

AMIGA

1/92 léto 39,-Kčs

report

Počítač na čipové karty:

Amiga 600

Konkurence pro Quark XPress?

PageStream

Speciální programování:

Grafická knihovna

Přehledka harddisků:

Když disketa nestačí ...

PC emulátory fy. Vortex:

ATonce Plus

INDEX 46064

Velká herní rubrika
s recenzemi
a návody

Fox Publishing

P. O. Box 546, 111 21 Praha 1

nabízí za mimořádně nízké ceny:

Cena: bez daně - s daní

TISKÁRNY:

STAR

9jehličkové:

LC 20 (A4)	6039,-	7247,-
LC 15 (A3)	9009,-	10811,-

24jehličkové:

LC 24-10 (A4)	8239,-	9887,-
LC 24-15 (A3)	12309,-	14771,-

Barevná 24jehličková:

LC 24-200 Color (A4)	13079,-	15695,-
----------------------	---------	---------

Inkoustová:

SJ 48 (A4)	10109,-	12131,-
------------	---------	---------

Laserová:

LS 04 (A4)	27159,-	32591,-
------------	---------	---------

NEC

24jehličková P2+ (A4)		9 999,-
-----------------------	--	---------

EPSON

9jehličková LX-400 (A4)	6589,-	7907,-
24jehličková LQ-200 (A4)	10890,-	13068,-

Cena: bez daně - s daní

MONITORY:

Commodore A2024	12 576,-
-----------------	----------

(flickerfixer, 15", čb.)

SALORA 15L35	19 760,-
--------------	----------

(bar.TV 14" flatsquare)

SOFTWARE:

PageStream 2.0 (DTP)	4 890,-
----------------------	---------

ArPS2 čs.fonty pro PStream	99,-
----------------------------	------

AMIGA report DISK 1.5	39,-
-----------------------	------

ACE I (10 disket PublicDomain)	390,-
--------------------------------	-------

ACE II (10 disket PublicDomain)	390,-
---------------------------------	-------

LITERATURA:

Příkazy CLI (AmigaDOS)	65,-
------------------------	------

DISKETY:

SONY 3,5"/880KB	23,-	28,-
-----------------	------	------

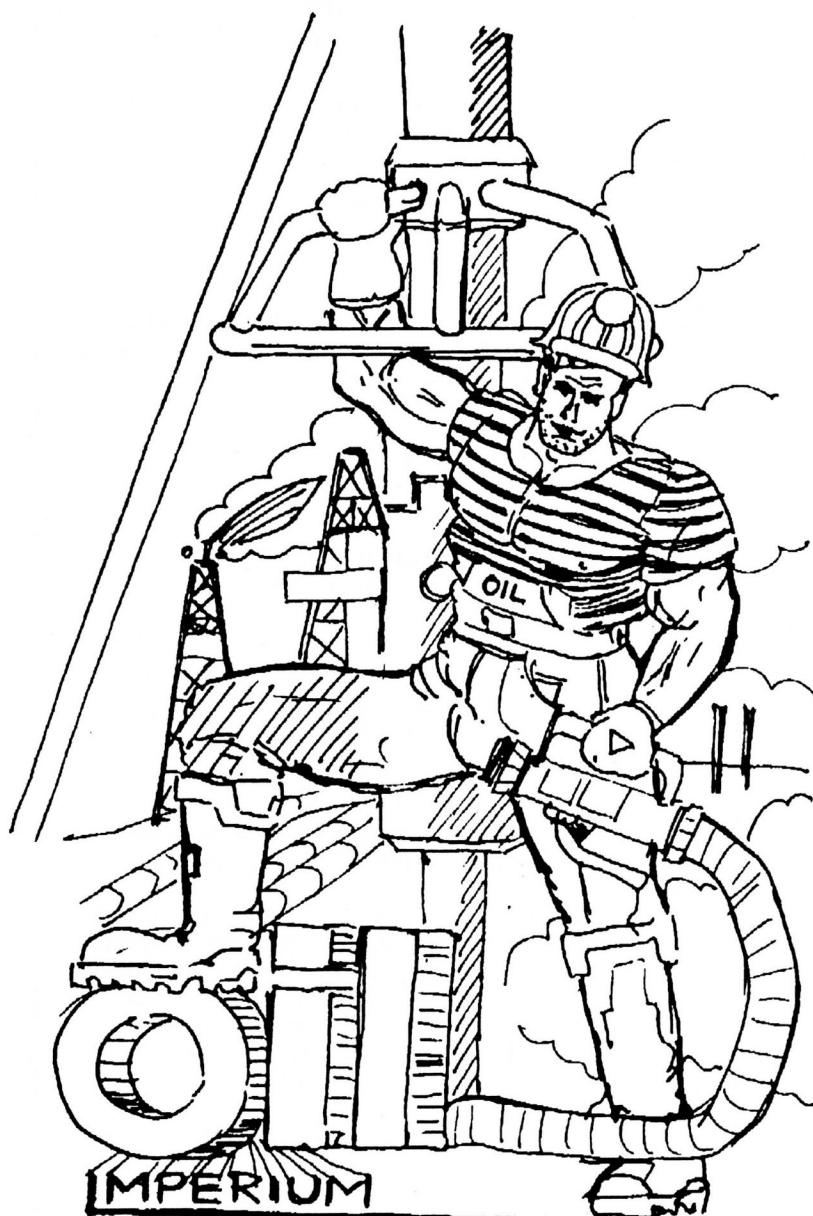
NO-NAME 3,5"/880 KB	15,-	18,-
---------------------	------	------

Na zboží poskytujeme záruku půl roku.

Dealerům nabízíme výrobky firem bsc a Hagenau Computer.

strana 16	AMIGA 600
strana 11	PageStream 2.2
strana 13	Grafická knihovna
strana 38	Harddisky
strana 45	ATonce Plus

Herní rubrika na stranách 23 až 30.



3	<u>OBSAH</u>
4	<u>ÚVODNÍK</u>
	<u>IMPRESSUM</u>
5	<u>NOVINKY</u>
7	<u>VELETRH</u>
	Amiga Berlin '92 a CeBIT
11	<u>DTP</u>
	PageStream2 - QuarkXPress
13	<u>G.LIB</u>
	Trocha grafiky neuškodí
16	<u>PRVNÍ DOJMY</u>
	AMIGA 600, AMIGA 600HD
18	<u>SOFTWARE</u>
	PowerPacker 4.0
19	<u>MANUÁL</u>
	Hardware a programování
23	<u>HRY</u>
	RodLand
	Botics
24	Apidya
	Project X
25	Secret Of Monkey Island
28	Oil Imperium
29	Shadow Of The Beast
31	<u>MANUÁL</u>
	DTP PageStream
35	<u>ZAČÍNÁME</u>
	Sonix
38	<u>HARDDISKY</u>
	Když disketa nestačí ...
41	<u>TIPY A TRIKY</u>
	Rezervace paměti
	Komfortní NewCLI
	Kratší názvy disket
	Matematika v Basicu
	Mazání obrazovky v "C"
42	<u>INZERCE</u>
45	<u>PC EMULÁTORY</u>
	ATonce Plus
47	<u>MONITOR PRO DTP</u>
	A 2021
48	<u>UTILITY</u>
	The Virus Expert V1.4
49	<u>CENY V SRN</u>
	Bonanza
50	<u>DOPISY</u>
	Rozdelenie pamäti, Unix, Star LC-10
	Colour, Commodore MPS-1250

Milí čtenáři,

Opět se po nějaké době spolu setkáváme prostřednictvím časopisu *AMIGA report*. Jak jste si jistě všimli, zvýšil se počet stran a objevila se i barevná obálka. Informací je samozřejmě také víc a to všechno za docela přijatelnou cenu 39,- Kčs. Rád bych na tomto místě poděkoval všem členům redakce, díky kterým mohl takovýto časopis vzniknout.

Protože máme více stran, budeme nyní potřebovat ve větší míře vaši pomoc. Znovu se obracím na ty, kdo myslí, že by mohli něco napsat do časopisu, aby se nám ozvali. Také potřebujeme pomoc s distribucí časopisu. Pokud víte o obchodu s počítači ve vašem městě, kde by se mohl prodávat *AMIGA report*, dejte nám prosím vědět. Těšíme se, že nám aspoň někdo z vás napíše, ale teď už se pusťte do čtení časopisu.

Přemysl Tvrdý
šéfredaktor

Informace pro předplatitele:

Předplatné 108,- Kčs platí na tři čísla dopředu a automaticky se prodlužuje podle původního ujednání. Noví zájemci o předplatné naleznou objednávkový lístek na straně 9.

Harmonogram vydání dalších čísel:

2/92 - srpen

3/92 - říjen

4/92 - prosinec

IMPRESSUM

***AMIGA report* 1/92**
časopis pro uživatele počítačů Amiga
International index 46064

Šéfredaktor:
Přemysl Tvrdý

Redakce:
Tomáš Adamec
Petr Borský
František Fuka
David Josífko
Pavel Víšek
Milan Votava

Cover art:
Petr Borský

Ilustrace:
Milan Votava

Tisk:
Zdeněk Tobola

Distribuce:
Rozšiřuje PNS. Informace o předplatném podá a objednávky přijímá redakce. Objednávky do zahraničí vyřizuje PNS, administrace vývozu tisku, V Celnici 4, 110 01 Praha 1.

Cena:
39,- Kčs

Předplatné:
108,- Kčs na tři čísla.
Objednávky vyřizuje redakce.

Adresa redakce:
AMIGA report
PS 546
111 21 Praha 1

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha čj. 490/91 NP ze dne 10. 4. 1991

AMIGA report je časopis nazávislý na Commodore Business Machines, Inc. *AMIGA* je ochranná známka firmy Commodore-Amiga, Inc. *AMIGA report* pečlivě kontroluje správnost údajů uvedených ve člancích, výpisech a obvodech, nenese však žádnou odpovědnost za škody vzniklé případným uveřejněním chybných údajů či tiskových chyb.

© 1992 by Fox Publishing
Printed in Czechoslovakia

AMIGA 600 AMIGA 600 HD

Nový počítač z rodiny Amiga byl představen na CeBITu '92. Je menší než Amiga 500, má zabudovaný TV-modulátor a prodává se i ve verzi se zabudovaným harddiskem. Cena je bez harddisku 900 DEM, s harddiskem 20 MB 1300 DEM. Na levé straně počítače již není vyvedena sběrnice, ale konektor pro čipové karty FLASH MEMORY CARD. Také vnitřní konektor pro rozšiřující paměť je zcela nový. Jinak jsou technické parametry většinou shodné s Amigou 500 Plus. Podrobný článek o Amize 600 otiskujeme na šestnácté straně časopisu.

Adresa:

*Commodore Buromaschinen GmbH, Lyoner Str. 38,
6000 Frankfurt/M. 71, SRN*

SPECTRACOLOR 250 000 barev

Spectrator od firmy Oxix je kreslicí a animační program, který umí pracovat v režimu HAM se všemi 4096 barvami. Nyní se začala prodávat nová verze, která umí pracovat v režimu HAM-E s 250 000 barvami. Abyste mohli v tomto režimu porcovat, musíte samozřejmě mít grafické rozšíření HAM-E firmy Black Belt. Cena nového programu Spectrator pro práci v režimu HAM-E je 100 dolarů.

Adresa:

*Oxix Inc., P.O.Box 90309, Long Beach,
CA 90809, U.S.A.*

BARVY OD bsc

Novinkou firmy bsc je grafické rozšíření FRAMEMASTER pro Amigu 2000-3000, které umožňuje pracovat s obrazy ve kvalitě 16,8 miliónů barev. Umí pracovat jak v normě NTSC, tak i PAL. Cena je v současnosti okolo 2000 DEM.

Téměř třikrát levnější je dvanáctibitová grafická karta COLORMASTER 12, která se dá připojit i k Amize 500. Zobrazuje sice "jen" 4096 barev, zato však ve všech režimech až do rozlišení 768x580 bodů. Na kartě je i video RAM o kapacitě 1,5 MB. Celá karta se instaluje dovnitř Amigy na místo čipu Denise. Do Amigy 500 se tak již nevejde turbokarta, která používá konektor procesoru.

COLORMASTER 24

Poslední novinkou, určenou pro Amigu 2000-3000, je COLORMASTER 24. Karta obsahuje 3 MB video RAM a umožňuje zobrazit 16,8 miliónů barev. Cena je přijatelná - 1300 DEM.

Adresa:

*bsc Büroautomation AG, Postfach 40 03 68,
8000 Mnichov 50, SRN*

IMAGINE 2.0

Nová verze výborného grafického ray-tracing programu obsahuje celou řadu vylepšení, jako například jednoduchý a přesný způsob práce s písmeny, náhodné vybarvování objektů, manipulaci s jednotlivými body a další. Imagine 2.0 je k dostání za 800 DEM. Bližší popis přineseme v některém z dalších vydání AMIGA reportu.

Adresa:

*Memphis Computer Produktion, Gartenstr. 11, 6365
Rodheim v.d. Höhe, SRN*

PAGE STREAM 2.2

Nová verze zřejmě nejlepšího DTP pro Amigu má vzhled a ovládání ve stylu nového operačního systému 2.0. Hlavním přínosem je vysoká spolehlivost programu, který se nehroutí, jako se to čas od času stávalo u předchozích verzí. Téměř všechny nedostatky byly odstraněny, přibýly nové funkce a zvýšila se rychlost programu. Novinkou je Hotlink - možnost komfortní spolupráce při přenosu dat z programu, který je současně v paměti (např. grafický program nebo textový editor). Cena 200 dolarů není za tento vynikající DTP přehnaná.

Adresa:

*DTM Werbung und EDV GmbH, Dreierherrenstr. 6a, 6200
Wiesbaden-Auringen, SRN*

NEW DIMENSIONS TECHNOSOUND TURBO

Zvukový digitizér TECHNOSOUND TURBO se dodává s vlastním programem, ale pracuje výborně i s programy

Audiomaster IV a Audition 4. Kvalita digitalizace je dána frekvencí až 56 kHz monofonně nebo 38 kHz stereo. Zvuky se přivádějí do digitizéru dvěma CINCH konektory přímo z vašeho zesilovače nebo mikrofону.

Adresa:

Memphis Computer Produktion, Gartenstr. 11, 6365 Rodheim v.d. Höhe, SRN

KICKSTART 1.3 NEBO 2.0?

Pokud jste si koupili AMIGU 500 Plus, která používá ROM se systémem Kickstart 2.0, rychle jste přišli na to, že vám spousta starších programů nefunguje. Řešení nabízí firma KCS: destičku s obvodem Kickstart 1.3 a přepínačem. Stačí vyjmout ROM 2.0 z objímky, místo ní zasunout destičku a do ní vrátit ROM 2.0. Přepínač umístíte dozadu Amigy a kdykoli budete chtít používat starý program, stačí přepnout... Za tento užitečný adaptér zaplatíte 70 DEM, pokud by se jeho výroby ujala některá firma u nás, vyšel by ještě o něco levněji.

Adresa:

KCS Computer Service GmbH, Salzdahlumer Str. 196, 3300 Braunschweig, SRN

A-TEAM LEVNÝ HARDDISK

Nový řadič harddisku AT-Bus nabízí firma Mainhattan Data ve dvou verzích: Pro Amigu 500 nebo 2000. Karta je autobootovatelná pod Kickstartem 1.3 a 2.0. Dalším kladem je podpora RDB - Rigid Disk Block, standard Commodore. Přenosová rychlost dosahuje s diskem Quantum LPS52 až 1 MB/s. Jako u každého AT-Bus kontroléru lze připojit maximálně dva harddisky. Cena s diskem Quantum LPS52 je 600 DEM, s diskem Quantum LPS105 900 DEM.

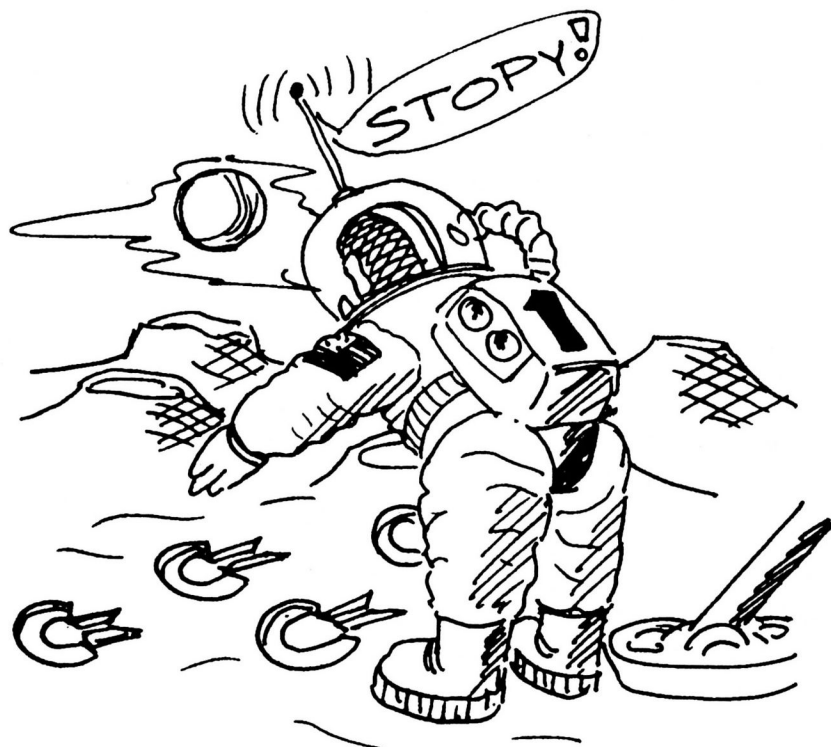
Adresa:

Mainhattan-Data, Bismarckstr. 102, 6050 Offenbach, SRN

COMMODORE A ČESKOSLOVENSKO

Commodore se chystá ve větší míře proniknout na východoevropský trh. V letošním roce má v plánu otevřít nová obchodní zastoupení v Československu, Maďarsku, Polsku a Společenství nezávislých států. Bude to znamenat zejména rozšíření prodeje Amigy 500, které se již celkem ve světě prodalo přes tři milióny kusů.

(připraveno podle tiskových materiálů)



AMIGA Berlin'92

nepovedený veletrh

Po loňském úspěchu výstavy AMIGA '91 se opět letos konala v Berlíně tato prodejní výstava pro všechny fanoušky počítačů AMIGA. Proběhla ve dnech 2. - 5. dubna 1992 v hale 1 a 2 berlínského výstaviště. AMIGA Berlin sliboval všem zájemcům možnost získat informace o novém hardwaru, softwaru a literatuře pro Amigu s možností vše potřebné nakoupit za snížené veletržní ceny. Poprvé se společně s AMIGA '92 konal i ENTERTAINMENT '92, což je nový veletrh, na kterém bylo vše kolem počítačových her od Amigy přes Atari, Atari Lynx, Nintendo, Segu až po hry pro IBM PC. Vstupné na obě výstavy činilo 17,- DEM (=cca 300 Kčs).

Zklamání

Přestože pořadatel sliboval účast přibližně stovky vystavovatelů, zely výstavní haly prázdnotou. Napočítali jsme pouze 61 firem, z nichž však většina byli bezvýznamní obchodníci. Z větších výrobců jsme potkali stánky firem bsc, Kupke, Masoboshi, Maxon, PBC, Supra a Vortex. Chyběly naopak takové značky, jako např. 3-State, Hagenau Computer, Pulsar a dokonce Commodore! Že by všechny tyto firmy zkrachovaly?

To jsme se nedozvěděli, protože místo příjemného tiskového centra pro novináře, známého z jiných výstav, zde byl jen odlehlý stánek se slečnou, nabízející prospekty, které nikdo nechtěl. Další ranou, kterou byl každý amigista zasažen, byl velký stánek ATARI, umístěný na atraktivním místě. Přijmout lze snad jen vysvětlení, že se účastnil herní části výstavy ENTERTAINMENT se svými hracími automaty ATARI ST, TT, LYNX, Portfolio a pod. Ve srovnání se všemi předchozími AMIGA výstavami byla tato nejužší a hustotou návštěvníků na metr se dala přirovnat k Československé všeobecné výstavě.

bsc

Tato firma dominovala jistým způsobem celé výstavě. Měla sice jen malý stánek pro obchodní setkání, kde nebyly žádné výrobky ani vystaveny, ovšem skoro na všech ostatních stáncích různých obchodníků jste se mohli setkat s emblémem bsc a rozsáhlým sortimentem této firmy, kam patří např. harddisky i samotné kontrolery (Oktagon), grafické karty (FrameMaster, ColorMaster12, ColorMaster24), paměti, myši aj. K novinkám této firmy patří ScanKing, handyscanner ve variantách pro všechny typy Amigy za 498,- DM včetně OCR software. Pro uživatele DTP je největší zajímavostí bsc FontDesigner. Je to zatím jediný skutečný editor vektorových fontů pro Amigu, který umožňuje nejen vektorové písmo nahrát a upravovat, ale i snadno vytvářet zcela nové fonty.

Příště

Další veletrh bude na podzim v Kolíně nad Rýnem, pořadatelem opět AMI Shows Europe s.r.o.) a po poslední zkušenosti s touto akcí vám ji mohu srdečně nedoporučit. Je docela možné, že na ní budou kromě Atari také Šmoulové a věci pro Amigu budou v rozsahu stejném, jako v kterýkoli den v roce v prvním obchodě s počítači za hranicemi (nebo i u nás). A ty z vás, kdo myslí, že se dá na veletrhu nakoupit levněji, musím ujistit, že za měsíc se většina výrobku prodává za stejně nízké ceny jako na výstavě.

CeBIT '92

Hannover

Nedostatky naopak netrpěl CeBIT'92, hlavní mezinárodní veletrh počítačů, který se konal 11. - 18. března 1992 a navštívilo ho 630 tisíc návštěvníků. Většina z nich byla z Německa, ale změny podmínek na východě a rozrůstající se tržní hospodářství rovněž značně ovlivnily růst počtu návštěvníků z Československa, Polska a SNS. Z celkového počtu asi 95 tisíc návštěvníků, kteří přišli z ciziny, pocházelo již 11 tisíc z východní Evropy.

Vývoji v oblasti osobních počítačů dominuje stále se zlepšující ergonomie jak v software, tak také v hardware. Pokračující miniaturizace všech komponentů zasahuje nyní také do vstupních a výstupních zařízení, jako např. nová Pen technologie. Software se stává stále "inteligentnější" a otevírá si nové oblasti použití, jako zpracování řeči, písma a obrazů. Vysocí výkonné notebooky s možností připojení na fax a modem a přenosné tiskárny vytvářejí kanceláře o rozměrech aktovky.

Trend, který naznačoval již poslední rok, se na letošním CeBITu jasně potvrdil: multimedia a integrovaná pracoviště pro zpracování dat a telekomunikaci. Shrnout lze obojí pod pojem "integrace médií". V letošním roce snad nebylo jediného oboru na veletrhu, ve kterém by nebyly výrobky vystaveny ve znamení multimédií. Jednalo se často o čistě předváděcí zařízení, která však širokému okruhu návštěvníků umožnila uvidět to, co se v nejbližších letech stane realitou. Je to všeobecně nový začátek obrovského trhu devadesátých let.

Po úspěchu letošní účasti Finska a Norska na 4. INTERNATIONAL CeBIT FORUM, bude se příští fórum zabývat intenzivně středo- a východoevropskými státy pod heslem "5. INTERNATIONAL CeBIT FORUM WITH EASTERN EUROPE".

CeBIT '93 Hannover se bude konat od 24. do 31. března.

-PT

(zpracováno podle tiskových materiálů)

SUPER CENY

PRO ČTENÁŘE

KAŽDÝ MĚSÍC VÝHRY V HODNOTĚ
1000 Kčs

... A VÝHRY V HODNOTĚ **20000 Kčs**

EXCALIBUR - nejčtenější herní měsíčník v ČSFR

V Excaliburu najdete návody, plánky a hodnocení nejrozšířenějších a nejlepších her. Excalibur je pro hráče Amiga - her nepostradatelný. Jestliže zatím nepatříte mezi ty šťastlivce, kteří již Excalibur pročteli, nenechte si ujít tuto dnešní skvělou příležitost! Nabízíme Vám prostřednictvím kupónu nejen starší čísla, ale především PŘEDPLATNÉ za extrémně NÍZKÉ CENY - 1 číslo za pouhých 14 Kčs (!!!). Od příštího čísla je totiž doporučená prodejní cena 24 Kčs a předplatné již brzy se také zvýší na 24 Kčs. Využijte proto dnešní jedinečnou šanci, ušetříte tím spoustu peněz. SMS, U Pergamenky 8, 170 00 Praha 7.

AMIGA MAGAZIN - Váš mnohonásobný zisk

Amiga Magazin obsahuje mnoho zajímavých a cenných informací, které již nemusíte pracně shánět a tím Vám pomůže ušetřit čas a zvýšit osobní prestiž. Inzerce různých firem i čtenářů Vám ušetří spoustu peněz, které byste zaplatili jiným, dražším prodejcům. Amiga Magazin Vás informuje o různých výstavách a přednáškách, kterých se můžete zúčastnit a získat tak další důležité informace. V Amiga Magazinu jsou čtenářské soutěže s mnohatisícovými výhrami. Amiga Magazin stojí nyní 19 Kčs. Od dalšího čísla je doporučená prodejní cena 29 Kčs. Předplatitelská cena je zatím 19 Kčs. Kupón zašlete co nejdříve firmě SMS, U Pergamenky 8, 170 00 Praha 7.

...Víte na kolik mě přijde Váš Excalibur a Amiga Magazin?

Asi na 50 korun čs. A ptáte se proč. Protože ačkoliv Ostrava je veliké město, Vaše časopisy dostanu koupit pouze v Technické knize, a jízdné tramvaji mě stojí 6 Kčs. Neustále musím dojíždět do Ostravy a ptát se: MÁTE? A odpověď zní: JEŠTĚ NEPŘÍŠLO anebo UŽ NEMÁME... Zdeněk Oršulík, Ostrava-Dubina

...Mají-li jakékoliv věci svojí sebemenší nevýhodu, většinou se to zatajuje! Ve Vašem případě má EXCALIBUR jen jedinou nevýhodu, se kterou se tajit NEMUSÍTE! Člověk ho má během necelé hodinky kompletně PŘEČTENÝ a nedočkavě vyhlíží v PNS další měsíčník! Antonín Beneš, Náchod-Běloves

...Musím však konstatovat, že se opravdu jen objevuje, že je to víceméně štěstí, když se mi ho podaří sehnat. Procházím cestou do práce a z práce každý den všechny dostupné PNS a prodejny tisku a s napětím očekávám, kdy se objeví další číslo Vašeho časopisu. Pak ho koupím a mám silný pocit, že bylo první a poslední. A tak se raduji, že patřím mezi ty, kteří se mohou začíst do prvních řádků... Roman Kotyra, Karviná-Hranice

...V Brně není časopis vůbec k sehnání, že jsem se k němu dostal náhodou od jednoho kamaráda, který ho koupil v Praze... Lukáš Pelikán, Brno

Podle Vašich ohlasů mizí Amiga Magazin a EXCALIBUR ze stánků PNS (pokud se tam vůbec objeví) rychlostí blesku, takže se k mnohým z Vás ani nedostane. A to jste ještě neviděli nová, letošní čísla, která jsou ještě mnohem lákavější! Z Vaší šance sehnat tyto časopisy se stane jistota, když si Excalibur a Amiga Magazin předplatíte přímo u firmy SMS, U Pergamenky 8, 170 00 Praha 7.

AMIGA MAGAZIN DISK No.1

- * **Diskmaster 3.0** (PD)
- * **Zerovirus III** + nejnovější **Brain File** od našeho spolupracovníka D.Jedličky
- * **Logik** (oblíbená hra od Jana Sypala, Rakousko)
- * několik zajímavých objektů do programu **Real 3D**
- * modul do hudebního programu **Soundtracker**
- * mnoho dalších utilit a programů

Od zahraničního partnera máme příslibenou výrobu i dalších disket. Bude-li o diskety dostatečný zájem, začneme s jejich distribucí. Objednávku naleznete již v příštím Amiga Magazinu. Předběžná cena 39 Kčs.

Předplatné spolehlivě

Náš nový způsob předplatného obchází VAKUS i banku, čímž se podstatně zvyšuje spolehlivost a rychlost platby. Platbu realizujete složenkou typu C přímo NA ADRESU VYDAVATELE, tj. PCP box 414, 111 21 Praha 1. Podací lístek nezasílejte. Vyplněnou složenku Vám pošle firma SMS na základě Vašeho objednávacího kupónu.

SUPERVÝHODNÉ PŘEDPLATNÉ!

AMIGA MAGAZIN - 19 Kčs
EXCALIBUR - 14 Kčs

jméno a příjmení		
ulice/obec		
PSC	město/pošta	podpis

Zašlete mi složenku pro předplacení

- ☐ 12 čísel časopisu Amiga Magazin za 228 Kčs
- ☐ 12 čísel herního časopisu Excalibur za 168 Kčs

Zašlete mi na dobírku (příplatek od 14 Kčs na zásilku):

Amiga Magazin 1 2 3 4 5 19-28 Kčs

Excalibur 0 1 2 3 4 6 7 8 9 10-18 Kčs

☐ Osobní počítače $\text{Kčs } 20$ ☐ Postavte si virus $\text{Kčs } 20$

Amiga, Atari ST, IBM-PC a Archimedes Assembler 68000, jazyk C, AmigaOS

Prosíme Vás o zaslání kupónu na korespondenčním lístku na adresu: **SMS, U Pergamenky 8, 170 00 Praha 7.**

PŘEDPLATNÉ

BEZ STAROSTÍ

Vážení čtenáři,

*Dopřejte si nejlepší časopis
pro uživatele Amigy,
AMIGA report.*

*Pokud si jej předplatíte, bu-
de Vás stát jedno číslo pouze
36,- Kčs.*

*Nemusíte dělat nic jiného,
než vyplnit a poslat objednávk-
u.*

*Nemusíte platit složenkou
předem, zaplatíte dobírkou
při obdržení první zásilky.*

*Amiga report má vše, co po-
třebujete.*

**RADĚJI VÍCE STRAN
A INFORMACÍ**



Vyhrazeno pro služební nálepky a údaje pošty

Odesílatel
je uveden na druhé straně

AMIGA
report

PS 546

Jindřišská 14

Praha 1

1 1 1 2 1

Místo
pro
známku

Závazně objednávám na dobírku:

Název	Kčs/ks	Počet	Cena
Předplatné na časopis AMIGA report. Cena jednoho čísla je pro předplatitele 36,- Kčs, předplatné se platí na 3 čísla dopředu a automaticky se prodlužuje. Poštovné zdarma	108,-	ANO NE	
Časopis AMIGA report 1/90 sleva!	10,-		
Časopis AMIGA report 1/91	18,-		
Časopis AMIGA report 2/91 vyprodáno	—	—	
Časopis AMIGA report 3/91	18,-		
Časopis AMIGA report 4/91	18,-		
Časopis AMIGA report 1/92	39,-		
Příručka Amiga DOSu Příkazy CLI	65,-		
Disketa AMIGA report DISK 1.5	39,-		
ArPS2 - čeština a slov. pro Page Stream	99,-		
ACE 1 - sada 10 disket Public Domain	390,-		
ACE 2 - sada 10 disket Public Domain	390,-		
Poštovné + balné			15,—
Cena celkem:			

Zásilku pošlete na adresu:

Příjmení a jméno	
Ulice, číslo domu	
Obec	
Dodávací pošta	

Datum		Podpis	
-------	--	--------	--

Anketa

Mám počítač typ:
Používám ho na:
Můj nejoblíbenější program:
Moje nejoblíbenější hra:
Co se mi líbí na AMIGA reportu:
Co se mi nelíbí na AMIGA reportu:
Co navrhuji ke zlepšení AMIGA reportu:
Mohl bych napsat článek na téma:

Adresa:

Příjmení a jméno	
Ulice, číslo domu	
Obec	
Dodávací pošta	

Datum		Podpis	
-------	--	--------	--

Místo
pro
známku

AMIGA report

PS 546
Jindřišská 14
Praha 1

1 1 1 2 1

Odesílatel

je uveden na druhé straně

Vyhrazeno pro služební nálepky a údaje pošty

OBJEDNÁVKA

DO 14 DNŮ !

Uážení čtenáři,

Objednávkovým lístkem si můžete pohodlně dokoupit některá starší čísla časopisu, dále nabízíme příručku Amiga DOSu, česká a slovenská písma pro PageStream a programy Public Domain. Pokud si něco vyberete a pošlete nám objednávku, dostanete od nás zboží již za 14 dní. Bez ohledu na to, kolik věcí si objednáte, zaplatíte za poštovné jen 15,- Kčs.

Cenu zboží platíte dobírkou až při dodání.

SPOLEHLIVÝ SERVIS



PageStream2

Přemysl Tvrđý

Konkurence pro Quark XPress? Za nejlepší DTP systém je všeobecně považován počítač Apple Macintosh ve spojení s programem Quark XPress. Amiga byla doposud v oblasti DTP odsouvána na okraj. S příchodem nové verze Page Streamu se však hodně změnilo ...

PageStream

Byl poprvé uveden v roce 1988 a nabízen hned pro všechny hlavní typy počítačů. Podle firemních informací nebylo v této ceně lepšího systému. Přes řadu nedostatků první verze byl pro Amigu prvním DTP, se kterým se již dalo něco udělat. Na slušné úrovni jste mohli vytvářet časopisy, noviny, brožury, knihy, vizitky, atd. Jako kompletní systém umožňoval psaní, ilustraci, sazbu a tisk. O Page Streamu jste si mohli přečíst již v předchozích *AMIGA reportech*. Nyní se na schopnosti programu podíváme podrobně a jeho možnosti ukážeme na srovnání s Quarkem XPress. Na straně 31 naleznete rychlokurs ovládání PageStreamu, který vás naučí základy práce s tímto programem tak, abyste mohli hned vytvářet jednoduché dokumenty.

Verze 2

po verzích 1.6 a 1.8 přináší firma Soft-Logik verze 2.0 a 2.2 - DTP pro devadesátá léta, ohlašuje velkolepě Deron Kazmaier, president firmy a autor programu v jedné osobě. Počínaje PageStreamem 2.0 máte k dispozici AGFA Compugraphic,

Adobe Type 1 a Soft-Logic písma. A právě možnost použití těchto profesionálních fontů jsou hlavním krokem nové verze, která posouvá Amigu dopředu.

Fonty

Starší verze PageStreamu používají vlastní Soft-Logic vektorové fonty. V době, kdy jiné DTP pro Amigu používaly bitmapové fonty zubatých tvarů (jako PageSetter), nebo naopak sice perfektní postscriptové fonty, které se však nedají tisknout na obyčejné tiskárně (Saxon Publisher), byli majitelé PageStreamu nadšeni. U nás si řada uživatelů tyto fonty předělala, aby mohli používat vlastní kompletní abecedu. Zkušenému oku však neuniklo, že tyto fonty nejsou stále to pravé. Stačilo výtisk z PageStreamu porovnat např. s knižní sazbou. Počínaje verzí 2.0 však můžete používat několik zcela odlišných systémů fontů a vybrat si podle libosti:

PageStream Fonts

- to jsou staré známé fonty z předchozích verzí. Je jich celá řada a některé byly předelány i do češtiny a slovenštiny. Jejich vektorový popis

je uložen v souboru s koncovkou DMF, bitmapové obrazovkové soubory poznáte podle čísla, označujícího velikost v bodech (14, 24,...). V souboru s koncovkou .FM jsou uloženy informace o šířkách znaků a mezerách mezi nimi. Pokud máte připojenu postscriptovou tiskárnu, tyto fonty se automaticky nahrají do její paměti ve formátu ekvivalentním s Adobe Type 3. Pokud ovšem máte na disku nahrán příslušný soubor s koncovkou .PSF, bude tiskárna používat vlastní fonty.

AGFA Compugraphic Fonts

- tento standard používá také známý DTP Calamus firmy ISD pro Atari ST a nabízí se tedy otázka převodu fontů s naší abecedou z Atari do Amigy. Bohužel však fonty obsahují licenční kód, který tento převod znemožňuje. Compugraphic fonty nejsou kompatibilní s postscriptem, avšak PageStream obsahuje ekvivalentní soubory, které umožní tisk na postscriptové tiskárně. Fonty s prefixem CS. obsahují šířky znaků identické k postscriptu. Fonty s prefixem SL. (Times, Triumvirate) nahrazují původní *pagestreamovské* Tyme a Helv a jsou nyní určeny pouze pro post-

Quark XPress

PageStream 2 - Quark XPress 3

Možnosti obou programů:

spojování objektů do skupin, odlišný vzor levé a pravé strany, otáčení textu s přesností 1 stupeň, obtékání obrázků, nastavení velikosti písma a rozpalu (kerning) s přesností 0.001 bodu, otevření více dokumentů, zoom, maximální počet stran 999, import dat ve formátech WordPerfect, EPS, TIFF, MacPaint.

Některé rozdíly:

Nejmenší velikost písma	0.5 bodu	2 body
Největší velikost písma	1310 b.	720 b.
Rotace grafiky	po 0.001 stupni	1 st.

Tab.1:

Srovnání PageStreamu s DTP Quark XPress (pro Macintosh)

script. Pokud chcete používat tiskárnu Apple Laserwriter, musíte mít na disku příslušný soubor .PSF (např. SLTimes.PSF).

Adobe Post Script Type 1

- PostScript je jazyk popisu stránky, který používají nejkvalitnější laserové tiskárny a osvitové jednotky. Poznáte je podle souboru s koncovkou .AFM. Tento soubor poskytuje zdarma firma Adobe a jeho funkce spočívá v tom, že řekne tiskárně, aby používala své zabudované Adobe PostScript fonty. Jestliže chcete, aby si tiskárna nahrála fonty z PageStreamu, musíte mít na disku nahrán příslušný soubor s koncovkou .PFB. Soubor s koncovkou .ABF obsahuje bitmapové fonty pro obrazovku.

Adobe Post Script Type 3

- podobné jako předchozí, jsou však vždy nahrávány do tiskárny jako externí (download) a nelze je zobrazit na obrazovce (PageStream použije pro zobrazení jiné podobné). Můžete si koupit fonty určené pro PC, ST ne-

bo Amigu a přímo je používat v nové verzi PageStreamu. Fonty Macintosh Postscript Type 1 a 3 je potřeba nejprve převést do formátu IBM Postscript Type 1 a 3, obrazové fonty Macintosh Bitmap Screen do Adobe Binary Format (.ABF). Pomohou vám při tom programy FC, FixFont a MakeMac, dodávané spolu s PageStreamem. PageStream2.0 umí pracovat s fonty IBM Postscript Type 1, PageStream2.1 i s fonty Type 3 a .ABF pro rychlejší výstup na obrazovku.

Quark XPress

Na závěr jsme si připravili tabulku, která srovnává Page Stream s tím nejlepším, co v současnosti v této oblasti je — programem pro Apple Macintosh. Dělají se s ním např. Lidové noviny nebo REFLEX. Jedna věc je však srovnání programu a jiná srovnání hardwaru s ohledem na danou aplikaci. I když možnosti obou programů vypadají v tabulce podobně, je zásadní rozdíl, jestli budete používat Amigu 500, Amigu 3000, Macintosh IIfx nebo Classic. A zda k němu máte připojen monitor s úhlopříčkou 9, 14 nebo 20 palců a frekvencí 50 nebo 70 Hz. Ale když vezmete v úvahu pořizovací cenu, nedopadne Amiga vůbec špatně, zejména pokud ji nechcete používat jen na DTP, ale také na hudbu, grafiku, hry...

Literatura:

DTP profesionálně, AMIGA report 1/91, Fox Publishing 1991
Page Stream Manual, Soft-Logik Publishing Corporation 1988-90
Quark XPress Reference Manual, Quark, Inc. 1986-91

PageStream 2.1/ Professional Page 2.0/ Saxon Publisher

Compugraphic fonty:	ano	ano	ne
Postscriptové fonty:	ano	ne	ne
Pro Draw import:	ano	ano	ne
Pro Draw editace:	ano	ne	ne
Cena:	\$299	\$395	\$425

Tab.2:

Srovnání PageStreamu s dalšími DTP pro Amigu

V tomto a v dalších článcích se budeme zabývat základními i speciálnějsími grafickými funkcemi Amigy, které umožňují uživateli vytvořit program s efektivním ovládáním grafického výstupu.

Trocha grafiky nikomu neuškodí (1)

Milan Votava

Jedním z kritérií, podle kterých jsou hodnoceny kvality počítače, jsou jeho grafické možnosti, tzn. jednak rozlišení grafiky, počet barev, vztah mezi rozlišením a počtem barev, možnost použití správně, ale i rychlost, s jakou je počítač schopen s grafickými informacemi manipulovat. I tvůrci Amigy se snažili dosáhnout optimálních hodnot všech těchto parametrů. Výsledkem jejich práce je grafický systém, který se velmi blíží grafickým schopnostem počítačů třídy „graphics workstation“. Celá filozofie systému je založena na velmi silné hardwarové podpoře (grafický koprocessor, blitter), která umožňuje dosáhnout vysoké rychlosti zpracování grafické informace. Ještě větší je však softwarová podpora, která poskytuje značný komfort při obsluze grafiky a snaží se vytvořit „user friendly“ rozhraní mezi programátorem a hardwarem tak, aby programátor nebyl odrazen relativní složitostí obsluhy grafiky na nejnižší úrovni a nemusel znát všechny podrobnosti této obsluhy. Při psaní programu pak stačí volat jednotlivé funkce této softwarové podpory a ty již samy komunikují s grafickým hardwarem. Všechny funkce, případně programy, budou popsány konvencemi programovacího jazyka C.

(Pro práci ve strojovém kódu MC68000 jsou u jednotlivých parametrů funkcí uvedeny registry, přes které se předávají hodnoty parametrů do funkce, a offset pro volání funkce, která se pak volá instrukcí JSR offset (A6), kde v A6 je bazová adresa grafické knihovny. Po volání funkce je v D0 hodnota, kterou funkce vrací.)

Knihovna

Všechny grafické funkce jsou soustředěny do speciální programové knihovny s názvem **graphics.library**. V přípa-

dě, že tuto knihovnu chceme využívat, ji musíme nejdříve „otevřít“, tzn. získat adresu, kde je tato knihovna v paměti umístěna, což provedeme systémovou funkcí **OpenLibrary()**, která je součástí základní systémové knihovny (**exec.library**, ve strojáku:

```
MOVE.L #4, A6;
MOVE.L (A6), A6;
JSR -552(A6) ;
```

GfxBase =

OpenLibrary("graphics.library", Verze)
A1 D0

Tímto voláním se otevře grafická knihovna, jejíž verze je vyšší nebo rovna verzi, která je uvedena v proměnné Verze. GfxBase po volání obsahuje bazovou adresu grafické knihovny (ve většině C kompilérů musí být proměnná, do níž je umístěna tato adresa, povinně nazvána GfxBase, a to proto, aby i sám kompilér znal tuto adresu). Ve skutečnosti tato adresa neukazuje na začátek knihovny, nýbrž na strukturu GfxBase, která obsahuje základní údaje o současném stavu grafického výstupu. Před touto adresou jsou uvedeny adresy všech funkcí v paměti ROM. Nyní již můžeme využívat všechny funkce grafické knihovny.

Struktury

Na začátku si popíšeme funkce, které nám umožňují celkově předefinovat to, co vidíme na obrazovce monitoru. V souvislosti s tím si musíme popsat několik struktur, které popisují to, co se má zobrazovat, a které jsou spojeny do řetězce podle své důležitosti (tvar struktury je definován v souborech v direktoriu *include/graphics/* kompilérů C).

View

Tato struktura představuje vrchol toho-

to řetězce a reprezentuje vše, co vidíme na obrazovce. Pro nás jsou užitečné pouze položky **DyOffset** a **DxOffset**, které nám umožňují pohybovat obrazem v obou směrech. S těmito položkami se například pracuje v programu *Preferences*, když si centrujeme obraz. Dále zde najdeme odkaz na další strukturu **ViewPort** a položku **Modes**, kde se nastavuje režim zobrazování.

ViewPort

Tato struktura koresponduje s jednou „virtuální“ obrazovkou, kterých může být více, každá s jiným rozlišením, počtem barev a dalšími parametry. Když myši pohybujeme jednotlivými „obrazovkami“ nahoru a dolů, pak vlastně nepřímo měníme obsah položky **DyOffset** právě v této struktuře, kterých je přesně tolik, kolik je i těch „obrazovek“. Stejně jako ve *View* i zde je položka **Modes**, jejíž obsah definuje typ zobrazení (nastavení nízkého a vysokého rozlišení, prokládací režim atd.). Do položek **DWidth**, resp. **DHeight** vkládáme šířku, resp. výšku „obrazovky“. Této struktuře jsou podřízeny následující dvě struktury:

ColorMap

Zde jsou umístěny všechny informace o počtu barev a tyto barvy jsou zde i namíchány. Vše však platí pouze pro nadřazený **ViewPort**.

RasInfo

Tato struktura ukazuje na další strukturu **BitMap**, přičemž položky **RxOffset**, **RyOffset** ukazují, jaká pozice podřízené bitmapy se zobrazuje do levého horního rohu **ViewPortu**, čímž umožňuje skrolovat bitmapu. Je zde také odkaz na další *RasInfo*, který je využit při speciálním módu *DualPlayField*, o kterém si povíme později.

BitMap

Tato struktura představuje nejnižší stupeň řetězce, protože obsahuje adresy začátků rezervované (alokované) paměti - bitmapy, která specifikuje barvu jednotlivých pixelů, a která je zobrazována koprocесорem na monitoru (všechny funkce, které něco vykreslují na obrazovce, pracují právě s touto pamětí). Adresy jsou umístěny v položkách **Planes[]**, jejichž počet, uvedený v položce **Depth**, je závislý na počtu barev, který je navolen v tomto *ViewPortu* (2 = 4 barvy atd.). Nyní si popíšeme funkce, určené k manipulaci s těmito strukturami.

Funkce

InitView ((struct View *)V)

-360 A1

Inicializuje strukturu typu View, na kterou ukazuje V, na základní hodnotu (vše rovnou nule, DyOffset = 44, DxOffset = 129). Struktura musí již existovat v paměti (funkce ji nealokuje). Je nutno připojit ukazatel na ViewPort.

InitVPort ((struct ViewPort *)VP)

-204 A0

Inicializuje strukturu typu ViewPort, na kterou ukazuje VP, na základní hodnotu (vše rovnou nule). Struktura musí již existovat v paměti (funkce ji nealokuje). Je nutno připojit ukazatel na RasInfo a na ColorMap, případně na další ViewPort.

InitBitMap ((struct BitMap *)BM, Hloubka, Šířka, Výška)

-390 A0

D0 D1 D2

Inicializuje strukturu typu BitMap, na kterou ukazuje BM, na základní hodnotu (podle zadáných rozměrů bitové mapy, Hloubka definuje počet zobrazovaných barev - počet barev = 2 umocněno na Hloubka). Struktura musí již existovat v paměti (funkce ji nealokuje). Je nutno připojit ukazatele na jednotlivé úseky videopaměti (Planes), získané funkcí AllocRaster(). Bitmapa nemusí mít stejné rozměry jako ViewPort, může se zobrazovat pouze část bitmapy (od pozice dané v RasInfo.RxOffset, RyOffset)

(struct ColorMap *)CM =

GetColorMap (PocetBarev)

-570 D0

Inicializuje a alokuje strukturu typu

ColorMap, na kterou vrátí ukazatel v CM (je-li rovnou nule, není dost paměti). Inicializuje podle počtu vyžadovaných barev. Na adresu, kam ukazuje položka ColorTable, je nutné umístit tabulku nadefinovaných barev (ve formě 3 složek - červená, zelená, modrá - 0xRGB kde R,G,B je 0x0-0xF, 0xF nejintenzivnější).

Adr = AllocRaster (Šířka, Výška)

-492 D0 D1

Alokuje video paměť (rastr, v CHIP RAM) pro koprocесор, jednotlivé bity korespondují s pixely na obrazovce. Rozměry rastru jsou totožné s rozměry při volání InitBitMap(). Přidělená paměť není vynulována. Adresa alokované paměti je v Adr a je-li rovná nule, pak není dostatek paměti pro alokaci.

MakeVPort ((struct View *)V, (struct ViewPort *)VP)

-216 A0

A1

Vytvoří částečný program pro koprocесор, který zabezpečí základní zobrazení tohoto ViewPortu (VP). V obsahuje adresu nadřazeného Viewu. Adresu tohoto programu umístí do položky V->DspIns. Jestliže V->ColorMap = 0, pak použije systémovou ColorMap. Při DualPlayField módu musí existovat dvě struktury RasInfo, které jsou spojeny položkou RasInfo.Next.

MrgCop ((struct View *)V)

-210 A1

Vytvoří hlavní program pro koprocесор tak, že spojí všechny dílčí programy (zobrazovací, pro sprajty a uživatelský - vysvětlení později) z jednotlivých ViewPortu, podřízených tomuto View, do jediného, jehož adresu začátku umístí do V->LOFCprList, případně i do SOFCprList (Interlace). Poté může začít zobrazování tohoto Viewu funkcí LoadView().

LoadView ((struct View *)V)

-222 A1

Přidělí hlavní program, reprezentovaný tímto Viewem (V->LOFCprList, SOFCprList), koprocесору, čímž nastane zobrazování podle tohoto programu. Program je vytvořen funkcemi MakeVPort(), MrgCop().

BlitClear (Adr, Velikost, Modus)

-300 A1 D0 D1

„Celkem“ rychle nuluje úsek CHIP RAM paměti (jak název sám napovídá,

pomocí blittru), jehož začátek je v Adr (sudá adresa). Množství bajtů, které se má vynulovat, může být zadán dvěma způsoby a to hodnotou bitu 1 v Modus: 0 => Velikost udává sudý počet bajtů, které se mají vynulovat.

1 => Horních 16 bitů Velikosti udává počet řádků (max.1024), dolních 16 bitů počet bajtů v jednom řádku (max.128).

Je-li nastaven i bit 0, pak funkce čeká, dokud blitter nevynuluje celou oblast, jinak blitter nuluje nezávisle na našem programu.

FreeRaster (Adr, Šířka, Výška)

-498 A0 D0 D1

Vrací do systému (dealokuje) CHIP RAM paměť získanou funkcí AllocRaster(). Velikost oblasti je spočtena z Šířky a Výšky, adresa začátku je v Adr.

FreeColorMap ((struct ColorMap *)CM)

-576 A0

Dealokuje paměť získanou funkcí CM=GetColorMap().

FreeVPortCopLists ((struct ViewPort *)VP)

-540 A0

Dealokuje paměť všech dílčích programů koprocесору tohoto ViewPortu a nuluje položky DspIns, SprIns, ClrIns, UCopIns.

FreeCprList ((struct CprList *)CL)

-564 A0

Dealokuje paměť pro hlavní program koprocесору, jehož adresa je v CL (byl získán funkcí MrgCop()). Nejčastěji se jedná o program View.LOFCprList.

FreeCopList ((struct CopList *)COPL)

-546 A0

Dealokuje paměť dílčího programu pro koprocесор, jehož adresa je v COPL. Nejčastěji se jedná o program ViewPort.UCOpIns.

Program

Nyní si uvedeme program v Cěčku, který využívá těchto funkcí. Jedná se pouze o skelet programu, neboť pouze předefinuje obraz, pak čeká 20 sekund a následně se obnoví stav před spuštěním tohoto programu. V následujících dílech budeme tento program doplňovat, případně měnit, abychom si demonstrovali vliv a použití dalších funkcí.

```

#include „viewport.h“
/* Deklační část */
struct View v,*StaryView;
struct ViewPort vp;
struct GfxBase
*GfxBase,*OpenLibrary();
struct ColorMap *cm,*GetColorMap();
struct RasInfo ri;
struct BitMap b;
USHORT TabulkaBarev[]={0x000,0xf-
ff,0x222,0x333};
/* Zde jsou namíchané barvy */
#define SIRKA 300
#define VYSKA 200
#define HLOUBKA 2
#define POGBAREV 4
/* Konec Deklační části */
main()
{
/* Otevření grafické knihovny, je-li adre-
sa=0 - chyba */
if((GfxBase=OpenLibrary(„graphics.li-
brary“,0))==NULL)
{ printf(„Nemohu otevřít grafickou
knihovnu!“);
Exit(100);
}
PredefinujObraz();
/* redefinice obrazu */
/* Sem budeme doplňovat další příkazy
*/
Delay(1000);
/* čeká 1000*1/50 sekundy=20 se-
kund(exec.library) */
NastavPuvodniObraz();
/* nastaví na původní obraz */
CloseLibrary(GfxBase);
/* uzavře grafickou knihovnu */ Exit(0);
/* ukončí program */
}
PredefinujObraz()
{ int i;
USHORT *Barvy;
StaryView=GfxBase->ActiView;
/* uschovej starý View=obraz */
InitView(&v);
/* inicializace nového View */
InitVPort(&vp);
/* inicializace nového ViewPortu */
InitBitMap(&b,HLOUBKA,SIRKA,VY-
SKA);
/* inic.BitMap struktury */
for(i=0;i<HLOUBKA;i++)
/* alokace videopaměti podle HLOUB-
KA=počet rastrů */
if((b.Planes[i]=AllocRaster(SIRKA,VY-
SKA))==NULL)
{ printf(„Nemohu alokovat video pa-
met!“);
Exit(101);
}
VymazBitMap();
/* vymažeme všechny rastry */
if((cm=GetColorMap(POGBAREV))==N
ULL)
/* alokujeme strukturu ColorMap */ {
printf(„Nemohu vytvořit ColorMap!“);
Exit(102);
} Barvy=cm->ColorTable;
/* naplníme ji definovanými barvami */
for(i=0;i<POGBAREV;i++)
*Barvy++=TabulkaBarev[i];
v.ViewPort=&vp;
/* pospojujeme struktury do řetězce */
ri.BitMap=&b;
/* naplníme strukturu RasInfo */
ri.RxOffset=0; ri.RyOffset=0;
ri.Next=NULL;
/* odkaz na další RasInfo */
vp.DWidth=SIRKA;
/* šířka „obrazovky“ */ vp.DHeight=VY-
SKA;
/* výška „obrazovky“ */
vp.Modes=0x4000;
/* sprajty se zobrazují (mouse pointer) */
vp.RasInfo=&ri;
/* naplníme strukturu ViewPort */
vp.ColorMap=cm;
/* odkaz na ColorMap */
MakeVPort(&v,&vp);
/* generace dílčího programu koproce-
soru pro ViewPort */
MrgCop(&v);
/* generace hlavního programu pro
View a všechny ViewPorty */
LoadView(&v);
/* začni zobrazovat tento View=nový ob-
raz */
}
VymazBitMap()
{ UBYTE i; for(i=0;i<HLOUBKA;i++)
/* pomocí blitru vynuluj všechny
rastry,čekej */
BitClear(b.Planes[i],RASSIZE(SIRKA,VY-
SKA),1);
}
/* poznámka:RASSIZE je C makro počít-
ající počet bajtů pro rastr */
NastavPuvodniObraz()
{ UBYTE i;
LoadView(StaryView);
/* obnov starý View = starý obraz */
/* uvolni paměť všech rastrů */
for(i=0;i<HLOUBKA;i++)
FreeRaster(b.Planes[i],SIRKA,VYSKA);
FreeColorMap(cm);
/* uvolni paměť pro ColorMap */
FreeVPortCopLists(&vp);
/* uvolni paměť všech dílčích programů
kopr. */
FreeCprList(v.LOFCprList);
/* uvolni paměť hl.programu koproceso-
ru */
}

```

POZOR!

Máte Amigu a používáte ji na programování, grafiku, hudbu nebo hry?

Redakce časopisu AMIGA report neustále nabízí spolupráci externím dopisovatelům, autorům, i stálým redaktorům a čtenářům, kteří chtějí svůj časopis nejen číst, ale i do něj psát.

NABÍZÍME

profesionální zpracování
Vašich příspěvků, široký
okruh čtenářů a vysoké
honoráře!

Informujte se prosím na
adrese redakce, pošlete
článek na ukázkou.

Těšíme se na Vaše dopi-
sy, odpovíme každému.

AMIGA report
PS 546
111 21 Praha 1

AMIGA 600

Sotva jste si v minulém čísle přečetli o nové Amize 500 PLUS, již je zde další novinka - AMIGA 600 !

Co přináší nového, kolik stojí a jaký na nás udělala dojem?

Hned v úvodu prozradím, že Amiga 500, Amiga 500 Plus i nejnovější Amiga 600 patří do jedné skupiny špičkových domácích počítačů s cenou pod 1000 marek. Všechny se nyní vyrábějí a prodávají současně a Commodore zatím neuvažuje, že by kvůli uvedení nového modelu na trh zastavil výrobu některého staršího. Amigy jdou totiž výborně na odbyt, celkem se jich ve světě prodalo již přes 3 000 000 kusů.

Zatímco Amiga 500 Plus se vzhledově liší od Amigy 500 jen malým štítkem s nápisem, Amigu 600 poznáte na první pohled. Je v novém pouzdře a asi o třetinu menší. Na klávesnici tak zcela zmizel samostatný numerický blok. Kurzorové klávesy i tlačítka Del a Help se přiblížily blíže ke klávesám s písmeny, jako to známe u laptopů.

Technické parametry zůstávají prakticky shodné s Amigou 500 Plus: Procesor Motorola 68000

Kickstart ROM 2.05

CHIP RAM 1 MB

Čipy ECS pro všechny grafické módy a možnost použít až 2 MB CHIP RAM

Plošná montáž

Jakmile počítač rozebereme a podíváme se na desku se součástkami, čeká nás další překvapení. Kromě paměti ROM, která je v objímce, jsou všechny ostatní čipy připájeny přímo na desce technikou plošné montáže SMD. To znamená, že při poruše některého obvodu nelze již jednoduše vadnou součástku vyjmout a nahradit novou, ale je potřeba svěřit opravu servisu, který má k dispozici potřebné nástroje. Výměna vadné součástky bude náročnější a také dražší. Protože Amigy nejsou moc poruchové, nemuselo by to vadit. Jasně však je, že nebude možno jednoduše připojit celou řadu přídatných zařízení, které se zasouvaly do objímky procesoru, jako turbokarty, antiflickery nebo ATonce Plus. Výhodou techniky plošné montáže jsou nižší výrobní náklady, a z tohoto

hlediska se dá očekávat, že současná prodejní cena 800 DEM by mohla ještě poklesnout.

Průměrné ceny domácích Amigy:

AMIGA 500	... 700 DEM
AMIGA 500 Plus	... 800 DEM
AMIGA 600	... 800 DEM
AMIGA 600 HD	... 1300 DEM

Flash Memory Card

Největší novinkou je u Amigy 600 konektor pro zasunutí čipové karty, umístěný na levé straně počítače v místě, kde je u Amigy 500 vyvedena sběrnice. Karty se jmenují Flash Memory Card a budou se dodávat tři hlavní typy:

ROM

RAM

SRAM

Karty RAM budou sloužit jako přídatná paměť, u verze StaticRAM se zabudovanou baterií se data nesmažou ani po vyjmutí, proto mohou nahradit například diskety. Na čipech ROM budou prodávány hotové programy, například hry, a bude tak značně snížena možnost jejich pirátského kopírování. Výhodou čipových karet jako hromadné paměti je jejich nízká spotřeba a malá velikost, což se ocení zejména v přenosné Amize, k jejíž výrobě už toho moc nechybí (nevíme ovšem, zda Commodore výrobu Amiga-laptopu plánuje). Pokud se vám karta stále nejvíce zajímavou, možná změníte názor po zjištění, že může mít kapacitu až 128 MB. To je už docela slušný harddisk.

Harddisk uvnitř

Tak jsme se dostali k Amize 600HD, která se liší pouze zabudovaným harddiskem. Zatím si můžete vybrat mezi kapacitou 20 až 180 MB. Amiga s nejmenším harddiskem stojí dnes 1200 DM. Váháte, zda koupit Amigu s nebo bez harddisku? Neváhejte: i když si zatím koupíte Amigu 600 bez harddisku, IDE-Bus konektor pro jeho připojení je již uvnitř připraven.

Jakmile si na disk našetříte, stačí jej velice jednoduše zasunout do připraveného místa.

Stop přídatným zařízením

Plošná montáž zabránila použití některých přídatných zařízení, která se zasouvala například do objímky procesoru. Sběrnice na levé straně počítače pro připojování řady přídatných zařízení zmizela a nahradil ji konektor pro paměťové karty. Pokud se podíváte pod kryt na spodní straně počítače, kam se u Amigy 500 dávala interní přídatná paměť, zjistíte, že konektor je zcela jiný. To vše znamená, že takřka žádné z přídatných zařízení pro Amigu 500 (Plus) nelze v Amize 600 použít. Důvody jsou asi dva: Commodore nabízí vlastní přídatná zařízení (paměti, harddisk) a nestojí o to, aby si zákazník kupoval přídatky od jiných firem. A za druhé je Amiga 600 koncipována pro domácí použití víceméně tak, jak se prodává, a rozšiřování se nepředpokládá. Kdo chce pracovat s Amigou profesionálně, ať si koupí model 2000 nebo 3000.

Naštěstí se tento záměr (pokud takový byl) nemůže zcela zdařit - třetí firmy začnou brzy s výrobou nových přídatných zařízení, a již dnes například existuje expanzní box, který se zasune do konektoru Memory Card a umožní připojit nejrozličnější přídatné karty, které jsou na trhu.

Do žrotu zatím ne

Závěrem lze říci, že Amiga 600 nepřináší kromě paměťových karet žádné převratné vylepšení oproti Amize 500 Plus. Technické parametry jsou prakticky shodné a což je důležité - programová kompatibilita zůstala zachována. Nevýhodou je nekompatibilita s většinou přídatných zařízení pro Amigu 500 (Plus), výhodou by mohla být časem nízká cena. Standardně zabudovaný TV modulátor potvrzuje náš dojem, že se má jednat o levnější počítač, u kterého se většina uživatelů spokojí s výstupem na televizor. Monitor však připojit samozřejmě také lze. V každém případě si všichni, kdo se báli, že uvedením této novinky na trh se stane jejich domácí počítač kusem starého železa, mohou prozatím oddychnout.

Přemysl Tvrď

*Ted' k Vám přichází to pravé příslušenství!
Tady souhlasí ceny s kvalitou...*

Deluxe MIDI Interface

Umožňuje propojit Amigu s elektronickými hudebními nástroji

pouze 1700,- Kčs

Video Split II

Plně automatický RGB SPLITTER je určen pro barevnou digitalizaci ve spojení s digitizérem Deluxe View.

pouze 4800,- Kčs

Deluxe View

Proline One

VIDEODIGITIZÉR a RGB SPLITTER v jednom přístroji. Výhodou je pohodlnější obsluha a méně zabraného prostoru na stole. Technické parametry shodné jako u samostatných přístrojů.

pouze 9850,- Kčs

Deluxe VIEW 4.3

VIDEODIGITIZÉR vhodný pro všechny typy počítačů Commodore AMIGA.

Je vhodný jak pro amatéry, tak pro profesionální videostudia. Stal se vítězem testů a byl zvolen hardwarem roku redakcemi předních německých časopisů Amiga Special, Amiga Magazin, Amiga Extra. Videovstup a výstup ... 75 Ohm - 1 Vss
8bitové černobílé rozlišení (256 odstínů)
24bitové barevné rozlišení (16 mil. barev)

pouze 6900,- Kčs

Deluxe Videostudio

Kompletní řešení pro vaše technické vybavení

- titulkování
- nahrávání Amiga grafiky na video
- barevná digitalizace obrázků z videa
- to vše bez nepříjemného „kabelového salátu“
- YC- a FBAS genlock
- Auto fading

bez DeLuxe View **19 700,- Kčs**
včetně DeLuxe View **25 300,- Kčs**

Deluxe Sound 3.1

ZVUKOVÝ DIGITIZÉR luxusní třídy.

V testu německého časopisu AMIGA 11/90 získal nejvyšší ocenění - „velmi dobrý“ s 10,9 body (konkurenční Perfect Sound získal jen hodnocení „dobrý“ - 9,8 bodů)

pouze 3700,- Kčs



hagenau
computer

G
b
H

Výhradní distributor pro
Česko a Slovensko:

Fox Publishing

P. O. Box 546, 111 21 Praha 1

POWER

Pro všechny, kdo chtějí šetřit místem na disku nebo disketách, přichází teď na trh nová verze i u nás oblíbeného Power Packeru. Má podtitul Professional a lze říci, že patří k tomu nejlepšímu, co bylo v této oblasti pro Amigu vytvořeno.

Pokud jste dosud s Power Packerem neměli tu čest, pak vězte, že se jedná o utilitu pro kompresi souborů, patřící do stejné skupiny jako u nás také známý Imploder a různé Crunchery. Velikost programu, který kompresujete Power Packerem, se zmenší více než o třetinu. Po spuštění kompresovaného programu se tento automaticky dekomprese a spustí.

Power Packer 4.0 dosahuje ve srovnání s ostatními podobnými programy ještě o něco větší účinnost, jeho hlavním přínosem je však vyšší rychlost. K dispozici je pět stupňů pro nastavení poměru rychlost/účinnost. U předchozí verze jste se museli při použití nejúčinnějšího stupně BEST ozbrojit notnou dávkou trpělivosti, u Power Packeru 4.0 dosáhnete prakticky stejné komprese za neuvěřitelně krátkou dobu i v nižším stupni GOOD. V režimu BEST dosáhnete pak ve většině případů ještě lepší výsledky než u všech ostatních kompresních programů. A tak i já, který jsem dosud kompresoval programy jen v nejnutnější míře, mám teď chuť provést kompresi a získat tak spoustu místa pro nové programy a data. To už by se možná vyplatilo i nový Power Packer koupit. Zatímco předchozí verze byly SHAREWARE, za verzi Professional musíte již zaplatit. Autor programu Nico François zřejmě od uživatelů shareware moc peněz nedostal.

Jestliže nemáte nový PowerPacker a chcete zatím kompresovat svá data jiným programem, můžete s klidem použít některý starší PowerPacker, Imploder nebo Cruncher. Vyzkoušejte si, který z programů, které máte k dispozici, dosahuje nejvyšší účinnost za přijatelnou dobu.

Později můžete všechny programy dekompresovat a znovu kompresovat, tentokrát již Power Packerem 4.0. Obsahuje totiž v sobě rutiny pro dekompresi souborů kompresovaných předchozími verzemi Power Packeru a nebo programy ANC Cruncher, DragPack 1.0b, HQC Cruncher 2.0, Imploder 4.0, Master Cruncher 3.0, Relokit 1.0, TitanCruncher1.1, TNM Cruncher 1.1, TurboSqueeze 5.1.

Datové soubory se dají u verze kompresovat a dekompresovat i z CLI, aniž byste museli nahrávat celý PowerPacker. K dispozici jsou tyto programy (příkazy):

Crunching ... komprese

PPread ... dekomprese a zobrazení textového souboru

PPshow ... dekomprese a zobrazení IFF obrázku

PPanim ... dekomprese a provedení animace

PPtype ... dekomprese a tisk textového souboru

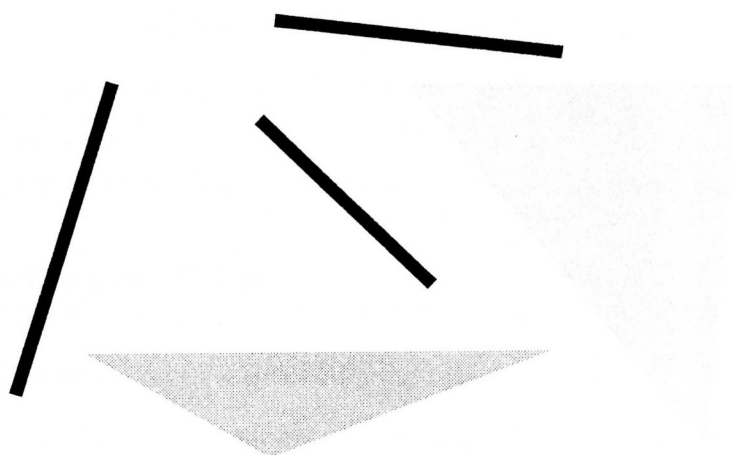
PowerPacker4.0 se dodává pro Amigu se systémem 1.3 i 2.0 a umí pracovat také s AREXXem. Cena 49,- DEM je přijatelná a určitě se vyplatí majitelům harddisku. Pro ty, kdo mají málo peněz a disket, na které chtějí nahrát co nejvíce programů, doporučuji zatím použít některý public domain kompresní program. Ale jestli patříte mezi piráty, pak si s nákupem programu hlavu lámat nebudete.

-pT

4.0

PACKER

HARDWARE A PROGRAMOVÁNÍ



Pavel Víšek

Praha 1992

AMIGA report

PŘÍLOHA

ÚVOD

Tento manuál byl napsán na základě originálního amerického *Hardware Reference Manual*, který ovšem popisoval pouze počítač Amiga 1000. Do tohoto manuálu jsou promítnuty určité změny, které odlišují počítač A1000 a A500. Hlavním rozdílem je už na první pohled jiná mechanická konstrukce (kdy A1000 měla oddělenou klávesnici), ale jisté nepatrné změny nastaly i uvnitř počítače. Tyto změny spočívají především v tom, že modely A500 mají softwarově vypínatelný zvukový filtr, obsahují paměť ROM o kapacitě 256 KB a základní paměť RAM už není 256, ale 512 KB. Nejdůležitější části počítače, a to jsou zákaznické obvody vysoké integrace (Agnus, Denise, Paula) jsou však shodné, což je důležité z hlediska softwarové kompatibility. Dále jsou v tomto manuálu popsány kromě normy NTSC i parametry grafického zobrazení v normě PAL, která se poněkud odlišuje v počtu zobrazitelných řádek i dalších parametřů. Věříme, že vám tento manuál pomůže poznat váš počítač co nejpodrobněji.

KRÁTKÝ PŘEHLED OBSAHU

KAPITOLA 1:

Pohled na hardware a náčrt grafických a zvukových možností počítače.

KAPITOLA 2:

Hardware koprocessoru (*Copperu*). Použití koprocessoru pro ovládání grafického a zvukového systému počítače. Změny registrů během zobrazování.

KAPITOLA 3:

Hardware *hracího pole*. Vytváření, zobrazování a pohyb *hracího pole*, jednoho ze základních obrazových prvků Amigy. Jak Amiga vytváří barvy, jejich počet, atd.

KAPITOLA 4:

Hardware *spritů*. Pomocí osmi DMA kanálů lze ovládat osm *spritů*. Vytváření struktury *spritů*, jejich zobrazení a pohyb; několikanásobné využití kanálů DMA.

KAPITOLA 5:

Audio hardware. Použití DMA kanálu *blitru* pro vytváření animace a kreslení čar do *hracího pole*.

KAPITOLA 6:

Hardware *blitru*. Využití DMA kanálu *blitru* pro animaci a kreslení čar v *hracím poli*.

KAPITOLA 7:

Řídící systém hardwaru. Použití řídicích registrů pro definování hloubky zobrazení grafických objektů, detekce srážky mezi grafickými objekty, řízení přímého přístupu do paměti a ovládání příslušenství.

KAPITOLA 8:

Interfacing. Jak se Amiga domlouvá s okolním světem přes ovladače, klávesnici, audio a videokonektory, paralelní a sériový port; informace o diskovém řadiči a expanzním slotu pro přídatnou RAM.

Upozornění: Tento manuál byl původně napsán pro Amigu 1000, ale až na drobné odlišnosti je shodný i pro Amigu 500

PŘEDMLUVA

Tento manuál obsahuje informace o zvukových a grafických schopnostech počítačů Amiga a o tom, jak Amiga komunikuje s okolním světem pomocí periferních zařízení. Část tohoto manuálu obsahuje příklady assemblerových programů, které ovládají přímo grafický či zvukový hardware počítače.

Tato kniha byla napsána pro následující okruh čtenářů:

- pro programátory pracující v assembleru, kteří by se rádi dozvěděli více o přímých cestách k ovládání systému, než je popsáno např. v *Amiga ROM kernel* manuálu. V příručce **Hardware a programování** naleznete informaci, které vám pomohou v tom, že vaše programy budou pracovat rychleji a efektivněji, nebo mohou zajišťovat funkce, které rutiny v paměti ROM počítače neumí.
- pro kohokoliv, kdo chce k Amize připojovat nové periferie, nebo chce vědět jak pracuje hardware jeho počítače.

KAPITOLA 1

ČÁSTI AMIGY

- 16/32 bitový mikroprocesor Motorola MC 68000
- 512 Kbytu vnitřní RAM rozšiřitelná vnitřně na 1 Mbyte
- 256 Kbytu ROM obsahující mnohoúhlový operační systém pracující v reálném čase se zvukovými, grafickými a animačními podpůrnými rutinami
- vestavěná 3,5 palcová oboustranná disketová jednotka
- expanzní diskový port pro připojení až tří dalších 3,5 nebo 5,25 palcových oboustranných disketových jednotek
- plně programovatelný sériový port
- plně programovatelný paralelní port
- dvojtlačítková opticko-mechanická myš
- dva rekonfigurovatelné porty ovladačů (pro myš, joysticky, paddles ovladače, atd.)
- 96ti tlačítková klávesnice s numerickým blokem a kurzorovými a funkčními tlačítky
- porty pro současné výstupy Digital RGB, Analog RGB, monochromvideo
- porty pro stereofonní výstup čtyř zvukových kanálů
- expanzní konektor umožňující připojit další externí RAM (až 8MB), hard disk nebo koprocessorovou desku, atd.

MOTOROLA MC68000 A SPECIÁLNÍ HARDWARE AMIGY

MOTOROLA 68000 je 16/32 bitový mikroprocesor pracující na kmitočtu 7,16 MHz. V Amize může 68000 adresovat přes 8 Mbytu spojitě RAM. Výkon procesoru 68000 je zvýšen konstrukcí systému, který vhodně přiděluje sběrnici a tak umožňuje pracovat procesoru většinu času na plný výkon. Jak bude popsáno dále, dochází občas k zastavení cyklů pro 68000, pokud některé obvody provádějí určitý úkon lépe a rychleji než 68000. Toto zastavení se týká pouze práce ve společné části paměti. Pokud používáte ROM nebo externí RAM, běží 68000 vždy na plno. Kromě jiných funkcí zajišťuje speciální hardware následující funkce:

- pomocí tzv. *bit-plánů* lze pracovat s grafickým rozlišením 320 x 200 (256) bodů neprokládaně a 320 x 400 (512) bodů s prokládaným řádkováním celkem s 32 barvami a 640 x 200 (256) neprokládaně, nebo 640 x 400 (512) bodů prokládaně se 16 barvami. K dispozici je i speciální mód umožňující použití 4096ti barev současně.
- zákaznický zobrazovací koprocessor umožňuje speciální operace s registry v závislosti na pozici elektronového paprsku na obrazovce. To umožňuje zvláštní obrazové efekty, změny uprostřed zobrazování, rozdělení obrazovky do horizontálních oblastí, každé s jinou rozlišovací schopností a barevnými odstíny; přerušení pro 68000 synchronizované elektronovým paprskem na obrazovce a mnoho dalších věcí. Koprocessor může pracovat mnohokrát během zobrazování. Může pracovat stejně dobře uprostřed kresby řádku, jako na začátku nebo v době zatemnění elektronového paprsku. Koprocessor může sám přímo ovlivňovat mnoho registrů ovládajících speciální hardware, a tím uvolňuje 68000 pro jiné důležitější výpočty.
- systém obsahuje 32 barvových registrů. Každý z nich je 12 bitů dlouhý; 4 bity pro červenou barvu (RED), 4 bity pro zelenou (GREEN) a 4 bity pro modrou (BLUE). To umožňuje volbu z palety 4096 barevných odstínů.
- osm 16 bitů širokých spritů s možností obarvení jednoho bodu v 15ti barvách (pokud jsou sprity párovány). Sprite (čti sprajt) je snadno pohyblivý grafický objekt, jehož zobrazení je nezávislé na pozadí (zvané *hrací pole*); sprity mohou být zobrazeny **za**, nebo **před** tímto pozadím. Sprity jsou široké 16 bodů a libovolný počet bodů vysoké.
- dynamicky ovladatelná priorita pohyblivých objektů s detekcí srážky. To znamená, že systém je dynamicky schopen ovládat prioritu zobrazení mezi jednotlivými sprity a pozadím (vzájemné prolínání, překrývání, atd.) Hardware zajišťuje i detekci srážky objektů.
- zákaznický obvod *Bit-Blitter* se používá pro velmi rychlé přesuny dat, obzvláště pro animaci. *Blitter* je konstruován pro příjem dat až ze tří zdrojů a může kombinovat data ve 256ti kombinacích a následně tato data uložit do určené oblasti. To je jeden z případů, kdy 68000 poskytne sběrnici kanálu DMA *Blitru*, který tuto práci provede efektivněji. *Bit-Blitter* kreslí ve speciálním módu čáry do pra-

voúhle organizovaných paměťových oblastí rychlostí okolo 1 000 000 bodů za sekundu. Tak se provádí např. vybarvení obrazců apod.

- audio část se skládá ze čtyř nízkofrekvenčních digitálních kanálů s nezávisle programovatelnou hlasitostí a vzorkovací frekvencí. Zvukové kanály dostávají příkazy a data pomocí DMA. Po startu každého kanálu může automaticky přehrávat specifikovaný zvuk bez dalšího zásahu procesoru. Dva a dva kanály jsou spojeny do výstupních stereokonektorů. Zvukové kanály mohou být propojeny dohromady, pokud požadujeme amplitudovou nebo frekvenční modulaci, nebo obě současně.

- DMA floppy řadič může přenášet přibližně 56 KB dat za jednu otáčku disku (11 sektorů po 512 bytech). Všechny ze speciálních funkcí popsaných výše jsou zajištěny třemi zákaznickými VLSI obvody, které pracují ve spolupráci s 68000. Tyto obvody a 68000 používají sdílenou paměť. Protože 68000 vyžaduje přístup k paměti během každého alternátního hodinového cyklu, aby pracoval naplno, zbytek času je paměťová sběrnice volná pro další použití. Speciální hardware využívá paměťovou sběrnici během těchto volných cyklů umožňujíc tak 68000 pracovat převážně na plný výkon. Říkáme převážně, protože jsou situace, kdy speciální hardware zmrazí paměťové cykly pro 68000, ale s dobrými úmysly. Například koprocessor a data přesouvající kanál DMA zvaný *blitter*, může zmrazit cykly pro 68000 při práci, kterou umí lépe než 68000. Takže hardware vybírá co nejefektivnější cestu pro svoji práci. *Sprity, audio a disk DMA* také pozastavují cykly pro 68000. Další výhodou hardwaru Amigy je schopnost dynamicky ovládat, která část paměti bude použita pro zobrazení, zvuk, nebo sprity. Systém umožňuje umístit bitové mapy displeje (tzv. *bit-plány*) kdekoli v dolních 512 KBytech paměťové mapy. Stejná oblast paměti je přístupná i pro Blitter.

VIDEOMAGNETOFON A PŘÍMÉ PŘIPOJENÍ KAMERY

Kromě tří videovýstupů (digital RGB, analog RGB, monochrom) může být systém rozšířen o vstup z videointerfacu. Obraz je externě synchronizován z videa nebo kamery a obraz z tohoto zdroje nahradí barevné pozadí počítače. To umožňuje snadné prolínání počítačové grafiky do videoprojekce.

PRIMÁRNÍ A SEKUNDÁRNÍ PAMĚŤ

Primární paměť Amigy se skládá z 256 KBytů ROM a 512 KBytů RAM. Rozšiřující RAM karta se dodává jako příslušenství. Sekundární paměť představuje vestavěný 3,5 palcový disk. Disk má 80 stop, je dvoustranný a je formátován jako 11 sektorů na stopu a 512 bytů na sektor (přes 900 000 bytů na disku). Speciální úlohy mohou číst a zapisovat diskové soubory kompatibilní s APPLE II. Diskový řadič může číst a zapisovat disky 720/360 KB formátované pro IBM PC. Externí 3,5 palcové nebo 5,25 palcové drivery mohou být k systému připojeny přes rozšiřující konektor.

PERIFERIE

Obvody pro některé periferie jsou umístěny na jednom ze zákaznických obvodů; ostatní obvody zpracovávají různé signály určené přímo některému ze zákaznických obvodů. Jsou to např. ovládání modemu, zjištění stavu disku, ovládání motoru disku a krokování hlav. Amiga obsahuje standardní sériový port RS 232C pro připojení vnějších sériových zařízení. Ke dvěma konektorům ovladačů lze připojit řadu periférií. Myš, joystick, trackball, světelné pero, atd.

SYSTÉMOVÉ ROZŠIŘOVÁNÍ A ADAPTIBILITA

Můžete připojovat na expanzní konektor různá periferní zařízení, např. Hardisk, další paměť RAM, diskové jednotky, atd. Systémový software je vysoce přizpůsobivý. Grafická podpora činí systém jednoduchým a přátelským. Nově připojená periferní zařízení budou automaticky rozpoznána a zařazena do systému.

Rod Land



Je známo, že softwarové firmy používají nejrůznější triky, aby prodali co největší množství svých programů - ale doposud jsem neviděl nic podobného jako reklamní slogan inzertující hru ROD LAND: "Tato hra je tak roztomilá, až se vám bude chtít zvracet!"

A něco pravdy na tom je - ROD LAND se nese v podobném grafickém duchu jako BUBBLE BOBBLE nebo RAINBOW ISLANDS - po obrazovce se procházejí dvě roztomilé vlasaté dětičky a dvěma roztomilými kouzelnými hůlkami tloučou roztomilé příšery jako např. králíčky, veverky, červíky, ptáčky a žluté koule slizu. K tomu navíc sbírají roztomilé kytičky, což změní příšery na roztomilé ředkvičky s nožičkami, které se po utlučení roztomilou kouzelnou hůlkou změň na písmena, ze kterých se musí sestavit "EXTRA", přičemž je možné stavět roztomilé žebříčky... No, to by snad zatím stačilo. Hra není tak komplikovaná, jak by se zdálo, ale obsahuje několik originálních nápadů.

Hru naprogramovala firma STORM (SILKWORM, SWIV) pro SALES CURVE podle videohry japonské firmy JALECO. Videohru jsem měl možnost vidět a mohu vám oznámit, že došlo k jednomu z oněch vzácných případů, kdy je počítačová verze lepší než původní videohra. Příšerky jsou velké, jemně animované, všude spousta barev, patřičně dotěrná hudba a nápadité speciální příšery po každém desátém kole (např. velryba, kterou je nutno dloubat hůlkou do oka). A především se ROD LAND dobře hraje: není příliš obtížný (alespoň ze začátku) a máte skutečně pocit, že svého hrdinu máte zcela pod kontrolou. A to nejlepší nakonec - jestliže si seženete přítele a druhý joystick, můžete bojovat ve dvou.

-FF

Rod Land

TYP: Akční (podle stejnojmenné videohry fy JALECO)

AUTOR: STORM pro SALES CURVE.

IDEA: Na první pohled nic originálního, ale obsahuje několik zajímavých nápadů.

GRAFIKA: Téměř přesná kopie videohry.

ZVUK: Patřičně roztomilé skladbičky, které se našťastí čas od času mění, takže na nervy příliš nelezou. A samozřejmě nějaké ty zvukové efekty.

HODNOCENÍ: Jestliže se vyrovnáte s její roztomilostí, zjistíte, že je to velká zábava, obzvláště při dvou hráčích.

Botics



Firma KRISALIS je známá dobrým provedením svých programů (ROGUE TROOPER, HILL STREET BLUES, MANCHESTER UNITED). Nejinak je tomu u hry BOTICS.

Po chvíli nahrávání se na obrazovce objeví rozkošný plechový hlasatel (s kravatou!), který nás pozve na přímý přenos z dnešního utkání sportu BOTICS. To je doprovázeno slušnou hudbou a reklamami na malých obrazovkách v pozadí. Pak se nahraje hra samotná. Vybereme si hráče "kurt", potom protivníka (jsme přjemně naladěni, protože to všechno působí profesionálním dojmem) a hra začíná... A my zjistíme, že je to jednoduchá variace na starý dobrý PONG (zřejmě první videohru vůbec) - každý hráč má pátku, s jejíž pomocí odráží míč tak, aby ho druhý hráč nechytil. Grafika je sice trojrozměrná, ale hra se tím stává málo přehlednou. Jednotlivé kurty se od sebe příliš neliší a nezjistil jsem ani, že by mohli hrát dva hráči (lidé) proti sobě - druhého hráče stále ovládá počítač.

Je to smutné - BOTICS rozhodně vyrobili talentovaní programátoři - ale mnohem více zábavy si užijete při klasickém vymlacování zdi jako CRYSTAL HAMMER nebo ARKANOID.

-FF

Botics

TYP: Akční

AUTOR: Jim Tripp pro KRISALIS SOFTWARE. Grafika Neil Adamson, hudba Matt Furniss.

IDEA: Pokus o znovuoživení prastarého pinkání míčkem.

GRAFIKA: Legrační a velmi hezká, tu a tam dobrá animace.

ZVUK: Průměrné efekty a hudba. Od Matta Furnisse už jsem slyšel lepší věci.

HODNOCENÍ: Klasický příklad programátorského talentu, který přišel nazmar.

TOP TEN

nejoblíbenější hry čtenářů AMIGA reportu

- | | |
|-----------------------|------------------|
| 1. Turrigan II | 6. Future Wars |
| 2. Lotus Esprit Turbo | 7. Wings |
| 3. Elvira | 8. Populous |
| 4. Monkey Island | 9. North & South |
| 5. Power Monger | 10. MegaLoMania |

Vylosovaní výherci ankety: Josef Skalka, Richard Masár a Miroslav Vlach od nás dostali diskety. Gratulujeme.

Apidya



V tomto čísle máme zajímavou příležitost porovnat dvě výborné střílečky. APIDYA a PROJECT X. Obě to jsou klasické "boční" skrolující střílečky inspirované hrou R-TYPE.

APIDYA je inovativní v tom, že neovládáte kosmickou loď, ale VOSU!!! Nebo je to včela? Takže vosu si letí po louce mezi kytíčkami a svými laserovými zbraněmi likviduje mravence, motýly, krky, kudlanky atd. Podivné? Tak čtěte dál: Skončí první level a naše vosu letí dál pod vodou (!!!) a likviduje vodní havěť. Po odstřelení obrovské štiky (tři obrazovky dlouhé) přichází třetí level, který se odehrává v kanalizaci, kde musí vosu čelit radioaktivním motýlům, cigaretovému kouři, odizolovaným drátům a plechovce PEPSI-COLY. A potom se vosu promění na robota a ocitne se v prostředí silně připomínajícím R-TYPE!!! Vypadá to jako strašlivá slátanina, navíc doplněná intrem, které nemá se hrou samotnou nic společného. Prostě typická japonská videohra...?

Kdepak! Autorem APIDYI je německý tým KAIKO (autoři TURRICANA I a II a GEM'X). APIDYA je jejich původním nápadem od začátku do konce (a není pokračováním nějaké jiné hry, jak by naznačovala úvodní obrazovka). Grafika je výborná. Je to překvapující, jak nádherné věci se dají vytvořit v pouhých šestnácti barvách. Skrolování je jemné a plynulé, ovšem celá hra se zpomalí, když je na obrazovce příliš "přecpáno" (jako v Turricanovi). Stejně jako v R-TYPE se vaše výzbroj zlepšuje sbíráním tokenů (v tomto případě kytíček) které zůstanou po zlikvidování nepřátelích. Zbraně se aktivují buď stisknutím mezery (ale to není pohodlné) nebo druhým tlačítkem FIRE na joysticku (to ovšem každý nemá). Takže nejlepší je zapnout si automatické aktivování zbraní, které ovšem nefunguje vždycky tak, jak by si hráč představoval. A pokud nemá váš joystick autofire, nemáte šanci.

Zajímavý nápad je, že je možné nastavit si obtížnost hry. Tím je ovlivněna nejen odolnost nepřátel a rychlost jejich střel, ale při větší obtížnosti narazíte na nepřátele, které jste při jednodušší úrovni neviděli.

P.S: Když stisknete pauzu a potom napíšete "ULRDABBA", dostane vaše vosu maximální výzbroj. Ale pozor! Tenhle trik můžete použít pouze jednou během hry.

-FF

Apidya

TYP: Akční

AUTOR: Tým KAIKO pro Play Byte

IDEA: Klasická střílečka ve stylu R-TYPE

GRAFIKA: Pěkně nakreslená i animovaná

ZVUK: Efekty a hudba od Chrise Huelsbecka.

Ujde, ale už udělal lepší.

HODNOCENÍ: Pěkná střílečka. Bohužel nepříteli dobře vymyšlené přepínání zbraní.

Project X



Autorem PROJECT X je TEAM 17, jinak také autoři hry ALIEN BREED. A je sympatické, že si nedělali starosti s vymyšlením nějakého scénáře. Prostě nasedneme do rakety, odstartujeme a likvidujeme všechno co se pohybuje, pro jistotu i to, co se nepohybuje.

Nepřátelé i pozadí se pohybuje jemně, ovšem zatímco tráva a kanalizace v APIDYI vypadaly celkem realisticky, v PROJECTU X je pozadí plné mlhovin, planet a kosmických základů, které jsou sice hezky nakresleny, ale protože všechno tohle skroluje stejně rychle, je výsledný dojem jaksi "plochý". Nepřátelé jsou ovšem vynikající.

PROJECT X je také rozsáhlejší (4 disky) než APIDYA (1 disk a kousek) a každý level (celkem je jich 6) se nahrává o poznání déle než u APIDYI. PROJECT X má ale navrch v tom, že autofire můžete emulovat softwarově (hra to umožňuje) a volba zbraní se provádí tím, že podržíte FIRE a zakroužíte joystickem dokola.

Je tu ale jedna maličkost, která mi vadí u obou her. Při zabíjení vám totiž odebrána podstatná část zbraní. Jestliže máte tedy tu smůlu, že "umřete" dvakrát po sobě, přijdete o všechno a nemáte moc šancí.

-FF

Project X

TYP: Akční

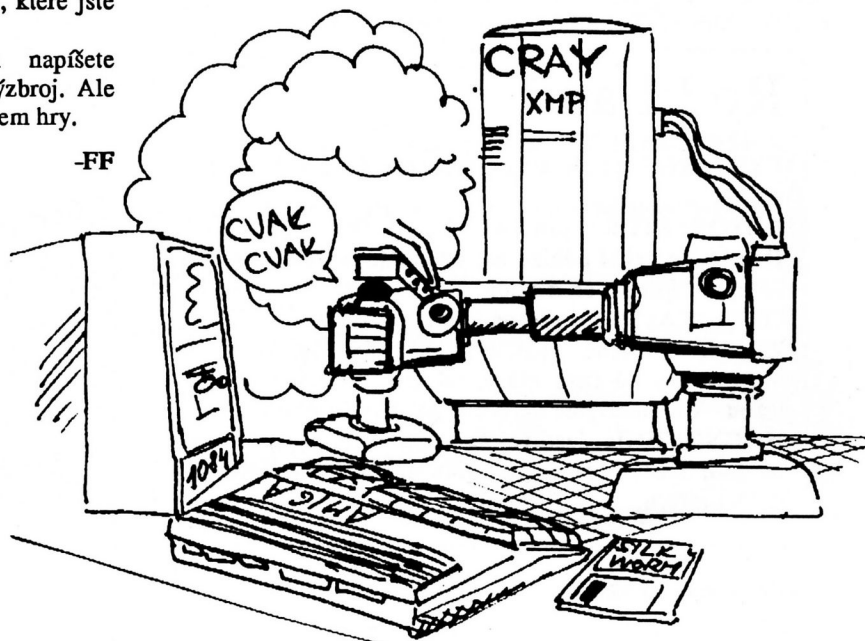
AUTOR: TEAM 17

IDEA: Klasická střílečka ve stylu R-TYPE

GRAFIKA: Pěkně nakreslená i animovaná

ZVUK: Průměrná úvodní hudba: Allister Brimble. Při hře výborné zvukové efekty a mluvení.

HODNOCENÍ: V současné době asi nejlepší střílečka pro Amigu. Možná příliš obtížná, nebo mi to jenom tak připadá?



Secret Of Monkey Island

Pojďte s námi navštívit krásný svět Lucasfilm Games a prožijte příběh Guybrusha Threepwooda, chlapce, kterého touha po dobrodružství zavedla mezi piráty.

ČÁST PRVNÍ - TŘI ZKOUŠKY

Aby se Guybrush dostal mezi piráty, musí složit tři zkoušky, které se týkají zdatnosti šermu, loupení a hledání pokladů.

1. Dojděte do SCUMM baru. V kuchyni seberte pod stolem hrnec a ze stolu maso. Otevřete dveře na molo. Tady musíte odehnat ptáka (několikanásobným dupnutím na volné prkno) a rychle sebrat rybu (trochu oslintaná od toho ptáka, ale pro naše účely plně postačí). Maso a rybu je možno (když se chcete tak mermomocí spálit) ukuchtit v hrnci s UHO (Univerzální Hnědá Omáčka).
2. Jděte do cirkusu. Tady si vyděláte peníze následujícím způsobem: Dejte se do hovoru s bratry Fettucciny a slibte, že se necháte klidně vystřelit z děla. Na dotaz o bezpečnostní přilbě dejte bratrům k nahlédnutí hrnec (aby hrnec netlačil, je v něm salát).
3. Zajděte do lesa, jděte první cestou. Tady seberte žluté květiny a použijte je na maso.
4. Dojděte na náměstí a kupte od měšťana mapu Melée Islandu (v německé verzi z důvodů pochopitelných jediné pro Borise Schneidera to je mapa Monkey Islandu).
5. Dojděte k senzibilní dámě (starší název: čarodějnice) Voodoo. Vezměte z bedny kuře (gumové s hákem).
6. Jděte do obchodu za druhou branou. Od velmi příjemného a sympatického staršího prodávče (prostě dědka) kupte lopatu a meč (předměty nejdřív seberte a pak je u sympatického dědka zaplaťte). Nepokoušejte se nic ukrást, přestože má dědek dřevěnou nohu, umí běžet pěkně rychle.
7. Jděte k sídlu guvernérky za městem. Dejte těm roztomilým a hravým psíkům maso, vylepšené žlutou květinou (jistě není otrávené). Vejděte dovnitř. Otevřete dveře hned vedle vstupních a vejděte. Začnou se dít neuvěřitelné věci.
8. Jděte k vězni. Mírně s ním pokonverzujte. Dozvíte se, že má nadevše rád pepřmintky. Co by člověk neudělal pro ubožáka vězně Otise! Tak honem do obchodu, kde řeknete prodávči, že chcete pepřmintky. Pepřmintky dejte vězni Otisovi. Otise trápí krysy. Naštěstí máme spray z domu guvernérky. Otevřete darovaný těžký dort. A ejhle, zapečené páčidlo. (Otisova inteligence se rovná asi polovině nervových uzlin žravé Blátotlačky z Traalu.)
9. Vraťte se do sídla guvernérky. Vlezte do díry po obraze. Opět se začnou dít hrůzné věci. Vyjadřovací schopnost Guybrusha v přítomnosti ženy je přímo udivující (HMPF). A kromě toho, hlmpf ggmht ggjmtpr.
10. Jděte pryč cestou, kudy jste přišli.
11. Z vody se dostanete sebráním idolu. První úkol máte šťastně za sebou.
12. Dojděte k učitelu šermu.
13. Cestou narazíte na most s Trollem. Uplatíte ho rybou (určitě mu bude chutnat).
14. Umluvte učitele šermu. Pozor, musí se dát dvakrát stejná varianta odpovědi.
15. Naučí vás šermovat na zajímavém stroji vlastní konstrukce. Dostanete první tři odpovědi a otázky pro šerm.
16. Musíte se dobře vycvičit, abyste porazili Mistryni. To se

nejlépe provede tak, že si stoupnete na rušné místo, kde chodí hodně pirátů. Nejlepší je to na křižovatce před cestou k cirkusu. Vždy, když jde okolo pirát, zastaví se, aby si s vámi přátelsky popovídal. Nevypovídějte mu nic o počasí ani o krásných nocích. Řekněte: "Jmenuji se Guybrush Treepwood, připrav se na smrt!" A už běžší perfektní souboj. Jako vyzývatel máte právo první otázky. Využijte ho. Položte první otázku. Pozor, otázky, které nejsou uvedeny v tabulce, nepoužívejte (Je to např. ukončení souboje...). Pirát řekne odpověď. Ať je špatná nebo dobrá, Guybrush si ji zapamatuje. Dávejte otázky (pokud možno) stále další. Pokud vás pirát "vykostí", nevádí. Guybrush mu řekne: "Strejdo, strejdo", nebo jinou duchaplnost. A můžete jít na dalšího pirátu. Šermířské odpovědi naleznete v tabulce.

17. Dojděte k Mistryni (podle příloženého návodu). Odpovězte podle tabulky na její otázky. Dostanete tričko a jste nejlepší šermíř (dobrý, co?). Druhý úkol je splněn.

18. Dojděte pro poklad (podle příloženého návodu).

19. Vraťte se do SCUMM baru.

20. Ten je prázdný. Jenom nerudný kuchař pláče u stolu. Můžete se s ním bavit. Řekne vám, že guvernérka byla unesena. Nebudete se tím nijak zdržovat. Máte splnit ještě jeden úkol.

21. Seberte všechny korbele v baru. Odejděte do kuchyně. Natočte do korbele ze sudu grog. Jděte co nejrychleji pryč.

22. Před SCUMM barem musíte grog poprvé přelít do jiného korbele. Grog prozere úplně všechno. Jděte k vězni Otisovi.

23. Podruhé přelijte na náměstí u pirátů s krysou.

24. Potřetí přelijte před vězením.

25. Ve vězení polijte grogem zámek Otisovy cely.

26. Otevřete mu dveře. Otis je volný. Třetí úkol je splněn. Otis slíbí pomoc.

27. Je čas začít se zajímat o guvernérku, která se Guybrushovi tolik líbí. Dojděte k Mistryni.

28. Řekněte jí, že guvernérka byla unesena. Ona vám slíbí pomoc.

29. Dojděte do hospody na malém ostrově.

30. Použijte kuře na kabel.

31. Jděte do hospody.

32. Hospodskému řekněte o únosu guvernérky.

33. Hospodský bude dlouho mluvit a otevře stěnu s trezorem.

34. Trezor otevřete. Donuťte Guybrusha, aby si sáhl na papoucha v trezoru.

35. I hospodský slíbí pomoc, ale jen když budete mít loď.

36. Dojděte do loďního bazaru.

37. Tady zjistíte, že na žádnou loď nemáte dost peněz. Vyčerpejte všechny možnosti dialogu. Nic z toho nevyšlo, nevádí, jděte pryč.

38. Dojděte do vesnice k dědkovi obchodníkovi.

39. S obchodníkem si popovídejte o kreditech. Namluvte mu, že máte dobrou práci. Odpozorujte, jakým způsobem otevřít trezor. Na zvědavou otázku o vašem povolání odpovězte cokoli. Nic vám nedá a papíry vrátí do trezoru.

40. Nevadí. Vystřadíte ho ze dveří otázkou, kde si můžete vyzkoušet meč. A trezor je váš. Svědomí vás trápí nemusí, vždyť jste pirát. Trezor otevřete jako dědek a seberte z něj papíry.

41. Běžte ke Stanovi do Bazaru. Kupte tu shnilou kocábku vzadu u mola. Není to jednoduché. Stan je dobrý obchodník a chce s každým smlouvat o všem. Musíte zvyšovat a snižovat nabídky, říkat, že je to vaše poslední slovo, odcházet a zase se vracet do Bazaru. Stan nakonec povolá a prodá. Pro sebe si však myslí jaký jste hlupák, za jakou cenu jste to koupil.

42. Vraťte se do vesnice a jděte cestou ke SCUMM baru. A narazíte na dok. Tam na vás již bude čekat Stan a vychválí loď, která se pak rozpadne. Pak přijdou všichni, co slíbili pomoc, a nalodíte se.

ČÁST II - CESTA

1. Tak jste šťastně na lodi. Ale máte pěkně línou posádku, která nechce nic dělat, protože má teď dovolenou.
2. Běžte do kajuty pro kapitána a seberte ze stolu kalamář s perem.
3. Otevřte zásuvku u stolu a můžete si přečíst lodní deník. (Velmi poutavé čtení, jak ta loď jela a jela...)
4. Jděte do kuchyně. Otevřte skříňku a seberte balíček s cereální pochoutkou. Balíček rozbalte a najdete v něm odměnu. Po otevření odměny budete odměněni klíčkem.
5. Jděte nazpět do kajuty. Užijte klíč na skříň. Z ní vezměte truhličku. Truhličku otevřte a podívejte se dovnitř. K vaší velké radosti je tam návod, jak se dostat na Monkey Island.
6. Vylezte na stěžeň a seberte pirátskou vlajku.
7. Jděte do podpalubí. Nepříjemně tam zatéká.
8. Seberte provaz. Otevřte napravo truhlu. Podívejte se dovnitř - je tam víno - hned je znárodněte!
9. Otevřte sud, seberte z něj střelný prach.
10. Vraťte se do kuchyně.
11. Prohlédněte si recept, jak se dostanete na Monkey Island, a vařte. Do hrnce vyhrátého na 450 stupňů máme dát:
1 kus skořice - výborně, tu máme.
4 plátky pepřmintu - taky máme.
1 lidská lebka - tu nemáme, ale zkusíme ji nahradit pirátskou vlajkou; lebka jako lebka, snad to vyjde.
1 rozprašený inkoust - máme.
2 pinty opičí krve - nemáme - nahradíme vínem.
1 živé kuře - kuře, které máme, má hák a je gumové, tudíž moc živě nevypadá, ale dáme ho tam.
3 unce síry - síra, jak každý zná, se přidává do střelného prachu, tak ho tam nasypeme.
1 nebo více následujících: pyridoxid hydrochlorid, oxid zinečnatý, žlutá barva č. 8, rozsekany na drobně momentálně a BHA - to všechno nahradíme cereální pochoutkou (zdá se, že je opravdu výživná).
12. Asi to byla hodně silná porce, jak to Guybrush vzalo. Rychle ho musíte vzkřísit. Potom seberte hrnec.
13. Běžte do podpalubí a seberte opět střelný prach (na co asi).
14. Jděte do kuchyně zapálit navštívenku od Stana ohněm z kamen.
15. Jděte na palubu. Posádka je stále líná, a tudíž nepoužitelná. Dejte do děla střelný prach a zezadu kus provazu. Hrnec si dejte na hlavu, a už letíte na Monkey Island.

ČÁST III - POD MONKEY ISLANDEM

1. Jděte do džungle, dojděte do pevnosti.
2. Strčte do děla a seberte střelný prach, kouli, dalekohled a lano.
3. Nebavte se s trosečníkem, stejně nic zajímavého neví. Je prostě vidět, že už hodně dlouho s nikým nemluvil.
4. Dojděte k rozdělení řeky. Vylezte po schůdkách nahoru.
5. Dvakrát strčte do primitivního stroje.
6. Dojděte na náhorní plošinu, odkud uvidíte pobřeží, kde Guybrush přistál, loď a palmu na pláži. Z kraje skály shodte kámen. Vida, jak onen primitivní stroj funguje! Vymrštil kámen a trefil jím strom na pláži.
7. Dojděte dolů k řece. Seberte kámen, kterým je zatížen vzkaz. Po bližším prozkoumání zjistíte, že je to křemen.
8. Vložte do hráze střelný prach. Použijte křemen na kouli.
9. Hmm, hmmm.
10. Dojděte na místo, kde se voda zastavila v rybníce.
11. Seberte oběšenci provaz, stejně ho už na nic nepotřebuje.
12. Dojděte k propasti a použijte na její okraj provaz. Sestupte

dolů. Použijte další provaz na okraj a sestupte úplně dolů. Seberte vesla. Vylezte nahoru.

13. Na pláži seberte pod stromem banány.
14. Použijte loď.
15. Doveslujte na druhý konec ostrova, kam jste se předtím nemohli dostat. Zastavte na pláži.
16. Navštivte kanibalskou vesnici. U velké hlavy seberte z mísy banány. Chcete odejít, když tu vás chytí kanibalové a zavrou do chatrče. Uvnitř seberte malou lebku. Nadzdvihněte prkno v podlaze. Dírou utečte.
17. Vraťte se na pláž a doveslujte zpátky na pláž se stromem.
18. Jděte do džungle. Chyťte opici a dejte jí všechny banány. Půjde pak za vámi.
19. Odejděte na poloostrov. Tam najdete ohradu a před ní dva totemy. Totem vlevo zatahejte za nos. Opice to uvidí a začne se opíčit (vždyť je to opice). Ohrádka se uprostřed otevře. Vejděte dovnitř. Seberte malý idol.
20. Odejděte k loďce a navštivte opět kanibaly. Kanibalové vás chytí. Řekněte jim, aby vás nejedli, že pro ně něco máte. Dejte jim malý idol pro jejich vůdce. Zajděte do chatrče, kde vás předtím věznili. Seberte banánový krumpáč. U východu z vesnice natrefíte na trosečníka. Dejte mu banánový krumpáč. Dostanete klíč k opičí hlavě.
21. Odejděte z vesnice a zase se do ní vraťte. Kanibalům řekněte, že hledáte třicet mrtvých a jednu ženu. Zeptejte se, kde je Le Chuck a jak projdte katakomby. Dále řekněte, že najdete Le Chucka a vezmete mu kořen. Zeptejte se jejich rodným jazykem. Dejte jim leták a dostanete navigátorovu hlavu.
22. Odejděte na poloostrov k velké opičí hlavě. Otevřete ji klíčem, který vstrčíte hlavě do ucha. Vstupte dovnitř. Použijte navigátorovu hlavu. Chodte tam, kam ukazuje nos.
23. Po chvíli chození dojdete k lodi duchů, která kotví na lávě. Mluvte s hlavou. Pokuste se od ní dostat náhrdelník. Musíte jí i zahrozit, že ji hodíte do lávy. Pak použijte náhrdelník. Stanete se pro duchy neviditelnými.
24. Běžte na loď. Jděte doleva do Le Chuckovy kajuty. Kompasem si přitáhněte klíč, co visí na stěně.
25. Jděte do podpalubí. Projděte kolem spáče s korbelem. U kuřat seberte pírko. Dojděte zpět ke spáči. Polechtejte ho pírkiem vícekrát na noze. Spáč upustí korbel. Korbel seberte.
26. Klíčem od Le Chucka otevřte poklop v podlaze. Sestupte dolů. Dojděte ke starým kamnům. Použijte na ně pírko. Na pírku uvízne jakási mazlavá hmota, snad olej.
27. Vraťte se na palubu. Perem s olejem namažte skřípající dveře a vejděte. Tady seberte nářadí.
28. S nářadím odejděte do podpalubí ke svítící bedně. Bednu pomocí nářadí otevřete. Seberte kořen a odejděte z lodi.
29. Dopravte se opět ke kanibalům. S lidožrouty vyměňte kořen za sodovkovou láhev s postříkem proti duchům.
30. Vraťte se k lodi do katakomb. Ta už tu není. Stojí tu jen duch piráta se sundavací hlavou. Pobavte se s ním. Pak přijde vaše posádka (pokud jste ji předtím svou povedenou trefou nepotopili) a odjedete na Melée Island.

ČÁST IV - POSLEDNÍ ČÁST

1. Dojděte do kostela a cestou likvidujte duchy sodovkou.
2. Zastavte svatbu. Ať řeknete co řeknete, vždycky dostanete do nosu.
3. Až vás Le Chuck doboxuje do Bazaru a propadnete automatem na Colu, seberte láhev, která z automatu spolu s vámi vypadla, a použijte ji na Le Chucka. Pak už se stačí pouze dívat.

ZÁVĚR: Doufám, že se vám hra s tímto návodem podaří dohrát. Přesto se na některých místech asi zadrhnete. Ale vydržte, myslím, že to za to stojí.

-dort-

POPIS CESTY K MISTRYNI V ŠERMU

- | | |
|---|---|
| 1) Jít cestou blíže propasti. | 10) Kolem pařezu doleva. |
| 2) Jít rovně. | 11) Přejít přes propast po kládě. |
| 3) U kamene s ohništěm jít první cestou nahoru. | 12) Na rozcestí jít nahoru. |
| 4) Jít rovně. | 13) Jít rovně. |
| 5) Před propastí jít horní cestou. | 14) Před propastí nahoru. |
| 6) Přejít po kmeni přes propast. | 15) Praštit do směrového ukazatele, stoletý mechanismus zapraštit a kláda se spojí. Stačí po ní přejít a jsme u mistryně. |
| 7) U hromady kostí jít horní cestou. | |
| 8) Před propastí jít horní cestou. | |
| 9) Kolem kamene zahrnout doleva. | |

POPIS CESTY K POKLADU

- 1) Jít cestou blíže propasti.
- 2) Jít rovně.
- 3) U kamene s ohništěm jít rovně.
- 4) Jít rovně.
- 5) Za propastí jít rovně.
- 6) Kolem pařezu nahoru.
- 7) Na rozcestí rovně.
- 8) Kolem propasti dolů doleva.
- 9) Před propastí nahoru.
- 10) Kolem pařezu doleva.
- 11) Jít doprava, použít lopatu na X.
- 12) Sebrat trčko, odejít kudy se přišlo.

TABULKA PRO ŠERM ANGLICKÁ

O - Otázky pirátů
OM - Otázky mistryně v šermu
OD - Vaše odpovědi

- 1) O : This is the END for you, you gutter - crawling cur !
OM: I've got along, sharp lesson for you to learn today.
OD: And I've got a little TIP for you. Get the POINT ?
- 2) O : Soon you'll be wearing my sword like a shish kebab !
OM: My tongue is sharper than any sword.
OD: First you'd better stop waving it like a feather-duster.
- 3) O : My handkerchiet will wipe up your blood !
OM: My name is feared in every dirty corner of this island !
OD: So you got that job as janitor, after all.
- 4) O : People fall at my feet when they see me comming.
OM: My wisest enemies run away at the first sight of me !
OD: Even BEFORE they smell you breath ?
- 5) O : I once owned a dog that was smarter than you.
OM: Only once have I met sach a coward !
OD: He must have taught you everything you know.
- 6) O : Nobody's ever drawn blood from me and nobody every will !
OM: If you brother's like you, better to marry a pig.
OD: You run THAT fast ?
- 7) O : You fight like a dairy farmer.
OM: No once will ever catch ME fighting as badly as you do.
OD: How appropriate. You fight like a cow.
- 8) O : I got this scar on my face during a mighty struggle !
OM: My last fight ended with my hands covered with blood.
OD: I hope how you're learned to stop picking your nose.
- 9) O : Have you stopped wearing diapers yet ?
OM: I hope you have a boat ready for a quick escape.
OD: Why, did you want to borrow one ?
- 10) O : I've heard you are a contemptible sneak.
OM: My sword is famous all over the Carribean !
OD: Too bad no one's ever heard of you at all.
- 11) O : You're no match for my brain, you poor fool.
OM: I've got the courage and skill of a master swordman !
OD: I'd be in real trouble if you ever used them.
- 12) O : You have the manners of a beggar.
OM: Every word you say to me is stupid.
OD: I wanted to make save you'd feel comfortable with me.
- 13) O : I'm not going to take your insolence sitting down !
OM: You are a pain in the backside, sir !
OD: Your hemorrhoids are flaring up again, eh ?
- 14) O : There are no wordstor how disgusting you are.
OM: There are no clever moves can help you now.
OD: Yes, there are. You just never learned them.
- 15) O : I've spoken with apes more polite than you.
OM: Now I know what filth stupidity really are.
OD: I'm glad to hear you attended your family rennion.

TABULKA PRO ŠERM V NĚMČINĚ

O - Otázky pirátů
OM - Otázky mistryně v šermu
OD - Vaše odpovědi

- 1) O : Willst du hoeren, wie ich 3 Maenner zugleich besiegte ?
OM: Soll ich dir jetzt eine Nachhilfestunde geben ?
OD: Willst du mich mit deinem Geschwafel ermueden ?
- 2) O : Mein Schwert wird dich aufspiesen wie einen Schaschlik !
OM: Mein Schwert wird dich in tausend Stuecke schneiden.
OD: Dann mach nicht damit rum wie mit einem Staubwedell
- 3) O : Menschen fallen mir zu Fuessen, wenn ich komme.
OM: Kluge Gegner rennen weg, sobald sie mich sehen !
OD: Auch bevor sie deinen Atem riechen ?
- 4) O : Ich hatte mal einen Hund, der war Klueger als du.
OM: Ich habe nur einmal einen Feigling wie dich getroffen.
OD: Er muss dir das Fechten beigebracht haben.
- 5) O : An deiner Stelle wuerde ich zur Landratte werden !
OM: Sind aller maenner SO ? Dann heirate ich ein Schwain.
OD: Hattest du das nicht vor kurzen getan ?
- 6) O : Niemand wird mich verlieren sehen, du auch nicht !
OM: Niemand wird sehen, dass ich so schlecht kaempfe wie du.
OD: Du kannst SO schnell davon laufen ?
- 7) O : Du kaempfst wie ein dummer Bauer.
OM: Ich werde jeden Tropfen Blut aus deinem Koerper melken.
OD: Wie passend. Du kaempfst wie eine Kuh.
- 8) O : Meine Narbe im Gesicht stammt aus einem harten Kampf !
OM: Nach dem letzten Kampf war meine Hand blutueberstroemt.
OD: Aha, mal wieder in der Nase gebohrt, wie ?
- 9) O : Traegst du immer noch Windeln ?
OM: Hast du eine Idee, wie du hier am lebend davon kommst?
OD: Wieso, die koentest DU viel Eher gebrauchen !
- 10) O : Jeder hier kennt dich doch als unerfahrenden Dummkopf.
OM: Ueberall in der Karibik kennt man meine Klinge.
OD: Zu schade, dass DICH ueberhaupt niemand kennt.
- 11) O : Du bist kein echter Gegner fuer mein geschultes Hirn !
OM: Nur ich habe das Geschick eines echten Meisters.
OD: Vielleicht solltest du es endlich mal benutzen ?
- 12) O : Du hast die Manieren eines Bettlers.
OM: Alles was du sagst ist dumm.
OD: Ich wollte, dass du dich wie zu hause fuehlst.
- 13) O : Dein Schwert hat schon bessere Zeiten gesehen.
OM: Dein verbogenes Schwert wird mich nicht beruehren.
OD: Und du wirst deine rostige Klinge nie wieder sehen.
- 14) O : Deine Fuchtelei hat nichts mit der Fecht-Kunst zu tun.
OM: Jetzt gibt es keine Finten mehr, die dir helfen.
OD: Doch, doch, du hast sie nur nie gelernt.
- 15) O : Ich kenne einige Affen, die haben mehr drauf als du.
OM: Jetzt weiss ich, wie dumm und verkommen man sein kann.
OD: Aha, du warst also beim letzten Familientreffen.

Oil Imperium

Nacházíte se v úloze majitele velké naftové společnosti a bojujete proti třem dalším naftovým společnostem, abyste zvítězil na trhu těžby a rafinace ropy. Jestliže máte verzi v německém jazyce, bude pro vás slovník zpočátku nezbytností, dokud nepochopíte základní principy.

Na začátku se vás počítač ptá, kolik hráčů se zúčastní hry. Maximum je čtyři, pokud je vás méně, úlohu ostatních protihráčů převezme počítač.

Poté si každý vybere kancelář, existují čtyři základní, které se navzájem liší jen vzhledem a více hráčů může mít stejný typ kanceláře. V konci úvodu se vybírá typ hry – úroveň dosaženého úspěchu, aby hra byla ukončena. Na začátku každý hráč obdrží základní kapitál ve výši 5000000 dolarů. Hra je ovládaná myší. Jen pro kontrolu vrtne korunky je třeba joystick.

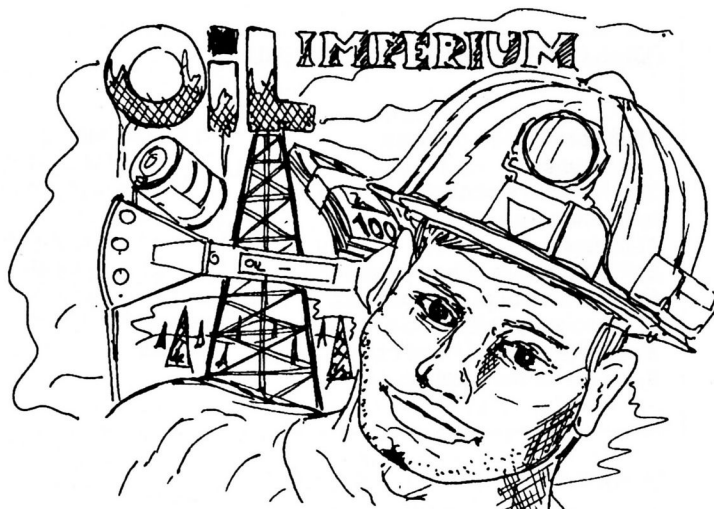
V hlavní obrazovce existuje sedm základních ikon:

Kalendář (umístěn ve středu) – používá se pro předčasné ukončení měsíce a předání kontroly hry dalšímu hráči.

Aktovka – když vám začne hořet nějaká vrtaná věž, rychle aktivujte tuto ikonu. Dostanete smlouvu pro posláni požárníků, kteří vám uhasí požár za dosti vysokou cenu, nebo letenku, kterou pošlete svého člověka na zasažené místo. Váš člověk vyskočí padákem a vy vezměte rychle joystick a rychle posunujte človíčkem po hořících vrtných věžích, ke každé dejte dva dynamity (stisknutím tlačítka FIRE) a rychle utečte, abyste nebyl zabit.

Telefon – když slyšíte zvonek, aktivujte tuto ikonu a dostanete zprávu. Nejčastější zprávou je : "Liefervertrag angeboten" smlouva. Nedoporučuji podepsání smlouvy, protože vám firmy nabízejí mnohem méně peněz, než je pokuta za objednávky. Ve smlouvě je uvedeno, ve které části světa je třeba plnit objednávku, kolik vám budou platit měsíčně, délka platnosti smlouvy a pokuta v případě nesplnění objednávky. Smlouva se podepisuje odpovědí "Ja" a zamítá odpovědí "Nein". Jestliže dostanete zprávu, že vám vyschl některý z ropných vrtů, zkuste aktivovat ikonu "Bohren", a jestliže se ani poté nic nezmění, pole urychleně prodějte. Jestliže vám shořela vrtaná věž, buď toto pole obnovte, a nemáte-li dost peněz, rychle je prodějte. Další zprávou je katastrofa ropných zásobníků. Po této zprávě se vám sníží kapacita zásobníků v dané oblasti světa. Nezbyvá vám, než koupit jiné.

Zásuvka – aktivací této ikony se nabízejí další tři nové : kniha z názvem "Top secret", která se používá při posílání špiónů do firem protivníků. K dispozici máte čtyři různé



špióny, jejichž najmutí vás stojí různou sumu peněz, samozřejmě čím dražší, tím lepší služby. Bloček "Actions" se používá k najmutí sabotérů k různým úlohám v různých firmách. Nejdříve si vyberete jeden ze čtyř způsobů, jak sabotáž provést, poté firmu, ve které má být sabotáž provedena a nakonec typ sabotáže. Používání sabotérů nedoporučuji, protože jsou dosti omylní. Při jejich chybách jste pozváni k soudu, který vám podle závažnosti přestupku odejme 1 až 4 ropná pole.

Bloček "Bilans" vám dává informaci o momentální zásobě ropy a kapacitě nádrží, které vlastníte, o počtu vrtů, jejich produktivnosti, počet aktivních a neaktivních vrtů, sabotérů a detektivů.

PRAVÁ ČÁST OBRAZOVKY

Mapa světa: skoro nepoužívaná ikona, která vám ukazuje umístění vašich a konkurenčních polí na mapě světa.

Počítač: nejpotřebnější ikona, kterou sedáte za svůj oblíbený personální počítač Amiga. Váš počítač vám nabízí tyto možnosti :

Kaufen – nákup ropných nádrží a naftových polí. Zakoupená ropná nádrž jde použít jen v té části světa, pro kterou byla zakoupena. K dispozici máte tři základní typy nádrží: malou o kapacitě pětiset tisíc barelů, střední o kapacitě milion barelů a velkou o kapacitě dvou milionů barelů. Ceny ropných nádrží se během hry mění. Nákup ropných polí se řeší následovně: nejdříve musíte zaplatit 2 milióny dolarů za licenci, která vás opravňuje vrtat v této části světa, poté zaktivujte vybraný sektor a počítač vás bude informovat o ceně pole. Obecně se ceny na moři pohybují od dvou do tří milionů dolarů a na zemi od osmi set tisíc do jednoho a půl milionů dolarů. Když si koupíte pole, počítač se vás zeptá, chcete-li vrtat. V případě souhlasné odpovědi se vás zeptá, chcete-li najmout experty pro tuto práci, nebo budete-li vrtat ručně. Experti jsou pěkní zloději a jejich najmutí nedoporučuji. Zaplatíte tři milióny dolarů za vrtání, které velice snadno můžete udělat sami. Proto odpovězte "SELL" a vemte joystick do rukou. Když začne muzika, začíná i vrtání. Nedívejte se okolo, a upřete svůj zrak na scanner, který je umístěn vpravo nahoře. Na scanneru je umístěn malý křížek, který

se chaoticky pohybuje. Snažte se udržet tento křížek ve středu, protože bude-li se pohybovat po okraji, vrtná korunka se vám zlomí. Rychlost vrtání regulujte stiskem tlačítka fire. Při jeho stisknutí rychlost vrtání neustále poroste. Vzrůst přestane až po jeho puštění. Rychlost vrtání je potom udržována na nastavené úrovni. Jestliže jste si na vrtání ještě nezvykli, stiskněte krátce fire a vrtná korunka se bude pohybovat minimální rychlostí. Vrtání sice déle potrvá, ale vrtná korunka se vám bude snáze kontrolovat. Když se zdokonalíte, stiskněte fire na delší dobu a vrtání bude probíhat rychleji.

Verkaufen – prodej. Když prodáváte naftové pole, zaktivujte ho, a pomocí šipek nastavte prodejní cenu. Pole tím není automaticky prodáno, ale musí se najít firma, která ho od vás odkoupí. Proto volte cenu velice rozumně. Jestliže chcete prodat ropu, zaktivujte ikonu ropné nádrže, označte část světa, kde se prodej uskuteční a v dolní části obrazovky se vám objeví množství ropy, které máte k dispozici. Zaktivujte možnost "Verkauf" a šipkami určete množství ropy, které chcete prodat. V okně ropy se vám objeví částka, kterou za prodanou ropu obdržíte. Velice často se stává, že se objeví problémy s prodejem. Poté musíte vystavět ropovod. Při stavbě musíte spojit pravý dolní roh obrazovky s levým horním. Při stavbě používáte symboly v pravé dolní části obrazovky. Vystavět ropovod se vám musí podařit dříve, než počítači. Pokud se tak nestane, ani prodej ropy se neuskuteční. Při stavbě si dávejte pozor na reliéf terénu. Přes hory a jezera ropovod nelze stavět.

Bohren – vrtání. Na ropných polích, která buď již vyschla nebo ještě nejsou navrtána.

Statistik – tato ikona vám dává grafické a textové informace o vaší i jiných firmách, o jejich majetku a úspěšnosti.

Expertise – analýza určité části světa a jeho ropného potenciálu. Analýza se samozřejmě platí, je však užitečná, protože se dovíte, kde je nejvíce ropy.

Novine – čtením novin se dozvíte o mezinárodní situaci, o stavu na trhu ropy, o katastrofách, které postihly vaši i jinou firmu.

Hra se dělí na tahy, každý hráč má k dispozici měsíc času a každá akce spotřebuje nějaký čas. Když uplyne měsíc, hru má k dispozici další hráč, který se opět nachází na začátku měsíce. Většina akcí spotřebuje jeden den, akce vázané na počítač však spotřebují mnoho dní. Po každém měsíci dostáváte zprávu o stavu bankovního konta, o ropném potenciálu, o počtu zakoupených ropných nádrží a polí. Zlatáky označují počet vrtů, respektive množství ropy, kterou z nich těžíte a stříbrňáky symbolizují peníze na vašem kontě. Jestliže si v průběhu hry chcete zaznamenat aktuální stav, umístěte ukazovátko do levého horního rohu a stiskněte pravé tlačítko na myši. Na obrazovce se zobrazí *Pull down menu*, z kterého si můžete vybrat natažení i záznam aktuálního stavu, jakožto i počátek a konec programu.

Program působí velice dobrým dojmem a dokáže hráče připoutat k obrazovce i na několik hodin.

-MaTe

tipy a triky:

Shadow Of The Beast

PETER HÚSKA

Hra je síce dva roky stará, avšak Amiga sa iba dostáva do domácností a nie každý má božskú trpezlivosť prejsť hru až do konca. Cieľom hry je oslobidiť sa zo zakliatia. Musíte prejsť tri bludiská, aby ste bol opäť človekom a nie zvieratom.

V začiatočnom menu vám počítač ponúkne demo (intro) a nekonečné životy. Tento výber môžete myšou meniť.

Tí, ktorí hru neprešli, odložili diskety "ad acta" alebo hru jednoducho vymazali, čo je škoda, pretože je to podľa mňa vydarený program. Pre tých, ktorým sa nechce potiť s ceruzkou v ruke, ponúkam plán bludísk. Avšak iba plán. Príšerky nevykresľujem, pretože hra by stratila romantiku. Tak isto budete musieť hľadať predmety, ktoré potrebujete, po celom bludisku. Tie som tiež nekreslil (nie je ich tak veľa). Hra nie je bodovaná. Cieľom je sloboda.

Po spustení hry sa ocítate v strede obrazovky, tvárou k východu. V hornom ľavom rohu môžete sledovať malý monitor, ktorý zobrazuje prebiehajúci kardiogram. Zrejme však nemá žiadny význam. Vedľa neho je zobrazený maximálny počet životov. Ubúda vám z nich iba vtedy, ak nemáte nekonečné životy. V pravom hornom rohu je vyhradené miesto pre symboly predmetov, ktoré ste v danej chvíli zodvihli. Klávesy "P" a "Esc" slúžia ako pauza a koniec hry.

Prvé bludisko sa nachádza na západe, preto sa nesnažte kráčať na východ. Našli by ste studňu a neskôr hrad. Cestou na západ vás bude obťažovať niekoľko netopierov. Dôjdete ku stromu s dverami v hrubom kmeni. Ak budete kráčať ďalej, počítač vás milo prekvapí. Postavte sa pred dvere a vyskočte. Po chvíli sa nájdete pod zemou. Za chrbtom máte schody, po ktorých ste zišli z dutiny stromu. Samovrahom, ktorí si zvolili smrteľnosť, radím zbierať fľaše (stoja iba tak v ceste, alebo sú ukryté v truhličkách, v sude od benzínu (fajčiť zakázané), v hrobách, alebo v kamenných vežičkách), pretože v nich sú ukryté nové životy. V tomto bludisku musíte nájsť prvý kľúč. Potom musíte nájsť zbraň, ktorou zabijete prvú Veľkú príšeru.

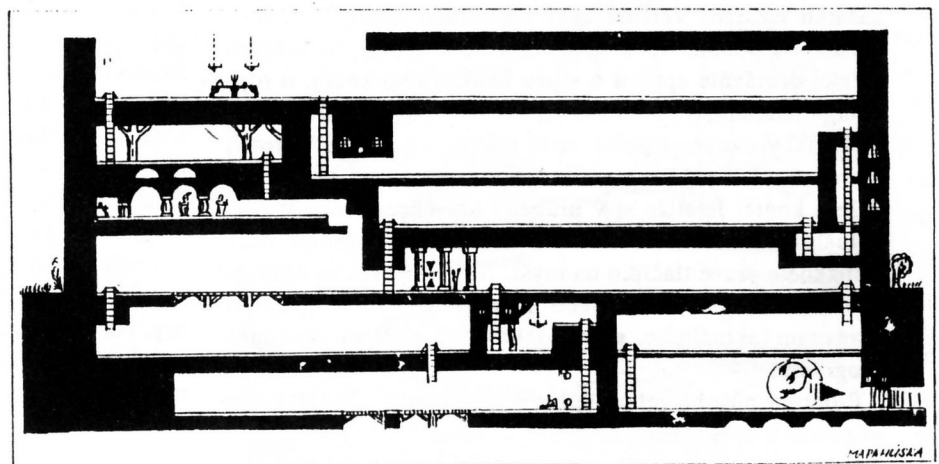
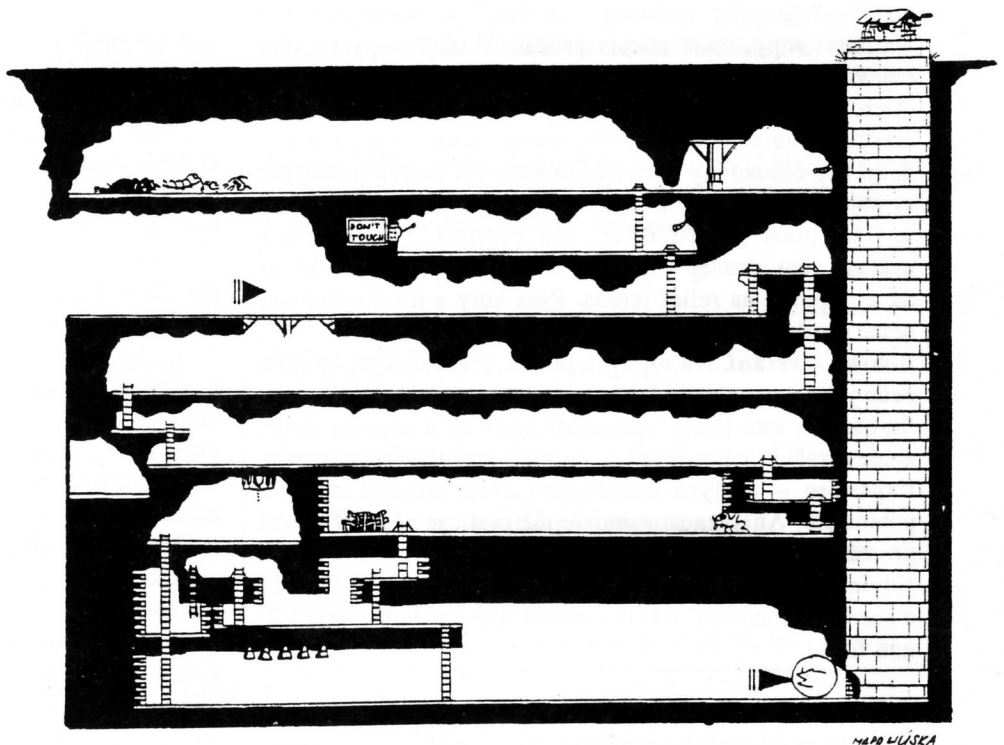
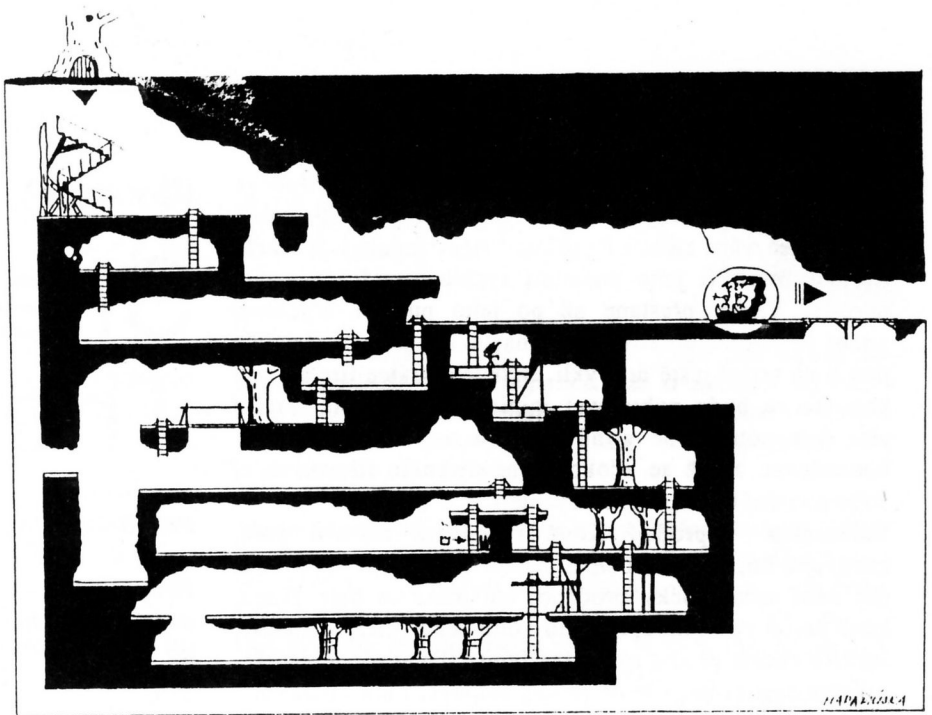
Veľká príšera sa nachádza na konci každého bludiska (dve kostry, divé prasa, drak), na konci jaskyne a na konci hry. Na mapách sú príšery v krúžku. Prvá príšera je jediná, ktorá vás oberie naraz o všetky životy, aj keď ste nesmrteľní. Ak už máte kľúč a získali ste zbraň, presuňte sa na poschodie, na ktorom sídli Veľká príšera. Môžete na to

použiť prístroj označený korunkou, alebo vyšplhajte po rebríkoch. Pri použití prístroja sa preniesiete na miesto označené panáčikom. Príšeru asi nezabijete hneď na prvý raz. Nezúfajte, hrajte odznova. Príšera sa musí rozpadnúť v roji iskier spolu s kamenným blokom, ktorý vám bránil utiecť. Ak sa vrátite ku rebríku, budete zasa milo prekvapení (hahaha).

Takže ak ste svoje úbohé kosti nezložili na hromádku, kráčate cez most do druhého bludiska. Hľadajte ďalší kľúč a zbraň. V miestnosti práve nad vami sa nachádza elektrický vypínač (nebojte sa, nekope), ktorý je funkčný. Nápis "NEDOTÝKAŤ SA" nemusíte rešpektovať. Ublíži vám neskôr, ak ste smrteľní. Skúste uhádnuť ako. Ak ste našli čo potrebujete, prejdite ku dnu studne, zlikvidujte príšeru a vyjdite po kramlíčkách na denné svetlo. Kráčajte na východ. Po prekonaní niekoľkých prekážok a zlikvidovaní väčšieho množstva príšerok (asi tak 4123 kg) sa dostanete ku dverám hradu, dnu sa dostanete rovnako ako do stromu. Vykročíte a zistíte, že po pár krokoch je tam tma ako v rohu. No samozrejme! Vyjdite von pred zámok a choďte zobrať horiacu faklu. Nachádza sa o obrazovku ďalej napravo. V bludisku hľadajte maticový kľúč (asi tak 19-24, obojstranný) a potom zbraň. Maticákom si pomôžete pri jednej neprekonateľnej prekážke. Jedna zaujímavosť. Ak ste už zdolali prekážku, vyjdite pred zámok. Že sa nič nestalo? Tak sa skúste pohnúť. Ako "Majkl-džeksn", však? Keď ste to už vyskúšali, musíte prejsť opäť celú trasu bludiska odznova. Pomocou hybridu medzi laserom a guľometom odstránite draka. Pri dverách si nasadíte prilbu a prúdové motory a dostanete sa do jaskyne, v ktorej by zabľúdil iba mentálne retardovaný. Keď sa dostanete z hradu, kráčajte po vlastných k "veľkej mase ničoho" a zneškodnite ju niekoľkými ranami.

Koniec je dosť fádny, flegmatický výpis bez pohybu a zvuku o tom, že ste "free". Žiadna odmena.

(Bludiská nakreslil autor)



PageStream rychloukrs

(c) 1992 Přemysl Tvrđý
(c) 1992 Fox Publishing, Praha
(T.M.) PageStream je registrovaná značka
firmy Soft-Logik Publishing Corporation

Úvod

V poslední době se také u nás rozšířila počítačová sazba časopisů a dalších publikací. Pod termínem DTP - DeskTop Publishing se rozumí publikování na stole, čímž se má na mysli zhotovení tiskových předloh na osobním počítači a jejich vytištění na laserové tiskárně (kvalita 300 DPI, u dražších typů i více). Pro ještě kvalitnější výsledky se místo tiskárny použije osvitová jednotka, která většinou pomocí laseru "vytiskne" (osvítí) film o velikosti předlohy 1:1 s rozlišením až 2500 DPI. Osvit je nezbytný pro fotografie a barevné předlohy.

Jaký počítač

DTP pracoviště sestává z počítače, dobrého monitoru, tiskárny a popřípadě scanneru pro snímání obrázků a jejich převod do paměti počítače. Nezbytný je harddisk a velká operační paměť. Kromě uvedeného technického vybavení potřebujete ještě vhodný program, který musíte také zahrnout do rozpočtu. Asi nejvíce používanými počítači v oblasti DTP jsou Apple Macintosh v kombinaci s programem QuarkXPress. Nabízejí vysoký výkon spojený s jednoduchou obsluhou. Jsou však nejdražší - za jednoduchou sestavu Apple pro DTP zaplatíte přes 100 tisíc. Levnější variantou s profesionálním výsledkem je systém s počítačem typu PC386-486. K dispozici jsou programy Ventura Publisher, PageMaker a nyní se dokončuje také QuarkXPress. V současnosti nejvýkonnější DTP program se jmenuje 3B2. U "domácích" počítačů se prosadilo nejprve Atari ST s programem Calamus. Amiga nyní s novou verzí programu PageStream 2.2 vstupuje také do světa DTP.

PageStream

Tento program firmy Soft-Logic je podle mého názoru nejlepší program DTP na Amize a proto o něm píše tuto příručku. PageStream umožňuje velice snadno vytvářet sazbu textu a jeho výstup na poloprofesionální úrovni. Ve srovnání se systémy na počítačích Apple a PC není k dispozici česká / slovenská verze (obsluha, menu). Uživatel, který neumí anglicky, bude tedy trvat na učení ovládání programu delší dobu, ovšem vzhledem k tomu, že je ovládání mimořádně jednoduché, neměla by práce s programem činit problémy ani člověku, který dosud s počítačem nepracoval.

Příručka

Tento rychloukrs vás naučí, jak vytvořit jednoduchý dokument a vytisknout jej. Vyzkoušejte si všechno a nebojte se experimentovat. Teprve praxí získáte potřebné zkušenosti, které se Vám budou hodit i později při práci s jinými DTP programy. Pokud Vás PageStream zaujme a budete chtít využívat všechny jeho možnosti, doporučuji Vám přečíst si příručku "AMIGA DTP - PageStream", která přináší podrobný popis funkcí a nechybí ani tipy a triky. Tato příručka bude vycházet buď jako seriál v AMIGA reportu, nebo samostatně - budeme Vás o tom informovat v dalších číslech.

1. Základy práce

1.1. Základní princip ovládání počítače myší

Následující část je určena pro ty, kdo nemají žádnou zkušenost při práci s počítačem Amiga. Tento počítač, jeho systém i programy se ovládají kompletně pomocí myši, která je s počítačem standardně dodávána. Klávesnice se pro ovládání nemusí vůbec používat, slouží hlavně pro psaní textů jako na psacím stroji. Myší pohybujete po stole a tak posunujete šipkou na obrazovce.

1.1.1. Levé tlačítko myši

Program Workbench (pracovní stůl) je dodáván spolu s počítačem Amiga, proto jste se s ním asi setkali. Je to grafický operační systém, který umožňuje jednoduše nahrávat programy, pracovat se soubory. Po vložení diskety PageStream se nahraje Workbench a na něm ikona diskety PageStream. Pohybujete myší tak, aby se šipka ocitla na stejném místě jako je ikona diskety. Tomu říkáme "ukázat" na ikonu. Nyní stisknete levé tlačítko - tím jste "klikli" na ikonu a tím "vybrali" ikonu. Na vybranou ikonu se vztahují funkce z horního menu (viz dále). Pokud "kliknete dvakrát", čili stisknete levé tlačítko dvakrát rychle za sebou, tak pokud ikona představuje program, "program se nahraje", pokud představuje adresář, "adresář se otevře".

1.1.2. Pravé tlačítko myši

U většiny programů se v horní části obrazovky nachází vodorovná lišta s menu, které se aktivuje stisknutím pravého tlačítka myši. Jakmile držíte pravé tlačítko myši, v horní liště se objeví nadpisy jednotlivých menu. Pokud ukážete na některý z nadpisů menu (tj. přesunete na něj ukazatel myši), objeví se pod ním rámeček s jednotlivými funkcemi, příkazy. Pokud chcete některou funkci použít, přesuňte na ní ukazatel myši pohybem směrem dolů. Funce se zvýrazní inverzním rámečkem. V tomto okamžiku pravé tlačítko pusíte a funkce se provede. Pokud nechcete provést žádnou funkci, musíte pustit tlačítko v okamžiku, kdy neukazuje na žádnou funkci.

1.1.3. Výměna disket

Pokud pracujete s více disketami, počítač vás občas vyzve k vložení diskety pomocí okna System Request, které se objeví v levém horním rohu obrazovky a obsahuje nápis: "Please insert volume ... in any drive", česky "Prosím vlož disketu ... do disketové jednotky". Jakmile se tato žádost objeví, zasuňte požadovanou disketu.

1.2. Instalace programu a jeho nahrání

1.2.1 Instalace programu

PageStream je dodáván na několika disketách, které obsahují vlastní program, písma, ovladače pro tiskárny a import/export souborů. Majitelé harddisku si program instalují instalačním programem, ti kteří harddisk nemají, budou muset buď neustále střídat diskety, anebo si mohou pořídit jednu nebo dvě diskety, na které okopírují jen ty soubory, které potřebují (řadič jen pro svou tiskárnu apod.). Rovněž je potřeba nahradit anglická písmena písmeny upravenými pro češtinu/slovenštinu, která u nás pro PageStream dodává několik firem včetně návodů k instalaci, které se podle autora úpravy liší a proto se jí zde nebudeme podrobně zabývat. Pokud budete mít problémy, můžete se obrátit na některé tyto firmy, které poskytují i poradenství.

1.2.2. Spuštění programu

Dále budeme předpokládat, že máte Amigu v základní sestavě bez harddisku, a PageStream máte nahráný na jedné až dvou disketách včetně úpravy českých/slovenských fontů. Pokud máte harddisk s instalovaným PageStreamem, bude nahrání programu jednodušší a rychlejší.

- 1) zapněte Amigu
- 2) vložte disketu s PageStreamem
- 3) Po chvíli se v levém horním rohu objeví nápis Workbench a informace o velikosti paměti počítače - pro práci je potřeba mít alespoň 1 - 2 MB. Zároveň se objeví ikona diskety PageStream, na kterou dvakrát klikněte myší.
- 4) Objeví se obsah diskety, klikněte dvakrát myší na ikonu s programem PageStream.
- 5) Nyní se program nahrává, pokud jej máte na více disketách, počítač vás vyzve k jejich výměně. Program je nahráný, jakmile se nahoře objeví lišta s nápisem PageStream.

1.2.3. Nastavení režimu

PageStream může pracovat v několika základních režimech, které určíte tak, že při nahrávání programu podle předchozího odstavce v bodě 4) kliknete myší na ikonu programu PageStream pouze jednou a pak vyberte z menu Workbench funkci Info. Objeví se okno TOOL TYPES, ve kterém můžete nastavit tyto parametry:

SCREEN=Custom nebo Workbench

COLORS=Two, Four, ... (Čím více barev, tím pomalejší.)

INTERLACE=Yes nebo No (Yes použijte jen pokud máte kvalitní monitor, který neblíká, jako např. A2024 nebo Multisync s flickerfixerem.)

Vybrané nastavení uložíte příkazem SAVE.

Při první práci s programem si také nastavte cesty pro soubory v menu Global - Set/Save Paths. Jedná se o to, sdělit programu, na kterých disketách nebo adresářích má hledat určité soubory. Jedná se o dokumenty, texty, obrázky, fonty a ovladače. Zejména cesta pro fonty a ovladače musí odpovídat skutečnosti.

1.3. Seznámení s programem PageStream

1.3.1. Co nabízí horní menu

Po stisknutí pravého tlačítka myši uvidíte názvy záhlaví horního menu:

File = Soubor	Edit = Oprav	Layout = Layout
View = Pohled	Style = Styl	Format = Formát
Text = Text	Object = Objekt	Global = Celkově

1.3.2. Co nabízí grafické menu

PageStream má kromě menu na horní liště ještě grafické menu s různými symboly, které se po nahrání objeví vpravo. Význam symbolů:

Písmeno A = textový mód pro práci s textem

Šipka = objektový mód pro práci s rámci, grafikou, ...

Sloupec s textem = tvorba rámců pro text

Křížem přeškrtnutý obdélník = tvorba rámců pro obrázky

Obdélník, Obdélník se zaoblenými rohy, Svislá a vodorovná linka, Šikmé linky, Kružnice, Elipsa, Část kružnice, Část elipsy, Víceúhelník, Volná čára = kreslení grafických objektů

Kniha = editace vzoru levé a pravé strany

Rámeček = ukazuje číslo aktuální strany

Šipky = listování dokumentem po jednotlivých stránkách

1.4. Začínáme

Konečně se dostáváme k vlastní práci. Ukážeme si, jak "vysadit" a vytisknou jednu stránku s jednoduchým textem.

1.4.1. Vytvoření nové stránky

Pokud chcete vytvořit novou stránku, ukažte na funkci File New (Soubor Nový). Objeví se okno Page Size (Strana Velikost) a můžete vybrat formát strany - např. A4, zda má být dokument jednostranný nebo oboustranný (Single, Double) a Page Orientation (Orientaci Strany) - vertikální (na výšku) nebo horizontální (na šířku). Po nastavení ukažte OK nebo stiskněte Enter nebo Return (velká klávesa se šipkou ve tvaru obráceného L). Objeví se okno dokumentu s názvem untitled (nepojmenovaný).

1.4.2. Změna pohledu

V menu View (Pohled) vyberte funkci Full Page (Celá strana) a získáte pohled na celou stranu. To je výhodné pro orientaci po celé straně a rozmístění jednotlivých objektů na ní. Později, při práci s textem, si můžete udělat zvětšený výřez - např. Show 200% - dvojnásobné zvětšení. Pro posouvání výřezu po ploše stránky použijte posouvací obdélníky nebo šipky na pravém a spodním okraji okna s dokumentem. Pomocí Rulers zobrazíte pravítka pro přesné měření velikostí.

1.4.3. Layout

Layout je vlastně způsob rozmístění objektů, tj. textu a grafiky, na stránce. Funkcí Create Columns (tvorba sloupců) vytvoříte textové sloupce zadáním jejich vzdáleností od krajů stránky (Margin), počtu sloupců (Number of Columns) a vzdálenosti mezi nimi (Space Between Columns). Než potvrdíte vytvoření sloupců příkazem O.K., můžete určit, od které po kterou stránku se mají vytvořit (Pages) a jestli má text natékat postupně do všech sloupců (Linked).

1.4.4. Práce s textem

Nejprve si pro text vytvořte textový rámeček, a to buď vytvořením sloupce (Create Columns) nebo použijte ikonu textového rámečku (pod ikonou s písmenem A). Pak stačí změnit režim na textový (ikona s písmenem A) a můžete psát text. Takto ručně je možné psát např. titulky, ale ne celé články. K tomu slouží textové editory. Text napsaný dříve editorem a uložený na disketě můžete "načíst" na stránku v textovém režimu funkcí "File - Import - Text". Pokud je načtený text delší než velikost rámečku, buď pokračuje v dalším rámečku, nebo oznámí "přetečení" malým čtverečkem ve spodní části rámce. Jakmile rámeček zvětšíte (v objektovém módu - ikona se šipkou), bude text pokračovat. PageStream nabízí také možnost psát text přímo na stránku, tedy ne do textového sloupce. V takovém případě se vytvoří kolem textu automaticky rámeček, který ovšem zachází s textem uvnitř jinak než výše popsaný textový rámeček. Při změně velikosti tohoto rámečku (v objektovém módu), se bude měnit i velikost a tvar písmen uvnitř. Vyzkoušejte!

Jakmile máte text napsaný na obrazovce, potřebujete zadat typ písma a jeho velikost. K tomu slouží menu Style - Fonts/Points. V menu style můžete zadat také různé řezy písma: Normal, Backslant, Bold, Double Underline, Italicize, Light, Mirror, Outline, Reverse, Shadow, Strike Through, Underline, Upside Down

Abyste změnili typ písma pouze části textu, označte vybranou část pomocí myši tak, že stisknete levé tlačítko na začátku vybraného úseku, přesuňte se na jeho konec a tlačítko pusťte. Pak zvolte typ písma. Pokud chcete změnit písmo v celém rámci, označte je funkcí Edit - Select All.

1.4.5. Grafika

Jednoduché grafické symboly můžete vytvářet pomocí grafických ikon (vyzkoušejte), další možnosti nabízí zadávání parametrů např. v menu Object - Fill Style/Line Style (vztahuje se na již existující objekty a určuje jejich výplň a okraje) nebo načtení obrázku uloženého na disketě a předem vytvořeného grafickým programem nebo nasnímaného scannerem (File - Import - Graphics).

1.4.6. Práce s objekty

Jak jste si všimli, s myší můžete pracovat v programu PageStream v několika základních režimech - v textovém (ikona s písmenem A), objektovém (ikona s šipkou) a grafickém (grafické ikony). Ve kterém režimu se právě nacházíte, poznáte snadno také podle vzhledu ukazatele myši, který je pro každý režim jiný.

Objektový mód slouží pro práci s objekty. Objektem je vše, co je na stránce - linky, rámečky, písmena, sloupce s textem. (Samotný text uvnitř objektu sloupec se za objekt nepovažuje.) Objekty jsou ohraničeny rámečky, které usnadňují orientaci, nebudou však vytištěny. Pomocí šipky myši můžete objekty přesouvat nebo měnit jejich velikost (uchopením a přesunutím okraje rámce). Můžete také používat funkce z menu Object, např. Rotate, Fill Style a další.

1.4.7. Uložení na disketu

Jakmile jsme se stránkou hotovi, to je máme na ní rozmístěný text i grafiku podle našich představ, můžeme výsledek uložit na disketu příkazem File - Save As a zapsáním jména do rámečku File. Pro ukládání svých stránek použijte samostatnou disketu, ne tu s PageStreamem. Doporučuji během práce čas od času uložit stránku na disketu příkazem Save, abyste se vyhlí nepříjemným ztrátám při zaseknutí programu, ke kterému sice u verze 2.2 často nedochází, ale zvyk nahrávat dílčí výsledky se vyplácí i u jiných programů. Pokud zadáte příkaz Save u nového dokumentu, který ještě nebyl nahrán, neprovede se nic. Poprvé musíte dokument uložit příkazem Save As (Ulož Jako) a zadáním jména. Pak můžete teprve ukládat dokument bez zadání jména příkazem Save. Počítač se pro jistotu zeptá, zda chcete starou nahrávku nahradit novou (Replace). Pokud nechcete, odpovězte Cancel (Zrušit).

Jestliže chcete nahrát rozpracovaný dokument z diskety a pokračovat na něm v práci, použijte příkaz File - Open.

1.4.8. Výstup na tiskárnu

Když jsme se stránkou hotovi, tj. máme na ní text i grafiku dle našich představ, zbývá výsledek vytisknout na papír. Nejprve si nastavte příkazem Global - Configure Printer - Load ovladač pro svou tiskárnu (nebo podobnou) a směrujte výstup na paralelní (u většiny jehličkových tiskáren) nebo sériový port (u laserových). Můžete také "tisknout" na disketu (Disk File) a pak disketu přenést k někomu, kdo má třeba laserovou tiskárnu a tiskový soubor do ní okopírovat. Pro vlastní tisk zvolte příkaz File - Print a nastavte počet kopií, čísla stránek a hustotu tisku (Density) - nižší hustota šetří barvu a je rychlejší.

1.4.9. Konec práce

Pokud chcete ukončit práci na dokumentu, můžete ho uzavřít příkazem File - Close (Soubor Uzavřít), totéž docílíte stiskem levého tlačítka myši na malém čtverečku s tečkou v levém horním rohu okna s dokumentem. Pokud chcete ukončit práci s celým programem a vrátit se do systému, zadejte File - Quit (Záznam - Konec).

1.5. Shrnutí

- > Vytvoření nového dokumentu: File New, nebo nahrání dokumentu z diskety: File Open
- > Zobrazení celé strany: View - Show Full Page, výřez s dvojnásobným zvětšením: Show 200%
- > Vytvoření textového sloupce: Create Columns
- > Tvorba textových rámců: ikona rámce s textem
- > Tvorba rámců pro obrázky: ikona s přeškrtnutým rámcem
- > Tvorba jednoduché grafiky: příslušné ikony
- > Práce s objekty: ikona s šipkou
- > Práce s textem: ikona s písmenem A, volba typu písma: Style
- > Načtení textu: File - Import - Text, načtení obrázku: File - Import - Graphics
- > Uložení na disketu se zadáním jména: Save As, uložení na disketu pod stávajícím jménem: Save
- > Tisk na tiskárnu nebo do souboru: File - Print (změna typu tiskárny v menu: Global - Configure Printer)
- > Ukončení práce s dokumentem: File - Close, ukončení práce s programem: File - Quit

1.6. Na závěr

Tak, a teď si už dokážete zhotovit navštívenku, popisky na magnetofonové kazety, dopisní papíry a jiné jednoduché tiskoviny. Tento rychlokurs byl určen pro začátečníky a bez zbytečného zabíhání do podrobností ukázal, jak rychle dosáhnout praktických výsledků.

Návod pro práci s dnes již klasickým hudebním programem

Program Sonix byl jedním z prvních hudebních programů, které se u nás objevily. U některých uživatelů Amigy si program získal oblibu a u jiných zase naopak, a to proto, že skladby se do tohoto programu musí zadávat pomocí not. Proto ten, kdo nezná noty, nemůže s tímto programem pracovat.

Podobný postup zapisování skladeb do počítače je i u programu Deluxe Music, avšak je to o něco jednodušší, protože k zápisu se používá klaviatura piana, která je zobrazená ve spodní části obrazovky. Ten, kdo vlastní spolu s Amigou nějaký syntetizátor s MIDI a chtěl by používat SONIX na komunikaci mezi Amigou a elektronickým hudebním nástrojem, musí vlastnit interface MIDI a v SONIXU mezi instrumenty musí být nahrán file, který dokáže ovládat MIDI kanály.

Nyní vás chci seznámit alespoň se základním ovládáním tohoto programu, protože i neznalec not dokáže opisovat noty z papíru, nebo si dokáže zahrát na klávesnici nějakou melodii.

Sonix má v zásadě tři okna, ve kterých se dá pracovat. První okno se nám objeví ihned po nahrání Sonixu do počítače. Toto okno má název SCORE SCREEN (dále jen SCORE).

1/SCORE SCREEN

Toto okno slouží jako editační pro zápis sklady. Jestliže chceme skladbu zapsat do notové osnovy, pak musíme postupovat takto:

a) Zvolíme jeden ze čtyř zvukových kanálů (kanály se musí obsazovat kvůli zapisování not postupně). Označení těchto kanálů je vpravo dole. Kanál zvolíme tím, že myší najedeme na značku 1 až 4 a zmáčkne levé tlačítko. Označení zvukového kanálu zčerná. Kdyby zmodralo, pak to znamená, že kanál je zapnut pouze na poloviční hlasitost.

b) Myší najedeme na značku, která vy-

padá jako trumpetka a zmáčkne dva-krát levé tlačítko. Tím si budeme moci vybrat z instrumentů, které chceme ve skladbě použít. Pokud jsme si již instrument vybrali, pak s myší, jejíž značka má nyní tvar trumpetky, najedeme na notovou osnovu a opět zmáčkne levé tlačítko. Nad notovou osnovou by se měla objevit značka instrumentu.

c) Nyní již můžeme zapisovat samotnou skladbu. Myší si vždy zvolíme notu nebo značku pauzy, tedy to, co chceme použít. Nebudu se zde rozepisovat, která nota nebo pauza je půlová či osminová atd., to si každý musí zjistit sám.

d) Pokud, dejme tomu, zapíšete do zvukového kanálu 1 všechny noty a nástroje, které jste chtěli, a chcete něco zapisovat do dalšího zvukového kanálu, pak musíte kanál 1 vypnout, což se provede podobně jako v bodě a). Postup zapisování je dále stejný.

e) K vymazávání not nebo instrumentů z notové osnovy se používá značka tužky, která se nachází pod notovou osnovou. Tuto značku si zvolíme myší podobně, jako značku instrumentu.

Jestliže podržíme pravé tlačítko na myši, objeví se nám na horním okraji čtyři menu (SCREENS, PROJECT, EDIT, OPTION). My si nyní budeme všimnout pouze posledních tří.

Po najetí myší na menu **PROJECT** se nám ukáže výběr tohoto menu:

NEW - Vymazání staré skladby, možnost zadávání nové.

LOAD - Nahrání skladby z disku.

SAVE - Uložení skladby na disk.

SAVE AS - Uložení téže skladby na disk pod jiným názvem.

DELETE - Vymazání skladby z disku.

REVERT - Opakované nahrání skladby do počítače z disku, aniž by se musel zadávat název skladby (počítač nahraje tu skladbu, se kterou jsme pracovali předtím, než jsme najeli myší na volbu REVERT).

QUIT - Ukončení práce se Sonixem.

Další díl seriálu programování v jazyku C od Milana Votavy uveřejníme v některém příštím čísle. Zatím si zájemci o céčko mohou zkusit trochu grafiky (str. 13-15).

Výběr menu **EDIT**:

CUT - Jestliže máme ohraničený blok v notové osnově, pak se všechny noty, pauzy a jiné značky v tomto bloku přepíší do pomocné paměti a na notové osnově se smažou.

COPY - Kopírování ohraničeného bloku do paměti.

PASTE - Překopírování bloku, který je v paměti, zpět do notové osnovy.

CLEAR - Všechny noty a značky se uvnitř bloku nenávratně smažou.

PLAY - Příkaz, aby počítač zahrál pouze jednou ohraničený blok.

REPEAT - Příkaz, aby počítač stále opakoval ohraničený blok.

OCTAVE UP - Všechny noty v ohraničeném bloku se posunou o oktávu nahoru.

OCTAVE DOWN - Všechny noty v ohraničeném bloku se posunou o oktávu níž.

FSTEP UP - Všechny noty v ohraničeném bloku se posunou o půltón nahoru.

HALFSTEP DOWN - Všechny noty v ohraničeném bloku se posunou o půltón níž.

Výběr menu **OPTION**:

SIGNATURES - Zde se nastaví, v jakém taktu bude skladba pracovat (standard je 4/4) a s jakým předznamenaním.

MIX DOWN - Zde se mixují jednotlivé zvukové kanály.

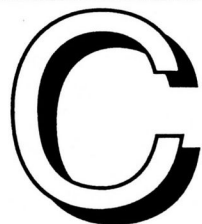
Práce s menu **EDIT**

S tímto menu se dá pracovat pouze tehdy, jestliže se naučíme pracovat s bloky. Bloky vznikají tak, že se ohraní určitá část v notové osnově. Blok se ohraní pomocí značky, která je pod notovou osnovou, hned vedle značky instrumentu. Najedeme tedy myší na tuto značku a zmáčkne levé tlačítko. V tomto okamžiku se nám pohyblivý kurzor myši změní na značku pro označení bloku. Touto značkou najedeme do notové osnovy a označíme místo, od kterého chceme blok mít. Pak si posuneme notovou osnovu a označíme místo, kde bude blok končit. V tomto okamžiku by se měl prostor mezi těmito „zarážkami“ vyplnit černou barvou. Jestliže se tak nestane, pak jste v postupu udělali chybu.

S ohraničeným blokem dále můžete pracovat tak, jak jsem popsal výše (viz výběr menu EDIT).

Další možnosti okna **SCORE**

Další možností tohoto okna je ovlivňování hlasitosti skladby (VOLUME), tempa skladby (TEMPO), je možné transponovat, tj. měnit výšku skladby (TRANSPOSE), a je možnost ladění (TUNE), jestliže chceme počítač použí-



- nejen
třetí znak
abecedy

vat jako doprovodný nástroj např. ke kytáře nebo klavíru.

Uvedu příklad, jak je možné SCORE využívat. Do zvukového kanálu 1 si zapíši doprovodné bicí, do zvukového kanálu 2 si nahraji nějaký nástroj (upozorňuji, že pouze nástroj). Pak, když spustím skladbu pomocí PLAY, budou hrát pouze bicí a pokud si nastavím pod značku zvukového kanálu 2 značku pianinové klaviatury, pak se klávesnice počítače chová jako klaviatura piana se zvukem, který je v tomto případě nahrazen do zvukového kanálu č.2. Kdyby se značka pianinové klaviatury přesunula pomocí myši pod značku zvukového kanálu č.1, pak by se klávesnice chovala jako klaviatura piana se zvukem bicích.

Nyní se dostávám k popisu čtvrtého menu, což je menu **SCREENS**. Pomocí tohoto menu si volíme jednotlivá okna programu. Tak tedy, po zmáčknutí pravého tlačítka na myši a najetí na menu **SCREENS** se ukáže tento výběr: **SCORE** - Toto okno jsem nyní popisoval.

KEYBOARD - Okno, ve kterém je zobrazena klávesnice Amigy jako klaviatura varhan. Na jednotlivých klávesách je napsán tón, který daná klávesa zahráje, jestliže tuto klávesu stiskneme.

INSTRUMENTS - Okno, ve kterém lze upravovat zvuk instrumentu, který nahrajeme z disku z direktoráře **Instrument**.

Okno KEYBOARD

Toto okno, jak jsem již výše popsal, slouží především k orientaci na klávesnici Amigy. Skládá se ze dvou částí, a to z klaviatury pianina, která je zobrazena ve spodní části okna a z klávesnice Amigy, která je zobrazena v horní části okna. Klaviatura pianina nám slouží k velmi jednoduchému předefinování kláves, tj. lze si na jakoukoliv klávesu, která je zobrazena v okně, nadefinovat jakýkoliv tón.

Postup práce s oknem **KEYBOARD**:

A) Zmáčkneme pravé tlačítko a najedeme na menu **KEYBOARD**. Objeví se nám tento výběr:

- **INSTRUMENT**

- **VOLUME**

Jestliže chceme nahrát nástroj do počítače, pak si zvolíme - **INSTRUMENT**. Pokud však už máme do počítače nahrazen nástroj se kterým budeme pracovat a chceme změnit jeho hlasitost, pak zvolíme - **VOLUME**.

B) Nyní je možné hrát na klávesnici Amigy jakékoliv melodie. Je možné dokonce hrát i akordy složené maximálně ze čtyř tónů.

C) Klávesnice, tak jak je nadefinovaná někomu nemusí vyhovovat z hlediska tónového rozsahu. Předefinování kláves je jednoduché. Myši najedeme na klávesu, kterou chceme předefinovat a zmáčkneme levé tlačítko. Zobrazená klávesa v okně zčerná. Pak myši najedeme na klaviaturu pianina a zvolíme tón, který chceme mít na klávesnici Amigy. Po zvolení tónu zmáčkneme levé tlačítko na myši a najedeme zpět na klávesu, která je stále černá. Po zmáčknutí levého tlačítka zbledá a je na ní zobrazené označení tónu, který je na této klávese nyní nadefinován.

D) Pokud nechceme už pracovat v tomto okně, zmáčkneme na myši pravé tlačítko a najedeme na menu **SCREENS**. Z tohoto menu si zvolíme okno, ve kterém budeme dále pracovat (**SCORE**, **INSTRUMENTS**).

Okno INSTRUMENTS

V tomto okně se dá upravovat zvuk nástroje, který chceme použít ve skladbě. Každý hudební nástroj, jehož zvuk je nahrán do **SONIXU**, má svou charakteristiku (amplitudu, frekvenci, tvar vlny atd.). Všechny tyto charakteristiky lze změnit v tomto okně. Pak může např. vzniknout ze zvuku kytary zvuk harfy nebo bendža. Toto okno má dvě menu, o kterých se v tomto odstavci v krátkosti zmíním.

Menu PROJECT:

NEW - Smazání zvuku nástroje, který je v paměti počítače.

LOAD - Nahrání instrumentu z disku.

SAVE - Uložení instrumentu na disk. Pokud je na disku instrument se stejným názvem, pak se tento instrument přepíše instrumentem, který chceme na disk nahrát.

SAVE AS - Uložení téhož instrumentu na disk pod jiným názvem.

REVERT - Nahrání instrumentu z disku, aniž by se musel zadávat název instrumentu (viz **SCORE SCREEN**).

DELETE - Vymazání instrumentu z disku.

Menu WAVEFORMS:

(tímto menu se ovlivňuje tvar vlny)

SQUARE - Obdelníkový tvar vlny.

SINE - Vlna má tvar sinusoidy.

TRIANGLE - Trojúhelníkový tvar vlny.

RAMP UP - Vlna má tvar přímký, která směřuje šikmo zdola nahoru.

RAMP DOWN - Vlna má směr přímký, která směřuje šikmo shora dolů.

Jestliže si zvolíme okno **INSTRUMENTS SCREEN**, objeví se nám malá okénka, většinou jich bývá osm, ve kterých je vždy znázorněno, jakou zvukovou charakteristiku měníme.

V prvním okénku se upravuje amplitudová charakteristika zvuku. Ovlivňuje se zde hlasitost zvuku (označení **VOL**), dozvuk (**EG**), přerušování tónu (**LFO**).

Ve druhém okénku se upravuje frekvenční charakteristika zvuku. Lze ovlivnit náběh tónu (**PORTAMENTO**) a chvění tónu, vibrato (**LFO**).

V dalších třech okénkách, které jsou označené jako **FILTER**, **LFO** a **PHASE** se ovlivňuje barva zvuku. V okénku **FILTER** měníme frekvenci (**FREQ**), echo (**EG**) a vibrato (**LFO**). V okénku **LFO** ovlivňujeme vibrato a to především jeho rychlost (**SPEED**) a délku náběhu (**DELAY**). Pomocí okénka **PHASE** se ovlivňuje rychlost zvuku (**SPEED**) a hloubka zabarvení zvuku (**DEPTH**). Při užití okénka **PHASE** se docílí kovovějšího zvuku tónu.

Ve velkém okénku **WAVEFORM** se upravuje tvar vlny a to tvar vlny zvuku (**OSCILATOR**) a tvar vlny, pomocí níž vzniká jiné zabarvení zvuku (**LFO**). Předem určené tvary těchto vln jsou určeny v menu **WAVEFORMS**, o kterém jsem již psal. Tvar vlny si můžete také nadefinovat sami a to pomocí myši. Nejříve si zvolíme, jakou vlnu chceme měnit (zda **OSCILATOR** či **LFO**). Pak najedeme myši do prostoru, kde je znázorněn nějaký tvar vlny a zde si můžeme navrhnout nějaký vlastní tvar vlny, a to tím, že držíme levé tlačítko na myši a zároveň s ní pohybujeme. Jestliže docílíme tvaru vlny, který jsme chtěli, najedeme myši na volbu **OK**. Zvuk nástroje se dá také posunout o oktávu nebo o dvě oktávy výše pomocí okénka **WAVE**. Jestliže najedeme myši na značku **2nd** nebo **3rd** nad nápisem **HARM**, pak se počet vln zdvojnásobí nebo ztrojnásobí (stoupne frekvence tónu). Poslední okénko, o kterém bych se chtěl zmínit, je okénko **ENVELOPE GENERATOR**. Pomocí něj lze ovládat délku dozvuku, hlasitost atd., jenomže je nutné, aby si toto všechno uživatel vyzkoušel sám. S programem **SONIX** pracuji skoro rok a přišel jsem proto také na jeho velkou nevýhodu. Tento program si vyžaduje, aby skladby a nástroje, které jsou v těchto skladbách použité, byly na jedné disketě. Nejde tedy dát nástroje na jednu disketu a skladby na disketu druhou, jako je tomu např. u programu **SOUNTRACKER**. Myslel jsem si, že firma, která **SONIX** stvořila, tento velký nedostatek vyřeší, ale nestalo se tomu tak, protože ani u verze **SONIX 2.0** nelze pracovat s více disketami.

VENDELÍN TŮMA

AMIGA INFO - Literatura + software

INFO PRINT - speciální čas tiskový program, který tiskne text diakritickými známkami v kvalitě Draft i HQ. Program není přímo závislý na typu editoru (Wordperfect, TXED, Notepad, Microemacs...).

Součástí dodávky je i kompletní systém pro psaní českých textů - fonty, definice klávesnice a textový editor. Dále je zde návod použití Info-Printu a popis spolupráce s různými editory a další důležité informace. Majitelé InfoPrintu budou mít značnou slevu při koupi budoucích vyplešených verzí. - InfoPrint se bude zákonitě dále vyvíjet k co nejlepší spokojenosti Vás uživatele a na základě Vašich připomínek. V objednávce uveďte typ Vaší tiskárny.

Cena diskety s kompletním tiskovým systémem byla stanovená na 195 Kčs.

KNIHY

- **Amiga - uživatelská příručka** (250 stran) - základní literatura, která by neměla chybět žádnému uživateli Amigy. Kniha by měla v plné míře nahradit základní literaturu dodávanou k Amize DOS 1.3 Benutzershandbuch a A500 Benutzershandbuch) a obsahuje množství dodatečných informací. Vhodné pro začátečníky i pokročilé. Cena - 149 Kčs. Majitelům našich původních manuálů na disketě (WB 1.3 nebo A500) poskytneme slevu ve výši 40% ceny - přiložte k objednávce originální disketu (pošleme spolu s příručkou zpět).
- **TIPY a TRIKY** - Velké množství užitečných tipů a triků, otázek a odpovědí, které Vám umožní co nejlépe využít výkonu AMIGY. Soubor dvou knížek je doplněn disketou s ukázkovými programy. -170 Kčs
- **PAGE SETTER** - Návod k nejrozšířenějšímu DTP - 50 Kčs
- **GFA BASIC** - Na 320 stranách textu je kompletně popsán nejvýkonnější Basic pro Amigu, který se vyrovná jazyku C. Na příložené disketě je velké množství ukázkových programů popsaných v knize. - 190 Kčs
- **GFA BASIC COMPILER** - Popis kompilátoru a dodatky k již vyšlé knize. Disketa + kniha - 115 Kčs
- **SONIX** - Kompletní popis, spolupráce s MIDI, různé rady aj. -95 Kčs
- **Kick Pascal** - Kompletní popis práce s nejlépeším pascalem pro AMIGU. Disketa s ukázkovými progr.+kniha (160 stran)-140 Kčs
- **AMIGA PROFÍ** - Obsáhlý popis AMIGY z hlediska systémového programování v jazyce C. Kniha (450 stran) + disketa s množstvím příkladů - 250 Kčs
- **ASSEMBLER 68000** - Podrobný popis programování v assembleru na AMIZE. Kniha + disketa s příklady -165 Kčs.

Návody na disketách

- (Literatura je nahrazena na disketách D5DD spolu s prohlížečím programem, který umožňuje výpis textu na tiskárnu)
- **AMIGA BASIC** - kompletní popis. 125 Kčs
 - **Herní balík** - Návody k různým zajímavým hrám: Joan of Arc, TerrorPods, F 18, Silent Service, Defender of the Crown, S.D.I., Starglider II., Test Drive, THE FAERY TALE, Chessmaster 2000, Carrier Command. -120 Kčs
 - **AMIGA HARDWARE** - Podrobné popisy ovládacích coprocessorů, zvuk. kanálů, grafiky, vstupů a výstupů aj. (více jak 500 str. textu) - 195 Kčs
 - **AMIGA SUPERBASE Professional** - Rozsáhlý návod práce s touto výkonnou databází. - 195 Kčs
 - **Antivirový balík 2.0** - Všechny výzkumy chování AMIGA virů. Popis chování a indikace více jak 15 nejčastějších virů vyskytujících se na AMIZE. Připojeny jsou nejnovější antivirové programy. Možnost pravidelného UPDATE na nejnovější verzi. Cena - 115 Kčs
- Příloha** - **Právní jeme (kniha)**
- **CROSS DOS** - Návod k programovému systému.
 - **MAXIPLAN 1.9** - Obsáhlý návod k tabulkovému procesoru.
 - **FLOPPY KURS** - popis struktury disku, ovládání v assembleru aj.
 - **Falcon** (tištěná kniha - 160 stran) - kompletní popis nejlepšího leteckého simulátoru. - 99 Kčs
 - **Hry** - Velké množství návodů k zajímavým hrám.
 - **Deluxe Paint III** - velmi obsáhlý popis animacího programu

AMIGA INFO - HARDWARE (ceny únor 1992)

- ROZŠÍŘENÍ PAMĚTI O 0.5 - 1.8 MB**
- Nejvyšší kvalita a spolehlivost - 1 rok záruky formou přímé výměny!!!
 - Interní karta pro AMIGU 500
 - megabitová technologie CMOS = nízká spotřeba
 - Vypínatelná, autokonfigurace, možnost budoucí instalace hodin
 - Volné sokly pro rozšíření až na 1.8 MB
 - AMIGU rozšíříte až na 2.3 MB RAM (1.8 MB z naší desky+512 KB z AMIGY)
 - V dodávce je speciální GARY adaptér
 - Nejjednodušší možná instalace, žádné pájení atd.

Velikost Rozšíření (MB)	Vhodné pro Kickstart	1.2	Cena
0.5	+	+	2450,-
1	+	-	3299,-
1.5	+	-	4150,-
1.8	+	+	4999,-

4 obvody 4x256 Kbitů (0.5 MBýtů) vhodné pro tyto rozšíření - 850,-

O.5 MB s výhledem do budoucna

- půlmegové rozšíření na bázi výše uvedené karty za pouhých 1950 Kčs.
- neobsahuje GARY adaptér a sokly = jednodušší instalace, nižší cena
- v budoucnu možno dovybavit a rozšířit až na 1.8 MB!!!

Senzae - 0.5 MB za pouhých 295 Kčs !!!

- .. a ještě k tomu lze využít 1MB SOUVISLÉ CHIP RAM !!!
- za tuto cenu Vám rozšíří Vaši AMIGU 500 (verze s volnými pozicemi) naší zkoušené technici, pokud dodáte vlastní paměťové čipy. Kompletní rozšíření s našimi čipy Vás přijde na pouhých 1099Kčs !!!

HARDWAROVÝ VIRUS PROTECTOR

- elegantní řešení ochrany proti virům. Kontroluje zápis na disketu a zápis do BOOT bloku. Investice, která se určitě vyplácí. Je dodáván bez krabičky (jako KIT). Připojuje se na konektor pro externí disk. jednotku, nebo na konektor připojené disketové jednotky. Cena 295 Kčs

Sound sampler

- digitizer zvuku umožňující kvalitní snímání různých zvukových efektů (nástroje, hlasy ...) např. z magnetofonu či mikrofonu. V ceně je disketa se software a dokumentace. Cena 1290,-

Opřavujeme AMIGY

- založili jsme vlastní výrobu a servisní středisko, kde Vám zajistíme odbornou opravu Vaší Amigy či příslušenství.

POZOR!!!

- hledáme schopné a spolehlivé externí spolupracovníky (v oblasti vývoje nového software, hardware, literatury, překladatele ...).
- Nabízíme naší širokou distribuční síť po celé ČR pro zajímavý software a hardware.

Vaše objednávky, dotazy a připomínky zasílejte na naši adresu:

AMIGA INFO
BOX 729
111 21 PRAHA

nebo telefonicky 02-252690

S počítači typu IBM PC se bez harddisku nedá se složitějšími programy vůbec pracovat. U Amigy to sice lze, ale pokud ji nemáte jen na hry, brzy zjistíte, že kromě větší paměti by přišel vhod i nějaký ten harddisk.

Jakmile však nahlédnete do inzerátů firem prodávajících příslušenství k Amize, zjistíte, že různých harddisků se prodává celá řada a asi nebude jednoduché si mezi nimi vybrat. Abychom vám usnadnili orientaci, přinášíme popis nejdůležitějších parametrů několika nabízených typů.

Co je harddisk

Úvodem si dovolím několik základních informací pro ty, kdo o harddisku neví vůbec nic. Tedy harddisk neboli pevný disk (německy Festplatte), je přídatné zařízení fungující podobně jako disketová jednotka, která je v každé Amize, pracuje ovšem mnohem rychleji a má kapacitu dnes běžně 20 až 200 MB (disketa = 0,8 MB). Magnetický disk je v pevném disku uzavřen a

napájet dostatkem energie - k některým řadičům lze připojit dodatečný zdroj proudu. Vypínač řadiče je dobrý, pokud hrajete často hry nebo chcete disk lépe ochránit proti virům. Většina řadičů slouží také jako rozšíření paměti (FAST RAM), kterou můžete rozšiřovat zasouváním čipů až na 8 MB.

Nejznámější řadiče pro Amigu jsou v současné době:

ALF 3.0
AdSCSI 2000
Evolution
Golem SCSI
Hardframe 2000
Impact Series II
Nexus
Supra Drive 2000

Harddisky

Harddisků je dnes nabízeno nepřeberné množství, mezi ty nejznámější patří CONNER, FUJI, NEC, SEAGATE,

Když disketa

nedá se vyměňovat (existují i jednotky pro výměnné pevné disky, tzv. cartridge, jsou však několikrát dražší a mívají nižší rychlost).

Řadič a disk dohromady?

To je tedy základní zjednodušené vysvětlení. Při nákupu je pak ještě potřeba vědět, že pro připojení harddisku jako mechanické jednotky je potřeba mít řadič (Controller), čili elektronické rozhraní mezi harddiskem a počítačem. Nejjistější je koupit harddisk jako komplet společně s kontrolérem. Pokud koupíte řadič a harddisk zvlášť, můžete uspořit nějaké peníze, ale raději si harddisk před zaplacením vyzkoušejte.

Řadiče

Řadič harddisku se u Amigy 500 připojuje na sběrnici na levé straně. U většiny řadičů bývá na jejich konci tato sběrnice vyvedena, aby se mohla využívat pro další přístroje. Harddisk se dává většinou dovnitř krabice řadiče, u některých typů se připojuje zvlášť jako další externí jednotka. Nejčastěji jsou řadiče vybaveny rozhraním SCSI, na který se dá připojit až sedm harddisků nebo jiných zařízení. Pokud chcete připojit k řadiči více přístrojů, je potřeba, abyste jej mohli

TOSHIBA a QUANTUM. U Amigy se nejčastěji setkáte se značkami Seagate a Quantum. SEAGATE kupuje hodně lidí, protože patří k nejlépe známým. Zároveň však bývají nejpomalejší a je nutno s nimi zacházet opatrně, protože jejich mechanická konstrukce nepatří k nejkvalitnější. Naopak disky QUANTUM jsou rychlé a kvalitní, ovšem za patřičně vyšší cenu.

Software

Při práci s harddiskem budete potřebovat některé nové programy. K nejdůležitějším patří instalační, který byste měli dostat spolu s řadičem. Pokud chcete pracovat s emulátory v systému PC, Macintosh nebo Atari, budete potřebovat ovladače podporující vzájemnou spolupráci a vytvoření příslušných "partitions" na disku, čili oblastí, vyhrazených pro ten který systém. Backup programy vám zase pomohou rychle vytvořit záložní kopie harddisku na disketách. Nové možnosti přináší také program HD-Cache, který vytvoří buffer pro rychlý přenos dat.

Kompletní systémy

Pokud se v počítačích nevyznáte a chcete koupit funkční harddisk, je nejlépe zvolit některý z nabízených

kompletních systémů. Mám tím na mysli kontrolér, harddisk a software, který firmy prodávají jako jeden celek. Protože i tady je nabízena řada typů, rozhodnout mezi nimi není snadné. Máte však jistotu, že koupený systém bude fungovat a splňovat inzerované funkce. Systémy uvedené v následujícím přehledu se prodávají s harddisky různých výrobců a s různou kapacitou.

ALCOMP AMIGA HARD DISK

Interface: ST 506
Napáječ: ano
Průchozí sběrnice: ano
Autoboot: od Kickstart 1.3
Rychlost: čtení 274 KB/s, zápis 131 KB/s (s diskem 20MB Seagate ST225)
Poznámka: možno koupit s rychlejším diskem NEC

BSC OKTAGON 500

Interface: SCSI

FSE CHA-100S

Interface: SCSI
Napáječ: u verze v jednom celku ne, u verze ve dvou částech ano
Průchozí sběrnice: ano
Místo pro paměť: max. 8 MB
Autoboot: od Kickstart 1.3

GIGATRON ARRIBA

Interface: AT-Bus
Provedení: k montáži dovnitř Amigy, vnější sběrnice zůstane volná
Autoboot: od Kickstart 1.3
Rychlost: čtení 280 KB/s, zápis 200 KB/s (s diskem 20 MB)
Poznámka: není možno připojit turbokartu nebo paměť s adaptérem na CPU

nestačí ...

Napáječ: ano
Průchozí sběrnice: ano
Autoboot: od Kickstart 1.3
Poznámka: Podporuje emulátor Macintoshe A-Max II

COMMODORE A590

Interface: ST506 nebo SCSI
Napáječ: ano
Průchozí sběrnice: ne
Místo pro paměť: max. 2 MB
Autoboot: od Kickstart 1.3
Rychlost: čtení i zápis 220 KB/s (měřeno s diskem 20 MB ST506)
Poznámka: dodává se ve dvou variantách - stará s velmi pomalým diskem ST506 nebo novější s diskem SCSI

FSE CHA-40Q5

Interface: AT-Bus
Napáječ: ano
Průchozí sběrnice: ano
Autoboot: od Kickstart 1.3
Rychlost: čtení 572 KB/s, zápis 368 KB/s (Quantum Prodrive 40 AT)

GOLEM HD 3000

Interface: ST506
Napáječ: ano
Průchozí sběrnice: ano
Autoboot: od Kickstart 1.3
Rychlost: čtení 374 KB/s, zápis 210 KB/s (disk NEC D3142)

GOLEM SCSI-II

Interface: SCSI
Napáječ: u verze v jednom celku ne, u verze ve dvou částech ano
Průchozí sběrnice: ano
Místo pro paměť: max. 8 MB
Autoboot: od Kickstart 1.3
Rychlost: čtení 740 KB/s, zápis 720 KB/s (s diskem Quantum LPS52)

GVP A500-HD+

Interface: SCSI
Napáječ: ano
Průchozí sběrnice: ne
Místo pro paměť: max. 8 MB
Autoboot: od Kickstart 1.3

Rychlost: čtení 750 KB/s, zápis 430 KB/s (s diskem LPS52)

ICD NOVIA

Interface: AT-Bus

Provedení: k montáži dovnitř Amigy, vnější sběrnice zůstane volná

Autoboot: od Kickstart 1.3

Rychlost: čtení 600 KB/s, zápis 400 KB/s (s diskem 60 MB)

Poznámka: software pro práci s emulátorem AMax II (Mac)

ICD PRIMA

Interface: AT-Bus

Provedení: k montáži dovnitř Amigy místo disketové jednotky, která se pak používá jako externí

Autoboot: od Kickstart 1.3

Poznámka: software pro práci s emulátorem AMax II

IVS TRUMPCARD 500

Interface: SCSI

Napájení: možno připojit

Rozšíření paměti: speciálním modulem max. 4MB

Autoboot: od Kickstart 1.3

Rychlost: čtení 480 KB/s, zápis 340 KB/s (s diskem 47 MB Seagate 157N), čtení 700 KB/s, zápis 690 KB/s (s diskem Quantum LPS52)

Poznámka: software pro práci s emulátory AMax I a II (Mac), přes SCSI se dá spojit několik počítačů a harddisků

M.A.S.T. TINY TIGER

Interface: SCSI

Napájení: ano

Autoboot: ne

Rychlost: čtení 145 KB/s, zápis 124 KB/s

Poznámka: připojuje se na paralelní konektor (!), který je průchozí

MULTI EVOLUTION

Interface: SCSI

Napáječ: ne

Průchozí sběrnice: ne

Místo pro paměť: max. 8 MB

Autoboot: od Kickstart 1.2

Rychlost: čtení 830 KB/s, zápis 700 KB/s (s diskem LPS52)

Poznámka: software pro práci s emulátory AMax II (Mac) a Medusa (ST)

PROFEX HD 3300

Interface: ST506

Průchozí sběrnice: ano

Rychlost: čtení 295 KB/s, zápis 230 KB/s (s diskem Kalok KL-330)

Poznámka: nefunguje s Kickstartem 1.2

PROTAR A500 HD

Interface: SCSI

Napáječ: možno připojit

Místo pro paměť: max. 8 MB

Autoboot: od Kickstart 1.3

Rychlost: čtení přes 1 MB/s

SUPRA DRIVE 500 XP

Interface: SCSI

Napáječ: možno přikoupit

Průchozí sběrnice: ano

Místo pro paměť: max. 8 MB

Autoboot: od Kickstart 1.3

Rychlost: čtení 800 KB/s, zápis 770 KB/s (s diskem LPS52)

Poznámka: software pro práci s emulátory AMax II (Mac)

VORTEX SYSTEM 2000

Napáječ: ano

Místo pro paměť: max. 4 MB

Autoboot: Kickstart 1.2 i 1.3

Rychlost: čtení 138 KB/s, zápis 113 KB/s (disk WesternDigital 42MB)

Není možno uvést všechny nabízené výrobky v jednom článku, proto se budeme harddiskům věnovat i v dalších číslech AMIGA reportu. Přesto věříme, že vám tento přehled pomůže v orientaci mezi jednotlivými výrobky a budete vědět, kterých parametrů si všimnout. Nakonec snad ještě vysvětlení k typu interface: pro Amigu se nyní nabízejí tři různé typy řadičů podle interfacu. Nejvýhodnější je SCSI (Small Computer System Interface), ke kterému se dá připojit kromě harddisku ještě šest dalších zařízení (další harddisky, výměnné disky, CD-ROM, scanner atd.). Aby se další zařízení mohla připojit, musí být z kontroléru vyveden jeden volný SCSI konektor. Za zastaralý a pomalý je možno považovat interface ST506/412, ke kterému se dají připojit dva harddisky. Třetím typem interfacu je AT-Bus (AT/IDE), který umožňuje připojit rovněž dva harddisky, určené pro počítače kompatibilní s PC/AT. Poznámka závěrem: Některé řadiče nepracují dobře, pokud máte připojenu turbokartu, antiflicker nebo vnitřní rozšíření paměti. Jestli některé z těchto zařízení chcete používat, informujte se při koupi, zda bude vaše požadovaná kombinace fungovat, nebo ji raději rovnou vyzkoušejte.

-pT

Rezervace paměti

Funkce v Execu Alloc.Abs je velmi užitečná pro rezervaci určité oblasti paměti, např. pro uložení grafiky.

Tato funkce řekne operačnímu systému, že určitá oblast paměti je nyní obsazena. Pokud bychom psali data do rezervované oblasti, mohlo by se stát, že operační systém by ji mohl znovu obsadit.

Následující program v Asembleru rezervuje např. paměťový blok od \$ 50000 do \$ 60000:

```
RezervaceAbs:
    move.L    $ 04, a6
    ;AbsExecBase
    move.L    # $ 50000, a1
    ;StartAdresa
    move.L    # $ 10000, d0
    ;PocetBytu
    jsr      -204 (a6)
    ;AllocAbs
```

Komfortní NewCLI

V povelu NEWCLI můžeme kromě zvolených rozměrů okna zadávat ještě další parametry.

Tento parametr označuje příkazový soubor (batch file), který tvoří startup-sekvenci pro nové CLI-okno.

Příklad:

```
NEWCLI CON:
0/128/640/128/Moje-CLI
startup-sekvence - provádí okamžitě
```

po otevření okna příkazy, které jsou uvedené ve startup-sekvenci.

Kratší názvy disket

V CLI je příkaz RELABEL, kterým změníme název diskety. Vytvoříme krátké a praktické jméno. Uděláme-li kopii Workbenče, pak tato kopie se bude jmenovat Copy of A500 WB1.3.

Toto označení je dlouhé a má několik prázdných míst, což činí potíže při práci v CLI.

Přejmenujeme tedy disketu:
RELABEL df0:"A500WB"

Stejného výsledku dosáhneme ve Workbenči pomocí menu RENAME.

Matematika v Basicu

AmigaBasic nemá konstantu π , která se hojně používá ve funkcích

CIRCLE, SIN a podobně, kde se úhel zadává v obloukové míře. π s plnou přesností můžete definovat na počátku programu v Basicu:

$$\pi = 4 * \text{ATN}(1)$$

Podobně lze definovat konstantu e :
 $e = \text{EXP}(1)$

snadno můžete definovat funkci pro dekadický logaritmus:

$$\lg(x) = \text{LOG}(x)/\text{LOG}(10)$$

Mazání obrazovky v "C"

Malý program v céčku vymaže obrazovku, popřípadě současné okno:

```
{
    printf ("%c", 12);
}
```

Nazvete-li tento zdrojový soubor "CLS.c", pak zkompileovaný program se bude jmenovat CLS.

Tento program si nahrajte do adresáře c: na Workbenči. Tím dostanete do AmigaDOSu příkaz CLS.

-DxJ



PRODEJ:

Prodám Amigu 500, disk.mechaniku 3.5", monitor čb. Philips BM 7502, mnoho uživ. programů a manuály. Vše jen komplet za 18500 Kčs. Zn.: Antonín Pichl, 384 92 Borová Lada 7, tel. 0339-96121 večer.

Prodám tiskárnu Star LC-10 s přípojkou kabelem a 2 náhradními páskami. 100% stav, cena 4900,- Kčs. Zn.: M. Matušek, Petrovice 387, 735 72 okr. Karviná.

Paměť 512 KB hodiny + kalendář (USA) 2500,-, originální barevný monitor A1081 8500,-, originální Amiga drive 3,5" 3500,- nebo dohodou. Zn.: Martin Vejmla, Praha 4, tel.: 4724385.

Predám rozšíření paměti na 1 MB pre Amigu 500. Záručná doba 1 rok. Cena 1800 Kčs. Zn.: Roman Křižák, Nešporova 8, 040 11 Košice.

Predám programy a hry na Amigu, novinky, lacno (Robocop 3, Terminator 2, Last Ninja 3, Lotus II), zoznam za známku. Predám 70 disket 5,25" 360 kB za super cenu 10/110 Kčs. Zn.: Richard Masár, Tehelná 4, Trnava 917 00.

Predám rôznu literatúru na počítač Amiga. Zoznam za známku. Ďalej mám záujem o Public Domain programy. Prosím ponúkajte. Zn.: I. Krchnáková, 900 88 Dolný 263.

Prodám stereo digitizér zvuku s regulací citlivosti kanálů + indikace vybuzení + indikace přenosu dat. Jednoduché připojení na magn., TV, CD, mikrofon ... Záruka, cena pouze 750 Kčs. Zn.: tel 4011045.

Prodám předávnou paměť 512 kB k Amize. Jedná se o typ RM550C s vypínačem a hodinami. Cena 1700,-. Zn.: David Svoboda, Uhlířská 17, 792 01 Bruntál.

Predám 9ihličkovú tlačiareň, rozhrania IRPR, RS232, Centronics, pripojiteľná k Amige, Atari, PC, má grafiku. Amigistovi pri kúpe nahrám nakonfigurovaný text. editor a program pre tlač grafiky, pre PC môžem poskytnúť driver pre

T602. Kúpim kartu ATOnce a pásku do tlačiarne Robotron K6304. Zn.: R. Zajac, Malinovského 5, 963 01 Krupina.

Barevnou 24 jehličkovou tiskárnu Star LC 24-200 Colour, kabel. novou náhradní pásku. 100% stav, půl roku stará, málo používaná za 16900 Kčs. Koupím let.sim. F-16 Combat (který se nazasekává při bombardování). Zn.: Ing.Miroslav Vlach, Jablonová 2722, 438 01 Žatec.

Počítač Commodore 64 II, disk.jednotku 1541II, modul Pictures printer 9545 a modul Simons' Basic. Cena dohodou. Zn.: Martin Pelinka, Podhomolů 1543, 565 01 Choceň.

Výhodne a lacno predám vynikajúci program "Jednoduché účtovníctvo" s výstupom i na tlačiareň pre A500-2000. Program obsahuje 3 diskety: "Kniha zakázok, Fakturácia a Peňažný denník" + návod na obsluhu. Zn.: Peter Hruška, Gottwaldova 2, Šurany 942 01, tel.č. 0816-2822.

KOUPĚ

Koupím hru Pit Fighter. Moc mi na tom záleží. Zn.: Vítězslav Dufek, Úbislavice 52/1, 507 92.

Kdo předá alebo požičia čs. manuál k tlačírní Robotron K6304 a kto předá k tejto tlačírní termokazetu Canon S50 alebo podobnú. Zn.: M. Galajda, Humenská 41, 040 11 Košice.

Sháním program typu AutoCad pro Amigu 500. Ozve se mi někdo? Zn.: Jaroslav Fořt, Pohraniční stráž 21, Praha 6 Bubeneč, 160 00.

Popis Amiga 500 Kernal ROM a vše o assembleru (typy a triky, grafika, blitter). Zn.: R. Vozdecký, 28.října 884, 332 02 Starý Plzenec.

Koupím programy a hry na Amigu 500 (TOP TEN AMIGA reportu). Pošlete, prosím vás, seznam proti známce. Zn.: M. Dufek, Úbislavice 52/1, 507 92.

Koupím účetnické programy na Amigu 500. Nabídněte. Zn.: Milan Dufek, Úbislavice 52/1, 507 92.

Koupím nebo vyměním překladč jazyka C na Amigu 500, 1) Lattice nebo 2) Aztec. Nutné. Zn.: Jan Jirásek, Stromovka 4709, Chomutov 430 01.

Koupím podrobný manuál ke hře Future Wars. Zn.: Tomáš Pokluda, Dr. Martinka 1508/3, 705 00 Ostrava-Hrabůvka.

Koupím TV modulátor - levně - do 700 Kčs, nebo vyměním za nahrané diskety na A500 + doplatek. Zn.: L. Kejda, Horákov 107, 664 04.

Kdo prodá, nebo půjčí schéma kvalitního digitizéru a schéma jakéhokoli MIDI interface. Zn.: J. Obdržálek, J. Maluchy 47/207, 705 00 Ostrava-Dubina.

RŮZNÉ

Mám zájem o výměnu her. Zn.: Petr Horký, tel. 860383 (po 18.hod).

Vyměním programy a hry pro A500. Dále nabízím české manuály: Amiga DOS 59,-, Workbench 59,-. Sháním programy pro C64 na 3,5" disketách. Zn.: Daniel Linnert, Hložkova 1374, 765 02 Otrokovice.

Hledám majitele Amigy 500 Plus. Namám ji dlouho (Amigu+) a proto postrádám rady zkušenějších a také programy a hry pro A500 Plus. Zn.: Radek Šesták, Havlíčkova 765, 767 51 Zdice.

Hledám spolehlivého přítele amigistu pro výměnu zkušeností, programů, manuálů a podobně. Zn.: Petr Haupt, Kalinova 648, 272 03 Kladno 3.

Vyměním hry a účelové programy pro Amigu 500. Koupím program pro jednoduché účetnictví. Zn.: T. Kučera, Dolní 106, 768 61 Bystřice p. Host., tel. 0635-912493.

Hledám majitele Amigy 500 k výměně zkušeností a programů. Zn.: Michal Polák, Gagarinova 1229, 580 01 Havl. Brod.

Vznikl nový časopis na Amigu. Je to časopis vydávaný na diskete. Ponukové číslo AMI Vám nahraím keď pošlete svoju jednu disketu + 4 Kčs v známkách. Zn.: Peter Hanušiak, Vojenská 40, Levice 934 01.

Hledám majitele Amigy 500 k výměně zkušeností a programů. Koupím levně HF modulátor A520. Zn.: Josef Křížan ml., Nerudova 27, 787 01 Šumperk.

NA ZÁVĚR

několik inzerátů, které nám vlastnoručně napsal pan M.L. z Prahy 1. Zn.: Radost celý den.

Zabili ho. Chtěli po něm, aby dal Zn.: Amigu nebo život.

Jste-li počítačový maniak, zachráni Vás Zn.: Amoniak.

Kdo jinému jámu kopá, sám do ní spadne. Zachráni Vás pouze výrobky firmy GROSSOFT. Zn.: GROSSOFT - Váš zasypavač jam.

Nekupujte si Atari ST. Je mnohem základnější než Zn.: Slizký had.

Inzeráty podávejte zdarma. Zn.: Šetřít to peníze.

Kupte si počítač The Cube. Zn.: Kostky jsou vrženy.

Amigou před spaním, nemoci zaháním. Zn.: Nebo jablkem.

Čtete inzeráty Amiga klubu. Zn.: Postřeh.

Šetřte svůj počítač - nekuřte. Zn.: Cigarety.

Chcete-li ušetřit peníze a svoje zdraví, kupte si Amigu. Zn.: Jídlo je drahé.

S Amigou na klíně v každé rodině! Zn.: Amiga není podmínkou.

Nemáte-li psa, kupte si Amigu. Zn.: Váš přítel.

Inzeráty vymýšlejte s předstihem, neboť zítra může být již Zn.: Pozdě.

Nekoupil si Amigu a zemřel Zn.: Na cholera.

Kupte si pasáž pro svoje Zn.: Reklamy.

Nevymýšlejte inzeráty dlouho do noci. Zn.: Škodí to zdraví.

Nerozebírejte svoji Amigu. Mohla by se Vám Zn.: Odkrytovat.

--	--

Anketa

Mám počítač typ:

Používám ho na:

Můj nejoblíbenější program:

Moje nejoblíbenější hra:

Co se mi líbí na AMIGA reportu:

Co se mi nelíbí na AMIGA reportu:

Co navrhuji ke zlepšení AMIGA reportu:

Mohl bych napsat článek na téma:

Adresa:

Příjmení a jméno

Ulice, číslo domu

Obec

Dodávací pošta

Datum

Podpis

Místo
pro
známku

AMIGA report

PS 546
Jindřišská 14
Praha 1

1 1 1 2 1

Vyhrazeno pro služební nálepky a údaje pošty

Odesílatel
je uveden na druhé straně

ANKETA

O CENY !

Vážení čtenáři,

Udělejte si chvilku čas, vyplňte a pošlete nám anketní lístek.

Pomůžete nám tak stále zlepšovat časopis a poznat Vaše zájmy.

Z došlých anketních lístků vylosujeme výherce, kterým pošleme jako odměnu diskety. Děkujeme Vám za účast na naší anketě a věříme, že budete s naším časopisem stále spokojeni.

KONTAKT S REDAKCÍ
— LEPŠÍ ČASOPIS



ATonce

Zpočátku byl jedním z mála dostupných způsobů pro emulaci PC softwarový emulátor Transformer, pak se objevil hardwarový emulátor PC/XT i pro počítače Amiga 500, ovšem jeho cena byla srovnatelná se samostatným počítačem XT. Až pak se objevila ATonce firmy Vortex, která byla pak ještě zdokonalena v typu ATonce Plus. Seznámíme Vás nejprve s původním typem ATonce, který lze dnes získat za přijatelnou cenu.

ATonce emuluje kompatibilní počítače osazené procesorem Intel 80286. Na tom by ještě nebylo nic tak zvláštního. Celá věc začíná být zajímavá v okamžiku, kdy zjistíte, že za tuto destičku zaplatíte u některých firem 300 DEM, což je za počítač PC/AT určitě přijatelná cena.

Hardware

ATonce se skládá ze dvou základních částí, které musí být obě instalovány uvnitř Amigy 500 (při instalaci do modelu 2000 je nutno použít odlišný adaptér). První z nich je základní destička obsahující jednak mikroprocesor 80C286, několik běžných součástek a nakonec zákaznický obvod firmy Vortex, který v sobě sdružuje většinu funkcí základní desky PC/AT. Druhou částí hardwaru emulátoru je mezisokl (pod obvod GARRY), který obsahuje pouze jeden odpor přemostující dva kontakty. Podle firemních údajů je tato mezipatice nutná pro to, aby mohl emulátor pracovat na plný výkon, právě on je také důvod, proč nelze ATonce použít v počítačích Amiga 1000, které ještě neobsahují obvod GARRY.

Provedení emulátoru je moderní a využívá techniku povrchové montáže součástek. Instalace ATonce není úkolem pro úplného amatéra. Je totiž nutno rozebrat počítač, vyjmout z něj procesor 68000 a na jeho místo nasadit desku ATonce. Dále se musí vyjmout obvod GARRY, na jeho místo dát mezisokl a obvod do něj zasunout.

Tímto zásahem do vnitřku počítače přicházíte samozřejmě o záruku.

Velkým překvapením pro mne bylo to, že ATonce obsahuje svůj vlastní a napevno připájený procesor Motorola 68000, takže po úspěšné montáži vám tato součástka zbyde. Je mi divné, proč firma nedodává místo naletovaného procesoru jenom mezipatici, do které by se zasunul procesor původní. Navíc, pokud někdo ve své Amize používá procesor 68010, nebo 16 MHz verzi 68000, může se s ním v případě ATonce rozloučit. Vortex tento krok zdůvodňuje snahou o kompatibilitu.

Při instalaci emulátoru je třeba si dávat pozor na statickou elektřinu, protože všechny obvody jsou v provedení CMOS, což sice výrazně snižuje spotřebu, ale zároveň i zvyšuje citlivost na statickou elektřinu a tím i možnost poškození.

Software

Po spuštění programu ATonce proběhne nejprve krátký test paměti, pak se zobrazí několik řádek systémových informací a nakonec se očekává vložení disku s MS-DOS. Ten si ale musíte pořídit samostatně, protože Vortex k ATonce žádnou disketu se softwarem pro IBM PC nedodává.

Kompatibilní mód

Po natažení MS-DOSu se z Amigy stává klasické PC/AT, které se ohlásí známým promptem A>. Nicméně jedna změna tu je, a sice, že i pod módem PC si Amiga neustále osahává v pravidelných intervalech disketovou jednotku (jde o klasické cvakání v okamžiku, kdy není v drivu vložená disketa). Důvodem je to, že ATonce je první plně multitaskový emulátor počítačů PC pro modely Amiga 500. To tedy znamená, že máte-li k dispozici dostatečné množství paměti, můžete pracovat zároveň jak na IBM PC, tak i na Amize. Emulátor pracuje jako samostatná úloha počítače (task) a možnost takového režimu jej činí velmi atraktivním.

Spolu s hlavním programem ATonce je na disketě také program

sloužící pro instalaci a nastavení emulátoru. Z emulovaných grafických karet jsou podporovány čtyři základní typy: CGA, Hercules, Olivetti a Toshiba 3100 s maximálně 16 barvami. Pro většinu aplikací je nejvýhodnější zvolit monochromatické zobrazení, protože pak je práce s obrazovkou (zejména její obnovování) podstatně rychlejší, než např. v módu CGA se 16 barvami. Určitou vadou na kráse je absence rozšířených grafických módů EGA (bylo by možno vytvořit) a VGA (ten už by však vyžadoval pro úspěšnou emulaci doplňkový hardware).

Disketové drivery Amigy můžete bez problémů přiřadit jejich dosovským ekvivalentům. V základním nastavení je df0: brána jako A>, ale přiřazení můžete libovolně měnit z df0: na df1: až df3:. To se může hodit, pokud vlastníte externí 5,25 palcový drive.

Všechny konektory Amigy jsou využívány i pro PC, takže lze bez potíží používat myš, joystick, tiiskárnu, modem, harddisk atd.

Emulace

U každého emulátoru je nejdůležitější, jak kvalitně dokáže patřičný typ počítače emulovat. V tomto směru se ATonce jeví jako vysoce kompatibilní. Zkoušeny byly všechny nejběžnější programové produkty, jako je Lotus 1-2-3, Turbo Pascal, dBase a všechny bez problémů pracovaly. Nicméně kompatibilita není zcela stoprocentní a některé typy softwaru, které se "důvěrněji" obracejí na hardware, způsobují zaseknutí emulátoru. Mezi tento typ nekompatibilního software patří v převážné míře hry, což ovšem v případě Amigy není vůbec na závadu, protože hry na PC jsou jednoznačně na nižší úrovni.

Problémy

Prvním problémem, zvláště pro netechnicky založené uživatele, může být samotná instalace ATonce. Další nepříjemností je to, že Amiga a ATonce sdílí společný disk drive, a tak může dojít k nechtěnému přepsání jiné diskety (PC nekontroluje jmenovku disku). Zajímavým problémem je

občasné zablokování klávesnice z neznámého důvodu. Přitom po přepnutí do Amiga Dosu klávesnice pracuje zcela normálně, čili jde o nějakou - zřejmě softwarovou - drobnou závadu emulátoru.

Srovnání

Pokud srovnáme ATonci např. s emulátorem KCS - PC XT/Turbo, zdá se, že ATonce má navrch díky procesoru 80286 a multitaskingu (pro jeho reálný provoz však potřebujete aspoň 2 MB RAM). Naproti tomu deska KCS se velmi snadno instaluje (puhým nasunutím do expanzního portu na spodní straně počítače A500), dále obsahuje paměť 1 MB (v režimu Amiga lze využít 0,5 MB přímo a zbylých 0,5 MB jako RAM disk), hodiny s kalendářem zálohované baterií. Součástí emulátoru KCS je i základní systémový software pro PC zahrnující MS-DOS 4.01, Shell a GW BASic. Ovšem celá tato sestava se prodává zhruba za 700 DEM a instalaci KCS do prostoru na spodní straně počítače si znemožníte další jednoduché rozšiřování paměti v tomto prostoru. ATonce nejenže toto místo nezabírá, ale s rozšiřováním paměti až do 2,5 MB počítá.

-PV

ATonce classic

V současné době se prodává mírně zdokonalená ATonce-classic, která je vhodná jak pro Amigu 500, tak i pro Amigu 500 Plus s Kickstartem 2.0, na které pracuje i Windows 3 v Protected Mode. Podporuje také monochromatickou emulaci grafických režimů EGA/VGA v rozsahu, který dovolují možnosti Amigy. Naskýtá se tak možnost získání levného a přitom rychlého emulátoru PC/AT s multitaskovým provozem, jehož koupi lze doporučit všem majitelům Amigy 500, kteří chtějí používat programy pro počítače kompatibilní s IBM PC. ATonce classic stojí 348,- DEM.

ATonce Plus

Oblíbený PC/AT emulátor firmy Vortex je nyní zdokonalen a prodává se pod názvem ATonce Plus za méně než 600 DEM.

Jakmile vybavíte touto novou kartou svou Amigu, získáte plnohodnotný počítač PC/AT s procesorem N80C286 s frekvencí 16 MHz, na kterém budete moci provozovat i aplikace pod Windows. Zároveň získáte i rozšíření paměti 0,5 MB, kterou však můžete využívat pouze v režimu emulátoru.

Emulátor je umístěn na malé desce, která se jednoduše instaluje dovnitř Amigy 500 nebo 2000. Stačí vytáhnout procesor Motorola a na jeho místo zasunout desku s emulátorem. Motorolu pak zasunete do volné objímky, připravené na desce emulátoru. Na desce emulátoru je ještě jedna volná objímka, do které můžete zasunout matematický koprocessor P80C287 s frekvencí 12 MHz.

K dispozici je celá řada grafických rozlišení: CGA v textovém režimu se šestnácti barvami, v rozlišení 320 x 200 bodů se čtyřmi a při 640 x 200 bodů se dvěma barvami. Další režimy jsou již jen se dvěma barvami: MDA (80 x 25 znaků), Hercules (720 x 348 bodů), EGA (640 x 350), VGA (640 x 480), "laptopové" režimy Toshiba 3100 a Olivetti (640 x 400), přičemž poslední tři jmenované režimy s počtem řádků nad 400 se zobrazují v módu interlace.

V režimu EGA a VGA fungují sice Windows a některé programy pod nimi, ovšem pouze dvoubarevné zobrazení činí práci s mnoha programy nemožnou. Stejně špatná situace je u her a řady dalších programů, které v těchto rozlišeních na emulátoru nefungují. Zbývá pak pracovat v rozlišení CGA nebo MDA, takže inzerovaná emulace EGA a VGA je prakticky nepoužitelná.

Další problémy se vyskytnou, pokud máte k Amize připojena některá

rozšiřující zařízení, jako harddisky, turbokarty aj. Mnohá z těchto zařízení se s ATonci nesnášejí, a nebudete je moci současně používat. Tak například s harddiskem MultiEvolution 500 odmítal emulátor jakoukoli spolupráci. U jiných harddisků se objevila některá omezení. Výrobce emulátoru prohlašuje, že ATonce spolupracuje bez problému se všemi harddisky odpovídajícími standardu Commodore. Tak fungovaly například disky Golem SCSI-2 a GVP 500 HD+ pro Amigu 500 nebo Golem SCSI-2 a GVP-Serie-2 řadiče v Amize 2000. Pokud jde o turbokarty, modely, které se zasunují do objímky Motoroly u Amigy 500 nelze použít vůbec, protože je zde umístěn samotný emulátor. A urychlovací karta 68030 umístěná v řadiči FSE CHA-100S, která se připojuje na sběrnici, také nefunguje.

Závěrem lze říci, že přes některá zlepšení oproti původní ATonci nahradí tento emulátor počítač PC pouze pro některé méně náročné aplikace zejména v režimu CGA, který lze dnes považovat za nevyhovující. Pokud však pro vaši potřebu práce s programy v tomto rozlišení stačí, lze vzhledem k přijatelné ceně doporučit tento emulátor a využívat řadu programů z bohaté nabídky pro počítače IBM-PC, zejména pro vědecko-technické, účetní a různé speciální aplikace, které ve verzi pro Amigu nejsou k dispozici.

Golden Gate

Poslední novinkou firmy Vortex pro uživatele Amigy 2000/3000 je PC emulátor s procesorem 386SX. Pod tímto emulátorem běží Windows 3 jak v Protected, tak i Enhanced 386 Mode. Deska je osazena procesorem 80386SX 25 MHz, 512 KB RAM a volnými sloty pro zasunutí dalších 16 MB RAM. Koprocessor 80387SX lze také připojit. K dispozici jsou grafické módy CGA se 16 barvami, Hercules, Olivetti a Toshiba T3100, EGA a VGA

monochrom. Deska s emulátorem se snadno instaluje do jednoho Zorro-/Bridge slotu, doporučená prodejní cena je 1298,- DEM.

-pT

Výrobce a informace: Vortex Computersysteme GmbH, Falterstr. 51-53, 7101 Flein bei Heilbronn, SRN

Emulátory

Side Car

Nejstarší emulátor, určený pro majitele Amigy 1000. Připojuje se externě na bok počítače a obsahuje vlastní 5,25" jednotku. Po poměrně složité úpravě lze použít i pro Amigu 500. Cena je okolo 500 DEM.

Transformer

Čistě softwarová emulace PC. Nevýhodou je velmi nízká rychlost zpracování (zhruba 20% PC/XT). Výhodou je naopak nízká cena.

KCS Power PC Card

Jedině tento emulátor pro Amigu 500 může konkurovat ATonci jak cenou, tak i výkonem. Pracuje s procesorem V30 (ekvivalent 8086) taktovaným kmitočtem 8 MHz.

Bridgeboard

Uživatelé Amigy 2000/3000 mají možnost výběru emulačních karet různých výrobců, které se zasouvají do sběrnice uvnitř počítače. Nevýhodou je vysoká cena.

Počítač PC

Je nutno zvážit i možnost koupě kompletního počítače kompatibilního s IBM PC, který lze v současné době získat již za velmi nízkou cenu. Výhodou je samozřejmě 100% kompatibilita, nevýhodou pak např. umístění dvou počítačů na stole, ztráta výhod multitaskingu aj.

(-PCS- se svolením časopisu P+C)

Monitor vhodný pro DTP i CAD

A 2024

Firma Commodore vyrábí u nás poměrně málo známý monitor, který umožňuje pracovat na každé Amize v režimu interlace bez blikání.

Jedná se o 15" černobílý monitor se zabudovaným flicker-fixerem a monitorem typu paper-white s vysokým rozlišením 1008x1024 bodů.

Monitor lze připojit bez problémů ke každé Amize pomocí kabelu, který je k monitoru napevno připojen. Bez úprav nelze tedy tento monitor používat k jinému typu počítače.

Zato po připojení monitoru se stane Vaše práce s Amigou příjemnější pro oči, můžete pracovat ve všech grafických režimech a obraz neblíká. Jeho kvalita se myslím dá přirovnat ke kvalitě monitorů Atari nebo Macintosh, i když ty používají ještě vyšší frekvenci.

Protože se jedná o černobílý monitor, není vhodný pro grafiky, kteří pracují s barvou, ani na hraní her, pro které se nehodí také kvůli své obrazovce s dlouhým dosvitem.

Naopak je pravým pozhnáním pro všechny, kdo pracují u monitoru delší dobu a stačí jim čtyři odstíny šedi. Tedy pro programování, textové editory, databáze, DTP, CAD, spreadsheets atd. Jakmile budete tyto programy používat ve vysokém rozlišení 640 x 512 bodů, naskytne se Vám mnohem větší pracovní plocha a práce se výrazně zefektivní. Používám tento monitor již čtvrt roku pro texty, DTP i kalkulace, a musím se přiznat, že bych se ke svému starému barevnému monitoru

již nechtěl vracet. Jen když si chci zahrát nějakou hru, připojím barevný televizor (přes konektor SCART). Doporučuji tuto kombinaci všem, kdo používají Amigu pro podobné aplikace. Pokud preferujete barvu, lze doporučit barevný multisynchronní monitor, ovšem ten je o dost dražší a ještě si k němu musíte koupit flicker-fixer. Pro déletrvající práci s texty a pod. je však pro zrak lepší černobílý monitor.

Monitor A2024 funguje na každé Amize s minimálně 1 MB paměti RAM a pracuje v rozlišení 640x256, 640x512 a 1008x1024 bodů i overscan. Nejvíce používám režim 640x512, který umožňuje pouštět programy ve vyšším rozlišení (interlace) bez blikání. Zajímavý je taky režim 1008x1024, který se objeví, jakmile nahrajete Workbench z diskety dodávané k monitoru. Získáte tak ohromnou pracovní plochu s malinkými ikonami a pidipísmenky. Vše je však zobrazeno ostře a ukazuje to kvalitu monitoru. Bohužel se mi dosud nepodařilo spustit v tomto rozlišení žádný pořádný program, ale myslím, že některé programy v tomto režimu pracovat umí.

Závěrem zbývá uvést cenu tohoto monitoru. Když se poprvé objevil na trhu, stál 1500,- DEM, dnes se jeho cena pohybuje v rozmezí 600,- až 700,- DEM. U nás jej prodává firma AB Comp za přibližně 15000 Kčs.

-pT

The Virus Expert V1.4

Tento program patří mezi lepší virus-kilery spolu se Zero Virus 2.01 a VirusX 4.0. Vyznačuje se mnoha výbornými parametry, například si umí zapamatovat neznámý BootBlock (dále jen BB), zapsat do knihovny a pak ho může znovu instalovat na disketu. Dokonce jako jeden z mála podobných programů má analýzu BB, výborný help mód a další výborné funkce. Program má tak jednoduché ovládání, že k němu skoro vůbec nepotřebujete manuál. Následující popis je určen pouze pro orientaci, a tak v něm nejsou zapsány všechny funkce a možnosti programu.

Kontrola paměti

Před spuštěním si program kontroluje systémové vektory, jestli není v paměti nějaký virus. Pozor, systémové vektory používají i některé programy, jako GUARDIAN nebo AMIGA TOOL. Po vypsaní informace v horní části obrazovky, která se objeví, pokud vektory nejsou rovny nule, si musíme vybrat. Buď nastavíme vektory na nulu (tím ale můžeme smazat i program, který je používá), nebo je necháme nastavené (a tím riskujeme, že máme v paměti vir). Levé tlačítko myši (LM) - nastavit systémové vektory na nulu. Pravé tlačítko myši (PM) - ponechat vektory.

Ovládání pomocí klávesnice

K - Help. Rozmístění funkcí na klávesnici.
Shift D - Mazání BB z knihovny. Na název BB naklapneme LM.
Shift P ON - Po prohledání IRQ viru zůstane výstupní okno otevřené.
Shift P OFF - Po prohledání se okno zavře.
Shift S - Vypíše identifikaci BB, stejně jako READ BB myši.

Shift Q - Konec programu, pokud byla změněna knihovna, uloží se na disketu.

Ovládání pomocí myši

READ BB - Po naklapnutí LM se vypíše název BB v okně LABEL.
DF0: - Aktuální drive. LM lze měnit.
CREDITS - Informace o volné paměti, jméno a adresa autora programu.
HELP - Při zapnutém helpu naklapnete na nějakou funkci a napíše se její význam.
LABEL - Okno, kde se objevuje název BB. Můžeme sem také zapsat název nového BB.
QUIT - Konec programu, dvojité kliknutí myši. Pokud byla změněna knihovna, program se zeptá, zda ji chceme uložit na disk.
INSTALL
-STANDARD - Instalování standardního BB na disketu.
-NOBOOT - Instalování prázdného BB.
-BUFFER - Instalování BB z knihovny na disketu.
-ON/OFF - Zapnutí a vypnutí okna INSTALL.
LIBRARY
-RECORD BB - Přihraje do knihovny v RAM hlavičku BB.
-FULL - Při zapnutém FULL nahraje RECORD BB celý BB.
-SAVE LIB - Uloží knihovnu z RAM na disketu.
-VIEW LIB - Prohlížení knihovny. PM - další stránka, LM - konec prohlížení.
BOOT-BLOCK
-VIEW ASCII - Prohlížení BB na disketě nebo v buferu ve tvaru ASCII.
-VIEW HEX - Totéž navíc v hexadecimálním výpisu.
-LOAD BUFFER - Načtení BB z knihovny.
-ANALYSE - Analýza BB.

Instalování BB z knihovny

1) LOAD BUFFER
- PM si prohlédneme knihovnu a LM vybereme BB, který se okopíruje do buferu. Když vystoupíme z knihovny, můžeme se PM přesvědčit, zda máme v buferu správný BB, můžeme vyvolat analýzu nebo VIEW.
2) ON
- Pokud je vypnuté okno Install, zapneme ho.

3) BUFFER

- Nainstalování BB z Buferu na disketu.

Přidání BB do knihovny

1) READ BB
- Nahrajeme BB z diskety.
2) LABEL
- Do tohoto okna napíšeme jméno nového BB.
3) RECORD BB
- Přihraje hlavičky BB do knihovny v RAM, nebo celého BB (FULL).
4) SAVE LIB
- Uložení knihovny z RAM na disketu.

Vymazání BB z knihovny

1) Klávesa D
- LM vyznačíme BB, který chceme vymazat. PM posuneme další stránku.
2) SAVE LIB
- Uložíme si knihovnu na disketu.

Analýza BB

Bootblock is identified as "Lamer Exterminator II Virus"
BB je rozpoznán jako "Lamer Exterminator II Virus"
57 byte(s) HEADER MATCH with "Lamer Exterminator I"
57 bytu je totožných s "Lamer Exterminator I"
**** Possible decryption code found!*
**** Nalezen možný dešifrovací kód!*
>>> Attempt decryption?
<Left:yes/Right:no>
>>> Pokusit se dešifrovat?
<Levé:ano/Pravé:ne>
81.9% GLOBAL MATCH with "Bamiga Sector One Virus" (829 out of 1012)
81,9% bylo rozpoznáno z "Bamiga Sector One Virus" (829 z 1012)

BBX-RATING:

1. Informace o BB
Due to low evidence this Bootblock is difficult to classify.
Tento BB je obtížné zařadit do nějaké skupiny.
It is very likely a virus.
S největší pravděpodobností se jedná o virus.
It could be a virus-killer or a virus. (rough guess...)
Mohl by to být virus-kiler nebo virus. (hrubý odhad...)

It is possible a virus.
 Je to možná virus.
It is probably a virus.
 Je to pravděpodobně virus.
It could be an intro or a loader.
 Mohlo by to být intro nebo loader.
It could be a loader.
 Mohl by to být loader.
It could be a intro.
 Mohlo by to být intro.
It is possibly a virus-killer, some kind of util-bootblock or a virus.
 Tento BB je nějaký virus-kiler, utilita nebo virus.
This is an uninteresting bootblock.
 Tento BB je nezajímavý.

2. Činnost BB

May possibly write bootblock.
 Může možná přepisovat BB.
May write bootblock.
 Může přepisovat BB.
It is probably write bootblock.
 Pravděpodobně přepisuje BB.
May possibly format disk !!!
 Možná může formátovat disk !!!

3. Nebezpečnost BB

Doesn't look too dangerous.
 Nevypadá příliš nebezpečně.
Probably dangerous!
 BB je pravděpodobně nebezpečný!
Might be dangerous.
 Mohl by být nebezpečný.
Seems pretty innocent.
 Vypadá úplně neškodný.
Very likely to be dangerous!
 Velmi pravděpodobně nebezpečný!
This is harmless bootblock.
 Toto je neškodný BB.

Tento orientační návod je napsán formou vyzkoušej a poznáš, proto zde asi nejsou napsané všechny možnosti programu. Pokud objevíte další funkce, dejte mi prosím vědět na adresu redakce AMIGA reportu, nebo napište, zatelefonujte přímo mně na adresu uvedenou na konci článku.

PETR HÁJEK

Poštovní 581, 742 13 Studénka II
 tel. 0655/71989

BONANZA

Odborný prodejce Commodore - výňatek z ceníku 5/92

HARDWARE

Počítače

AMIGA 600 bez harddisku: 799,-
 AMIGA 600 s harddiskem: 1199,-
 AMIGA 500: 699,-
 AMIGA 500 Plus: 799,-
 AMIGA 2000C bez monitoru: 1188,-
 AMIGA 3000 25 MHz, HD 50MB: 3695,-
 AMIGA 3000 25, HD 100MB: 4999,-

Príslušenství

Commodore

A 1084 S monitor: 479,-
 A 1011 3.5" drive: 199,-
 A 520 TV modulátor: 59,-
 A 501 RAM 512KB: 99,-
 A 2024 monitor 15": 699,-
 (bez interlace, 4 odstíny šedi)
 A 1960 monitor 14": 999,-
 (tri-synchronní)
 A 1950 monitor 14": 795,-
 (funguje jen s A 2320)
 A 2320 flickerfixer: 448,-

Urychlovací karty

Progressive 68040/3000: 3695,-
 Progressive 68040/2000: 3998,-
 Stormbringer H530 28MHz/4MB: 2749,-
 Stormbringer H530 50MHz/4MB: 3995,-
 VXL 68030-25 BOARD + 882/25 MHz: 1349,-
 VXL 68030-25 BOARD: 848,-

Harddisky

Flash New Generation řadič: 498,-
 GVP A500 II 105MB: 1495,-
 GVP A500 II 52 MB: 1149,-
 GVP A2000 II 52 MB: 949,-
 GVP A2000 II 105MB: 1395,-
 Quantum LPS 52S bez řadiče: 478,-
 Quantum LPS 105S: 799,-

Rozšíření paměti

A500 512K: 79,-
 A500 2MB: 329,-

Video a grafika

Colorburst 24bit: 1699,-
 A 2301 genlock: 369,-

DCTV: 1295,-
 Deluxe Videostudio: 1098,-
 Deluxe Videostudio + digitizér: 1398,-
 Deluxe View 4.1 digitizér: 385,-
 Deluxe View Proline One: 598,-
 Digi View Gold 4.0 digitizér: 259,-
 Digi View Gold 4.0 + splitter: 699,-
 ED digitizér: 899,-
 ED genlock + splitter: 648,-
 ED Videomaster genlock: 2498,-
 ED splitter: 445,-
 Firecracker: 1949,-
 Golden Image handy scanner: 599,-

Hudba

Aegis Soundmaster + Audiomaster IV: 309,-
 Deluxe MIDI: 98,-
 Deluxe MIDI PRO: 129,-
 Deluxe Sound 3.0: 225,-

Komunikace

Supra modem 2400: 295,-
 Supra modem 9600 + fax: 1095,-

SOFTWARE

Hisoft-Devpac Assembler: 139,-
 M2 Amiga Modula 2 v.4.0: 549,-
 Manx Aztec C Dev. 5.2: 429,-
 SAS/Lattice C 5.10B: 449,-
 Professional Page 2.1: 549,-
 PageStream 2.1: 298,-
 Personal Write 3.0: 69,-
 Auperbase Amiga: 89,-
 Superbase IV: 799,-
 Word Perfect: 599,-
 Maxxon CAD: 425,-
 Art Department Pro 2.0: 398,-
 Broadcast Titler II: 499,-
 Deluxe Paint IV: 250,-
 ComicSetter: 89,-
 Dali: 129,-
 Pro Draw 2.0: 299,-
 Imagine 2.0: 795,-
 Professional Titler: 999,-
 A-Sound Elite: 249,-
 Real 3D 2.0 Pro: 879,-
 Audiomaster IV: 99,-
 Sonix 2.0: 69,-
 Bars&Pipes Pro: 599,-
 Dr.T's Tiger Cub: 169,-

ROZDELENIE pamäti

Odoberám časopis „AMIGA report“ a v prvom čísle som sa dočítal o „Poradenskom servise AMIGA reportu“. Preto by som chcel využiť túto Vašu výnimočnú službu.

Už dlhší čas programujem v Amiga basicu. Samozrejme, že ešte neovládám všetky funkcie a vzťahy medzi nimi. Nevieť, ako je rozdelená pamäť v Amige, preto by som Vás chcel poprosiť o informáciu o jej rozdelení. Jeden z ďalších mojích problémov je, že neviem akým spôsobom by som si do svojho programu v Amigabasicu mohol nahradiť obrázok napríklad z programu DeluxePaint, alebo Graphicraft, ktorý som si vopred za týmto účelom nakreslil, alebo ako by som si mohol nahradiť hudbu do svojho programu. Samozrejme, že ten obrázok, alebo hudbu nahradiť tak, aby som si ich mohol hocikedy počas programu (svojho) vyvolať.

Dúfam, že mojou prozbou som Vám nepôsobil veľké starosti. Za priaznivé vybavenie mojej prosby Vám vopred veľmi pekne ďakujem.

Tomáš Podprocký
Košice

AMIGA report: Rozdelenie pamäťového priestoru u počítačov Amiga je nasledujúci:

Rozsah adres	Význam
000000-07FFFF	512KB pamäti RAM (základná pamäť AMIGY 500)
080000-0FFFFF	Nevyužitá (Ize použiť s novým obvodom AGNUS pro rozšírení pamäti CHIP-RAM na 1MB)
100000-1FFFFF	Nevyužitá
200000-9FFFFF	Prostor pro externí rozšíření
A00000-BEFFFF	Nevyužitá
BFD000-BFDF00	Obvod 8520-B (přístup jen na sudých bytových adresách)
BFE001-BFEF01	Obvod 8520-A (přístup jen na lichých bytových adresách)
C00000-C7FFFF	Prostor pro expanzní paměť 512KB (Fast RAM)
C80000-DBFFFF	Rezerva pro další využití (další rozšíření paměti RAM, apod.)
DC0000-DEFFFF	Hodiny reálného času (na přídavné kartě)
DDF000-DFFFFF	Na těchto adresách jsou umístěny zákaznické obvody tj. Copper, Blitter, atd.
E00000-E7FFFF	Rezerva pro budoucí využití
E80000-EFFFFF	Dekódování expanzního slotu-konfigurace
F00000-F7FFFF	Zabráno-nepoužívat
F80000-FFFFFF	Systémová paměť ROM

Tolik tedy o paměťovém rozdělení počítače. Pokud byste měl zájem o detailnější popis, tak nejlepším zdrojem informací budou knihy Amiga Intern a Amiga Hardware. Co se týká nahrávání IFF obrázků a jejich zobrazení ve vlastních programech, bude nejjednodušší využít jed-

ného z ukázkových programů, které jsou k dispozici na disketě EXTRAS v direktorátu BasicDemos a které přímo obsahují potřebné činnosti pro nahrání a zobrazení grafiky. Nejlepším z nich bude program LoadLBM-SaveACBM, který si po drobných úpravách snadno včleníte do svých programů a po té můžete zobrazovat libovolný obrázek namalovaný např. programem DELUXE PAINT. S přehráváním zvuků a hudby je to již složitější, protože existuje mnoho typů zvukových dat. Ale s většinou slušných hudebních programů, jako například s programem SoundTracker, se dodává ve zdrojové formě tzv. PLAY Rutina, která se zařadí do vlastního zdrojového programu a zajišťuje pak přehrávání melodie pomocí přerušení a tím pádem nezávisle na okolních činnostech. Tyto Play Rutiny bývají většinou psány v Assembleru, takže pokud je chcete zařadit do Amiga Basicu, musíte je nejdříve samostatně zkompilovat a po té je z ABasicu volat jako strojový podprogram.

-PV

UNIX

Patřím mezi ty příznivce počítačů AMIGA, kteří tento počítač zatím nevlastní. S Amigou jsem se poprvé seznámil na celostátním setkání Commodoristů a abych se přiznal, schopnosti tohoto počítače mne mile překvapily, především hlasový výstup a grafika.

Od této doby sleduji dění okolo počítačů Amiga z článků v odborných časopisech, především pak z polského časopisu BAJTEK, ovšem shánění tohoto a podobných časopisů je v naší oblasti více jak problematické. Proto jsem uvítal zprávu v AMATÉRSKÉM RÁDIU, že se připravuje časopis AMIGA report a ihned jsem si jej objednal.

Po vyřízení písemností se mi konečně dostal do rukou dlouho očekávaný časopis, který podle mého názoru u nás zatím nemá obdoby. Časopis mne zaujal už při pohledu na titulní stranu, totéž mohu říci i o obsahu. Mimo dalších kladných rysů se v reportu objevila (podle mého názoru) chyba, konkrétně v reportáži z CeBitu. V článku se píše o tom, že zatím neexistuje OS UNIX na AMIGU, naproti tomu v polském BAJTKU se píše o pravém opaku - samozřejmě i s technickými daty. Zajímalo by mě proto, jak to tedy s UNIXEM na AMIZE doopravdy je?

To je ale skutečně jen jeden nedostatek, který jsem v reportu našel a doufám, že časopis zůstane tak kvalitní, jaký zatím je. Jestli ještě mohu poprosit, byl bych velmi rád, kdyby se v některém z dalších reportů objevil článek ohledně Desktop Publishing a CAD na Amize.

Radovan Kajan
Přerov

AMIGA report: Na uvedené výstavě CeBit byl předváděn OS UNIX na Amize pouze v nehotovém prototypu, který nebyl určen k prodeji. V současné době

umožňuje práci v Unixu AMIGA 3000 UX a její modifikace AMIGA 3000 T. Detailní informace přineseme v rozsáhlém článku v některém dalším čísle.

-red

STAR LC-10 COLOUR

Objednal som si Váš časopis a bol som veľmi spokojný s obsahom prvého čísla, ktoré som obdržal. Bohužiaľ to bolo zároveň aj posledné, pretože od tej doby mi nebolo dodané už žiadne ďalšie. Podobnú skúsenosť mám aj s časopisom PCM, ktorý som si objednal na základe inzerátu, ktorý bol uverejnený na poslednej strane Vášho časopisu z júla 1990. Žiadam Vás o urýchléné dodanie chýbajúcich čísel, ktoré boli doteraz vydané.

Zároveň by som potreboval pomoc: Vlastným tlačiareň STAR LC 10 COLOUR a potrebujem program, ktorý by umožňoval vytlačenie znakov českej a slovenskej abecedy. Za vybavenie mojej žiadosti ďakujem.

Jozef Fulop
Bratislava

AMIGA report: Jak jsme již několikrát psali, měli jsme zpočátku jak s vydáváním, tak i distribucí našeho časopisu potíže. Bylo to způsobeno různými problémy s tiskárnami apod. Každý předplatitel však dříve nebo později objednané časopisy dostal. Od listopadu minulého roku jsme distribuci a vybírání předplatného svěřili PNS a dodnes jsme od ní nedostali peníze. Proto předplatné nadále vyřizuje redakce. Pokud se jedná o jiné časopisy - dostáváme dopisy, ve kterých si stěžujete na nedodávání časopisů, které my nedáváme - domníváme se, že se jednalo o podobné příčiny jako v našem případě. Program pro tisk češtiny a slovenštiny na STAR LC 10 COLOUR nemáme, ale jistě ho má některý čtenář. Věříme, že nám o tom napíše a pomůže tak vám i ostatním majitelům této tiskárny.

-red

COMMODORE MPS-1250

Mám tlačiareň Commodore MPS-1250 a potreboval by som, aby mi písala aj diakritické znamienka. Je to možné? Ďalej by som potreboval vysvetliť, ako dostať našu abecedu na Amigu.

Mohli by ste vo Vašom časopise uviesť Amiga kluby, ktoré sú v ČSFR (na Slovensku), prípadne ma informovať o kluboch. Ďakujem

Rudolf Bartko
Martin

KLUBY V ČSFR

vlastním computer AMIGA 500 a proto mám zájem si objednat časopis AMIGA report. Sháním též adresy majitelů tohoto počítače a AMIGA klubů po celé republice. Děkuji za pomoc

Zdeněk Neuhofer
Choceň

AMIGA report: Kluby, napište nám své adresy, náplň činnosti apod.

-red

Ceník inzerce

Anzeigen - Preisliste

Platný: 2.7.1992 - 31.12.1992

Gultig: 2.7.1992- 31.12.1992

	čb sw	čb+1 barva sw+1 Farbe	čb+2 barvy sw+2 Farben	celobarevně Farbdruck CMYK
1/2 strany 1/2 Seite	1800,- Kčs 100,- DM	3600,- Kčs 200,- DM	5400,- Kčs 300,- DM	7200,- Kčs 400,- DM
1 strana 1 Seite	3600,- Kčs 200,- DM	5400,- Kčs 300,- DM	7200,- Kčs 400,- DM	10800,- Kčs 600,- DM
obálka uvnitř 2. o. 3. Umschlags.	5400,- Kčs 300,- DM	7200,- Kčs 400,- DM	9000,- Kčs 500,- DM	14400,- Kčs 800,- DM
obálka zadní 4. Umschlagseite	7200,- Kčs 400,- DM	9000,- Kčs 500,- DM	10800,- Kčs 600,- DM	18000,- Kčs 1000,- DM

AMIGA report

P. O. Box 546
111 21 Praha 1

Největší český Amiga časopis

Tschechisches weitestverbreitete Amiga-Zeitschrift

Několik stovek

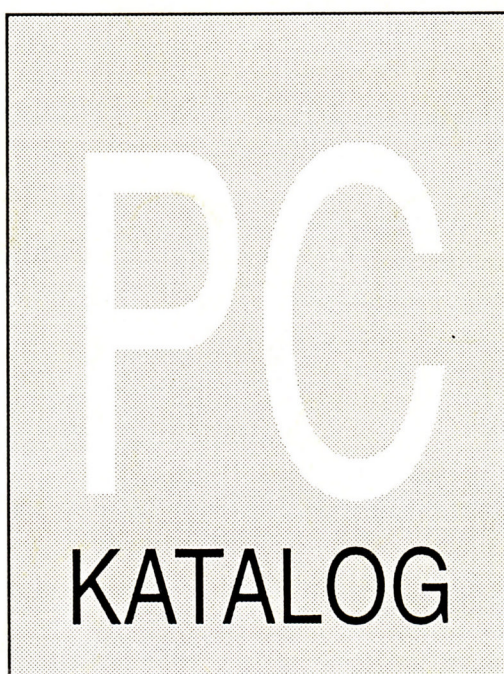
počítačů, tiskáren
a nejrůznějšího
příslušenství
za pouhých 49 Kčs

Časopis

PC JOURNAL

připravuje k vydání
českou verzi katalogu
počítačové techniky,
který je *první svého
druhu v ČSFR*.

Podobně jako u kata-
logu v Německu oče-
káváme velký zájem
čtenářů také
u nás.



V katalogu naleznete
kromě technických
údajů také ceny a
adresy místních
prodejců.

Katalog bude k do-
stání na stáncích
PNS a v prodejnách
s výpočet. technikou.

Nenechte si ujít velký
**PC JOURNAL
KATALOG '93 !**

VELKÝ KATALOG

HARDWARE '93