování paměti. Možnosti, jak získat paměť, jsou tři:

- i. deklarací proměnných
- ii. využití rutiny (z linkovacích knihoven překladače) pro alokování paměti
- iii. požádat systém o přidělení paměti při běhu programu

První dva způsoby jsou velmi jednoduché a podporuje je většina vyšších programovacích jazyků. Pro C tedy:

I. DEKLARACE PROMĚNNÝCH

Paměť je proměnným přidělena buď při spuštění programu (statické a externí proměnné) nebo při vstupu kódu do bloku programu, ve kterém jsou definována jako lokální.

K uvolnění paměti dojde automaticky buď v rámci uvolňování paměti systémem po ukončení běhu programu nebo při opuštění bloku.

Výhody

- jednoduchost (stačí napsat deklaraci proměnné)

Nevýhody

- je nutno znát předem potřebnou velikost paměti
- paměť je blokována během celého běhu programu (a to i v případě lokálních proměnných - ty bývají alokovány na zásobníku, který na to musí být dimenzován)
- nelze adaptivně přizpůsobovat velikost dat okamžité velikosti dostupné paměti

II. VYUŽITÍ FUNKCÍ LINKOVACÍCH KNIHOVEN

Paměť je možno získat zavoláním některé z alokačních funkcí, které jsou součástí linkovacích knihoven překladače. Funkce dostupné v překladači SAS/C jsou uvedeny v tabulce 3.1 (`#include stdlib.h`).

Výhody

- lze takto dosáhnout přenositelnosti programu (např. použijeme funkcí standardizovaných normou ANSI).
- při ukončení programu se zpravidla zkontroluje, byla-li paměť alokována těmito funkcemi uvolněna, pokud ne, postará se ukončovací procedura programu o její uvolnění

Nevýhody

- u standardizovaných funkcí nebývá možnost specifikovat typ požadované paměti
- funkce jsou o něco pomalejší (což ale nebývá podstatné)

```
int bldmem(int n)
void *calloc(size_t nelt, size_t esize) (ANSI)
void free(void *b) (ANSI)
void *getmem(unsigned int sbytes)
void *getml(long lbytes)
void *halloc(unsigned long n) (SAS/C)
void *lsbrk(long lbytes)
void *malloc(size_t n) (ANSI)
void __stdarg_MemCleanup(void)
nt rbrk(void)
void *realloc(void *b, size_t n) (ANSI)
void rismem(void *p, unsigned int sbytes)
void rismk(void *p, long lbytes)
void rstmem(void)
void *sbrk(unsigned int sbytes)
```

Tabulka 3.1 Funkce překladače SAS/C pro alokování/uvolňování paměti

III. VYUŽITÍ SYSTÉMOVÝCH SLUŽEB

Služby pro práci s pamětí jsou vždy součástí nejnižší vrstvy operačního systému. Platí to i pro Amigu, základní funkce pro práci s pamětí jsou tedy soustředěny v knihovně `exec.library`. Exec si udržuje přehled o volné paměti systému pomocí seznamů (viz předchozí díl). Obdrží-li exec od aplikačního programu žádost o přidělení paměti, projde seznam volných bloků paměti a vybere paměť vhodné velikosti a požadovaných vlastností (vždy je potřeba provést kontrolu úspěšnosti alokace, jinak hrozí nebezpečí přepsání cizích dat a následného zhroutení systému). Alokována paměť je vyřazena ze seznamu volných bloků paměti a předána aplikačnímu programu. Aplikační program musí tuto paměť zase zpět vrátit systému v okamžiku, kdy s ní ukončí práci, nejdéle však v okamžiku ukončení programu. Neudělá-li tak, nedozví se systém, že paměť je opět k dispozici ostatním programům a paměť zůstane blokována až do resetu.

Systémové funkce pro alokaci paměti vrací vždy paměť, která je zarovnána na dlouhé slovo (4 byty), tj. adresa počátku paměti je beze zbytku dělitelná čtyřmi. Toto zarovnání je vyžadováno pro některé struktury (typicky se s tím setkáme u struktur DOSu). Zde je vhodné upozornit, že překladače toto zarovnání standardně neprovádějí! Takovéto zarovnání je také optimální pro kopírování paměti a při jejím použití pro zásobník.

Uvolňování alokované paměti by se mělo provádět po blocích, po nichž byla alokována, tj. neměl by se jeden velký blok paměti uvolňovat po menších částech, ale zase jen v celku, a naopak, víc bloků paměti i v případě, že na sebe navazují, by neměly být uvolňovány jako jeden velký blok. Důvody pro to jsou dva, první vyplývá z předchozího odstavce, druhým je zachování kompatibility s příštími verzemi OS (virtuální paměť, ...). Zjistí-li funkce FreeMem při uvolňování paměti, že na sebe dva volné bloky navazují, spojí je do bloku jediného.

Pokud se během alokace zjistí, že seznam volné paměti není konzistentní, systém vyvolá GURU hlášení (alert AN_MemCorrupt = \$01000005). Je-li uvolňována paměť, která je již volná, je opět vyvoláno GURU hlášení (v tomto případě alert AN_FreeTwice = \$01000009).

Funkce pro alokaci a uvolňování paměti se nesmí volat během obsluhy přerušení, protože během přerušovací rutiny není zaručena neporušenost seznamu volných bloků paměti.

AmigaDOSovský proces má v případě neúspěšné alokace nastavenou položku pr_Result2 na hodnotu ERROR_NO_FREE_STORE.

Téměř všechny uvedené funkce pro alokování paměti umožňují specifikovat typ paměti. Používá se k tomu systém vlaječek, které můžeme nalézt v tab. 3.2.

MEMF_ANY (0)

Na alokovanou paměť nejsou kladeny žádné speciální požadavky; v tomto případě bude vrácena paměť typu FAST, je-li k dispozici, a paměť typu CHIP, není-li dostatek paměti typu FAST.

MEMF_CHIP (2)

Požadavek, aby paměť byla adresovatelná zákaznickými obvody. Většinou se používá pro alokaci paměti pro zvuková data, data pro blitter, instrukce pro cop-per, data určená pro přenos DMA do/z řadiče FDD, obrazové bitové mapy, data spřítá a buffery řadiče trackdisk.device u verzí nižších než V36; není-li paměť pro tato data typu CHIP, dojde v systémech s rozšířenou pamětí ke chybné činnosti aplikace.

MEMF_FAST (4)

Tato vlajka označuje paměť, která je mimo dosah zákaznických obvodů, činnost procesoru tedy není zpomalována jejich přístupem k paměti (s výjimkou paměti typu SLOW, viz výše). Tato vlajka tedy nemůže být nastavena současně s vlajkou MEMF_CHIP. Pokud bychom při požadavku na alokaci paměti požadovali paměť typu FAST, aplikace by nebyla schopna běžet na Amigách, které nemají rozšířenou paměť. Proto je lepší v případě, že budeme požadovat paměť typu FAST, použít vlajku MEMF_ANY.

MEMF_PUBLIC (1)

Tato vlajka určuje, že paměť by měla být přístupná i ostatním úlohám; v současném systému není zabudována ochrana paměti (ani virtuální paměť), proto je tato vlajka systémem ignorována, ale měla by být používána, neboť případně další verze systému již mohou být u soudobých OS nezbytnou ochranou paměti (a příp. i virtuální paměť) doplněny (což však není příliš triviální úloha, protože současná filozofie systému se vyznačuje tím, že velké množství systémových struktur je dostupná všem úlohám). Tato vlajka musí být nastavena také u paměti, se kterou se pracuje během přerušení (nebo tato paměť musí být "zamčená").

MEMF_LOCAL (V37) (8)

Označuje paměť, která je umístěna na motherboardu a nemusí být nekonfigurována se po resetu. Paměť, která je umístěna na přídatných rozšiřujících kartách, je po resetu nedostupná a musí znovu konfigurovat (knihovnou expansion). Toto je nová vlajka, a proto žádost o alokaci tohoto typu paměti může u starších verzí (před V36) zůstat neúspěšná.

MEMF_24BITDMA (V37) (\$10)

Požadavek na alokaci paměti v rozsahu 24-bitové adresovatelnosti DMA na sběrnici typu Zorro-II (A2000). Tato podmínka musí být splněna, má-li se provádět DMA přenos po této sběrnici. Tuto vlajku používají pouze řadiče určené pro Zorro-II a není tedy určena pro běžné použití. U starších verzí systému (před V36) může požadavek na paměť tohoto typu opět selhat.

MEMF_KICK (V39) (\$400)

Paměť, která je dosažitelná během inicializace systému (viz též MEMF_LOCAL). Tuto vlajku nastavíme, hodláme-li alokovanou paměť použít pro přidání rutiny, která má "přežít reset" a má být volána v rámci provádění inicializačních rutin (po resetu, tzv. KickTag). Verze systému starší než V39 tuto vlajku neznali, proto v žádost o alokaci tohoto typu paměti u nich skončí neúspěšně.

MEMF_CLEAR (\$10000)

Požadavek na vynulování alokované paměti.

MEMF_LARGEST (\$20000)

Doplňková vlajka používaná pro funkci AvailMem, která pak vrátí velikost největšího bloku.

MEMF_REVERSE (V37) (\$40000)

Požadavek, aby byla alokována paměť co nejblíže konci seznamu paměti, tedy na co nejvyšší dosažitelné adrese. Stále zůstává přednostní alokování paměti typu FAST, tzn. že pokud není požadavek na paměť typu CHIP, je prohledána nejprve paměť typu FAST (od konce) a teprve poté paměť typu CHIP. Tato vlajka je dostupná od V36, ale u verzí starších než V39 byla v obsluze tohoto požadavku chybna.

MEMF_TOTAL (\$80000)

Doplňková vlajka používaná pro funkci AvailMem, která pak vrátí celkovou velikost volné paměti.

MEMF_NO_EXPUNGE (V39) (\$80000000)

Vlajka určující, že v případě neúspěšné alokace se nemá vyvolat žádost o uvolnění paměti.

Tabulka 3.2 Atributy paměti a modifikační vlajky

Funkce pro alokaci a uvolňování paměti jsou uvedeny dále (zpravidla po dvojicích).

AllocMem <- exec.library (V33)

Obvykle využívaná funkce pro alokaci paměti. U programů běžících od V36 výše je pohodlnější používat funkci AllocVec. Uvolnění takto alokované paměti se provádí pomocí funkce FreeMem.

Syntaxe: APTR AllocMem(ULONG byteSize, ULONG attr) (d0/d1)

Výstup: Ukazatel na blok paměti požadované velikosti a vlastností; pokud se paměť nepodařilo alokovat, vrátí funkce NULL (vždy testovat!). Ukazatel je od V36 typu VOID* (v této verzi došlo ke předefinování typu APTR ze STRPTR* na VOID*).

byteSize: Velikost požadované paměti v bytech.

attr: Bitové pole specifikující požadavky na paměť (tab. 3.2).

FreeMem <- exec.library (V33)

Uvolnění alokované paměti a její vrácení zpět do systémového seznamu volné paměti.

Syntaxe: VOID FreeMem(APTR memBlock, ULONG byteSize) (a1/d0)

memBlock: Ukazatel na uvolňovanou paměť.

byteSize: Velikost uvolňované paměti v bytech.

AllocVec <- exec.library (V36)

Z hlediska aplikačního programu totožná funkce jako AllocMem. Systém si však zapamatuje velikost alokované paměti. Uvolnění paměti - viz FreeVec.

Syntaxe: VOID *AllocVec(ULONG byteSize, ULONG attr) (d0/d1)

FreeVec <- exec.library (V36)

Uvolnění paměti alokované funkcí AllocVec.

Syntaxe: VOID FreeVec(APTR memBlock) (a1)

memBlock: Ukazatel na uvolňovanou paměť, může být i NULL.

AllocAbs <- exec.library (V33)

Funkce se pokusí alokovat paměť na dané absolutní adrese. Není-li paměť volná (nebo není volný dostatečně velký úsek) vrátí NULL. Případné uvolnění paměti lze provést funkcí FreeMem. (Používají ji často rutiny přetrvávající reset, např. RAD.)

Syntaxe: APTR AllocAbs(ULONG byteSize, APTR location) (d0/a1)

Výstup: Ukazatel na alokovaný blok nebo NULL (při chybě).

byteSize: Velikost alokovaného bloku.

location: Adresa, od níž paměť MUSÍ být alokována.

Pozn. Exec používá 8 bytů pro zřetězení volných bloků, proto je lépe nespoléhat na obsah prvních 8 bytů alokovaného bloku (sizeof(struct MemChunk)(MC_SIZE).

AddMemList <- exec.library (V33)

Zařadí paměť do seznamu volných bloků paměti. Prvních několik bytů bude použito pro zřetězení pomocí struktury MemHeader.

Syntaxe: VOID AddMemList(ULONG size, ULONG attributes, LONG pri, APTR base, STRPTR name) (d0/d1/d2/a0/a1)

size: Velikost paměti (v bytech).

attributes: Atributy paměti (pro přidávanou paměť se NESMÍ nastavit atribut

MEMF_KICK. Exec si tuto vlajku nastaví sám, je-li to opodstatněné).

pri: Priorita paměti (např. paměť typu CHIP má prioritu -10, 16-bitová rozšiřující paměť má prioritu 0). Čím vyšší prioritu paměť má, tím blíže bude k začátku seznamu volné paměti (a bude upřednostněna při žádosti o alokaci).

base: Počáteční adresa paměti.

name: Jméno, kterým bude paměť označena v hlavičce paměti (nebo NULL == bez jména). Tento znakový řetězec není kopírován, musí zůstat platný po celou dobu, po kterou je paměť součástí systémových prostředků.



Je to dobré grafické uživatelské rozhraní (GUI, Graphical User Interface). K němu patří věci jako okna nebo gadgety. Knoflíky, které skutečně vypadají jako knoflíky vystupující z obrazovky, menu umístěné vždy na stejném místě, jednoduché posunovací lišty, to vše pomáhá uživateli jak při seznámení se s produktem, tak při jeho profesionálním využívání. Všechny tyto možnosti byly dány Amize do vínku při jejím zrození, což způsobuje nesmírně vyšší rychlost aplikací oproti mamutím a těžkopádným nastávkám MS DOSu v podobě Windows. Víte například, že Amiga je dodnes jediný typ počítače na světě, který dokáže najednou překrývat dvě obrazovky s různým rozlišením...?

Jak víme, systém Amigy je z velké části založen na sdílených knihovnách (viz Průvodce programováním, díl 1.). Jsou zde samozřejmě tedy i knihovny podporující GUI. Mezi ně patří hlavně gadtools.library, která se objevila společně s Kickstartem 2.0 a znamenala revoluci v programování Amigy. V Kickstartu 3.0 byla ještě vylepšena o další funkce, které z ní činí ideální nástroj pro tvorbu uživatelského rozhraní. Programátorům však tento komfort zdaleka nestačí. Funkce jsou sice velice jednoduché, ale psát GUI ručně není dost pohodlné a mimoto to zabere hodně času. Proto existují graficky orientované programy na tvorbu graficky orientovaných programů (zní to příšerně, ale je to pravda), tzv. GUI Buildery.

V builderu si určujete jak bude vaše aplikace (program) vypadat zvenku, tedy jak bude komunikovat s uživatelem. Nastavíte vzhled, velikost okna, umístíte knoflíky, textové gadgety, některé oblasti zarámujete, nadefinujete menu, atd. Design svého programu máte přitom stále před sebou a pohybem myši ho můžete upravit až k plné spokojenosti. Jste-li hotovi, stačí spustit funkci generate, která vytvoří zdrojový kód (vlastně napíše za vás část programu), jež byste jinak museli psát ručně. Namísto několikahodinové práce s dlouhým seznamem souřadnic tak máte tvorbu GUI

Jak se dělá GUI

Každý, kdo používá Amigu i jinak než jako herní konzoli, jistě ví, jak je příjemné s ní pracovat. Rozdíl oproti počítačům PC je jednoznačný, stačí oba stroje postavit vedle sebe a zapnout. Na PC se vám po chvíli zobrazí nápis a blikající kurzor, kdežto Amiga po době poloviční nabídne Workbench, plně intuitivní prostředí ovladatelné myší. Co člověka tak přitahuje, proč mu ovládání připadá dětinsky snadné a přesto maximálně efektivní?

hotovou za pár desítek minut. Z vlastní zkušenosti mohu potvrdit, že programovat GUI ručně je skutečně ubíjející činnost, která od práce s počítačem spíše odrazuje.

GUI Builderů samozřejmě existuje velké množství, z nichž naprostá většina jsou sharewarové produkty, za které zaplatíte v průměru 10 až 20 dolarů. Zatím jsem se nesetkal s žádným komerčním builderem, což mě trochu vadí, protože bych za produkt kvality AppWizarda s radostí zaplatil i plnou cenu. Všechny tyto programy můžeme rozdělit do několika skupin podle toho, které funkce volá výsledný kód.

První skupinu bych nazval striktně systémové, jedná se o buildery, které vytvoří GUI, jež si vystačí pouze s funkcemi gadtools.library. Takový builder nabízí možnost definice standardního rozhraní s využitím všech prvků, které naleznete v Kickstartu 3.0. Ty lepší již dokáží i zpracovávat zprávy přicházející od Intuitions (když byl zmáčknut gadget, vybráno něco z menu, změněna velikost okna a pod.), používat AppWindows, samozřejmě se již stává i podpora plné lokaliza-

ce výsledného kódu. Do této skupiny patří např. GadToolsBox nebo Designer.

Druhá skupina builderů využívá tzv. BOOPSI (Basic Object Oriented Programming System for Intuition - základní objektově orientovaný programovací systém pro Intuition). Na této úrovni Amiga plně podporuje objektově orientované programování, trend, který dnes ve světě vládne. Většina věcí podporovaných BOOPSI se dá nalézt v adresáři CLASSES, jedná se např. o data-typy, images nebo BOOPSI gadgety. V praxi to znamená, že kromě standardních typů máte k dispozici i nové nástroje, které si můžete sami vytvořit, např. nové knoflíky, ale i skupinu knoflíků, které se budou tvářit jako jeden. BOOPSI ve své podstatě fungují na bázi sdílených knihoven, to znamená, že na disku a v paměti jsou pouze jednou a nezabírají moc místa. Sem patří např. GenGUI, BGUI a mnohé jiné.

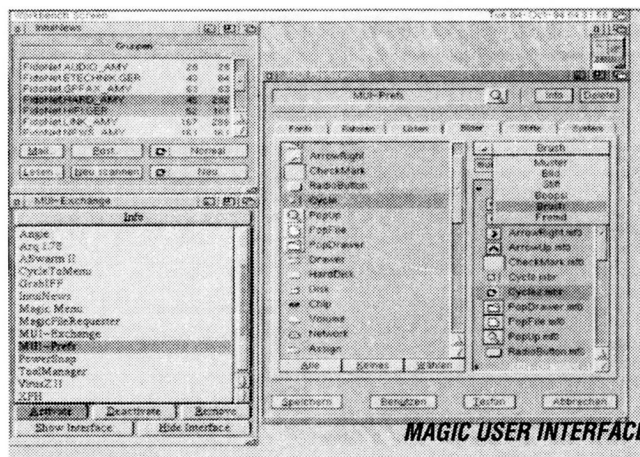
Rozdíly mezi oběma skupinami jsou zřejmé. Programy striktně systémové zabírají méně místa, protože využívají pouze funkce, které musí být v paměti vždy.

Další úspora spočívá v tom, že většina programů používajících BOOPSI potřebuje nějakou dodatečnou knihovnu. A je pravidlem, že každý BOOPSI builder požaduje knihovnu jinou, což vede k „zaplácání“ místa na harddisku. Větší náročnost BOOPSI je však zcela vyvážena jeho možnostmi, a to jak z hlediska uživatele, tak i programátora. Uživatel má většinou možnost si v preferencích určit vzhled aplikací, které se nastavení přizpůsobí. Dá se toho nastavit skutečně mnoho, např. pozadí oken (podobně jako ve WB), design gadgetů, orámování logických celků nadepsanými rámečky (jako ve Windows), a jiné - podle použitého builderu. I programátor je na tom velmi dobře, i když zde opět záleží na kvalitě builderu. Některé vůbec nepodporují interaktivní tvorbu GUI a nezbyvá u nich, než se vrátit k ručnímu programování, které je však nesrovnatelně pohodlnější než u gadtools. Pokud však builder má grafické rozhraní, je práce s ním dokonale snadná a efektivní. Další výhodou BOOPSI je, že jednotlivé gadgety jsou standardizovány - programy si je mohou vypůjčovat. To znamená, že váš oblíbený builder může použít BOOPSI gadget dodávaný s builderem úplně jiným.

Jak se tedy v tomto zmatku orientovat? Nepropadejte slepému nadšení při stahování megabytů builderů, tak jak se to stalo mně. Mám teď harddisk zahlcený tunami knihoven, z nichž většinu stejně nikdy nepoužiji. Pokud některá aplikace bude používat BOOPSI, pak s ní budou všechny potřebné knihovny jistě dodávány. Rozhodnutí programátora nechám na něm. BOOPSI jsou něco velice silného, ale musím poznamenat, že se programují zcela odlišně než standardní gadtools. Proto důkladně rozmyslete, jestli se vám jejich použití vůbec vyplatí.

V článku jsem vůbec nezmínil BOOPSI systém MUI (Magic User Interface). Jedná se o nejpopulárnější a zároveň nejpracovnější BOOPSI na Amize, a tak mu bude věnována pozornost samostatně.

- A.C.VELLUX -



Hity měsíce

PHILIPS - vynikající stereo monitor

Cena 9890,- Kč

2MB RAM pro AMIGU 500 - rozšíření o 0.5MB CHIP RAM a 1.5MB FAST RAM, hodiny

Cena 3999,- Kč

AlfaScan800 - ruční scanner 800dpi, 256 odstínů šedi, základní software

Cena 5990,- Kč

3,5" DD Nashua - včetně plastového boxu

Cena 230,- Kč

Filtr na monitor - skleněný

Cena 490,- Kč

LITERATURA

Uživatelská příručka II

Pro všechny typy Amig od A500 a A1200 až po A4000 (popisuje systémy 1.3 až 3.0)

Základní literatura, která by neměla chybět žádnému uživateli Amigy. Kniha by měla v plné míře nahradit základní literaturu dodávanou k Amize a obsahuje množství dodatečných informací. Vhodné pro začátečníky i pokročilé.

Cena 250,- Kč

Assembler 68000

Kniha určená především čtenářům, kteří se chtějí na Amize programovat v assembleru. Všechny příklady uvedené v knize naleznete i na příložené disketě.

Cena 165,- Kč

AMIGA PROFI 1 & 2

- nezbytná pomůcka pro všechny programátory v jazyce "C" na počítačích AMIGA. V knize najdete veliké množství příkladů na programování grafiky, hudby i uživatelského prostředí pro Vaše programy. Ke knihám je přiložena disketa s příklady.

Cena 299,- Kč

Uživatelská příručka A600

- základní seznámení s počítačem A600

Cena 110,- Kč

AMOS Basic

Jeden z nejproduktivnějších programovacích jazyků pro Amigu. Kompletní vývojové prostředí pro tvorbu graficky, hudebně a animačně zaměřených aplikací.

Cena zahrnuje disketu s programovým systémem a rozsáhlý manuál.

Cena 219,- Kč

Sada disket k AMOS Basicu

Obsahuje 5 her programovaných v Amosu a jednu disketu s utilitami.

Cena 199,- Kč

Komplet s AMOS Basicem a knihou

Cena 399,- Kč

PROTRACKER

Podrobný návod na komponování hudby v nejrozšířenějším hudebním programu pracujícím s interními zvukovými obvody Amigy.

Cena 69,- Kč

FLOPPY KURS

Hardwarová příručka pro každého, popisující programování disketových jednotek (OFS) od funkcí operačního systému až po přímé programování hardwaru

Cena 79,- Kč

GFA Basic

Amigu. Jedná se o soubor více publikací - učebnice GFA Basicu, popis interpreteru a kompilátoru, referenční příručka. Na příložené disketě je velké množství ukázkových programů popsanych v knize.

Cena 250,- Kč

Maxiplan

- podrobný návod k nejpoužívanějšímu tabulkovému procesoru

Cena 95,- Kč

Civilization, Railroad Tycoon, Warlords

- podrobné návody k třem úspěšným hrám

Cena 79,- Kč

LITERATURA NA DISKETÁCH

Amiga Basic

Komplexní popis standardního Basicu.Cena 99,- Kč

Superbase Professional

Popis nejvýkonnější databáze pro Amigu.Cena 99,- Kč

Amiga Hardware

Podrobné popisy ovládání koprocesorů, zvukových kanálů, grafiky, vstupů a výstupů, popis systémových registrů aj.

Cena 99,- Kč

SOFTWARE

INFO PRINT

Speciální ČS tiskový program, který tiskne text s diakritickými znaménky v kvalitě Draft i NLQ. Program není přímo závislý na typu editoru (Wordperfect, TXED, Notepad, Microemac,....). Součástí dodávky je i kompletní systém pro psaní ČS textů - fonty, definice klávesnice a textový editor.

Cena 195,- Kč

PCQ PASCAL Compiler 1.2b

Nejrychlejší Pascal pro Amigu, vhodný pro systémové programování, 150 KB velký manuál v angličtině, desítky příkladů.

Kompatibilní se všemi verzemi operačního systému.

Cena 79,- Kč

ACE v1.02 BASIC Compiler

Pro každého, kdo chce v Basicu programovat samostatné programy, nezávislé na interpreteru, spustitelné z workbenche nebo CLI. Kompatibilní se systémem 1.3, 2.04 a výše. Pro středně velké a větší programy potřebujete počítač s alespoň 1MB paměti.

Obsahuje 175KB anglické dokumentace.

Cena 79,- Kč

AGA => VGA

Nejjednodušší řešení pro připojení VGA monitoru k Amize. Ideální řešení zajišťující velmi kvalitní obraz ve většině uživatelských programů a některých hrách. Instalace probíhá naprosto automaticky prakticky bez zásahu uživatele.

Cena 79,- Kč

ANTIVIROVÝ BALÍK II

Zaměřen speciálně na Amigy se systémem 2.04 a vyšším - obsahuje nejnovější verze programů Virus Checker a VirusZ II.

Cena 99,- Kč

STAR TREK

Dvoudisketová hra na motivy slavného filmového seriálu.

Diskety + český manuál. "

Cena 79,-Kč

99%

Software na této disketě Vám zaručí kompatibilitu Vašeho A1200 se softwarem na A 500 a A 500 Plus. Jsou zde programy jako SKICK, DEGRADER atd.

Cena 69,- Kč

PROTRACKER v2.3

Jeden z nejpoužívanějších hudebních programů pro AMIGU.

Cena 99,- Kč

PROTRACKER sada songů

Sada obsahuje 1 disk songů
10 disků nástrojů (cca. 500 druhů).

Cena 490,- Kč

SOUNDMASTER SET

Špičkové hudební programy Octamed, Sonic Arranger,

Cena 99,- Kč

SOUNDMASTER SET

MODULY 1

Sada modulů k hudebním programům na 5ti disketách.

Cena 199,- Kč

SOUNDMASTER SET

MODULY 2

Další perfektní moduly pro Amigu.

Cena 199,- Kč

SOUNDMASTER SET

MODULY 3

Pokračování řady úspěšných modulů z Amigy.

Cena 199,- Kč

Moduly Jogeir Liljedahl

- ukázka práce úspěšného tvůrce modulů - super

Cena 99,- Kč

DTP Cliparts pack 1

Sada více jak 4000 obrázků pro DTP na 8 disketách.

Cena 250,- Kč

DTP Cliparts pack 2

Dalších asi 4000 clipartů.

Cena 250,- Kč

ATV - výuka psaní na stroji

Program pro výuku psaní na klávesnicí všemi deseti prsty. Jeden z nejlepších programů toho typu na trhu.

Cena 199,- Kč

Emulace PC- XT, ZX Spectrum

Softwarový emulátor PC - Task 2.02 demo verze a softwarový emulátor ZX Spectrum v 1.4

Cena 99,- Kč

North C

Překladač jazyka C & textový editor AZ

Cena 110,- Kč

DirWork 1.51 a SID 1.06

Dva výborné programy pro práci se soubory.

Cena 79,- Kč

SLOVNÍK

Databáze anglicko-česká a česko-anglická. Obsahuje více než 20 000 hesel včetně frazeologie (více než 40 000 slov a slovních spojení).

Cena 290,- Kč

POPS

Anglicko-český slovník s možností překladu textů. (blíže viz AN5/94)

Cena 199,- Kč

XPK -

jedinečná šance softwarového zdvojnásobení kapacity Vašeho pevného disku

Cena 99,- Kč

VEKTOROVÉ FONTY 1-10

České vektorové fonty ve formátu u Intellifont nebo PageStream DMF vhodné pro programy DPaint, PageStream, ProPage a další.

Cena 250,- Kč

ČESKÉ PROSTŘEDÍ

Soubor programů pro českou verzi Workbenche (norma KOI8) - české znaky na obrazovce, kompletně česká menu a systémová hlášení, česká a slovenská klávesnice, převodní program, tisk na mnoha typech tiskáren a česká menu pro další programy (CygnusED 3.5, Kind Words a další). Vyžaduje Amigu 500 Plus, 600, 1200, 3000 nebo 4000. (Vyžaduje Workbench 2.1 nebo vyšší.)

Cena 190,- Kč

ČESKÉ PROSTŘEDÍ disk II

lokalizace pro KindWords 3 a WordWorth, editor map klávesnice, čtyři vektorové fonty, patch pro SuperBase Pro 4, seznam PSČ ve formátu SuperBase Pro 4

Cena 190,- Kč

DISK UTILITIES I

Soubor nepostradatelných programů pro různé úlohy související s disky. Obsahuje např. backupovací program ABackup 4.03, pakovací program na diskety DMS 1.52, program na obnovu smazaných souborů ARestaur 2.01 a editor fyzického obsahu disků, případně souborů, DPU 1.2

Cena 59,- Kč

FISH katalog

Dvě katalogové diskety obsahující seznam Fish disků č. 1 až 800.

Cena 59,- Kč

GAME SET 5 + 6

Cybertex, Microbes, Quick Money, Rollerpede, World!, Brain, Pick Out, Premiere - prewiev, Tetron.

Cena 99,- Kč

GAME SET 7 + 8

Amiga Maze, Bubbles, Card Games, Copper, Downhill, Go Moku, Interferon, Mine Field, Atletris, Extreme Violence, Magic Pockets, Poing, Proker, Space invaders.

Cena 99,- Kč

GAME SET 9 + 10

Peter's Quest, Connex, Point To Point, Eternal Rome, Pacman, Mamba Move.

Cena 99,- Kč

GAME SET 11 + 12

Marbe Slide, Yatz, WBLander, Running, Flip It!, Fast LIFE, Air Ace, Triangle.

Cena 99,- Kč

Firma Amiga Info na základě velké poptávky po vyprodání svých zásob pro Vás připravuje další tituly zabývající se tematikou oblasti
COMMODORE AMIGA
a to především:

AMIGA PROFI 1,2
ASSEMBLER 68000
AMIGA DOS
DELUXE PAINT 4
AMIGA
A PEVNÉ DISKY

Informujte se u svých prodejců

HRY na AMIGU**GAME SET 1 + 2**

Xmas Lemmings, Doctor Who, Croak, Family Solitaire, Pacman 87

Cena 99,- Kč

GAME SET 3 + 4

Humans, Tykkipeli, Minen, Greed, Chess, Boulder Bash, Mega Ball, Missile Command.

Cena 99,- Kč

GAME SET 13 + 14

Bally III, Amoeba, Backgamon, Llamatron, Fleuch, Little Boulder, Thinkmania.

Cena 99,- Kč

ARTILLERUS A MINIB-LAST

Dvě hry, které mají jeden společný rys - střelbu.

Cena 79,- Kč

Scorched tanks

Velice akční taktická střílečka

Cena 79,- Kč

LEGEND OF LOTHIAN A DUNGEON

Dvě textové hry.Cena 79,- Kč

Krillian Incident

Vesmírná střílečka . . .Cena 79,- Kč

HOCKEY ARENA 1994

Staňte se i Vy aktéry finále hokejového turnajeCena 79,- Kč

BIG TETRIS

Dnes již klasická hra, perfektní zpracování využívající možností Amigy. Verze pro Amigu 1200

Cena 290,- Kč

Verze pro Amigu 500

Cena 255,- Kč

HARDWARE**VIDI 12 VIDEO DIGITIZER AGA**

Realtime černobílá digitizace plus non-real barevná. Plně využívá AGA.

Cena 5590,- Kč

VIDI 12 REAL TIME

Schopen barevné digitalizace v reálném čase.

Cena 10990,- Kč

VIDI Amiga 24RT

plně 24bitová verze Vidi Amiga 12RT

Cena 17910,- Kč

VGA redukce

- redukce umožňující připojení VGA monitoru k počítačům AMIGA

Cena 390,- Kč

Picasso II 1MB

24 bitová grafická karta A2000/A3000/A4000 maximální rozlišení 800x600 při 16 milionech barev, 1024x768 při 64000 barvách a 1280x1024 při 256 barvách (vše non-interlaced)

Cena 12910,- Kč

GVP IV24/CT PAL

profesionální 24 bitová grafická karta

Cena 79110,- Kč

GVP G-Lock

externí genlock pro všechny typy Amig

Cena 16210,- Kč



AMIGAMES

stálá herní příloha

Impressions

Novinkami od Impressions jsou tři klasické strategie s názvy BREACH 3, FRONT LINES a HIGH SEAS TRADER.

Interactivision

Novým titulem od Interactivision bude simulátor vrtulníku SEARCH AND RESCUE, v kterém půjde převážně o záchranné práce.

Coctel Vision

Coctel Vision chystají další pokračování své populární série s názvem GOBLINS IV.

Adventuresoft

Chystá se adventure SIMON THE SORCERER 2, jenž má být rozsáhlejší a v lepším provedení nežli díl první.

Flair

Flair připravují dvě arkády WHIZZ a SHOCKWAVE EXPRESS, fotbalový simulátor SOCCER SUPERSTARS a automobilové soutěže DEATH RACER.

Krisalis

Krisalis plánují pro AMIGU řadu nových projektů např. adventure ze šedesátých let BAZOOKA SUE, historickou strategii HANNIBAL, sci-fi strategii LEGENDS, sci-fi arkádu SOUP TREK a tři sportovní hry - strategii FORMULA ONE TEAM MANAGER, fotbal PLAYER OF THE YEAR a v nejbližší době fotbal LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER.

Black Legend

Po dlouhé době se má objevit špičková fantasy RPG ve stylu legendárního DUNGEON MASTERA s názvem EVIL, S DOOM. Preview, které máme na otestování, se vyznačuje především originálními nápady, skvělou grafikou v rozlišení HIRES-INTERLACE, možností zvětšit obraz chodby přes celou obrazovku, a to při zachování vysoké rychlosti hry i na A500!!!

Team 17

Známí tvůrci kvalitních herních produktů z Teamu 17 chystají pro svoje fanoušky následující novinky: arkádu PUS-

Anglická hitparáda

1. SENSIBLE WORLD OF SOCCER Sensible Software
2. THEME PARK Bullfrog
3. PREMIER MANAGER 3 Gremlin Interactive
4. CANNON FODDER 2 Sensible Software
5. MORTAL KOMBAT II Acclaim
6. SIM CITY 2000 Maxis
7. FRONTIER (ELITE II) Gametek
8. FOOTBALL GLORY Black Legend
9. RISE OF THE ROBOTS Mirage
10. UNIVERSE Core Design

Německá hitparáda

1. DER CLOU NEO
2. BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK Software 2000
3. FRONTIER (ELITE II) Gametek
4. DIE SIEDLER Blue Byte
5. AMBERMOON Thalion
6. THEME PARK Bullfrog
7. UFO Microprose
8. RINGS OF MEDUSA GOLD Star Byte
9. UNIVERSE Core Design
10. CANNON FODDER 2 Sensible Software

Čtenářská hitparáda

1. FRONTIER (ELITE II) Gametek
2. K240 Gremlin Graphics
3. BODY BLOWS GALACTIC Team 17
4. ISHAR III Silmarils
5. Mr.NUTZ Ocean
6. PERIHELION Psygnosis
7. UNIVERSE Core Design
8. BENEFACOR Psygnosis
9. BANSHEE Core Design
10. BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK Software 2000

SIES GALORE, netradičně barevně pojatou RPG WITCHWOOD a TEAM 17 PINBALL.

Millenium

Millenium připravují velký balík akčních her: arkády VITAL LIGHT, PINKIE, TROLL'S ISLAND, MOTOR MANIA, NEURAL WORLD a bojovou hru (ve stylu ELFMANIE) MASTER AXE.

Microprose

Připravuje se historická obchodní strategie ZEPPELIN - GIANTS OF THE SKY a zatím blíže neurčený přepis známého filmu TOP GUN.

Magic Byte

Od méně známých německých tvůrců přichází šílená obchodní strategie z nemocničního prostředí s názvem BLING!, která je plná skvělé grafiky a černého humoru ve stylu Monty Python, ve kterém tvůrci zašli až tak daleko, že např. hlavní obrazovka simuluje Windows.

Renegade

Pro CD32 se chystá klasická brutální sportovní hra SPEEDBALL II a pro všechny Amigy dlouhou očekávaná adventure ve stylu Indiana Jonese s názvem FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN.

Max Design

Připravuje se logická fantasy arkáda CEDRIC a hra z počátků rozvoje automobilismu (1886 až 1929) s typickým názvem OLDTIMER.

Psygnosis

Psygnosis chystají datový disk k BENEFACORovi a tradiční vánoční datadisk k LEMMINGS.

Gremlin Interactive

Gremlin Interactive připravují třetí díl STRIKE série s názvem URBAN STRIKE.

21st. Century Entertainment

Známí tvůrci dokonalých pinballů připravují další pinbally s názvy PINBALL ILLUSIONS a PINBALL WORLD. Pro CD32 chystají dvě arkády MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE a CECIL AND HIS CHOPPER.

Hry do tohoto čísla zapůjčily:



archiv redakce

UNIVERSE - THE STORY OF BORIS

Úvod: osobně jsem vždy velmi rád, když titul v herních novinách změní rubriku a přejde do formy recenze a tak tomu je i v případě nové adventure firmy CORE DESIGN, UNIVERSE. Reklamní kampaň však byla velmi tajuplná a detailů bylo známo jen velmi málo a proto jsme byli v redakci všichni shodně nažhaveni na výsledný efekt. Naše očekávání navíc zvyšoval fakt, že UNIVERSE stvořili stejní programátoři, jako před dvěma lety skvělou adventure CURSE OF ENCHANTIA a to byla nějaká pařba! A výsledek našeho očekávání? UNIVERSE je hra čísla, co říci víc?

Legenda: UNIVERSE - THE STORY OF BORIS, vypráví o šestnáctiletém mladíkovi jménem Boris Verne, jenž si právě pařil jednu ze svých oblíbených games na 35-bitové EXCELLENCE ENGINE, když tu náhle do pokoje vstoupila matka s dopisem pro jeho strýce. To Borise znechutilo, navíc počásí bylo dvěma slovy pod psa, ale co mohl dělat. Nasedl na své kolo a rozjel se do městské čtvrti s podivným názvem ASHBY-DE-LA-ZOUCH.

Jeho strýc George Verne jej srdečně přivítal a když se dozvěděl o dopise, pozval jej dále s nabítkou velmi dobrého šálku čaje. Ten však vyžadoval delší návštěvu kuchyně a proto Boris osaměl, čímž se mu naskytla jedinečná příležitost. Věděl, že jeho strýc je podivinský vědec

a vždy toužil prozkoumat jeho laboratoř, proto jakmile mohl, vyplížil se na chodbu a jeho kroky zamířily k tajemným dveřím. Moc dobře cítil, že nedělá dobře, ale jakmile zahlédl tisíce blikajících žároveček a především obrovský stroj, kabinku ve tvaru vejce, úplně zapomněl na svět. Jako omámen vkročil dovnitř a začal si hrát s ovládáním, což se mu ale záhy vymstilo. Prudké, oslňující světlo a náhle byl všude okolo temný vesmír, a on padal a padal a...

Intro: Tato část hry je zpracována velice pěkně a to formou pomalu listující knihy ilustrované černobílými obrázky.

Děj: UNIVERSE je pravá adventure ve všech směrech a jejím cílem je zachránit a zbavit galaxii zlého imperátora, což však samozřejmě není jednoduché a sami byste to asi nedokázali. Proto potkáte vhodné přátele, postupně se propracujete až do armády rebelů a při finálním a strhujícím útoku na královský palác se proslovíte jako hlavní hrdina. Ale než se tak stane, budete nuceni navštívit spoustu planet, záhadné ztracené město, potkáte různé biologické formy, váš život bude často ohrožen, budete často utíkat, nepřátele vám budou těsně v patách, ale naštěstí vždy přijdou o zlomek sekundy později. Děj UNIVERSE je opravdu strhující a tvoří jedno velké filmové dobrodružství, což však v žádném případě neznamená, že se jedná o hloupý interaktivní film, právě naopak. Je to super!



Zábava: UNIVERSE je opravdu velmi zábavná hra, často se neubráníte smíchu a navíc je samotný příběh velmi podoben slavné filmové trilogii STAR WARS, dokonce zde potkáte jednu známou postavu a když se jí Boris zeptá, jestli jí neviděl ve HVĚZDÝCH VÁLKÁCH, je zábava totální.

Zvukové efekty: toto je první ze dvou záporů UNIVERSE. Zvukové efekty zde prakticky žádné nejsou.

Hudba: není zvuk, ale je hudba a to hudba přímo geniální a špičkově tematická. Hudební skladby jsou zde opravdovým zážitkem a nikdy se neoposlouchají!

Grafika: toto je kapitola sama pro sebe. Grafika je opravdu skvostná (autoři dokonce mluví o 256 barvách...), nádherně vykreslené futuristické scény, velké obrázky a úžasné pozadí.

Technické zpracování: UNIVERSE je na pouhých šesti disketách a i tak je minimálně třikrát delší, než třeba skvělý BENEATH A STEEL SKY (15 disket). Navíc obsahuje dvě akční scény, simulátor kosmické lodě a několik her ve hře (arcanoid, space invaders, pacman, atd...), jenž sice nemají přímou souvislost ze hrou, ale potěší.

Samotný UNIVERSE je přímo geniálně naprogramován. Minimálně nahrává, prakticky vůbec nemění disky a s pozicemi pracuje naprosto lahůdkově. Animace všech postav a hlavně Borise je skvělá a rychlost chůze fascinující

jící (stačí dvakrát rychle kliknout a Boris se dá do běhu). Ovládání je prakticky stejné jako v CURSE OF ENCHANTIA, pravým tlačítkem myši se vyvolá lišta, obsahující zhruba 20 ikon, které hru dělají opravdu zajímavou. To platí i v možnosti smrti, jenž na vás číhá doslova za každým rohem a podle mě výborně zvyšuje motivaci. Jako poslední nám zůstává druhý zápor hry a tím je někdy trochu nepřesné ovládání.

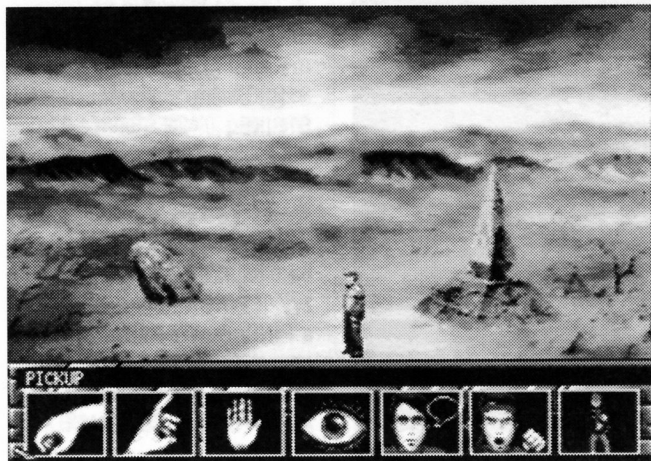
Závěr: UNIVERSE je brilantní, skvělá, maximálně logicky řešitelná a osobně myslím že nejlepší adventure všech dob!!!

PS: dávejte si bedlivý pozor na každém kroku!

- vždy uvažujte logicky, nesmyslné kombinace k cíli nevedou!

- pokud budete mít problémy s vaší lodí, vezměte číslo 46778 a obračene jej naťukujte do ovládání!

-key & oscar-



THEME PARK

Vedli jste někdy desítky malých lidiček v boji proti zlu ve skvělém dobrodružství jménem POWERMONGER? Vedli jste někdy desítky malých lidiček v boji proti zlu a kultivovali vlastní zemi ve skvělém dobrodružství jménem POPULOUS I či II? A vedli jste někdy 4 neprůstřelné chlápky s postavou s ocele v boji za pochybné hodnoty ve skvělém a skvěle krvavém dobrodružství jménem SYNDICATE? Pokud ano, tak vítejte v THEME PARKU!

Jistě jste již pochopili, že se jedná o firmu, jenž se již za svého života stala legendou, o francouzskou firmu BULLFROG. A když říkám BULLFROG, nemůže být THEME PARK ničím jiným, než geniální strategií, kterou také opravdu je!

Špičkové intro vytvořené v 3D studiu vypráví o jedné tuctové rodině, žijící naprosto tuctovým životem, jenž se jako každý tuctový večer posadila před svoji televizi a tuctový program již jen dokonale dokresloval zdejší atmosféru, když tu náhle s obrazovky vytryskla oslňující záře a ve zlomku sekundy přenesla celou rodinu do fascinujícího zábavného parku, kde pod vedením tajemného principála vyzkoušeli vše, až nakonec stanuli před nádhernou horskou dráhou...

THEME PARK je naprosto mírumilovná strategie, velmi podobná SIM CITY 2000 (SIM CITY 2000 již na AMIGU existuje!), kde je vaším cílem postavit co nejlépe pro-

sperující park, jenž vám vydělá peníze na další parky po celém světě a pomůže zlikvidovat až 40 konkurentů. Vše je vytvořeno v dokonalé grafice, každá atrakce pracuje, dětiček je spousta, mezi nimi pobíhají vaši zaměstnanci, všude se stále něco děje, park je prostě jedna velká animovaná radost.

Musíte se starat o vývoj nových atrakcí, o dostatek zásob, dobře fungující služby parku a mnoho jiného. Naprosto unikátním jevem je vlastní povaha každého návštěvníka, jenž po odchodu své dojmy zděluje ostatním a tím vám dělá dobrou, či špatnou reklamu. Dalším skvělým prvkem jsou zde dražby jednotlivých parků, či možnost zaheslovat si vlastní nahanou pozici.

THEME PARK je 100% super a lze jen dodat, že se již velmi těším na SYNDICATE II.

-key-

Theme Park
Bullfrog 1994

Grafika 84%	Idea 89%
Zvuk 65%	Atmosféra 90%

Minimum
Amiga 500 s 1 MB RAM
Doporučeno
Harddisk, 2 MB RAM
Jazyková náročnost: Střední
Počet disket: 2
Typ: Strategie

AMIGA
91%

UFO: ENEMY UNKNOWN

Než začnu s podrobným popisem, rád bych zde trochu netradičně uvedl, že hra UFO: ENEMY UNKNOWN od skvělých MICROPROSE je k dostání ve speciálních verzích pro všechny systémy (A500, A1200, CD32), ale jelikož se tyto verze od sebe kupodivu prakticky vůbec neliší, beru proto tuto recenzi jako univerzální hodnocení pro všechny.

Jako většina her i UFO začíná na disketovou verzi velice dobrým intrem, podbarveným kvalitní hudbou a zpracovaným komiksovou grafikou v malých obrázcích a drobných animacích. Děj vás zavede na přelom tisíciletí, přesněji do roku 1999, kdy jsou zaregistrovány první útoky neznámých letounů typu UFO a jelikož lidských ztrát začíná přibývat, nezbyvá celému světu jiná možnost než spojení a společné financování obranné organizace nazvané Xcom.

V tomto okamžiku již nastupujete na scénu vy a vaším prvním úkolem je zvolit na obrovském glóbu Země umístění vaší centrální základny. Jakmile se usadíte, začne horečnatá příprava na další nepřátelské nálety. Musíte začít budovat další základny po celé planetě (a to ve stylu SIM CITY), připravit si dostatek vojáků, zajistit technologický vývoj a také utvořit speciální stíhací a výsadekové jednotky pro boj s UFO.

Po několika dnech váš radar zaregistruje první letoun UFO

a nyní je jen na vás, jestli jej necháte přistát a nebo ho sestřelíte ve vzduchu. V obou případech však musíte vyslat speciální výsadek, jenž místo zajistí a sežene dostatečné materiály pro vývoj nové technologie. Zvláště účinné je zajmout samotného mimozemšťana, pokud možno důstojníka, jenž vám při výsledku prozradí mnoho zajímavého. Tato část hry je zpracována ve skvělé izometrické 3D grafice, stejně jako hra SABRE TEAM, či starší LASER SQUAD (od stejných tvůrců jako UFO...), jenž vám nabízí detailní pohled na akci a přesné ovládání každého jednotlivé vojáka.

UFO je opravdu špičková strategická hra s jedinečnou atmosférou a netušenými možnostmi, jenž dokonce kandidovala na hru tohoto čísla, ale UNIVERSE od CORE DESIGN byl prostě ještě lepší!

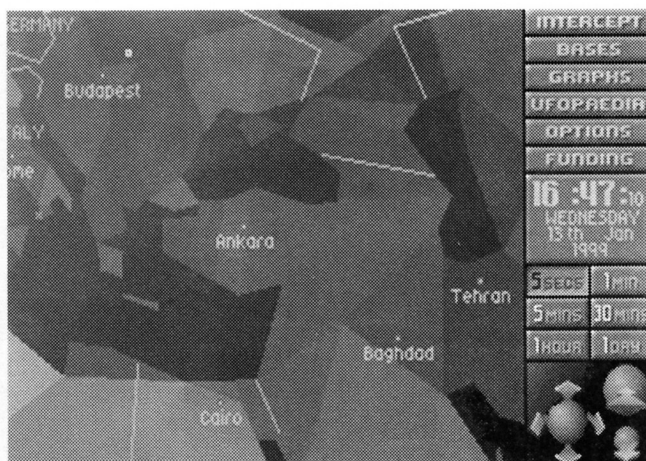
-key-

UFO: Enemy Unknown
Microprose 1994

Grafika 81%	Idea 91%
Zvuk 72%	Atmosféra 88%

Minimum
Amiga 500 s 1 MB RAM
Doporučeno
Turbokarta, HDD, 2 MB RAM
Jazyková náročnost: Střední
Počet disket: 4
Typ: Strategie

AMIGA
86%





FIELDS OF GLORY

Možnost ovládat do nejmenších detailů skvěle animované malé, ale přesto velké armády a vyhrávat mohutné bitvy, přinesl již kdysi stále nepřekonaný POWERMONGER od BULLFROG. Tato hra byla skvělá ve všech směrech, chybělo jí pouze jedno, historická reálnost. Dobývat obrovská území je sice hezká věc, ale když nemají žádné jméno a neleží na žádné mapě, přeci jenom se trochu vytrácí duševní stav zvany motivace.

Těžko říci jaký opravdu byl a proč tak činil, faktem ale zůstává, že NAPOLEON BONAPARTE (1769-1821: narozen v AJACCIU na KORSICE), vlastně jeho armáda, měla na svědomí rozvrácenou EVROPU a tisíce zbytečně zmařených lidských životů.

Když o jeho životě píše školní knihy, proč ne my? Toto byl názor programátorů MICROPROSE a na svět se tak dostala další špičková strategie, nazvaná FIELDS OF GLORY. A možná také v této chvíli očekáváte detailní simulátor celých Napoleonských válek, ale vaše pravda je jen poloviční. Detailní simulátor ano, ale obsahem zachycuje pouze rok 1815, přesněji posledních 100 dní Napoleonské vlády a ještě přesněji od návratu do FRANCIE, až po osudnou bitvu u WATERLOO.

FIELDS OF GLORY vám předkládá 6 kompletních bitev (NIVELLES, WAGNÉE, QUATRE BRAS, LIGNY, WAWRE a WATERLOO), které je možno vésti jak za NAPO-

LEONA, tak za spojeneckou armádu PRUSKA a ANGLIE. Vše je zachyceno přímo s chorobnou přesností, od povrchu krajiny, přes počty vojsk, až po jednotlivé historické postavy a jejich vlastní životopisy. Navíc jsou jednotlivé bitvy zpracovány maximálně detailní grafikou, jenž vám umožňuje sledovat každého jednotlivého vojáků (ve stylu výborných strategií firmy IMPRESSIONS, například THE BLUE & THE GRAY), jeho skvěle animované pohyby a jeho schopnost zvítězit v souboji může proti muži. Vaše možnosti jsou prakticky neomezené a tisíce kombinací pro každou jednotlivou bitvu vytvářejí ze hry tu pravou a nefalšovanou strategickou lahůdku.

A i když zde již taková hra byla (COHORT od IMPRESSIONS), přesto MICROPROSE a FIELDS OF GLORY opět totálně zabodovaly!

-key-



REUNION

22. století se již blížilo do své druhé poloviny, ale planeta ZEMĚ ani v nejmenším nepřipomínala jedno velké bojiště 20. století. Všude panovala dokonalá harmonie a mír, lidstvo již netrápily ani rasové, ani ekologické problémy, a proto mohlo všechen svůj čas věnovat objevům nových technologií. Takto také vznikl revoluční druh energie umožňující překonávat obrovské vesmírné vzdálenosti v minimálním čase. Pokusným králikem se stala gigantická loď jménem EXPLORER II, jenž však nebyla v té době ještě plně dostavěna a než se tak stalo, uběhlo několik let znamenajících naprostý přelom. Mírový systém se zhroutil jako domeček z karet a po povrchu planety se přehnala děsivá a maximálně ničivá válka.

Jestli někdo přežil však posádka EXPLORERU II nevěděla, protože právě opouštěla oběžnou dráhu s posledním příkazem z planety ZEMĚ, najít nové místo k životu a znovu rozvinout prapor lidského rodu...

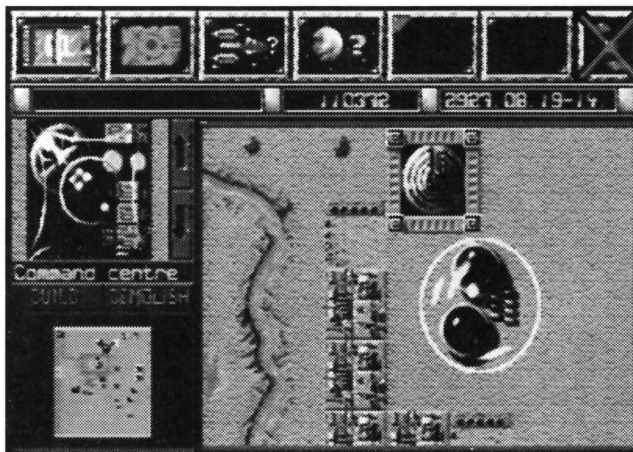
Místo nalezeno bylo, ale EXPLORER II nepřežil a je jen na vás, jestli se podaří vybudovat novou civilizaci, prozkoumat okolní hvězdný systém, vypořádat se s tisíci problémy a překážkami, a jako velké finále opět nalézt a sjednotit Starou ZEMI, s vaší Novou zemí.

REUNION je strategie trochu ve stylu DUNY II, ale podstatně zábavnější. Jako první doporučuji vybrat dobrý realizační tým

a začít pracovat na vlastní planetě. Časem získáte dostatek surovin, novou technologii a budete moci stavět první vesmírné lodě, jenž vás zanesou na ostatní planety v systému, kde najdete další suroviny, vytvoříte nové kolonie, atd. Pokud si ale myslíte, že se jedná o poklidnou strategii, velice se mýlíte. Nepřítel bude dost, stejně jako pozemních a vesmírných bitev a proto si dávejte velký pozor!

REUNION od firmy GRANDSLAM je opravdu skvělá záležitost, po výborném intru doprovázeném impozantní hudbou, vám představí stejně výbornou grafiku, příjemné ovládání, fascinující hudební skladby a naprosto dokonalou zábavu. Proto zasedněte do velitelského křesla a začněte jednat, vaše zraněná matka, Stará ZEMĚ, čeká...

-key-





ALIEN BREED TOWER ASSAULT

TEAM 17 je pověstný vysokou technickou kvalitou svých produktů, ale žádná z jejich her nikdy nedosáhla takového úspěchu, jako saga o vetřelcích.

Neoficiální třetí díl ALIEN BREED TOWER ASSAULT je již jen jakousi jahůdkou na velmi sladkém dortu a velmi pravděpodobně asi opět tím nejlepším, co TEAM 17 přinesl a přinese v tomto roce.

A proč je právě ALIEN BREED tak populární? Odpověď lze především nalézt ve filmové trilogii o vetřelcích a jejich jedinečné atmosféře, kterou se podařilo naprosto bezchybně přenést do hry.

Vše začalo v roce 1992 základním projektem ALIEN BREED, kde dvojice členů Galaktické Flotily IPC zachytila nouzové volání ne-daleké orbitální stanice a vydala se na průzkum, jenže již vzápětí trpce litovala svého rozhodnutí. Jednotlivá patra stanice byla doslova zamořena krvežíznivými alieny a destrukční zařízení tak daleko...

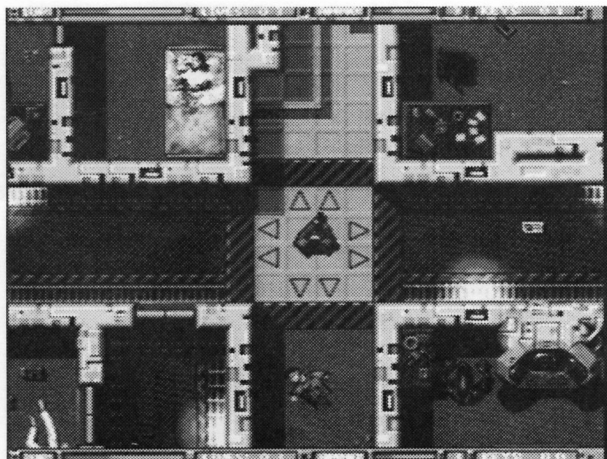
Na začátku roku 1993 produkuje TEAM 17 vylepšenou verzi, nazvanou ALIEN BREED SPECIAL EDITION 93, jenž přinesla nové levely, větší přesilu vetřelců a hlavně odstranění některých nedostatků základní verze. Ale krátce po té přichází opravdová bomba jménem ALIEN BREED II, obsahující větší herní plochu, nové příšery, zbraně, vylepšenou grafiku a zvuky, a také možnost výběru ze 4 charakterů.

Díky obrovským úspěchům byl s napětím očekáván (jak tvrdí

tvůrci) poslední díl. Jeho jméno zní ALIEN BREED TOWER ASSAULT a opět vám nabízí pohled na svého hrdinu s ptačí perspektivy, možnost hry dvou hráčů, rozsáhlé a navzájem propojené komplexy, nové příšery, zbraně, dokonalý automapping, více morbidní atmosféru (všude se povalují ohlodané mrtvoly a nejdnou přistihnete vetřelce dokonce u samotné hostiny) a přemístění děje na povrch planety. Je toho více, ale většinou se jedná spíše o technická vylepšení, jenž však hru přivádějí k absolutní dokonalosti.

Grafika je totální a stejně tak i zvuková stránka, což vám prostě nedává jinou možnost, než usednout k počítači a vésti poslední bitvu lidstva proti vetřelcům až do úplného vysilení!!!

-key-



BENEFACATOR

„...modlil jsem se k firmě PSYGNOSIS a má prosba byla vyslyšena, narodil se BENEFACATOR...“. Takto přibližně začal svojí recenzi jeden můj nejmenovaný kolega z jednoho nejmenovaného herního časopisu z jedné nejmenované země kdesi na východě a já s ním plně souhlasím. PSYGNOSIS dobře vědí co je AMIGA a proto vždy dokáží vytvořit něco nového, bombastického a originálního.

Kdesi, daleko ve vesmíru, na nádherné planetě LULLYAT, žil šťastně a spokojeně národ malých tvorů jménem MERRY-MEN (říkejme jim Človíčkovi). Jejich největším pokladem byl generátor na výrobu duhy štěstí, RAINBOW MACHINE, který ale chtěli pro sebe i zlí obyvatelé planety MINNIAT.

Proto jednoho dne použili drobné lsti a zmocnili se jak generátoru, tak celé jeho ochrany. Naštěstí se však pěti Človíčkovi podařilo uprchnout a pomocí tísňového volání S.O.S kontaktovali galaktického hrdinu BEN E. FACTORA, jenž jim slíbil pomoc. Jeho úkol zněl osvobodit zajatce ze šesti měsíců planety MINNIAT a opětovně získat generátor duhy.

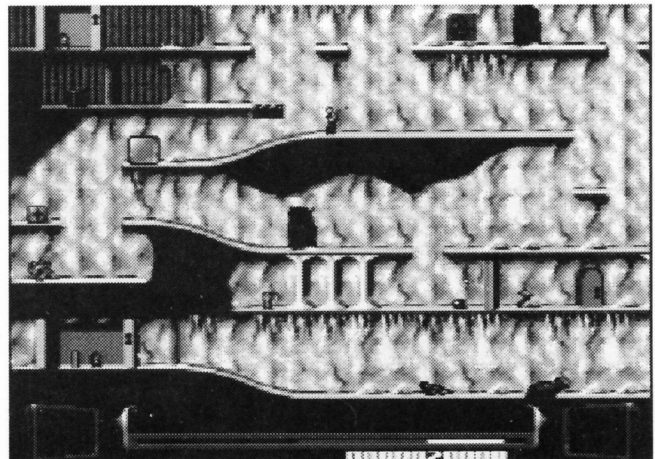
BENEFACATORA mají na svědomí tvůrci nejlepších pimbálů, firma DIGITAL ILLUSIONS, a opět odvedli špičkovou práci. BENEFACATOR je mix mezi hrou LEMMINGS a FLASHBACK, což v práci znamená, že joystickem ovládáte miniaturní a přitom dokonale animovanou postavu BENA, postu-

pujete po jednotlivých levelech a vaším cílem je vždy zachránit určitý počet Človíčkovi. Možná to zní snadně, ale opak je pravdou. V záchraně vám budou často bránit nepřátelské formy života, ale i sami Človíčkovi, jenž se v některých případech nakazili a nechťejí vás poslouchat.

BENEFACATOR je logická arkáda, takže nepřátelé nemůžete likvidovat, vaší jedinou zbraní je rozum. Vše je rozděleno do sedmi úrovní, jenž dohromady obsahují 60 levelů (zvláště dokonalá je parodie na LEMMINGS) a dají vám opravdu zabrat. Grafická stránka je skvěle detailní, stejně jako ozvučení, ale to ještě není nic proti jedinečné hratelnosti a špičkové animaci všech postav.

BENEFACATOR je super logická arkáda s překvapivým koncem a pravděpodobná budoucí legenda.

-key-





KING'S QUEST VI HEIR TODAY, GONE TOMORROWD

Adventure firmy SIERRA ON-LINE dopadly na AMIZE vždy příšerně, ale nemá se soudit předem a proto můj současný názor kupodivu zní: KING'S QUEST VI je naprosto super, jedna z nejlepších adventure na AMIGU všech dob! Oslavný comeback SIERRY ON-LINE!!!

Ale než začnu chválit a chválit, udělejme si nejdříve malou rekapitulaci dílů minulých. KING'S QUEST I - QUEST FOR THE CROWN: mladý Sir GRAHAM, tři ztracené symboly říše DAVENTRY a vyhlídka na trůn. KING'S QUEST II - ROMANCING THE THRONE: Sir GRAHAM nyní již král vyráží nalézt sobě nevěstu, již se nakonec stane dívka VALANICE. KING'S QUEST III - TO HEIR IS HUMAN: plody manželství Sira GRAHAMA jsou dvě děti, ALEXANDER a ROSELLA. Ale ALEXANDER je náhle unesen zlou čarodějnici a boj o jeho návrat začíná... KING'S QUEST IV - THE PERILS OF ROSELLA: Sir GRAHAM onemocní záhadnou chorobou a jen na ROSELLA záleží, jestli v zemi TAMIR nalezne potřebný lék. KING'S QUEST V - RUNNING FOR THE FAMILY: Sir GRAHAM opět žije šťastně, když tu náhle zmizí jeho hrad i s celou rodinou a on má jen jedinou možnost, vydat se do tajemné země SERENIE a vše získat zpět.

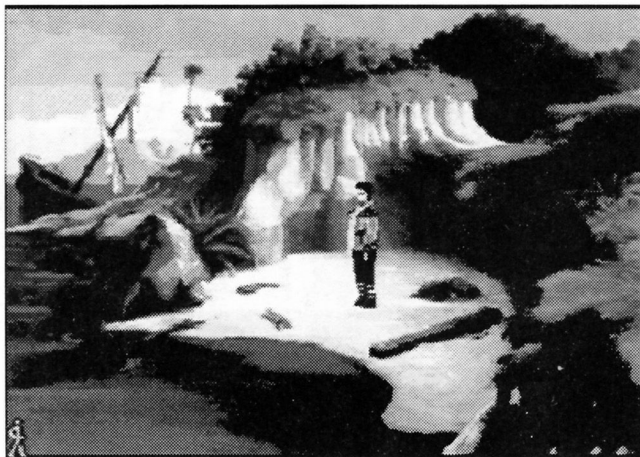
Hlavní postavou skvělého intra i hry KING'S QUEST VI - HEIR TODAY, GONE TOMORROW, je princ ALEXANDER, jemuž se v zrcadle

náhle zjeví jeho milovaná, princezna CASSIMA, zdělující, že byla za účelem sňatku unesena zlým vezírem. ALEXANDER neváhá, vstupuje na loď a vyplouvá na cestu, ale obrovská bouře řekne NE a jako jediný přeživší člověk se probírá na pláži neznámého ostrova...

Tolik příběh, nyní se podíváme na fakta. Že je KING'S QUEST VI natolik skvělý však není práce SIERRY, ale tvůrců špičkových adventure LURE OF THE TEMPTRESS a BENEATH A STEEL SKY, firmy REVOLUTION SOFTWARE. Díky jejich zásluze a obrovským schopnostem je KING'S QUEST VI nejenom skvěle nakreslený, skvěle ozvučený a fantasticky rychlý, ale především dokonale hratelný a naprogramovaný tak, že stačí jedna disketová jednotka a 1 MB paměti.

REVOLUTION SOFTWARE, náš časopis vám vyslovuje velkou poklonu!

-key-



ROBINSON'S REQUIEM

Klesající loď do atmosféry nebyla v budoucnosti ničím zvláštním, ale když této lodi za zvláštních okolností vyhořely všechny motory a řízení se zaseklo ve směru pravotočivých otáček, začalo to být opravdu podezřelé. Pilot neměl jinou možnost, než se katapultovat a věřit, že se mu v blízkosti naručí divoké a neznámé vegetace podaří přežít...

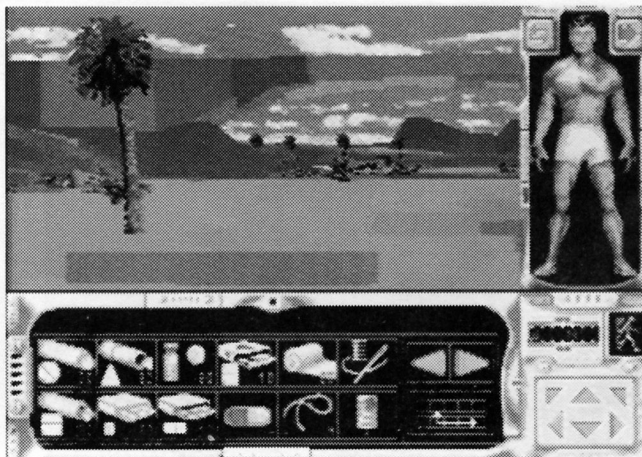
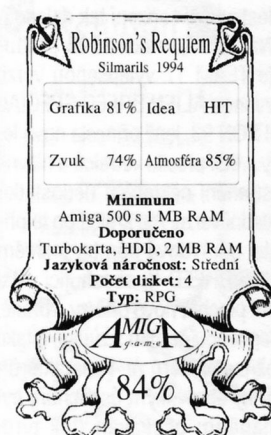
ROBINSON'S REQUIEM je zatím posledním produktem známé francouzské firmy SILMARILS (ISHAR I-III) a představuje jasně nejlepší simulaci jednotlivce na počítačích vůbec. Výborné intro vás zavede do zajímavého SCI-FI příběhu, kdy se naprosto osamocen ocitáte na trestanecké planetě, kde však vězně nehlídají ani strážé, ani vysoký plot či mříž, ale planeta sama. Panují zde opravdu velmi drsné podmínky a příštího rána se proto dožívají jen ti nejlepší...

Cestou projdete různé kraje, jako například džungli, jeskyně, močál, poušť, a mnoho jiných. Potkáte spoustu různých tvorů, od lidí a jeskyních můžů, přes tygry a orly, až po obrovského brontosaura. Vaše možnosti kombinování nejrůznějších věcí jsou přímo obrovské, stejně jako péče o váš vlastní organismus, na který cíhají nejen mnohé nemoci a infekce, ale také nejrůznější zranění od zlomené ruky či nohy, až po například vyklouvnuté oko.

Váš stav neustále monitoruje vaše tělesná karta, jenž přibližuje tuto hru k opravdové realitě. Vše navíc vydíte vlastníma očima a pohybujete se naprosto neomezeně (ve stylu nejlepšího RPG AMBERMOON), stejně tak i boj probíhá opravdu naživo a dynamicky. Zvuková stránka je skvělá, váš hrdina reaguje na jakýkoliv problém, kýchá, vzdychá, sténá, atd. Grafická stránka je také velice dobrá. Ve verzi pro A1200 je prý vše zpracováno plně bitmapově, což však neplatí o verzi pro A500. Zde je krajina stvořena zvláštním skládaným vektorem, pokrytá sítí textur a posázená bitmapovou vegetací. Možná to zní trochu podivně, ale výsledný efekt je velmi, ale velmi dobrý.

ROBINSON'S REQUIEM je prý opravdu výborná, doslova jedinečná hra a zaslouží si vaši maximální pozornost!

-key-





ANSTOSS a ANSTOSS WORLD CUP EDITION

Bez dvojrecenze by jsme to nebyli my a též ne bez recenze na fotbalového manažera. Tento článek splní oboje přání a vysvětlí této unikátní záležitosti lze hledat jen a pouze v obrovském množství her a prostém nedostatků místa. Za pozornost ještě stojí zvláštní hodnotící tabulka, ale nyní již k obsahu.

ANSTOSS (anglická verze ON THE BALL) je zvláštní fotbalový manager, vytvořený německou firmou ASCON a to v roce 1993. Proč zvláštní? Odpověď je snadná, jako první vás uchvátí dokonalá grafika, veliké obrázky přes celou obrazovku a hlavně výborné animace, jenž vás provázejí po celý průběh zápasu. To je sice všechno moc pěkné, ale k velké lítosti se jedná jen o kvalitní zástěrku kruté pravdy. Jako pravý manager dosahuje ANSTOSS jen slabého průměru (nepřekonatelnou BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK jen tak něco nedostane...), jeho možnosti jsou dosti omezené a samotné vedení je značně jednoduché. Prostě jen krásný obal nastražený na naivního fanouška a navíc mi při prvním hraní přišel ANSTOSS značně krátký, vedl jsem svůj ligový klub pár sezón, postoupil z druhé ligy do první, vyhrál ji a byl konec. Ale...

To ale je opravdu na místě, protože včas jsem se doslechl o pokračování a stihl si schovat závěrečnou pozici. A toto pokračování přišlo letos, pod názvem

ANSTOSS WORLD CUP EDITION (ani anglický překlad se nezměnil) a má pozice se opravdu hodila. Nahrál jsem jí do programu a najednou jsem byl všemi oslavovaný nový trenér anglické reprezentace, jehož čekala kvalifikace a následný světový šampionát. Ale i když pozice nemáte, nezoufejte, můžete si klidně vybrat mužstvo libovolného státu, čímž hra dosahuje je jedinečné atmosféry a když navíc ještě připočítám vlastní editor všeho možného, historická mistrovství světa, skvělou grafiku a animace, jedná se o skvělou záležitost!

ANSTOSS je průměr, sice skvostný, ale přesto průměr. Na druhou stranu je ANSTOSS WORLD CUP EDITION bombastická záležitost, ale teprve při spojení obou dochází ke vzniku totální pařby!!!

-key-



RINGS OF MEDUSA GOLD

RINGS OF MEDUSA datuje dobu svého vzniku do roku 1990 a známá německá firma STARBYTE se touto RPG fantasy strategií dostává až na úplné výsluní herního světa. Úspěch inspiruje a proto o rok později vzniká díl druhý, THE RETURN OF MEDUSA a úspěch je, především v Německu, opět fenomenální. Proto se nyní logicky naskytá otázka, proč se STARBYTE místo třetího pokračování uchylují k remake dílu prvního?

Jasně viditelná snaha o převedení skvělého starého nápadu do skvělého nového provedení. A výsledek? Jak moc je zlaté slůvko GOLD?

Nejdříve si krátce řekneme, o co zde vlastně jde. Vzdálená fantasy doba, neznámý kraj a mocný kladný kouzelník MORENOR, jenž opatroval nejmocnější věc ve známém světě - 7 magických perel. A jako správný kouzelník měl svého učedníka, jménem YHABRON, jenž se však učil až příliš rychle a nakonec přerostl i svého učitele. Tím mu narostla křídla a ve své namyšlenosti ukradl perly a otevřel bránu do jiné dimenze. Pomocí strašlivých obřadů hodlal ovládnout svět, ale udělal chybu. Vypustil MEDUSU, nejhoršího démona ze všech, jenž se mu vymkl z rukou a sám zatoužil po světovládě. V těchto temných časech přicházíte na scénu vy, jako bojovník BORAN a jen vy můžete s pomocí magických zbraní MEDUSU porazit!

Tolik velmi pěkné a dlouhé intro. Samotná hra je vytvořena v několika rovinách. První je obrovská a detailní mapa země (velmi podobná RPG ABANDONED PLACES), po které se pohybujete jako malý symbol a naleznete zde desítky měst, hradů, pevností, přístavů, atd. Druhým pohledem jsou samotná města, kde najdete hostince, obchody, chrámy a spoustu dalších. To vše znázorněno pěknými velkými obrázky a podbarveno množstvím skvělých melodií. Třetí rovinou je boj. Můžete mít velké armády a bojovat buď klasicky jednotkou proti jednotce a nebo se přehodit do pohledu ve stylu ELFMANIE a rozdat si to jako muž proti muži.

RINGS OF MEDUSA GOLD je velmi kvalitní strategií, vynikající zábavou na opravdu dlouhou dobu a skvělým remakem staré předlohy. Srdečně doporučuji!

-key-





BANSHEE

Dát akčním hrám a především střílečkám v dnešní době alespoň náznak originality je obtížné, spíše si myslím že nemožné a proto přichází na řadu spíše dokonalé technické zpracování. Jak se s tímto vypořádala firma kterou není třeba představovat, firma CORE DESIGN, se nyní podíváme.

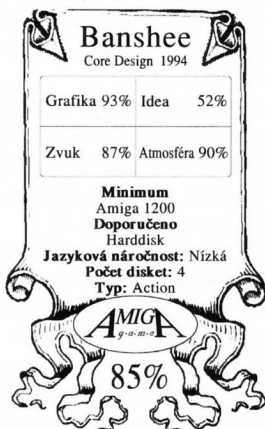
BANSHEE je přesně onou hrou bez nejmenší špetky originality, vlastně se jedná o předělanou verzi legendární hry SILK WORM IV od firmy STORM, ve které jste mohli volit mezi vrtulníkem či jepem a při pohybu po obrazovce odzola nahoru viděno ptačím pohledem jste zničili vše, co se vám postavilo na odpor.

BANSHEE je co do průběhu hry prakticky stejná (jako možnost současné hry dvou hráčů), jen vrtulník nahradilo super letadlo a jep nenahradilo nic. Hlavním hrdinou jste samozřejmě vy ja-

kožto geniální konstruktér a pilot SWAN, jenž sám se svým letadlem stojí proti mimozemskému impériu STYX za záchranu ZEMĚ.

BANSHEE je po všech směrech opravdu skvělá střílečka a pokud si ji nezahrajete, uděláte velkou chybu!!!

-key-



RUFF,n'TUMBLE

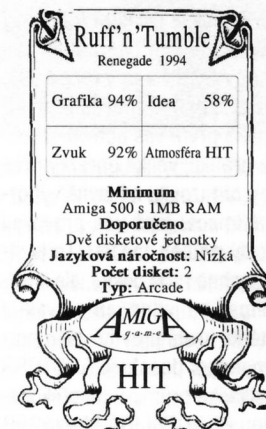
RUFF RODGERS byl normální osmiletý kluk, rád si hrál a právě díky hře se jednou dostal až daleko za město, k tajemnému domu, tedy přesně do míst, kam měl přísně zakázáno chodit. Ale dítě je dítě a proto prošel branou, což se ale nikdy nemělo stát! RUFF náhle uslyšel neznámý hlas, do rukou mu byl vtisknut samopal a okolní svět nenávratně zmizel. RUFF byl přenesen do jiné dimenze ďábelským doktorem DESTINY a díky jeho zvrhlým choutkám přeměněn na zabíjecí mašinu...

Osmiletý kluk pevně dřímající v rukou samopal a likvidující jednu příšeru za druhou, toť náplň nové a velmi očekávané hry od firmy RENEGADE, RUFF,n'TUMBLE.

Jedná se o klasickou arcádu o 4 levelech, obsahující vždy další 4 úrovně, kde je vaším cílem vše rozstřílet a na konci vždy zni-

čit závěrečnou příšeru. Prostě klasika, co ale klasické není je špičková grafika, dokonalá animace, skvělý zvuk a především dravá hudba, jenž vás ihned chytne a nepustí dříve, dokud nebude dr. DESTINY mrtev. RUFF,n'TUMBLE je opravdová bomba!!!

-key-



KID CHAOS

KID, všeobecně zvaný CHAOS, bezstarostný to mladík pravěku, hodlal právě opustit svůj útulnou jeskyni, když jej náhle oslnila mohutná záře a ve zlomku sekundy jeho tělo urval vír času a mrštil jím i s osobním kým do konce dvacátého století.

KID se stal hračkou v rukou vědců, jenž ho pomocí stroje času přenesli do budoucnosti, kde jej drží pevně silové pole. A cesta odtud je jen jedna. Projít se svým kým 5 obrovských úrovní sestavených s mnoha levelů, postupně narušit a nakonec zničit silové pole. Legenda ne příliš překvapivá, o to však výrobce. Po trochu nevýrazném nápisu OCEAN se na vás vyřítí všem příznivcům trilogie LOTUS notoricky známá znělka firmy MAGNETIC FIELDS.

Tito skvělí programátoři jsou zde po více než dvou letech znovu a útočí opět razantně. KID

CHAOS je špičkově vytvořená arkáda s výbornou grafikou, strhující hudbou a především s geniální hratelností. Bez nejmenších pochyb se jedná o nejlepší hru svého typu a to nejen na AMIZE, ale i na všech herních systémech!!!

-key-



BUMP,n'BURN

GRANDSLAM a SOFTEYES GAME přicházejí s „autičkami“ jménem BUMP,n'BURN, jenž si ce velmi přesně kopírují trilologii LOTUS, ale přesto si uchovávají dostatečný odstup a originalnost.

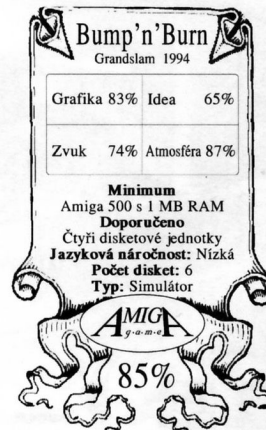
BUMP,n'BURN může hrát jeden či dva hráči, které čeká 7 různých lokací (město po atomovém náletu, začarovaný les, sopka, atd.) obsahující vždy několik závodních tratí, jenž jsou někde pojaty jako okruhy a jinde jako etapový závod. Při pohledu na obsah jednotlivých lokací je více než jasné, že BUMP,n'BURN není hra plně „normální“.

Jedná se o šampionát osmi nejruznějších strojů a tvorů (dinosaury, pes, krásná lady, atd.), kde je vše dovoleno. Po soupeřích můžete střílet, lít za sebe olej, stavět zátarasy a mnoho jiného. Velice zábavně je zde také zpracován obchod s doplňky pro

váš vůz, či zvláštní efekty při hře, jako když vás v horách uchopí obrovský letající ještěr a mrští vámi do propasti.

BUMP,n'BURN má velmi pěknou grafiku i zvuky, skvěle se hraje a je přesně tím, co já si představuji po slově originalita.

-key-





AMBERSTAR:

**odpovědi na hádanky
ve VĚŽI TAJEMSTVÍ**

Německá verze

Ohr
Schnee
Sonne
Schatten
Gedanke
Kirsche
Regenbogen

Anglická verze

Ear
Snow
Sun
Shadow
Thought
Cherry
Rainbow

Český překlad

Ucho
Sníh
Slunce
Stín
Myšlenka
Třešeň
Duha

-key & oscar-

BENEFACITOR: code

UNDERWORLD:

- 1) 3213J2HPQL
 - 2) Q2J2P3KFQJ
 - 3) 3HQPH4J31H
 - 4) 6NB3DN2LGQ
 - 5) 1HQ3QPQ3QP
 - 6) QFJ2PJFKQK
 - 7) 65B3222LHH
 - 8) Q5J2L3LGNK
 - 9) 6KB3MKFMQ4
- ##### TOMBS OF EGYPT:
- 10) 3MQQW5KKQ4
 - 11) 3XQPL4MLHK
 - 12) QPHDJSKGMV
 - 13) 3NGLQQQLQQ
 - 14) 6NB3PNCJQ4
 - 15) 2MQHDPN21M
 - 16) MMQPGPQPQP
 - 17) 24QLPVRMQW
 - 18) MMQP4PSRQR

THE TREETOP RESCUE:

- 19) 5DJ32HF21D
 - 20) 2XQMKPJFD3
 - 21) 5EJ3NJMLQM
 - 22) 2NQ3PRRJQS
 - 23) 24QLLVN33S
 - 24) MMQPKP5T4T
 - 25) 52J3R33HQH
 - 26) MKQPRNP4QM
 - 27) MJKRJ4JQ3N
 - 28) MNQPKQ5T45
- ##### STONES AND BONES:
- 29) MNQ55VMQQR

- 30) MPKRT5H4QR
- 31) QQFCDCD1B1
- 32) 3MQJ2NSLGP
- 33) 3MQJKNWPQT
- 34) 3MQJMNSNQR
- 35) QRFCD1B1
- 36) 6RLNHGHJDC
- 37) 1BQBKCWHQ3
- 38) 1PQFP5R6QV

MERRY WINTERLAND:

- 39) 35QJFFSLHH
- 40) 6WLNLLNLL
- 41) 1MQCP4RDQP
- 42) 1MQBPNRCQ4
- 43) 1RQKGHNDH2
- 44) 6TDJH2HNL3
- 45) QBFCPDGDQ2
- 46) 6JN45PJKQL
- 47) MGMSGMGM1G
- 48) 2WQK3MLFDH

THE TECHNO TREAT:

- 49) 52NPKK4LQL
 - 50) MMQNMN5RQR
 - 51) MP4THWHM1P
 - 52) MNQN24SPGQ
 - 53) MPMS4V45QX
 - 54) 5NFGMPJKQT
 - 55) 55NKLK3J3
 - 56) M5GPJH3RLJ
 - 57) 54LJRTK3QS
 - 58) M2QNPFR4QG
- ##### TO HELL WITH MINNIAT:
- 59) 2NQFF4T33R

-key-

JURASSIC PARK:

kódy pro verzi A500

- 1) DE5FB8C5- první 3D tunel
- 2) 8EB75C3D- Triceratops Pad dock
- 3) EEE7740D- Stegosaurus Pad dock
- 4) AEA7542D- Dilophosaurus Paddock
- 5) BEB75C25- Brachiosaur Pad dock
- 6) BEA7542D- Dilophosaurus Paddock (podruhé)
- 7) CE5FB0C5- druhý 3D tunel
- 8) FE6FA8DD- třetí 3D tunel
- 9) EE7FA0D5- čtvrtý 3D tunel

-key-

FLASHBACK:

kódy pro anglickou verzi

EASY:

- 1) SPIN
- 2) KAVA
- 3) HIRO
- 4) TEST
- 5) GOLD
- 6) WALL

NORMAL:

- 1) BURN
 - 2) EGGS
 - 3) GURT
 - 4) CHIP
 - 5) TREE
 - 6) BOLD
- ##### HARD:
- 1) YOUR
 - 2) LINE
 - 3) NEST
 - 4) LISA
 - 5) MARY
 - 6) MICE

-key-

WONDERDOG: code

- 1) LEMONADE
- 2) PHARMACY
- 3) ULTIMATE
- 4) DANIELLE
- 5) LUCOZADE

-key-

TRAP,nTREASURES: code

- 1) 52011413
 - 2) 31245300
 - 3) 15204524
- oscar-

KID CHAOS: code

- KACIPADKAA- The Toxic Was-
teland
KAEQSKNAAKB- The Toy Facto-
ry
KLRHAKFKAC- The Techno For-
tress
AAQPAKNAAAN- The Ruined Ci-
ty
HARDASNAILS- přístup do che-
at menu
ARCADEGAMES- přístup do ga-
me menu

-oscar-

ALIEN BREED II:

do hesla napiš číslo 098654 ne-
bo 736353. První ti dá 10 životů,
druhé 50 000 creditů. Chceš-li
použít obě čísla současně, zadej
první číslo, nastartuj hru, vrať se
přes „ESC“ a napiš druhé číslo.

Kódy pro levely:

- L2) 353828
- L3) 108383
- L4) 370101
- L5) 928822
- L6) 847464
- L7) 737373
- L8) 928112
- L9) 287364
- L10) 193831
- L11) 090921
- L12) 309383
- L13) 101221
- L14) 103992
- L15) 998112
- L16) 125332
- L17) 091233

DESERT STRIKE:

nekonečné náboje a energie
BQQQAEZ + klávesa „F10“ (ve hře)

Kódy:

- L2) VQAHEKV
 - L3) TLJTOAG
 - L4) IIEFFPEL
- WIN SCREEN) KVYPHMH

LIONHEART:

během hry se skrčte (joystick do-
lů), zmáčknete klávesu „P“ a po-
tom současně „CTRL a HELP“
(zkoušet, dokud obrazovka ne-
blikne!), což vám přinese neko-
nečné životy.

Tento balík tipů a triků nám za-
slal náš pravidelný čtenář,
BOCEK ZBIGNIEW
z JABLUNKOVA,
okr. FRÝDEK MÍSTEK.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
N	R	k	f	H	9	P	3	C	?
Runová tabulka pro hry AMBERSTAR a AMBERMOON									
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
P	?	B	Y	X	P	X	↑	↓	↑
Ü	V	W	X	Y	Z	U	ß	Ö	Ä
Ë	Я	Ÿ	?	и	†	¤	¢	↑	A

SCART kabel

Kabel pro připojení Amigy k TV s RGB vstupem.

Cena 390,- Kč

A 501

Rozšíření paměti pro A 500 s hodinami o 0,5MB. ...Cena 1290,- Kč

A 502

Rozšíření paměti pro A 500 Plus o 1 MB.Cena 1990,- Kč

Memory master 1200

Rozšíření paměti pro A 1200 o 1...9MB. 1MB je už v ceně.Cena 4890,- Kč

AlfaRAM

externí rozšíření FAST RAM pro A500 a A500+, 0-8MB, průchozí sběrnice Cena 1990,- Kč
2MB RAM pro AMIGU 500 - rozšíření o 0.5MB CHIP RAM a 1.5MB FAST RAM, hodiny
Cena 3999,- Kč

A 601

rozšíření paměti pro A600 o 1MB CHIPRAM a zálohované hodiny
Cena 2890,- Kč

Hodiny pro A1200

Cena 790,- Kč

AlfaPower IDE

- externí řadič harddisku pro Amigu 500/500+ s rozhraním IDE a možností rozšíření paměti o 0 - 8MB FAST RAM
Cena 3990,- Kč

Interní IDE řadič pro Amigu 500/500+Cena 3490,- Kč
Interní HD mechanika 1.76 MB pro Amigu A600, A1200, A3000, A4000Cena 4490,- Kč

Scanery

AlfaScan800 - ruční scanner 800dpi, 256 odstínů šedi, základní software
Cena 5990,- Kč

AlfaScan - Color - barevná verze AlfaScanu - Plus, 18 bitů, 256K barev, 200 - 400dpi
Cena 14990,- Kč

Turbokarty pro A1200

Blizzard A1220 - 28 MHz 4MB RAMCena 9900,- Kč

Blizzard A 1220/4 - expanzní modul 4MB pro Blizzard 1220

.....Cena 7490,- Kč

Blizzard 1230-II -

MC68EC30/40MHz, 0MB RAM .

.....Cena 9990,- Kč

Blizzard 1230-II -

MC68030/50MHz, 0MB RAM ...

.....Cena 13190,- Kč

Blizzard 4030 MC68030/50MHz,

0MB RAMCena 11910,- Kč

Blizzard 4030 MC68030/50MHz,

MC68882/50MHz, 0 MB FAST

RAMCena 16910,- Kč

4MB - rozšíření paměti pro

Blizzard1230, ...Cena 5990,- Kč

8MB - rozšíření paměti pro

Blizzard1230, ...Cena 12990,- Kč

Turbokarty pro A500

na telefonický dotaz

Matematické koprocesory Motorola

MC 68882/16MHz Cena 2980,- Kč
MC 68882/20MHz + oscilátor 20MHzCena 3469,- Kč
MC 68882/25MHz + oscilátor 25MHzCena 3739,- Kč
MC 68882/33MHz + oscilátor 33MHzCena 4079,- Kč
MC 68882/50MHz + oscilátor 50MHzCena 5490,- Kč

Amiga I/O rozšíření**MultiFaceCard3**

- karta pro A2000, A3000 a A4000, 2x Ser. + 1x Par.

Cena 2860,- Kč

SerialMaster500

- rozšíření A500 a A500+ 2x Serial port

Cena 5650,- Kč

ISDN

- karta pro A2000, A3000 a A4000 pro digitální přenos dat

Cena15990,- Kč

Přepínače myš/joystick

Auto mouse/joystick switch

Cena 669,- Kč

Myši a trackbal-ly**Mega Mouse 400dpi**

- nejlepší myš pro Amigu

Cena 599,- Kč

Optical mouse 300dpi

Cena 1490,- Kč

Optomechanic mouse infra

Cena 2190,- Kč

TrackBall 162dpi Key-Lock

Cena 1190,- Kč

TrackBall 162dpi

Key-Lock, svítící koule

Cena 1290,- Kč

Optical pen 200dpi

Cena 1690,- Kč

HARDDISKY

Pro Amigu 1200, 600

(montáž 800,- Kč).

Hardisky nejrozličnějších velikostí od 20 MB až po 540 MB.

Aktuální ceny žádejte telefonicky.

Pro připojení harddisku k A 500 a A 500 Plus nabízíme Alfa Power se zabudovanými pozicemi pro osazení až 8MB RAM

Cena 3950,- Kč

+ cena harddisku pro A1200

DD floppy

Externí DD mechanika k Amize.

Cena 2950,- Kč

Diskety

3,5" DD NoName149,- Kč

3,5" DD Precision199,- Kč

3,5" DD Nashua v plastovém boxu

.....230,- Kč

3,5" HD NoName199,- Kč

CD-ROM**Mitsumi FX001D**

300 KB/sec

4989,- Kč

Další hardware

Podložka pod myš .Cena 99,- Kč

Filtr na monitor - skleněný

.....Cena 490,- Kč

Filtr na monitor - umělohmotný Ce-
na390,- Kč

Filtr na monitor - nylonový (mono)

.....Cena 290,- Kč

Počítače Commodore AMIGA

Amiga CD326600,- Kč

Amiga 1200telefon

Amiga CDTV14900,- Kč

Amiga 4000telefon

EPSON LQ 100

24 - jehličková tiskárna s českým ovladačem pro Amigu.

Cena 6990,- Kč

Monitory pro Amigu

PHILIPS, stereo

9890,-Kč

Multisync MicroVitek

s bedničkami

15300,- Kč

Různé

Kabel pro připojení harddisku do A600/A1200

2.5"500,-

2.5" - 3.5"600,-

NAŠE NOVINKY**Soundmaster set****MODULY IV**

Další sada úspěšných hudebních modulů

Cena 199,- Kč

GAMESET 15+16

Vynikající hry: Imperial, SSW, MiniGames, Rebouldix

Cena 99,- Kč

Přítelkyně účetní 2.0 Basic

Obsahuje základní moduly nutné pro vedení jednoduchého účetnictví (peněžní deník aj.) Pracuje i s 1MB RAM.

Cena 990 Kč

GAMESET 17+18

Další vynikající hry: DlxGalaga, MineRunner, DynamiteWar, Orm, Megasquad, Galactoid, VChess

Cena 99,-Kč

Amiga a pevné disky

Příručka pro všechny uživatele pevného disku. Mimo jiné obsahuje popis instalačních programů a zkušenosti s instalováním her.

Cena 79,- Kč

IFF

Zdá se Vám povědomý pojem IFF? Pokud ano, zauvažujte, co se Vám vybavilo. Typuji, že devadesát procent si představilo soubor obsahující obrazová data, obyčejný bitmapový obrázek. Je to skutečně správná představa? Ano i ne, obrázek není všechno, co se v souboru, který lze označit touto tajemnou zkratkou, může skrývat. Seznamme se tedy v několika následujících odstavcích s rozmanitostí standardu IFF.

Představte si, že nakreslíme obrázek v některém z kreslicích programů a rádi bychom ho přenesli do textového procesoru nebo jenom do jiného kreslicího programu. Může se stát, že se tak dostaneme do poměrně komplikované situace. Nejprve program vyexportovat v nějakém tvaru (jakém vlastně?), pak pokus o import obrázku do textového procesoru (umí konvertovat z onoho zvoleného formátu?)... Příliš komplikací na to, že by počítače měli práci ulehčovat. Nešlo by to nějak jednodušeji? Podobně snadno jako když se přenášejí ASCII textové soubory?

Řešení se zdá být jednoduché, stačí aby se všichni tvůrci programů dohodli na nějakém společném standardu. Přes zdánlivou jednoduchost se to např. na nejrozšířenější platformě „písiček“ nezdařilo. Platformy, kde lze mluvit o standardu, se hledají hůř než jehla v kupě sena. Amiga takovou „jehlou“ je.

CO JE IFF?

IFF (Interchange File Format) je standard předepisující formát souborů, který zaručuje přenositelnost dat mezi různými aplikačními programy a dokonce mezi různými platformami. Tento standard vznikl v roce 1985 na podnět firmy Electronic Arts. Umožňuje tvořit a přenášet i tak složité soubory jakými jsou kompletní layouty stránek obsahujících obrázky (třeba i vektorové) nebo soubory obsahující kompletní animaci včetně zvukového doprovodu.

Základní filozofie IFF lze vyjádřit jedinou větou:

Programy by měli pro uchovávání dat používat přenositelný tvar datových souborů.

Tak by byla odstraněna nutnost různých konverzí a příkazů typu export/import při změně verze programu, při přechodu na jiný aplikační program, příp. dokonce i při přechodu na jiný hardware. A jak by se toho docílilo? Každý program má navrženu vnitřní strukturu unikátním způsobem. Většinou se pak tato vnitřní struktura dat

zapíše do datového souboru a hle, rozdílné formáty souborů rostou jako „houby po dešti“. A přitom stačí tak málo - dodržet výše uvedenou myšlenku o přenositelném tvaru souborů a při záznamu dat do souboru se držet dohodnutého standardu. Trochu práce navíc pro programátora, kterou ovšem mnohonásobně vyváží uživatelský komfort.

Přesně takto funguje přenositelnost ASCII textových souborů a za tímto účelem je navržen standardizovaný formát souborů s názvem IFF.

STRUKTURA SOUBORŮ IFF

Soubor IFF má dvě vrstvy. První vrstvu tvoří jakási „obálka“, která je stejná pro všechny typy dat. Druhá vrstva definuje konkrétní data, její struktura se už liší případ od případu, např. data typu ILBM (standardní rastrový obrázek), ANIM (animace), SMUS (jednoduchá notová partitura), 8SVX (8-mibitový samplovaný zvuk).

Základním stavebním prvkem souboru IFF je blok nazývaný „chunk“. Každý blok začíná čtyř-písmenným identifikátorem (označme si ho chunkID), za kterým následuje číslo (32-bitové) určující velikost bloku. Tyto dvě položky se nazývají hlavička bloku a umožní při načítání souboru IFF přeskočit ty bloky, které pro danou aplikaci nejsou zajímavé nebo jsou pro ni neznámé.

Soubor IFF může obsahovat obecně libovolný počet bloků uvnitř standardní „obálky“. Tato již výše zmíněná „obálka“ má vlastnosti bloku, jak byl popsán výše. IFF standard definuje tři „obalové“ bloky s názvy „FORM“, „LIST“, „CAT“ a jeden speciální blok s názvem „PROP“. Tyto „obalové“ bloky začínají, stejně jako jednoduché bloky, jejich identifikátorem (tedy buď „FORM“ nebo „LIST“ nebo „CAT“), za kterým následuje délka (která je s malou nepřesností rovna délce souboru IFF).

Vlastní data pak začínají dalším identifikátorem, který určuje typ dat uložených v „obálce“ (např. identifikátor „ILBM“ znamená, že data obsahují v tomto souboru jsou již zmiňovaný bitmapový obrázek).

Poměrně názornou představu o struktuře souboru IFF lze získat, představíme-li si obálku jako velký blok, uvnitř kterého jsou vnořeny jednotlivé datové bloky (viz obrázek).

A rozdíly mezi třemi druhy obálek?

FORM seskupuje bloky popisující jednu sadu dat (např. obrázek)

LIST seskupuje bloky FORM stejného typu (např. několik obrázků; aby se nemuseli opakovat bloky, které jsou stejné pro všechny FORMy, jsou bloky společné všem FORMům definovány v bloku PROP)

CAT seskupuje FORMy nebo LISTy i různých typů (např. obrázek a zvuk k tomu)

Co vše může skrývat soubor IFF?

OBRAZOVÁ DATA

Snad nejčastěji používaným obsahem IFF souboru je bitmapový obrázek (identifikátor ILBM). Existuje ještě další formát pro bitmapový obrázek - ACBM, který se využívá velmi zřídka (hlavně v AmigaBASICu). Pro obrázky na počítačích Macintosh byl zaveden formát PICS.

To jsme zatím mluvili jen o bitmapových obrázcích. Kromě nich jsou standardizovány i formáty IFF souborů pro vektorové obrázky. Pro dvourozměrné vektorové obrázky je to formát DR2D a pro záznam třírozměrných dat formát TDDD.

ZVUKOVÁ DATA

Samplovaný zvuk se ukládá většinou do souborů 8SVX. Existuje i komplexnější formát (SAMP), který umožňuje ukládat i zvuk vzorkovaný na libovolný počet úrovní (8SVX je formát pro ukládání 8-mibitově samplovaného zvuku). Firma Apple si nechala zaregistrovat formát AIFF, který také slouží pro ukládání samplovaných dat.

Kromě formátů pro ukládání samplovaných zvuků existují i formáty pro ukládání hudebních tabulatur (SMUS, GSCR) a formáty pro ukládání dat pro MIDI rozhraní (MIDI, SYTH).

ANIMACE

Každého napadne, že nejjednodušší možností pro vytvoření animačního souboru, je umístit všechny obrázky animace do jediného souboru. Na tomto principu je skutečně založen první formát, nazvaný ANBM. Kromě obrázků umožňuje přidat i zvukový doprovod a definovat průběh animace.

Další formát ANIM je o něco komplikovanější. V něm se neukládají všechny obrázky animace, ale jen vzájemné difference.

Formát FANT je založen na jiném principu. Definuje neměnné pozadí a sadu objektů (definovaných jako mnohoúhelníky), které se po pozadí pohybují.

FONTY

Formát FNTR je rezervován pro rastrové fonty a formát FNTV pro vektorové fonty. Kromě nich existuje ještě formát OFNT (Outlined FoNT).

TEXTOVÁ DATA

Pro ukládání textových formátovaných dat slouží formát FTXt (formátování je uloženo ve tvaru ANSI řídicích sekvencí). Mimochodem v tomto formátu jsou ukládána textová data do clipboardu (pro který je zaveden další formát CLIP, který může obsahovat buď textová nebo obrazová data). Pro textový procesor ProWrite byl vytvořen formát WORD.

OSTATNÍ

Kromě výše uvedených formátů jich existuje ještě celá řada. Existují formáty pro ukládání číselných dat (MTRX, NSEQ). Pro aplikační programátory byl vytvořen formát PGTB (v něm je možno zachytit stav systému a programu v okamžiku zhroutení programu a později ho analyzovat). A pokud vlastníte OS 2.0 nebo novější, používáte soubory IFF při každé práci na Amize, aniž byste si to uvědomili. Pro tuto verzi systému byl vytvořen a začleněn do systému formát PREF, ve kterém jsou uloženy systémové preference.

IFF je otevřený standard. To znamená, že budeme-li mít nějaké speciální požadavky na obsah souboru nebo budeme-li chtít ukládat data, na která doporučení nepamatuje, stačí vytvořit novou strukturu souboru a nechat si ji zaregistrovat. Toto rozšíření pak bude přidáno k volně dostupnému standardu IFF. Před takovým krokem je však třeba prohlédnout aktuální doporučení, a ujistit se, že nám skutečně standard požadované možnosti nenabízí. Jinak by standard přestal plnit svůj účel (a vznikali by podobné potíže jako bez standardu - konverzní programy z jednoho formátu do jiného...).

Standard IFF je používán i na ostatních platformách. O počítačích Apple/Macintosh již byla řeč. V MS-DOSu se občas setkáme hlavně s obrázky ILBM, které mívají zpravidla příponu LBM (nebo příponu IFF, pod kterou se obšem může skrývat i jiný formát IFF souboru než ILBM).

Budete-li po přečtení tohoto článku mít alespoň mlhavou představu o možnostech a účelu souborů IFF, splnil článek svou úlohu. V případě dostatečného zájmu je možno uveřejnit podrobnou strukturu jednotlivých typů souborů.

Fish-Disk

Fish Disk 556

Virus Checker

Antivirový program určený ke kontrole paměti, bootblocků a souborů. Rovněž oznamuje přítomnost nestandardního bootblocku. Obsahuje AREXXový port, verze 5.30, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 558

DisDF:

Program k zamezení „tukaní“ prázdných drivů DF0-DF3. Verze 1.1, update verze z diskety Fish #531, včetně zdrojového kódu.

Fish Disk 559

Aquarium:

Hojně používaný databázový program, zejména co se týče seznamů Fish-disků. Mimo jiné obsahuje podrobný seznam Fish-disků 1-550 a dva programy, umožňující přidat obsah dalších budoucích disků do databáze. Bez zdrojového kódu.

Fish Disk 560

BootX:

Oblíbený antivirový program, rozpoznává bootblockové a souborové viry. Verze 4.02, update verze 3.80d z diskety Fish #542, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 561

PPLib

Sdílená knihovna, která umožňuje programům pracovat s daty komprimovanými PowerPackerem. Verze 35.255, update verze 34.2 z diskety Fish #414, včetně zdrojového kódu.

PPMore:

Další verze programu pro zobrazování textů. Může zobrazovat i texty komprimované PowerPackerem. Podrobnější popis v Amiga News 2/1992. Verze 2.0, update verze 1.8 z diskety Fish #542, bez zdrojového kódu.

PPShow:

Program zobrazující IFF obrázky, který může používat i obrázky komprimované PowerPackerem. Podrobnější popis v Amiga News 2/1992. Verze 2.0, update verze 1.2a z diskety Fish #542, bez zdrojového kódu.

SuperDuper:

Velmi rychlý a oblíbený program ke kopírování a formátování podporující multitasking. Verze 2.0, update verze 1.0 z diskety Fish #488, bez zdrojového kódu.

ToolsDeamon:

Umožňuje spustit program jednoduše zvolením z vytvořeného menu ve Workbenchu 2.0. Podporovány jsou jak Shellové, tak Workbenchové programy. Verze 1.0, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 562

Degrader:

Degraduje Váš počítač na zvolenou konfiguraci (menší paměť, přítomnost paměti FAST, vypnutí procesorové CACHE-paměti apod.). Vhodné m.j. pro „rozchazení“ starších, ne zcela čistě psaných programů na novějších Amigách. Podrobnější popis v Amiga News 1/1994. Verze 1.00, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 563

bBasell:

Jednoduchý databázový program. Limitován devíti poli v jednom záznamu, umožňuje rychlé třídění, vyhledávání podle různých položek, velmi jednoduchý pro pochopení. Verze 5, update verze 1 z diskety Fish #491, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 565

AddMenu:

Za pomoci tohoto programu můžete přidat další položky do Tools menu ve Workbenchu 2.0. Verze 1.56, update verze 1.54 z diskety Fish #553. Bez zdrojového kódu, ten je však dostupný od autora.

SysInfo:

Podává informace o konfiguraci Vašeho počítače, testuje jeho rychlost a zároveň jej porovnává s ostatními, určuje verzi operačního systému, rychlost harddisků, zařízení apod. Ideální pro testování rychlostí tubokaret apod. Verze 2.51, update verze 2.40 z diskety Fish #553, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 567

AutoCLI:

Náhrada utility PopCLI, která pracuje i pod Workbenchem 2.0 a je velmi rychlá. Verze 2.06, update verze 1.99n z diskety Fish #553. Bez zdrojového kódu.

Fish Disk 569

PPLoadSeg:

Po spuštění bude inicializována rezidentní rutina, která automaticky rozpozná soubory komprimované PowerPackerem. Tímto jsou AmigaDOSem rozpoznány zkomprimované knihovny, fonty apod. jako kdyby byly v původním stavu. Podrobnější popis v Amiga News 2/1992. Verze 1.1, update verze 1.0 z diskety Fish #542. Bez zdrojového kódu.

Fish Disk 570

DirWork:

Rychlý, malý, výkonný file-manažer. Konfigurovatelné funkce a tlačítka, u veřejnosti poměrně oblíben. Verze 1.43, update verze 1.31 z diskety Fish #511. Shareware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 571

AutoCLI:

Náhrada utility PopCLI, která pracuje i pod Workbenchem 2.0 a je velmi rychlá. Verze 2.12, update verze 2.06 z diskety Fish #567. Bez zdrojového kódu.

SysInfo:

Podává informace o konfiguraci Vašeho počítače, testuje jeho rychlost a zároveň jej porovnává s ostatními, určuje verzi operačního systému, rychlost harddisků,

zařízení apod. Ideální pro testování rychlostí tubokaret apod. Verze 2.53, update verze 2.51 z diskety Fish #565, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 573

MultiPlayer:

Přehrávač hudebních modulů ve formátu Soundtracker/Noisetracker, MED a přes dalších 15 druhů. Verze 1.11a, shareware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 574

DiskSpeed:

Program pro testování rychlosti diskových a disketových mechanik, automaticky archivuje výsledky testů. Verze 4.1, update verze 3.1 z diskety Fish #329, včetně zdrojového kódu v jazyce C.

Fish Disk 575

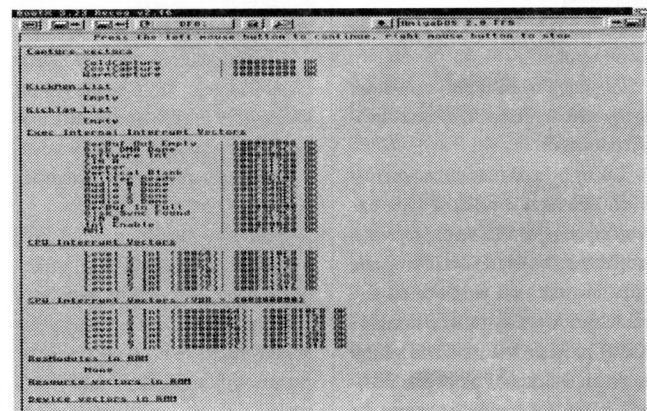
PPLib:

Sdílená knihovna, která umožňuje programům pracovat s daty komprimovanými PowerPackerem. Verze 35.256, update verze 35.255 z diskety Fish #561, včetně zdrojového kódu.

Fish Disk 577

LhA:

Velmi rychlý a oblíbený program pro archivaci souborů kompatibilní s MS-DOSovým LhArc V1.13 a LhA V2.13, stejně jako s Amiga-Dosovým LhArc. Oproti jiným archiverům má mnoho výhod, které z něj udělaly nejrozšířenější archivační program. Verze 1.0, shareware, bez zdrojového kódu.





Fish Disk 579

OctaMED:

Oblíbený hudební editor určený původně jako editor hudeb do her, dem apod. Verze 1.00b, sloužící jako demoverze 2.0, která je komerčním produktem. Bez zdrojového kódu.

Fish Disk 581

StripANSI:

Odstraňuje všechny ANSI kódy z textového souboru. Dodány jsou dvě verze: jedna pro CLI a druhá s interfacem. Verze 1.0, včetně zdrojového kódu v jazyce C.

Fish Disk 583

SysInfo:

Podává informace o konfiguraci Vašeho počítače, testuje jeho rychlost a zároveň jej porovnává s ostatními, určuje verzi operačního systému, rychlost harddisků, zařízení apod. Ideální pro testování rychlostí tubokaret apod. Verze 2.56, update verze 2.53 z diskety Fish #565, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 586

Opus8:

Konverter zvuku z Macintoshového 8-bit formátu do Amigovského 8SVX. Včetně zdrojového kódu v jazyce PCQ Pascal.

Fish Disk 590

SuperDuper:

Velmi rychlý a oblíbený program ke kopírování a formátování podporující multitasking. Verze 2.01, update verze 2.0 z diskety Fish #561, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 592

LAZI:

Grafický interface pro archivační utility Lharc, Arc, Zoo. Vyžaduje minimálně 1MB paměti RAM. Verze 1.0, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 593

LhA:

Velmi rychlý a oblíbený program pro archivaci souborů kompatibilní s MS-DOSovým LhArc V1.13 a LHA V2.13, stejně jako s Amiga-Dosovým LhArc. Oproti jiným archiverům má mnoho výhod, které z něj udělaly nejrozšířenější archivační program. Ver-

ze 1.11, update verze 1.0 z diskety Fish #577. Shareware, bez zdrojového kódu.

PictSaver:

Malá, ale užitečná utilita umožňující „vyříznout“ kurzorem myši pravouhloú část obrazovky a tu potom uložit jako IFF ILBM obrázek. Takto lehce docílíte i uložení samotného okna či celé obrazovky. Verze 2.4, update verze 2.0 z diskety Fish #543, včetně zdrojového kódu v assembleru.

Fish Disk 597

NewList:

Výkonější náhrada příkazu LIST. Podporuje mnoho druhů třídění, znakových filtrů, UNIXovské „divoké karty“ a mnoho dalšího. Rutina pro třídění je velmi rychlá a paměťové nároky minimální. Verze 6.0, update verze 5.0a z diskety Fish #513, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 601

PP:

Powerpacker patcher, malá utilita způsobující, že po jejím spuštění Workbench nepozná, že soubory na disku jsou zkomprimovány (včetně ikon, textů apod.). Ušetříte tím tak mnoho místa na disku. Verze 1.4, update verze 1.3 z diskety Fish #542. Shareware, včetně zdrojového kódu.

Fish Disk 607

AnimFader:

Malá utilita pro tzv. fading (tj. postupné „rozsvícení/zhasnutí“ obrazu). Užitečné např. pro jednoduchý fading při nahrávání animací na video. Verze 1.0, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 608

Vertex:

3D editor objektů, který se mnohým liší od jiných 3D editorů. Můžete zvolit jakýkoliv pohled včetně perspektivy, rotovat s ním, pohybovat a zvětšovat můžete jak pomocí zadání hodnoty, tak za pomoci myši apod. Verze 1.28b. Shareware, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 609

bBasell:

Jednoduchý databázový program. Limitován devíti poli v jednom záznamu, umožňuje rychlé

třídění, vyhledávání podle různých položek, velmi jednoduchý pro pochopení. Verze 5.3, update verze 5 z diskety Fish #563, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 617

AutoCLI:

Náhrada utility PopCLI, která pracuje i pod Workbenchem 2.0 a je velmi rychlá. Verze 2.17, update verze 2.12 z diskety Fish #571. Bez zdrojového kódu.

Beach:

Skvělá animace od mnohým jistě dobře známého Erica Schwartze nazvaná „A Day at the Beach“. Pro úspěšné spuštění nutné min. 3MB paměti! Toto je první část, druhá se nachází na disketě Fish #618.

Fish Disk 618

Beach:

Skvělá animace od mnohým jistě dobře známého Erica Schwartze nazvaná „A Day at the Beach“. Pro úspěšné spuštění nutné min. 3MB paměti! Toto je druhá část, první se nachází na disketě Fish #617.

VCLI:

Voice Command Line Interface ovládání CLI hlasem přes sampler. Verze 4.0, update verze 2.0 z diskety Fish #542, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 619

AFaxDemo:

Demoverze faxovacího programového balíku AmigaFax s množstvím funkcí. K jeho provozu potřebujete samozřejmě kompatibilní FaxModem. V demoverzi jste limitován množstvím odeslaných/přijatých stran, které je omezeno pouze na jednu. Verze 1.20.

AmiGazer:

Počítá obraz noční oblohy s použitím databáze čítající 1573 hvězd podle zadaného data, času a zeměpisné polohy. Kliknutím na hvězdy získáváte o nich další informace. Verze 3.0, update verze z diskety Fish #90. Bez zdrojového kódu, nyní kompatibilní rovněž s WB 2.0.

IFF:

Zobrazovač IFF souborů z Workbenchu nebo CLI. Kompletně naprogramován v assembleru za účelem dosažení co největší rychlosti a nejmenší délky. Verze 1.6, bez zdrojového kódu.

Set040:

Program, který přehraje Kickstart V2.04 nebo vyšší z paměti ROM do 32-bitové RAM na Amigách vybavených procesory 68040 a MMU především za účelem vyšší kompatibility mezi různými deskami s 68040. Rovněž je možno nahrát jiný Kickstart než který se nachází v paměti ROM, manipulovat s oběma paměťmi cache či zobrazit informace sledující nějaké registry a módy procesoru 68040. Verze 1.12, včetně zdrojového kódu v assembleru.

SysInfo:

Podává informace o konfiguraci Vašeho počítače, testuje jeho rychlost a zároveň jej porovnává s ostatními, určuje verzi operačního systému, rychlost harddisků, zařízení apod. Ideální pro testování rychlostí tubokaret apod. Verze 2.60, update verze 2.60 z diskety Fish #583, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 620

TKEd:

Velmi komfortní ASCII editor. Může číst soubory komprimované PowerPackerem, má uživatelsky definovatelná menu, komfortní AREXX interface s 79 příkazy a mnoho dalšího. Verze 1.00a, bez zdrojového kódu.

Fish Disk 621

IE:

Nová verze editoru ikon. Může vytvářet až 640 x 200 pixelů velké ikony a dokáže je ukládat i ve formátu jazyka C. Může nahrávat a ukládat IFF obrázky, automaticky rozpoznává bitové plochy. Vyžaduje 1MB paměti. Demoverze IE 3.0, která je updatem verze 2.0 z diskety Fish #377.

MultiPlayer:

Přehrávač hudebních modulů ve formátu Soundtracker/Noise-tracker, MED a přes dalších 15 druhů. Verze 1.17, update verze 1.11a z diskety Fish #573. Shareware, bez zdrojového kódu.

NComm:

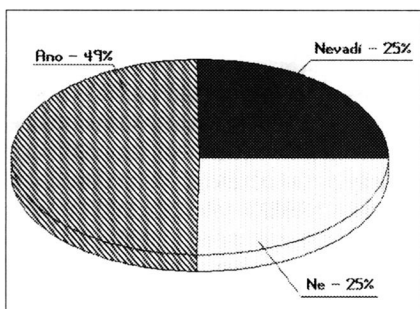
Velmi rozšířený komunikační program. Více jeho recenze v AmigaNews 2/1992. Verze 2.0, update verze 1.9 z diskety Fish #356. Shareware, bez zdrojového kódu.

-Raduz-

Ankety se zúčastnil poměrně značný počet vás čtenářů, i když (abych byl upřímný) jsme čekali o trošičku větší účast, ale i přesto děkuji všem těm kdo nám poslali svůj anketní lístek a vyjádřili tak svůj (pro nás tak důležitý) názor na kvalitu našeho časopisu.

Je zajímavé, že většina čtenářů je mimopražských, což nás pochopitelně těší, neboť to ukazuje, že si náš časopis pomalu nachází svojí cestu do všech koutů naší republiky. Nesmíme ovšem zapomenout na stále se zvětšující skupinu našich čtenářů v zahraničí, zejména na Slovensku a v Polsku.

Dalším zajímavým faktem, i když ne tak nečekaným, je skutečnost, že drtivá většina odpovědí pochází od mužů. Ženy asi mají jiné starosti než vysedávat u počítače a „čučet“ na obrazovku monitoru. Vlastně se dá říci, že tuto mužskou zálibu příliš nechápou. Ostatně není divu, vždyť je známou skutečností, že počítač musel vymyslet chlap.



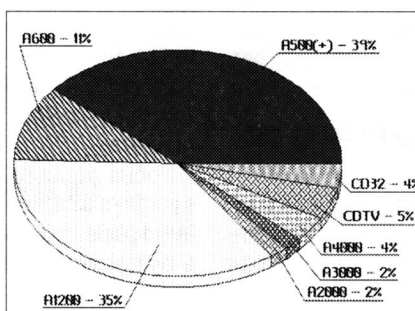
Co se týče hardwarového vybavení našich čtenářů, anketa zjišťovala pouze jaký typ počítače čtenář vlastní a nepátrala po celkové hardwarové konfiguraci. Jak se dalo v našich podmínkách předpokládat, většina účastníků ankety uvedla, že vlastní starou dobrou Amigu 500(+) (viz graf). Na druhém místě co do počtu strojů se umístily majitelé novějších Amig 1200 a třetím nejrozšířenějším typem byla Amiga 600. Poněkud nás překvapil poměrně značný počet majitelů Amigy 4000 a CDTV. Přičemž u první skupiny se, jak z odpovědí vyplynulo, jedná o lidi, kteří používají Amigu k profesionální práci zejména v oblasti počítačové animace a videotvorby. Zatímco druhou skupinu tvoří lidé, jenž kdysi využili značného snížení ceny CDTV (jako náš redakční kolega Key) a tento skvělý přístroj si zakoupili. Jen tak mimochodem, hardwarové doplňky pro CDTV (rozšíření paměti, řadič harddisku, turbokartu ajn.) vyrábí německá firma W.A.W. Elektronik sídlící v Berlíně. To byla krátká informace pro všechny, kteří se nás ptají, kde lze sehnat doplňky k CDTV. Naopak nás zklamal malý počet majitelů

Vyhodnocení čtenářské ankety

V minulých číslech našeho časopisu, jsme vyhlásili čtenářskou anketu, jenž nám měla pomoci zjistit vaše názory na kvalitu a obsah časopisu. Nyní v prvním čísle nového ročníku vás chceme seznámit s tím, jak anketa dopadla.

nejnovějšího výrobku firmy Commodore - CD32, i když lze předpokládat, že s dostupností hardwarových doplňků pro tento stroj, počet jeho majitelů stoupne. Někteří účastníci ankety jsou majiteli několika typů Amig a někteří Amigu dokonce vůbec ne vlastní.

Nyní již k oblastem vašeho zájmu rozdělíme do šesti skupin, které jste měli hodnotit známkami od pěti do jedné (nebylo to zrovna nejchytřejší) podle toho, jak je daná skupina pro vás atraktivní. Dosažené výsledky jsou znázorněny v grafu, z něhož vyplývá, že nejvíce hlasů doostala univerzální kategorie SOFTWARE (pod toto označení se dá schovat vlastně úplně vše). Na druhém místě se umístila GRAFIKA, pro jejíž vyznačce mám dobrou zprávu. Podařilo se nám získat ke spolupráci člověka, který pracuje jako profesionální grafik v televizní společnosti a používá při své práci Amigu (jak jinak). Bude se podílet na dalších pokračováních seriálu o počítačové animaci a recenzích grafických programů. Třetí místo obsadily HRY. Tato kategorie vyvolala bouřlivé ohlasy, ale o těch až za chvíli. Na dalších místech se s nepatrnými rozdíly umístily UTILITY, HARDWARE a HUD-



BA. Rád bych na tomto místě poznamenal, že nám stále chybí odborník na hudbu, a tak pokud je mezi vámi čtenáři někdo, kdo má v tomto oboru zkušenosti a zájem o spolupráci, ať napíše k nám do redakce. Rádi ho uvítáme.

Nyní tedy ke hrám. Žádná jiná kategorie nevyvolala tak protichůdné názory. Ty z vás, kteří volali po zvětšení herní rubriky musím zklamat, neboť herní rubrika má ideální

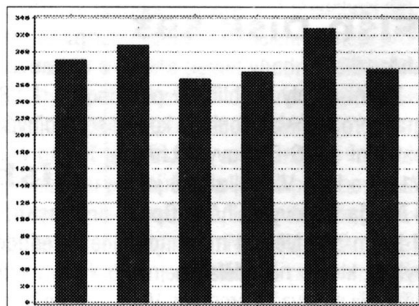
rozsah (zabírá necelou pětinu časopisu) a zvětšovat se bude jediné se zvýšením celkového počtu stránek. Těm z vás, kteří volali po zrušení herní rubriky s tím, že na hry u nás existují specializované časopisy, chci sdělit následující. Je vidět, že takzvané herní časopisy příliš nečtete, neboť by jste si museli všimnout, že hrám pro Amigu je věnován minimální prostor. Nehledě na to, že např. o produktech německých výrobců se

čtenář v Čechách nedočte vůbec, a to i přesto, že jedny z nejlepších her pro Amigu vznikají v poslední době právě v Německu (např. AMBERMOON, DER CLOU, VISION či BUNDESLIGA MANAGER HATRICK). Důvody tohoto stavu jsou naprosto zřejmé a nebudeme je zde rozvádět. Pro tak rozdílné to názory jsme provedli zvláštní vyhodnocení kategorie her, kde jsme hodnocení 5 a 4 považovali za vyjádření souhlasu, hodnocení 3 za neutrální postoj a známky 2 a 1 za vyjádření nesouhlasu s existencí herní rubriky. Výsledky jsou v uveřejněném grafu a hovoří jasnou řečí.

Krátce ještě k vašim připomínkám a návrhům. Velká část z vás uvedla, že by si přála zvýšení počtu stran nebo barevný časopis, a to i přes zvýšení ceny. Bohužel existuje i skupina čtenářů, kterým se zdá současná cena příliš vysoká v porovnání Amiga News s jinými časopisy. Nebudu zde s nimi polemizovat o tom, jakým způsobem jsou financovány ty „jiné“ časopisy, ale mohu je ujistit, že současná cena je na hranici rentabilitnosti. Přesto se budeme snažit o postupné zvyšování počtu stránek, tak jako doposud, a i té barvy se snad jednou dočkáme. Bohužel pro letošní rok se očekává zdražení papíru, takže uvidíme.

Na závěr bych rád oznámil jména pěti vylosovaných šťastlivců, kteří se mohou těšit na věcné ceny věnované firmou Amiga Info. Jsou to: David Lacina - Praha 4, Jiří Urban - Plaňany, František Kavka - Praha 4, Vlastimil Kocum - Ústí nad Labem a Petr Jeřábek - Praha 6.

-oscar-





ReOrg

ReOrg V 3.1 je rychlý sharewarový optimalizátor pro AmigaDOSové disky od Holgera Kruse (registrační poplatek 10 US\$). Na disketě je spolu s ním obsažen patchovací program, který vám z verze 3.1 udělá 3.11 (opraví se několik málo zanedbatelných chyb...). Přestože dokumentace obsahuje velmi výrazné varování, že použití programu je na vlastní riziko, podařilo se mi přijít pouze na jedinou chybu - je popsána ve třetím odstavci.

Chybu byste ale mohli vidět i v „paměťové nenasytnosti“. Pokud se budete na nerozšířené Amize 1200 (tj. 2 MB RAM) hodně snažit a uvolníte všechnu možnou paměť, pak vám stejně nepůjde předělat harddisk (nebo partition) větší než 150 MB (vyzkoušeno). Chcete-li si vypočítat, jestli budete vůbec moci použít ReOrg na své Amize, je spotřeba paměti následující:

400 KB pro samotný program - nemáte-li dostatek paměti alespoň na spuštění, raději to vůbec nezkoušejte. Občas, když jsem ho spustil s pamětí kolem 300 KB, spadnul (Error 8700 0004 - Dos.library:Unexpected packet received), jindy vydal chybovou hlášku (někdy i úplně nesmyslnou, v zásobě jich má hodně),

7 KB na každý MB vašeho harddisku; máte-li „čtyřstovku“, budete potřebovat 400 KB x 7 = 2,8 MB!

6 KB na každý sektor v tracku (normálně jich bývá kolem 50),

150 KB jako bezpečnostní minimum, které ReOrg nechá i pro ostatní programy, aby nenastala v kritické době situace, kdy nemůžete pokračovat, protože není dostatek paměti; hodnotu 150 můžete snížit až na 50 v nastaveních samotného programu, teoreticky se dá snížit i spotřeba paměti snížením počtu sektorů v tracku, protože Amiga posílá na sběrnici pořadové číslo bloku, ale taková akce se nedoporučuje.

Všetchna ostatní paměť, která zbude v systému, bude použita jako cache. U harddisku by to nemělo být méně než 200 KB, jinak vše trvá strašně dlouho.

Máte-li tedy dostatek RAMky, můžete ReOrg spustit. Z CLI má šablonu: FROM=sourcedisk (odkud budeme optimalizovat) TO=destinationdisk (pouze v dvoudiskovém módu, to asi ale nebude váš případ) PUBSCREEN=pubscreenname (otevře se jinde než ve Workbenchu) OPTFILE=optionfilename (pro pokročilé uživatele) SETTINS=settingsfilename (preference, normálně je jinak užít soubor se jmé-

nem ReOrg.prefs) SCREENMODE = screenmode (otevře vlastní obrazovku a dovolí vám specifikovat, jaká to bude, tedy např.:

GREENMODE=EURO 72Hz Productivity) LANGUAGE=language (název podporovaného jazyku) HIDDEN (vhodné v kombinaci s BATCH, neotevře se okno) BATCH (odpoví na všechny standardní requestery sám, je to pohodlnější, ale více nebezpečné) PENS=pen0,pen1,pen2,pen3 (barvy...). Ve Workbenchu se dají nastavit stejné Tool Types, jako parametry v DOSu.

Po spuštění si vyberete vpravo disk a mód. Jednodisková optimalizace je nebezpečná v tom, že při vypnutí proudu jste přišli o všechna data; neexistuje způsob, jak je dostat zpět (jediným způsobem je štěstí). Také není vhodné spouštět nějaké programy „padavky“, výsledek by byl podobný. Pojistit takovéto riziko si můžete dvěma způsoby: dvoudiskovým módem (koupíte druhý harddisk a nebo máte náhodou dva partitiony stejné velikosti a ten druhý je úplně prázdný) nebo zálohováním před spuštěním ReOrgu. Další nastavení jsou: Format - formátování může být buď Off (vypnuté) nebo On (zapnuté, formátují se tracky, na které se bude zapisovat) nebo All tracks (nutno užít u diskety, která nebyla zformátována a je užita jako cílový disk); Write verify - přezkouší správnost zapsaných dat, vhodné u diskety, nesmyslné u harddisku - ty mají buffer, takže se nezkouší obsah disku, ale pouze bufferu, který se po vypnutí počítače vyprázdní (obdoba RAM); Workbench Mode - ikony ve Workbenchu jsou normální soubory s příponou „info“. Chcete-li, aby se adresáře otvíraly rychle, musí být ikony na disku blízko u sebe; Graphical sector display - ukazuje v okně, kolik je uděláno a kolik ještě zbývá.

Další nastavení jsou v Advanced options: Update disk date - tak, jako každý soubor, je i disk „odatován“, tj. je na něm zapsáno datum jeho vzniku, chcete-li, aby bylo aktuální zvolte tento gadget. Keep locks - uzavře přístup k danému zařízení jiným programům (kromě simulace nechte vždy zapnuté), SIMULATE optimization only - program bude dělat vše jakoby v plném chodu, ale obsah disku se nezmění. Read Drive Geometry zjistí geometrii disku - má to své opodstatnění jen u High Density disketových mecha-

nik, protože na poslední chvíli jste mohli zaměnit normální disketu za tu s vyšší kapacitou (a obráceně). Clear unused blocks vymaže bloky, které nejsou použity (jenže mohly být použity v minulosti, touto volbou znemožníte účinnost funkce Undelete u DiskSalvu!). FileExt blocks - soubory, které mají velikost větší než asi 40 KB musejí mít tzv. File Extension Block. Umístění tohoto bloku se dá ovlivnit => pro Kickstart v 2.0 (a lepší) je nejvhodnější volba Mid. Pro verzi 1.2 a 1.3 Front a jestliže máte na harddisku velké soubory, ale používáte málo vyrovnávací paměti, je nejvhodnější volba Scatter. Dále lze nastavit gadget Free block after - ReOrg rezervuje trochu místa pro nové soubory a direktáře apod. Nepoužijete-li „bootblocks“, máte nastaveno správně. Optimize for - nastavíte verzi operačního systému (A500 a starší modely - 1.2/1.3, ostatní 2.0/3.0). Safety memory udává velikost paměti, která zůstane volná pro ostatní programy (nebo i vlastní requestery), když bude ReOrg běžet. Jediné, co můžete inteligentního s touto hodnotou udělat, je ji snížit na 50000.

Zbývá vysvětlit Change FileSystem a Change OFS/FFS. První z nich má čtyři možnosti: no change (nebude se nic měnit, ReOrg pak bude pouze klasický „setřasač disku“), to Std mode (disk bude moci použít jakákoliv Amiga), to Intl mode (disk bude moci použít pouze Amiga s Kickstartem 2.0 a výš), to DFCS mode (použitelné pouze pod Kickstartem 3.0 a výš). Nejlepší a nejrychlejší je samozřejmě DFCS, ale zabírá o něco malinko více místa (na naprosto plném disku proto nepůjde udělat). Change OFS/FFS mění tzv. OldFileSystem (funguje na všem) na FastFileSystem (Kickstart 2.0 a výš) a obráceně. Disk pod OFS přečte jakákoliv Amiga, blok má ale velikost 488 bytů, FFS je vylepšen na 512 bytů. Za toto nafouknutí disku o necelých 5 % zaplatíte nekompatibilitou s Amigou 500. Kromě zvětšení kapacity disku je FFS navíc rychlejší.

Teď jste si všechno nastavili a můžete program odstartovat. Objeví se requester, který po vás žádá, abyste vložili do zařízení ten správný disk. U harddisku jen stisknete OK, u mechaniky máte ještě možnost vyměnit. Ukáže se ReOrg status window a v něm informace o tom, co právě probíhá. První částí je přezkoušení disku - toho si ani nevšimnete. Následu-

je scanování obsahu, program zároveň počítá i nové umístění souborů a adresářů. Poté se zeptá, jestli máte všechno zálohované, protože bude následovat nejkritičtější fáze; tou je přemísťování bloků a může trvat od několika málo vteřin (na partitionu o velikosti 2 MB) až do několika hodin (zbylo-li vám např. pro váš 400 MB harddisk pouze 20 KB paměti jako cache). Přibližný údaj, kolik času ještě zbývá, najdete dole v okně. Neberte ho ale vážně - je průběžně dopočítáván a tak se mi stalo, že z 1,30, přeskočil na 1'42". Po přesunu bloků se přepíše bitová mapa disku - obsahuje informace o tom, který z bloků na disku je obsazen a který ne. Navolili-li (!? je to česky?) jste si to, může následovat formátování nepoužitých tracků (u diskety). To samé platí o vymazání nepoužitých bloků. Majitelé Kickstartu 3.0 dostanou ještě další fázi: přizpůsobení adresářové cache obsahu disku. Poslední, čeho se od ReOrgu dočkáte, je předělání filesystemu (pouze je-li zvoleno).

Nejkritičtější fází je přemísťování bloků. Váš disk v tu chvíli obsahuje některé bloky dvakrát - ty staré a ještě jednou ty staré, ale na novém místě. Vypnete-li (zhrouťte-li) v takové chvíli počítač, nebudete mít skoro žádnou reálnou šanci disk opravit. Programy na opravu disků uvidí totiž dvojnásobné bloky, poškozenou bitovou mapu, nesmyslné součty, neodpovídající directory cache, dvojnásobné ukazatele na jeden a ten samý blok; nebudou mít proto možnost ten nepořádek nějak uklidit.

A na konec ještě nějaká čísla:

Disketa se starým systémem s volnými 34 KB místa a fragmentací 29 % vypisovala celý direktorát za 13 vteřin. Po předělání na DC-OFS se zmenšilo volné místo na 26 KB, ale výpis se urychlil skoro třikrát (4,5 sekundy). Následovalo předělání z 0 % fragmentovaného disku na DC-FFS a výsledky jsou: 64 KB volných bloků, výpis za 4 sekundy. Při té druhé konverzi se vyplatí mít co největší cache, operace odsypají mnohem rychleji.

Setřásání 150 MB disku zaplněného z pouhých 15 % zabralo 6 minut a 10 vteřin. Přitom se změnilo umístění všech 162 adresářů a 2120 souborů. Je nutno připomenout, že 150 MB harddisk hraničí u nerozšířené dvanactistovky s možnostmi programu - pro cache zbylo pouze 100 KB paměti, což je 0.06 % velikosti disku.

ju-

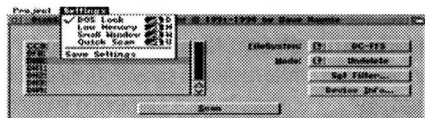
DiskSalv je program na záchranu dat od Dava Haynieho. V současné době existuje verze 2 (na NewsDisku4 máte revizi 11.27, jinak existuje něco kolem 11.3x), která je (zatím) sharewarová - tzn., že si můžete DiskSalv zkopírovat i užívat, přičemž služnost by bylo zaplatit 10 US\$ autorovi za jeho námahu. Za 40 dolarů dostanete kompletní návod (kolem 100 stránek) a nejnovější verzi. Update si můžete také objednat - stojí 10 US\$ na rok. Kromě toho, že je DiskSalv velmi dobře udělaný, nabízí autor ještě jednu možnost s vaším zničeným diskem: jestliže ho nezachrání samotný program, můžete ho poslat na adresu Dave Haynie, DiskSalv Bug Reports, 284 Memorial Avenue, Gibbstown, NJ USA, 08027. Pokusí se vám ho opravit a jestliže to půjde, zašle vám ho zpět - nic vás to přitom nebude stát (v Americe jsou takové opravy jinak velmi drahé, jen za prohlédnutí disku dáte přes 100 dolarů, a to s ním nic neudělají).

DiskSalv jde spouštět jak z Workbenchu, tak z CLI. V DOSu má následující šablonu: DiskSalv FROM/K, TO/K, MODE/K, FILE-SYSTEM/K, DEFAULTFS/K, TAG-CHAR/K, PUBSCREEN/K, MEMCHUNK/N, PATHMAX/N, DISKCACHE/N, LOWMEM/S, NOSIZE-CHECK/S, QUICKSCAN/S, NOWARNING/S, NODATES/S, NONOTES/S, NOPROTECT/S, KEEP-DOS/S, KILLDOS/S, NODEEPSCAN/S, INTERACTIVE/S, REJECTION/N, MAKELINKS/S, SMALL-WINDOW/S, BIGBLOCK/T, LOADDEV/K, RETRY/N. Úplně stejné se dají nastavit Tool Types ve Workbenchu, stačí smazat pouze závorečky na to, aby začaly účinkovat (ty tool typy samozřejmě).

Po spuštění se před vámi objeví základní komunikační okno. V něm si vyberete zařízení, ze kterého chcete zachraňovat, pak file system, ve kterém byl disk formátován, dále zvolíte mód operace a nakonec můžete nastavit filtr. File system můžete nechat -

DiskSalv si vybere ten správný sám; pouze pokud jste přesvědčeni, že jeho výběr nebyl správný, nastavte jiný. Podporovány jsou všechny systémy až do verze OS 3.1. Moc užitečnou věcíčkou je filtr, stisknete ho a uvidíte...: File

Pattern je šablona souborů, o které se má program zajímat - vzpomněli jste si například, že smazaný soubor má jméno Octamedv5.0, pak napíšete jako šablonu jen název a ostatní soubory mají smůlu. Disk Scan Range vám dává šanci omezit scanování na určitou část disku (nastavíte šipkami), přičemž čísla vlevo a vpravo udávají pořadové číslo bloku. Omezíte-li scanování na určitou část disku, nemělo by se vám stát, že vynecháte prostředek (stačí opravdu jen ten nejprostředkovatější prostředek) - většina informací je právě v něm, i když u Amigy je



struktura disku vlastně dvojí (to byste si pak ale museli zjistit, na kterém místě se soubor nacházel - skoro nemožné). Mimochodem, takový 400 MB disk se nedá prohlédnout celý dříve než za 40 minut... Kromě toho můžete omezit vyhledávání u souborů na ty, co mají nastaveny nebo nenastaveny určité Protection Bits (nastavují se DOSovým příkazem Protect nebo ve Workbenchu v Tool Types).

Teď něco k módu operace: můžete to být Salvage, Undelete, Validate, Repair, a nebo Unformat. Nejobecnější je Salvage, kdy se program bude snažit zachránit co nejvíce direktorií a souborů a nahrát je někde jinde (kam, to si zvolíte). V módu Undelete prohlédne DiskSalv nejdříve celý disk a zjistí, které z dříve smazaných souborů se dají zachránit - pak si vyberete jaké to budou a oni se vám objeví opět na disku (podobnost s PCčkovým Undelete čistě náhodná...). Největší naději na úspěch budete mít hned po tom, co jste soubor smazali. Je to proto, že jste nestačili volné místo přepsat jiným souborem a data se na disku fyzicky nalézají, přestože vy je nevidíte. Na podobném figlu pracuje i mód Unformat - nejde samozřejmě zachránit disk, který jste smazali úplným formátováním - jde tedy unformátovat pouze disk(eta), na kterou jste po-

DiskSalv

užili Quick format. Pak se totiž nesmažou fyzicky data, ale pouze odkazy na ně a vy proto můžete v klidu unformátovat (opět podobnost s MS-DOSovým Unformat čistě náhodná...). Dalším módem je Validate - zkontroluje strukturu disku a opraví nesrovnalosti; podobá se nejvíce asi velmi starému DiskDoctorovi z Amigy 500. Nebezpečnost této akce spočívá v tom, že DiskSalv může měnit obsah disku, a proto ve chvíli, kdy toto provádíte, vám nesmí počítač „spadnout“ nebo někdo vypnout proud. To samé platí i o módu Repair. Pokud má disk nějakou „tvrdou“ chybu (hard error), musíte místo Repair použít Salvage (samozřejmě, že nepůjde vůbec použít Validate). Kromě

toho vám Repair může napůl vadný disk „dodělat“ (ale vše zachráníte módem Salvage). A ještě jedno upozornění: program si nevšimne, když mu podstrčíte zajištěnou disketu a bude s ní chtít pracovat... protože to ale nejde, bude hlásit, že disketa má hard write error!

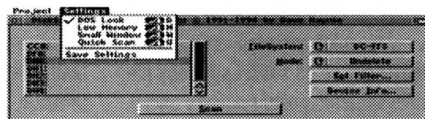
Další nastavení můžete najít v menu: Log file je soubor nebo zařízení (např. tiskárna), kam bude vypisovat DiskSalv všechna svá hlášení; Restore vám dá šanci obnovit data z pásky, pomocí Custom si nadefinujete nové zařízení, podobně to platí i pro Load Device. Druhá kolonka menu jsou nastavení: DOS lock „uzamkne“ zařízení, aby s ním nemohl pracovat v kritickou chvíli jiný program (vypnutím si koledujete o průsvih), ostatní položky menu jsou snad jasné.

Až si nastavíte všechno k práci, stisknete gadget Scan. Vykukne na vás nové okno, ve kterém vám program říká, co v dané chvíli dělá. Nahoře vypisuje jméno operace, kterou provádí (dá se zrušit nebo pauznout) a o kousek vpravo je číslo bloku, na kterém se nachází (v pořadí 0 - n), počet souborů, na které přišel, počet adresářů a čtecích chyb, které se doposud objevily. Ve velkém okně dole vypisuje jednotlivá jména

souborů i direktorií. Kdykoliv, co DiskSalv pracuje, můžete udělat 3 věci: buď si ho nevšímát, nebo operaci zastavit, a nebo vyvolat nápovědu - kromě kombinace pravá Amiga + H stačí stisknout Help a program vám řekne vše co ví o věci, která se nachází právě pod kurzorem myši.

Až operace doběhne (předpokládám, že běží mód Salvage), nabídne vám DiskSalv soubory a adresáře, na které přišel a které půjdou zachránit. Všechny soubory, které potřebujete, „oklikejte“ (zvýrazněte) myší, adresáře nastavíte gadgetem Select Directory. Dále musíte určit Output Path, kam se mají soubory posílat (předpokládá to mít na daném zařízení dostatek místa, sotva budete asi zachraňovat z harddisku na disketu). Kromě adresářů, které jste na disku skutečně měli, jste si jistě všimli i jednoho nového s názvem DISKSALV-EXTRAS, ve kterém jsou dva soubory: BOOT-BLOCK je celý původní bootblok disku a VOLUME-INFO obsahuje pár neužitečných informací o opravovaném médiu. Dolním gadgetem spustíte vlastní záchranu. Až doběhne tato akce, zeptá se vás DiskSalv, zda budete s ním budete pokračovat nebo ne.

A teď něco z vlastních zdrojů: poprvé jsem poznal DiskSalv po tom, co jsem „náhodou“ použil Version z Amigy 500 na své dvánáctistovce. Měl jsem harddisk samozřejmě pod FastFileSyste-



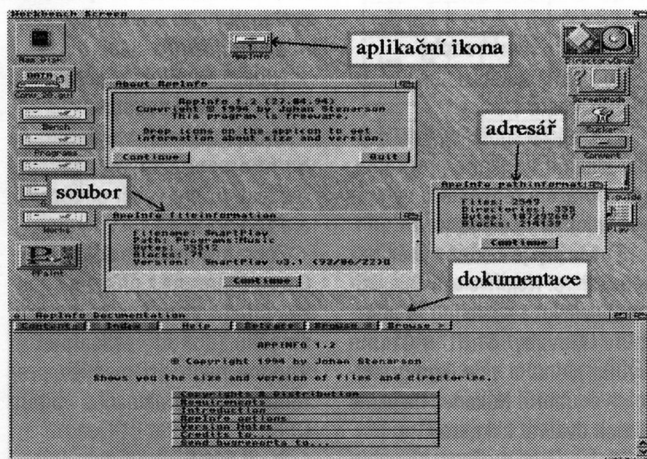
mem, jenže Version 1.3 ho neznal. Hádejte jak to dopadlo... Začátek disku měl 488 bytů, ale data byla v 512 bytů dlouhých blocích. Systém se v tom samozřejmě nevyznal a nedokázal přečíst ani jeden soubor (samý read-write error). Přestože každému dojde v čem je průsvih, málokterý program to dovede dát zpátky - např. Version z Amigy 1200 uvidí, že disk má na začátku 488 bytů a bude ho proto považovat za OldFileSystemový. Záchrana je možná právě třeba DiskSalvem.

AppInfo a AppDecrunch

AppInfo

Workbench 2.0 s sebou přinesl mnoho nových možností, stále však ještě zbývá dost věcí, pro které si člověk musí „dojít“ do CLI. Jako například zjištění velikostí souborů nebo adresářů, jejich verzí apod.

AppInfo je volně šiřitelná utilita, která tyto problémy řeší.



Při spuštění se na obrazovce Workbench vytvoří aplikační ikona - ikona, která vypadá stejně jako ostatní, ale reaguje na to, když je na ni „položena“ soubor, adresář nebo i několik souborů a adresářů najednou.

Když na ni položíte ikonu jednoho souboru, AppInfo otevře requester obsahující jméno souboru, cestu k němu, jeho velikost v bytech a blocích a informaci o verzi (pokud ji program obsahuje).

Pokud na aplikační ikonu přesunete několik souborů, nebo celý adresář, zobrazí se vám jejich celková velikost a počet. V tomto případě se však nezobrazí verze.

Při dvojkliknutí ikony se zobrazí requester s informací o autorovi. Zde také můžete tlačítkem Quit program ukončit.

AppInfo se však dá používat i jinak.

Klikněte jednou na ikonu programu AppInfo, podržte kláve-

su SHIFT a dvojklikněte soubor, který chcete vyšetřit. AppInfo zobrazí rovnou informaci a ukončí se.

Před spuštěním můžete specifikovat také různé parametry - jako argumenty v CLI nebo Tooltypy ve Workbenchu.

Verze 1.2 podporuje tyto:

PATH (pouze CLI) - zobrazí informaci o specifikovaném souboru.

AppDecrunch

AppDecrunch je další utilita, která využívá možností aplikačních ikon. Používá se k rozbalování (decrunchování) zapakovaných souborů. Archiv obsahuje jednak samotný program, dále přehlednou nápovědu ve formátu Amigaguide a instalační skript.

Instalace se provádí ručně - tedy spíše myšně - přesunutím ikony programu na požadované místo ve Workbenchu. Potřebné knihovny lze instalovat kliknutím na ikonu přiloženého instalačního skriptu.

Používání programu je neskuřečné snadné. Po spuštění se vám objeví na Workbenchové obrazovce aplikační ikona s názvem AppDecrunch. Položíte-li na ni ikonu souboru zapakovaného v některém z podporovaných pakovacích programů, AppDecrunch ji automaticky rozbalí a uloží pod stejným jménem. To je asi skutečně nejrychlejší možnost rozbalování, vše se děje pouze několika kliknutími myši. Na druhou stranu však musím přiznat, že ukládání pod stejným jménem, a tedy vlastně přepis původního archivu, mi nepřipadá nejšťastnější řešení. Mám totiž vrozenou averzi vůči programům, které mažou něco, co se pak náhodou může ztratit. Představte si, že rozbalování provádíte na

disketě, program soubor nejdříve smaže, a pak zapíše rozbalený soubor. Jenže ouha, na disku se projeví chyba při zápisu a soubor není uložen. Kde je potom váš archiv? To se raději ani neptejte.

AppDecrunch podporuje celkem 5 formátů komprese. Jeden má zabudovaný - to je formát P-Compress. Ostatní jsou přístupné pomocí sdílených knihoven. To jsou - PowerPacker (vyžaduje powerpacker.library V35 nebo vyšší), XPK (nutná libovolná xpkmaster.library), LhEncode (potřebuje lh.library V1 nebo vyšší) a CrunchMania (libovolná CrM.library). Z požadovaných knihoven jsou všechny až na CrM.library dodávány spolu s programem. Chcete-li používat XPK, musíte mít samozřejmě požadovanou knihovnu xpkXXXX.library v adresáři LIBS:compressors, ty však také dodávány nejsou.

Program lze spustit jak z Workbench, tak i CLI. V obou případech podporuje jeden tooltype/argument. IGNOREDELETE - pokud ho uvedete, bude ignorována případná ochrana proti smazání (delete protection bit). Program se opouští dvojkliknutím na jeho aplikační ikonu a stisknutím gadgetu Quit.

AppDecrunch 1.0 je freeware, což znamená, že ho můžete šířit až se budou hory zelenat a nikdo vám nemůže ublížit.

- A.C.VELLUX -

Název: AppInfo

Autor: Johan Stenarson

Verze: 1.2

Copyright:

1994, Johan Stenarson

Požadavky: Kickstart 2.04

ICON - jako aplikační ikonu použijte tu, kterou mu zde zadáte.

TITLE - text, který bude pod aplikační ikonou napsán. Pokud nezadáte, bude AppInfo.

XPOS, ZPOS - pozice aplikační ikony na obrazovce.

Pokud hodláte AppInfo umístit do adresáře WBStartup, abyste ho měli po ruce po každém spuštění Amigy, doporučuje se zadat i Tooltype DONOTWAIT.

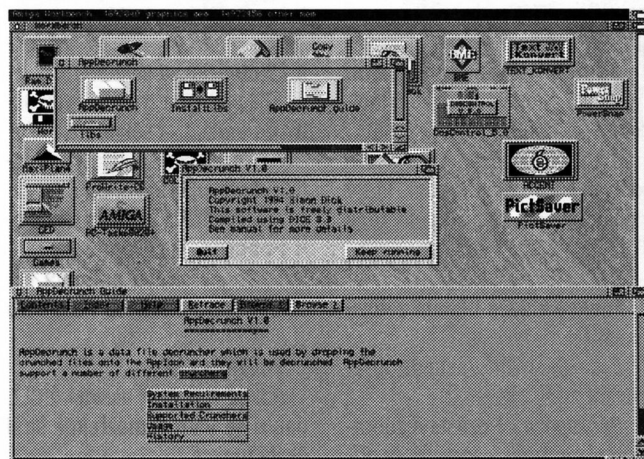
Název: AppDecrunch

Autor: Simon Dick

Verze: 1.0

Copyright: 1994, Simon Dick

Požadavky: Kickstart 2.04



Toť volně šiřitelný zobrazovač, sloužící jako update verze 1.05 distribuované jako součást grafického programového balíku ImageFX v1.5. Jeho autorem není totiž nikdo jiný než Thomas Krehbiel, tedy sám spoluautor balíku ImageFX. Program se spokojí s Workbenchem 2.0 a výše, takže předpokládám, že jej všichni máte. Rozpozná obrázky a animace uložené ve formátech ILBM, GIF, JPEG, ANIM, ale jak dále uvidíte, je možno využít i datatypů u Workbenchu 3.0. Jestli dokonce šetřítkem a používáte kompresi na bázi XPK, budete příjemně překvapeni, neboť takto kompresované soubory bez problému zobrazíte.

Dodáván je hned v několika verzích pro následující varianty hardware:

Amiga

Standartní verze, soubory budou ukazovány v co nejlepší kvalitě, jež dovoluje grafický chipset ve Vaší Amize.

IV-24, OpalVision, Retina, FireCracker

Zobrazováno bude pomocí příslušné grafické karty.

Spuštění

Workbench: Naklapneme ikonu programu a zobrazí se nám requester pro výběr souborů. Pozor! Pokud je v parametrech ikony nastaveno ICONIFY, zjeví se nejdříve na obrazovce Workbench ikona, kterou je nutno aktivovat. Nemáte-li zájem o ikonifikaci, dejte parametr ICONIFY do závorky (samozřejmě pomocí funkce ICONS/INFORMATION v horní liště Workbenchu).

CLI: Napište cestu a jméno souboru, pod kterým je Viewtek2.0 uložen na Vašem disku.

Nyní stačí pouze levým tlačítkem myši označit soubor, který chcete zobrazit. V případě že je jich více, přidrže klávesu Shift.

Funkce kláves během zobrazování

Esc - Okamžitě zastaví zobrazování

Backspace - Pozastaví zobrazování souborů v adresáři (v pří-

padě, že je použito parametru ALL-viz dále)

Levé/pravé tlačítko myši - Bude zobrazovat další obrázek (výjimku tvoří pouze použití parametru NOCLICK-viz dále)

Mezerník (Space) - V případě, že je použito parametru DELAY (viz dále), bude obrázek „přidržen“ na obrazovce.

S - Obrázek který se právě nachází na obrazovce bude uložen v aktivním grafickém módu na disk v podobě formátu ILBM. Platí pouze pro obrázky, jednotlivé obrázky animace nelze tímto způsobem uložit.

libovolná klávesa - Zobrazí další obrázek v pořadí

Ctrl+šipky - posunování obrázkem/animací po obrazovce

šipka nahoru - skočí na začátek animace

šipka vpravo - zastaví přehrávání animace (pauza), při opětovném stisknutí ji posune o 1 obrázek

šipka dolů - pokračuje v přehrávání animace po pauze

C - pouze pro animaci, přepne do módu pro „nekonečnou“ animaci

F1 - přehrává animaci nejvyšší možnou rychlostí

F2 - přehrává animaci rychlostí 60 obrázků za sekundu

F3 - přehrává animaci rychlostí 30 obrázků za sekundu

F4 - přehrává animaci rychlostí 24 obrázků za sekundu

F5 - přehrává animaci rychlostí 15 obrázků za sekundu

F6 - přehrává animaci rychlostí 12 obrázků za sekundu

F7 - přehrává animaci rychlostí 10 obrázků za sekundu

F8 - přehrává animaci rychlostí 5 obrázků za sekundu

F9 - přehrává animaci rychlostí 1 obrázků za sekundu

F10 - přehrává animaci rychlostí specifikovanou v souboru

Použití z CLI

Pokud spouštíte Viewtek z CLI, nabízí se Vám samozřejmě širší škála funkcí.

Základní syntaxe při použití v CLI zní:

VT [parametr] <jeden či více zobrazovaných souborů nebo adresářů>

U souborů jsou samozřejmě podporovány standární AmigaDOSové šablony (tzv. wildcards). Vepsáním VT ? získáte seznam všech aplikovatelných parametrů. Podrobněji se jimi budeme zabývat za chvíli.

Použití z Workbenchu

Zde se nám nabízí hned několik možností:

1) Klasické spuštění, tedy dvojité kliknutí na ikonu programu, po zobrazení requesteru vybíráme jeden či více souborů.

2) Možný je taktéž výběr bez requesteru. Nejdříve aktivujte ikonu Viewteku a následně za přidržené klávesy Shift můžeme vybrat jednu či více ikon grafických souborů. Nakonec na jedné z nich dvakrát klikneme.

3) Jako třetí možnost se nabízí použití jako "default tool". Do ikony typu Project náležící nějakému obrázku nebo animaci si můžeme napsat cestu k zobrazovacímu programu, v našem případě je to samozřejmě Viewtek. Po naklapanutí takového ikony bude automaticky soubor zobrazen. Pokud nevíte jak na to, určitě Vám pomůže základní uživatelská příručka Workbenchu, či spíše její český ekvivalent Příručka uživatele 2 (více Amiga News 1/94).

Parametry

Následující volby jsou aplikovatelné v prostředí CLI, v ikoně Workbenchu nebo konfiguračním souboru. Uvedené zkratky lze použít pouze v prostředí CLI!

AL=All/S

Program bude zobrazovat i soubory nacházející se v různých podadresářích pod zadanou cestou.

CL=Clip/S

obrázek bude přečten z clipboardu.

DE=Delay/K/N

Po zadaném počtu sekund

automaticky zobrazí další obrázek. Odpočítávání není spuštěno, dokud není obrázek nebo animace kompletně nahrána.

DT=Datatypes/S

Umožňuje použití datatypů u Workbenchu 3.0 a výše obsažených na Vašem systémovém disku k rozpoznání a zobrazení grafických souborů. Tímto způsobem lze tedy zobrazovat i soubory v jiných formátech, než přímo podporovaných Viewtekem. Stačí pouze mít příslušný datatype. Takto můžete použít např. GIF-ový datatype, který dosahuje oproti converteru obsaženému v samotném Viewteku více než dvojnásobné rychlosti.

DefaultDir/K

(pouze ve Workbenchu nebo konfiguračním souboru)

Určuje adresář, ve kterém se budete nacházet po otevření requesteru pro výběr souborů.

FO=Forever/S

Zobrazuje neustále dokola soubory definované z příkazové řádky, čímž vytváří nekonečnou smyčku (dokud nezasáhnete). Vhodné např. při různých prezentacích v kombinaci s volbou DELAY.

IL=ILBM/S

Přesvědčí Viewtek, že všechen soubor jsou ILBM obrázky. Slouží pro případ, že chcete z animace zobrazit pouze první obrázek. Zároveň se ale nepodaří načíst obrázek či animaci v jiném formátu než ILBM.

NC=NoClick/S

Nebudete takto schopni přejít na další obrázek či animaci za pomoci tlačítka myši. Budete muset použít klávesnici.

RE=Repeat/K/N

Opakuje zobrazení souborů definovaných z příkazové řádky. Počet opakování si určíte sami libovolným číslem udaným za samotnou volbou.

SA=Save/K

Uloží výsledný obrázek do zobrazitelného ILBM souboru. To dělá z Viewteku vlastně velmi jednoduchý konverter, zvláště vlastně-li více druhů datatypů.

UT=Unit/K/N

Specifikace jednotky clipboardu v případě, že zobrazujete jeho obsah.

BU=BufSize/K/N

Nastavení velikosti bufferu přímo z přehrávání animace přímo z harddisku v KB (tzn. BUFSIZE 128 = buffer o velikosti 128KB). Ve skutečnosti jsou však Viewtekem obsazeny 3 takovéto buffery, takže tomu uzpůsobte svou volbu. O přehrávání animace přímo z harddisku se dozvíte dále.

CO=Cont/S

Animace bude považována za "nekonečnou". Definice nekonečné animace vypadá tak, že na jejím konci jsou "nalepeny" dva opakující se obrázky (jako animace, které vytváří DPaint). Pokud je nalezen tzv. "DPAN chunk", je automaticky animace považována za nekonečnou.

DI=Disk/S

Animace bude přehrávána přímo z disku.

FP=FPS/K/N

Specifikace rychlosti přehrávání animace. Udané číslo specifikuje počet obrázků za sekundu.

LP=Loop/K/N

Opakuje zobrazení vybrané animace(í). Počet opakování si určíte sami udaným číslem.

MA=MaxFrames/K/N

Nastavení maximálního počtu obrázků, které budou ze zvolené animace přehrány. Užitečné v případě, že nemáte dostatek paměti nebo je animace v některém místě poškozena (takto uvidíte alespoň její část k místu poškození).

ND=NoDisk/S

Zakáže zobrazování animace přímo z disku. Normálně se totiž o to program při nedostatku paměti pokusí.

SP=Speed/K/N

Specifikace rychlosti přehrávání animace v jiffích na obrázek (jeden jiffy odpovídá 1/60 sekundy).

PA=Paused/S

Animace se hned po spuštění octne v módu pauzy. K jejímu rozeběhu musíte stisknout šipku vpravo nebo dolů.

DF=Default/S

Zobrazováno bude v módu nastaveného monitoru. To je užitečné v případě, že obrázek není v módu podporovaném Vaším monitorem (např. NTSC).

HI=Hires/S

Obrázky a animace budou ukázovány v Hiresu. Mějte však na vědomí, že u strojů nevybavených grafickými čipy AGA nejsou kombinace některých módů dosažitelné.

LA=Lace/S

Zobrazení v INTERLACE módu.

LO=Lores/S

Zobrazení v LORES módu.

NL=NoLace/S

Zobrazení v NON-INTERLACE módu.

NS=NoScroll/S

Znemožní scrolling obrázků větších než obrazovka. Vcelku zbytečná funkce.

NT=NTSC/S

Zobrazování pro monitor pracující v módu NTSC.

PL=PAL/S

Zobrazování pro monitor pracující v módu PAL.

S7=Super72/S

Zobrazování pro monitor pracující v módu SUPER72. Použitelné pouze na Amigách vybavených AGA čipy.

SC=ScreenMode/K

Specifikace obrazovkového módu, v kterém si přejete daný obrázek nebo animaci vidět. Jméno musí být přesné, tak jak je udáno v preferencích u programu ScreenMode. Nezapomeňte, že pokud se jedná o mód mající ve svém názvu mezery, musíte celý jeho název dát do uvozovek, jak praví uživatelská příručka. Syntaxe tedy bude kupříkladu znít:

VT sc "EURO:72Hz Productivity laced" dh0:obrazek

SU=SuperHires/S

Zobrazení v SUPERHIRES módu.

UN=Underscan/S

Nezobrazí v overscanu.

HD=Hide/S

Ukáže obrázek až po kompletním dekódování. Normálně se totiž bude obrázek vykreslovat shora dolů, což je patrné zejména u formátů náročnějších na dekódování a delších obrázků. Funkce je vhodná např. při prezentacích. Pokud ale použijete např. datatypu pro GIF, bude stejně zobrazen až po dekódu.

IC=Iconify/S

Ihned po startu se bude program nacházet v módu ikonifikace. Na obrazovce Workbenche

se objeví jeho ikona. Po jejím spuštění máte 3 možnosti: QUIT-ukončit program; INTERACTIVE-zobrazí requester pro výběr souboru; CANCEL-zpět do ikonifikačního módu.

IN=Info/S

Pouze zobrazí informace o obrázku (rozlišení, počet bitplánů), aniž by je ukázal. Animace však zobrazuje.

LM=LowMem/S

Zakáže tzv. double-buffering obrázků. Užitečné v případě, že nemáte dostatek paměti Chip.

NB=NoBusy/S

Nikdy nezobrazovat kurzor značící zaneprázdnění počítače (nejčastěji nastaveno na jakési stopky), což mnohdy působí jako rušivý element.

PO=Pointer/S

Nevypínat ukazatel myši. Pokud je vše kompletně zobrazeno, zmizí za normálních okolností kurzor myši. Pokud jej postrádáte, použijte tuto volbu.

QU=Quiet/S

Netisknout žádné informace do Shellu (údaje o rozlišení, počtu obrázků, apod.).

Konfigurační soubor

Viewtek 2.0 podporuje užití jednoduchého konfiguračního souboru napsaném v ASCII-textovém editoru, tedy bez žádných řídicích znaků. Obsah souboru může vypadat např. takto:

PAL

DATATYPES

NOCLICK

Program vždy při spuštění hledá konfigurační parametry v souboru "ENV:VT.defaults". Pokud Vám tato skutečnost nevyhovuje, můžete ji změnit pomocí parametru CF=Config/K. Pokud chci mám konfigurační soubor uložen na "dh0:konfigurace", bude to při spuštění v prostředí CLI vypadat následovně:

VT cf dh0:konfigurace

Budete-li pracovat v prostředí Workbenche, je lepší si vše konfigurovat v samotné ikoně.

Přehrávání animace přímo z disku

Už se Vám někdy stalo, že Vám na přehrání animace nestačila paměť? Pokud budete přehrávat animaci přímo

z harddisku, tento problém s určitými omezeními vyřešíte. Přehrávání je totiž ovlivněno mnoha faktory:

- rychlostí Vašeho počítače
- rychlostí Vašeho harddisku a jeho kontroleru
- složitostí animace
- zvolenou přehrávací rychlostí
- zvolenou velikostí bufferu
- množstvím aplikovaných parametrů

Na jakém principu to vlastně funguje? Při přehrávání z disku běží současně dva tasky; jeden je pověřen čtením dat z disku, druhý je naopak zodpovědný za dekódování a zobrazení jednotlivých obrázků (či spíše framů). Zatímco tedy jeden čte data z disku, druhý zobrazuje již předtím načtená data.

Velikost bufferu, toť velice důležitý faktor ovlivňující kvalitu přehrávání celé animace. Ideální velikost bufferu by měla být taková, aby další skupina framů byla načtena z disku dříve než je zobrazena předchozí skupina. Je-li velikost bufferu příliš malá, bude přehrávání skončeno, neboť zobrazovací task musí příliš dlouho čekat na další dávku framů k zobrazení. Naopak je-li příliš velká, může také harddisk mnoho času "pročíst". Animace většího rozsahu budou potřebovat větší velikost, na což Vás Viewtek samozřejmě s radostí upozorní. Můžete rovněž snížit rychlost přehrávání animace, čímž dáte více času tasku určenému ke čtení.

Co se týče složitosti animace, jestli si myslíte že animace v módu HAM8 v rozlišení 736x480 bodů s pohybem kamery bude vypadat dobře, jste podle vyjádření autora blázen.

Během přehrávání přímo z disku nebude aktivní šipka nahoru (tedy posuv na začátek animace).

-Raduz-



DiskMaster II

*dokončení***Protect****Funkce:**

Změní stavové bity zadaného souboru (souborů).

Syntaxe:

Protect [soubor] [„+“][„-“][hsparwed][G]““

Argumenty:

soubor - Název souboru, jehož stavové bity mají být změněny. Samozřejmě lze užít i symbolu „%s“, kterým určíte, že budou změněny bity všech zvolených souborů zdrojového okna.

„+“ - Tento symbol určuje, že následující bity budou nastaveny.

„-“ - Tento symbol určuje, že následující bity budou vynulovány.

hsparwed - seznam bitů, které budou nastaveny nebo vynulovány (podle toho, zda jim bude předcházet znaménko „+“ nebo „-“). Pokud nejsou užitá žádná znaménka, seznam nastaví bity absolutně. Jednotlivé stavové bity mají následující význam:

H - Indikuje, že by soubor měl být skrytý.

S - Označuje příkazový soubor AmigaDOSu.

P - Označuje „pure“ soubor, který lze bez problémů umístit rezidentně do paměti.

A - Archivační bit. Užívají ho programy pro zálohování pevných disků pro označení již zálohovaných programů. Tento bit se automaticky vynuluje, jestliže do souboru zapíše jiný program.

R - Soubor lze číst.

W - Do souboru je možno zapisovat.

E - Označuje spustitelný soubor.

D - Soubor lze smazat.

Pokud nezadáte bity, které mají být nastaveny nebo vynulovány, příkaz otevře requester zobrazující aktuální nastavení stavových bitů, které můžete v requesteru editovat.

G - globální příznak (není to stavový bit). Je-li užít tento příznak, nebude requester otevřen pro každý zvolený soubor, namísto toho bude aktuální bitová maska použita pro všechny zvolené soubory.

Příklad:

Protect %s

Otevře requester, kde můžete editovat stavové bity a pak je nastaví všem zvoleným souborům.

Protect %s RWED

Nastaví pro všechny zvolené soubory masku „RWED“.

Protect %s „+S-P“

Nastaví všem zvoleným souborům bit „s“ a vynuluje jim bit „p“.

Quit**Funkce:**

Ukončí DiskMaster.

Syntaxe:

Quit

Argumenty:

Žádné

Read**Funkce:**

Vyvolá interní prohlížeč textů DiskMasteru. Prohlížeč se ovládá klávesnicí a myší (podrobnosti viz kap. 6).

Syntaxe:

Read [soubor] [HEX] [LACEIHALF] [SEARCH „Text“]

Argumenty:

soubor - Název souboru, který bude načten. Lze užít i symbol „%s“, pokud chcete načíst všechny zvolené soubory zdrojového okna.

HEX - Soubor bude zobrazen v hexadecimálním formátu - jako hexadecimální výpis s doprovodným ASCII výpisem.

LACE - Obrazovka prohlížeče bude otevřena v režimu Interlace.

HALF - Je-li užít režim Interlace, bude prohlížeč otevřen jen ve spodní části obrazovky.

SEARCH - Určuje, že v zobrazovaném souboru bude vyhledán určitý text.

Text - Text, který bude vyhledán. Zadáva se spolu s klíčovým slovem SEARCH. Jestliže užijete jen toto klíčové slovo, objeví se requester, do něhož můžete zadat text, který bude poté vyhledán.

Příklad:

Read %s LACE

Načte zvolené soubory a zobrazí je na obrazovce užívající Interlace.

Reset**Funkce:**

Přepne DiskMaster do „primitivního“ stavu, kdy neobsahuje žádná okna ani menu. Umístíte-li tento příkaz na začátek příkazového souboru, můžete DiskMaster plně rekonfigurovat.

Syntaxe:

Reset

Argumenty:

Žádné

Recursion**Funkce:**

Vypíná a zapíná rekursi příkazů. Je-li rekursie vypnuta, lze vykonat na adresáři příkaz, aniž by byl použit na soubory v adresáři obsažené.

Syntaxe:

Recursion ONIOFF

Argumenty:

ON - Zapne rekursi.

OFF - Vypne rekursi.

Příklad:

Recursion OFF;Rename %s

Tyto příkazy umožňují přejmenovat adresář, aniž by se pokusily přejmenovat soubory obsažené v adresáři.

Rename**Funkce:**

Přejmenuje zadané soubory nebo adresáře.

Syntaxe:

Rename [soubor] [nový_název]

Argumenty:

soubor - Název souboru nebo adresáře, který má být přejmenován. Symbolem „%s“ můžete určit, že budou přejmenovány všechny zvolené soubory a adresáře zdrojového okna.

nový_název - Nový název souboru nebo adresáře. Pokud je tento argument vypuštěn, příkaz otevře requester, kam můžete zadat nový název.

Příklad:

Rename %s

Otevře requester s dotazem na nový název každého zvoleného souboru. Requester použije jako implicitní název původní název, který můžete editovat.

ReqPattern**Funkce:**

Tento příkaz otevře requester, do něhož můžete zadat masku, která bude použita pro vyhledávání souborů ve zvolených adresářích. Můžete nastavit implicitní masku, titul requesteru a texty gadgetů.

Syntaxe:

ReqPattern „text“ [Maska] [Okay Abort Cancel]

Argumenty:

text - Text titulu requesteru. Pokud bude obsahovat mezery, musí být uzavřen v uvozovkách.

Maska - Jakýkoli tištitelný text, který bude užít jako maska pro vyhledávání. V masce je také možno užít znaky „?“ (jeden libovolný znak) a „*“ (libovolný počet libovolných znaků).

Okay Abort Cancel - Requester je používán pro rekurzivní i nerekurzivní operace a obsahuje tři gadgety. První gadget („Okay“) akceptuje masku a requester zavře, gadget „Abort“ ukončí celou (rekurzivní) operaci a gadget „Cancel“ ukončí právě probíhající operaci. Texty těchto gadgetů můžete změnit, jejich funkce ovšem zůstane nezměněna. Pokud vám vyhovují implicitní názvy gadgetů, můžete tento argument vypustit.

Příklad:

ReqPattern „Please enter pattern“ *.info

Otevře requester obsahující implicitní masku „*.info“.



REXX

Funkce:

Vykoná zadaný program ARexxu nebo příkazový řetězec.

Syntaxe:

REXX [soubor|„řetězec“]

Argumenty:

soubor - Název programu ARexxu, který má být vykonán.

řetězec - Příkaz (nebo příkazy) ARexxu, který má být vykonán. Tento řetězec musí být uzavřen v uvozovkách.

Příklad:

REXX „parse arg x,say x“ %s

Vypíše název každého zvoleného souboru na okně konzoly otevřeném příkazem „StdIO“.

Root

Funkce:

Zobrazí hlavní (root) adresář trasy aktuálního okna.

Syntaxe:

Root

Argumenty:

Žádné

SaveConfig

Funkce:

Tento příkaz uloží příkazový soubor, který po vyvolání vytvoří přesnou kopii i aktuálního prostředí DiskMasteru.

Syntaxe:

SaveConfig [soubor] [ICON]

Argumenty:

bez argumentů - Otevře requester požadující název souboru, do něhož bude zapsána informace o prostředí. Jestliže již existuje soubor zadaného názvu, bude přepsán novou informací. Spolu se souborem je uložena i ikona.

soubor - Název souboru, do něhož bude zapsána informace o prostředí. Jestliže soubor takového názvu existuje, bude přepsán.

ICON - Toto klíčové slovo určuje, že soubor bude opatřen ikonou.

Příklad:

SaveConfig Startup.DM ICON

Informace o prostředí bude uložena do souboru „Startup.DM“ a ten bude opatřen ikonou.

ScrBack

Funkce:

Přemístí obrazovku DiskMasteru do pozadí za všechny ostatní obrazovky.

Syntaxe:

ScrBack

Argumenty:

Žádné

ScrFront

Funkce:

Přemístí obrazovku DiskMasteru do popředí před všechny ostatní obrazovky.

Syntaxe:

ScrFront

Argumenty:

Žádné

Select

Funkce:

Zvolí soubor zdrojového okna prostřednictvím znakové masky.

Syntaxe:

Select [maska]

Argumenty:

maska - Jakýkoli tištitelný text, který bude užit jako maska. V masce je též možno užít znaky „?“ (jeden libovolný znak) a „*“ (libovolný počet libovolných znaků).

Příklad:

Select *

Zvolí všechny soubory a adresáře aktuálního okna.

Select

Otevře requester, kam můžete zadat masku, která bude poté použita pro volbu souborů.

Select *.info

Zvolí v aktuálním okně všechny soubory a adresáře, jejichž název obsahuje koncovku „.info“.

SetDate

Funkce:

Tento příkaz změní datum a čas zadaného souboru (souborů).

Syntaxe:

SetDate [soubor] [datum]

Argumenty:

soubor - Název souboru, jehož datum chcete změnit. Lze též užít symbol „%s“ - příkaz bude vykonán pro všechny zvolené soubory zdrojového okna.

datum - Nové datum, jímž bude opatřen zvolený soubor. Musí mít formát „hh:mm:ss ddmrrr“. Pokud tento argument nezádáte, příkaz použije aktuální datum a čas.

Příklad:

SetDate %s

Všechny zvolené soubory zdrojového okna budou opatřeny aktuálním datem a časem.

SetFormat

Funkce:

Určuje jaké informace a v jakém pořadí budou zobrazeny v zobrazovacích oknech.

Syntaxe:

SetFormat [N] [S] [T] [D] [M] [Y] [W] [A] [C]

Argumenty:

bez argumentů - Otevře requester, který umožňuje editaci aktuálního formátu.

N - název souboru

S - velikost souboru

T - čas souboru

D - datum souboru

M - měsíc

Y - rok

W - den týdne

A - atributy souborů (stavové bity)

C - komentář souboru

Text - libovolný text, který bude zobrazen spolu s informací o souborech

Příklad:

SetFormat

Otevře requester umožňující editaci aktuálního formátu.

SetFormat „S N A T W D-M-Y C“

Změní formát zobrazování na „Velikost Název Atributy Čas Den DD-MMM-RR Komentář“.

SetList

Funkce:

Zobrazí položky seznamu ARexxu v zobrazovacím okně, což umožňuje okno použít jako okno pro volbu položek ARexxu. Pomocí příkazu „GetDir“ můžete vrátit statut tohoto seznamu (informace o zvolení položek) programu ARexxu.

Tento příkaz funguje jen ve spolupráci s ARexxem.

Syntaxe:

SetList (název_seznamu)

Argumenty:

název_seznamu - Název seznamu ARexxu (stem name), který má být zobrazen. Seznam musí být definován předtím, než je příkaz „SetList“ použit a definice musí mít následující formát:

SList.1=,One' SList.2=,Two' SList.3=,Three'

Příklad:

SetList SList

Zobrazí v aktuálním okně položky seznamu „SList“.

SetPattern

Funkce:

Nastaví znakovou masku pro aktuální operaci. Tato maska má vyšší prioritu než maska nastavená příkazem „ReqPattern“, a proto je užita namísto „globální“ masky.

Syntaxe:

SetPattern maska

Argumenty:

maska - Jakýkoli tištitelný text, který bude užit jako maska. V masce je také možno užít znaky „?“ (jeden libovolný znak) a „*“ (libovolný počet libovolných znaků).

Příklad:

SetPattern *.c

Nastaví pro aktuální operaci masku „*.c“ - tedy všechny soubory s koncovkou „.c“.

SetPrinter

Funkce:

Otevře requester voleb pro tisk, který vám umožňuje změnit aktuální parametry tisku.

Syntaxe:

SetPrinter

Argumenty:

Žádné

Single

Funkce:

Mnoho příkazů DiskMasteru je „rekurzivních“. To znamená, že pokud je zvoleno více souborů, bude operace provedena opakovaně na všech zvolených souborech. Pokud jsou zvoleny adresáře, bude taková operace provedena i na souborech v adresáři obsažených. Příkaz Single určuje, že (rekurzivní) operace bude provedena jen na jednom souboru bez ohledu na to, kolik souborů je právě zvoleno.

Syntaxe:

Single

Argumenty:

Žádné

Příklad:

Single>Delete %s

Vymaže jen jeden zvolený soubor. Adresáře a obsah adresářů vymazány nebudou.

ShowPic**Funkce:**

Zobrazuje soubory IFF ILBM (obrázky) a přehrává zvukové soubory formátu IFF 8SVX.

Syntaxe:

ShowPic [soubor] [sekundy]

Argumenty:

soubor - Název souboru, který bude přehráván nebo zobrazen. Jako tento argument můžete užít i symbol „%s“.

sekundy - Doba (v sekundách), po níž bude soubor zobrazován (tento argument nemá vliv na zvukové soubory).

Příklad:

ShowPic %s

Přehraje nebo zobrazí všechny zvolené soubory zdrojového okna.

Status**Funkce:**

Vrací řetězec s výsledky pro program ARexxu. Funguje pouze ve spolupráci s ARexxem.

Syntaxe:

Status <volby>

Argumenty:**Příklad:**

Můžete použít tyto volby - "P" vrací aktuální trasu zdrojového okna, volba "F" aktuální formát zobrazování souborů.

Status P

Vrátí aktuální trasu zdrojového okna.

StdIO

Funkce:

Otevírá a zavírá vstupně-výstupní (I/O) okno umožňující interaktivní spolupráci s externími programy.

I/O okna otevíraná DiskMasterem nejsou okna CLI. Umožňují sice interaktivní spolupráci s programy, neposkytují však vlastní komunikační prostředky.

Syntaxe:

StdIO [spec] [CLOSE]

Argumenty:

spec - Standardní parametry pro otevření okna konzoly (handler konzoly, rozměry a titul okna)

CLOSE - Zavře již otevřené I/O okno. Tento argument se obvykle objevuje na konci příkazového řetězce, který I/O okno otevře.

Příklad:

StdIO "CON:240/20/260/40/DiskMaster I/O"

Otevře okno "DiskMaster I/O".

StdIO CLOSE

Tento příkaz zavře okno konzoly.

Swap**Funkce:**

Vzájemně vymění trasy dvou posledně aktivovaných zobrazovacích oken. Pokud jsou otevřena jen dvě okna, vymění jejich trasy.

Syntaxe:

Swap

Argumenty:

Žádné

TitleFormat**Funkce:**

Určuje typ a pořadí informací, které budou zobrazovány na titulních lištách zobrazovacích oken.

Syntaxe:

TitleFormat [%C] [%F] [%I] [%B] [Text]

Argumenty:

Text - Libovolný text, který bude chtít zobrazit na titulní liště okna.

%C - Počet souborů v adresáři.

%F - Volná kapacita disku nebo diskety (v bytech).

%I - Počet v okně zvolených souborů.

%B - Celkový počet bytů ve zvolených souborech.

Příklad:

TitleFormat Selected: %I of %C Files totaling %B Bytes

Zobrazí v liště okna údaje a popisný text, výsledek může vypadat například takto:

Selected: 5 of 20 Files totaling 24674 Bytes

UnLock**Funkce:**

Zruší fixaci (viz příkaz Lock) zvoleného okna nebo všech oken.

Syntaxe:

UnLock [ALL]

Argumenty:

bez argumentů - Zruší fixaci aktuálního zvoleného okna.

ALL - Zruší fixaci všech oken.

Příklad:

UnLock ALL

Bude zrušena fixace všech oken.

UnMark**Funkce:**

Tento příkaz vypíná a zapíná automatickou deaktivaci zvolených souborů po provedení operace. Je-li deaktivace vypnuta, můžete na skupině zvolených souborů vykonat několik operací, aniž by bylo nutné soubory znovu volit po provedení každé operace.

Syntaxe:

UnMark [ON | OFF]

Argumenty:

ON - Zapne automatickou deaktivaci.

OFF - Vypne deaktivaci (soubory zůstanou zvoleny i po vykonání operace).

Příklad:

UnMark OFF;Copy %s %d

Všechny zvolené soubory zdrojového okna budou zkopírovány do cílového okna a zdrojové soubory zůstanou nadále zvoleny.

Wait**Funkce:**

Pozastaví DiskMaster po zadanou dobu.

Syntaxe:

Wait [sekundy]

Argumenty:

sekundy - Doba (v sekundách), po níž bude DiskMaster čekat. Až po uplynutí této doby DiskMaster vykoná zbytek příkazového řetězce. Není-li tento argument zadán, program čeká na stisk klávesy Return - toho však lze použít pouze tehdy, když je otevřeno StdIO okno.

Příklad:

Wait 4

DiskMaster bude čekat 4 sekundy.

Window**Funkce:**

Zvolí okno a změní ho ve zdrojové zobrazovací okno.

Syntaxe:

Window (trasa)DESTINEXT)

Argumenty:

trasa - Trasa AmigaDOSu. Bude zvoleno okno, které odpovídá zadané trase.

DEST - Zvolí aktuální cílové okno.

NEXT - Zvolí okno, které je následující v seznamu oken DiskMasteru.

Příklad:

Window DEST

Jako zdrojové okno bude zvoleno aktuální cílové okno.

8. Kompatibilita s jinými programy

Schopnosti DiskMasteru nejvíce vyniknou při spolupráci s jinými programy - tady se projevují přednosti multitaskingu.

Obvykle nejsou žádné potíže. DiskMaster bez problémů spolupracuje s utilitou DMouse, která mění chování oken. DMouse může automaticky aktivovat okna, nad nimiž se nachází ukazatel myši. DiskMaster bude pak takovéto okno považovat za aktivní okno, i když nad ním nestisknete tlačítko myši - stačí se nad něj přesunout.

Problémy jsou s utilitou SmartIcon, která ikonifikuje okna. Když je tato utilita spuštěna, některé requestery zmizí ihned poté, co se objeví. Pokud manipulujete se soubory, je lepší SmartIcon vypnout.

Textové soubory komprimované PowerPackerem DiskMaster nedokáže číst přímo. Lze ovšem využít utility PPMore (to je public domain), která tyto soubory číst umí. Můžete ji volat jako externí příkaz. A nejen to. Soubory komprimované PowerPackerem mají specifickou hlavičku, takže lze vytvořit následující autopříkaz:

AddAutoCmd PP, Extern <trasa>/PPMore -S* s%

Tento autopříkaz otevře okno PPMoru na obrazovce DiskMasteru a zobrazí zvolený soubor.

Volání externích programů je obvykle bez problémů, ale existují i výjimky. Některé nepřiliš čistě napsané programy mohou zhroutit systém, proto je na místě opatrnost.

INZERCE

- nabídka - poptávka - výměna - apod. -

> HARDWARE-NABÍDKA

* **VIDEO-BACKUP-AMIGA**, zálohování programů na obyčejné video: backup, verify, restore za 590 Kč. JAROSLAV FRÝDL, POSTE RESTANTE, PRAHA 6, 160 00

* **PRODÁM počítač ATARI 130XE**, 10 kazet her a programů, dva mikropřepínačové joysticky a cartridge. Cena dohodou. PAVEL LÖBEL, DVOŘÁKOVA 667, K.VARY STARÁ ROLE, 360 17, tel:017/42494

* **PRODÁM A1200**, příslušenství (JOY, Scart), mnoho literatury, cca. 100 disket se softwarem (hry, programy, diskmagazíny). Cena dohodou -spěchá.

JOSEF CHMELÍK,
PODZÁMECKÁ 245, KOS-
MONOSY, 293 06

> HARDWARE-POPTÁVKA

* **KOUPÍM CD32**
- pokud možno co nejlevněji.
ANTONÍN ŠIMČÍK, HLUCKÁ 151, DOLNÍ NĚMČÍ, 687 62

* **SHÁNÍM hardwarové doplňky** k CDTV (rozšíření paměti, turbokarty, řadič harddisku, genlock, Kickstart 2.x ajn.). MARTIN KAŠPÁREK, VINOHRADSKÁ 40, PRAHA 2, 120 00, tel/fax:2518234

> SOFTWARE-NABÍDKA

* **NABÍZÍM PD**, shareware a freeware software na Amigu. Programy, demo. Rád také vyměním, pošlete mi, prosím, seznam.

Zašlete si disk na můj seznam. MIROSLAV KOLÍBAL, JIRÁNKOVA 2301, PARDUBICE, 530 02

* **VELKÉ množství sharewarových her**, programů a dem. JAN KAMENÝ, GENERÁLA HRUŠKY 1214, OSTRAVA 9, 709 00, tel:069/52489 - záznamník

* **NOVÉ originální hry** na Amigu 500(+)/600 - levně. Seznam zašlu. MARTIN LIBERDA, LIDICKÁ 1690, FRÝDEK-MÍSTEK, 738 02

* **PRODÁM na CD32** tyto hry: novinku RISE OF THE ROBOTS za 1899 Kč, SIMON THE SORCERER za 1190 Kč a PIRATES GOLD za 990 Kč. JAN SMÉKAL, NĚMČICE n/H, ŠAFAŘÍKOVA 350, 798 27

> SOFTWARE-POPTÁVKA

* **KOUPÍM** nebo vyměním hry na Amigu 500, 1200 a CDTV, zejména starší a exotické tituly. Dále sháním tabulkové procesory např. TURBO-CALC 3.0 a PROCALC 2.0. MARTIN KAŠPÁREK, VINOHRADSKÁ 40, PRAHA 2, 120 00, tel/fax:2518234

> SOFTWARE-VÝMĚNA

* **HLADÁM** nějakého AMIGAMIX maniaka s kterým, by som si mohl vyměňovat hudobné moduly. Mám vytvorené aj vlastné módy a mix! MIROSLAV CHMELKA, VINOHRADSKÁ 1, HLOHOVEC, 920 01, Slovensko, tel:0804/22734

Amiga News **NEWS DISK KUPON**

Tento kupón slouží k jednorázové objednávce News Disku č. 6, který Vám zašleme za 39,- Kč. V ceně není zahrnuto poštovné (dobírka). News Disk dop SR se zasílá za 44,- SK.

Jméno: _____
Příjmení: _____
Adresa a PSČ: _____

Amiga News **NEWS DISK KUPON** Pro jeden bezplatný soukromý inzerát

Text: _____

Hardware-nabídka ☐ Hardware-poptávka ☐ Software-nabídka ☐
Software-poptávka ☐ Výměna..... ☐ Jiné..... ☐

Amiga News **PŘEDPLATNÉ**

Tento kupón slouží k objednání šesti čísel AmigaNews za předplatitelskou cenu 174,- Kč. Tedy 29,- Kč za jeden výtisk. Poštovné zdarma. AmigaNews do SR se zasílá za 34,- SK, tj. celkem za 198,- SK.

Jméno: _____
Příjmení: _____
Adresa a PSČ: _____

Telefon: _____

Předplatné od čísla: **7**

Přejete-li si, aby Vám spolu s časopisem byl pravidelně zasílán i News Disk, proškrtněte prosím, tento rámeček: ☐
6 x News Disk = 234,- Kč SR: 258,- Sk

Příslušnou částku zaplíte pomocí složenk typu C a kontrolní ústřížek spolu s tímto kupónem zašlete na adresu:

Amiga Info
P.O.Box 729
111 21 Praha 1
Česká republika

KON TIKI
Hlavná 70 (vo dvore)
040 01 Košice
Slovenská republika

KUPÓN PRO PŘEDPLATITELE



Amiga News 6

Šéfredaktor
Karel Kašpárek (oscar)

Redaktoři

Radek Dušek (raduz), Jan Urbánek (ju), Petr Michalik (pm),
Antonín Zdeborský (zdeant), Petr Michalik (pm),
Martin Kašpárek (key), Marek Janouš (mjs), Tomáš Lebr (tom),
Milan Broum (brm), Aleš a Ondra Zimovi (Wintersott),
Pavel Čáslavský (apač), Tomáš Penc (top), Milan Vobr (vobr),
Jan Havel (A.C.Vellux)

Z archivu redakce (red) popř. neoznačeno

Redakce neručí za pravost příspěvků od čtenářů
(z dopisů)

Počítačová sazba/osvit

QT s.r.o., Na výhledu II č.p. 8, 140 00 Praha 4
tel.: (02) 643 07 66, 471 08 16

Náklad

5800 výtisků, doporučená prodejní cena 29 Kč

Tisk

Pragopress s.p.

Distribuci zajišťuje:

První novinová společnost a.s.,
Transpress a.s. a jiní soukromí distributoři

Vydavatel

(c)1994 Amiga Info

Registrační značka

MK ČR 6822

Podávání novinových zásilek povoleno ředitelstvím
pošt Praha číslo jednací NP 589/94 ze dne 24.3.1994

Adresa redakce

Amiga News, Box 729, 111 21 Praha 1,
tel.: 02/256201, 253708„Obchodní“ adresa (objednávky a předplat-
né Amiga News/Amiga Info pro ČR)Amiga Info, Box 729, 111 21 Praha 1,
tel.: 02/256201, 253708„Obchodní“ adresa (objednávky a předplat-
né Amiga News/Amiga Info pro SR)KON TIKI, HLAVNÁ 70 (vo dvore), KOŠICE,
PSČ 040 01, tel.: +42 095 6228435,
fax-zaz.: +42 095 6228455

Číslo neprošlo jazykovou korekturou.

ČASOPIS
AMIGA
i pro Vás

PŘEHLED CENY INZERCE V ČASOPISU AmigaNews DLE OBSAZENÍ STRÁNEK

1/4 strany 1.700,-		
1/2 strany 2.600,-		
	Celá vnitřní strana 5.000,-	

Barevná zadní strana obálky
10.000,-Barevná vnitřní strana obálky
7.000,-Objednávky zasílejte na adresu
vydavatele:Amiga Info, P.O.Box 729
111 21 Praha 1nebo telefonicky na číslech:
02/256 201, 253 708
fax: 02/254 227Prostřední dvoustrana časopisu
9.000,-

5% sleva při platbě před vytištěním časopisu.

Ceny jsou uvedeny bez DPH ve smluvních hodnotách.

Amiga News

PŘEDPLATNÉ

INFORMACE PRO PŘEDPLATITELE

Pomocí tohoto kupónu si můžete objednat dalších
šest čísel AmigaNews za cenu 174,- Kč včetně poš-
tovného.Pokud máte zájem, s časopisem si můžete objednat i
NewsDisk s nejnovějšími utilitami, hudebními moduly,
obrázky, fonty a programy popsány v časopisu za
cenu 234,- Kč za šest disků, tj. 39,- Kč za kus.Stačí, když na adresu redakce odešlete kupón s Vaší
adresou a kontrolní ústřížek složenky typu C.Prosíme v zájmu bezproblémového vyřízení Vaší
objednávky, pište čitelně TISKACÍM PÍSMEM.Máte-li zájem o větší, či menší předplacení čísel časo-
pisu AmigaNews popř. i diskety NewsDisk, spočítejte
si Váš požadavek s uvedenými cenami.Vypočtenou částku zaplňte složenkou typu C. Na zadní
stranu složenky uveďte Vaši požadovanou objednávku.

Důležité upozornění:

U předplatného zasílaného do SR je nutno ke každému
časopisu AmigaNews, či NewsDisku přičíst 5,- Sk (z
důvodu vyšších nákladů).

Amiga News NEWS DISK KUPON

Na tomto News Disku č. 6 jsme pro Vás při-
pravili formou maximální komprese a jed-
noduchosti ovládání tyto produkty:

APPINFO

APPDECRUNCH

DISKSALV

REORG

PŘÍTELKYNĚ ÚČETNÍ V. 2.0. DEMO

Amiga News NEWS DISK KUPON
Pro jeden bezplatný soukromý inzerát

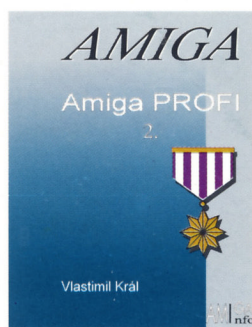
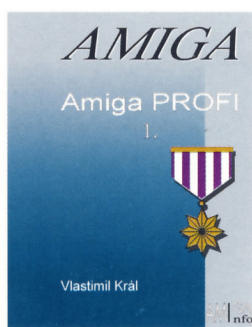
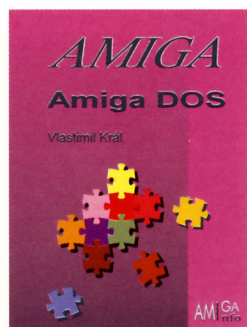
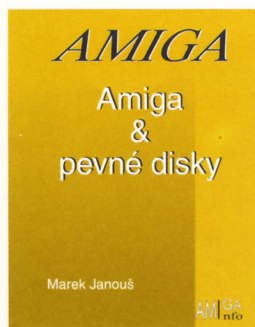
Jméno: _____

Příjmení: _____

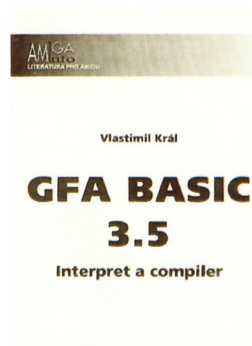
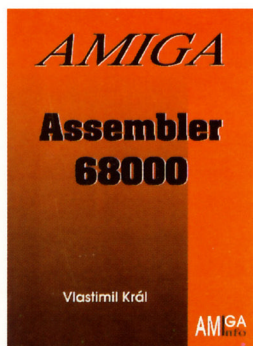
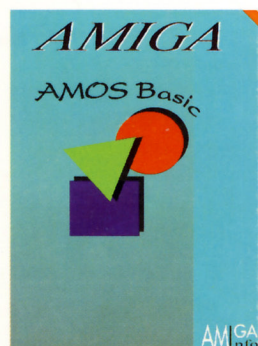
Adresa a PSČ: _____

Telefon: _____

Prosíme, pište čitelně, TISKACÍM PÍSMEM
(ve vlastním zájmu - nečitelné inzeráty nebudou otisknuty).



AMIGA Info



**VŠE CO POTŘEBUJETE
O AMIZE VĚDĚT
NAJDETE V PUBLIKACÍCH
FIRMY AMIGA INFO**



PC SESTAVY
CD 32
I NA SPLÁTKOVÝ PRODEJ
(VČETNĚ SOFTWARE)

AMIGA CD 32
DISKETY HD, DD; ZA SENZAČNÍ CENY.
HRY PRO: PC, PC CDROM, AMIGU;
AMIGU 1200; CD 32 ZA VELMI DOBRÉ CENY
(VÍCE NEŽ 1.400 TITULŮ)

titul	cena vč. DPH
AMIGA	
ALIEN BREED II	1069
ALLADIN	1069
APOCALYPSE	969
ARCADE POOL	969
ARMOUR GEDDON II	969
BATTLE ISLE 93	1019
BENEATH A STEEL SKY	1269
BENEFACOR	869
BLOODNET	919
CANNON FODDER + CHAOS ENGINE + THE SETTLERS + T2	1369
CANNON FODDER 2	1069
CANNON FODDER	1069
CHAOS ENGINE	1069
COMBAT AIR PATROL	1069
DELPHINE CLASSIC COLLECTION	1169
DESERT STRIKE	519
DOGFIGHT	569
DRACULA	1069
DUNE II	1119
ELFMANIA	969
EVASIVE ACTION	1119
EYE OF THE BEHOLDER	719
F-117 A STEALTH FIGHTER	1269
FLASHBACK	1219
FRONTIER (ELITE II)	969
FURY OF THE FURRIES	1169
GOAL	719
GOBLINS 2	1319
GOBLINS 3	1519
GRAND PRIX	569
GUNSHIP 2000	569
HEIMDALL 2	1169
HIRED GUNS	1269
IMPOSSIBLE MISSION 2025	1219
INNOCENT UNTIL CAUGHT	1369
ISHAR	569
ISHAR II	569
ISHAR III	969
JET STRIKE	1119
JUNGLE STRIKE	919
JURASSIC PARK	969
K240	1169
KID CHAOS	969
KINGS TABLE	1069
LEGEND OF KYRANDIA	1269
LEMMINGS 2 - THE TRIBES	1069
LOST VIKINGS	1169
LUCAC ARTS CLASSIC COLLECTION	1169
MORTAL KOMBAT	1069
ON THE BALL (ANSTOSS)	769
OVERLORD	1119
PGA EURO TOUR GOLF	919
POPULOUS II	569
POWER DRIVE	1169
REACH FOR THE SKIES	569
REUNION	1319
ROBINSON'S REQUIEM	869
SABRE TEAM	1169
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL	1169
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	1025
SIMON THE SORCERER	1369
SPACE HULK	1219

titul	cena vč. DPH
STARLORD	1119
SYNDICATE	499
THE CLUE	1119
THE LION KING	1069
THE SETTLERS	1369
THEME PARK	1319
VALHALLA	1069
WALKER	1069
ZOOL	719
ZOOL 2	719
AMIGA 1200	
ALFRED CHICKEN	619
ALIEN BREED II	1069
BLOODNET	919
CIVILIZATION	1419
D-GENERATION	519
DIGGERS	1369
FIELDS OF GLORY	1175
GUNSHIP 2000	1219
CHAOS ENGINE	1069
IMPOSSIBLE MISSION 2025	1219
ISHAR	569
ISHAR II	569
ISHAR III	969
JUNGLE STRIKE	969
JURASSIC PARK	969
LIBERATION (CAPTIVE II)	1169
ON THE BALL (ANSTOSS)	769
OSCAR	1119
OVERKILL	769
PGA EURO TOUR GOLF	969
PINBALL FANTASIES	1169
ROBINSON'S REQUIEM	919
SABRE TEAM	1169
SIM CITY 2000	1319
SIM LIFE	719
SIMON THE SORCERER	1369
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	1369
STRIP POT	969
SUBWAR 2050	1169
SUPER STARDUST	1119
THE CLUE	1119
THEME PARK	1320
TRANSARCTICA	969
UFO	1219
ZOOL	719
ZOOL 2	1119

CD32

7 GATES OF JAMBALA	969
ALFRED CHICKEN	969
ALIEN BREED SPECIAL + QUAK	919
ARABIAN NIGHT	719
ARCADE POOL	969
BANSHEE	969
BATTLECHESS	1119
BATTLEDADS	919
BEAVERS	1069
BENEATH A STEEL SKY	1219
BIG SIX	569
BRIAN THE LION	769
BRUTAL FOOTBALL	1069

titul	cena vč. DPH
BUBBA N'STICK	499
BUBBLE AND SQUEAK	1119
BUMP N'BURN	1119
CANNON FODDER	1069
CASTLES 2	1069
D-GENERATION	969
DANGEROUS STREETS	1069
DEEP CORE	719
DENNIS	969
DISPOSABLE HERO	719
DONK	1119
FRONTIER (ELITE II)	1069
EMERALD MINES	769
EVASIVE ACTION	1119
FIRE FORCE	719
FLY HARDER	569
FURY OF THE FURRIES	1069
GLOBAL EFFECT	1119
GUARDIAN	1119
GUNSHIP 2000	1069
HEIMDALL 2	969
HUMANS I&II	1069
CHAMBERS OF SHAOLIN	969
CHAOS ENGINE	1069
KID CHAOS	969
CHUCK ROCK	569
CHUCK ROCK II	1099
IMPOSSIBLE MISSION 2025	1219
INTERNATIONAL KARATE	719
JAMES POND 2 - ROBOCOD	1069
JAMES POND 3	1269
JET STRIKE	969
JOHN BARNES	719
JUNGLE STRIKE	869
LABYRINTH OF TIME	1119
LAST NINJA 3	499
LEGACY OF SORASIL (HERO QUEST II)	1069
LEMMINGS	1069
LIBERATION (CAPTIVE II)	1269
LITIL DILV	1119
LOST VIKINGS	1619
LOTUS TURBO TRILOGY	1069
MEAN ARENAS	719
MICROCOSM	1969
MORPH	549
MYTH	499
NAUGHTY ONES	969
NICK FALDO GOLF	1269
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	719
NORTH POLAR EXPEDITION	569
OUT TO LUNCH	969
OVERKILL + LUNAR - C	1069
PGA EURO TOUR GOLF	969
PIRATES GOLD!	1069
PREMIERE	619
PROJECT X + F-17 CHALLENGE	919
PSYCHO KILLER	1069
RISE OF THE ROBOTS	1569
RYDER CUP GOLF	1069
SECOND SAMURAI	1069
SEEK AND DESTROY	969
SENSIBLE SOCCER	969
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	1069

titul	cena vč. DPH
SIMON THE SORCERER	1369
SLEEPWALKER	1069
SPEEDBALL II	569
STRIKER	1069
SUBWAR 2050	1119
SUMMER OLYMPIX	869
SUPERFROG	569
SUPER METHANE BROS.	469
SUPER PUTTY	719
SUPER STARDUST	1125
TOP GEAR 2	1119
TOTAL CARNAGE	399
TOWN WITH NO NAME	1069
TRIVIAL PURSUIT	1069
TROLLS	1069
UFO	1069
ULTIMATE BODY BLOWS	1069
UNIVERSE	969
WEMBLEY INTERNATIONAL SOCCER	1119
WHALES VOYAGE	1069
WILD CUP SOCCER	1119
ZOOL	1069
ZOOL 2	1069

SPECIALNÍ NABÍDKA

AMIGA	
AMNIOS	399
ARMOUR GEDDON	399
ATOMINO	399
AWESOME	399
BARBARIAN II	299
BEAST	399
BENEFACOR	599
BILLS TOMATO GAME	399
BOBS BAD DAY	399
BRIAN THE LION	549
CARTHAGE	399
CLIFFHANGER	549
COMBAT AIR PATROL	649
CYTRON	399
DRACULA	549
GLOBDULE	499
HELLFIRE	599
HIRED GUNS	599
CHRISTMAS LEMMINGS	399
LEANDER	399
LEMMINGS	549
LEMMINGS 2 - THE TRIBES	599
OH NO MORE LEMMINGS	549
PERIHELION	599
PUGGSY	499
SECOND SAMURAI	499
THEATRE OF DEATH	549
WALKER	599
WIZ AND LIZ	549

CD32

BRIAN THE LION	599
LEMMINGS	599
MICROCOSM	699

POSKYTUJEME MNOŽSTEVNÍ SLEVY, ZASÍLÁME I NA DOBÍRKU
NAŠE ADRESA: PRESTO CS, Praha 2, Polská 15 (metro A, nám. Jiřího z Poděbrad).
Tel.: 02/6275250, 02/8257484, Fax: 02/7916018