CENA 39 KČ (S DISKETOU 59 KČ)

36

AMIGA REVIEW

ZÁŘÍ 1998

SVideoGen
Digitální genlock

Image FX 3.1
Kreslící a efektový program na Amigu

BD Editor PPC
První český software pro PowerPC

Začínáme s Amigou I.

AMIGA MAX

6th Sense Investigation
Nejlepší adventure roku

Napalm
Preview očekávané realtime strategie

GunBee
klasická automatová střílečka

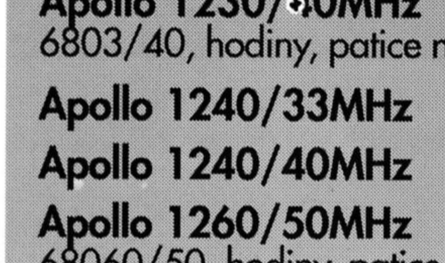
Publishing ATLANTIDA

9 771211 146009 36

AMIGA 1200

Amiga 1200 Classic **9490,- Kč**
A1200, Workbench 3.0

Amiga 1200 Magic **11490,- Kč**
Amiga 1200, český manuál, Workbench 3.1, Wordworth, Data Store, Organiser, TurboCalc, Photogenics, Personal Paint a hry Whizz a Pinball Mania



Amiga 1200 Magic HD170 **16990,- Kč**
A1200, CZ Lokalizace 3.1, český manuál, SW Pack (viz. předchozí položka) a Scala MM300

Kabel 2.5"-3.5" (montáž zdarma) ***488,- Kč***

HD 1.3 GB	**tel.**
HD 2.1 GB	**5368,- Kč**
HD 2.5 GB	**5490,- Kč**
HD 3.2 GB	**6100,- Kč**
HD 4.3 GB	**6588,- Kč**

KARTY, PAMĚTI, FPU

Apollo 1230/40MHz **4590,- Kč**
6803/40, hodiny, patice na 2x SIMM a FPU

Apollo 1240/33MHz **8490,- Kč**

Apollo 1240/40MHz **10190,- Kč**

Apollo 1260/50MHz **17490,- Kč**
68060/50, hodiny, patice na 2x SIMM

Apollo 1260/66MHz **19990,- Kč**

Apollo SCSI Kit **3190,- Kč**
SCSI kit pro Apollo 1230, 1240 a 1260

Blizzard 1260-0/50MHz ***16990,- Kč***
68060, RAM 0, hodiny, patice na SCSI

Blizzard SCSI Kit **3190,- Kč**
SCSI kit pro Blizzard 1230-IV, 1240T a 1260

BVision 4MB vč. CyberGraphX **8490,- Kč**
Grafická karta pro Blizzard PPC

Blizzard PPC 603e/160 MHz

s 68040/25 MHz	**14290,- Kč**
s 68060/50 MHz	**27490,- Kč**

Blizzard PPC 603e+/160 MHz

s 68040/25 MHz a SCSI	**17590,- Kč**
s 68060/50 MHz a SCSI	**30790,- Kč**

Blizzard PPC 603e/200 MHz

s 68040/25 MHz	**17590,- Kč**
s 68060/50 MHz	**30790,- Kč**

Blizzard PPC 603e+/200 MHz

s 68040/25 MHz a SCSI	**20890,- Kč**
s 68060/50 MHz a SCSI	**34590,- Kč**

Blizzard PPC 603e/240 MHz

s 68040/25 MHz	**21190,- Kč**
s 68060/50 MHz	**34890,- Kč**

Blizzard PPC 603e+/240 MHz

s 68040/25 MHz a SCSI	**24190,- Kč**
s 68060/50 MHz a SCSI	**37790,- Kč**

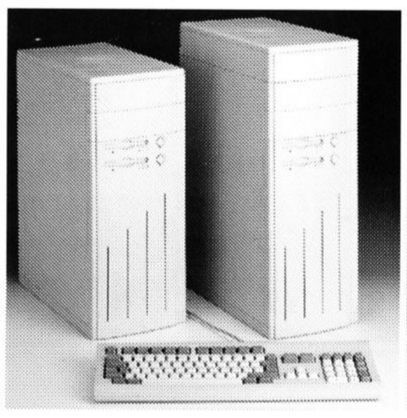
SIMM 4MB	**(*305,- Kč)**	**366,- Kč**
SIMM 8MB	**(*427,- Kč)**	**488,- Kč**
SIMM 16MB	**(*793,- Kč)**	**915,- Kč**
SIMM 32MB	**(*1464,- Kč)**	**1586,- Kč**

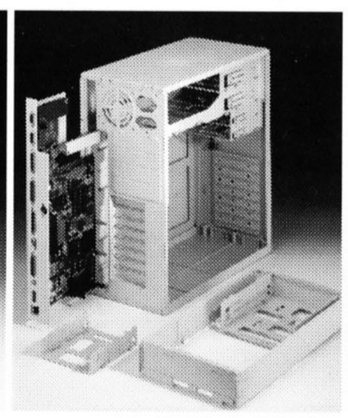
* ceny pamětí při koupi s kartou Blizzard či Apollo

FPU 68882-33 MHz PLCC	**1490,- Kč**
FPU 68882-50 MHz PGA	**2379,- Kč**

A1200 INFINITIV TOWER

A1200 Infinitiv Tower **14490,- Kč**
Amiga 1200 Tower, FDD 3.5" DD, zdroj 200w, ext. klávesnice





A1200 Tower + BUS Z2 **18990,- Kč**
Amiga 1200 Tower, 5x Zorro-II, 2x ISA, 2x PCI

A1200 Tower + BUS Z3 **28890,- Kč**
A1200 Tower, 5x Zorro-III, 2x ISA, 2x PCI, SCSI II, patice na SIMM, CPU slot

CASE INFINITIV TOWER

Infitiniv A1200 Tower **5490,- Kč**
Samotný case Tower, do kterého lze namontovat počítač A1200 (použijí se všechny díly)

MicroniK®

Infinitiv A1200 Tower +Z2 **9990,- Kč**

Infinitiv A1200 Tower +Z3 **19990,- Kč**

Zdroj 200W **(*1500,- Kč) 1600,- Kč**
Zdroj pro Infinitiv tower

* cena při koupi s Infinitiv Towerem

Top case **690,- Kč**
Nástavba 5.25" na Infinitiv tower

Rámeček na HD **200,- Kč**
Rámeček 3.5" pro HD do Infinitiv toweru

ELBOX

E/BOX A1200 Tower **6390,- Kč**
Samotný case Tower, plechový, se zdrojem

Řadič Fast-ATA2/EIDE **2790,- Kč**
Rychlý řadič pro 4 IDE zařízení

AMIGA CD32

Amiga CD32 **4990,- Kč**
Amiga CD32, 32bit, ovladač, zdroj + 109 her na 8 CD

CD32 ProModule + FDD **7990,- Kč**

Klávesnice - CD32 ProModule **490,- Kč**

AUDIO/VIDEO

CyberVision64 3D/4MB **7690,- Kč**
24 bit. grafická karta do Zorro II, RAM 4MB

CV64 3D ScanDoubler **3190,- Kč**
Scan doubler pro CyberVision 64/3D

SVideoGen **15990,- Kč**
Digitální Y/C genlock

FG24 videodigitizer **3990,- Kč**
24bit, (min. v2.04 a 1.5MB), bez zdroje

FG24 PCMCIA Interface ***1190,- Kč***

Stereo sampler **1050,- Kč**

Scandoubler interní **3690,- Kč**
Scandoubler pro A1200, jednoduchá montáž

Scandoubler externí **4490,- Kč**

Publishing ATLANTIDA

Čechova 4, 170 00 PRAHA 7
Telefon: 375754 13⁰⁰-17⁰⁰
Zázn./Fax: 378903

CENÍK PLATÍ OD 7. 9. 1998

EXPEDICE
Zboží vám zašleme obratem poštou na dobírku. Osobní odběr je možný mezi 13 až 17 hodinou (Po-Čt), Pátek - zavřeno. (v pátek a sobotu dle dohody)

ZÁRUKA
Záruční doba na zboží je min. 6 měsíců.

Prodej i na splátky

PŘÍSLUŠENSTVÍ

CD-ROM 24x	**tel.**
CD-ROM 32x	**2440,- Kč**
ATAPI CD-ROM mechanika	
Int. FDD 3.5" HD	**2590,- Kč**
Interní FDD mechanika 3.5" HD pro A1200	
Ext. FDD 3.5" HD	**3190,- Kč**

SOFTWARE AMIGA

HFU účetnictví 1.1 + jízdy **1575,- Kč**
Jednoduché účetnictví: peněžní deník, kniha pohledávek a závazků, fakturace, pokladní doklady, přiznání DPH, odpisy, kniha jízd

HFU účet. 1.1 + jízdy + sklad	**2205,- Kč**
HFU jízdy 1.0	**300,- Kč**
HFU sklad 1.0	**1050,- Kč**
HFU jízdy + HFU sklad 1.0	**1260,- Kč**

BD Editor v1.0 mini **600,- Kč**
Český textový editor bez kontroly pravopisu, min. A500+ s 1MB RAM

BD Editor v2.1 **1450,- Kč**
Český textový editor s obrázky, tabulky a kontrolou pravopisu (RAM 1.5MB, HD nebo 2x FDD)

BD Manažer 2.0 **350,- Kč**
Český diskový manažer

CZ Lokalizace 3.1 **300,- Kč**
Česká národní lokalizace systemu 3.1 a programů v balení A1200 Magic v normě KOI-8

OSTATNÍ

MegaMouse **549,- Kč**
2 tlač. myš 400 dpi pro všechny Amigy

Kabel RGB + cinch **250,- Kč**
Kabely k RGB monitorům

Kabel HD 2.5"-> 3.5" **488,- Kč**
Kabel pro připojení 3,5" HD do Amigy

Kabel HD 2.5"-> 2x 3.5" **549,- Kč**
Kabel pro připojení 2ks 3,5" do Amigy

Slovo úvodem

Vážení čtenáři,

dnes, trochu netradičně, nenaleznete na tomto místě úvodník od našeho šéfredaktora Tomáše Bendy, ale věřím, že to pro jednou přežijete. Jelikož je s tímto číslem spjato mnoho novinek, bude tento úvodník naplněn informacemi okolo časopisu.

Začnu asi tím nejdůležitějším, za což považuji opětný přechod na měsíční peridiocitu. Od tohoto zářijového čísla bude časopis opět vycházet každý měsíc a to přibližně v polovině příslušného měsíce. Bude mít sice méně stran, než jste byli před rokem zvyklí, ale alespoň nejsme nuceni zdražovat.

Další informace je určena pouze předplatitelům. Spolu s tímto číslem obdržel každý z Vás výpis ze svého předplatitelského konta u nás. Většina z Vás má toto číslo předplaceno jako poslední a tudíž pokud máte zájem o včasné obdržení následujícího čísla, prodlužte si předplatné co nejdříve. Nezapomeňte, že další číslo vyjde už za měsíc.

Nyní příjemná zpráva pro všechny z Vás, kteří jste majiteli CD-ROMu a doposud jste byli nuceni kupovat pouze zahraniční CD, jako Aminet za částky 390,- Kč a výše. Počínaje příštím číslem bude vycházet AMIGA Review CD. Jelikož je to podstatná novinka, zdržím se u ní déle. AR CD bude vycházet jednou za dva či tři měsíce a nebude přímou přílohou časopisu. Znamená to tedy, že CD bude možno koupit nezávisle na časopisu. Zpočátku bude CD přímo prodáváno pouze v Praze a Havířově v prodejnách, které jsou uvedeny na předposlední straně časopisu. Ostatním bude CD zasíláno doporučeně poštou, aniž byste platili poštovné. Cena CD je stanovena na 190,- Kč. Na Slovensku si CD lze také samostatně předplatit a to u firmy ABO Press; cena je 230,- Sk. Bližší informace o předplatném naleznete na předposlední straně časopisu.

Nyní pár řádek k obsahu CD. První CD bude trochu výjimečné a to jak po obsahové stránce, tak i tím, že bude „pálené“ a bez potisku. Jakmile zjistíme, že je o CD větší zájem (je nutný určitý počet kusů), bude další CD lisované a s potiskem. První CD bude obsahově zaměřené na českou tvorbu. Myslím, že z jeho obsahu mohu prozradit plné verze her Testament a Sinuhed, všechny doposud vyšlé české diskmagy, česká dema atd. Na dalších CD bude samozřejmě vždy to nejlepší z Aminetu, demoverze nejnovějších her, zahraniční dema atd. Toť asi vše k AMIGA Review CD.

Poslední novinkou v tomto čísle je změna názvu herní rubriky. Z časopisu Excalibur se do AMIGA Review přesunula redakce amigácké části a tudíž nový název je... jak jinak než AMIGA Max. Ale o to už více Joe ve svém úvodníku.

Michal Suk

OBSAH

INFORMACE

4 **AMIGA Review PD disk**
Co naleznete na APD discích

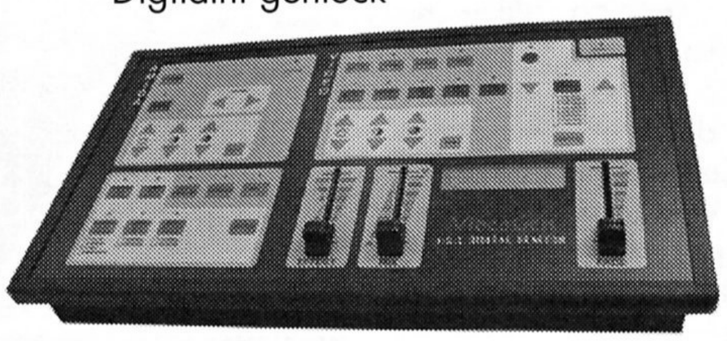
4 **AMIGA Review CVD**
Co naleznete na coverdisku

5 **AMIGA Scéna**
Co se děje u nás

6 **AMIGA Review News**
Co je nového ve světě Amigy

HARDWARE

8 **SVideoGen**
Digitální genlock



SOFTWARE

9 **WinUAE**
Amiga na počítači PC

10 **Image FX 3.1**
Nová verze kreslícího a efektového programu

13 **mapPlug 1.0**
Pomůcka pro vytváření webovských klikacích map

14 **BD Editor 2.1 PPC verze**
První český software pro PPC karty

16 **PowerPC software**
Přehled programů pro PPC karty

16 **Hledej Amigo!**
Porovnání diskových vyhledávačů

20 **M.A.M.E.**
Balík emulátorů hracích automatů

22 **GadToolsBox v3.0**
Tvorba uživatelského rozhraní

23 **Gateway! Volume 3**
Implementace UNIXu na Amize

SYSTEM

24 **Začínáme s Amigou I.**
Průvodce pro začátečníky

26 **Víte co je RDB?**
Popis práce se speciálními datovými bloky harddisku

DEMA

27 **Pulse. A dál?**
A dema jsou tady!

AMIGA Max

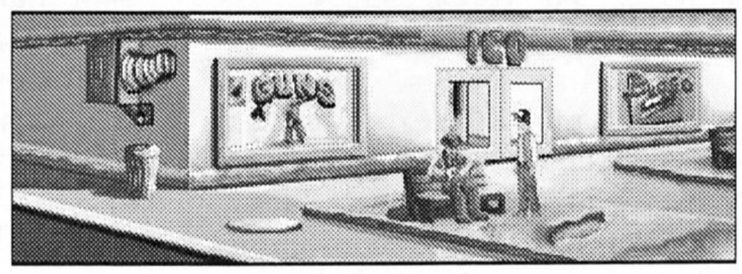
28 **Úvodník**

28 **Herní drby**

31 **Forest Dumb Forever**
Pokračování dva roky staré ságy

32 **6th Sence Investigation**
Nejočekávanější adventure roku

34 **In Shadow of Time**
preview



35 **Napalm**
preview

36 **Rozhovor**
Marble-eyes Development

REDAKČNÍ RUBRIKA

38 **Soukromá inzerce**

39 **Předplatné + AR Bazar**

AMIGA REVIEW

Vydavatel:
Michal SUK
suk@amiga.cz

Šéfredaktor:
Tomáš BENDA tbenda@amiga.cz

Redakce a přispěvovatelé:
Luboš NĚMEC lnemec@amiga.cz
Jaroslav POKORNÝ
Ing. Pavel ČÍŽEK cizek@amiga.cz
Ing. Lenka ČÍŽKOVÁ cizkova@amiga.cz
Jan PETKOV
Radim DEMEL
Karel ONDRÁČEK
Petr MAREŠ mares@amiga.cz
Boleslav BŘEZOVSKÝ
Jan KRAJÍČEK

Titulní strana:
Jiří Podhorecký - GEORGE

Neprošlo jazykovou úpravou. Autoři zodpovídají za obsah a původnost článku. Nevyžádané rukopisy se nevracejí, redakce nezaručuje otištění.

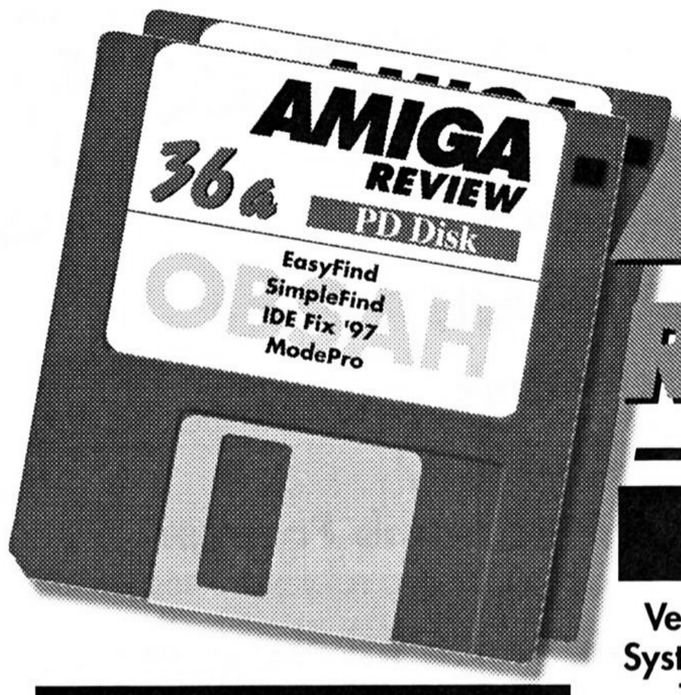
© COPYRIGHT ATLANTIDA Publishing
Všechna práva vyhrazena. Žádná část nesmí být reprodukována nebo jinak šířena bez písemného svolení vydavatele.

Sazba: ATLANTIDA DTP
Periodicita: měsíčník
Reg. značka: MK ČR 6824
ISSN 1211-1465

Distribuce: ATLANTIDA Publ., PNS a.s., Transpress a.s. a další
Cena: AR 39,- Kč
AR+CVD 59,- Kč

ATLANTIDA Publishing
Čechova 4
170 00 PRAHA 7
Tel: (02) 375754
Fax: (02) 378903
E-Mail: info@amiga.cz
Home Page: www.amiga.cz

Podávání novinových zásilek povolila Česká pošta, s.p. odštěpný závod Praha číslo jednací: nov 5162/95 ze dne 12. 5 1995.



AMIGA REVIEW PD DISK

EasyFind

Verze: 2.0 - Jan Schwenke
Systém: OS 2.04 a výše
Typ: freeware

V tomto čísle AR naleznete obsáhlý článek zaměřený na utility pro vyhledávání souborů na discích. Jedním z nich je i tento program, takže si jej můžete jednoduše odzkoušet sami. Vyžaduje MUI.

SimpleFind

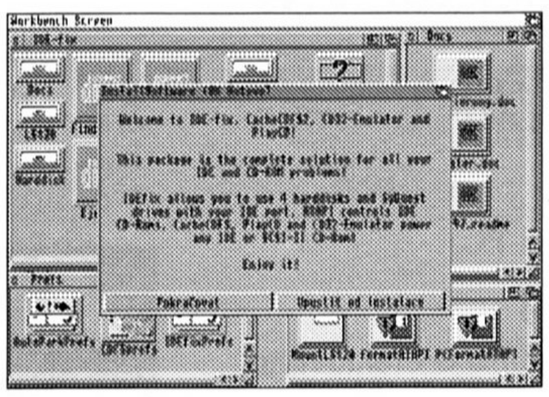
Verze: 2.3 - Sebastian Bauer
Systém: OS 3.0 a výše
Typ: freeware

Toto je další z řady vyhledávacích utilit. Jeho nespornou výhodou je, že nevyžaduje MUI, ovšem funguje pouze pod OS3.0. Svou koncepcí je velmi podobný předcházejícímu, tudíž neváhejte oba programy odzkoušejte a přečtěte si samozřejmě i celý článek.

IDE Fix '97

Verze: 2.9 - Oliver Kastl
Systém: OS 2.04 a výše
Typ: shareware

Na četné požadavky čtenářů opět zveřejňujeme na APD disku nejaktuálnější verzi (ze dne 25.8.1998) populárního balíku programů a podpůrných utilit pro IDE rozhraní. V tomto archivu naleznete skutečně vše - od ovladačů pro ATAPI CD-ROM, přes ovladače pro LS-120, až po utility na harddisk, mountlisty, PlayCD, EjectCD atd. V této verzi podstatně vylepšena detekce hardware a periferií, CacheCDFS podporuje dlouhé názvy Windows95/98. Řadu užitečných programů naleznou i majitelé SCSI CD-ROM mechanik.



ModePro

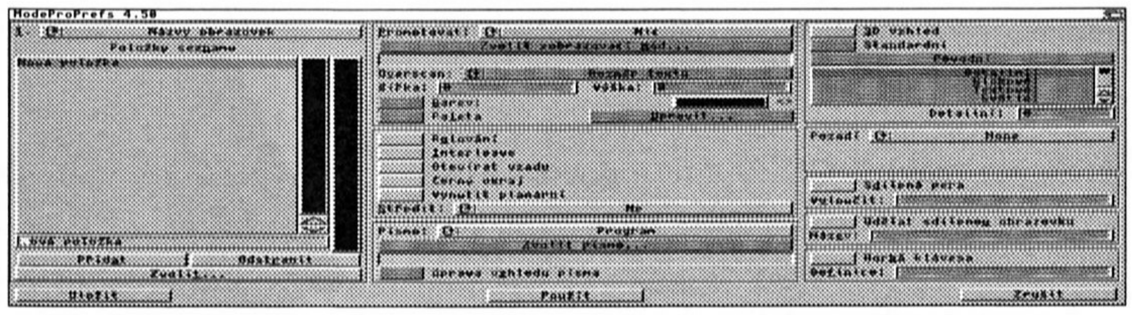
Verze: 4.50 - Michael Rivers
Systém: OS 2.04 a výše
Typ: freeware

Jeden z nejpopulárnějších programů pro zprávu vzhledu vašeho workbenche (Screen Mode Promotion), jednochuchá a intuitivní konfigurace pomocí přehledné utility, nastavení 3D tlačítek atd. Součástí je i Screen Manager pro práci s obrazovkami programů.

Virus Workshop

Verze: 6.5 - Markus Schmall
Systém: OS 2.04 a výše
Typ: freeware

Virus Workshop není pouze jedním z nejpopulárnějších a zároveň nejkvalitnějších antivirových programů, ale dokáže vám i pomoci se záchranou dat na poškozeném harddisku. Pokud máte pouze poškozený RDB tak stačí v tomto programu nalézt menu „HD Tools"...



RDB Arc

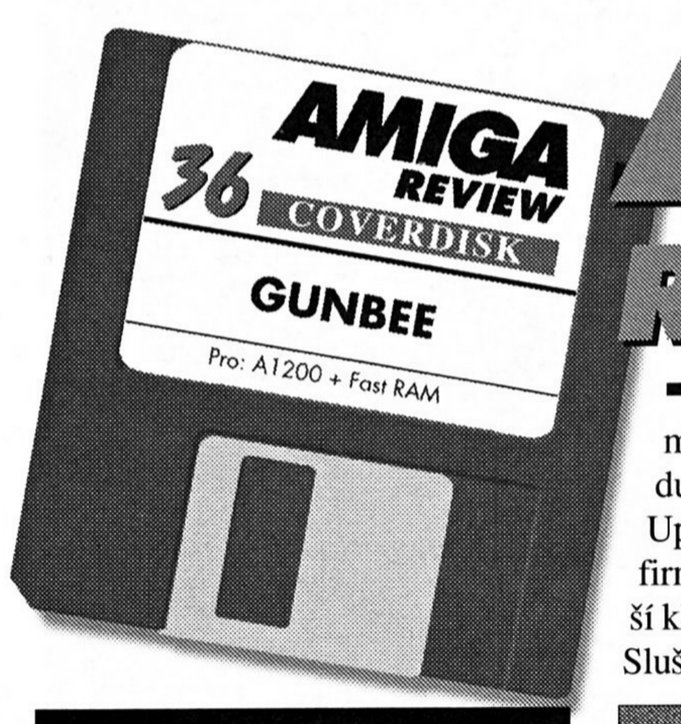
Verze: 1.0c - Tomash/Blabla
Systém: OS 2.04 a výše
Typ: freeware

Čtěte článek „Víte co je RDB?" v tomto čísle AMIGA Review. Může vám to zachránit důležitá data na harddisku.

ReadRDB

Verze: 0.5 - Gerard Cornu
Systém: OS 2.04 a výše
Typ: freeware

Další program, který slouží pro práci s RDB. Více se dozvíte v podrobném článku uvnitř tohoto čísla AR.

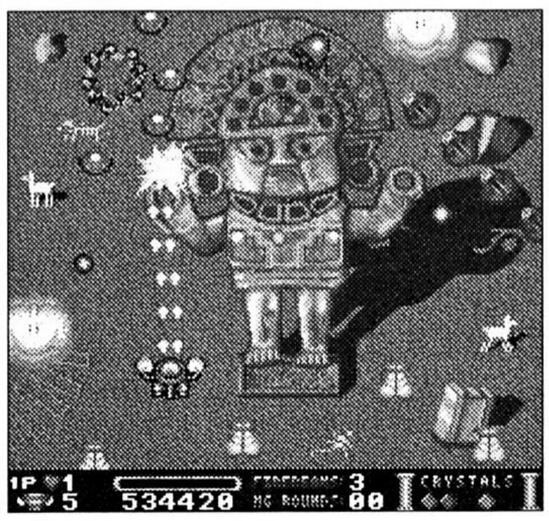


AMIGA REVIEW COVERDISK

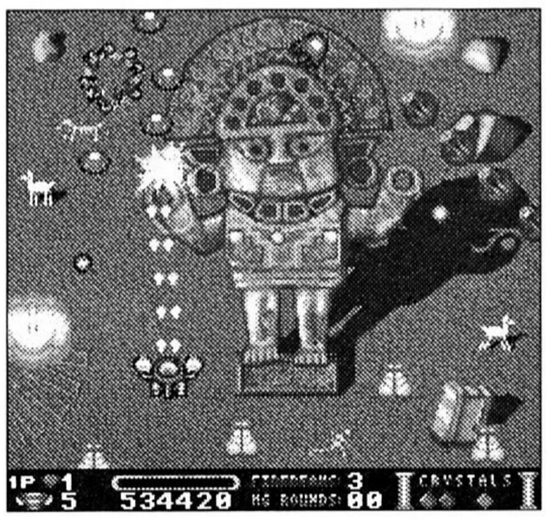
GunBee

Na počátku bylo Nintendo. Přesněji Super Nintendo Entertainment System a velice úspěšná hra Twin-Bee s klasickou konzolovskou grafikou. Hra le na SNESu stala legendou a zřejmě to vedlo k tomu, že se objevil její amigácký klon „AmiBee", jenž však zůstal kdesi na smetišti sharewarových, komerčně nikdy nevydaných produktů...

Uplynul nějaký ten čas a německá firma APC&TCP uvádí na trh další klon Twin-Bee - „GunBee F-99". Slušivý konzolovský kabátek hře zůstal, stejně tak i ozvučení a zábava. Ve své miniaturní, avšak skvěle vyzbrojené stíhačce letíte zachránit kránou Lady Akiko, princeznu planety Valstyx. Tu unesly temné síly Lorda Khenmira, aby pro něj získaly pět magických krystalů, které zajišťovaly celé planetě stabilitu. Překvapená královská garda se nezmohla na odpor proti nečekaně udeřivšímu soupeři, a tak je teď na vás, abyste se prostříleli pěti kontinenty planety, zlikvidovali Khenmira a jeho poskoky, zachránili princeznu a získali krystaly zpět.



Fajn, a teď něco k hardwaru, který budete ke hraní potřebovat. Demoverzi stačí AGA Amiga s 1 MB Chip a 1 MB Fast, ovšem pro plnou verzi uvádějí distributoři potřebu čtyř mega fastky.



Hodně štěstí a přesnou mušku přeje

Joe

AMIGA Scéna

Pár českých diskmagů

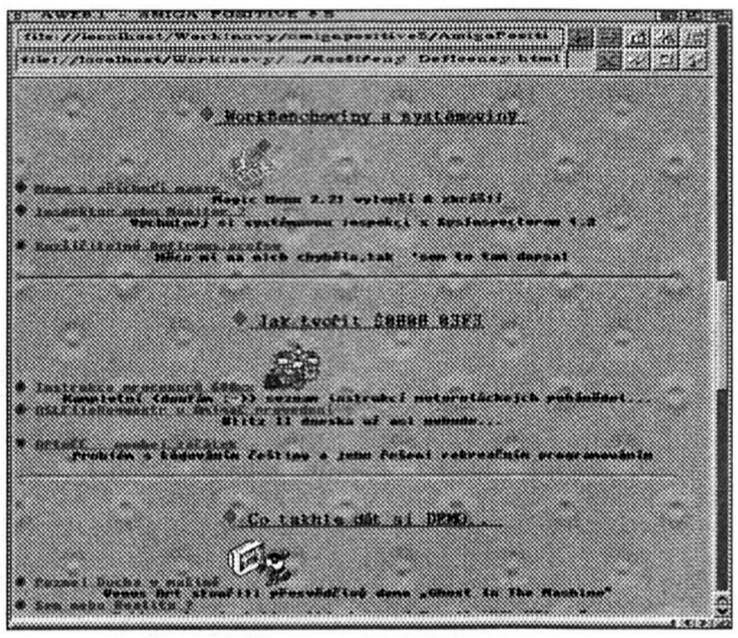
Diskmagy na Amize mají pevně zakořeněnou tradici. Byly rozšířené už za dob největší slávy Amigy, vzpomeňme na legendární GURU, a jsou rozšířené i nyní. Dnes vám budou představeny dva relativně nové diskové magazíny.

První se jmenuje Amiga Positive. První číslo vyšlo v prosinci 1997 a od té doby už uviděla světlo světa utěšená řádka dalších čísel. Oproti prosinci loňského roku se počet lidí přispívajících svými články do Amiga Positive poněkud rozšířil. První číslo vytvořil spolu s Luborem Slámou (BOLDA) Přemek Fára (E.N.I.F.) a později přibyli dva noví přispěvovatelé David Třeška (BAD) a Jirka Plaček (JIP).

Hlavní rozdíl oproti ostatním diskmagům je rozpoznatelný na první „omak“, a to díky tomu, že nepoužívá žádný vlastní engine na prohlížení textů a obrázků. Celý diskmag je zobrazován pomocí jakéhokoliv browseru, protože vše je vytvořeno jako HTML stránky. Díky tomu běží v tolika barvách, v kolika uznáte vy a vaše Amiga (po poradě s procesorem a volnou ramkou) za vhodné. Autory zmiňovaná minimální konfigurace je trocha FAST Ram, pár datatypů, obrazovkový mód s alespoň 64 barvami (zde platí čím více tím lépe) a jako browser použít AWEB (ten kvůli ARexxovým makrům). K této konfiguraci nezbývá než podotknout, že je vcelku rozumná a logicky vyplývá z minimální konfigurace potřebné k rozumnému používání AWEBu. Na typu použitého browseru záleží, zda vám při pročítání půjde přehrávat hudba. Když už jsem u té hudby, chvíli mi trvalo, než se mi podařilo spustit hudbu z AWEBu.

Od obsahu nečekejte žádné převratné změny, naleznete úvodník, recenze hardwaru (byl prozkoušen např. Blizzard 1240). Pravidelně bývá přiblíženo AMINET CD. Co se týče softwaru, spolu s různými vylepšeními Workbenche (utility, patche, apod.) bývá popsán prakticky jakýkoliv jiný software. Pro fanoušky hudby a grafiky je zde rubrika Gfx a Muzika, kde naleznou recenze na programy určené právě pro ně (Visage, Musiker). Nezapomíná se ani na grafická dema a samozřejmě i herní maniaci si přijdou na své, pro ně je připravena rubrika „Šílenství páby“. Ochuzeni nejsou ani programátoři, kteří se snaží něco stvořit v AmigaE, BlitzBasicu nebo dokonce v assembleru (viz. například číslo 5, kde je kompletní seznam instrukcí procesorů užívaných v Amize).

Ovládání je velmi příjemné a díky hypertextové formě se rychle dostanete tam, kde chcete být. Při čtení vám může do uší znít spousta modulů. Hodně jich je vyripovaných z dem, o kterých je článek v rubrice zabývajícími se demátky. Což je dobrý nápad, protože člověk čte, jak



je ta hudba dobrá a přitom si ji může i poslechnout a udělat si o ní obrázek sám.

Druhý diskmag, který bude představen, je Top Secret. Nedá se říci, že by to byl nový diskmag, spíše je to „staronový“ diskmag. Vycházel už před lety, i když tenkrát si ho autor vydával spíše sám pro sebe. Za dlouhé časy své existence (nevím to přesně, ale něco kolem 3 let to bude určitě) se propracoval k desátému číslu, ale v posledním půl roce vychází dost často a nevypadá to, že by se opakovala ona několikaletá odmlka. Ani zde nezůstal původní autor Radek Hrdlička (Láhve) osamocen a vydatnou pomoc našel v Jardovi Bubeníkovi (Hologram).

Za dobu svého bytí ve světě jedniček a nul Top Secret prošel několika změnami. Asi nejdůležitějšími je změna použitého enginu (pro neangličtináře - motoru). Sám autor Top Secretu si rozdělil historii diskmagu na 3 generace. První zahrnuje pouze jedno (první) číslo a bylo to jakési zkušební číslo, což bylo na první pohled vidět - špatný engine a hudba, zbytečně veliký font. Čísla 2 až 5 jsou druhá generace, u které byla vylepšena grafika menu, přidáno více recenzí, menší font a podobně. Dalo by se říci, že na prvním čísle si Láhve (zakladatel) zkusil tvorbu nanečisto a teprve u dalších čísel to vzal pěkně od podlahy. No a třetí generace je od čísla 6, vydáno bylo v březnu 1998, až po nejnovější číslo 10, které se mi ještě nedostalo do drivu.

Podle enginu by se dala historie Top Secretu rozdělit na dvě části. Dřívější „motor“ byl napsán v Amosu , což na jednoduchý diskmag stačí, a umožňoval maximálně 64 barev (protože Amos), měl řadu nevýhod , které byly popsány výše, a proto byl od čísla 6 (tedy od 3 generace) kompletně přepsán. Nyní je použit MultiView formát. Pokud nevíte co to je, stačí si představit klasický Amigaguide soubor. Výhodou jsou 256 barevné obrázky, jednoduchost přípravy a nízké hardwarové nároky. Autor uvádí holou dvanáctistovku s harddiskem a televizí, ale dle některých ohlasů to chodí i na A500 s ramkou navíc, kdy je potřeba pětistovková verze FastView. Nevýhodou je jednotvárnost textu; oproti výše zmiňovanému Amiga Positive, který má různobarevné podklady pod text, to je prostě hrůza. Už delší dobu (asi půl roku) je slibován nový engine, ale kde nic, tu nic. Tak snad příště.

Musím podotknout, že i zde hraje při pročítání hudba, ale to je u kteréhokoli diskmagu samozřejmost. To je zařízeno současným spuštěním Tiny Playeru a Top Secretu. Nemusíte se obávat nějakých komplikací, o vše je postaráno samo po startu. Měl jsem problémy, když jsem se snažil zbavit Tiny Playeru po zavření Top Secretu. Ať dělám co dělám, neustále na okně Workbenche zůstává aktivován TinyPlayer.

Top Secret je hlavně herní občasník, přesto není zaměřen pouze na preview herních novinek, recenze her a návodů na hry. Můžete tam najít i další rubriky: pár vtipů, sem tam nějaká povídka, v čísle 8 byly všechny povídky z historických čísel 1 až 4, a trocha kultury. Z té je tam od popsání koncertu Green Day v Praze až po přiblížení Amiga párty ve Voticích i s fotkami. Pod rubrikou Různý naleznete opravdu různý, třeba něčí životopis, samozřejmě počítačový, nebo něčí Stavy mysli.

U každého diskmagu je otázka distribuce velmi důležitá. Koho by asi bavilo psát si jen tak pro sebe? Každý autor obvykle chce slyšet názory na své dílko, a proto se snaží dát všem najevo jeho existenci. Oba dva výtvory se objevily na Excalibur CD, ale tam se zřejmě pro Amigu už nic objevovat nebude. Přítomností na internetu se samozřejmě okruh čtenářů rapidně zvedne, ale ne každý má k němu přístup. Snad by přítomnost na AMIGA Review CD pomohlo oslovit více čtenářů.

Na závěr nezbývá než všem zainteresovaným na tvorbě těchto diskmagů poděkovat. Doufám, že ve své práci nepřestanou, protože tím dávají najevo, že je tady pořád někdo, kdo to s Amigou myslí vážně. Čím více takových tím lépe, protože Amiga zatím přežívá právě díky neutuchající podpoře svých uživatelů.

Jan Krajíček

AMIGA NEWS REVIEW

Krátké zprávy

FUSION a PCx ještě levněji

V minulém čísle AR jsme vás informovali o snížení cen emulátorů Macintoshe „FUSION" a počítačů typu PC „PCx" u Blittersoftu. Tato společnost však připravila na září další snížení cen - oba tyto produkty prodává nyní za cenu £19.95 (cca 1100,- Kč) plus poštovné ve výši £3.00 (asi 160,- Kč; do Čech by bylo zřejmě o něco vyšší).

Firma tímto také připravuje své uživatele k přechodu na PowerPC - PPC moduly obou těchto emulátorů budou totiž vyžadovat ke svému běhu plné 68K verze.

Další informace i možnost objednání tohoto bezesporu užitečného software jsou k nahlédnutí na *<http://www.blittersoft.com>*.

Pálit? Pálit!

Společnost Asimware uvolnila verzi 2.1 svého programu MasterISO sloužícího k výrobě vlastních CD. Samozřejmostí je podpora nejen CD-R drivů, ale i CD-RW.

Verze 2.1 podporuje následující systémy: všechny CD-R/RW série Hi-Val, HP 7110 CD-RW, HP 7200 CD-RW, JVC XR-W2010 CD-R, JVC XR-W2012 CD-R, JVC XR-W2020 CD-R, JVC XR-W2022 CD-R, JVC XR-W2040 CD-RW, JVC XR-W2042 CD-RW, Memorex CRW-620 CD-RW, Memorex CRW-1622 CD-RW, Mitsumi CR-2401TS CD-R, Mitsumi CR-2801TE CD-R, Panasonic CW-7502 CD-R, Pinnacle RCD-4X4 CD-R, Pinnacle RCD-4X12 CD-R, Pinnacle RCDW-226 CD-RW, všechny CD-R/RW série Smart & Friendly, Sony CDU-948 CD-R, všechny CD-R/RW série Traxdata.

Registrovaní uživatelé si mohou sami stáhnout poslední verzi ze stránek Asimware *<http://www.asimware.com>*, ostatním je k dispozici demonstrační verze.

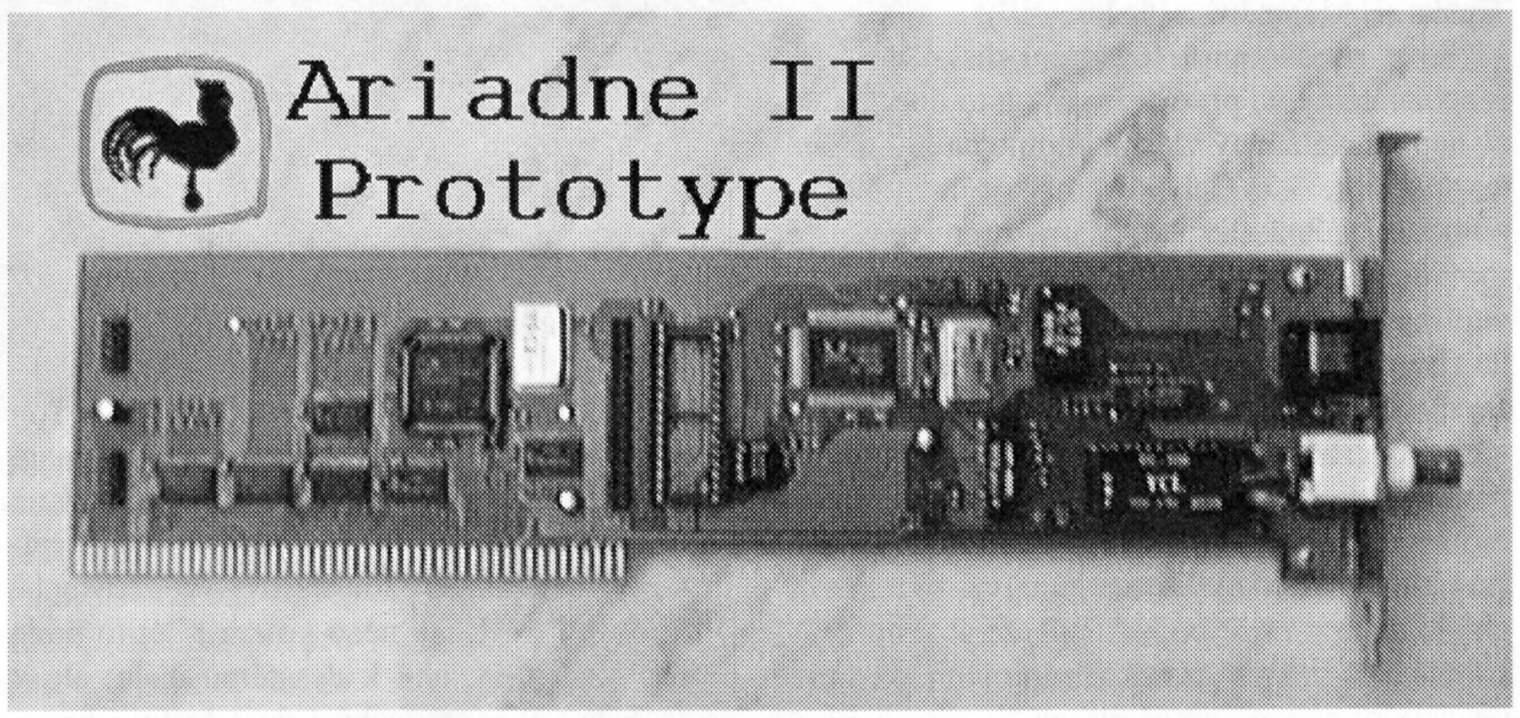
NetConnet v2

Tak se objevil další balík pro připojení Amigy na Internet. Balík „NetConnet v2" společnosti Active Technologies byl oceněn ve známém Amiga Formatu nejvyšší známkou z celkem jedenácti komerčních internetových balíků. NetConnet stojí £59.95 (cca 3300,- Kč) a obsahuje AmiTCP-Genesis (nový TCP/IP stack), Microdot-II, Voyager, AmIRC, AmFTP, AmTalk, AmTelnet, AmTerm, NetInfo, X-Arc (správce archivů ve stylu Winzip) a Contact Manager (address book, ve kterém se uchovávají veškeré vaše uživatelské informace, web site, ftp servery a chatové kanály) - zkrátka vše, co potřebujete pro připojení na Internet nebo lokální sítě.

Další informace jsou k dispozici na stránkách Active Technologies *<http://www.active-net.co.uk>* nebo na stránkách jejich distributora Haage&Partner *<http://www.haage-partner.com>*.

Ariadne II Ethernet Card

Village Tronic, jedna z nejvýznamnějších společností na hardwarovém poli Amigy, ohlásila nový model známé ethernetové karty Ariadne. Bude určena pro Amigy se sloty Zorro-II, což je ovšem poněkud zarážející (znamená to tedy, že v Zorro-III fungovat nebude?!). Zpravidla se dnes používají dubletní karty, které samy detekují přítomnost Zorro-II nebo Zorro-III slotů a fungují na obou řešeních. Trochu více potěšující cena, která by se měla pohybovat kolem 200 DM (současný typ Ariadne má takřka dvojnásobnou cenu, oproti tomu ceny obdobných karet na jiných počítačových platformách jsou několikanásobně nižší...) a nebude obsahovat paralelní port, jako tomu bylo u předešlého modelu. Karta má mít rychlost 10Mbit, TP/BNC a Flashrom, pomocí které bude možné bootovat přes síť!



InfoMedia '98

Začíná podzim, a tedy i veletržní sezóna. InfoMedia '98 je největší počítačová výstava v Beneluxu. Proběhne ve dnech 3. (sobota) a 4. (neděle) října každý den od 10 do 18 hodin v „het Bouwcentrum" ležícím v belgických Antverpách. Jedná se o všeobecnou výstavu, letos však bude k dispozici velké množství dalších hal s alternativními počítačovými systémy - alespoň jedna velká hala by měla být věnována Amize. Vstupné je 250 belgických franků (tj. 5 £, či 13 DM, tedy asi 240,- Kč) nebo 200 belgických franků (4 £, či 10 DM, tj. asi 185,- Kč) pro velké skupiny.

Můžete očekávat společnosti, obchodníky, organizace, skupiny a vše ostatní, co má důležitost v Amiga světě, bude uspořádáno několik seminářů na různá témata. Během těchto dvou dnů poběží živé IRC konference, je plánováno také několik web-kamer. Všichni, kteří rádi experimentují s Internetem mohou navštívit „cyber-zónu" a pro ty ostatní (nebo i ty samé) bude k dispozici samozřejmě velký bar. Nejnovější informace a novinky vám bude nabízet velký stánek AMIGA International, Inc.

Na domovských stránkách *<http://titan.glo.be/~waasland/infomedia98>* můžete nalézt další informace: aktuální seznam vystavovatelů, informace o hotelech, obrázky z minulého roku, mapu výstaviště, dopravní informace, podrobnosti o IRC konferencích, seminářích atd. K dispozici budou speciální vypravované autobusy z různých zemí (od nás zřejmě ne...).

AMIGA Review CD konečně tady!

V poslední době postupně sílil proud čtenářských dotazů, zda se chystá nějaké CDčko k našemu časopisu. Takže touto zprávou uděláme konečně radost všem amigistům, kteří vlastní CD-ROM mechaniku a kteří si přáli mít v ruce i CD domácí provenience. Ve stejné době, kdy vyjde příští číslo AMIGA Review, budete mít možnost získat *AMIGA Review CD #1*.

Naším záměrem je, aby toto první cédéčko v nové řadě odráželo to, co se kolem Amigy za celou její historii dělo v Čechách, aby mapovalo zejména vývoj české (potažmo slovenské) Amiga-scény. Proto na tomto CD najdete spousty diskmagů (od těch známých, přes méně známější jména, až po ty třeba zcela neznámé), dema, utitlity, české katalogy, demoverze některých komerčních programů a hry od českých a slovenských autorů. Prostor bychom mohli dát i hudebním modulům, obrázkům... Do případného zbylého místa umístíme například dema, se kterými byste se měli pravidelně od tohoto čísla setkávat v rubrice „Dema“, a demoverze některých kvalitích zahraničních her.

Další CD by potom měla zahrnovat to, s čím se můžete setkávat na stránkách našeho časopisu: utility, demoverze komerčního software, případné zdrojové texty, jež se objevují u některých článků, dema, hry, preview a demoverze recenzovaných her. Plánujeme takto vydat případně i starší čísla AMIGA Review (zřejmě ve formátu PDF).

Budeme se snažit (podobně jako tomu bývá na Aminetech) zařadit na cédéčko i některé bonusové programy - konkrétně na tom prvním by to měly být plné verze českých her Sinuhed a Testament.

V souvislosti s *AMIGA Review CD #1* bychom chtěli vás, čtěnáře, požádat o následující pomoc: je víc než pravděpodobné, že se našemu redakčnímu okruhu nepodaří dát dohromady vše, co v našich zemích vzniklo, a proto bychom byli rádi, pokud jste zrovna vy NĚCO vytvořili a chtěli byste si zajistit nehynoucí slávu umístěním svého výtvoru na tomto „Czechoslovak Amiga Scene Revival CD“, zašlete nám prosím svůj program (demo, hru, hudební modul...) na adresu redakce. Bohužel asi nebude v našich silách vracet všechny diskety, které dostaneme. Pokud vaše dílko není volně šířitelné, přiložte prosím i autorské prohlášení, že souhlasíte s umístěním svého programu na našem CD. Je také možné, že pokud váš program distribuujete zabalený v nějakém archívu, že ho upravíme tak, aby byl spustitelný přímo z CD.

Doufáme, že se vám tato nová aktivita časopisu zalíbí a věříme, že budeme víc než plnou náhradou za bývalá CD Excaliburu, která si mnozí z vás kupovali a která se Amigou zřejmě už zabývat nebudou.

Nový klon Amigy je na světě

Společnost Randomize, Inc., resp. její divize Genesis, představila nový Amiga systém na bázi MC68060/50, který je distribuován pod názvem ALPHA. Počítač má mít následující specifikace:

- AmigaOS 3.1
- Motorola 68060 50 Mhz
- 32 MB RAM rozšířitelná na 128 MB
- 24-bit grafická karta s 2MB poskytující rolišení 800x600 při 24-bitové hloubce
- 4.3 GB IDE harddisk
- 32x IDE CD-ROM
- HD Floppy
- obrazový výstup kompatibilní se standardními PC Multisync Montior
- klávesnice Windows95 kompatibilní
- grafický AGA systém přímo na motherboardu
- 4-kanálový stereo zvuk, každý 8 Bit DMA
- 250 Watt zdroj

- Personal Paint 7.1 CD - plná verze
- kompletní dokumentace k AmigaOS 3.1 a hardware

Konektory:

1 x serial RS-232c,
1 x parallel,
1 x externí floppy drive,
2 x mouse/joystick,
1 x 23 pin video RGB (monitor) - výstup z AGA chipsetu,
1 x 15 pin video RGB (monitor) - výstup z grafické karty,
1 x video composite (TV, video),
1 x RF modulator (TV),
2 x stereo audio

Cena za tuto sestavu byla stanovena na $1759.95 (tj. asi 55 000,- Kč)

K dispozici je ještě volitelně Fast SCSI Controler za příplatek $94.95 (cca 3 000,- Kč), procesor PPC 603e 240Mhz ($669.95 tj. 21 000,- Kč) a případně za další příplatek předinstalovaný Fusion, známý emulátor Macintoshe.

Celý počítač svou charakteristikou až příliš nápadně připomíná původní Amigu 4000 ještě z dob Commodore, nyní však rozšířenou o procesor MC68060. Navíc grafická karta s rozlišením 800x600 a pamětí 2MB zřejmě pro stroj s ambicemi být high-end ve světě Amigy není to pravé ořechové...

Další informace jsou k dispozici na adrese *<http://www.randomize.com/genalpha.html>*.

Amiga-to-PC Networking

Pod tímto názvem představila společnost Randomize, Inc. komplexní balík propojující Amigu s počítači typu PC. Ten obsahuje:

- Hydra Ethernet Card (10 baseT, BNC a RJ45) pro Amigu
- GVC PCI Ethernet Card (10/100 baseT, BNC a RJ45) pro PC, k dispozici je i ISA verze
- software Miami (TCP/IP) zajišťující komunikaci na straně Amigy
- Amiga Forever (Síťový software a emulátor Amigy pro PC - tento balík od Cloanta vám podrobněji představíme v příštím čísle AR)
- BNC síťový kabel včetně konektorů a terminátorů
- další software jako je Windows 95/NT FTP servery, Windows 95/NT NFS server, Amiga FTP klient atd.

To vše je k dispozici za zanedbatelnou cenu: $419.95 (tj. asi 13000,- Kč)

Další informace: *<www.randomize.com>*.

Grafická karta pro Amigu 1200

O společnosti Ateo Concepts se začalo mluvit na International Amiga 98 zejména v souvislosti s jejich rozšiřujícím systémem skládajícím se ze slotů Ateo Bus a grafické karty Pixel64. Sloty Ateo Bus se stejně jako ostatní sloty jiných společností připojují na expanzní slot Amigy 1200; jsou pochopitelně průchozí pro akcelerační karty. Do těchto slotů lze potom umístit kartu Pixel64 vybavenou 2MB paměti, což umožňuje rozlišení 800 x 600 ve 24-bitové kvalitě zobrazitelné na jakémkoli PC monitoru (zřejmě myšlen VGA monitor). Grafická karta Pixel64 pracuje s oběma používanými grafickými systémy CyberGraphX i Picasso96.

Podrobnější informace naleznete na adrese *<http://www.ateo-concepts.com>*.

Anglicky s Amigou

Polská společnost W.F.M.H. 1. září uvolnila novou verzi svého výukového programu angličtiny „Electronic Teacher v5“. Ten se zaobírá veškerými aspekty, jaké může přinést výuka anglického jazyka: slovíčka, fráze, gramatiku, spellování a výslovnost. Během výuky máte možnost dle svých požadavků věnovat se hlouběji různým oblastem, jako jsou gramatická cvičení či slovíčka. Přímo v programu je integrován on-line přehled anglické gramatiky. V balíku mimo jiné naleznete:

- přes 200 cvičení,
- tři hodiny kvalitního (16 bit/44KHz) zvuku,
- 1000 obrázků (všechny jak v šestnácti, tak i ve 256 barvách),
- nasamplovanou řeč rodilých mluvčí,
- kontextově-sensitivní nápovědu gramatiky.

Program Electronic Teacher pracuje na všech Amigách s OS2.0 nebo vyšším s minimálními hardwarovými nároky, je plně konfigurovatelný a využívá Amiga Guide. Podporuje grafické (systémy CyberGraphX i Picasso96) a zvukové (přes AHI) karty.

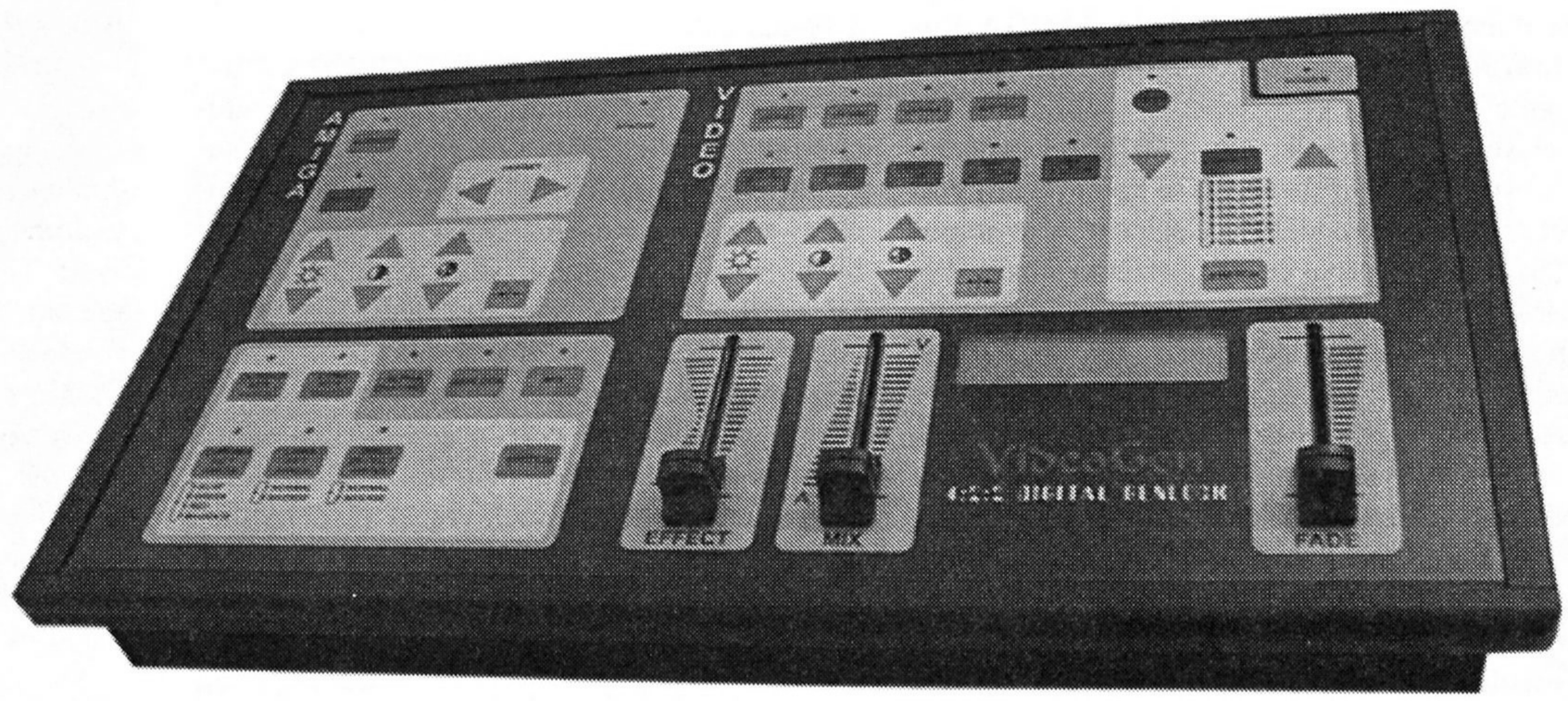
Více informací naleznete na *<http://amiga.com.pl/eteacher/>*.

SVideoGen - digitální genlock

Chci se s Vámi podělit o infomace o novém zařízení VideoGen, které mě překvapilo svými možnostmi a jednoduchou obsluhou.

Je to přesně to, co tady scházelo pro videofandy. Zajímavý nápad, spojení genlocku a efektového pultu do jednoho zařízení, Vám ušetří peníze a usnadní propojení všech zařízení. Dostatek vstupních 2x SVHS , 2x CVBS ,1x RGB i výstupních konektorů 1x SVHS, 1x CVBS (VHS), zaručuje pohodlnou práci bez nutnosti přepojování kabelů ve Vašem studiu.

A teď konkrétně. Malý pultík o rozměrech 343x200x60, krytý membránovou klávesnicí se třemi tahovými potenciometry (EFFECT,MIX,FADE). Je rozdělen na část ovládání signálu z počítače a část video. Je velice užitečné, že se dá ovládat jas, kontrast, barva - zvlášť pro počítač i pro video vstupy. To dodá titulkům nebo vkládané grafice brilantnost. Sympatický LCD displej usnadňuje obsluhu a dává informace o nastavení ovládacích prvků v procentech. Díky úplnému digitálnímu zpracování videosignálu, což zaručuje vynikající kvalitu obrazu, je možno pomocí kláves využívat mnoho dalších efektů:



Technické parametry

Kanál Amigy:	- 1 x RGB	1 Vpp 75 Ohm
	- OFFSET regulace umístění obrazu od -4 do + 4	
Kanál video:	- 2 x VHS	1 Vpp 75 Ohm
	- 2 x S-VHS	1 Vpp 75 Ohm
Výstupy:	- 1 x VHS	1 Vpp 75 Ohm
	- 1 x S-VHS	1 Vpp 75 Ohm
Vzorkování:	4 : 2 : 2 shodný z CCIR601, 768 bodů na řádek	
Kodování signálu:	PAL-B/G 4,43 Mhz, 50 Hz, SQP	
Paměť:	EPROM na zachování nastavení Genlocku	

- kanál ALFA (průhledná grafika)
- CHROMA KEY (blue box) v kanále počítač i video
- LUMA KEY v kanále počítač nebo video
- ZERO DETECT (umístění obrazu video místo barvy pozadí v počítači.
- INVERT CHROM (negativní barva)
- INVERT LUM (negativ luminance)
- BLACK (okamžitě do černé poč. nebo video)
- PREFILTER (filtr na zdůraznění detailů)
- VCR (přepnutí časové konstanty TV/VCR)
- CORRECT SWITH (kor. barev)
- OFFSET (horizontální posuv obrazu počítače vůči videu)

Toto zařízení trefilo do černého. Kladete si otázku, jestli se levný trikový pult (VideoGen) vyrobený polskou firmou ELSAT může srovnávat s americkým Videonicsem nebo japonským Panasonicem? Asi ano. Je jediný svého druhu - vícefunkční mixážní videopult spolupracující s Amigou i PC za velmi nízkou cenu a zároveň s dobrou kvalitou obrazu. Dokonale se hodí pro malé kabelové televize a všechny, kteří nabízejí videoslužby.

Vyzkoušel jsem propojení Videogenu s Amigou 1200, na které jsme tvořili titulky a loga pro právě zpracovávaný videofilm. Videogen byl dále zapojen do digitální nelineární střižny CASABLANCA. Jako zdroj signálu jsme vyzkoušeli záběry natočené digitální kamerou Panasonic NV DX 3x CCD, dále S-VHS Panasonic MS4 . Videogen se choval skvěle. Kvalita obrazu se nezhoršila, naopak u signálu z VHS, při použití tlačítka PREFILTER pro zdůraznění kontur, působí obraz ostřeji. Také oceníte možnost barevné korekce obrazu pro každý videovstup i počítač zvlášť, s možností uložení parametrů do paměti. Nastavení přehledně zobrazuje nasvícený LCD displej.

Petr GOMOLA
studio PRIMA Havířov

Autorizovaný servis f. COMMODORE

Opravy: A-500, A-600, A-1200, CD-32, CDTV, C-1541, C-64
Montáž HDD do AMIG

Stavby, prodej, servis, opravy, čištění, renovace počítačů a příslušenství PC

Miroslav Svatoš SEL
Křenice 77
p. Sibřina
250 84
tel. 0204/602205
0603/269178

SpiNet
INTERNET SERVICE PROVIDER

Připojte se k nám
za **202**,- Kč
měsíčně.
202,- Kč měsíční poplatek a 1,- Kč/min. spojení
(od 22⁰⁰ do 6⁰⁰ hod. 0,60 Kč/min. spojení)

SpiNet, a.s., Pod Smetankou 12, 190 00 Praha 9
Tel: 02/24624461, Fax: 02/825493
E-mail: info@spinet.cz

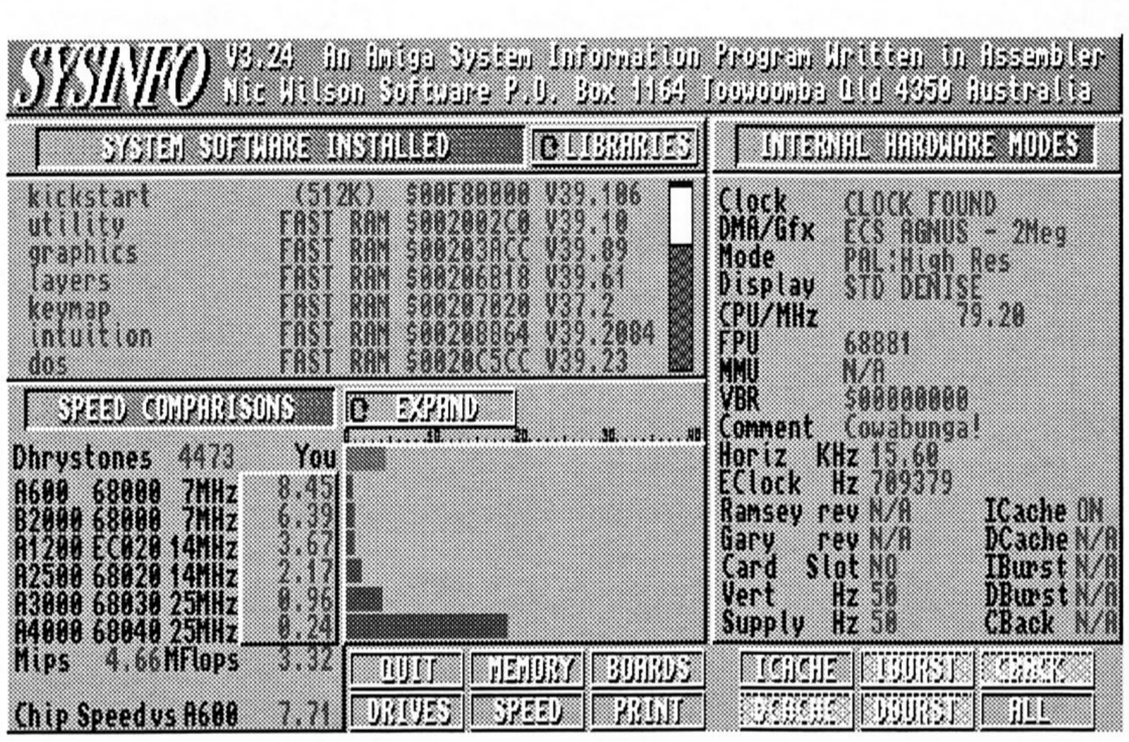
WinUAE

O emulátoru Amigy UAE (Unix Amiga Emulator) už v Amiga Review řeč byla. Předem se všem amigistům omlouvám za tento článek, který má s Amigou společné je to, že se opět jedná o emulátor respektovi jeho verzi pro Windows95. Aby Vám to ale nebylo líto, snad nebude na škodu provést srovnání technických parametrů dnešních počítačů a NAŠÍ Amigou a posoudit, co se za těch pár let existence UAE změnilo k lepšímu či horšímu.

Zcela jistě mnoho čtenářů AR a majitelů Amigy používá v práci, doma či pro různé specializované účely i jiné počítače - PC, Mac atd. A ti méně otrlí, kteří dokonce definitivně vyměnili Amigu (styďte se!) rovnou za jiný počítač z důvodů jim vlastních, pochopitelných, ale neodpustitelných se mohou alespoň vrátit do starých dobrých časů, kdy Amiga kralovala všem domácím osobním počítačům a dá-li bůh (čti Gateway 2000), opět se tam vrátí.

WinUAE je speciální verze UAE určená pouze pro Windows 95 s nainstalovaným DirectX. WinUAE dokáže emulovat A500 s procesory 68000, 68020 či kombinaci 68020 + matematický koprocesor 68881. Emulován je tedy OCS čipset včetně některých vlastností ECS grafických čipů, nastavit můžete až 2 MB CHIP RAM + 8 MB FAST RAM nebo pro lepší kompatibilitu rovnou 8 MB CHIP RAM. Nezávisle na CHIP RAM umí WinUAE emulovat ještě dalších až 64 MB FAST RAM (jako přes Zorro-3), 1 MB pomalé 16ti bitové paměti FAST pro další zvýšení kompatibility a 8 MB paměti na grafické kartě. Ano čtete správně, WinUAE zvládne i emulaci grafické karty a veškerého softwaru, který běhá pod amigovským emulačním systémem Picasso 96. Samozřejmostí je emulace všech čtyř floppy mechanik, harddisku (filedisk či adresář), joysticku, myši, přemapování kláves v několika variantách, zobrazení v okénku či na celé obrazovce, dokonalá emulace mono či stereo zvuku s výběrem několika frekvencí samplů, přerušení či směrování zvuku na DirectSound. Experimentálně (čti blbě) umí WinUAE emulovat sériový a paralelní port a pomocí velmi rozsáhlých preferencí lze nastavit relativně dokonalý soulad využití procesoru k emulaci blitteru, grafického čipsetu a mnoho dalších věcí. Na několik aobrázích si můžete prohlédnout některé oddíly z preferencí WinUAE.

Emulátor nezvládne emulaci MMU, AGA čipů a z hardwarových důvodů samozřejmě nedokáže číst amigovské diskety.



Tomu, že WinUAE nedokáže emulovat AGA čipy se nelze se divit, žádný z „klasických" procesorů dostupných v současné době (ani 400 MHz PII) pro osobní počítače by to prostě nestíhal všechno najednou.

Ale pojďme dál. Floppy mechaniky fungují v emulátoru všechny najednou a WinUAE používá jen jejich image, neboli 901120 bytů velký soubor, který je uložen na PC harddisku či disketě (nedoporučuji!). Image file diskety si musíte vytvořit na Amize s přiloženým prográmkem „TRANSDISK", funguje to s DOSovými i neDOSovými disketami. ROMku, což jest nezbytná podmínka rozběhnutí emulace, si můžete stáhnout pomocí dalšího prográmku „TRANSROM", funguje to na každé Amize.

Lahůdkou je ovšem emulace harddisku. Mimo možnosti nastavit a vytvořit filedisk s libovolnou kapacitou dokáže WinUAE emulovat amigovský harddisk v jakémkoliv PCčkovském adresáři. Pohodlně pak můžete mezi Amiga a PC přenášet data na ZIPu, SyQuestu, harddisku či jen disketě pomocí CrossDOSu 7, který podporuje dlouhé názvy a vše stačí pouze okopírovat do zvoleného adresáře. Skvělá je tedy i možnost libovolně se vrtat na amigovském harddisku třeba s pomocí „Průzkumníka".

Určitě Vás bude zajímat výkon WinUAE. Není to žádný zázrak, ale pro naprostou většinu her běžících na A500 je emulátor na prakticky na každém rychlejším Pentiu plně použitelný. O plynulosti pohybu myši se samozřejmě nedá hovořit, emulovaný pohyb pointeru bych spíše nazval zoufalým poskakováním zjevně zmateného klokana, zde pomůže jen hodně rychlý procesor a slušná grafická karta. V mnoha demech pochopitelně WinUAE nestíhá synchronizovat zvuk s obrazem, ale pomocí priority emulace čipsety či CPU a vhodným nastavením kvality zvuku (mono/stereo až 44 KHz) se dá hodně věcí napravit. Prioritu čipsetu/CPU lze měnit i během emulace, kvalitu zvuku si musíte nastavit předem. Systémové programy nemá hlavně kvůli rozlišení apočtu barev u OCS čipů smysl používat, ve více než 4 barvách a rozlišení 640x200/256 bodů je emulace již nesnesitelně pomalá. Bohužel nevím, nakolik (a jestli vůbec) se zrychlí emulace respektive vykreslování grafiky přes Picasso96, v testované verzi WinUAE nebylo možné tuto emulaci zprovoznit.

Rychlost WinUAE jsem měřil v SysInfu (viz obrázek) a vyzkoušel jsem přibližně 60 her (např. Turrican, Hired Guns, Lotus, Motorhead, Galaga, Darkmere, Indiana Jones atd.), všechny hry byly na testované konfiguraci plně hratelné a žádné vážnější problémy nenastávaly ani se synchronizací zvuku. Dokonce i tak graficky propracovaná a na výkon čipsetu celkem náročná hra Turrican byl při hraní ve fulscreenu se zapnutým dublováním amigovského lores grafického módu plynulý a žádné trhání při náhlém objevení se několika potvor k odstřelení Některé hry samozřejmě nefungují (např. DeLuxe Galaga, Team Yankee), což bude časem snad odstraněno, neboť WinUAE je k dispozici stále pouze v testovacích betaverzích.

Jak je z obrázku patrné, výkon WinUAE 0.7.5b1 na testovaném PII/266 MHz (gr. karta ATI XPERT@WORK s ovladači Pro Turbo, naistalováno DirectX 5.2) dosahuje téměř výkonu procesoru 68030/25 MHz a je tedy více než 8x rychlejší než A600 a skoro 4x rychlejší než A1200. To je samozřejmě pouze matematický výkon emulovaného CPU/FPU, ale i zde pochopitelně platí, že čím rychlejší bude použitý procesor, tím rychlejší bude emulace čipsetu a CPU. Emulace pointeru myši nebude sice nikdy plynulá (vzhledem k hardwarovému řešení Amigy ani být nemůže), ale na poněkud trhavý pohyb ukazovátka myši se dá zvyknout, ostatně ve hrách to není moc znát.

Závěr

WinUAE je (skoro) bezproblémový emulátor Amigy, rychlost a kvalita emulace je u dnešních běžně dostupných procesorů Pentium či K6 s frekvencemi 200 MHz a výše plně postačující k téměř dokonalé emulaci A500. Podpora DirectX je velkou výhodou a předností emulátoru, neboť je možné použít h/w akceleraci grafiky či zvuku, kterou podporují prakticky všechny moderní grafické či zvukové karty na PC. WinUAE mohu doporučit též jako poněkud nostalgickou vzpomínku na doby A500 a obrovský počet známých i neznámých her.

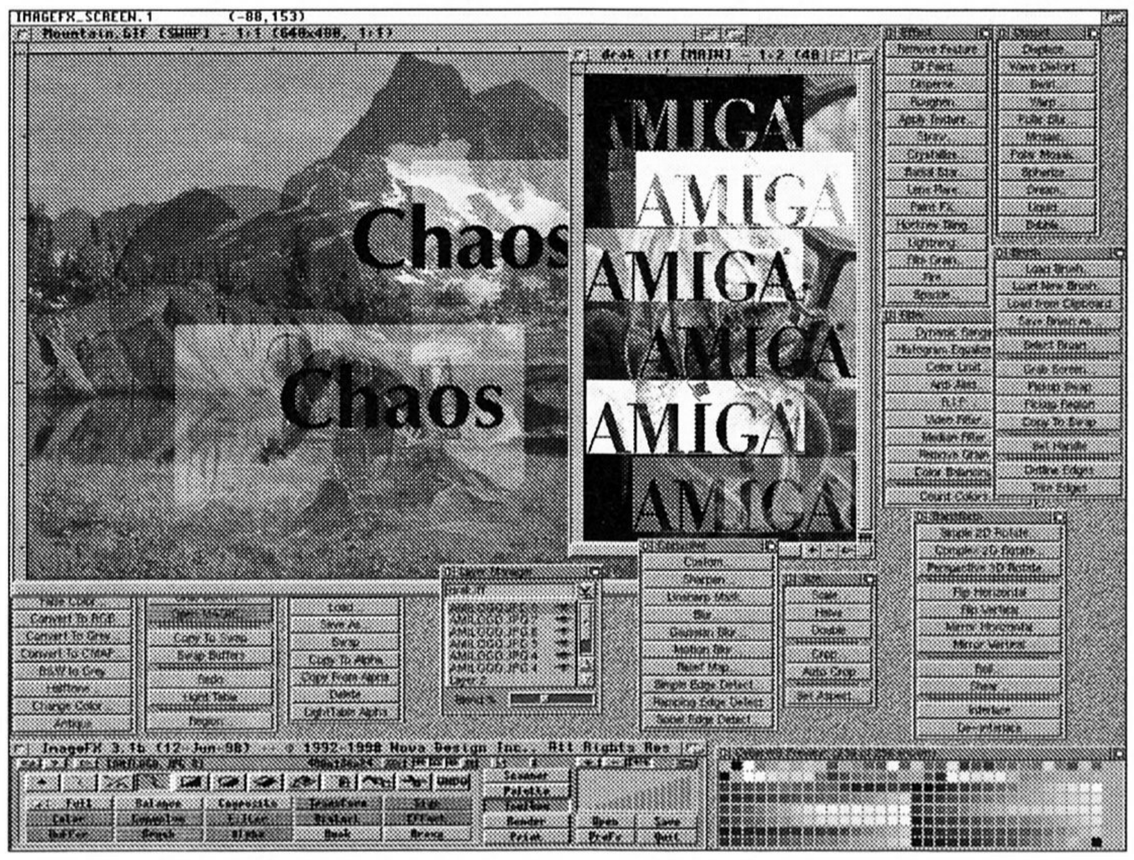
Luboš Němec

Image FX 3.1

Zřejmě nejvýkonnější a zcela jistě nejuniverzálnější grafický kreslící a efektový program pro práci s bitmapovou grafikou ImageFX se po dlouhé době dočkal aktualizace a protože se Amiga Review vždy snaží být na špici hardwarového i softwarového dění kolem Amigy, můžete se dnes s programem seznámit i Vy.

Již v mnoha oficiálních tiskových zprávách o vývoji nové verze ohlašovali programátoři z Nova Design spoustu převratných změn, nových funkcí a spoustu dalších vylepšení, takže v mnoha konferencích na Inetu zabývajících se grafikou začaly vznikat o možnostech nové verze programu až neuvěřitelné legendy. Zda byly tyto zprávy opodstatněné, to si můžete přečíst v dnešní recenzi.

Na úvod ještě pár slov o samotném ImageFX. Program je natolik univerzální a disponuje tak obrovským množstvím funkcí, že se v tomto článku nebudu zbytečně snažit zabíhat do detailů, od toho jsou manuály a výukové kurzy distribuované na videokazetách. Pokusím se však popsat celý program i jeho možnosti a novinky od poslední recenzované verze 2.6 natolik detailně, abyste „byli v obraze".



Instalace a požadavky programu

ImageFX 3.x vyžaduje libovolnou Amigu s minimálně 2 MB RAM, harddisk, Kickstart & Workbench 2.1 a vyšší. Doporučen je rychlý procesor, alespoň 8 MB FAST RAM, harddisk s velkou kapacitou (myšleno pochopitelně volného místa) a grafická karta. Na dnešní poměry nic moc, co?

Instalace probíhá z šesti disket zcela automaticky, vytvořen je assign „ImageFX3:" a následně je upravena uživatelská startovací sekvence. Nova Design dodává ImageFX ve verzi 3.0, update na zatím poslední dostupnou verzi 3.1b se nalézá na firemním ftp serveru *<ftp.novadesign.com>*, kde můžete rovněž nalézt spoustu dalších doplňkových modulů, filtrů, betaverzí některých skenovacích modulů a mnoho volně šířitelných prográmků a utilit nějakým způsobem souvisejících s ImageFX (CyberShow, PhotoAlbum, MPEG enkodéry/kodéry, postscriptovou podporu, arexxové skripty apod.).

Některé moduly (zvláště pak ty efektové) jsou k dispozici ve verzích pro různé procesory, případně s podporou koprocesoru, instalační program je naštěstí natolik chytrý, že sám pozná, jaká verze je pro Váš systém vhodná.

Univerzálnost a možnosti programu

Již z několika recenzí na starší verze ImageFX je snad jasné, že se jedná o plně 24-bitový kreslící a efektový program se značnými možnostmi. ImageFX pracuje (pokud je to v dané situaci možné) stále v režimu WYSIWYG, tedy What You See Is What You Get (co vidíš, to dostaneš). Program samotný umí pracovat s několika desítkami grafických formátů (včetně nepsaného standardu Adobe Photoshop) a také mezi nimi konvertovat, s podporou externích „HHs ImageFX Universal Modules" dostupných opět na firemním FTP serveru či Aminetu lze počet podporovaných grafických formátů ještě dále rozšířit.

Modulární a nekonvenční design umožňuje po zapracování rychlou a pohodlnou práci s programem. Možnost definic hotkeys, rozsáhlé a přitom příjemně přehledné preference dávají slušné možnosti přizpůsobit program a pracovní plochu potřebám uživatele.

Konfigurační možnosti jsou vůbec silnou stránkou programu, bohužel většina nastavovacích parametrů představují WB tooltypy, takže v případě potřeby je musíte upravit ručně. Další možností je přímá editace konfiguračního souboru v libovolném textovém editoru. Jistě budete překvapeni, co všechno a do jakých detailů lze v preferenčním souboru nastavit.

Výčet podporovaných grafických karet je velmi rozsáhlý, ImageFX 3.x umí pracovat prakticky se všemi existujícími modely a typy grafických karet Retina, Picasso, IV-24, OpalVision, DMI, Harlequin, Firecracker, DCTV, HAM-E, VideoToaster a všemi typy grafických karet běžících pod systémem EGS a CyberGraphX. Samozřejmostí je podpora VŠECH amigovských OCS/ECS/AGA screenmódů včetně jejich speciálních variant HalfBright a HAM/HAM8.

ImageFX podporuje i digitizéry a digitální systémy pro zpracování obrazu, konkrétně se jedná o nejrozšířenější modely modely IV-24, VLAB/VLAB YC a framegrabbery od Progressive Peripherals. Přímo podporován je VideoToaster zvláště v Americe velmi známé firmy NewTek, která si na svém výrobku založila značnou pověst. ImageFX podporuje všechny funkce VideoToasteru jako je grabování obrázků, rendering, náhledové zobrazení i kreslení přímo na kompozitním výstupu VideoToasteru.

Verze 3 je první, která dovoluje pracovat s více obrázky najednou, což je vlastnost, která ImageFX dlouho chyběla. Grafické rozhraní programu vůbec doznalo podstatných změn. Téměř všechna pop-up menu jsou nyní nezávislá a mohou být vytažena na pracovní plochu. Jak dokonalý chaos může takto vzniknout při rozlišení 1024x768 bodů, to si můžete prohlédnout na jednom z obrázků, a to ještě zdaleka všechna menu nejsou vidět, protože se prostě na obrazovku už nevešla.

Image processing, to je známý pojem v oblasti všech efektových programů. ImageFX v základní podobě bez využití FilterFactory (vysvětleno dále) umí několik desítek velmi kvalitních efektů všech druhů a typů, které lze pomocí mnoha jejich parametrů a voleb dále upravovat. Pokud však chcete využít možností a služeb modulu „FXForge", který dokáže používat filtry formátu FilterFactory, je počet efektů prakticky nekonečný. FilterFactory jsou v naprosté většině případů volně šířitelné filtry založené na matematickém základu výpočtu matematických výrazů. Na firemním FTPčku jich najdete nepřeberné množství, další tisíce těchto filtrů se valí prakticky všude na PD serverech nějak souvisejících s grafikou, respektive s plug-in moduly pro Adobe Photoshop, Corel Photopaint atd.

Při konverzi obrázků můžete využít rastrovací a renderovací funkce ImageFX, jejichž vhodným nastavením lze převést truecolorový obrázek klidně i do 32 barev v přijatelné kvalitě. Render zde znamená prosté převedení a korekce barvového podání do menšího nebo většího počtu barev. K dispozici je několik základních rastrovacích algoritmů (ordered, floyd-steinberg atd.) s nastavitelnou kvalitou. Majitelé grafických karet či některého z podporovaných videograberrů mohou renderovat obrázek přímo na tomto zařízení či screenu grafické karty (plně nastavitelném).

S rastrováním souvisí i tiskové funkce, které má ImageFX celkem na úrovni doby. Tisknout lze přes jakýkoliv ovladač nastavený ve Workbenchi, dále na postscriptových tiskárnách a speciální ovladače zajišťují tisk na sublimačních tiskár-

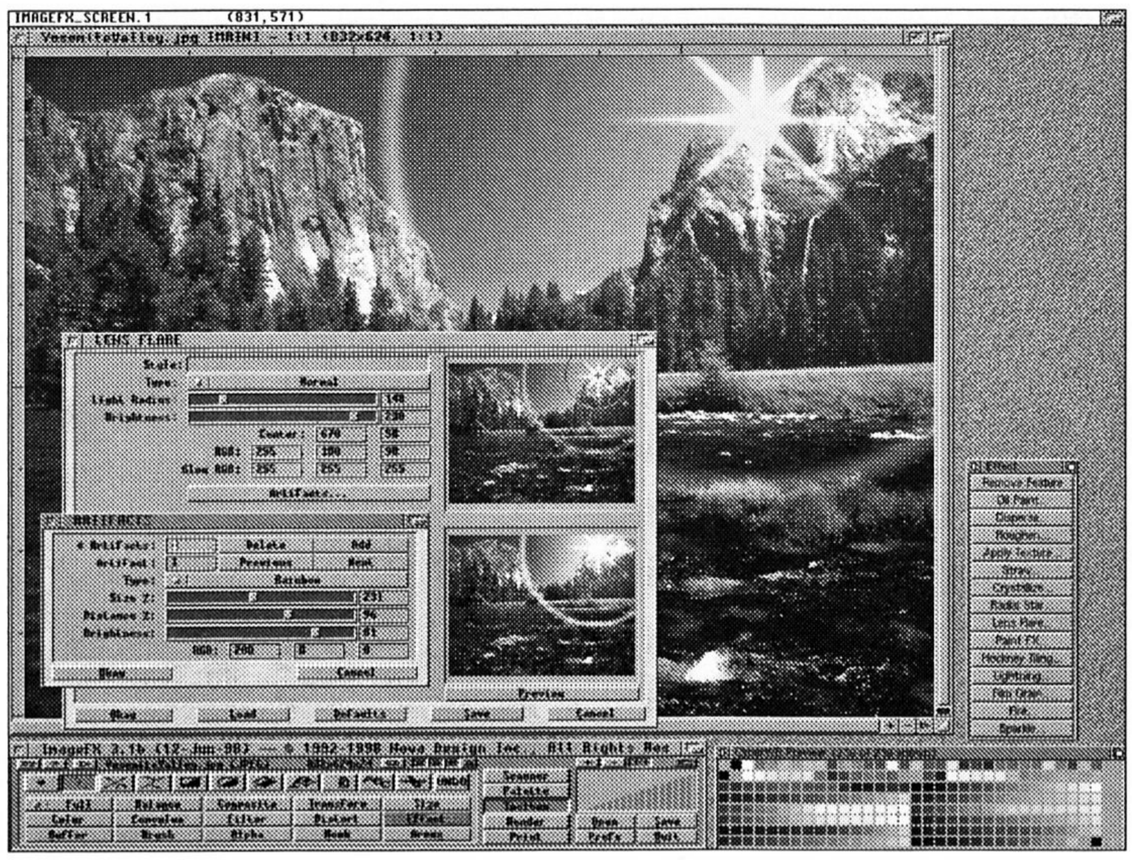
nách FargoPrimera a PrimeraPro. Měl jsem možnost jednu z těch levnějších modelů Fargo vyzkoušet a výsledky předčily mé očekávání. Za relativně rozumnou cenu (cca 80,- Kč stránka A4) dostanete vynikající kvalitu barev bez sebemenšího viditelného proužkování a při dostatečném rozlišení tištěného obrázku také jemné detaily bez rastrů. Můžete též použít modul tiskového programu Studio a rozšířit tak tiskové možnosti ImageFX až na hranici dokonalosti. V poslední době jsem v této oblasti trochu s Amigou experimentoval s barevnými inkoustovými i černobílými laserovými tiskárnami (HP 5/6L, Lexmark Optra) a odvážím se tvrdit, že nic tak dokonalého jako TurboPrint a Studio na PC či Macu nenajdete. Při tisku na obyčejný papír podávala např. HP 690C o poznání lepší výsledky (i když musím přiznat s mnohem delší dobou tisku) oproti PC - používal jsem standardní dodávané ovladače - lidi, máte-li tiskárnu, važte si toho, že máte Amigu.

Kreslící funkce jsou pochopitelně plně 24-bitové, funkce UNDO (krok zpět) je omezena jen volnou pamětí.

Virtuální paměť umožňuje pracovat prakticky s libovolně velkými obrázky, kde nestačí volná RAM, pomůže odkládací soubor na HD.

Součástí ImageFX jsou i externí moduly jako např. CineMorph, což je morfovací program pracující s klasickou vektorovou 2D/3D sítí, program pro batch processing aneb zpracování souborových dávek AutoFX/IMP a stovky ARexxových maker rozšiřujících možnosti programu na hranici použitelnosti prakticky ve všech oblastech nějak souvisejících s grafikou.

Potřebujete-li využívat ImageFX jako skenovací program, žádný problém! Program umí pracovat se skenery respektive některými modely firem Sharp, většinou skenerů Epson a Hewlett-Packard přes rozhraní SCSI nebo u skenerů Epson i přes paralelní port (dvě varianty kabelu, který je většinou nutné upravit). Testoval jsem skenovací možnosti programu s SCSI skenerem HP ScanJet 4C a musím říci, že na první pokus jsem dostal poměrně slušné výsledky. Je samozřejmé, že pro každý typ obrazovky/tiskárny je nutné skener zkalibrovat, což je na Amize práce zdlouhavá a náročná na čas. ImageFX neumí bohužel pracovat s žádným ze standardů barvových profilů, ale naštěstí umožňuje doladění barev přímo při skenování. Každopádně se připravte na experimentování, protože



každý skener má jiné vlastnosti a zcela jistě si budete muset nejprve trochu pohrát s barvičkami.

Pokud se obáváte, že mnoha funkcím programu hned neporozumíte, bojíte se právem. ImageFX je program natolik obsáhlý, že vyžaduje mnoho hodin zkoušení a trpělivosti. Velkou pomocí Vám bude kontextová nápověda, která sice stručně, ale přehledně vysvětluje všechna menu, ovládací prvky a některé vlastnosti programu.

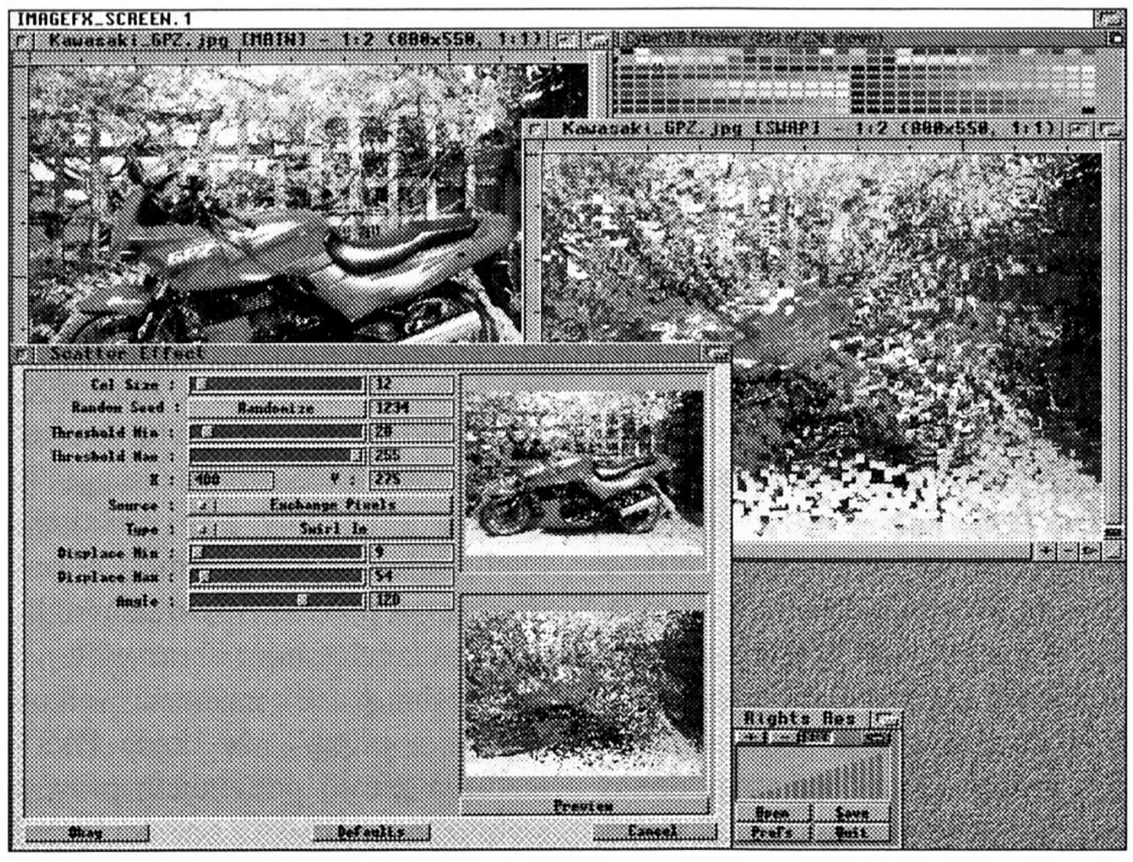
Kreslící možnosti

ImageFX nabízí všechny standardní kreslící prvky s využitím mnoha kreslících a malířských technik jako je sprej, pastelka, olejomalba, vodovky, malba uhlem, křídou, kreslení na nejrůznější podklady a druhy papíru, výjimkou není ani simulace malování na plstěný podklad, dřevo, kov atd.

Vybírat lze z několika typů a velikostí štětců nebo si přizpůsobit štětec dle potřeb a situace. Zvolením jednoho z mnoha druhů kreslících módů můžete provádět s grafikou pravé divy.

Slabinou programu je práce s textem. Můžete sice vložit do obrázku libovolné množství textu najednou s použitím bitmapových i vektorových fontů, ale vyhlazování hran (pokud ho vyžadujete) je zcela nedostatečné. Z vlastních zkušeností mohu navíc potvrdit, že žádný z bitmapových kreslících programů na Amize dodnes neumí dobře vyhlazovat vkládaný text.

Maskováním a prací s alfakanálem můžete vytvářet velmi zajímavé efekty nebo této techniky použít při míchání či montáži obrázků dohromady. S ImageFX dostanete i několik vzorů pro maskování pomocí alfakanálu (ve formátu brush) pro některé základní efekty. ImageFX umožňuje upravovat obrázky v mnoha měřítkách s možností zachování poměru stran při zobrazení na obrazovce. Základním módem je vždy preview celého obrázku, zapnout poté můžete zobrazení v měřítku 1:1 nebo obrázek zvětšit či zmenšit v rozsahu řádově několika tisíc procent (!!!). Zde má program ještě spoustu neodladěných chyb, protože budete-li obrázek neustále zmenšovat (cca 1:500.000 a více), po čase prostě definitivně zmizí a už nikdy ho nedostanete zpátky, naopak při drastickém zvětšení se program zpravidla zhroutí.



Práce s vrstvami

ImageFX 3.x je prvním programem na Amize, který OPRAVDU UMÍ pracovat s vrstvami a nejedná se jen o tři vrstvy jako nabízí např. ArtEffect či TV-Paint, ale o prakticky neomezený počet vrstev, které můžete libovolně vypínat/zapínat, prolínat, měnit jejich velikost a umístění (vždy pouze celou vrstvu, ne jen výběr) libovolně si hrát s barvami, naimportovat do vrstvy obrázek nebo aplikovat na vrstvu jeden z mnoha standardních efektů (v3.1b nabízí 19 možností přímo po kliknutí na požadovanou vrstvu). Vrstvy můžete samozřejmě též sloučit do jedné, možnosti importu obrázků jsou buď z brushe, hlavního bufferu (t.j. výběr ze všech právě otevřených obrázků) nebo přímým nahráním obrázku jako vrstvy. Paleta sloužící k práci s vrstvami nepodporuje metodu drag&drop, ale všechny operace se provádí z menu nebo klávesovými zkratkami.

Vzhledem k nutnosti ukládat obrázek ve vrstvách bylo nutné vyvinout na Amize nový grafický formát, který by toho byl schopen. Stal se jím INGF neboli „ImageFX Native Graphic Format“, ve kterém můžete ukládat komprimovanou grafiku ve vrstvách bez ztráty kvality. ImageFX 3.x dokáže také pracovat (nahrávat i ukládat) se soubory formátu PSD čili nativním formátem Adobe Photoshopu. Nahrát lze bohužel pouze nejzákladnější strukturu PSD formátu, na něco takového jako jsou masky, zachování sloučených vrstev nebo dokonce podporu PSD formátu Photoshopu 5.x zapomeňte. Pro zajímavost, formát INGF je díky slušné a přitom rychlé komprimaci přibližně 2-4x menší než nativní formát Photoshopu, což při složitých grafických výtvorech určitě nebude na škodu.

Práce s vrstvami u ImageFX 3.x je pohodlná, ale samotné zobrazování není zrovna rychlé. Potřebujete-li vrstvy často vypínat či zapínat, připravte se na pomalejší reakci programu. Máte-li dost volné paměti, kupodivu příliš nezáleží na počtu vrstev, rychlost jejich vykreslování pro práci bez čekání budou muset autoři programu ještě výrazně zvýšit.

Pokud jste už někdy pracovali s Photoshopem, víte dobře, jak neuvěřitelně se zvýší produktivita práce. Na druhou stranu musím říci, že k dokonalosti „pravého“ Photoshopu má ImageFX v práci s vrstvami opravdu HODNĚ daleko. Podpora vrstev je na Amize teprve v začátcích, ale pro toho, kdo nikdy v žádném grafickém programu s podporou vrstev nepracoval, budou jistě nové možnosti značným přínosem.

Efektové možnosti

Jedním slovem pohádka. Ručím hlavou za to, že na Amize prostě není lepší efektový program než ImageFX. Možnost prolínání vrstev a zkoušení nových efektů či jejich kombinací (když se mi nelíbí, vrstvu jednoduše vypnu) přináší zcela nové prvky reality do pojetí grafických programů pro Amigu.

Konečně je možné u efektů nastavit velikost náhledu v jedné ze tří velikostí a nemusíte se už trápit tím, cože ta blecha velikosti poštovní známky známá z ImageFX 2.6 vlastně představuje.

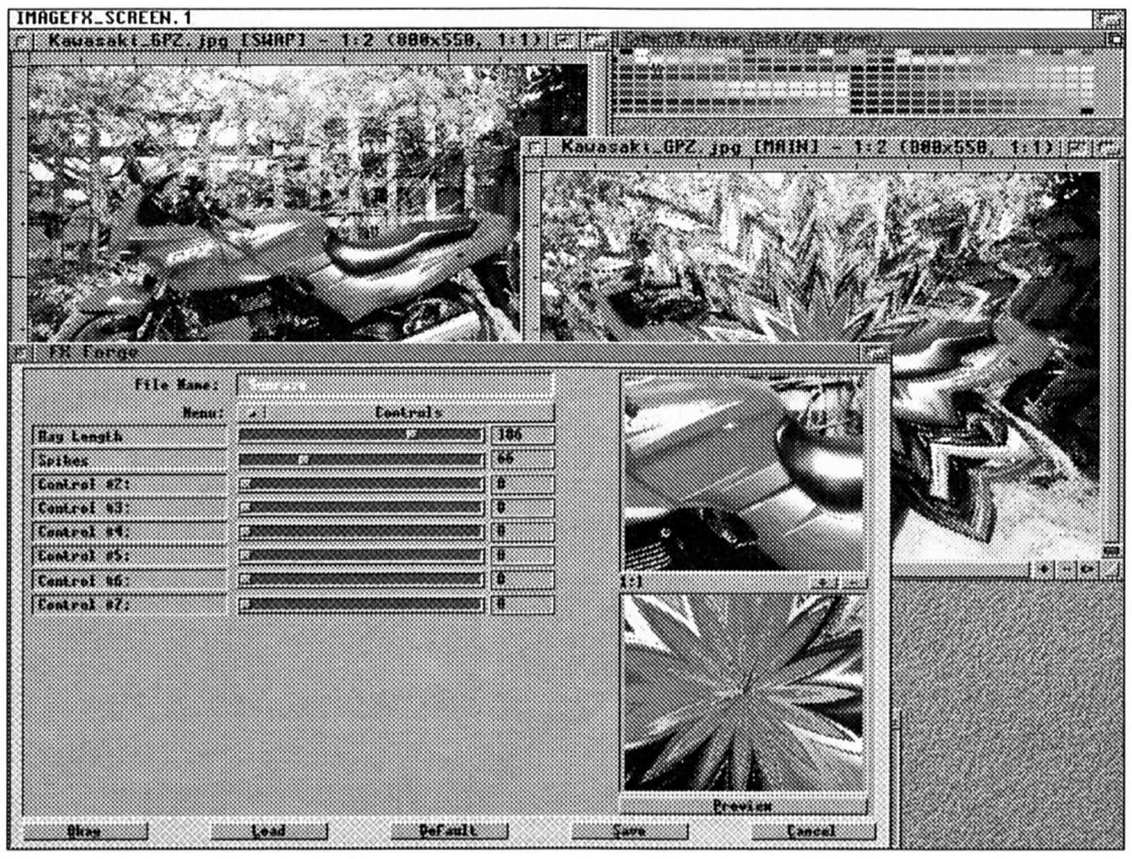
Ve verzi 3.x pochopitelně neubyly žádné z efektů známé z předchozích verzí, naopak přidáním a vylepšením modulů FXForge a PaintFX (pozn. obsaženo již ve verzi 2.6) se efektové možnosti velmi rozšířily. Efekty zde nebudu popisovat, novými možnostmi image processingu se zabývá následující odstavec.

Novinky

Co se změnilo od verze 2.6? Mimo již zmíněného přepracovaného designu, GUI s nezávislými pop-up menu, možností práce s vrstvami (což je sama o sobě tak převratná novinka, že jsem ji věnoval samostatný odstavec), prací s více obrázky najednou a nových či upravených ovladačů pro grafické karty, skenery, tiskárny apod. přibyly ve verzi 3.x následující nové funkce a efekty:

Clouds - fraktálový generátor mraků s podporou až 8 vrstev. Každou z vygenerovaných vrstev je možné zkombinovat s hlavním bufferem nebo ji částečně zprůhlednit a dosáhnout tak v kombinaci s ostatními vrstvami poměrně realistického nakupení mraků, kombinací s barevným přechodem pak např. duhu, červánky, východ slunce, noční oblohu atd. Nastavovat můžete dokonce i turbulenci, výšku mraků, ostrost či naopak nevýrazné obrysy, velikost, barvu a počet generovaných oblaků.

FXForge alias FilterFactory - jeden z mnoha tisíc volně dostupných efektů na základě matematických funkcí (viz obrázek), většinou ne zrovna jednoduchých, připravte se na značnou dobu jejich výpočtů. Při zkoumání jsem např. narazil na matematický výraz sestávající se výhradně z trigonometrických funkcí o délce skoro 4 KB (!!!). Máte-li alespoň zběžnou představu, co která funkce právě vyvede (já tedy rozhodně ne!), dostává se Vám tak možnost upravit si nespočet filtrů k obrazu svému. Na PC pro FilterFactory existuje dokonce kompilátor, který vytváří z těchto většinou ASCII souborů plug-iny pro Adobe Photoshop/Adobe Premiere, ten však naštěstí potřebovat nebudete, neboť ImageFX 3.x podporuje FilterFactory v původním tvaru.



Scatter - víření, roztříštění obrazu a dokonalé rozptýlení obrazových bodů (viz obrázek), to vše v několika směrech s plynulým nastavením vzniklých geometrických tvarů i jejich počtu, to je stručný popis tohoto velmi užitečného efektového modulu.

Splash - organické, přírodní (déšť, vlny, vítr) a deformační efekty (viz obrázek s poněkud přehnaným efektem deště na hledáčku kamery) nabízí modul Splash. Jeho možnosti jsou rovněž velmi rozsáhlé, o čemž svědčí i mnoho přednastavení, které je možné snadno nahrát.

PageCurler - hmm, poněkud zprofanovaný efekt, ale budiž. Z obrázku je snad jasné, že vytvoření efektu otočené stránky ve všech modifikacích není pro tento efektový modul žádný problém. Bohužel nelze jednoduše nastavit velikost otáčeného okraje, zato k vyhlazování, nastavení barvy podkladu pod otočením a nastavením průhlednosti otočeného okraje nemám co dodat. Jen tak mimochodem, podobný efekt (v žádném případě však ne tak kvalitně provedený) nabízí i jeden z filtrů FilterFactory alias FXForge.

Zdá se Vám to poněkud málo? Omyl! Velice brzy poznáte, že FXForge i Splash nabízí tak neuvěřitelné možnosti, že i kdybyste den co den vyzkoušeli několik desítek možností, do konce života (předpokládám, že nejste nesmrtelní a někdy musíte spát!) se Vám nepodaří využít všechny možnosti těchto efektových modulů.

Jistě si budete chtít uložit nastavení některých nových filtrů, zvláště pak při zkoušení nových kombinací. No problemo, ImageFX 3.x Vám to umožní. Pro většinu z nových efektů je totiž k dispozici volba nahrátí či uložení parametrů, poslední nastavení si při spuštěném programu každý modul pamatuje sám.

Rychlost programu a virtuální paměť

Je pravda, že ImageFX není žádný rychlík a zvláště při překreslování obrazovky si dává načas. Na druhou stranu nemá program žádné přehnané nároky na systém a funguje a dá se rozumně provozovat prakticky na každé Amize, která je alespoň trochu na úrovni doby, t.j. alespoň procesor 68030 a 8-16 MB FAST RAM. Dopřejete-li si komfort práce s grafickou kartou, rychlým procesorem a spousty MB volné paměti, pak budete s největší pravděpodobností spokojeni nejen s ImageFX, ale s každým programem na Amize.

I na AGA čipech je ImageFX 3.x plně použitelný, a to i pro složitější grafické výtvory. Smířit se budete muset pouze s již zmíněným líným překreslováním obrazovky.

Virtuální paměť znamená velkou pomoc v případě, že dojde FAST RAM a přesto potřebujete provést s obrázkem ještě další operaci či sled operací. VMM je použitelná i v případě konverzí či úprav obrázků ve vysokém rozlišení, na které zpravidla nestačí ani maximálních 128 MB FAST RAM. ImageFX používá virtuální paměť bez nutnosti mít MMU, takže VMM bude fungovat dokonce i s procesory typu 680ECx0.

Co dodat na závěr? Bude toho trochu víc...

Stručné srovnání ostatních grafických programů používaných na Amize s ImageFX nemá valný význam, každý program nabízí něco jiného, jinou filozofii a styl práce a z toho logicky vyplývající i poněkud odlišné výsledky. Nová verze rozhodně není bez chyb. Nepadá příliš často (za dvouměsíční dobu testování mi program ztuhnul asi šestkrát), ale například chyby při zvětšování/zmenšování se určitě dají odladit. K vrstvám jsem se myslím vyjádřil dostatečně. Je to pomalé, ale skvělé. Photoshop to není, ale Amiga také není PC či Mac. Co se samotného kreslení týká, zcela jistě bych si ImageFX 3.x nevybral pro tvorbu jednoduché kancelářské nebo firemní grafiky, která musí být hotová hlavně rychle a nevyžaduje vysokou kvalitu.

ImageFX nabízí špičkovou kvalitu, ale je nesrovnatelně náročnější na čas strávený u počítače i na trpělivost uživatele. Třemi slovy, nic pro začátečníky. Ne nadarmo nabízí Nova Design výukovou videokazetu, která Vám umožní nejen se v programu orientovat a pochopit jeho ovládání, ale hlavně naučit se ImageFX používat a pomocí někdy až neuvěřitelně jednoduchých postupů stvořit dokonalá grafická díla dle svých představ.

Na Amize prostě nemá ImageFX konkurenci.

Luboš Němec

ImageFX 3.1b

9.5 z 10

Autor: Nova Design
Cena: cca $400,-
Typ: komerční

+ bohaté kreslící a efektové možnosti, práce s vrstvami, podpora mnoha grafických karet/formátů a skenerů, vynikající ARexxový makroprocesor, relativně nízké nároky na systém, slušné tiskové možnosti

- pomalé překreslování obrazovky a vykreslování vrstev, neodladěné některé chyby, neumí masky v PSD formátu ani slučování vrstev

mapPlug 1.0

Vytváření obrázkových klikacích map pro WEB není bez specializovaného softwaru vůbec snadné, u složitějších polygonových map pak dokonce skoro nemožné. Španělský programátor Esteve Boix byl zřejmě stejného názoru a proto vytvořil mapPlug.

Instalace a nároky na systém

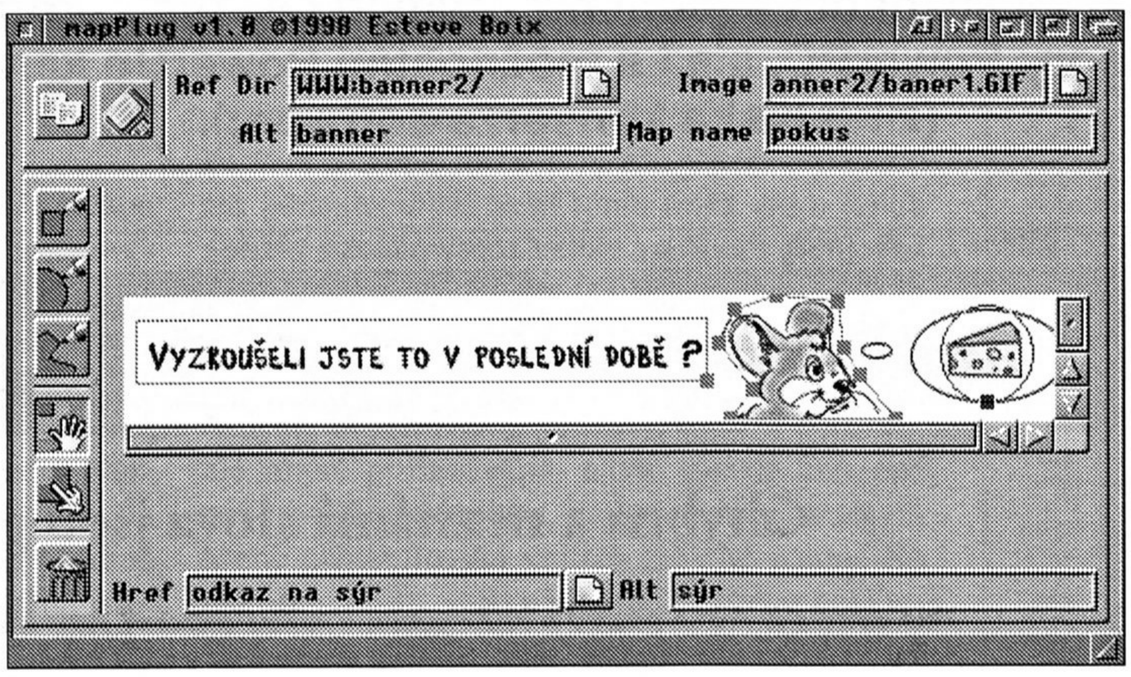
mapPlug 1.0 pracuje na každé Amize s AmigaOS 3.0 a lepším, MUI 3.8+ a MUI modulem „BetterString“. Instalace probíhá sama a celý program se skládá pouze z hlavního spustitelného souboru, několika ovládacích ikonek ve formě brushů pro GUI a dokumentace v tradičním formátu Guide. Modul BetterString je samozřejmě v archivu přibalen také, jeho aktuální verzi najdete na internetové adrese *www.diku.dk/students/duff*.

Autor programu doporučuje rozlišení s poměrem stran 1:1 (což je ale u všech rozlišení relativní pojem), jemuž vyhovuje například Multiscan:Productivity či DblPAL. Při provozování na screenmódech s nízkým vertikálním rozlišením (například PAL 640x256 bodů) nemusíte vidět po naimportování obrázku ikonku odpadkového koše právě kvůli nízkému rozlišení.

mapPlug je shareware s poplatkem 10,- USD, v neregistrované verzi můžete vytvořit maximálně čtyři objekty, které jsou navíc limitovány počtem 10 bodů na objekt a nelze kopírovat vzniklou klikací mapu do clipboardu. Esteve Boix je rovněž autorem jednoho z nejlepších amigovských HTML editorů WebPlug a pro již zaregistrované uživatele tohoto editoru nabízí slevu 5,- USD. Testy se týkají první verze 1.0, aktuální verzi si můžete stáhnout z *www2.minorisa.es/~stv* nebo z Aminetu.

Klikací mapy

A co že to vlastně je? V současné specifikaci jazyku HTML (nevím od které verze, ale to snad nevadí) 3.x i 4 lze v každém odkazu aplikovaném na obrázek a volajícím nějakou funkci či HTML stránku použít rozdělení obrázku na pravidelné či nepravidelné oddíly. Každá takto vzniklá sekce může mít svůj vlastní odkaz a obrázek tedy není nutné pracně dělit, střihat či jinak upravovat a hlavně není nutné otevírat při jeho tahání po síti více spojení (na každý obrázek, objekt atd. se totiž otevírá nové spojení). Určitě jste si už všimli, že mnoho firemních a těch „lepších“ soukromých stránek používá klikací mapy, které mohou být dokonce i animované a pořád se jedná o jeden obrázek. Klikací mapy umožňují mnoho různých triků s grafikou, jsou však pouze statické a nelze je tedy při dodržení standardních postupů a zachování kompatibility HTML kódu použít pro animovaná tlačítka (např. v JavaScriptu pomocí funkce „onmouse“).



Ovládání

Na obrázku si můžete prohlédnout GUI programu. Jako ukázku jsem použil klasický reklamní banner neboli proužek v rozlišení 468x60 bodů, ve kterém jsem vytvořil všechny dostupné klikací objekty.

Zdrojový obrázek může být díky podpoře datatypů prakticky v libovolném formátu a vybíráte ho v části „Image“. První dvě ikonky zleva slouží ke kopírování vytvořené mapy do clipboardu (v neregistrované verzi není povoleno) nebo jejím uložení na disk. Referenční adresář slouží k výběru použité cesty k obrázku na lokálním disku (není nezbytně nutný, ale pak budete muset cesty upravit ručně), dále lze zvolit alternativní popis pro prohlížeče bez podpory grafiky nebo s vypnutým zobrazováním obrázků pro rychlejší načítání dat (mnoha lidem totiž stačí jen texty a při rychlosti naších telefonních linek...), které z vlastní zkušenosti doporučuji používat, některé firmy je dokonce striktně vyžadují! Každá klikací mapa má svoje jméno, které se zadává v položce „Map name“. Ikonky vlevo v toolbaru zastupují jednotlivé metody vytváření objektů pro mapu a jejich ovládání. První tři ikonky slouží k tvorbě pravidelných, elipsových /kruhových a nepravidelných polygonových objektů, další dvě ikonky k manipulaci s nimi a poslední ikonkou se objekt smaže. Všechny vytvořené objekty můžete též smazat z menu všechny najednou.

První a nejjednodušší metodou je vytvoření pravidelného polygonu, tedy čtverce nebo obdélníku. K tomu slouží první ikonka v toolbaru. Na ukázkovém obrázku je snad patrné, jak vzniklý objekt vypadá. Můžete mu poté přiřadit odkaz a specifikovat též jeho alternativní popis (opět DOPORUČUJI používat). Pomocí druhé ikonky vytvoříte kružnici nebo elipsu, v ukázce ji zastupuje sýr. No a nejsložitější a v mnoha případech nejpoužívanější metodou jsou objekty složené z nepravidelných polygonů. Jak je vidět, i myš, respektive jejích hrubý obrys lze použít jako odkaz (třeba na výrobce pastiček?!).

Dalšími dvěma ikonkami editujete nebo posouváte vytvořené objekty a tou poslední je můžete smazat.

No a to je skoro všechno. Vytvořenou klikací mapu pak můžete vyexportovat do clipboardu nebo uložit na disk a použít při návrhu HTML stránky. Škoda, že program neumí funkci Undo tedy krok zpět a špatně vytvořené objekty je nutné vytvářet celé znovu (Undo je však plánováno do dalších verzí). Vytvořenou mapu rovněž nelze uložit v nějakém interním formátu a při další případné úpravě (přidání položky, změna tvaru objektů atd.) ji dále upravit, to mapPlug bohužel neumí. Jinak je však mapPlug vynikající nástroj na tvorbu klikacích map s perfektně vymyšleným ovládáním a mimo vyžadovaného MUI prakticky nulovými nároky na systém (o čemž svědčí i délka programu - na dnešní poměry směšných 53 KB).

Používejte mapPlug!

Na závěr bych chtěl jen dodat, že tak užitečných programů navíc s tak přehledným ovládáním je sice pro Amigu už poměrně dost, ale každý nový program dále rozšiřuje její možnosti. Jak je vidět, i pro WEB se najde spousta kvalitního software a mapPlug je program, který jsem na Amize dlouho postrádal. Cena je minimální a plně odpovídá možnostem programu, máte-li zaregistrován WebPlug, můžete získat kvalitní program na výrobu klikacích map téměř zadarmo.

Luboš Němec

mapPlug 1.0

9.0 z 10

Autor: E. Boix
Cena: USD 10,-
Typ: shareware

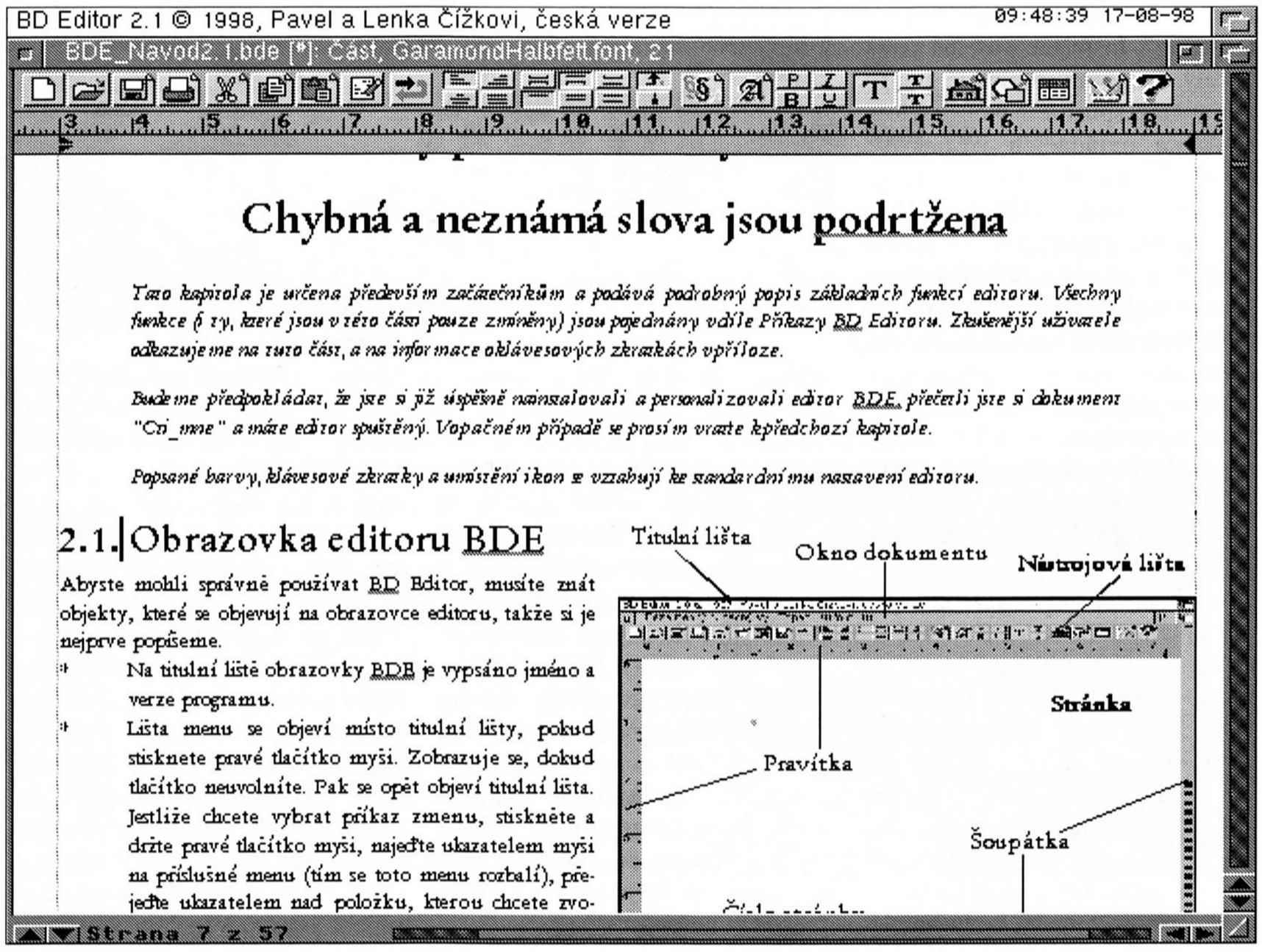
+ příjemné, jednoduché a pohodlné ovládání, podpora datatypů, kopírování mapy do clipboardu

- nemá funkci undo, vytvořenou mapu nelze zpětně nahrát

BD Editor 2.1 PowerPC verze

Tentokrát máte možnost se seznámit s jedním z prvních českých programů přizpůsobených pro procesory PowerPC, ale i s možnostmi PowerUp karet obecně (z hlediska konverze softwaru).

Tento článek si neklade za cíl pouze seznámit vás, čtenáře, s novou PowerPC verzí BD Editoru, ale také v obecné rovině ukázat a objasnit, kde lze očekávat výrazný nárůst výkonu při přechodu na PowerUp karty a kde naopak bude rozdíl v rychlosti zanedbatelný.



Dalším důležitým faktorem týkajícím se výkonu procesoru v aplikacích, které zpracovávají velké množství dat, je rychlost paměťové sběrnice a výkon cache paměti. V tabulce naleznete porovnání výkonů například pro čtení po dvou bytech (samozřejmě vypadá jinak pro čtení po bytech či dvouslovech). Dále výkon závisí na tom, zda čtení z paměti je sekvenční a umožňuje využít výkon interní cache paměti procesoru (cache 2. úrovně na PowerUp kartách instalována bohužel není), nebo zda je náhodné. Specifický je na Amize přístup do Chip RAM, který je výrazně pomalejší bez ohledu na použitý procesor.

Poslední věc, kterou je třeba si uvědomit při posuzování rychlostních možností programů pro PowerPC, je nutnost přepínání mezi procesory při volání systémových funkcí Amigy, neboť systém je napsán pro procesory Motorola. Přepnutí mezi procesory totiž zabere (zatím) 1-2 milisekundy. Navíc při tomto přepínání dochází často k vymazání cache paměti procesorů, což rychlosti také nepřidá. To vše je nezbytné alespoň do té doby, než bude (bude-li vůbec) hlavní část operačního systému přeportována, nebo než bude dostupný emulátor procesorů Motorola pro PowerPC (měl by být k dispozici již na podzim).

Výkon PowerPC

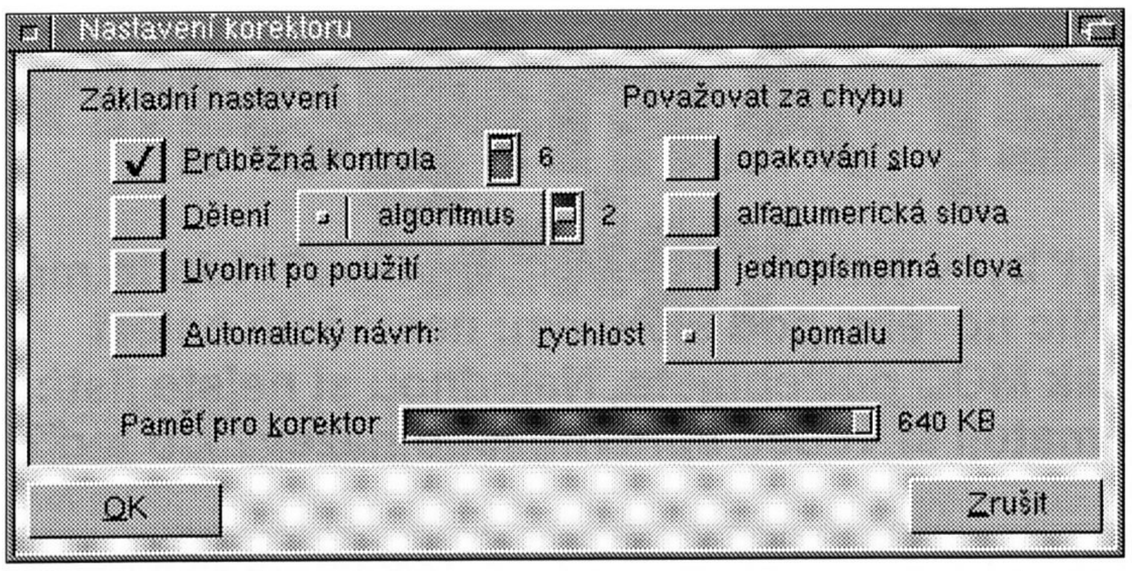
Nejprve ve stručnosti připomenu několik jednoduchých testů porovnávající výkon procesorů Motorola a PowerPC (viz tabulka 1, výsledky byly získány pomocí programu SSpeed). Výsledky lze rozdělit do několika kategorií. Tou první je vlastní výkon procesorů - rychlost vykonávání běžných instrukcí (položka MIPS) a výpočtů v plovoucí čárce (MFLOPS). Zde je patrné, že výkon větší u PowerPC procesorů, především ve výpočtech v plovoucí čárce (i přesto, že RISC procesory potřebují obecně více instrukcí k vykonání téže operace; to se netýká výpočtů s reálnými čísly).

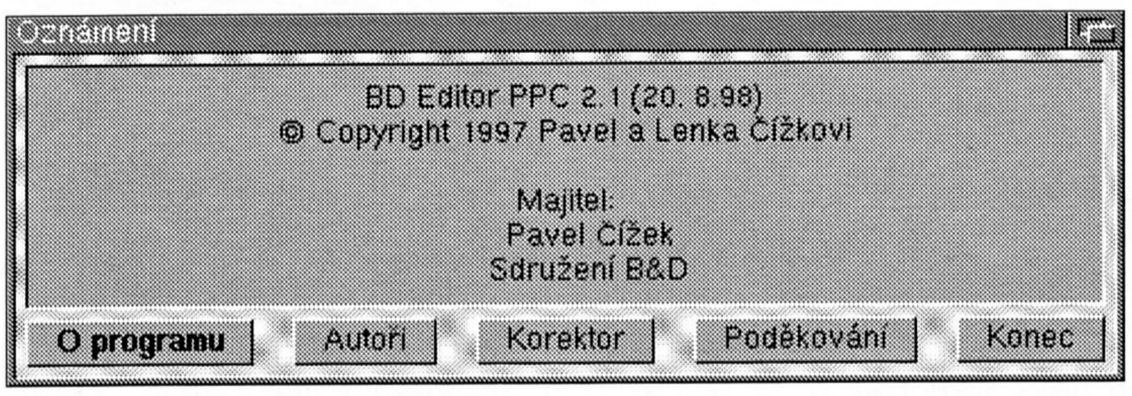
PPC BD Editor

Než rozebereme konkrétní situaci týkající se BD Editoru, chtěl bych uvést několik čísel. PowerPC verze BDE zabírá jako spustitelný soubor zhruba 1.1 MB, což odpovídá téměř dvojnásobnému zvětšení programu. Zkušenost z přechodu na PowerPC u počítačů Macintosh ukazují, že to je typické - velikost většiny aplikací se po přechodu z MC 680xx na RISC PowerPC zhruba zdvojnásobí. Nicméně PPC BDE by měl být provozovatelný na jakékoliv konfiguraci s PowerUp kartou, neboť tyto karty musí obsahovat alespoň 4 MB Fast RAM.

Podívejme se nyní konkrétní situaci v případě BD Editoru. První věc je, že BD Editor neprovádí žádné intenzívní výpočty v plovoucí čárce a tudíž nemůže využít velký výkon, který PowerPC procesory v této oblasti nabízí. Jeho výkon naopak závisí především na rychlosti přístupu do paměti a výkonu cache. Z toho vyplývá následující poznatek pro interpretaci testů a výsledků, které zde budu provádět: porovnání výsledků je provedeno pro kartu Blizzard PPC, která obsahuje MC 68040 / 25 a PPC 603e / 200. Pokud výsledky ukáží například trojnásobnou rychlost na PowerPC v porovnání s Motorolou, lze očekávat podobný výsledek (možná trochu méně výrazný) například i u porovnání PPC 604e / 200 a MC 68060 / 50, neboť rychlost sběrnic zhruba bude ve stejném poměru (PPC 604 má 64 bitovou sběrnici). Pro úplnost uvedu, že výsledky zde uváděných testů byly získány manipulací se souborem obsahujícím celý manuál BD Editoru, tj. s textem dlouhým 70 stran (zhruba 2100 vět) a obsahujícím 115 obrázků. Všechny výsledky v tabulce 2 jsou časy v sekundách a menší hodnota tedy odpovídá lepšímu výsledku.

Jednou ze základních operací je ukládání a načítání souborů. Samozřejmě že hlavní vliv na rychlost má výkon disků použitých





v daném počítači, rychlost zpracování IFF souborů pomocí iffparse.library, obrázků pomocí datatypů (tj. máte-li například PowerPC verze JPEG a PNG datatypů) či fontů z disku; nicméně dochází zde ke zrychlení při načítání a rozboru strukturně složitějších typů souborů (jako je RTF). Navíc, pokud uvážíme jako dobu nahrávání čas od zadání pokynu k momentu, kdy lze již zpracovávat text, pak zanedbatelné není ani zrychlení formátování textu v PPC verzi BD Editoru. V tabulce jsou proto uvedené jak časy pro načtení a zformátování textu, tak čisté časy nutné pro načtení souborů (uvedeny v závorkách). Zrychlení v případě interního formátu BD Editoru je nepatrné, neboť závisí především rychlosti iffparse.library (alespoň do doby než příslušné rutiny BDE budou upraveny tak, aby byly nativní). V případě formátů ASCII či RTF je zrychlení mnohem výraznější - 4-5ti násobné.

Obdobná situace nastává i v případě ukládání a exportu: při ukládání v interním formátu BDE dojde (alespoň zatím, než budou příslušné systémové rutiny nahrazené PowerPC kódem) k mírnému zpomalení v důsledku přepínání mezi procesory; naopak k asi dvounásobnému zvýšení rychlosti ukládání dojde při exportu v ASCII, RTF či T602. A totéž platí i pro kopírování do clipboardu (opět spočívající na funkcích iffparse.library a tudíž mírně pomalejší než u normální verze) a vkládání z clipboardu do textu, které je pro změnu o něco rychlejší díky rychlejšímu formátování v PowerPC verzi editoru.

Přesuňme nyní pozornost k další často prováděné operaci - formátování. Toto je pozitivně ovlivněno rychlostí PowerPC, jak je patrné z tabulky 2. Při testech byla vyzkoušena rychlost přeformátování po přepnutí z formátování bez dělení slov na formátování s dělením slov a dále při změně stylu písma a formátování textu běžných odstavců (ne nadpisů a tabulek), které tvoří zhruba 85% souboru. Uveden je jednak čistý čas potřebný pro přeformátování, v závorkách pak čas včetně doby pro přesun relativních obrázků (k tomu ovšem se dochází až po jisté doby nečinnosti uživatele). Výsledky v tomto případě ukazují 3-4 násobné zrychlení na PowerPC.

Dalším typem operace, na který se teď podíváme a který výrazně získává na rychlosti při použití PowerPC procesoru, je kontrola pravopisu. Kontrola celého dokumentu (60 stran) trvala v případě „normální“ verze 38 sekund (pokud byl celý slovník korektoru v paměti, s minimálním paměťovým prostorem dokonce 85 sekund). PowerPC verze zvládla stejnou kontrolu za pouhých 4-5 sekund (PPC verze musí mít vždy celý slovník v paměti). Naopak hledání a nahrazování zatím tak výrazný nárůst výkonu nevykazuje - je pouze dvojnásobný.

Poslední důležitou funkcí je zobrazování na obrazovce a tiskárně, tedy tisk. Vzhledem k tomu, že tyto funkce jsou v podstatě kompletně realizovány prostřednictvím operačního systému, lze očekávat spíše mírné zpomalení než zrychlení. A tak tomu skutečně je, jak lze vidět například z porovnání rychlostí tisku jedné strany na 300 DPI. Podobně tomu je i při zobrazování na obrazovce - PowerPC verze je o něco pomalejší; nicméně při průběžné kontrole pravopisu s podtrháváním všech chybných slov se rychlosti vyrovnávají, neboť „normální“ verze má kontrolu pravopisu pomalejší.

Závěr

Doufám, že tento článek naznačil a ukázal, jak a kde lze využít výkon PowerPC procesorů - ovšem s výjimkou aplikací provádějících intenzívní výpočty s reálnými čísly (jako raytraycing apod.). Funkce BD Editoru zde zmíněné (alespoň některé) jsou v jistém smyslu typické pro řadu programů a můžete si tedy udělat obrázek, co může výrazně získat na rychlosti a co ne. Samozřejmě nebyla zmíněna řada dalších funkcí BD Editoru, které ovšem jsou buď kombinací zde zmíněných operací nebo je význam výkonu procesoru pro jejich provádění zanedbatelný.

Budoucí zájemci o PowerPC verzi BD Editoru si mohou objednat ke konci září upgrade z normální verze na adrese autorů, pokud již BD Editor vlastní (předpokládaná cena 250 Kč). Ti ostatní ji naleznou plnou PowerPC verzi koncem září nebo začátkem října v nabídce Atlantida Publishing. Tato verze bude pravděpodobně obsahovat některá drobná vylepšení proti stávající verzi 2.1 (jako například již zmíněné podtrhávání chybných slov při průběžné kontrole pravopisu apod.).

Pavel Čížek

BDE Návod (275 KB plus obrázky, 69 stran, 115 obrázků)

(Údaje jsou v sekundách)

Akce	MC68040/25	PPC603e/200
Otevření	56 (37)	50 (43)
Otevření bez obrázků	12 (6)	10 (9)
Import ASCII	10 (1)	2.5 (0.5)
Import RTF	28 (21)	6 (3)
Import T602	24 (6)	12 (2)
Uložení	11	14
Export ASCII	4	1.5
Export RTF	7	4
Export T602	16	7
Kopíruj vše	20	24
Vlož vše	19 (8)	10 (8)
Přeformátování - dělení	16 (55)	4 (19)
Přeformátování - změna stylu	12 (50)	3 (19)
Pravopis (640 KB buffer)	38	4.5
Vyhledávání	2	0.5
Nahrazení (67 výskytů)	18	8
Nahrazení (1257 výskytů)	200	100
Tisk stránky	56	60

BD Editor - testy

(Čtení a zápis v MB/s)

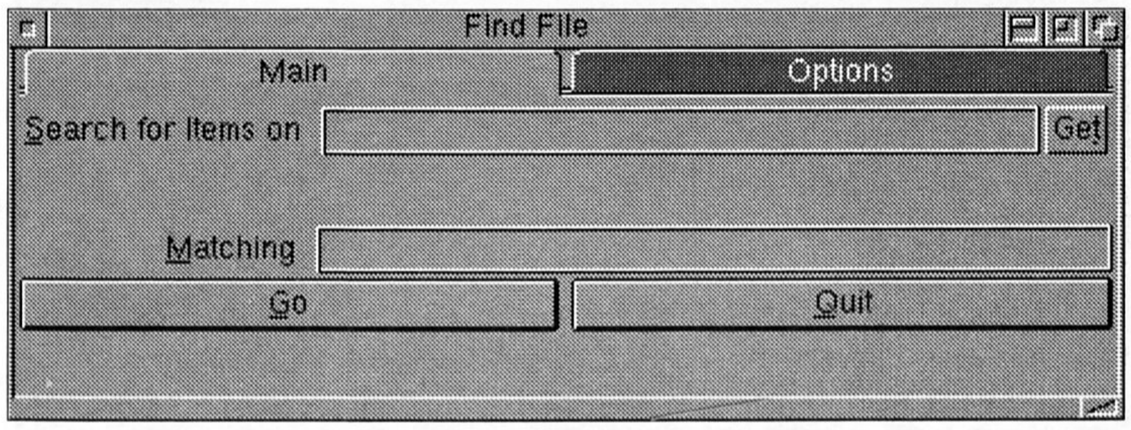
Akce	MC68040/25	(060/50)	PPC603e/200	(604e/200)
MIPS	18.04	66.39	246.04	271.47
MFLOPS	6.84	26.55	152.24	179.23
Čtení (slova)	10.29	37.49	60.50	109.31
Zápis (slova)	9.89	37.06	42.79	93.94
Kopírování (slova)	5.60	18.66	24.46	37.21
Čtení (Chip RAM)	1.70	2.21		
Zápis (Chip RAM)	3.18	3.36		

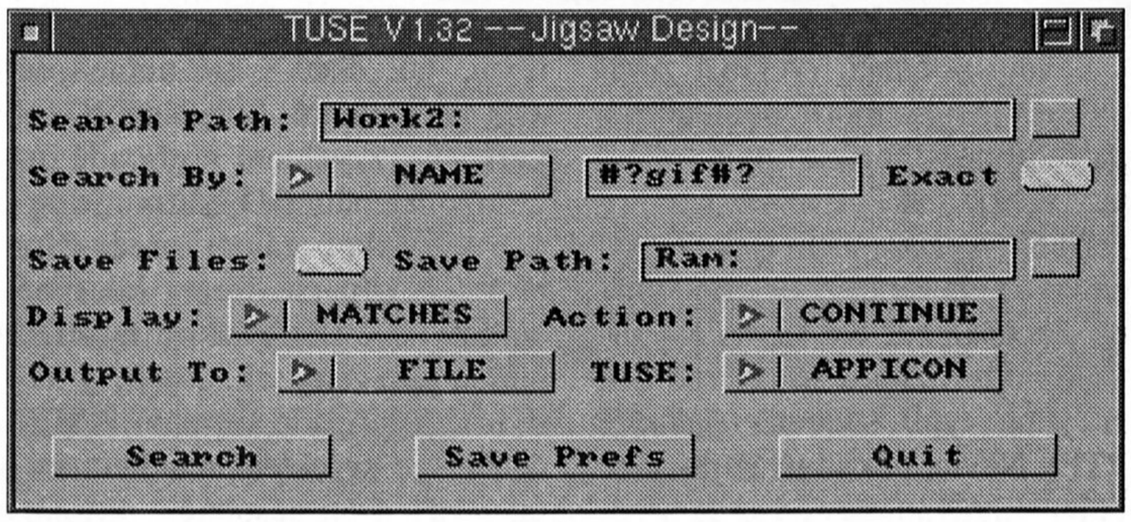
Hledej Amigo!

„Kde je ten soubor?! Vždyť byl v tomhle adresáři. Nebo ne? Kdo to má v tom bor... hledat??“ Nic nového pod sluncem: nemůžete nalézt soubor, který právě teď tak MOC potřebujete. Najednou si nejste jistí: byl v tomhle adresáři? Pamatuji si vůbec správně jeho název? Co teď?

To je otázka. V základní výbavě Amigy chybí jak souborový manažer, který by pomohl udržet pořádek na harddisku, tak i vyhledávací program, který by vypomohl, když se (ne)pořádek definitivně zvrtne v chaos. Takže odpověď na otázku zní: sehnat pořádný vyhledávací program. A abyste při jeho shánění neztráceli zbytečně čas, připravil jsem přehled několika kvalitních vyhledávacích programů dostupných na nevyčerpatelném zdroji amigáckých programů - Aminetu.

Vyhledávací programy lze rozdělit na 2 skupiny. Do první patří programy, které při hledání vždy přistupují na zadaný partition harddisku či médium (hledání v reálném čase) a nedokáží vytvářet rejstříky souborů, které hledání značně urychlují. Tyto programy dále většinou neumožňují manipulaci (mazání, rozbalování, apod.) s nalezenými soubory - vzhledem k těmto omezením lze dnes považovat takovéto programy již za překonané, vhodné jen pro nenáročné uživatele, proto zde uvádím pouze 2 typické (a poměrně kvalitní) programy této kategorie.





FindItGUI v.1.1

FindItGUI patří mezi opravdu jednoduché vyhledávací programy, což ovšem bylo podle autora zamýšleným cílem. Podle svého vyjádření napsal FindItGUI hlavně pro nezkušené uživatele, kteří nemají rádi programy s komplikovaným nastavováním mnoha parametrů. Musím říci, že se program ovládá opravdu snadno, druhou stranou mince je ovšem fakt, že toho příliš mnoho nenabízí.

FindItGUI hledá soubory (a adresáře) podle zadaného názvu, přičemž lze využívat standardní masky AmigaDosu. Dále můžete nastavit rozlišování velkých a malých písmen (funkce case sensitive). Také je možné nastavit typ bufferu, který ovlivňuje výpis nalezených souborů (okamžitý výpis, po 25 souborech atd.). Pomocí tooltypů lze určit výchozí adresář, jenž se po spuštění program objeví v řádku Search for... a také lze nastavit výchozí název hledaného souboru.

Skutečnost, že FindItGUI neumí pro hledání vytvářet rejstříky (což značně prodlužuje dobu hledání) znamená, že se nehodí na prohledávání velkých harddisků či CDček. Jde o nenáročný program (18kb) pro začínající uživatele se snadným ovládáním, vhodný zejména k prohledávání malých partitionů harddisků, ale pro rozsáhlejší vyhledávání je příliš pomalý a doporučuji zvolit jiné programy. FindItGUI je cardware/e-mailware.

PowerPC software

Vzhledem k neustálým dotazům na hardware a hlavně software pro PowerPC turbokarty jsem se rozhodl sestavit přehledný seznam (doufám, že přehledný je) různého PPC softwaru. V tabulce jsou podle abecedy uvedeny prakticky všechny programy, hry, dema a utility dostupné, existující, prodávané a nějakým způsobem podporující PowerPC systémy powerUP (phase 5) a WarpUP (Haage & Partner) v polovině srpna. VŠECHNY uvedené programy OPRAVDU EXISTUJÍ, rozhodně jsem si je nevymyslel a zcela jistě se do doby, než budete číst tento článek, objeví další PPC software.

Jak je vidět, v oblasti Public Domain není rozhodně o PPC software nouze (drtivá většina je navíc freeware, tedy zcela zdarma), u komerčních programů je to o poznání slabší, ale i tady se začíná objevovat první kvalitní software. Pokud tato tabulka urychlí Vaše rozhodnutí o nákupu některé z PowerPC turbokaret, budu velmi potěšen, no a pokud si myslíte, že PPC softu je zatím zoufale málo, snad Vás výčet dostupných programů vyvede z omylu.

Použité zkratky: *pUP - powerUP, wUP - WarpUP, free - freeware, share - shareware, kom. - komerční*

Seznam je rozdělen na čtyři části, které naleznete vždy u okraje časopisu

ADoomPPC 1.3	PPC engine 3D střílečky Doom	pUP free
ADT - AIX PPC	ADT 2.3 pro AIX 4.1 (Unix)	pUP free
ADT AIX PPC	PPC verze ADT pro AIX 4.1 (Unix only)	pUP free
akJFIF.datatype 44.x	datatyp na zobrazování JFIF/JPEG obrázků	pUP share
akLJPG.datatype 44.x	datatyp na zobrazování JPEG obrázků	pUP free
akPNG.datatype 44.x	datatyp na zobrazování PNG obrázků	pUP share
AllocP32 2.x	Alloc Mem patch pro PPC (defragmentuje paměť)	pUP free
AmigaVGB PPC	emulátor herní konzole Nintendo GameBoy	pUP free
ArtEffect Power Effects	sada efektů pro kreslící a efektový program ArtEffects	wUP kom.
Atari Emulator PPC 0.8.6	emulátor Atari 800 XL/XE	wUP free
Barfly 2.x	assembler/disassembler s podporou PowerPC	pUP share
base64 PPC	enkodér/dekodér formátu base64	wUP free
BD Editor 2.1 PPC	textový editor s podporou češtiny	??? kom.
Benoit PPC 2.x	generátor fraktálových krajin	pUP free
ByteMark 2.2 PPC	různé benchmarkové testy měřící hlavně výkon procesoru	pUP free
Candy Factory	program na vytváření plastických efektů, tlačítek pro Web atd.	pUP free
codegroup PPC	codegroup enkodér/dekodér	wUP free
CreateMpeg 1.1	MPEG-1/MPEG-2 enkodér	pUP free
Crystal Space PPC	PPC verze dema Crystal Space	wUP free
CyberGraphX 3 r.70+	grafický emulační systém, PPC verze hlavní knihovny	pUP free
Dhrystone PPC 2.1	benchmarkové testy	pUP free
Elastic Dreams 1.0	morfovací, animační a efektový program	pUP kom.
FastView	prohlížeč JPEG obrázků	pUP free
FrodoPPC 4.x	vynikající a velmi kvalitní emulátor Commodore 64	wUP free
Frogger	přehrávač MPEG-2 videa	pUP free
GGUUwos	uuenkodér/dekodér peo WarpOS	wUP free

Tuse 1.3

Tuse je podobně jako FindItGUI orientován na uživatele dávajícím přednost jednoduchým programům, nabízí však podstatně lepší možnosti vyhledávání: soubory lze hledat podle názvu (vč. standardních masek AmigaDOSu), podle velikosti souboru (buď přesně nebo s tolerancí 12% zadané velikosti souboru), podle data nebo typu souboru (Tuse rozpozná 15 typů souborů např. GIF, GUIDE, LHA, atd). Posledně jmenovaný způsob hledání je však velmi pomalý, např. hledání podle názvu je 3-4x rychlejší.

Tuse nabízí 4 módy informování o průběhu hledání, od kompletního zobrazení (kdy jste informováni o každém adresáři a souboru, který Tuse prošťoural), až po úplný zákaz zobrazení průběhu hledání. Kladně hodnotím skutečnost, že Tuse umí výsledky hledání zobrazit 3 různými způsoby: můžete je nechat vypsat v okně CON: nebo můžete výsledky uložit do souboru do RAM: nebo je můžete poslat přímo do tiskárny. Zvláště uložení výsledků hledání do souboru se často hodí a tuto možnost postrádám u mnoha jiných vyhledávacích programů. Tuse má pohodlný způsob konfigurace: v okně programu si nastavíte požadované hodnoty a poté stisknete tlačítko Saveprefs, načež se přepíší příslušné tooltypy v ikoně programu. Tuse dále umí automaticky zkopírovat nalezené soubory na určené místo na disku - tady je však ještě co vylepšovat, u této funkce citelně chybí filerequester, který by umožnil výběr kopírovaného souboru. Ve verzi 1.3 totiž dojde ke zkopírování všech nalezených souborů, což rozhodně není ideální řešení.

Tuse je celkem solidní program, který není o nic složitější než FindItGUI, ale nabízí podstatně více a je rychlejší - na prohledávání velkých harddisků se však příliš nehodí. Zkušenější uživatel zřejmě sáhne po lepších programech.

Programy ve druhé skupině umí vytvářet pro vyhledávání rejstříky a většinou také umožňují manipulaci s nalezenými soubory (často velmi rozsáhlou a nastavitelnou):

QuickTools 1.1

Tento zajímavý balík vyhledávacích programů byl vytvořen v roce 1994, ale i dnes má stále co nabídnout. QT je určen především pro práci v Shellu, ale autor myslel i na méně zkušené uživatele, pro které zařadil do balíku komoditu QPop, nabízející pro vyhledávání souborů přehledné GUI. Orientace na zkušenější uživatele je patrná i z toho, že k programu není dodáván instalační skript, vše je tedy nutné nainstalovat ručně, naštěstí však nejde o složitou záležitost. Do balíku programů QT patří: programy GetQInfo, Qcd, QFind a QMan (při instalaci je vhodné umístit je do adresáře C:), komodita QPop (patří do WBStartup:) a skripty Qasn a Qdir (patří do adresáře S:). QuickTools používá knihovnu quicktool.library jež patří samozřejmě do adresáře LIBS:.

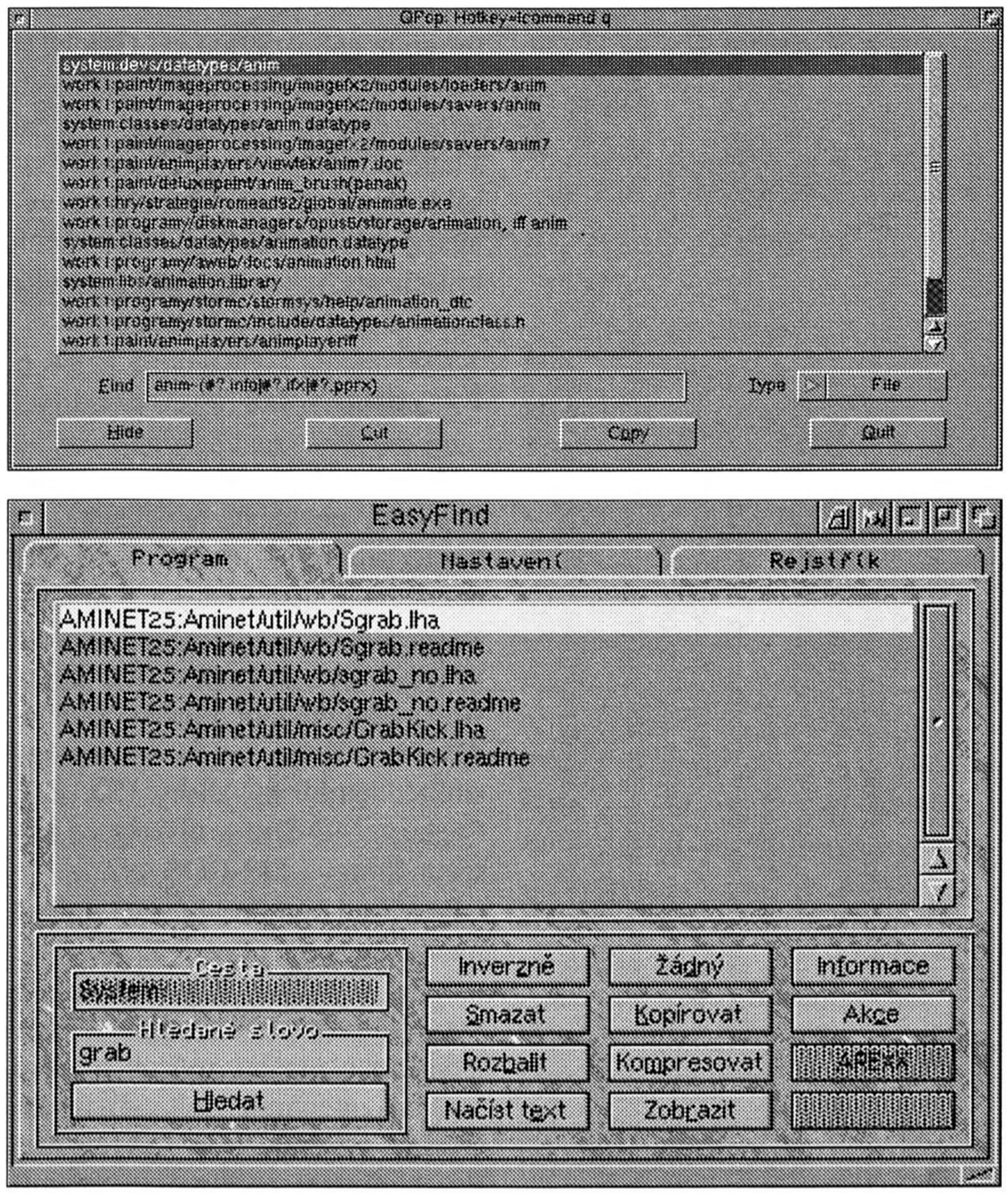
Programy balíku QT používají pro vyhledávání souborů rejstřík, který vytvoříte příkazem GetQInfo + název adresářů či partitionů disku, pro které chcete rejstřík vytvořit (je tedy možné mít v jednom rejstříku více partitionů harddisku, což není u vyhledávacích programů pravidlem). Zde bych však hned uvedl, že bohužel není možné vytvořit a používat několik rejstříků najednou (jako např. v programu EasyFind), z čehož vyplývá, že QT se příliš nehodí pro práci s výměnnými médii. Na druhou stranu QT prohledává vytvořený rejstřík opravdu bleskovou rychlostí a velmi se hodí pro práci s velkými harddisky.

Velkým plusem QT je skutečnost, že pomocí parametrů příkazu GetQInfo lze ovlivnit, jaké soubory a adresáře bude rejstřík obsahovat, což zkracuje dobu tvorby i velikost rejstříku a následně i dobu vyhledávání souborů. Mezi důležité parametry patří Excludedir a Excludefile, jimiž se definují adresáře a soubory, které se do rejstříku nezapíší. Při definování názvů příslušných souborů lze samozřejmě používat všechny standardní masky AmigaDOSu.

Vlastní hledání souborů a adresářů ve vytvořeném rejstříku zajišťuje komodita QPop. Při zadávání názvu hledaného souboru či adresáře lze opět využívat masky AmigaDOSu, nelze však zadat např. velikost hledaného souboru. Cyklickým tlačítkem Type určujete, zda se má hledat soubor nebo adresář. Kliknete-li v seznamu nalezených souborů na některou z položek, můžete ji tlačítky Copy či Cut uložit do clipboardu (tzn. uloží se cesta k souboru). S nalezenými soubory nelze bohužel nijak manipulovat přímo v GUI programu, což je asi největším nedostatkem QuickTools.

Jak jsem uvedl na začátku, obsahuje balík QuickTools i další programy, z nichž je z hlediska hledání souborů zajímavý QMan, který slouží pro vyhledávání a zobrazování textových dokumentů s příponou .doc, .guide a .man. QMan se používá z prostředí CLI/Shellu: stačí zadat název hledaného souboru (opět lze využít masky AmigaDosu) a QMan bleskově projde rejstřík a najde-li odpovídající textový dokument, zobrazí ho v nastaveném prohlížeči (standardně v Multiview). Nalezne-li více textových souborů jejichž název odpovídá zadané masce, zobrazí se requester, v němž si vyberete soubor, který se má otevřít.

Mezi nevýhody programu QuickTools patří omezené možnosti nastavení (Qpop pomocí tooltypů, ostatní programy příkazem SetEnv, což nepovažuji zrovna za ideální řešení). Také je nepříjemné, že okno QPop nelze roztáhnout do šířky - chybí tlačítko pro změnu velikosti okna, ale stačila by aspoň horizontální posuvná lišta pod seznamem nalezených souborů. Tuto nevýhodu trochu vyvažuje skutečnost, že se okno QPop dokáže přizpůsobit rozlišení obrazovky. Ke kladným stránkám QT náleží jeho úžasná rychlost (viz. tabulka), malé nároky na paměť, absolutní stabilita a snadné ovládání. QT je navíc freeware. Já osobně QuickTools používám pro vyhledávání souborů na harddisku bez nejmenších problémů již asi 2 roky a jsem s ním velmi spokojen.



Locate 3.1

Tento program se velmi podobá QuickTools (je to freeware, prohledávání probíhá jen v rejstřících a fantasticky rychle), je však o trochu propracovanější. Umožňuje prohlížet nalezené obrázky i textové soubory, spouštět animace, přehrávat samply a hudební moduly nebo editovat soubory v jakémkoli editoru, přičemž si na tyto činnosti můžete snadno nastavit vaše oblíbené programy pouhým zadáním cesty v souboru locate.prefs. Program lze ikonifikovat, klávesou Help je dostupná on-line nápověda. Můžete vytvářet pro různá média samostatné rejstříky nebo vytvořit jeden rejstřík pro několik zařízení (ale nemůžete prohledávat několik rejstříků zároveň). Výsledky hledání lze uložit do vámi určeného adresáře. Zatím Locate boduje, nyní tedy zápory: hledat soubory můžete pouze podle názvu, další kritéria vyhledávání nejsou zatím možná. Nelze změnit font pro okno programu, natvrdo je nastaven Topaz, což vadí hlavně ve vyšších rozlišeních. Nalezené archivy bohužel nelze rozbalit přímo z okna programu.

Locate 3.1 mohu jen doporučit - je vhodný jak pro hledání souborů na velkých harddiscích, tak na různých CD. Možnosti manipulace se soubory jsou slušné a nastavení programu je snadné. Pokud tedy chcete extra rychlý vyhledávací

mpegPPC	MPEG enkodér	free
MPEGVideo.datatype 2.4	datatyp na přehrávání MPEG videa/animací	wUP
Music In PPC 1.4	MPEG Audio Layer 1/2/3 enkodér	pUP
Opus MPEGA	podpora přehrávání MPEG Audio pro DirectoryOpus 5	pUP
PCD Manager 4.x PPC	konvertor PhotoCD obrázků se zajímavými funkcemi	pUP
Picture Manager Pro 5.0	katalogizer obrázků s mnoha efektovými funkcemi	pUP
PortableOS Benchmarks	další benchmarkové testy	pUP
PowerSearch 1.0	utilita na hledání v aminetovém INDEXu	pUP
pUP PPC 46.19	poslední verze systému pUP, user i developer verze	pUP
PPaint PPC Blit library 2.x	PPC verze blit.library pro Personal Paint	pUP
PPC LimboWOS	kompresní utilita pracující na principu fraktálové komprese	wUP
PPC troepfel 1.x	počítá „Pí“ a „e“	pUP
PPCasmpk	jednoduchý PPC emulator/disassembler pro vývojáře	pUP
3D modeler se slušnými možnostmi, kompilace z Unixu		pUP
přehrávač MPEG animací		pUP
WarpOS verze balíku pro konverzi a zpracování JPEG formátů		wUP
PPC verze archivačního programu LHA		pUP
prohlížeč 3D objektů formátu Lightwave s podporou CyberGL		pUP
PPC verze Multi Arcade Machine Emulatoru		pUP
emulátor konzolí Colecovision/C.Genie/Genesis/NES/TRS-80		pUP
emulátor herní konzole SEGA MasterSystem/GameGear		pUP
konvertor macovských bin/sit/cpt/hqx/sea souborů		wUP
PPC verze stejnojmenného dema (jen hlavní exe soubor)		wUP
base64 MIME enkodér/dekodér		wUP
MIME 1.0 pakovač/depakovač		pUP
MPEG Audio Layer 1/2 enkodér/dekodér		pUP
Irit 7.x		free
IsisPPC 2.7		free
JPEG WOS V6		free
LHA PPC		free
LWShowPPC		share
M.A.M.E. PPC		free
M.E.S.S. PPC		free
MasterGear 1.5 PPC		free
mcvertPPC 1.1		free
Megademo IV PPC		free
Mime64 PPC		free
mpackPPC 1.5		free
mpeginoutPPC		free

program sáhněte buď po QuickTools nebo po Locate 3.1, chcete-li mít program který vám umožní s nalezenými soubory opravdu rozsáhle manipulovat nebo chcete vyhledávat soubory i podle jiných kritérií než jen podle názvu, zvolte jeden z následujících programů.

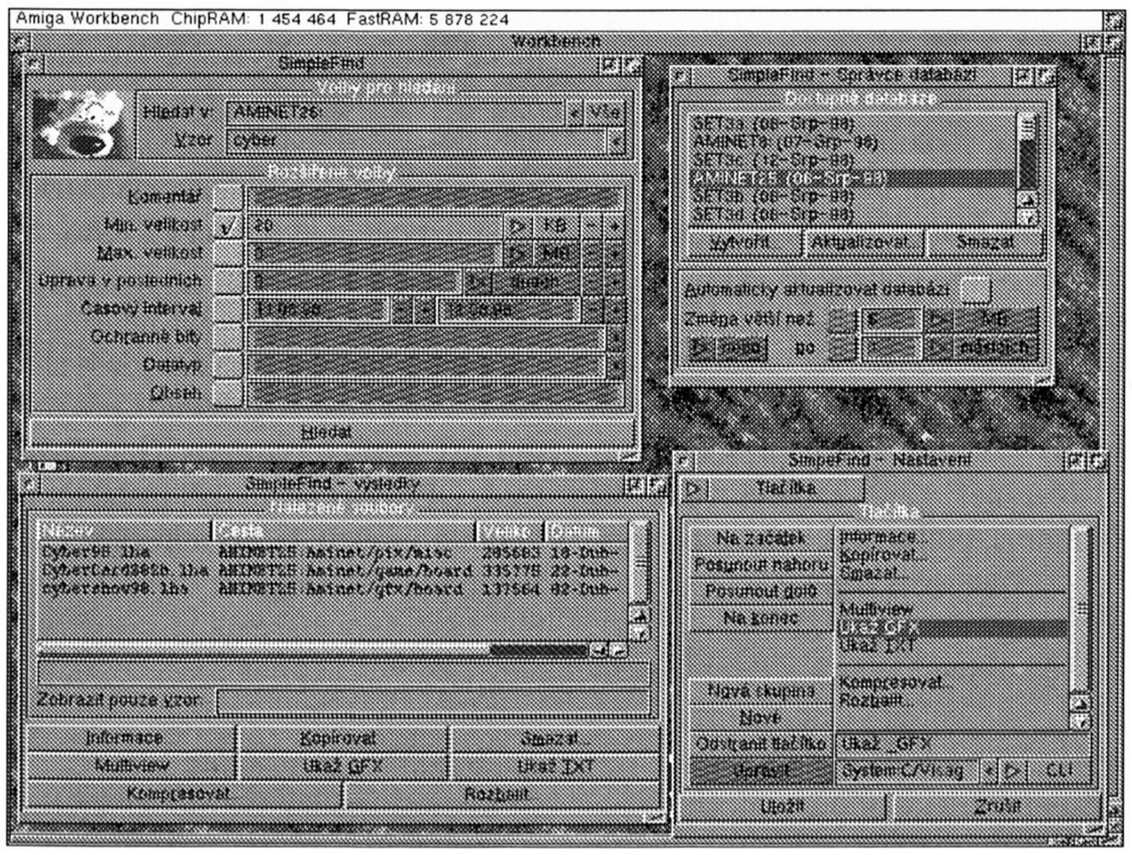
EasyFind v.2.0

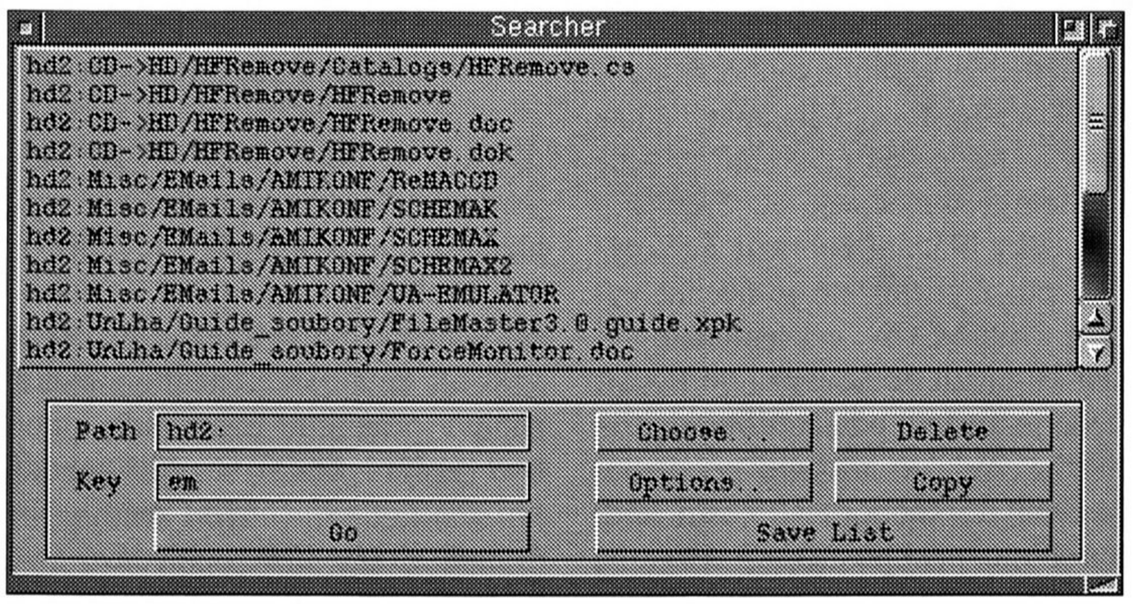
Máte-li rádi kvalitní MUI programy, pak neváhejte a sáhněte po tomto programu. Pokud MUI rádi nemáte, ale máte rádi kvalitní software, neváhejte a EasyFind alespoň vyzkoušejte, tento program za to stojí. EasyFindem můžete prohledávat téměř vše, co do vaší Amigy strčíte: harddisky, disky CD, ZIP, Syquest, MO-Drive, diskety ve formátu Amigy i MS-DOS...

EasyFind umí prohledávat určené média či zařízení v reálném čase nebo v rejstříku. Rejstřík můžete vytvořit pro jakýkoli typ média - jedná se o ideální způsob hledání souborů na výměnných velkokapacitních médiích typu CD či ZIP. Pro konkrétní médium se vytvoří vždy nový rejstřík, který se uloží na vámi určené místo na harddisku. Chcete-li poté hledat soubor v rejstříku, určíte v GUI programu v části Rejstřík, které rejstříky se mají prohledat. Můžete tedy prohledat všechny vytvořené rejstříky nebo si zvolit pouze několik z nich. Chcete-li si poté prohlédnout nalezené soubory a CD není v CD-ROM, program vás sám požádá o vložení patřičného CD do mechaniky.

Samotným vyhledáním souborů ovšem schopnosti EasyFind2.0 nekončí. Nalezené soubory můžete přímo z elegantního GUI programu smazat z příslušného média či disku, kopírovat, rozpakovat, komprimovat zvolené soubory do archivu (jsou podporovány formáty lha, lzx, zoo, arc, lharc, zip), lze zobrazit textové i grafické soubory nebo vyvolat informace o souboru (datum vytvoření, velikost, ochranné bity apod.), ale tím možnosti manipulace s vyhledanými soubory stále zdaleka nekončí.

EasyGUI2.0 totiž využívá whatis.library, která funguje podobně jako známější FileID.library. Díky této knihovně dokáže EasyFind rozpoznat 97 (!) typů souborů, přičemž ke každému typu si můžete snadno (pouhým kliknutím na typ souboru v části Nastavení) přiřadit jakýkoli program nebo skript. Navíc si můžete sami přidat do seznamu podporovaných typů souborů formát, který jste v něm nenašli...





Pokud poté v seznamu nalezených souborů 2x kliknete na nějakou položku, EasyFind zjistí, zda neodpovídá nějakému známému typu souboru a pokud soubor rozpozná, spustí přiřazený program (skript). Můžete si tak neuvěřitelně snadno přehrát nalezený modul, podívat se na animaci, přehrát sampl, prostě téměř cokoli bez toho, abyste museli opustit prostředí programu EasyFind. Jistě si dokážete sami představit tu pohodu a úsporu času...

EasyFind2.0 je opravdu kvalitní vyhledávací program a podle mého názoru patří na Amize mezi špičku. I zde se však najdou nedostatky: program nepodporuje ARexx, rejstříky nejsou automaticky komprimované, soubory se hledají jen podle názvu (lze zadat rozlišování velkých a malých písmen) - chybí však možnost hledání např. podle data či velikosti. Také bych uvítal možnost uložení seznamu nalezených souborů na harddisk nebo možnost jeho tisku. Další výtka se týká relativně pomalého hledání v rejstříku (což vynikne zvláště ve srovnání s QuickTools). S rychlostí hledání souvisí i skutečnost, že je velmi vhodné zmenšit při hledání okno EasyFindu na minimum (pokud nastavíte ignorování nalezených adresářů) - závěrečné třídění nalezených souborů totiž může hledání prodloužit o desítky vteřin! Ještě bych dodal, že pokud zkomprimujete rejstříky pomocí XPK (a např. v MCP přinutíte EF k práci s XPK soubory), dochází někdy při hledání ve více rejstřících současně ke zhroucení programu i celého systému. To ovšem nehodnotím jako chybu, EF prostě není na práci s komprimovanými rejstříky stavěn. Autor programu si je těchto nedostatků vědom a pro příští verze slibuje jejich nápravu. Mezi hlavní klady naopak řadím opravdu pohodlnou konfiguraci a ovládání programu a velkou pružnost při manipulaci s nalezenými soubory. Ještě jednou bych rád vyzdvihl, že EF je díky možnosti práce s několika rejstříky najednou ideální pro hledání souborů na výměnných médiích. Tento kvalitní program je navíc cardware čili vlastně zadarmo. EF běží i pod OS 2.04 (+ MUI 3.3 a vyšší). Poslední plus: EasyFind má zpracován český katalog i guide.

SimpleFind 2.2

Pokud vás zaujal program EasyFind, ale zároveň při slovu MUI skřípete zuby, mám pro vás dobrou zprávu: je tady skvělý SimpleFind.

Protože je SimpleFind svou koncepcí velmi podobný EasyFindu, neubráním se zde srovnávání těchto programů. SimpleFind2.0 vyžaduje

OS 3.0 a vyšší a chcete-li používat některé speciální funkce (např. kontextové menu), měli byste mít nainstalovány popupmenu.library a wbstart.library. Nároky má tedy SF oproti EF mírně vyšší, ovšem na druhou stranu nevyžaduje MUI a zabírá po spuštění výrazně méně paměti (SF 295KB - EF 590KB(!)). SF disponuje výrazně širší paletou kritérií hledání: soubory můžete hledat podle názvu (lze použít masky AmigaDOSu i funkci case sensitive), podle komentáře souboru, podle minimální či maximální velikosti, lze hledat soubory vytvořené v určitém časovém intervalu, dále soubory vytvořené či změněné během posledních několik minut, hodin, dní či měsíců, můžete dokonce specifikovat ochranné bity hledaného souboru, můžete hledat konkrétní datatyp nebo konkrétní řetězec znaků, který má hledaný soubor obsahovat (typicky '@database' pro guide soubory). Každé kritérium můžete zadat pro hledání samostatně nebo je vzájemně kombinovat - co se týče kritérií vyhledávání je SimpleFind na Amize snad nejpropracovanější program.

Rejstříky harddisků a výměnných médií programu SimpleFind se vytváří v tzv. Index Manageru, kde lze rejstříky také aktualizovat či smazat. Můžete si zde také nastavit automatickou aktualizaci rejstříků při otevření okna Index Manageru - buď po uplynutí určitého počtu dní, nebo pokud rozdíl mezi novou velikostí partitionu a jeho původní velikostí (jenž je zaznamenána v rejstříku) dosáhne vámi určené hodnoty, nebo pokud jsou splněny obě podmínky. Rejstříky se v SF i EF vytváří v podstatě stejným způsobem, EF však nabízí pohodlnější výběr rejstříků, které budou prohledávány. SimpleFind totiž bohužel neumožňuje vybrat v Index Manageru několik rejstříků zároveň. Přitom však SF umí hledat v několika rejstřících současně, je však nutné zadat jejich názvy ručně do příslušného řádku v hlavním okně programu (nebo za tímto řádkem stisknout tlačítko All a názvy nepotřebných databází smazat) - tady má autor ještě co vylepšovat.

Menší pohodlí při výběru rejstříků je však kompenzováno rychlostí vyhledávání - SimpleFind je v některých případech až 2x rychlejší než EasyFind a i při hledání v reálném čase je celkem rychlý. Rychlým nalezením souborů však schopnosti SF nekončí: podobně jako EF umí SimpleFind nalezené soubory přímo z výsledkového okna smazat z příslušného média či disku, kopírovat, rozpakovat nalezené archivy, komprimovat soubory do archivu (interně jsou podporovány formáty lha a lzx), zobrazit textové i grafické soubory a vyvolat informace o souboru, ale tím možnosti manipulace s nalezenými soubory ještě nekončí. V nastavení programu totiž můžete (kromě jiného) velmi snadno přidávat do výsledkového okna další tlačítka, kterým lze přiřadit jakýkoli z 10 interních příkazů programu nebo jakýkoliv program (či příkaz) spouštěný z Workbenche nebo z CLI/Shellu. Tlačítkům lze přiřazovat také dávkové (batch) a ARexxové skripty! To však stále není vše. Máte-li nainstalovánu knihovnu popupmenu.library, můžete si nadefinovat vlastní kontextové menu, které bude dostupné po stisknutí pravého tlačítka myši nad výsledkovým oknem. Pro tvorbu kontextového menu platí stejné zásady jako pro přidávání tlačítkem do výsledkového okna. V okně nastavení si dále můžete nadefinovat seznam různých masek pro hledané soubory, který poté bude dostupný v hlavním okně po stisknutí tlačítka vedle řádku Pattern... Nastavovat lze ještě mnoho dalších parametrů, SimpleFind je prostě opravdu skvěle konfigurovatelný a v rukou zkušeného uživatele se může proměnit v mocný nástroj umožňující neuvěřitelně snadnou a komplexní manipulaci s nalezenými soubory.

Co dodat k tomuto výbornému programu? Snad ještě to, že SimpleFind má ARexxový port (ve verzi 2.2 podporuje 12 příkazů, jimiž lze SF integrovat např. do DOpusu 5.xx), je velmi stabilní, má zpracován český katalog a že tento program je freeware!

Searcher3.5

Tento program má schopnosti podobné programu EasyFind, ale zdaleka nedosahuje podobného komfortu ovládání. Searcher vyžaduje OS 2.1 a vyšší, knihovnu reqtools.library a program FileClassPrefs (je v archivu programu). Po spuštění zabere asi 270KB RAM, čili méně než SF nebo EF. Searcher umí vytvářet rejstříky, pro jednotlivá zařízení se vytvoří vždy nový rejstřík, takže můžete mít stejně jako u programů SF a EF připravené neomezené množství rejstříků. Rychlost hledání je velmi slušná - bohužel však Searcher neumí prohledávat více rejstříků najednou.

Při zadávání názvu hledaných souborů není nutné používat masky AmigaDOSU, vypsány jsou všechny soubory, které obsahují hledaný text. Přitom lze zadat (v okně nastavení programu), zda má být hledaný text prostě součástí názvu souboru nebo zda má být na počátku či konci názvu nebo zda se má hledat přesný název. Searcher nabízí velmi slušnou paletu upřesňujících kritérií hledání: můžete určit minimální i maximální velikost hledaných souborů, lze hledat soubory vytvořené v posledních X dnech nebo v nějakém časovém intervalu, lze použít rozlišování velikosti písmen, můžete zadat ignorování .info souborů... Co víc, pomocí FileClass lze určit, že hledané soubory musí být konkrétního typu (lze zadat více typů najednou) a zároveň lze určit i typy souborů, které NEbudou prohledávány. V současné době Searcher dokáže rozeznat 26 typů souborů - pokud vám nějaký typ chybí, můžete si ho snadno přidat (tato možnost je omezena na max. 50 typů souborů). Jak je vidět, umožňuje Searcher velmi podrobnou specifikaci vyhledávání - nyní však bohužel musím uvést nepříjemnou skutečnost. Z nepochopitelných důvodů nemůžete nastavené volby hledání uložit, ale pouze použít! Po ukončení programu tedy o nastavení přijdete a po novém spuštění Searcheru můžete vesele nastavovat znovu... Není to sice totální tragédie, ale přece jenom - v okně nastavení naleznete několik voleb, které by bylo vhodné uložit a nezdržovat se jejich opětovným nastavováním při novém spuštění programu.

Searcher umí nalezené soubory mazat či kopírovat přímo z hlavního okna programu a navíc umožňuje programem FileClassPrefs (podobně jako EasyFind s whatis.library) asociovat k typu souboru jakýkoli program, skript či příkaz - a to dokonce i několik k jednomu typu souboru! Tyto asociace naštěstí uložit jde... Poklepete-li poté v seznamu nalezených souborů na nějakou položku, objeví se malé okno, z něhož můžete spustit příslušnou akci.

Searcher umožňuje i náročným uživatelům velmi pružné přizpůsobení většině jejich potřeb, navíc je opravdu rychlý, nenáročný, lze ho lokalizovat a také umí uložit seznam nalezených souborů jako ASCII soubor. Searcher je shareware, ale ve verzi 3.5 není nijak omezen. Opravdu škoda, že nelze uložit kritéria vyhledávání (to skutečně není shareware omezení), tento fakt pro mnoho uživatelů zřejmě sníží hodnotu tohoto kvalitního softwaru.

Mezi další programy schopné vytvářet rejstříky patří např. KnowAll 1.04, který ovšem nemůže výše popsaným programům konkurovat: je to shareware, rejstříky umí vytvářet jen registrovaná verze, program nemá žádné GUI a jde ovládat pouze z Shellu, nalezené soubory umí smazat, kopírovat či přesunout, ale nic víc neumožňuje. Dokonce se mi stalo, že program přerušil hledání, protože narazil v prohledávaném partitionu na soubor s mezerou v názvu! Tenhle shareware (fuj!) z roku 1997 nesahá ani po kotníky 4 roky starému freewaru QuickTools. Dalším programem je AmiSearch, který ovšem vyžaduje MUI3.8 a vyšší a min 2MB RAM pro práci s rozsáhlejšími rejstříky (autor doporučuje dokonce 6MB RAM). Jen samotné spuštění programu zabere 650 KB RAM, vytváření rejstříků je zbytečně komplikované, o snadném ovládání jako u SimpleFindu či EasyFindu si mohou uživatelé AmiSearch nechat jen zdát, ani kritéria vyhledávání nejsou taková jako SF či Searcheru, prostě nic moc...

Závěr

Kromě zde popsaných programů můžete pochopitelně na Aminetu či různých CD sériích nalézt i další vyhledávací programy, stačí si jen vybrat. Rozhodně je dobré mít po ruce aspoň jeden takový program - proč ztrácet čas a nervy při hledání ztracených souborů, když to Amiga zvládne lépe a rychleji.

Na závěr jsem sestavil tabulku, ve které jsou porovnány všechny popsané programy z hlediska rychlosti vyhledání souborů a adresářů podle zadaného názvu. Všechny programy našly shodně 24 souborů, některé navíc i 11 adresářů. Prohledáván byl partition harddisku (ATAPI s filesystémem FFS) o velikosti 378MB obsahující 10 502 souborů v 1 196 adresářích (procesor 030/28 + 8MB FastRAM). Hledáno bylo slovo #?arexx#?. Hledání probíhalo jak v reálném čase, tak v rejstříku (je uvedena i jejich velikost). Dobu hledání jsem měřil ručně od stisknutí příslušného tlačítka po vypsání posledního nalezeného souboru.

Radim Demel

Program	Reálné hl. *(sec)*	Rejstřík
FindItGUI	117.3	—
Tuse	72.5	—
QuickTools	—	2.2sec/112 kb
Locate	—	2.0sec/181 kb
EasyFind	110.4	43.5sec/227 kb
SimpleFind	100	35.4sec/449 kb
Searcher	91.7	23.2sec/304 kb

PPCUnRAR 1.01	depakovač RAR souborů	pUP free
PPCUnTGZ 1.1	depakovač TGZ archivů (TarGNUZip)	pUP free
PPCuucoders	UUenkodér/dekodér	pUP free
PPCuuWOS	WarpOS verze PPC UUenkodéru/dekodéru	wUP free
PPCxDMS	depakovač DMS archivů	pUP free
PPCxDMS WOS	depakovač DMS atchivů pro WarpOS	wUP free
ppunpackPPC	depakuje archivy PowerPackeru	pUP free
PreludeAMP 0.3	přehrávač MPEG Audio Layer I-III	pUP free
QBist	generátor „abstraktního umění“	pUP free
Qmap PPC	generátor levelů pro hru Quake	wUP free
QuakePPC 1.01	PPC engine další známé 3D řežby Quake	pUP ???
Reflection 4.x PPC	další kvalitní raytracingový program s obrovskými možnostmi	pUP kom.
RtgMaster PPC 37.0	PPC verze této knihovny s 2D a hlavně 3D funkcemi pro hry	wUP share

PPCBywaterBasic 1.x	jedna z verzí programovacího jazyka BASIC	pUP free
PPCcForth	PPC verze programovacího jayka Forth	pUP free
PPCDeTar 1.4	depakovač Tar archivů	pUP free
PPCGNUTar 1.6	další depakovač Tar archivů	pUP free
PPCsiod	PPC verze interpreteru jazyka Lisp	pUP free
PPCsmalltalk	PPC verze interpreteru programovacího jazyka Smalltalk	pUP free
PPCTarWOS 1.5	depakovač Tar archivů pro WarpOS	wUP free
PPCtbl_LW convertor	konvertor 3D objektů pro LightWave	pUP free
PPCtinyprolog	jednoduchý PPC interpreter jazyka Prolog	pUP free
PPCTool 2.x	utility pro PPC systém pUP (taskmanager atd.)	pUP free
PPCUnACE 1.1	depakovač ACE archivů	pUP free
PPCUnArj 2.41	depakovač ARJ archivů	pUP free
PPCUnArj WOS 2.41	depakovač ARJ archivů pro WarpOS	wUP free

M.A.M.E.

Moji zálibu pro nejrůznější emulátory hraničící někdy až s fanatičností všeho možného už znáte. Dnes bych Vám chtěl představit multiemulátor M.A.M.E.

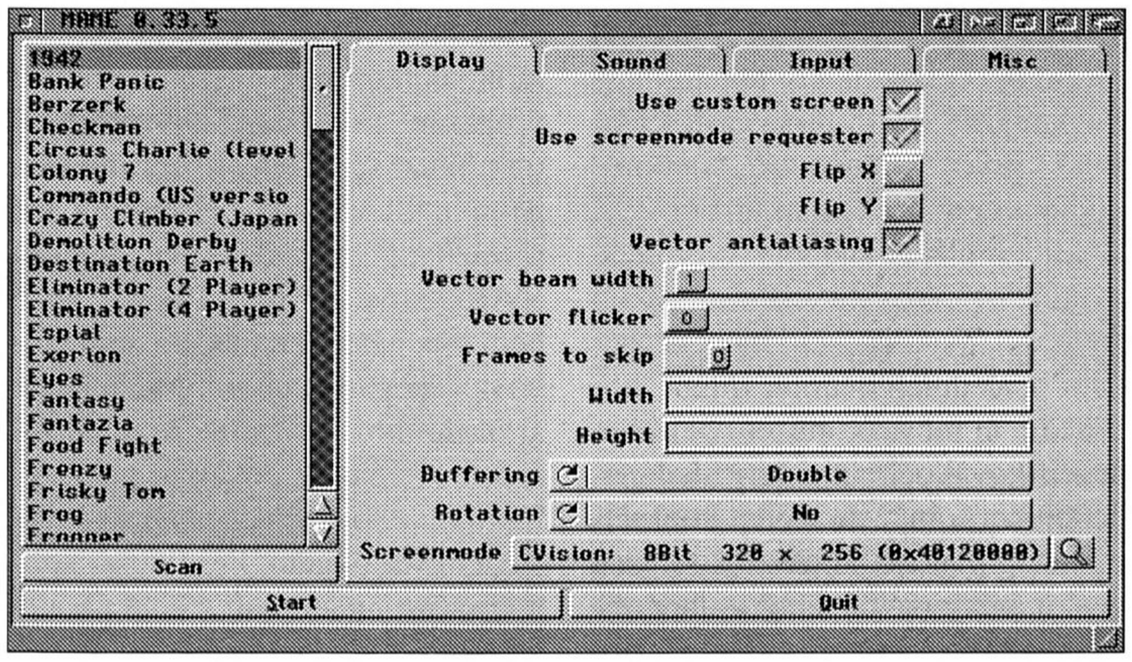
Co je M.A.M.E. ?

Pod touto poněkud záhadnou zkratkou se skrývá jeden z nejuniverzálnějších a zároveň nejobsáhlejších emulátorů hracích automatů a televizních her. M.A.M.E. aneb Multi Arcade Machine Emulator je jakýmsi hybridem spojujícím v sobě emulace mnoha hardwarových platforem založených na prakticky všech známých 8- a výjimečně i 16-bitových procesorech s využitím již stávajících a poměrně kvalitních emulátorů - v závorce je uveden autor a případně WWW stránka s aktuální verzí daného emulátor - Z80Em (Marcel de Kogel, www.komkon.org/~dekogel/misc.html), M6502 Emulator (Marat Fayzullin, Alex Krasivsky, freeflight.com/fms/), I86 emulator (David Hedley, Fabrice Frances), M6809 emulator (John Butler, L.C. Benschop), M68000 emulator & System 16 Arcade Emulator (Thierry Lescot), 8039 emulator (Mirko Buffoni, Dan Boris, TMS5220 emulator (Frank Palazzolo).

Kvalitní zvukový výstup zajišťují emulátory zvukových čipů AY-3-8910 (Ville Hallik, Michael Cuddy, Tatsuyuki Satoh, Fabrice Frances, Nicola Salmoria), YM-2203 a YM-2151 (Tatsuyuki Satoh), OPL syntéza YM-2203 (Ishmair) a emulátor obvodu POKEY známý hlavně všem ataristů (Ron Fries). Na podpoře zvuku herní konzole NES spolupracovali Jeremy Chadwick a Hedley Rainne. Nespočet dalších lidí, kteří zajišťovali mnoho dalších animačních a zvukových prvků ani nemá smysl jmenovat.

Jak vidíte, jde o projekt velmi rozsáhlý a v původní podobě jej rozběhl Nicola Sarmoria, jehož zdatným nástupcem je Mirko Buffoni, verzi pro Amigu má na svědomí Mats Eirik Hansen (www.stud.ntnu.no/~matsha), CGX a chunky-to-planar rutiny pak Trond Werner Hansen (www.stud.ntnu.no/~tronhan) a Mikael Kalms.

MAME (název budu dále uvádět již v této podobě) Vám umožní hrát několik set her známých nejen z hracích automatů, ale i z mnoha



domácích počítačových platforem, herních konzolí a televizních her. MAME je k dispozici pro mnoho počítačových platforem UNIX nevyjímaje, v nejnovější podobě byl zkompilován i pro PowerPC Macintoshe a PPC Amigy.

MAME se skládá z jednoho spustitelného souboru plus případné GUI (PC šrot pochopitelně žádné GUI nemá, MAME je tam i v nejnovější verzi nutné spouštět z DOSu). Amigovská verze 0.33.5 má neuvěřitelných cca 3,6 MB, GUI je naštěstí integrováno, samozřejmě pod MUI. Délka programu se přidáváním nových a nových podporovaných her neustále zvětšuje, neboť KAŽDÁ hra vyžaduje samostatnou část kódu, který zajistí návaznost na integrované emulátory příslušného procesoru, grafické a zvukové části.

Jistě se zeptáte, a co když pro různé herní konzole a automaty existuje stejná hra? Máte pravdu, valná většina her je k dispozici ve více verzích pro různé herní platformy. MAME dokáže emulovat vždy jen jednu hru (pokud si samozřejmě nepustíte více MAME najednou), daná hra je tedy jednoduše v odlišně pojmenované verzi, kterou MAME sám rozpozná.

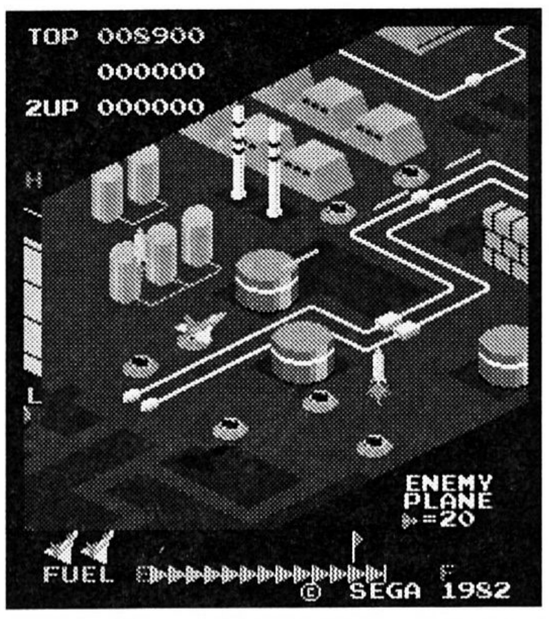
Tím se dostáváme k názvům a formátu snapshotů. Nejedná se v pravém smyslu o snapshoty, ale v naprosté většině o archiv několika či dokonce několika desítek „grabnutých“ ROMek herních automatů či cartridges herních konzolí.

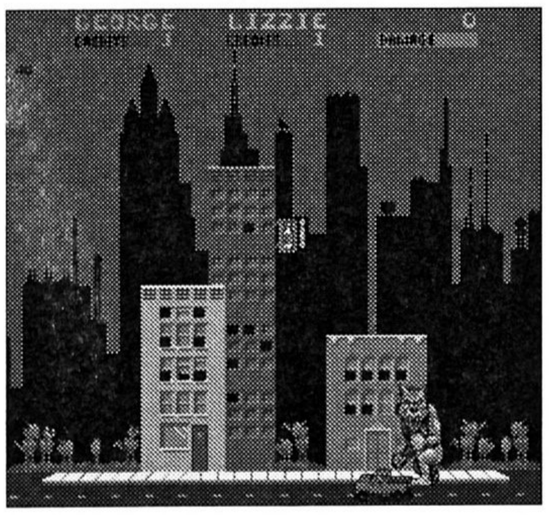
MAME dokáže používat tyto archivy dokonce v PŮVODNÍ PODOBĚ, tedy je nemusíte vůbec rozbalovat a ušetříte diskovou kapacitu pro užitečnější programy a data. Průměrná délka archivů je cca 100 KB, výjimkou však nejsou i hry o délce několika MB (pakovaný archiv!). Amigovský MAME podporuje archivační programy ZIP, LHA a LZX, v případě posledních dvou jmenovaných je musíte mít v adresáři, kam má systém nastavenou cestu, jako je např. C: atd. ZIP je podporován přímo emulátorem.

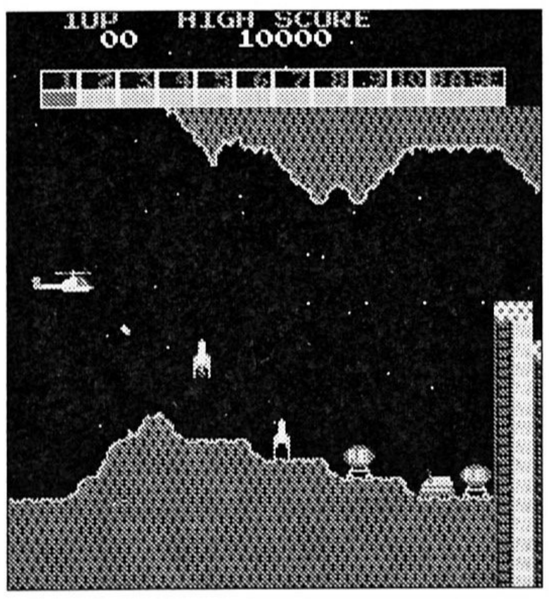
Teď možná přijde zklamání, žádné hry totiž s emulátorem nedostanete. Nikdo Vám však nebrání stáhnout si stovky her z internetu, kde pro MAME existuje mnoho veřejných i soukromých WWW stránek.

Instalace a nároky programu

Amigovský MAME existuje ve verzích pro procesory 68030/40/60 a PowerPC. Starší verze podporovaly též procesory 68000 a 68020, ale jejich vývoj byl autory zastaven z hlediska nedostatečného výkonu CPU. MAME je volně šiřitelný včetně zdrojových kódů a tak není divu, že nejen pro Amigu, ale i pro jiné počítačové platformy vzniklo několik překompilovaných exemplářů MAME. Amigovské verze byly tuším tři, z nichž se v současné době aktualizuje pouze MAME od M. E. Hansena. Protože byl MAME překompilován z Unixu právě díky volně dostupným zdrojákům, nepotřebuje knihovnu „ixemul.library“. Bohužel nevím, zda 030 verze nevyžaduje matematický koprocesor, v dokumentaci se totiž žádné nároky na systém mimo MUI neuvádějí.







Vzhledem k velikosti samotného emulátoru je snad jasné, že 8 MB FAST RAM (CHIP RAM je už dost dlouho mimo a je lépe ji používat POUZE pro zobrazování) jsou minimální požadavky, se kterými lze MAME rozumně provozovat. Délka MAME se navíc bude i nadále zvětšovat tím, jak budou přibývat nové a nové podporované hry.

Instalace je primitivní a provede ji za Vás instalační skript. Po spuštění se objeví MUI okno rozdělené na dvě části (viz obrázek). Levá část okna obsahuje seznam nalezených a podporovaných her, v pravé části najdete preference samotného MAME. Nastavit můžete všechno od zobrazení přes zvukový výstup až po ovládání myší či joystickem (dokonce pro 2 hráče najednou) až po cesty k adresáři se snapshoty. MAME podporuje grafické karty standardu CyberGraphX v libovolném rozlišení a počtu barev. Cca 90% všech momentálně podporovaných her běží v rozlišení zhruba 320x200 bodů + nějaký ten overscan, většinou se totiž jedná o hry, které používaly jako zobrazovací prvek obrazovku, proto ten overscan. Pohodlně si vystačíte i s AGA čipy, grafická karta výrazně urychluje pouze hry běžící ve vyšším rozlišení (typicky kvalita TV obrazu). MAME umí zobrazení jak v okénku na Workbenchi (což je ovšem VELMI pomalé), tak i na samotném screenu. MAME podporuje dokonce double i tripple (přiznám se, že to vidím poprvé) buffering, což může zrychlit zobrazování. Při zapnuté položce „Vector antialiasing“ se u her s vektorovým zobrazováním vyhlazují hrany objektů (nedoporučuji zapínat, emulace se drasticky zpomalí), celý obraz je možné otočit ve vertikálním i horizontálním směru. Desítky dalších voleb souvisejících se zobrazováním jsou k dispozici při ovládání z CLI/Shellu, GUI totiž podporuje pouze ty nejdůležitější.

Zvukový výstup je překvapivě velmi kvalitní a lze použít i AHI. Jak jistě víte, při výstupu přes AHI (pokud nemáte zvukovou kartu) leží vše na bedrech procesoru a výkon emulace se znatelně sníží. Pokud tedy nemáte 68060, nastavte raději zvukový výstup přes amigovskou Paulu.

Ovládání her

Ovládání emulovaných her je řešeno univerzálně, některé klávesové kombinace jsou až překvapivé. Klávesami Pravá Amiga+N volíte novou hru, P je pauza, TAB slouží k vyvolání konfiguračního menu, F3 hru zresetuje, F4 vyvolá grafické menu, kde lze volit barvu a případně typ emulovaných spritů, F7 zapne/vypne ukazatel rychlosti ve snímcích/s, F8 lze zrychlit či zpomalit emulaci vynecháním některých zobrazovaných snímků, F10 je obdoba turbomódu, pomocí +/- na numerickém bloku se ovládá zvuk a Pravá Amiga + Q emulátor ukončí.

Po vyvolání konfiguračního menu klávesou TAB (tabulátor) si většinou můžete nastavit ovládací tlačítka v samotné hře, zvukové parametry a mnoho dalších věcí týkajících se emulované hry.

Rychlost a kvalita emulovaných her

Kvalita her je až na výjimky přímo závislá na délce hry a kolísá od podprůměrné až po vynikající. Setkáte se s verzemi her, které určitě důvěrně znáte z dob ZX-Spectra, C64 či 8-bitového Atari.

Rychlost je na procesorech 68040 a výš přijatelná, žádné zázraky však nečekejte. Dost slabé výkony podává MAME zvláště u novějších her běžících ve vyšším rozlišení. Někdy hodně pomůže vypnout zvuk, ale bez kvalitního zvukového doprovodu podle mého názoru nemá smysl hru hrát.

MAME totiž není nijak optimalizován, nová verze je vždy prostě překompilována. Je možné, že v plné verzi (zatím stále beta) bude MAME nějakým způsobem urychlen, ale zaručit to samozřejmě nemohu. Rovněž jsem neměl možnost otestovat PowerPC verzi, ale nemám důvod nevěřit, že PPC nepřinese očekávané urychlení. Verze pro 68030 je zde zřejmě pouze pro širokou oblast uživatelů Blizzardů 1230, s touto konfigurací však MAME běhá slušně jen u starších a animačně či zvukově relativně nenáročných her typu Battleships, Manic, různých deskových a logických hrách, kterých však zase tolik není. Samozřejmě je možné, že v té spoustě her, které pro MAME doposud existují, najdete mnoho těch, které budou plně hratelné, já jich vyzkoušel jen něco kolem 40 (k dalším zhruba 300 jsem se z časových důvodů zatím nedostal) - viz další obrázky.

Tak co tu vlastně M.Á.M.E ?

Především vynikající nápad sloučit prakticky všechny známé 8-bitové emulátory herních automatů a některých konzolí do jednoho a vyvinout tak univerzální emulátor. Nápad hodný uznání, ostatně jeho realizace je také skvělá. Máte tak jedinečnou možnost vyzkoušet, otestovat a hlavně zahrát si neuvěřitelnou spoustu her, které jste dříve vídávali a za které jste v automatech museli platit. Zde máte všechno zdarma.

Luboš Němec

M.A.M.E.

8.0
z 10

Autor: viz. text
Cena: -
Typ: freeware

+ skvělá kombinace mnoha emulátorů, několik set podporovaných her, kvalitní zvukový výstup, freeware

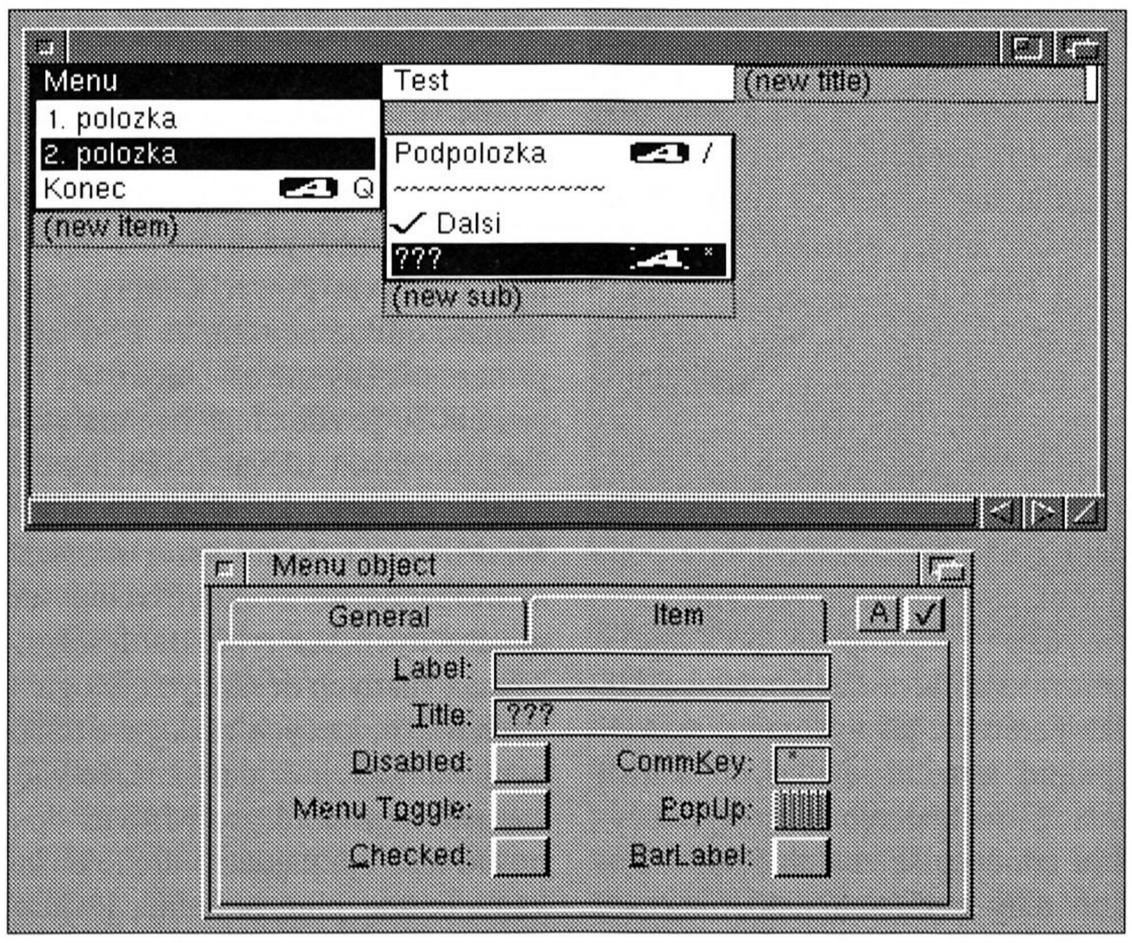
- rychlost, nulová optimalizace amigovské verze

Venus Art EDies	kvalitní programovací jazyk C (PPC kompiler)	pUP	kom.
Venus Art Ghost	generátor Mandelbrotových množin	pUP	free
VGBWOS 0.7	MPEG splitter	pUP	free
ViewTool 0.9x	Kvalitní Céčko s PPC kompilerem & vývojové prostředí	wUP	kom.
WarpAMP PPC 0.9	PPC verze modulů (hlavně efektových) pro prohlížeč SViewNG	pUP	share
WarpSNES PPC	kvalitní raytracingový program s animačními možnostmi	pUP	kom.
wUP 3.0 & update	vynikající tiskový program, nyní včetně spooleru	pUP	kom.
WarpView PPC	programovací jazyk Logo	pUP	free
WildFire 5.x + pluginy	depakovač archivačního programu LZX	pUP	free
WolfPac 1.x	depakovač Unix shar archivů	wUP	free
yacoderPPC	emulátor herní konzole Atari 2600	wUP	free
ZhaDoomPPC	kompiler jazyka ANSI C	pUP	free
ZLib	další engine hry Doom	pUP	free
SASC PPC 6.5x beta	první díl cca 2,5 MB AGA dema v PPC verzi	pUP	free
Sman PPC	druhý díl cca 2 MB AGA dema v PPC verzi	pUP	free
split MPEG	WarpOS port emulátoru germ konzole Nintendo GameBoy	wUP	free
Storm PPC 3.x	prohlížeč JPEG obrázků	pUP	free
SViewNG II PPC modules	MPEG Audio Layer 1/2/3 dekodér (přehrávač) s podporou AHI	wUP	free
Tornado3D 2.x	emulátor 16ti bitové herní konzole SuperNintendo (SNES)	wUP	free
TurboPrintPro 6.x	poslední verze systému wUP včetně podpory PPC Blizzardů	wUP	free
UCB Logo PPC	prohlížeč obrázků pro AGA čipy i grafické karty	wUP	free
unlzxPPC	animační a efektový programs rozsáhlými možnostmi	pUP	kom.
UnSharPPC 1.3	3D Pac-man s dobrými zvukovými efekty	pUP	share
V2600 PPC	PPC verze UUenkodéru/dekodéru	pUP	free
VBC PPC 0.6	PPC engine známé 3D legendy Doom	wUP	free
VDoom PPC	ZLib port pro WarpOS, zdrojové kódy	wUP	free

GadToolsBox v3.0

Již hodně času uplynulo od doby, kdy se objevil GadToolsBox 2.0 od Jaba Development - tehdy jako giftware. Nyní přichází pod stejným jménem nový program (ovšem se stejným účelem) od zcela jiného autora.

Tento nový program GadToolsBox v3.0 vytvořil Tomasz Muszynski jako shareware. Kód verze 3 je zcela nový (pochází přece od jiného autora), nicméně je schopen (v registrované verzi) načítat datové soubory předchozí verze GadToolsBox od Jaba Development. Pro ty, kteří nemají tušení, o co jde: GadToolsBox je něco jako editor prostředků - umožňuje vytvořit si uživatelské rozhraní pro aplikaci pomocí myši a pak je schopen vygenerovat zdrojový kód (například v C) pro otevírání tohoto GUI a manipulaci s ním v rámci vytvářené aplikace. Umožňuje při tvorbě uživatelského rozhraní používat systémové gadgety - jak ty, které jsou definovány v gadtool.library, tak ty, které jako externí objekty naprogramovali v průběhu let další programátoři. Navíc můžete vytvářet lokalizační řetězce, kreslit obrázky apod.



Instalace

Instalace je tradičně prováděna pomocí Installeru a je velmi jednoduchá - zvolíte cílový adresář a pak se nainstaluje jak vlastní program, tak i externí gadgety (do Classes). Požadavky nejsou nijak přehnané - potřebujete AmigaOS 3.x a několik knihoven (popupmenu.library) a externí gadgety používané rozhraním GadToolsBoxu, které se dostanou na váš disk při instalaci. K omezením neregistrované verze patří již zmíněná nemožnost importu z GadToolsBox v2, možnost uložení jen jednoho okna a jednoho menu.

Novinky

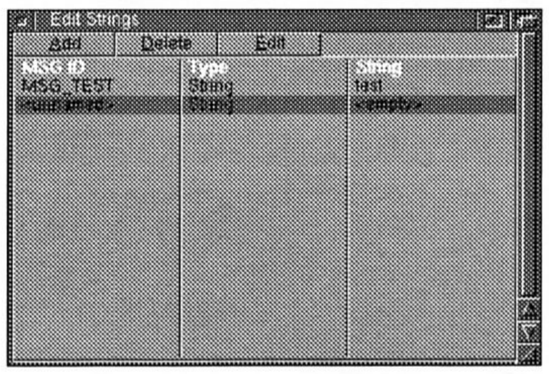
Podívejme se nyní na to, v čem je nová verze lepší a dokonalejší. Vylepšení se týká především dvou oblastí - editace návrhu uživatelského rozhraní, nabídky objektů, které lze používat a vytvářet. Již předem podotýkám, že verze 3 nabízí všechny možnosti verze předchozí. Vzhledem k tomu, že nová verze GadToolsBox v3 sama využívá většiny objektů, které jsou k dispozici při návrhu GUI, došlo rozšířením nabídky těchto objektů i ke značné (a to příjemné) změně koncepce editace uživatelského rozhraní (viz obrázek).

Nyní je ovládání soustředěno nejenom v menu, ale je využito nástrojové lišty pro základní manipulaci se soubory a objekty jako okna či obrazovky, palety objektů uživatelského rozhraní pro vytváření nových objektů - gadgetů, stromu s objekty uspořádanými dle jejich typů a konečně také okna sloužícího k editaci vlastností aktuálního objektu (okna, položky menu, gadgetu, atd.). Pěkně jsou také využita lokální kontextová menu vyvolávaná pravým tlačítkem myši. Došlo také ke standardizaci práce s clipboardem (klávesové zkratky), doplněno bylo Undo, práce s mřížkou a mnoho dalšího.

Nabídka objektů, které lze v programu při návrhu GUI používat, se rozšířila nejenom o externí objekty - gadgety, ale i o lokalizační řetězce, obrázky apod. Co se týče objektů uživatelského rozhraní, k sadě standardních gadtool gadgetů přibyly BOOPSI objekty jako colorwheel (barevné kolo pro volbu odstínu), textfield (textové pole pro víceřádkový text s mnoha možnostmi), page.gadget (objekt pro vytváření „záložkových“ polí), progress.gadget (grafické zobrazení vývoje operace - kolik je již hotovo), frame (rámečky ohraničující skupiny objektů - gadgetů) a řada dalších. Mezi další vymoženosti patří možnost používat datatype objekty přímo v oknech s uživatelským rozhraním či vytvářet okna v podobě nástrojových lišt (s úzkou horizontální či vertikální oblastí pro přesun okna - lišty). Pěkně vyřešen je i návrh struktury menu, který lze vizuálně provádět v separátním okně pomocí myši (viz obrázek). Doplněn byl také jednoduchý editor obrázků pro nástrojové lišty a ukazatele myši.

Trocha kritiky

Zatím jsem se nezmínil o případných nedostatcích tohoto programu. Začnu jedním velmi drobným, který asi časem vymizí - generování kódu je stejně jako u předchozí verze zajištěno externím generátorem kódu. Neboť se ovšem jedná o první verzi v podání tohoto autora, je k dispozici pouze jeden generátor (pro Céčko), pro E se teprve připravuje. Generovaný kód se také trochu liší od verze 2.0 a je tedy nutno při převodu staršího programu na novou verzi mírně uzpůsobit kód daného programu. Další drobností je to, že u programu pro tvorbu uživatelského rozhraní nepracuje správně ovládání menu - nelze zvolit více položek najednou.



Horší je to, že program je poměrně nestabilní a dost často se hroutí (alespoň vzhledem ke stabilitě GadToolsBoxu 2.0, který mi snad nikdy nespadl). Také rozhraní pro editaci GUI se nechová vždy zcela správně a navíc se některé typy objektů uživatelského rozhraní (například page.gadget) nezobrazují vždy korektně. Překreslování navrhovaného uživatelského rozhraní má mouchy též, zpravidla však pomůže ručně vyvolaný pokyn pro překreslení okna.

Závěr

Rozhodně lze říci, že nová verze GadToolsBoxu je dobrým krokem vpřed a správným směrem - výrazně rozšiřuje možnosti verze předchozí pomocí externích objektů a zahrnuje také příjemnou změnu koncepce editace návrhu uživatelského rozhraní. Na druhou stranu, velkou nevýhodou je současná nestabilita a částečná nedoladěnost některých funkcí, a také nutnost úpravy programu při přechodu na novou verzi. Nejsem si jist, zda lze díky těmto nedostatkům přechod (a navíc registraci) na novou verzi v současnosti doporučit. Pokud ovšem autor opraví zmíněné nedostatky, mohl by vzniknout velice dobrý produkt za přijatelnou cenu.

Pavel Čížek

GadToolsBox v3.0

7.0 z 10

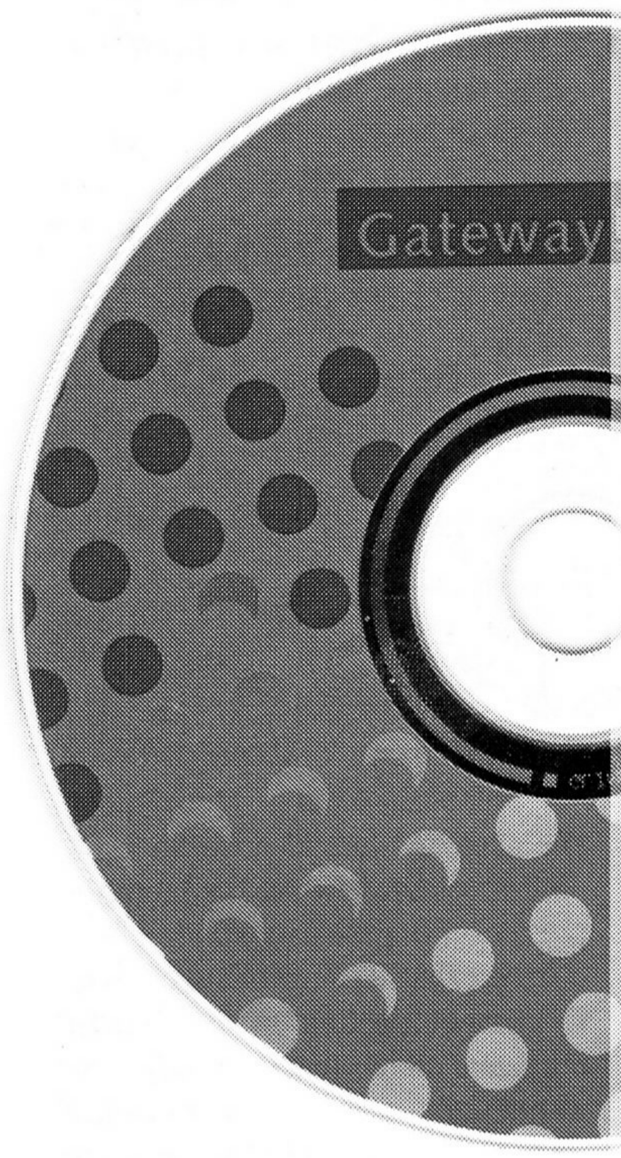
Autor:	Muszynski
Cena:	20 DM
Typ:	shareware

+ rozsáhlá nabídka objektů GUI, dobře navržená koncepce návrhu uživatelského rozhraní

- nedoladěnost a nestabilita programu

Gateway! Volume 3

A máme tu další 2 CD z produkce německého Stefan Ossowski's Schatzruhe obsahující tentokráte klon Unixu NetBSD 1.3.2.



Toto dvojcédéčko přináší plnou verzi Unixu NetBSD 1.3.2 spolu s celou řadou programů. Jedná se o volně (= zdarma) šířitelný klon Unixu vyvíjený na univerzitě v Berkeley. Instalační a zdrojové soubory tohoto operačního systému jsou k dispozici pro 16 systémů, jako například Amiga, Archimedes, Macintosh, PC - Intel 386, DEC 5000 či Sparc. Vlastní systém a také programy a utility s ním dodávané jsou všechny zkompilované a připravené do binární podoby pro procesory Intel a Motorola (tj. vše je připraveno pro Amigu, žádné programy a balíky není třeba před použitím kompilovat apod.).

Instalace

Gateway! obsahuje 2 CD, obě zcela zaplněná - na tom prvním je vlastní systém NetBSD (i s X Window) pro všech 16 platforem včetně zdrojových kódů, na druhém pak spousta freeware a shareware programů jak ve zdrojové, tak i zkompilované podobě (alespoň pro Amigu a PC). Všechna dokumentace (až na kratičký úvod) je obsažena na CD-ROM, nicméně další rady a tipy lze nalézt na internetu - WWW stránka *„http://core.de/“* obsahuje podporu právě pro toto dvojcédéčko, Existují i konference věnující se právě NetBSD. Zajímavé je, že systém lze nastartovat a instalovat přímo z CD-ROM (pouze SCSI). Jak se ovšem na poslední chvíli ukázalo (na CD na to najdete upozornění), není zcela bezproblémová a je tedy lepší (alespoň v případě Amigy) instalovat systém pomocí připraveného miniroot filesystému, například ze samostatného oddílu na disku. V tomto místě bych chtěl upozornit na jednu věc. Vzhledem k tomu, že vše je připraveno v binární podobě pro Amigu, není instalace nikterak komplikovaná (pokud Unix alespoň trochu znáte!). Na druhé straně se nejedná o záležitost, kterou lze zvládnout bez jakýchkoliv zkušeností s Unixem jako takovým a bez znalosti Amigy, Shellu atd. Takže pokud se chcete s Unixem touto cestou seznámit, měl by mít rozhodně při prvních krocích k ruce někoho zkušenějšího.

Jak jsem se již zmínil, instalace není složitá (relativně, velmi relativně) - možná ovšem je a má smysl pouze tehdy, když pokud vaše vybavení odpovídá minimálním požadavkům a pokud tato verze podporuje většinu zařízení, které v počítači máte (přinejmenším řadič harddisku). V případě Amigy (či Draca) potřebujete alespoň MC 68020 a vyšší a jednotku MMU (což v podstatě implikuje plnou verzi 68030, 68040 či 68060 - například MC 68LC040 nepracuje správně). Doporučen je koprocesor. Dále potřebujete 4 MB RAM paměti (pro X Window 8 MB a více) a 100 MB na harddisku (skutečné minimum). A nyní k podporovaným perifériím: jsou podporována všechna standardní zařízení Amigy a Draca (IDE port, paralelní a sériové rozhraní, myš,...). Dále řada SCSI řadičů (s výjimkou těch na PowerUp kartách), grafických a síťových karet. Co zatím chybí je podpora ATAPI zařízení (experimentální verze je k dispozici od konce července), dále SCSI řadičů na Cyberstorm MK III, Blizzard III a PowerPC kartách. Malá poznámka na závěr tohoto odstavce: bez grafické karty můžete pracovat s X Window pouze v rozlišení DblNTSC = 640 x 400 (max. 256 barev), což je pro vážnější práci dost málo (i s dobrým window managerem), ale na seznámení s tímto systémem to postačí.

Software

Podívejme se nyní v krátkosti na to, co obsahuje druhé CD této sady. Je zde řada utilit a programů (většinou freeware a shareware), stejně jako pomocných konfiguračních souborů. Na CD naleznete ve většině případů jednak originální distribuční soubory se zdrojovými kódy, jednak zkompilované balíky vhodné přímo pro instalaci. Lze předpokládat, že řadu prográmků uživatelé Amigy znají, neboť byly portovány do AmigaDOS pomocí ixemul knihoven.

Pokusím se nyní ve stručnosti naznačit a ukázat to zajímavější z druhého doprovodného CD. Samozřejmě zde naleznete řadu aplikací typických pro Unix a GNU - například různé „Window Managery“ (Amiga WM, Windows 95 WM, atd.), řadu knihoven pro práci s grafickými a zvukovými formáty (GIF, TIFF,...), editory jako VIM či EMACS, korektor pravopisu ISpell, nebo komprimační programy ZIP, TAR, LHA nebo UNARJ. Je tu i poměrně vyčerpávající sbírka GNU vývojářských nástrojů (Bison, GMake,...). Uživatel zde může nalézt i řadu grafických programů (GIMP, XPAINT, XART...), jakož i hry - od minéra pro X Window až po šachy.

Zvláštní kategorií v případě Unixu jsou aplikace pro Internet či elektronickou poštu. Základní nástroje jsou součástí systému NetBSD, ale na doprovodném CD naleznete další terminálové programy, tradiční Lynx, ale i dobře známý Netscape - verzi z dubna tohoto roku.

Další sada aplikací je tvořena programy pro profesionální zpracování tištěných dokumentů postavených či svázaných s TeXem. Kromě TeTeXu zde naleznete řadu doplňkových aplikací pro vytváření vektorové grafiky jako Transfig, XFig a GNUPlot. Je tu i nový Lyx, což je editor pro X Window pracující jako WYSIWYG rozhraní k TeXu - práce je podobná jako v běžných textových editorech (včetně editace matematických vzorců či vkládání obrázků); ovšem výstup je ve formátu LaTeXu a je TeXem kompilován. Nezbytným doplňkem je samozřejmě GhostScript.

Závěr

Tak trochu tradičním problémem, o němž jsem se nezmínil, je podpora češtiny - tak jak je systém dodáván, neobsahuje podporu češtiny vůbec. Lze si sice vytvořit české klávesnice, sehnat fonty apod., ale to je opět práce pro zkušenějšího uživatele. Je otázka, zda řada lidí nedá přednost Linuxu, ale to vše patrně záleží i na tom, který systém bude mít jako první podporu PowerPC procesorů (v obou případech je zatím spíše v experimentální fázi) a nejnovějších řadičů a dalších hardwarových zařízení. Pokud se ovšem někdo prostě chce seznámit s Unixem, se základními principy práce, popř. ho používat jako druhý, alternativní systém k AmigaDOSu, je toto dvojcédéčko dobrým začátek, především vzhledem ke spoustě připravených programů, dobrému přizpůsobení se systému Amigy (podpora hardware a snadná koexistence vedle AmigaDOS), a hlavně nízké ceně. Navíc jej lze provozovat i na Macu či PC.

Pavel Čížek

Gateway! Volume 3

9.0 z 10

Autor:	Schatztruhe
Cena:	20 DM
Typ:	shareware
Zapůjčil:	Schatztruhe

➕ dobře připravené 2CD s NetBSD, velká kolekce programů, možnost použití na řadě platforem

➖ chybí podpora novějšího hardwaru a češtiny

Začínáme s Amigou I.

Jak asi všichni víte, je u nás nedostatek české literatury, která by pomohla úplným začátečníkům jednoduše zvládnout práci s Amigou. Máte-li třeba příbuzenstvo, které zajímá, co vám to leží na stole, nebo oblíbila-li si vaše drahá polovička některou z vašich her a neumí ji spustit, dejte jim do ruky tento článek.

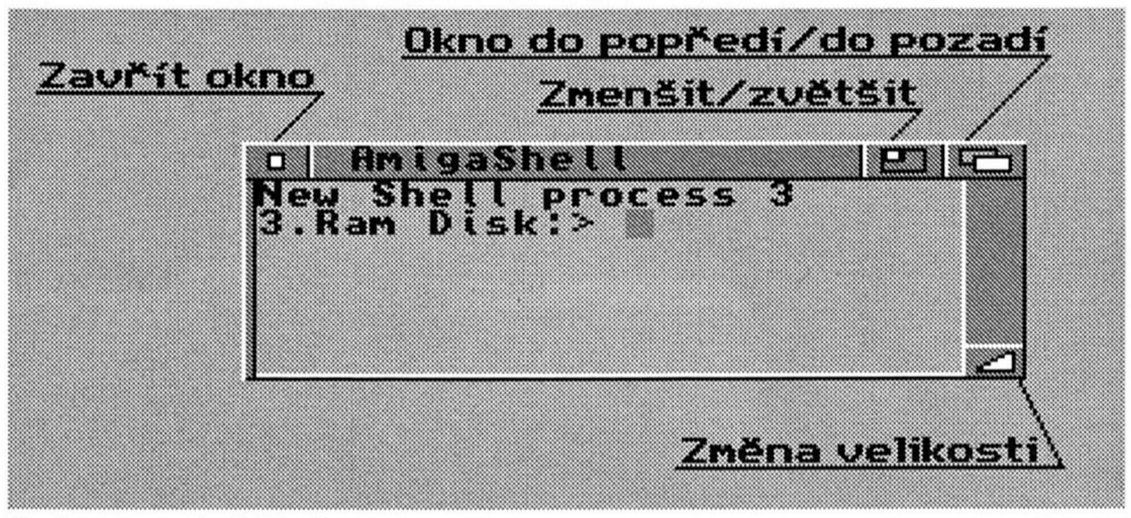
Tento díl bude pro opravdové začátečníky. Pokud to není váš případ, budou vás asi více zajímat až pokračování v dalších číslech, nebo si můžete přečíst třeba jen pravidelnou minirubriku o historii Amigy a jejího operačního systému. Ke konci každého dílu najdete slovníček pojmů, které se buď objevují v textu, nebo které by měl každý amigista znát. Pokud jste nováček v oboru, přečtěte si slovníček nejraději hned.

První pravidlo zní: Neumíte-li nic, naučte se pracovat s myší. Myš je v dnešní době asi nejužitečnější hlodavec. Myši zaměstnávané v oblasti počítačů mají obvykle nejčastěji dvě, nebo tři tlačítka. Nám stačí tlačítka jen dvě, proto si prostředního tlačítka u třítlačítkových myší nevšímejte. Pokud má vaše myš tlačítko jen jedno (mrzáček), nejspíše sedíte u počítače Apple Macintosh a v novinovém stánku vám vnutili poněkud nevhodný časopis. Pořiďte si radši Amigu.

Levé tlačítko myši se používá na klikání (kuk do slovníčku), dvojklik a na táhnutí. Od této chvíle budu tlačítkem myslet tlačítko na obrazovce, to jest gadget. Kliknutí na gadget obvykle ihned vyvolá akci, ke které je tento gadget určen. Například tlačítka „OK“ a „Cancel“ často slouží k ukončení dialogového okna. Na prvním obrázku jsou popsány tlačítka, jejichž význam byste měli vědět. Pokud kliknete na nějaké okno, sdělíte systému, že s tímto oknem budete chtít pracovat. Okno začne vnímat pokyny z klávesnice a jeho rámeček se vybarví. Dvojklik se nejčastěji používá na ikonky. Dvojklik na ikonu programu tento program spustí. Dvojkliknete-li na ikonu něčeho jiného, třeba textového souboru, s největší pravděpodobností se vám obsah souboru zobrazí. „Táhnout s myší“ znamená zmáčknout levé myší tlačítko nad nějakým hejblátkem (nebo ikonou) a se stále zmáčknutým tlačítkem myší pohybovat. Pokud nevíte dobře co děláte, s ikonami radši moc netahejte, sic se dočkáte nemilých překvapení. Taháním za titulek okna se okno přesouvá. Podobné vlastnosti má i horní lišta obrazovky, bez obav si to vyzkoušejte.

Pravé tlačítko myši se používá na výběr z roletového menu. To je jen trochu složitější počin, než táhnutí. Podržte pravé tlačítko a na horní liště obrazovky se vám objeví několik nápisů. Pokud zrovna děláte s Workbenchem, jsou to slova „Workbench“, „Window“, „Icons“, „Tools“, nebo jejich české ekvivalenty, je-li na vaší Amize nainstalovaná čeština. Se stále zmáčknutým pravým tlačítkem najeďte na některé z těchto slov a objeví se vám pod myší roletové menu. Najeďte na nějakou položku, třeba na první položku z menu „Workbench“, a až se barevně zvýrazní, pusťte tlačítko. Jestliže jste vybrali položku „Backdrop“, tak jste změnili to, zdali mají být ikony Workbenche v okně, nebo jen na ploše. Pokud se vám výsledek nelíbí, akci zopakujte, Workbench se vrátí do původního stavu. Každé menu patří k nějakému oknu. Proto když nakliknete okno jiného programu, bude se vám objevovat jiné menu. Ne každý program menu musí mít. V případě že ho nemá, objeví se na vrcholu obrazovky po zmáčknutí pravého tlačítka jen prázdná lišta.

Teď by to chtělo nějakou praktickou ukázku, že? No dobrá. Hmmm... Nejdříve mě napadlo, že první, co bych vás naučil, by bylo zformátování systémového disku, ale pak jsem si uvědomil, že nejeden amigista má doma škodolibou sestru... Tak vás aspoň naučím, jak se spouští hodiny, tím nic nepokazíte. Předpokládám, že víte, co je to systémový disk. Jeho ikonku na Workbenchi najdete nejspíše v levém horním rohu obrazovky, hned pod ikonou „Ram Disk“. Měla by se jmenovat „Workbench“, „Work“, „System“, nebo podobně. Tak na té ikonce si vyzkoušejte dvojklik. Že se vám dvojklik na ikonku systémového disku povedl zjistíte tak, že vám vyskočí před očima okno

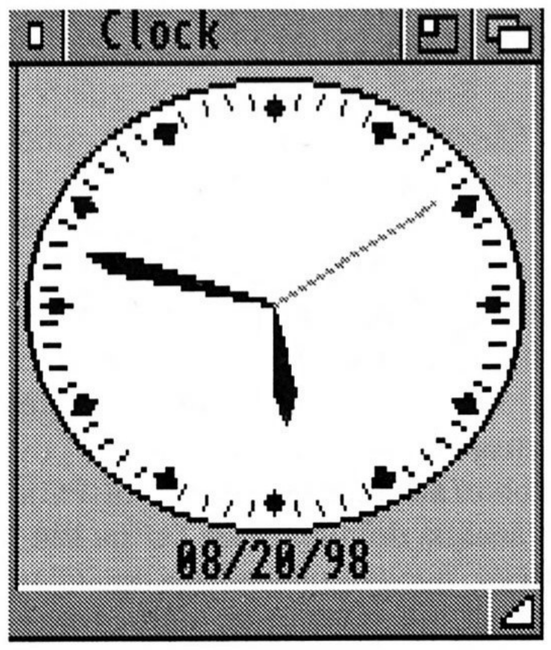


Gadgety na okně Shellu

s ikonkami „Prefs“, „Utilities“ a dalšími. Další dvojklik si vyzkoušejte na ikonu „Utilities“ (vypadá jako zásuvka u stolu) a v okně, které se vám objeví, dvojklikněte na ikonu s namalovanými hodinami pojmenovanou „Clock“. Během půl vteřinky máte okénko s hodinami na obrazovce a můžete experimentovat. Utilitka „Clock“ je naprosto neškodná, takže se nebojte zkoušet jednu položku z menu po druhé a koukejte se, co se bude dít. V menu nadepsaném „Project“ najdete položky „Analog“, „Digital“ a „Quit“, přičemž u každé z nich je vpravo uvedená klávesová zkratka. Zmáčknete-li tedy na klávesnici zároveň klávesy Pravá Amiga a D, stane se to samé, jako byste zvolili z menu položku „Digital“, zmizí číselník a hodiny se smrsknou na digitálky. Navíc se položka „Digital“ v menu zaškrtne fajfkou a zaškrtnutí u položky „Analog“ zmizí. Podobně je to s položkou „Analog“, tyto dvě položky nemohou být zaškrtnuty současně. Teď se koukněte na menu „Settings“. Položka „Date“ určuje, zda se má ukazovat datum. Položka „Seconds“ slouží k zapínání sekundové ručičky a nelze navolit, pokud hodiny běží v digitálním módu, to je pak položka znevýrazněná. Další specialitkou je položka „Digital Format“. Pokud na ni najedete myší, objeví se tzv. podmenu nabízející různé možnosti zápisu času na digitálkách. Tyto položky lze zvolit pouze v digitálním módu. Položkou „Alarm“ si navolíte, jestli má budík pípnout v hodinu a minutu, kterou si nastavíte pomocí „Set Alarm...“. Volba „Set Alarm“ otevře okénko, ve kterém si pomocí šoupátek nastavíte, kdy chcete vzbudit. Toto okénko zavřete pomocí tlačítka „Use“ (použít) a ujistěte se, že máte zapnutý zvuk z počítače a v menu zatrhnutý „Alarm“. Pokud jde vše v pořádku, vaše Amiga v určený čas jednou mdle pípne. Poslední volba v menu je „Save Settings“. Ta zapíše současné umístění okna a vůbec všechna nastavení na disk (v tomto případě do ikony programu, chcete-li si zapsané hodnoty prohlédnout, tak ve Workbenchi jednou klikněte na ikonku „Clock“ a zvolte v menu „Icons“ položku „Information...“).

No a to bychom měli pro dnešek všechno. Doufám, že už je na světě o pár počítačových analfabetů méně. Pokud jste ještě dnešní lekci pořádně nestrávili, cvičte a cvičte, příště už se takovými samozřejmostmi zabývat nebudu. Hodně zdaru do nového školního roku.

Petr Mareš



Historie a vývoj Amigy

Dnes se podíváme na vývoj operačního systému. Tomu se říká AmigaOS, nebo taky Kickstart (zkratka KS). První široce používaný Kickstart byl KS 1.2. Psal se rok 1985 a na světě byla Amiga 1000. Už tento systém zvládal výborně multitasking a ovládal se prostřednictvím grafického uživatelského rozhraní. Zároveň nabízel možnost ovládání pomocí příkazového řádku, který se tehdy nazýval CLI, a který je taťkou dnešního Shellu.

Pak následoval Kickstart 1.3. Neobsahoval nic moc převratného, byl to vlastně jen KS 1.2 s malými změnami, nicméně stal se velice rozšířeným a kvůli své poměrně dlouhé době kralování se výrazně podepsal na programátorském stylu tehdejších kodérů. Nutno říci, že nepříliš kladně.

Velikým skokem dopředu byl KS 2.0, který konečně přinesl pokrok a více pohodlí pro uživatele. Zlepšil se Workbench, CLI bylo nahrazeno shellem, vylepšil se filesystem, spousta věcí se najednou dala nakonfigurovat. Bohužel mnoho programů, které běžely na KS 1.3, se s novým systémem nesneslo. Řešilo se to softwarovou emulací systému 1.3.

Ne příliš běžný je systém 2.1. Jeho hlavní význam je v zavedení lokalizace, což prakticky znamená, že s vámi mohou programy komunikovat ve vašem rodném jazyce.

Kickstarty 3.0 a 3.1 jsou poslední používané verze operačního systému, přičemž 3.1 je jen trochu vylepšený systém 3.0. V těchto Kickstartech je zabudovaná podpora nových (a budoucích) grafických čipů a zaveden systém datatypů.

V posledních letech, kdy se Amiga nikdy dlouho neohřála v rukách jednoho vlastníka, se objevily zvěsti o různých vylepšených verzích Kickstartu, od čísla 3.2 až po 4.0. Pokud ale vím, zatím se však nic takového do světa opravdu nedostalo. Jiná věc je to, že v momentě, kdy se začalo spekulovat o novém procesoru pro Amigu, se firma Phase5 pustila do integrace procesoru PowerPC do systému, což je dnes již hotovo. Od samotné firmy Amiga Inc. se však do světa dostávaly jen drobnosti, jako například nové verze příkazů v Shellu.

Spojení se světem

Protože Amiga je pouze jednou z mnoha počítačových platforem, je dobré vědět, jak umí spolupracovat s ostatními. Toto povídání si mohu velice zjednodušit, když řeknu, že Amiga umí pomocí software emulovat běžné PC, existuje (a dobře funguje) i emulace Macintoshů a různých osmibitů. Pokud máte pevné nervy a spoustu času, dokonce spustíte i Windows. Pro Amigu existují i různé verze Unixu (i Linux), takže pokud má vaše Amiga dostatečný výkon, možnosti jsou nepřeberné.

I když nepočítáme programy běžící pod emulací, najdeme spoustu nástrojů pro všechny druhy činností, které se na počítačích provozují. Komerční využití Amigy však hlavně spočívá v oblasti multimédií, třeba pro střih videa, vytváření animací, pro multimediální prezentace a podobně. Pokud by jste však chtěli využít svého miláčka na kancelářskou práci, i v tomto oboru pro Amigu existuje rozumné softwarové zázemí.

Scéna

Scénu tvoří lidé, kteří se aktivně podílí na dění okolo Amigy. A to je to hlavní, co tvoří Amigu Amigou. Amigisté jsou v tomto směru velice činní, pořádají různé srazy a soutěže, zakládají kluby, píšou diskmagy, vytvářejí dema, skládají hudbu a kreslí obrázky, u nichž je těžké uvěřit, že to někdo nakreslil jen tak myší v kreslícím programu. A to vše v takovém měřítku a s takovou vervou a talentem, že tím Amigu povyšují na nástroj téměř kultovní. Proto se raději s žádným skalním amigistou nepouštějte do diskuse typu Amiga versus PC, pokud ovšem nestojíte na stejné straně barikády. Amiga je totiž tak trochu životní styl.

Pokud si chcete trochu přičichnout k tomu, co se na scéně děje, koukněte se na nějaký český diskmag, nebo si nechte doporučit nějaké pěkné demo, které si pak pusťte na veliké televizi s audiem připnutým na HiFi věž. To vše nejlépe s kamarády a v pokoji se zatažený-mi závěsy...

Slovníček pojmů

Padlo rozhodnutí, že se slovníček nebude řadit abecedně, řazen bude podle toho, jak se pojmy objevují za sebou v textu.

Kliknutí - krátké zmáčknutí levého tlačítka. Kliknout na něco znamená přejet kurzorem myši nad tu věc a kliknout.
Kurzor myši - ukazovátko, obrázek zobrazující pozici myši na obrazovce, obvykle je to šipka, křížek, nebo budík.
Dvojklik - dvě rychle za sebou následující kliknutí na stejné místo. Rychlost, s jakou musíte kliknout, lze nastavit pomocí programu „Input“ z adresáře „Prefs“. O tom podrobněji někdy příště.
Adresář - jakási „složka“ na disku, ve které jsou (nebo mohou být) uloženy soubory, nebo další adresáře. Ve Workbenchi jsou adresáře zobrazeny obvykle jako zásuvky.
Ikona - obrázek ve Workbenchi reprezentující soubor, program, odpadkový koš nebo disk. Ikonu jde pomocí myši přemístit někam jinam, nebo ji někam „upustit“. Nedělejte to, pokud nevíte, jak to napravit. Taky lze dvojklikem spustit, nebo ukázat to, k čemu ta ikona patří.
Gadget - tlačítko s nápisem, nebo grafickým symbolem, na které se kliká. Vyslovuje se jako „gedžit“.
Workbench - grafické prostředí s ikonami, které se vám objeví hned po nabootování. Lidé v našich krajích vám budou rozumět, budete li toto slovo vyslovovat jako „Vorkbenč“.
Nabootování - čti „nabůtování“. Po zapnutí nebo resetu počítače se provedou akce nezbytné pro jeho používání. Tomuto procesu se říká boot [bůt], počítač nabootuje.
Reset - násilné přerušení všeho, co se na počítači děje, obvykle následované nabootováním. Vyvolá se například zmáčknutím trojkombinace CTRL + obě Amiga klávesy. Neresetujte počítač, pokud zapisuje na disk, data na disku by se narušila.
Amiga klávesy - dvě klávesy nazývané „Levá Amiga“ a „Pravá amiga“ umístěné po stranách vedle mezerníku, na původních Amiga klávesnicích jsou nadepsané sešikmeným písmenem „A“. Používají se hlavně jako součást klávesových zkratek.
Requester - dialogové okénko, kterým se vás Amiga na něco ptá. Počeštěně se vyslovuje jako „rekvestr“.
Kickstart - operační systém.
KS - zkratka pro Kickstart.
Multitasking - schopnost současného běhu více programů najednou.
CLI - čti „kli“. Zkratka za Command Line Interface, řádkové rozhraní na systémech verze 1.3 a nižších. V pozdějších systémech ho nahradil Shell.
Shell - řádkové rozhraní pozdějších systémů. Vyslovuje se „šel“.
Kodér - programátor. Používá se hlavně na herní a demo scéně.
Demo - 1) program, který se snaží o zábavu, či ohromení publika, obvykle pomocí grafických efektů a hudby. Často je to velmi strhující podívaná.
2) verze komerčního programu jež se zpravidla z reklamních důvodů dodává zdarma a je ochuzena o některé funkce.
Konfigurovat - nastavovat vlastnosti (třeba programu) podle vlastní chuti.
Filesystem - způsob, jakým se zapisují data na disk.
Datatypy - systém externích definic datových typů. Jinak řečeno program s podporou datatypů umí pracovat se všemi formáty dokumentů, pro které máme nainstalované definice. Čtěte „datatajpy“.
Formát - způsob zápisu dat. Například standard JPEG určuje formát zápisu obrázků (třeba na disk).
Emulace - softwarové napodobení nějakého hardwaru, v našem případě celého počítače. Při dobré emulaci jiného počítače má uživatel pocit, že u něj doopravdy sedí. Takovýto emulující software nazýváme Emulátor.
Diskmag - diskový (nebo disketový) magazín, tedy něco jako časopis na disketě.
Zformátování - inicializace disku, při které jsou z něj všechna data vymazána.
Systémový disk - disk, na kterém jsou umístěny důležité data potřebné k běhu operačního systému.
Utilita - malý užitečný prográmek.
WB - skratka pro „Workbench“.

Víte co je RDB?

Havárie harddisku není věcí zrovna příjemnou, avšak nemusí vždy znamenat neodvratnou ztrátu všech dat. Musí se ovšem vědět, jak na to. Příčinou havárie harddisku může být poškození nebo přepsání datového bloku RDB...

Co je to RDB

RDB neboli Rigid Disk Block je specifikací fy Commododore, definující určité datové bloky na harddisku, které popisují tento disk a jeho vlastnosti. K vytváření a editaci těchto bloků se používají různé programy, z nichž nejznámější jsou bezesporu HDToolBox (Commodore) a GVP ExpertPrep (Great Valley Products).

Rigid Disk Block (dále jen RDB) obsahuje informace o disku, jako je počet a velikost bloků, záznamových stop, válců, seznam vadných bloků, rozdělení disku (partitions), použitý filesystém (Fast File System apod.) a data pro inicializaci disku.

Tyto informace ovšem nejsou obyčejně přístupné uživateli a snad proto se o RDB tak málo ví. Poškození či přepsání RDB mohou způsobit různé pochybné programy nebo viry, a harddisk se tak stane pro AmigaDOS nepoužitelný.

Existuje několik desítek virů, které se rády zaměřují na RDB. Nejnebezpečnější z nich jsou: Crime92 1+2, OverKill, ByteBandit, Zenker 1+2 a Burn 1+2. Naštěstí je hned několik možností, jak vše zachránit.

První, nejméně elegantní možností, je použití HDToolBoxu. Z okna Partitioning je nutno vypsat všechny parametry jednotlivých částí disku (partitions) v menu „Advanced options“ (viz obr.). Tyto údaje pak použijí v případě poškození či přepsání RDB. Obdobně lze postupovat i u GVP ExpertPrep. Opětovná kontrola všech údajů se jen vyplatí...

Další možností je využití programů, které dokáží RDB načíst a zálohovat ve formě souboru. Z komerční sféry je mi znám pouze RDB-Salv, totéž však dokáže i volně šiřitelný antivir VirusWorkShop, program ReadRDB nebo Rigid Disk Block Archiver.

VirusWorkShop 6.5

Je to jeden z nejlepších (ne-li nejlepší) sharewarových antivirů na Amize (autor Markus Schmall, Německo). Popisování většiny jeho bezesporu skvělých vlastností by bylo na samostatný článek (snad příště). V menu „HD Tools“ se nacházejí tyto položky:

Drive Info - informace o daném zařízení

Show Physical 0 - zobrazí informace uložené v RDB (obr.2)

Backup Physical 0 - zálohuje RDB informace do souboru

Restore Physical 0 - zapíše zálohovaný RDB soubor na harddisk

Tento program se vyplatí vlastnit nejen kvůli zálohování RDB, zvláště máte-li na svém harddisku data, na kterých Vám záleží...

ReadRDB 0.5

Volně šiřitelný program ReadRDB 0.5 vznikl v lednu roku 1996 ve Francii a jeho autorem je Gerard Cornu. Minimální konfigurace, na které funguje korektně, je Amiga s OS verze 2.04. Předchozí verze programu nedoporučuji s OS2.04 používat! Používá se k vypsání informací uložených v RDB, zálohování RDB do souboru a uložení zálohovaného souboru souboru do RDB.

Syntaxe je následující:

ReadRDB D=DEVICE/K,U=UNIT/K/N, WRITE/S,FILE,H=HELP/S,FORCE/S

Pro méně zdatné uživatele:

/K klíčové slovo se musí použít spolu s argumentem.

/N argument má číselnou podobu.

/S argument se sám o sobě používá jako spínač dané funkce

Znak „=“ mezi dvěma rozdílnými formami klíčového slova znamená, že jsou obě formy programem akceptovány jako totožné.

Následující popis osvětlí funkce jednotlivých argumentů programu:

DEVICE (D) - za argumentem musí být uvedeno jméno daného scsi zařízení. Standardně je zde nastaveno „scsi.device“.

UNIT (U) - za argumentem musí následovat číslo jednotky daného zařízení. Standardně je nastaveno číslo „6“. Pokud nevíte, jaké číslo má Váš disk, použijte HDToolBox. Číslo jednotky je uvedeno v okně „Hard Drive Preparation, Partitioning and Formatting“, pod nápisem „Address“ (viz obr.).

WRITE se použije tehdy, když chcete zapsat zálohovaný RDB zpátky na harddisk.

FILE - za argumentem musí být uvedeno jméno souboru, do kterého chcete zálohovat informace z RDB (není použit argument WRITE), nebo zálohovaný soubor, jenž obsahuje RDB (při použití argumentu WRITE). Standardně je nastavena cesta „T:RDB“.

HELP (H) zobrazí nápovědu, jak správně používat program.

FORCE umožňuje čtení a zápis nestandardních RDB, které neobsahují „RDSK“ (první 4 byty).

Příklady:

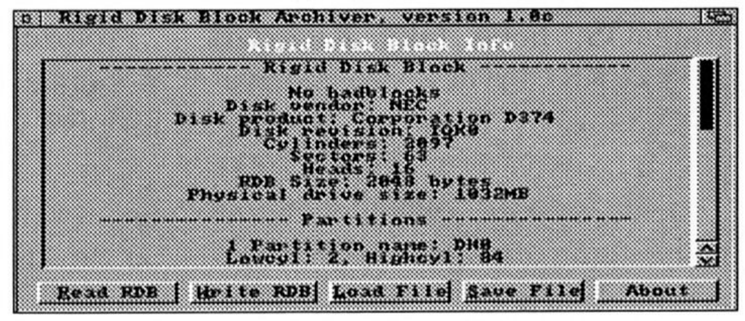
Jestliže harddisk používá scsi device s názvem „ami_scsi.device“ a číslo jednotky je „0“:

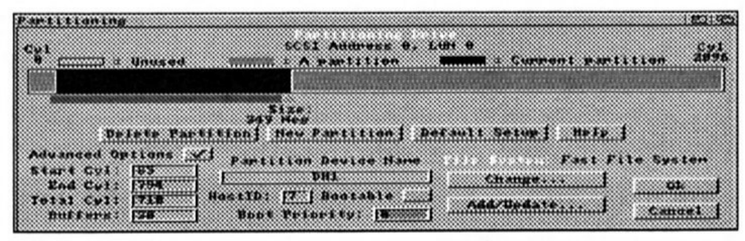
1. Zálohování RDB do souboru „SeaGate_ST-112“ na disketě

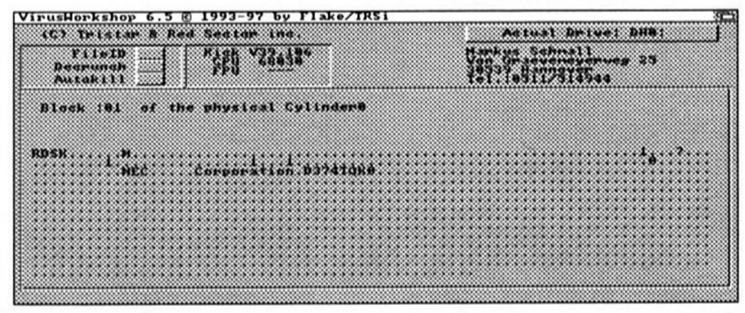
ReadRDB DEVICE=ami_scsi.device UNIT=0 FILE=DF0:SeaGate_ST-112

2. Přepsání stávajícího RDB zálohovaným souborem

ReadRDB DEVICE=ami_scsi.device UNIT=0 WRITE FILE=DF0:SeaGate_ST-112







Rigid Disk Block Archiver 1.0c

Program polského autora Tomasze Korolczuka spatřil světlo světa v únoru roku 1997. Na Amize s OS3.0 chodí bez problémů a měl by fungoval i na Amigách s KickStartem 2.0 (neověřeno). RDBArc má celkem vydařené GUI, které podporuje lokalizaci gadgetů a requesterů. Ihned po spuštění programu se vypíší informace obsažené v RDB. Do budoucna autor uvažuje o možnosti kompletní lokalizace programu (i výpis RDB).

Následuje popis jednotlivých gadgetů (viz obr.):

Read RDB - načte RDB do bufferu

Write RDB - zapíše RDB na harddisk

Load File - načte zálohovaný RDB ze souboru

Save File - uloží RDB do souboru

About - zobrazí informace o programu

Slovo závěrem

Při zálohování RDB soubor pojmenujte tak, aby nemohlo dojít k záměně harddisku (nejlépe podle značky a modelu, popř. výrobního čísla pevného disku). Všechny programy zmiňované v článku byly úspěšně testovány na konfiguraci A1200 HD + Blizzard 1230IV + 8MB Fast RAM. Pokud nebudou na APD disku tohoto čísla Amiga Review, lze je nalézt na Aminetu nebo CD-ROM sérii Aminet: ReadRDB - Aminet 11, Aminet Set 3, RDBArc - Aminet 19, Aminet Set 5, VirusWorkShop 6.5 - Aminet 19, Aminet Set 5.

Nakonec ještě jedno varování pro začátečníky: Pokud nevíte zcela jistě, nebo nevíte vůbec, co která funkce znamená, nedělejte sami raději vůbec nic (to se týká i práce v HDToolBoxu) a nechte si poradit od někoho zkušenějšího.

Oldřich Fridrich

Pulse. A dál?

Je zapojené audio? Atreju, zatáhni prosímtě závesy, Mišol ty zhasni a já to konečně odpálím. Zesák tak na třičtvrtě, Malý, ty si sedni a můžeme začít. Hardisk zachrochtal, dvacetisedmipalcová televizní obrazovka potemněla a všichni, napnuti zvědavostí, ani nedýchají.

NerVe aXis - Pulse

Atmosféru v pokoji, očekáváním nahuštěnou na maximum, prořízly kovové zvuky špičkového dema anglické demoskupiny Nerve Axis. Písmena na obrazovce sdělující název demogrupy jedno po druhém explodovala a za zvuků svižného Drum'n'Base soundtracku se v obklopení texturových efektů začaly objevovat jména tvůrců. Kód Schlott, grafika Meson, audio má na svědomí Ganja a Jam&Spoon. Ubíhající oblačné nebe s poletujícími bublinami se za běhu přemorfovalo na ubíhající tunel, který najednou zkameněl a jako obrázek na kusu papíru odletěl do jiného tunelu plného blesků a mlžných mračen. Když se po několika efektech objevila scéna z mořského dna plného vraků, osvětlena jen rozptýleným světlem průzkumných ponorek, nadšené reakce publika se staly neocitovatelné. Demo nechalo dostatek času, aby se lidé pokochali pohledem do hloubek a přešlo do své druhé části. A ta je snad ještě lepší. Se změnou hudby na scénu přicestoval rotující patvar, ze všeho nejvíce připomínající měděnou hřídel. Za chvíli je z něj nádor, který bobtná a mění se. Když jsme se po chvíli dívali na vodní hladinu s motorovým člunem, rozvířenou ohromnými plastickými vlnami, šlo už jen slyšet obdivné „no toto" a občas taky „bžjóva". Vodu vystřídala mlha vytékající odněkaď z rohů obrazovky a stékající doprostřed, kde vytvořila náznak nápisu PULSE. Následující žhavá kouřící koule přes půl obrazovky si u nás sice vysloužila pouze středně nadprůměrné hodnocení, zato však skleněný obličej prosvětlený zespoda dvěma světly dostal devět z deseti. Po nějakém divném efektu, připomínajícím dvě průsvitné pomerančové kůry, se demo dostalo do finále. Jak se říká, to nejlepší na konec. Pomyslná kamera se přenesla do zvláštního světa pahorků a rozvlněných jezer, létajících ptáků a zapadajícího slunce a létala velikou rychlostí nad krajinou, následovaná (jak romantické) hejnem poletujících kovových koulí.

Tak Pulse je opravdu demo jak má být. Není to jen hromada otáčejících se mapovaných objektů bez ladu a skladu nakupených do jednoho programu. Toto demo má design. Poprvé spatřilo světlo světa v Helsinkách na soutěži Assembly 97, které samozřejmě vyhrálo. Mohu potěšit i majitele spíše slabších konfigurací, demu stačí k životu 030, AGA a 3MB fastky. Dokonce se na to dá i při této konfiguraci koukat.

Haujobb - Aphrodisiae

Toto demo vyhrálo letošní demosoutěž Mekka-Symposium '98 v Německu. Haujobb není na scéně vyloženě nový, už má za sebou nějaké to vydařené dítko a každá jejich produkce má něco do sebe. Není tomu jinak ani u jejich zbrusu nového demáče hjb-aphf, čili Haujobb-Aphrodisiae. Dá se říct, že to je demařská klasika, nicméně pěkně provedená a s inovacemi. V úvodních titulcích jsou písmena na texturovaných krychličkách, tunely nejsou celistvé, ale různě prořezávané, navíc zjevně kreslené neobvyklou technikou, nebo jsou v nich aspoň hřeby připomínající vnitřek železné panny. Co mě ale chytilo, jsou nádherné obrázky, ve kterých JCS, grafik Haujobbu, nenásilně kombinuje krásné ženské tváře s různými technickými motivy. Nenechte si ujít ani pohled do mixéru, ve kterém se mixuje borůvkový a malinový puding. Tedy apoň něco takového se mi vybaví při pohledu na hezky provedenou plazmu. Hudbu k celé věci složil Muffler a dala by se zařadit do některé ze spousty škatulek moderní taneční hudby (osobně bych to odhadl na trance). Pokud se vám budou zdát 3D scény trochu pomalé, věřte, že kodér (Darken) za to nemůže, a spusťte demo s parametrem 'O', v 3D částech se zmenší rozlišení. Poslední dobou jsem zaslechl nějaké zvěsti o spolupráci Haujobbu s další slavnou demoskupinou Scoopex, v současné době by jejich snažení mělo mít i plody. Dohromady se jmenují Haupex.

Powerline - Repugnance

Ať hledám jak hledám, zdá se, že Repugnance je první a zatím jediná věc, kterou o sobě dala skupina Powerline vědět. A jde vidět, že si dali na celém demu záležet. Do nálady vás hodí hned ze začátku titulky. Je to však jen past na diváky. Klášterní chorály brzy prolomí masívní elektronický nářez a hned potom, co nestačíte dočíst ani do poloviny depresívní text z úvodu této divoké části, se na vás sesype hromada nádherných a nezvykle pojatých plasma efektů. Nebudu vám do podrobna popisovat jeden efekt po druhém protože jistě už máte přehled, jak takové demo může vypadat a tak bych vám jen kazil podívanou. Prozradím ale, že realtimové rozostřování Powerline doopravdy umí a že celé demo je, s výjimkou dvou škobrtnutí, perfektně synchronizované s výbornou hudbou. A ještě nakousnu něco. Powerline si na vás nachystala jeden parádní špek. Je to efekt, kterého si všimnete, teprve až skončí. Jak je to možné? V Repugnance je možné všechno. Toto demo si nenechte ujít.

Petr Mareš

Hry CD32 a Amiga

CG005	**Bundle Akira + Gulp (2CD) + ZDARMA 3CD - NOVINKA! - Zool, Now Games (100 her), Chaos Engine (3CD)**	**490**
CG014	Amiga CD-Sensation V2 - Golden Games	↓↓↓ 190
CG018	**Akira** (Amiga CD / CD32)	↓ **250**
CG025	**Arcade Classics Plus** (Amiga CD)	**650**
CG042	**Assasins - Ultimate Games Volume 3**	**740**
CG030	**Big Red Adventure** (Amiga CD)	**890**
CG060	**Brain Damage Pinball** (Amiga CD) **- NOVINKA!**	**890**
DG100	**Breathless AGA** (Amiga)	**1080**
CG061	**Buble & Squeak** (CD32)	**690**
DG130	**Capital Punishment** (Amiga)	**960**
CG085	**Cedric** (CD32)	↓ **990**
CG100	Chaos Engine (CD32)	↓ 120
CG110	**Civilisation** (Amiga CD) **- NOVINKA!**	**740**
CG187	**Evolution - Humans 3** (CD32)	↓↓↓ **550**
CG192	**Final Odyssey** (Amiga CD) **- NOVINKA!**	**1290**
CG194	**Flying High** (Amiga CD) **- NOVINKA!**	**890**
CG196	**Foundation** (Amiga CD) **- NOVINKA!!!**	**1490**
CG199	Gamers Delight 2 (Amiga CD)	510
CG202	**Gamer Software - disky z časopisu CD32 Gamer** (CD32)	**99**
CG204	**Games Room** (Amiga CD) **- NOVINKA!**	**490**
CG206	**Genetic Species** (Amiga CD) **- NOVINKA!!!**	**1490**
CG209	**Grandslam Gold Collection - 3 hry** (CD32)	**290**
CG215	**Gulp** (Amiga CD)	↓↓↓ **250**
DG200	**Jet Pilot** (Amiga)	**1050**
CG300	**Microcosm** (CD32)	↓↓↓ **350**
CG311	**Myst** (Amiga CD) **- NOVINKA!**	**1890**
CG316	Naughty Ones (CD32)	690
CG325	**Nemac IV** (Amiga / Amiga CD)	**740**
CG327	Nick Faldo's Golf (CD32)	↓ 120
CG330	**Nothing but Tetris** (Amiga CD)	**620**
CG335	**Now Thats What I Call Games** (Amiga CD/CD32)	↓↓↓ **150**
CG340	**OnEscapee** (Amiga CD) **- NOVINKA!**	**1330**
CG345	**Pinball Illusion** (CD32)	↓↓↓ **320**
CG360	**Quake** (Amiga CD) **- NOVINKA!**	**1990**
CG412	**Sensible Soccer Int.** (CD32)	↓↓↓ **150**
CG420	**Shadow of the 3rd Moon** (Amiga CD) **- NOVINKA!**	**1290**
CG425	**Simon the Sorcerer** (Amiga CD) **- NOVINKA!**	**680**
CG426	**Spherical Worlds** (Amiga CD)	↓ **1090**
CG435	**Strangers AGA** (Amiga CD) **- NOVINKA!**	**1090**
CG445	**Street Racer** (Amiga CD) **- NOVINKA!**	**710**
CG460	**Theme Park (AGA + ECS)** (Amiga CD) **- NOVINKA!**	**740**
CG464	**Time of Reckoning** (Amiga CD) **- NOVINKA!**	**940**
CG466	**Trapped2** (Amiga CD)	**880**
CG475	**Ultimate Gloom** (Amiga CD) **- NOVINKA!**	**740**
CG480	**Ultimate Super Skidmarks** (Amiga CD) **- NOVINKA!**	**740**
CG485	**Uropa 2** (Amiga CD) **- NOVINKA!**	**1390**
CG495	**Virtual Karting 2** (Amiga CD) **- NOVINKA!**	**790**
CG496	**Vital Light** (CD32)	↓ **290**
CG490	**Wendetta** (Amiga CD / CD32)	↓↓↓ **690**
CG550	**Zool** (Amiga CD ROM / CD32)	↓ **150**

Software na CD:

CS001	**1700+ Textures for Desktop Video with Amiga**	**490**
CS008	**8-OK Pack: Animatic, LSD&17Bit Compendium Vol. 1, - Gamers Delight, Terra Sound Library, Saar/Amok II, Magic Illusions, Aminet 8, Nexus Pro Volume 1 (8CD)**	↓ **1090**
CS010	**Amiga Developer CD**	**390**
CS014	Amiga CD-Sensation V1 - Demos Are Forever	150
CS016	Amiga Joker CD	430
CS027	Aminet 12	↓↓↓ 150
CS026	Aminet 13	↓↓↓ 190
CS024	Aminet 15	↓↓↓ 190
CS022	**Aminet 17**	↓ **310**
CS021	**Aminet 18**	↓ **310**
CS032	**Aminet 21**	**390**
CS034	**Aminet 22**	**390**
CS033	**Aminet 23**	**390**
CS031	**Aminet 24**	**390**
CS025	**Aminet 25 - NOVINKA!**	**390**
CS035	**Aminet 26 - NOVINKA!!!**	**390**
CS036	**Aminet Set 1 (4CD)**	↓↓↓ **690**
CS018	**Aminet Set 2 (4CD)**	↓↓↓ **690**
CS019	**Aminet Set 3 (4CD)**	↓↓↓ **690**
CS020	**Aminet Set 4 (4CD)**	**980**
CS017	**Aminet Set 5 (4CD)**	**1090**
CS023	**Aminet Set 6 (4CD) - NOVINKA!!!**	**1090**
CS037	Amos PD CD Release 2	690
CS040	Animatic	199
CS041	Anime Babes	740
CS043	Beauty of Chaos	↓ 250
CS051	Color Collection	480
CS055	**Deluxe Paint 5 CD - NOVINKA!**	**990**
CS058	Eric Schwartz CD	680
CS061	**Erotic Collection**	**370**
CS080	Frozen Fish 1995	540
CS085	**Giga Grafics CD 1 - 4 (4CD)**	**570**
CS086	**Giga PD v3.0 (3CD)**	**340**
CS087	**Geek Gadgets 2**	**470**
CS120	Illusions in 3D	340
CS121	**Light Rom Gold**	↓ **790**
CS127	**Light Rom Volume 5 (3CD) - NOVINKA!**	**1250**
CS125	**Lightwave Enhancer CD**	**790**
CS128	**Meeting Pearls IV**	**250**
CS131	Megahits 7	460
CS136	**Mods Anthology (4CD)**	**950**
CS140	**Network CD 2**	**510**
CS151	Octamed Sound Studio v1	↓↓↓ 490
CS153	**Personal Paint 7.1 CD**	**1790**
CS154	Photolite	660
CS155	**p-OS PreRelease**	**790**
CS160	**Scala MM 400 CD - NOVINKA!**	**13990**
CS161	**Scala Plug In**	**1050**
CS162	**Sci-Fi Sensation Version Rel. 2**	↓ **400**
CS163	**Scene Xplorer - NOVINKA!**	**290**
CS165	**Sounds Terrific 2 + Octamed 6 (2CD)**	**730**
CS182	Spectrum CD 1998	630
CS185	**Superautos 94/95 & Studien**	↓ **120**
CS201	**Workbench Add-On Volume 1**	**560**
CS204	**World of Clipart Plus (2CD)**	**670**
CS210	Xi-Paint v4.0	↓↓↓ 1090
CS230	Zoom Release 2	450

Photo CD:

CS920	Film Legenden	270
CS930	Oldtimer	270

Všechny ceny jsou včetně DPH! Slovky dalších titulů na objednávku!
Kompletní seznam programů najdete na našich www stránkách www.javosoft.cz.

javosoft® COMPUTER

AMIGA MAX #8

Ctění čtenáři,

ještě donedávna jsem vás vítal ze dvou šéfredaktorských židlí zároveň. Oslovoval jsem vás z pozice vedoucího AMIGA Review Game i jako šéfredaktor uznávaného Amiga MAXu. Avšak velice neutěšená situace v mateřském vydavatelství Amiga MAXu mě donutila učinit kroky, jejichž „důsledek" nyní držíte v rukou.

Tímto číslem počínaje bude Amiga MAX pravidelně vycházet jako příloha časopisu AMIGA Review. Doufám, že to bude změna jen a jen k lepšímu. Z původního působiště si s sebou odnáším téměř čtyřleté zkušenosti s děním kolem herního softwaru pro Amigu, kontakty s nejdůležitějšími firmami, které mi posílají nejnovější software na recenze a ochotně poskytují rozhovory. I zde uvidíte jména známá z prvních sedmi čísel Amiga MAXu, což pochopitelně neznamená, že přispěvovatelé do AR Game přijdou o práci, ale oba týmy se sloučí.

Před rokem vyšel v Excaliburu Amiga MAX #1, ještě bez číselného označení a dnes už zaběhnutého loga. Své první narozeniny již slaví pod hlavičkou nového vydavatelství, s novým designem a pozměněným logem. Já, jakožto duchovní otec Amiga MAXu, mu přeji vše nejlepší, hodně štěstí a ještě mnoho let (stejně tak i Amize samotné). A pokud vám na další existenci vašeho herního magazínu opravdu záleží, dejte nám o tom vědět! Čekáme na vaše dopisy, nápady, připomínky a samozřejmě i hitparádové žebříčky!

Co se dočtete v pořadí již osmém čísle Amiga MAXu? Jsou tu připraveny tři stránky prázdninových novinek, recenze výtečné adventury Sixth Sense Investigations a arcady Forest Dumb Forever. Následují preview Napalmu a adventky In Shadow Of Time a pokochat se můžete rozhovorem s Marble Eyes Development.

U devátého čísle Amiga MAXu se za měsíc těší váš

Joe

AMIGA MAX

Vydavatel:
Michal SUK
suk@amiga.cz

Šéfredaktor:
Josef KOMAREK (Joe) josef.komarek@amiga.cz

Redakce a přispěvovatelé:
Martin TUČEK (Martin)
Jan TOUŽIMSKÝ (JayTee)
Miroslav MARTINKA (Mirek)
Jan KONEČNÝ
Jan PEČENKA (Johnie)
Jan KOMÁREK (Honza)

Neprošlo jazykovou úpravou. Autoři zodpovídají za obsah a původnost článku. Nevyžádané rukopisy se nevracejí, redakce nezaručuje otištění.

© COPYRIGHT ATLANTIDA Publishing
Všechna práva vyhrazena. Žádná část nesmí být reprodukována nebo jinak šířena bez písemného svolení vydavatele.

Publishing ATLANTIDA
E-Mail: info@amiga.cz
Home Page: www.amiga.cz

ATLANTIDA Publishing
Čechova 4
170 00 PRAHA 7
Tel: (02) 375754
Fax: (02) 378903

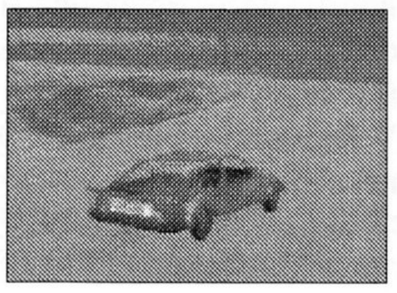
Herní drby

Dva měsíce utekly jako voda a další snůška drbů kolem Amigy je tu. Bohužel, musím začít velice pesimisticky...

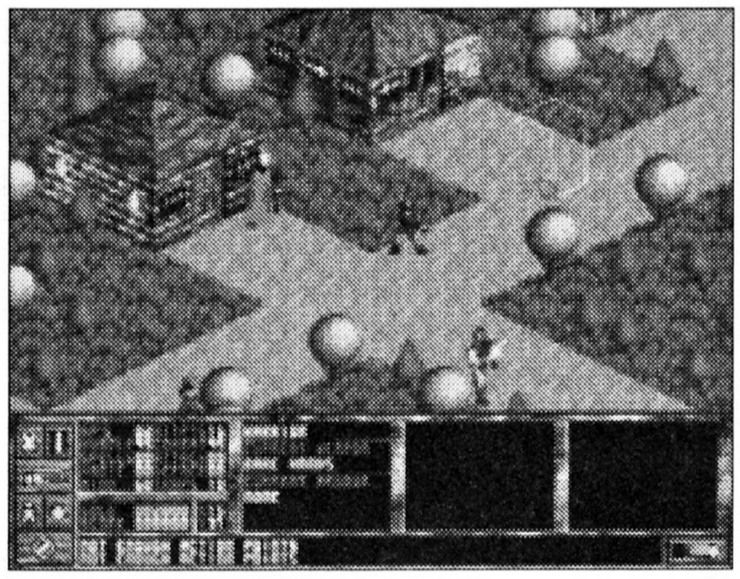
Nejen, že skončily prázdniny a začala škola (mě už se to stejně netýká :-)), ale nad Amigatrhem v Anglii se stahují mračna. V říjnu vyjde už definitivně poslední číslo časopisu CU Amiga. Šéfredaktor časopisu Tony Horgan, oznámil, že se jedno z největších ostrovních vydavatelství EMAP rozhodlo ukončit existenci CU Amiga z důvodu nerentability. Jak k tomu mohlo dojít, když měl tento magazín se svými šedesáti procenty majoritní postavení na Amiga trhu (Amiga Format se podílí 40%)? Prý za to mohou o mnoho nižší ceny za reklamu... Pro Amigisty na britských ostrovech tedy bude vycházet pouze Amiga Format plus několik časopisů s nízkým nákladem. Copak nemůže Amiga Inc. poslat CU Amiga finanční injekci nebo časopis vykoupit? Je to přece v jejím (a našem) zájmu!

Aby toho nebylo málo, Vulcan přišel o další dva své projekty: Almagicu (další osud nejistý) a Caveman Species. Zvláště kolem druhého titulu bylo v poslední době hodně humbuku, ale autoři se nyní rozhodli pouze pro PC CD-ROM verzi. Oba programátorské týmy shodně hlásí, že Amiga by je neuživila.

Tak zase trochu veseleji - programátor Alastair Robinson pracuje na automobilových závodech ve vlastním voxelovském enginu. Pokud vás ještě teď děsí noční můra v podobě šílenosti Wheels On Fire, tak už snad budete moci spát klidněji. Na našem AR CD #1 najdete velmi rannou demoverzi hry AMR Voxel, která nyní běží na procesorech 680x0, ale hlavní sílu ukáže až v plné verzi na PPC. Bližší informace o vývoji najdete na adrese:
„http://galaxycorp.com/blackfive"



Alive MediaSoft vydává re-release tahové strategie Blade za neuvěřitelnou cenu - necelých deset liber! Za tuto cenu můžete získat jak disketovou, tak i právě vydanou, notně vylepšenou CD verzi. Mimo to se jí podařilo vykoupit nikdy nevydaný Putty Squad od Systemu 3 (demo na CD), takže se pokračování Puttyho příhod konečně dočkáme.



Firma Crystal Software, která se právě od Alive nedávno trhla, dokončuje click'n'point adventuru Gilbert Goodmate. Krom toho se uzavřela velmi zajímavou smlouvu na práva produktů dílny ReNaissance Software. Ta pracuje hned na šesti titulech. Prvním z nich je Mazza K Racing, klasické závody po vzoru Super Mario Kart pro jednoho až čtyři hráče. 9 Lives a The Darklore Scriptures jsou pro změnu dvě adventky, Cherry Elsewhere zase 3D akční RPG pro PPC Amigy a další dvě platformy (nevím jaké, ale tipnul bych si na PC a PSX :-)). V hlavní roli se ocitá šestnáctiletá středoškolač-

ka Cherry, která záhadným způsobem dopravena kamsi na druhý konec vesmíru touží po návratu na Zemi, což jí samozřejmě komplikuje spousta překážek a hádanek. Těšme se na hru míchající styly Alone in the Dark či Resident Evil.

RED je pseudo-3D plošinovka s prvky shoot'em up, logickými hádankami a nelineárním průběhem hry. Stejně jako u Cherry tu najdeme především polygonovou grafiku - k tomu Crystal Software podotýká, že vydání těchto dvou titulů bude záležet především na rozšířenosti turbokaret s PowerPC procesory.

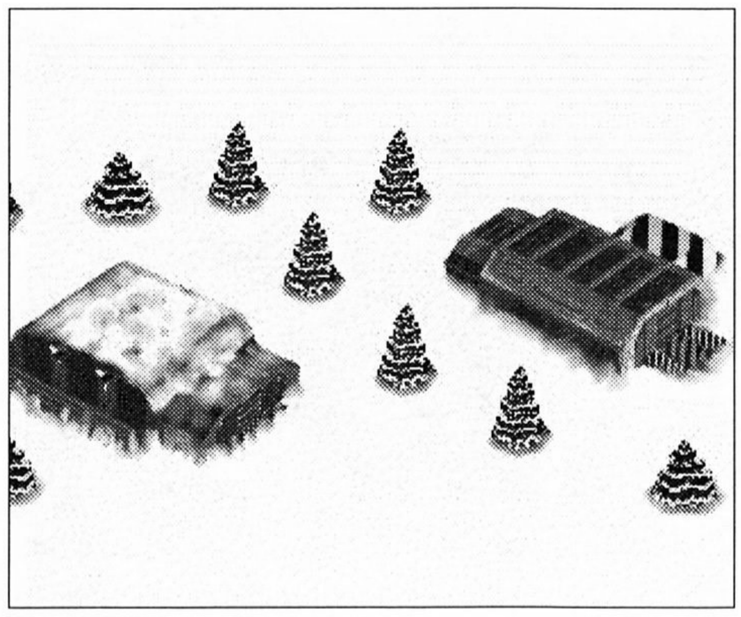
Posledním titulem, který má ReNaissance Software v merku, je Empire - hra inspirovaná božským Syndicatem. Šest společností bojuje o nadvládu nad světem, kde neexistuje žádný pořádek ani mír. Vývoj Empire ovšem závisí na ohlasu samotných Amigistů, neboť programátoři si nejsou jisti, zda by se tento titul dobře prodával. Podle mě - určitě! Vždyť Syndicate byl obrovský fenomén a podobnou hru bych jistojistě uvítal. Pokud jste stejného názoru, dejte to autorům vědět na e-mailovou adresu:

„games@crystal-software.com“

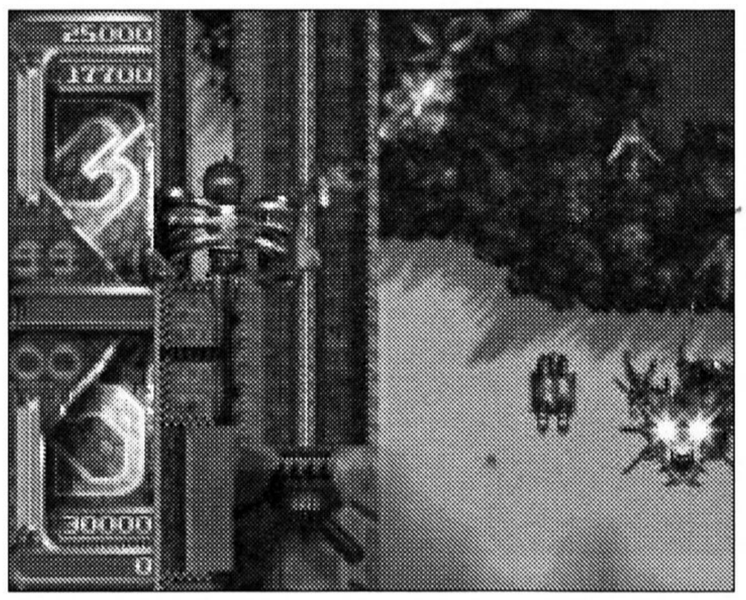
Obdobím rozkvětu římského impéria se zabývá hra Imperator, akčně strategický kousek, který již vyšel ve Francii, nyní jej čeká překlad do angličtiny. Jakožto mocný vojevůdce budete

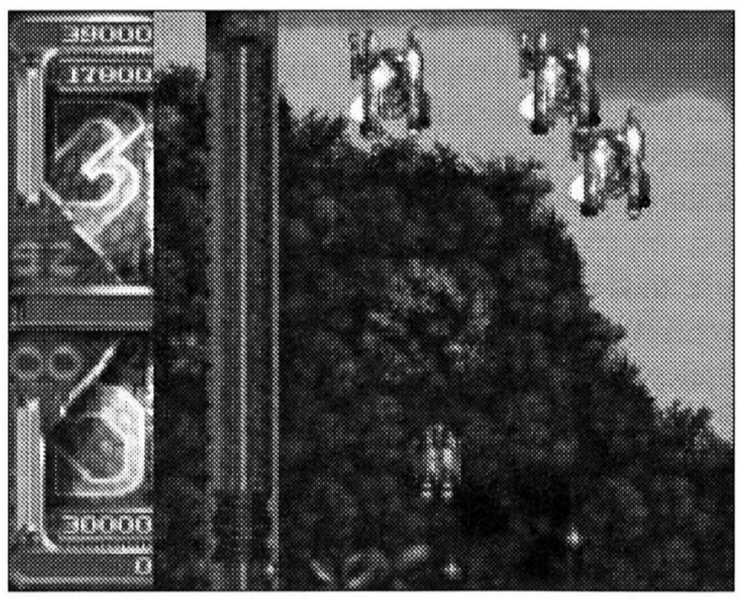
muset skloubit diplomacii se svým válečným uměním, abyste pomohli všem národům v Evropě najít tu správnou cestu, kterak žít v míru a pokoji (a pokoře :-)). Hra bude vydána jako shareware a její demo najdete na připravovaném CD #1.

Připravovaná realtime strategie Operation: Counterstrike, o které jsem se zmínil posledně, se dostala na release-list firmy Sadeness Software, což je pro její autory určitě obrovský úspěch. Snad díky lukrativní smlouvě se podařilo programátory přimět, aby nároky na paměť snížili ze 16 na 4 MB RAM, což je kousek v pravdě husarský. Nyní bude velmi zajímavé sledovat boj Counterstrike a Forgotten Forever, zvláště když je vydává stejný vydavatel!



Vorlan Software vydává dlouho očekávanou střílečku Ultra Violent Worlds - a sám! Určitě si pamatujete, že tuto hru měl vydat Vulcan, leč nestalo se. Proboha, Paule, dneska už třetí hra v pyt-

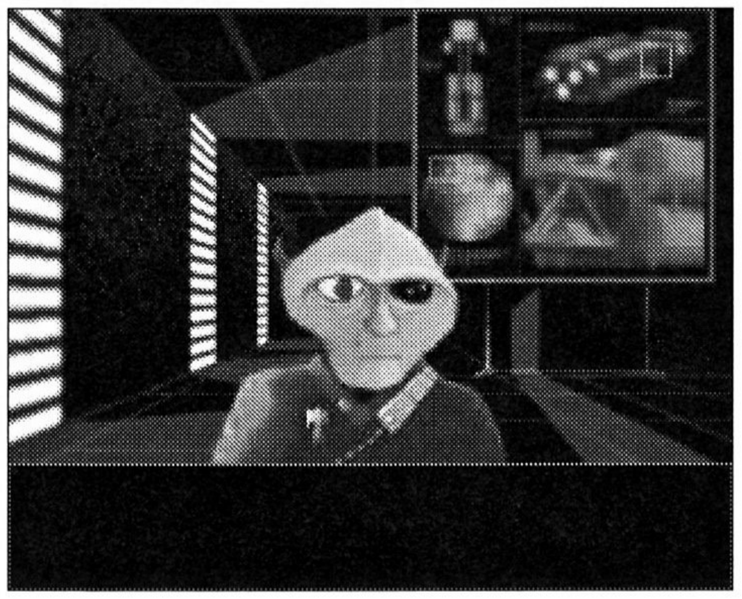




li, jak ty to tam vedeš?? Demo vyjde na našem CD a recenze až nám od výrobce přijde originálka. Zatím se můžete pokochat alespoň obrázky.

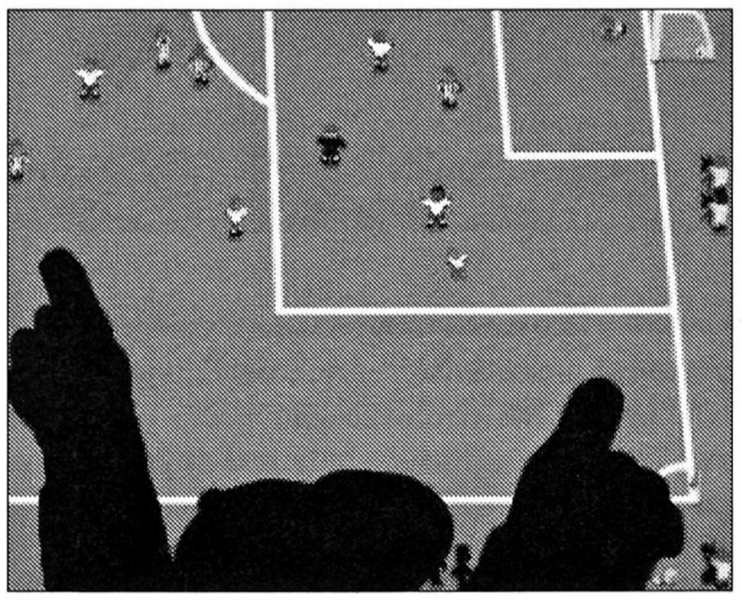
Není snad čísla, abych se nezmínil o APC&TCP. Tato německá firma vydala v reedici Kargona (recenze v příštím čísle, dnes už se nevešla :-() a dva datadisky k Flyin' Hi. Do budoucna pro nás chystá adventuru Daydream, jejíž příběh je naprosto neuvěřitelný! Vše se totiž točí kolem turisty, kterému se během dovolené na exotickém ostrově zaběhl pes, explodoval dům a Zemi pohltila černá díra. (Mě se to na prázdninách letos naštěstí nestalo :-)) Tohoto nešťastníka budeme muset provést přes víc jak stovku místností, přičemž si pokecáme se spoustou různých individuí a jako obvykle vyřešíme nějakou tu hádanku, k čemuž nám bude z cédéčka hrát příjemný soundtrack. Nároky nejsou nijak vysoké - 020, AGA nebo CGFX, CD-ROM, 50 MB na hardu a -eh!- 16 MB RAM. Vydání se dočkáme nejdříve příští rok na jaře.

Finští kačeři (Duck Production) pracují na vesmírné strategii Exor - The Extreme Ordeal ve stylu Master Of Orion. Místní vesmír bude obsahovat na 100 hvězdných soustav s různým po-

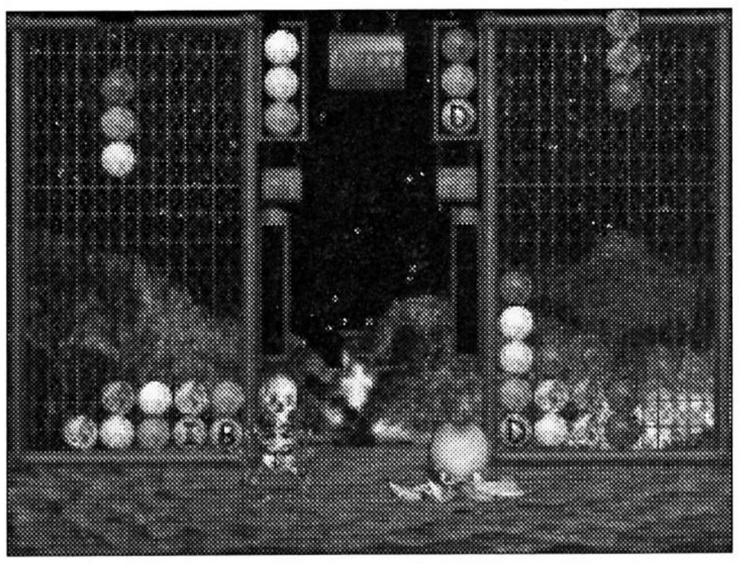


čtem, velikostí a složením planet. Protože se plánuje vydání na CD, budou tu i renderované filmečky jako třeba napadení planety. Práce jsou v plném proudu a datum vydání v nedohlednu.

Hurricane Studios, kteří dělají na fotbálku Eat The Whistle a adventuře Escape The Towards

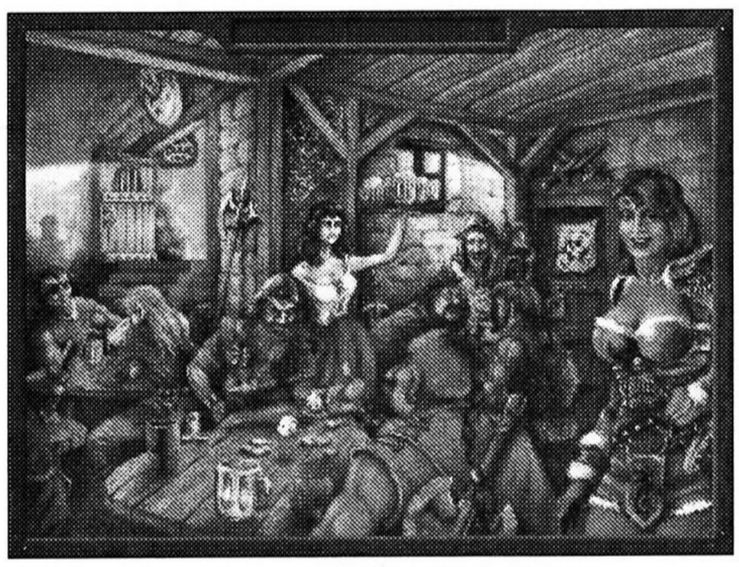


Unknown, uzavřeli smlouvu o spolupráci s firmou X-Treme Software, která před dvěma roky zanevřela na Amigu kvůli špatné prodejnosti svých titulů. Spolupráce spočívá v konverzi Virtual Ball Fighters (VBF) právě od X-Treme z PC na Amigu. VBF je logická hra, jejíž děj je zasazen do jednoho blíže nespecifikovaného, válkou zničeného světa. Aby se zabránilo úplné devastaci planety a obyvatelstva, byl uspořádán turnaj, který má určit konečného vítěze války. Soutěž je velmi podobná Tetrisu - úkolem je složit v jakémkoliv směru tři a více kuliček stejné barvy. Soutěží se vždy ve dvojici (proti počítači nebo humanoidovi), přičemž se hráčům bude dostávat různých soupeře znevýhodňujících bonusů. Průběh hry záleží i na zvolení postavy,



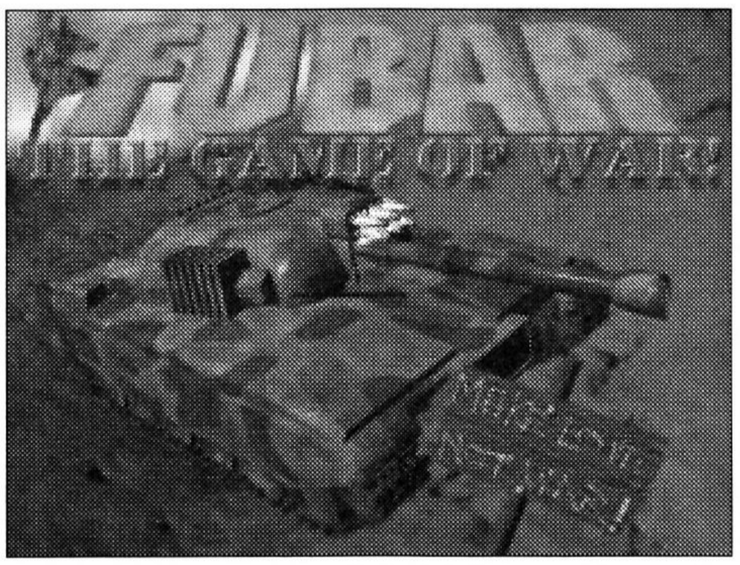
protože každá ovlivňuje zápolení jiným způsobem... VBF si zahrajeme nejméně na A1230, AGA, CD, hodí se i grafická karta a připravena je podpora AHI i PPC.

Nejen po PCčkách se prohánějí udatní hrdinové skrz Internet - vývojáři z Eternity právě dokončili hru Tales Of Tamar (TOT). Softwarové



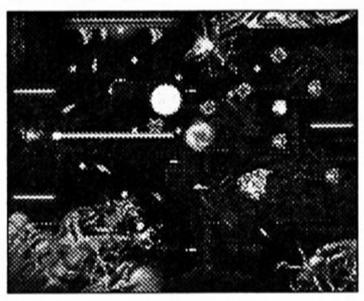
vybavení tamarského serveru umožňuje současnou hru takřka neomezeného počtu hráčů. Ze své Amigy se ujímáte vlády nad svým královstvím a zvelebovat jej ku prospěchu svému. V tom vám bude bránit buď počítačový soupeř nebo ostatní hráči na serveru. TOT dovedli jeho duchovní otcové k dokonalosti - program obsahuje on-line chatroom, player-2-player mail, velmi komplexní technologii bitev, obchodování, turnaje a bitvy mezi jednotlivými hráči a samozřejmě nekončící zábavu. Pro chod hry potřebujete A1220, AGA, 4 MB Fast, CD-ROM a pochopitelně připojení na Internet.

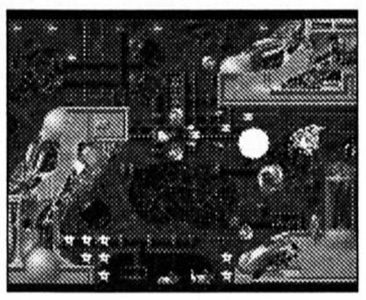
Další v moři strategií je Fubar - The Game Of War. Hráči se nabízejí dva módy: QuickFire (kdy musíte prostě a jednoduše po výběru arzenálu zlikvidovat všechny nepřátele) a Strategic. Volba QuickFire je spíš pro akčnější hráče, ale v druhém módu už hodně záleží na vašich schopnostech - zde si musíte svou armádu vypiplat z úplného nic. Nebudu tu rozebírat do de-



tailů, protože bych musel popsat celou další stránku, jen prozradím, že Fubar zahrnuje přes 350 jednotek a hrát může současně až 16 hráčů - i přes Internet. Ke spokojenému chodu budeme potřebovat 030, AGA, pár mega Fastky, 20 MB volného místa na HDD, cédéčko a program podporuje i AHI a PPC.

Tak teď jsem se z nových informací ohledně nádherně vypadající italské střílečce Trauma Zero konečně dozvěděl, že projekt Enigma (Atrophy) se definitivně ruší! Ale Trauma Zero





vypadá skutečně tak impresivně, a řekl bych dokonce mnohem lépe, že tuto mezeru určitě v pohodě zacelí. Vývojáři hry nyní provádějí průzkum veřejného mínění, aby ve vytváření hry pokračovali podle přání hráčů a Trauma Zero se stalo jistým hitem.

A teď jedna perlička: firma Digital Images, která vyvíjí simulátor chodu vesmírné stanice Space Station 3000, si vzala do hlav, že přimějí Psygnosis a Eidos ke krokům, které by vyústily v uskutečnění konverzí her Wipeout 2097 a připravovaného (prý!) Tomb Raidera 3. Jak to chtějí udělat? Apelují na Amigisty, aby zmíněným firmám dali svými dopisy jasně najevo, že za Amigou stojí stále obrovské množství lidí, kteří chtějí zkonvertit právě tyto dva tituly... Mno, podle mně je to utopická pohádka!

Clickboom sice vydal pro registrované uživatele Quaka patche enginů tuším pro 040 a 060, ale na netu už se objevují i enginy (samozřejmě neoficiální) podporující PPC. Proti těm začal Clickboom ostře brojit a vyzývá Amigisty, aby těchto ilegálních softwarů nepoužívali, že tím poškozují jedině Amigu samotnou. Prý je vlastníků PPC boardů příliš málo na to, aby se vydal engine pro tyto procesory, a navíc ani není jisto, jaký postoj k powerkartám zaujme Amiga Inc. Tak mi někdo řekněte, co má takový powerAmigista se sekundární „čtyřícítkou" dělat - hrát Quaka v oddmódu, než se Kanaďani konečně rozhoupou???

BTW: CB už vypustil demo Napalmu (samozřejmě s chybami :-)) a grafická výzdoba jejich WWW stránek skutečně svědčí o tom, že se kolem „Z" pro Amigu něco děje, i když oficiální zprávy chybějí...

Tým Vivid Imagination (jé, a pamatujete na Vivid Images - First Samourai?) pilně pracuje na akční RPG The Dark Zone. Děj se odehrává v blízké budoucnosti a hlavními hrdiny je dvojice detektivů, pracující pro blíže nespecifikovanou společnost. Jednomu z jejích zaměstnanců je unesena nezletilá dcera, což roztáčí veliký kolotoč vyšetřování - nestačí unesené děvče najít, ale též odhalit zločince, který únos zosnoval... Hra využívá isometrického pohledu známého ze slavného Syndicatu (to už je dnes druhá zmínka o této hře!) a kompletně renderované grafiky. Hráč ovládá střídavě oba dva agenty (jména jsou neznámá, ale jedná se o muže a ženu - Mulder a Scullyová? :-)), každý má své zvláštní schopnosti. Detektivové se pohybují po mnoha rozsáhlých lokacích, nacházejí stopy - pochopitelně i schválně nastražené matoucí předměty... Hráčova intuice a logické uvažování tu sehraje velikou roli, neboť hra bude velmi složitá. Bohužel nemám dostupné téměř žádné screenshoty, neboť celý vývoj je teprve v počáteční fázi a tipnul bych si, že Dark Zone uvidíme nejdříve za rok.

Gord je další adventurou, o které tu dnes bude řeč. Hru vyvíjí Exotic Software (jako bych to už někde slyšel...) a jde v ní zhruba o toto: postavu jménem Billy unesly jakési záhadné bytosti do podivného světa, ze kterého se samozřejmě bude chtít dostat zpátky domů, ale jeho cesta povede přes mnoho zapeklitých pasáží a hádanek... Stejně jako Dark Zone je Gord teprve v prvních fázích výroby - pracovat se nejdříve bude pouze na diskové ECS verzi, pak přijdou na řadu AGA a GFX CD-verze.

Měl bych si ty novinky nějak začít upořádávat podle žánrů, protože tu pořád skáču od adventur ke strategiím a opačně... Tým Atomic Entertainment, což je vlastně pouhá jedna osoba, tvoří strategii (búúú už dooost!!!) Networ (takže asi Polák?). Autor se hájí, že nedělá jen další C&C klon, ale hodlá do hry umístit prvky, kterými se bude od ostatních podobných titulů lišit. Je to například herní okno přes celou obrazovku s real-time stínováním, přemístitelným „panelem nástrojů" a dalšími věcmi, které se však zatím drží pod pokličkou. Program samozřejmě běží plně systémově a nejraději si smlsne na AGA Amize s procesorem 030/50, 8 MB Ram, CD a jako přílohu by rád grafickou kartu :-)

Poslední hrou (konečně!), o níž se zmíním, je další release od APC&TCP s názvem Gunbee F-99, což je klon střílečky Twin-Bee ze SNESu. Předchůdcem GunBee byla hra AmiBee, která se však nikdy nedočkala komerčního vydání. V roli statečného zachránce usedáte do maličkého letadélka (Káně :-)), ve kterém letíte rozstřílet zlého Lorda Khenmira, který unesl vámi milovanou Lady Akiko. Hra oplývá klasickou konzolovou grafikou a protože mám s APC&TCP velmi dobré vztahy, měla by co nevidět dorazit plná verze na recenzi.

Tož je to z prázdninových novinek vše a za měsíc tu máte další jako na koni!

Joe

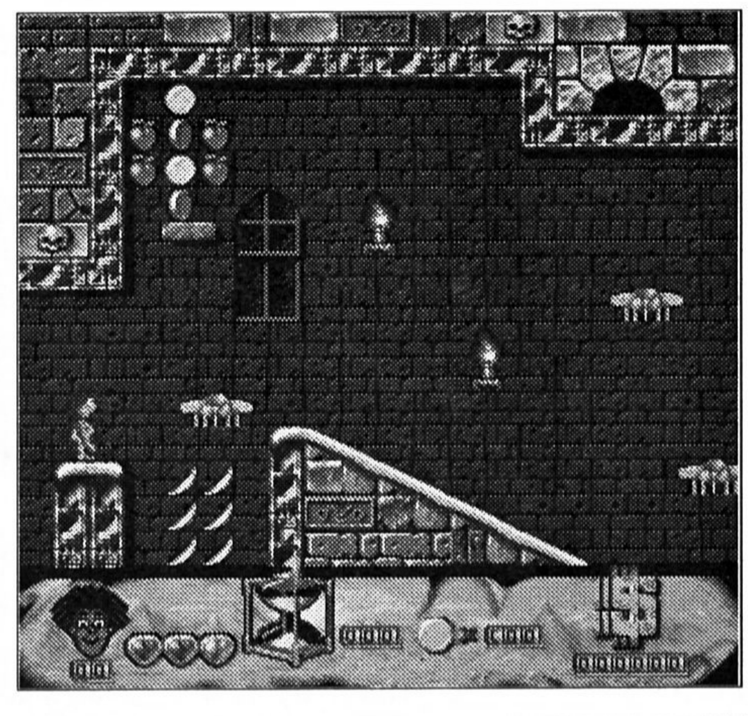
Forest Dumb Forever

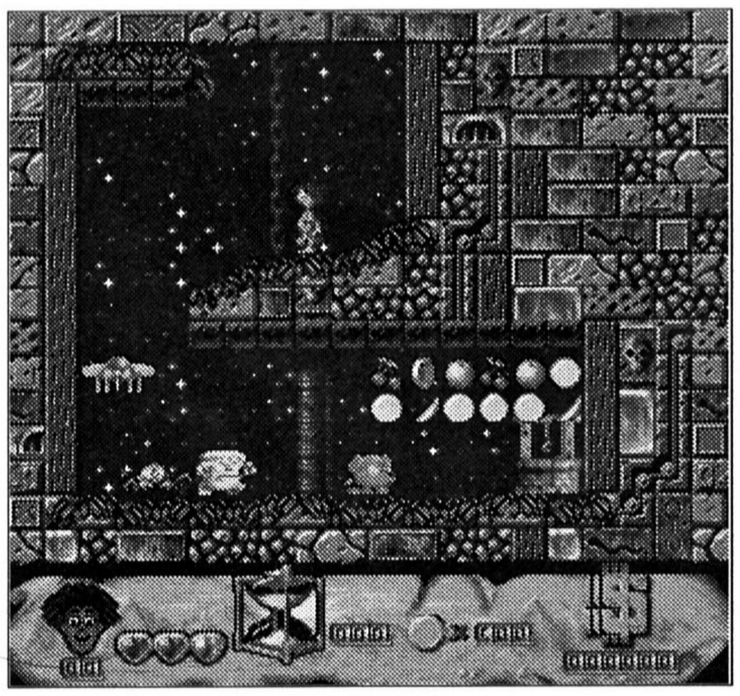
V dnešních novinkách jsem se trošku seknul - APC&TCP sice vydali Kargona, ale tou hrou, která měla být původně otestována až v příštím čísle, je tato novinka - ve zkratce FDF.

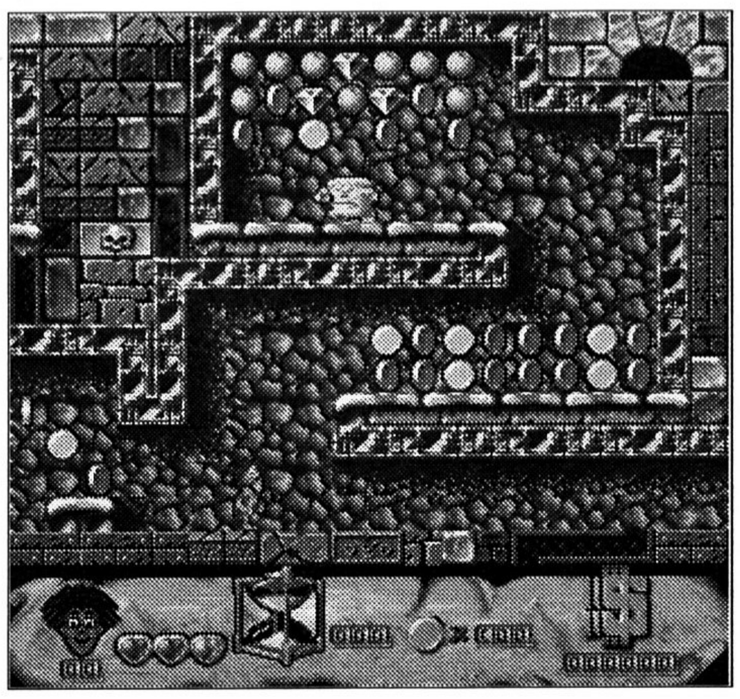
Do práce nevstávám, polský hry nemiluju... Ale co se dá dělat, byly tu, jsou tu a asi taky budou. Již dávno tomu, co jsem na svém monitoru poprvé spatřil figurku jménem Forest Dumb. Psal se rok 1996, bylo nádherné léto, a já tou dobou zrovna dělal kariéru v samotném velikém Score. Po tuším čtyři čísla se mi tam dařilo vést amigácký koutek, než jej vydavatel zatrhnul. Během těch čtyř měsíců jsem pro tento magazín napsal víc jak deset článků, a předmětem jednoho z nich byla právě předchůdkyně dnes recenzované hry.

Čekám na tebe jak na Armádu spásy, a protože nemám zrovna co dělat, tak si tuhle hru přece jenom zahraju. „Hop, á hop, á juchůůůů!!!“ pokřikoval by si určitě Forest Dumb (Blbeček Lesní) při svých několikametrových skocích, kdyby mu autoři přidělili alespoň základní dorozumívací skřeky. Ale on Forest nevydá ani hlásku... Ha, teď jsem se ve slovníku dočetl, že „dumb“ znamená též „němý“, tak to bude asi tím. Čili náš mlčenlivý prehistorický hrdina se musí proskákat šesti velmi, ale skutečně velmi rozsáhlými levely, kde se musí vyhnout všem nepřátelským bytostem (nebo lépe - zlikvidovat je) a vrátit se domů - pokud možno živý.

Předpokládám, že mezi vámi, ctění čtenáři, nenajdu nikoho, kdo by první díl Foresta Dumba nepamatoval, protože minimum, které vyžadoval ke spuštění, má mnoho lidí (bohužel) stále doma







- A500 s megem paměti. Hra vyšla, jak už jsem se zmínil, před dvěma roky a zodpovědným za ni byl polský tým Laboratorium Komputerowe Avalon, známý svými osmibitovými trháky „Fred“, „Misja“ či logickou hrou „Robbo“. LKA před pár lety opustili Atari 800 a začali se věnovat tvorbě pro Amigu, ovšem s nikterak valnými úspěchy. Forest Dumb byla vlastně jejich první hra, která za něco stála. Aby ne, když si za svůj vzor vzala legendu od Teamu 17 „Superfrog“. Tehdy jsem LKA podezříval z toho, že tuto hru prachsprostě vykradli a jen dosadili svou grafiku a zvuky, a zatím mě nic o opaku nepřesvědčilo.

Nicméně to neznamená, že Forest Dumb byl nějaká podřadná hra. Pravda, žádný kasovní trhák ani bomba je spoustou nápadů, jen klasická plošinovka pro jednoho hráče s nikterak převratnou grafikou, strohými zvuky a slušnou hratelností. Prostě taková průměrná hra mnou ve Score ohodnocená 5/10. A dnes tomu nebude jinak, protože „dvojka“ se od předešlého dílu takřka neliší. Jen se na začátku ulekneme odporného úvodního obrázku (teda, styďte se!), zaposloucháme se do podivného modulu a pak se již vnoříme do hry samotné. Zde zaznamenáváme jen nepatrnou změnu grafiky - některé nové sprajty kreslil evidentně nějaký méně talentovaný grafik. Též samply nedoznaly velkých změn, zkrátka a dobře tu máme podruhé tutéž hru, jen s jinými levely. Ani nemůžu napsat, že FDF je Forest Dumb v novém kabátě, protože ve hře samotné žádné změny nenajdete. A tak jen nostalgicky vzpomínám na rozdíly mezi jednotlivými díly Zeewolfa, nebo Elite a Frontierem...

Jediným „přínosem“ může být, že FDF si spustíte i na nejstarších Amigách, ale ty úvozovky jsou tu hodně veliké! Ke spasení Amigy potřebujeme něco trochu jiného, než jen uspokojovat komunitu pětistovkařů hrami, které nesahají ani po pás Shadow Of The Beast II!

P.S.: A tak zatímco si Forest vesele hopsá po skalách, veverka, teta stoletá, punčochu právě doplétá... Chinaski jsou boží! **Joe**

★★☆☆☆

50%

Typ:	arcade
Výrobce:	L.K.A. 1998
Distributor:	APC & TCP
Minumum:	A500, 1MB RAM
Doporučeno:	A1200, Fast RAM, HDD
Testováno na:	A1200 + 030, 8MB Fast RAM, HDD, 4xCD

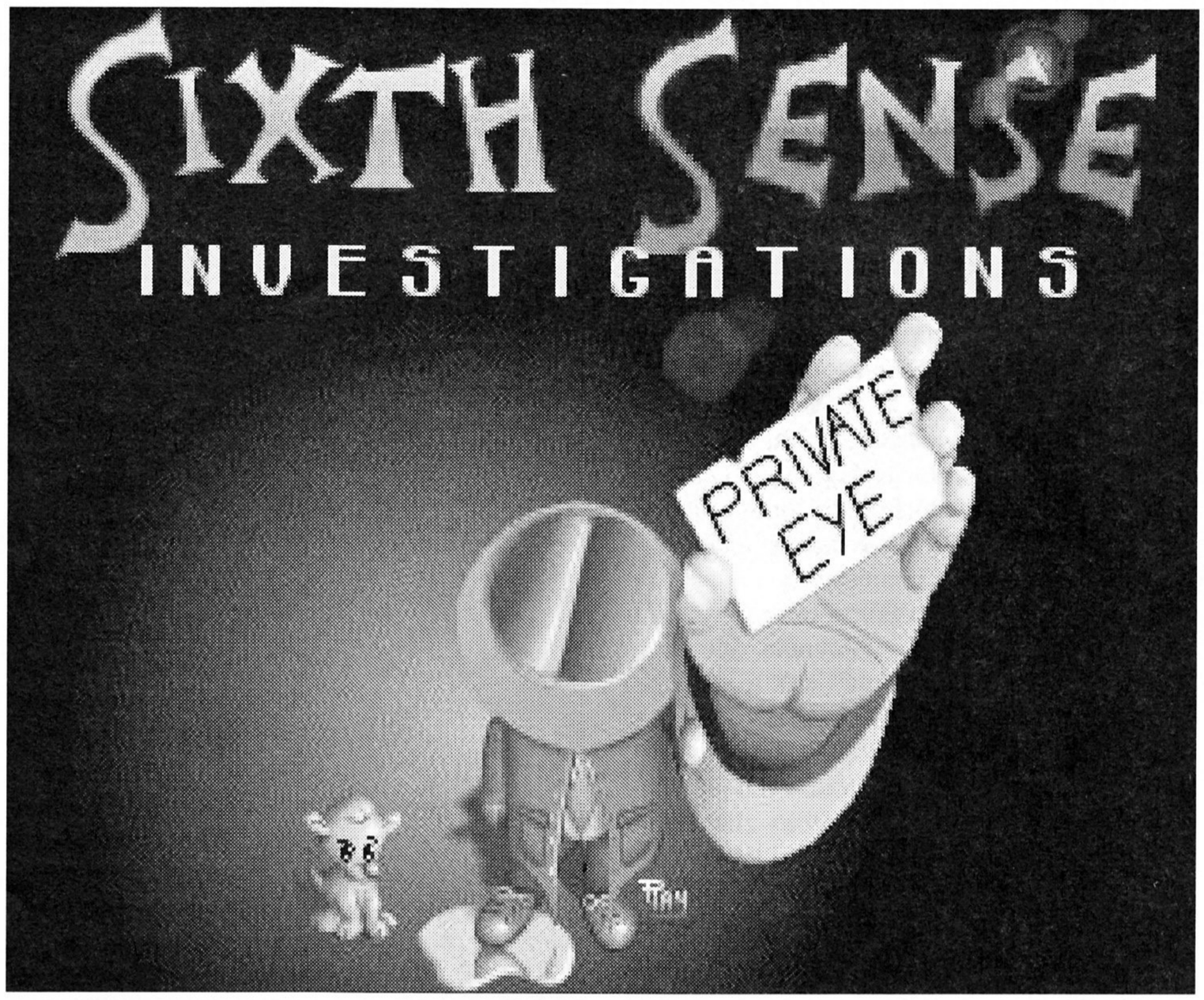
6th Sense Investigation

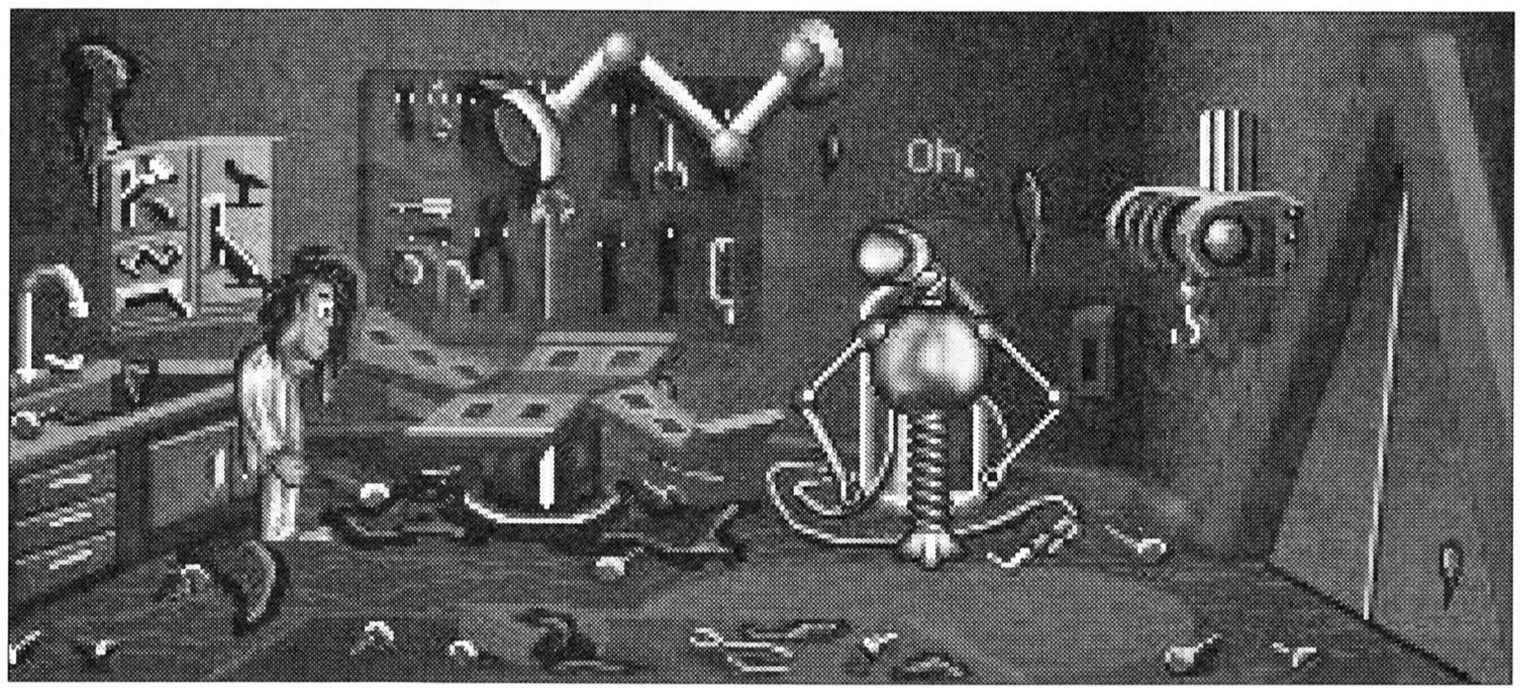
Číslice v názvu adventur není sice nic obvyklého, ale nebojte se že by 6th Sense of Investigation (6SI) byla nenomální hra. Spíše naopak.

Už tomu bude skoro půlrok, co jsem projížděl (můj tenkrát nový CD-ROM je stále moc fajn) aktuální CD Exu, a co že se přihodilo? Ačkoli byla na CD uveřejněna vůbec první (a taky poslední) hratelná demoverze realtime superbomby Foundation, na kterou se někteří (Jarda Skalník přestane číst teď!) amigáči klepali jak na znovuzrození celé AMIGY (bude vůbec někdy?), moji pozornost přilákalo něco z úplně jiného soudku. Naprosto nenápadná adventure Sixth Sense of Investigation, aby mi připoměla zlaté časy (alespoň pro mě!) zlatých her Universe a hlavně Flight of the Amazon Queen. Neuplynulo v řece ani moc vody, přesně tolik, kolik může protéct za dvě hodiny, a 6SI byla pokořená. Potom jsem se vrhnul na Foundation, ale v hlavě jsem přemítal, jak skvělé časy nastanou až gamesa vyjde...

Čas neúprosně bežel a většina ohlášených her se (jako obvykle) nedostavovala, znovu jsem radši projížděl patřičné web stránky Amiga Nutty, ale kde nic - tu nic. S moji mizérií si akorát zanotovalo dost dobrý preview v Amiga Review Game. Duben se převalil do své druhé poloviny, a já se říkám, kde 6SI probůh můžou být. Až jednou... ale ne, nebudu vás zatěžovat detaily cesty nenápadné bílé krabice až ke mně domů. Celkem mě překvapil jeden z kamarádů (z nové vlny doommanie), když na moje rozčarování reagoval slovy: „Tak si dej třeba Dooma...," namlátivše do klávesnice IDKFA zesílil ozvučení na max (jak jinak) a já jen mohl koukat, jak drtí svoje klávesy (ještě že má tower! :-)) pod náporem nového wadu, který si kdesi opatřil. Některé amíky Doom asi opravdu vzal, ale to je na jinej článek. Doufám jen, že se nedožiju descentomaiaků, abusemaniaků... Nepřipadá mi totiž, že by ty hry z PC byly o tolik lepší.

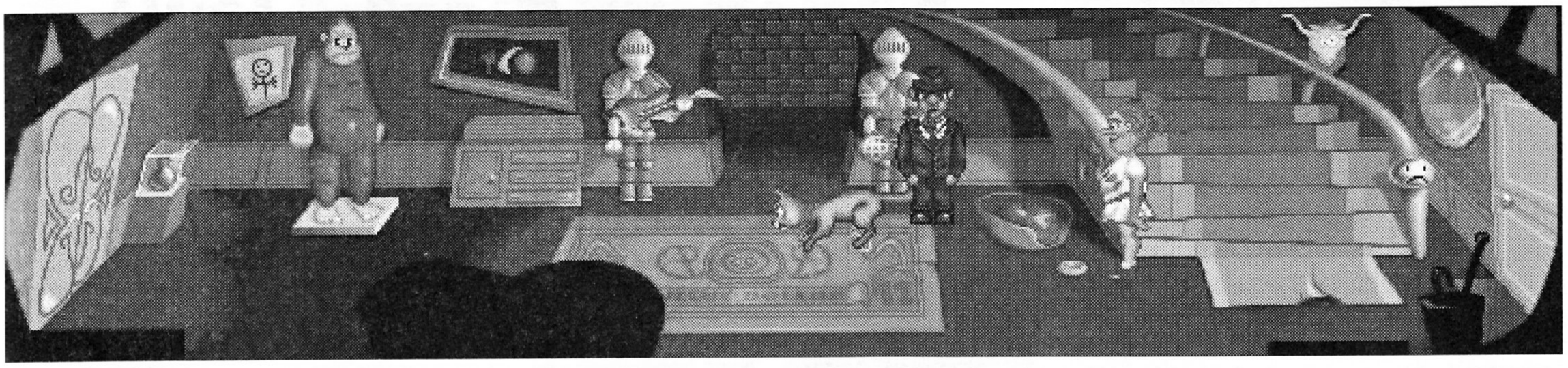
Tramtadadá! 10 originálních disket s potiskem 6Sense of Investigation leží na stole přede mnou, nic netušíc jakou radost mi udělaly. Okamžitě se chopím mini manuálu velikosti občanského průkazu z dob před 89, který je ale chytře vyřešen (přítomnost německé i anglické verze v jednom zajištěna), a zjišťuju základní informace. Takže

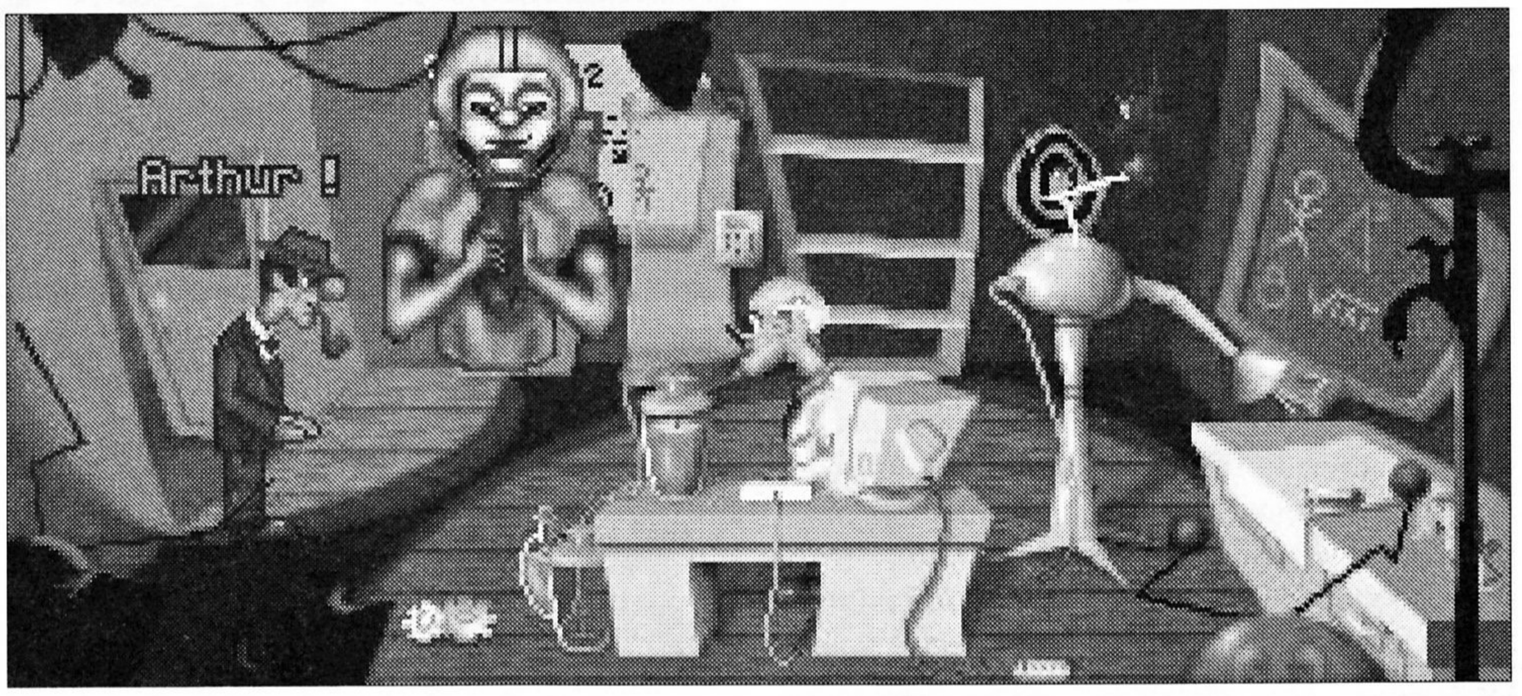




těch 10 disket je pouze na harddisk, dokonale zabaleny v Lhex (systém instalace ála Evil's Doom), ukrojí z hardu okolo pětadvaceti mega, v případě CD verze je to velikost ještě více než dvojnásobná, neboť každá postava je na CD odlišně namluvena (Valhalla nehrozí). No jo, kde že jsou doby jednoho či dvou zabraných mega?

Jako každá, i tato adventura má své intro. A protože 6SI si klade za úkol být adventurou detektivní s dvojící podivných, leč hlavních hrdinů - soukromých očeK Bena a Franka, což je mimochodem příklad typických dvou všeumělů, kteří by bez nás hráčů byly naprosté nuly (ne, vůbec nejsem egoista...), tady se na pořádný příběh klade důraz ještě větší. Zatímco původní zá-



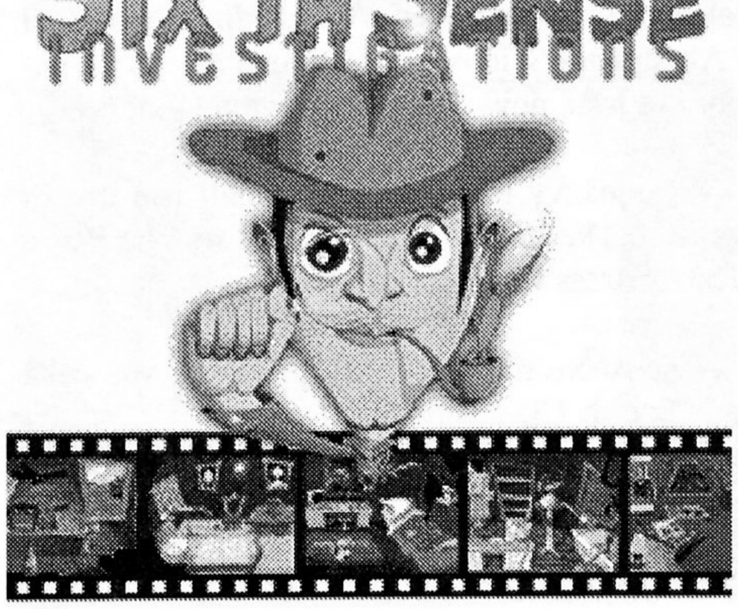


pletka není nic moc (vše se vlastně točí okolo sýrů...), se zmizením Bena začnete ovládat a hrát s každou postavou na vlastní pěst. Problémy se kupí dvojnásob a dějová linie se začne, k libosti nás všech hráčů, pořádně zakřivovat. 6SI se vůbec dají nejlépe porovnávat se starými hity firmy Lucas Arts typu Sam&Max atd. Však také proto autoři vymysleli kvalitní systém a engine Vega, který je podle slov hlavního programátora schopný vytvořit kvalitní adventury za dobu minimálně 3x kratší (takřka přes noc) a navíc se implementace tolik opěvovaného Scumm ovládání stala skutečností.

Konečně! Po několikadenním hraní jsem rozluštil zásadní problém a dostávám se dál. Teda povím vám, že grafika, která mě zatím doprovázela, nebyla vůbec špatná (fakt jsem se nepohyboval jen v jedné místnosti :-)). Už úvodní screen naznačil, že to tentokrát o zklámání typu Keith Quest nebude. Autoři se chlubí 256 barvami a dávám jim za pravdu, navíc typ místností nezůstane nikdy stejný, prostředí je variabilní. Lokace jsou nakresleny sice trochu ujetě (cartoon) a často se mění (začínáte sice v domě, ale čeká tu na vás cirkus, neznámé planety - asi 30 lokací), ale hře to vůbec nevadí. Naopak! Grafik měl zkrátka smysl pro detail, protože detaily většiny objektů jsou na výbornou. Jak každý jistě uzná, dobrá grafika je základ dobré hratelnosti. I v 6SI tohle platí. Jestli vám některé adventury připadaly příliš těžké, nebojte se, Scumm ovládání (zkrátka dolní lišta s příkazy) je doplněno tzv. chytrým kurzorem, který se nad daným předmětem změní na činnost, již lze provést, což hodně ulehčí práci a ušetří váš čas i myš zároveň. A kdyby vám ani tohle nepomohlo, známý systém všechno na všechno musí určitě zabrat. Nejednou jsem se tak dostal z pořádné kaše a často naprosto krizové situace, kdy si trháte snad vše, co na hlavě máte. Celkem vtipně jsou vedeny rozhovory, zvláště Ben má někdy dost dobré hlášky (i když z židle řechtajíc asi nespadnete). Probíhají formou nabídky otázek a odpovědí, možnost, že do hovoru nebudete moci zasáhout, díky bohu odpadá... Právě některé takto získané informace spolu s funkcí examine (prozkoumej) se v jistých situacích, viz doktorova laboratoř, celkem dost hodí. Však poznáte... Delká hraní se odhaduje na minimálně 2 měsíce, ale na rozdíl od Flight of the Amazon Queen, který postupem času zabředával do nudy a nezájmu, jsem u 6SI nic podobného nezpozoroval a to už ji 'testuju' několik týdnů. Dobrá, nevtíravá a hlavně pohodová hudba je samozřejmostí (vždyť je tu okolo 20 modulů) a v případě CD verze kvalitní (prý) dabing.

Rád bych na závěr už jen napsal, že doporučuji ke koupi naprosto každému, určitě by si to Cinetech za perfektně odvedenou práci zasloužili, ale pokud patříte mezi nepříliš majetnou část hráčů (i tací jsou prý mezi námi :-)), chvíli vyčkejte. Gilbert Goodmate je naprosto na spadnutí a In the Shadow of Time taktéž. Vypadají totiž taky naprosto skvěle a jsem zvědavý, kdože nakonec usedne na pomyslný adventure trůn. Ale ti, co mají šest živností, ať neváhají, a ti, co nechtějí čekat, rovněž. Vždyť 6th Sense of Investigation může hrát každý s jakýmkoliv AGA strojem a harddiskem, ba dokonce i majitelé nerozšířených Cd32!

Martin

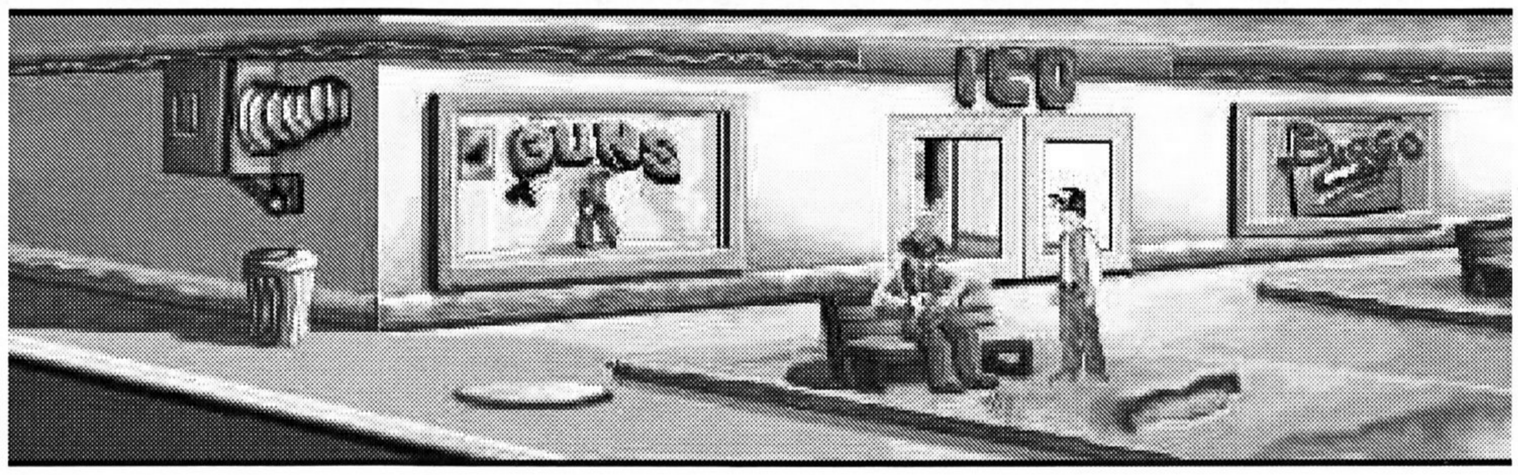


★★★★☆

88%

Typ:	adventure
Výrobce:	Cinetech / Islona 1998
Distributor:	Epic Marketing
Minumum:	A1200, 2MB RAM, 25MB na HDD, popř. CD
Doporučeno:	A1200 + 030, 8MB Fast, 4x CD, HDD
Testováno na:	A1200 + 030, FPU, 8MB Fast, HDD, 4xCD

In Shadow Of Time
preview



Před dokončením je po dvouleté práci nová click'n'point adventura z dílny ShadowElks „In Shadow Of Time". Hlavním postavou je typický záškolák Carl Tadpole (přeložil bych asi jako Kája Skočdopole :-)), který jako obvykle nešel do školy, ale vydal se do města, kde určitě prožije skvělé dobrodružství, až hra vyjde.

ShadowElks před nedávnem vypustili demo, které bylo na AmigaFlame zvoleno demem měsíce července a to naprosto po zásluze. Jádro programu tvoří dle mého názoru vynikající klon lucasovského Scumm-enginu, kdy celou paletu příkazů získáte stisknutím pravého myšítka. Dalším neopomenutelným prvkem je příjemná hudba a mnohdy velice vtipné dialogy, kterých sice v demu omezeném na pár místností moc není, ale stačily na to, aby mě rozesmály. Také grafické zpracování se řadí nad klasický průměr a animace včetně zoomingu postav je též velmi povedená.

Na enginu pracují tvůrci už déle než dva roky a nechali se slyšet, že už je téměř odladěn a běží maximálně rychle, což umožňují jejich vlastními rutiny, které nahrazují pomalé systémové. Program je sice plně OS friendly a samozřejmě pracuje v multitasku, ale nedají se típat obrázky, zřejmě kvůli nestandardnímu grafickému režimu 320x200 v 384 barvách. Z dalších vymožeností bych jmenoval speciální rutiny na mixování hudby a ruchů, dynamickou správu paměti a nízké nároky na strojový čas procesoru. Mezi zápory bych určitě započítal fakt, že se nepočítá s podporou grafických karet.

Pro všechny milovníky adventur připravujeme demo hry In Shadow Of Time na naše připravované AMIGA Review CD, takže i vy budete moci posoudit kvalitu tohoto titulu a věřím, že mi dáte zapravdu.

Joe

Vyhlášení vítězů soutěže o Genetic Species

V minulém čísle Amiga MAXu byly zveřejněny otázky k soutěži o ceny od firmy Vulcan Software. Odpovědí se nám sešlo poměrně dost. Čekali jsme sice mnohem větší účast, ale na počtu soutěžících se pravděpodobně odrazilo to, že Amiga MAX #7 (Ex68) vyšel vinou našeho bývalého vydavatelství den před ohlášenou uzávěrkou soutěže (původně se měl na stáních objevit už v červnu!!!). Naštěstí se našli tací, kterým se AMAX #7 dostal do rukou až po původně plánované uzávěrce soutěže a odpovědi přesto poslali, doprovázejíce své dopisy vtipnými poznámkami o jakémsi novém stroji času. Na našich internetových stránkách jsme datum ukončení soutěže posunuli až na 18. srpna, díky čemuž nám došlo dalších několik tipů.

Po zdlouhavých přípravách proběhlo nakonec losování bez závad a vylosovaní čtenáři jsou platní pro osmé číslo Amiga MAXu:

1. cenu - CD Genetic Species + plakát vyhrává: *Gábina Seidlová, Karlovy Vary*, gratulujeme!!!

2.-3. cenu - samotnou hru Genetic Species, získávají:
Jiří Melichar, Lysá nad Labem,
Tomáš Chládek, Praha 5.
Užijte si je, kluci!

A ceny útěchy, originál plakáty Genetic Species od Vulcanu, budou doručeny těmto šťastlivcům:
Antonín Koutný, Brno 12,
Dalibor Fusek, Rožnov pod Radhoštěm,
Boleslav Kristen, Albrechtice u Českého Těšína,
Vít Kubr, Praha - Západ,
Roman Červenka, Praha 6,
Martin Hora, Chodov,
Michal Škvor, Mníšek pod Brdy,
Petr Kaděrka, Vrbatky,
Robert Rozehnal, Brno 25.

Všem výhercům gratulujeme a ještě vám dlužíme správné odpovědi na soutěžní otázky:

1) Kdo vytvořil Genetic Species?

Původně Ambrosia, pak se název měnil na Doomclone Development až se přetransformoval na Marble Eyes. Kdo napsal jedno z těchto jmen, měl pravdu.

2) Jakou strategii vydal Vulcan?

Samozřejmě jsem měl na mysli Tiny Troops, ale pár z vás mě zaskočilo, neboť jsem úplně zapomněl na HillSea Lido, takže i to jsem počítal jako správnou odpověď. Ale někdo mi tu napsal i Almagicu - Scions, což jsem uznat nemohl, neboť hra ještě nevyšla a asi už ani nevyjde.

3) Podnázvy tří vydaných Valhall jste uhodli všichni: The Lord Of Infinity, Before The War a The Fortress Of Eve.

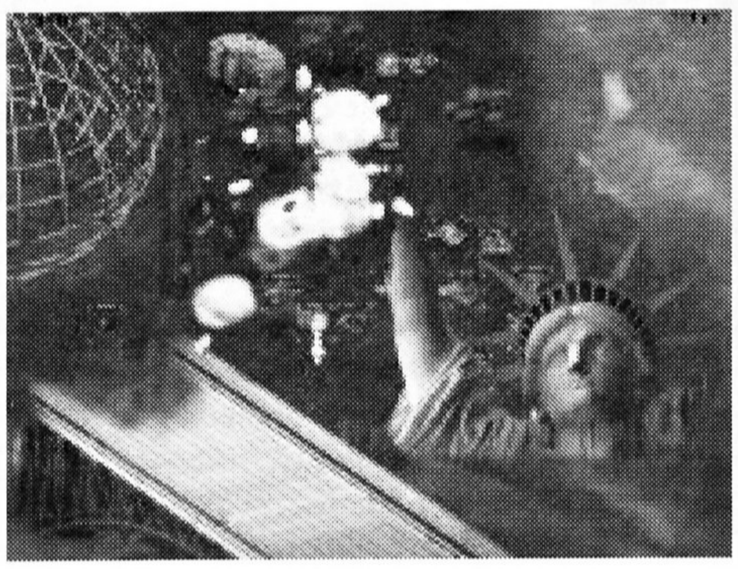
A neusněte na vavřínech, příště na vás čeká soutěž o tři CD Foundation!

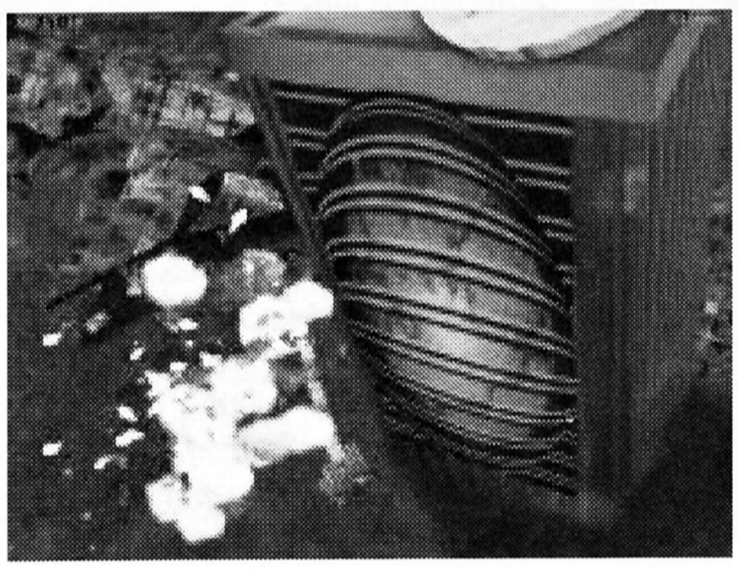
Joe

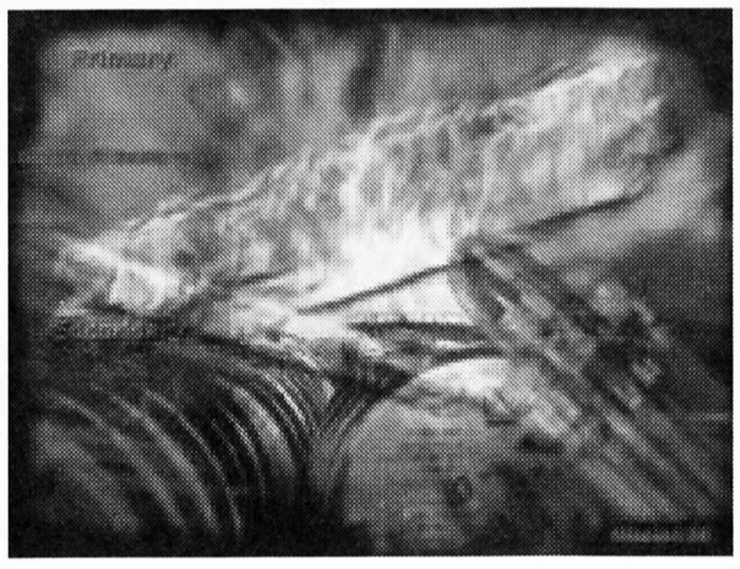
Napalm - preview

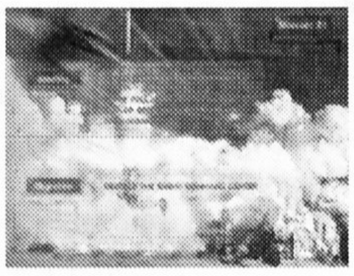
Sláva, sláva, nejočekávanější Amiga hra posledních let se blíží.

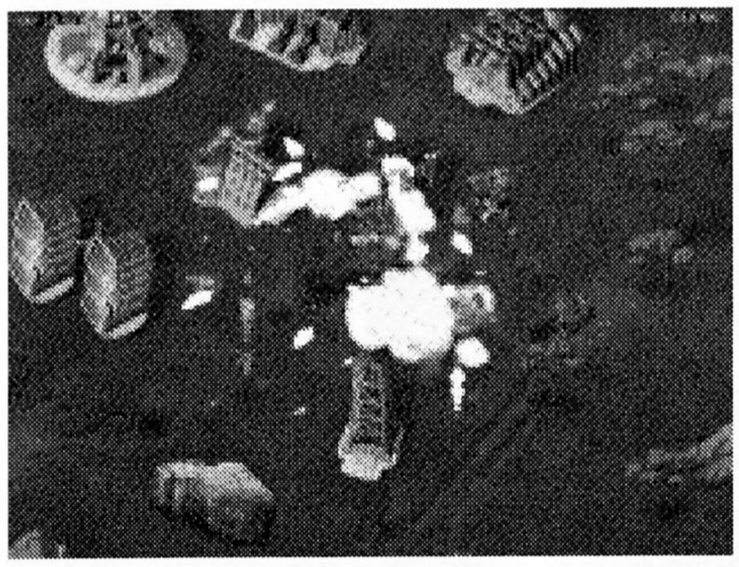
Napalm (bývalá Diversia, v době než se distribuce ujal Clickboom) slovenských Ablaze Entertainment, vchází do poslední fáze svého vývoje, dokončují se poslední úpravy, aby se tato skvělá realtimová strategie dostala do světa ještě před vánoci. To, že ji určitě za pár týdnů uvidíme na našich monitorech, dokazuje první veřejné demo, které bylo před pár dny zveřejněno. Má sice dost iritující omezení (jako je časový limit 10 minut, protivník je v počátku dema tak vyzbrojen, že není možné mu konkurovat), ale pokud si předobjednáte cédéčko s plnou verzí Napalmu, nejen že můžete vyhrát celých 1000 pravých amerických dolarů, ale také vám bude zaslán patch na prodloužení dema a přidání kre-











ditů, aby jste CPU protivníkovi mohli lépe konkurovat. Ale to, že se jedná o nefalšovanou herní bombu, můžeme vytušit i z tohoto short dema. Už na první pohled totiž Napalm nechává graficky, zvukově a efektově hry jako Command & Conquer nebo KKND daleko za sebou. Hra podporuje jak klasicke AGA čipy, které jsou minimem pro spuštění hry, tak veškeré známé grafické karty. Pro AGA čipy se doporučuje rozlišení 320x240 z důvodu rychlosti, pro ostatní karty jsou pak možnosti detailů bezbřehé. Ale nebojte se, i v tom nejnižším rozlišení vypadá a dokonce i zvučí Napalm naprosto fantasticky. Veškerá grafika je rychlá, přehledná, všechno je skvěle animované. Samostatnou kapitolou jsou výbuchy, hlavně jejich grafické zpracování, kde můžu směle prohlásit, že se jedná o nejnádhernější bitmapové výbuchy co jsem ve hře viděl. Veškeré kouře, mlhy a jiné efekty hru vůbec nezpomalují a to i ve chvílích největších skrumáží. Je to divné, ale těmi samými superlativy musím hýřit i ve chvíli, kdy se bavíme o zvuku Napalmu. Už samotné demo obsahuje neskutečně kvalitně nasamplovanou řeč a hudbu. Není to ovšem nějaké osmibitové vulcanovské chrochtání, ale parádní sexy hlásek američanky, která nám už při titulcích vykváká, jak je Clickboom úžasný a tak. Doufám, že se to v plné verzi nepokazí. Ovšem to hlavní, hratelnost, se nám z dema nepodaří zjistit. Jak už jsem řekl, je tak krátké a náročné, že se nestačíte ani pořádně rozkoukat a je šlus. Hlavní funkce samozřejmě vyzkoušet jdou. Stavění budov, stavění ropných plošin s následnou těžbou, ba i nějaký ten drobný provokativní útok lze provést. Co však zaujme na Napalmu nejvíc, je rozsah a členitost jednotlivých map. Pamatujete, jak v Duně II byla celá herní plocha stejná, jen občas nějaký flek. Tak toho už se nebojte. Mise V Napalmu vypadají jak ze života. Na každičkém kousku mapy se setkáte s něčím jiným. Terénní nerovnosti, spadlé kosmické lodě, nepřátelské tábory utopené v lese. Takže přátelé, mohu-li soudit, Napalm má veliké šance, že se stane hitem. Jestli je to pravda, ukáže blízká budoucnost. Doufám, že naše redakce bude jedna z prvních, kteří dostanou hru k otestování. Pak teprve budu moci říct: hurá, zase je tu jednou za uherský rok skvělá pařba. A nebo ne....?

JayTee

Napalm - demo version, minimum: A 1200 - 030/50, 16 MB RAM, CD ROM

Rozhovor
Marble-eyes Development

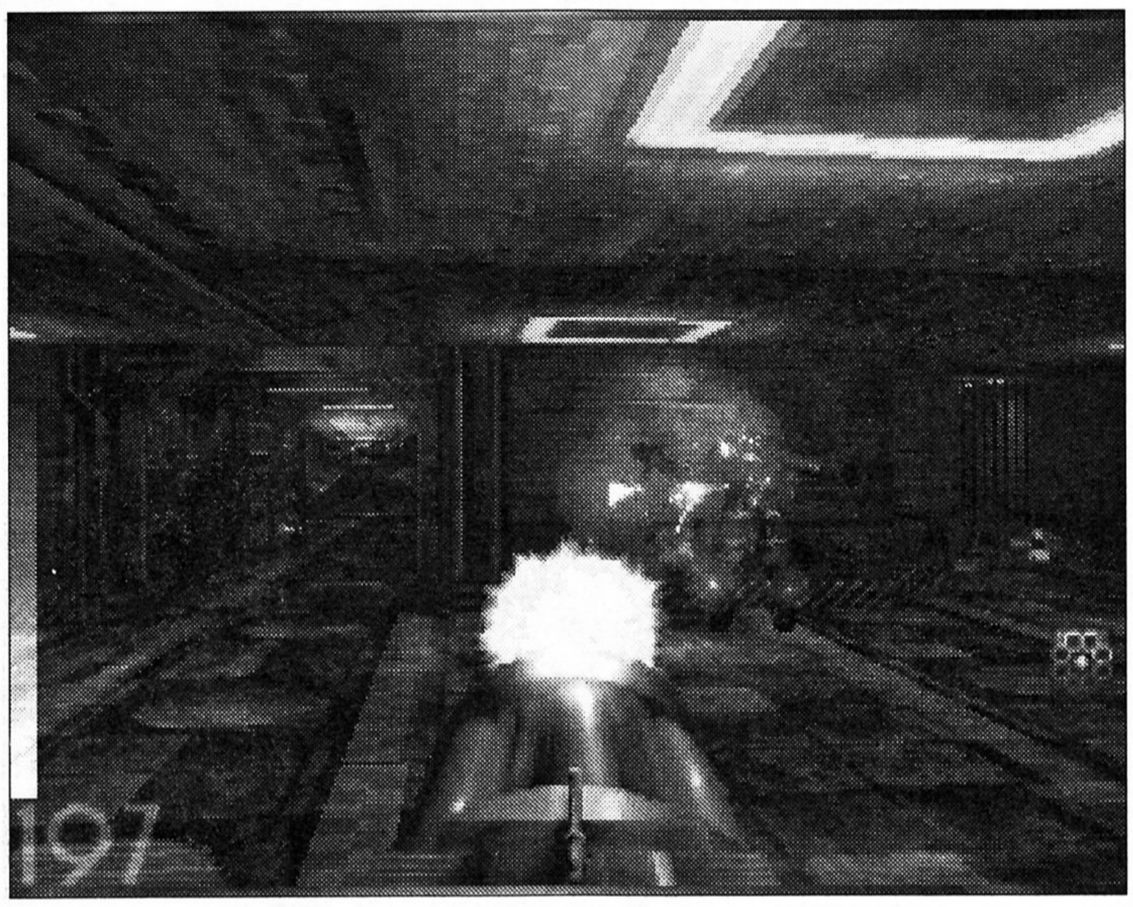
Předem bych rád upozornil, že se jedná o volný překlad interview, které vydal jako firemní materiál Vulcan Software. Pokud tam najdete cokoliv, co se protiví vašemu přesvědčení či se rozchází se skutečností, jen se tomu od srdce zasmějte a nechte to být :-)

Pamatuji se, že první demo GS, které jsem si stáhnul, jste vytvořili jako Ambrosia a nyní si říkáte Marble-Eyes. Copak se stalo s původním názvem?
MeD: Náš celý název je Marble-eyes Development. První demo GS bylo vlastně jen na efekt a náš programátor (člen demo-skupiny Ambrosia) na něm pracoval úplně sám. Engine Genetic Species byl poprvé předveden na Gathering '96 v Norsku a sklidil velmi pozitivní kritiku. Ostatní členové Ambrosie se ale chtěli věnovat pouze dění na scéně, a tak se programátor musel poohlédnout po týmu, který by jej podpořil.
Jednou odpověděl na e-mail s výzvou velmi talentovaný grafik a věci se daly do pohybu. Přidal se k nám i odborník přes zvuk a demo-efekt od té doby začínal blížit designu hotové hry. Rozhodli jsme se opustit scénu a koncentrovat se na vývoj hry, a proto jsme naši novou epochu začali i s novým názvem.

Jak se o vás dozvěděl Vulcan?
Stáhli si z Aminetu demo z Gatheringu '96. Moc se jim líbilo a tak nás kontaktovali a 1. prosince 1996 jsme podepsali smlouvu.

Dokážeš popsat Genetic Species méně než padesáti slovy?
Napsána podle Paradrioda nabízí tato hra velice rychlou a napínavou 3D akci s množství detailů na Amize dlouho nepoužitých, skvělé hádanky, atmosféru a hratelnost, 200 MB úvodní animaci, 30 minut CD hudby a 29000 řádků maximálně optimalizovaného 68k assembleru.

Amiga už viděla hodně Doom-klonů, co je na vaší hře tak inovující?
Rychlost, hratelnost, atmosféra a podpora všeho, na co jen vzpomeneš. Také jedinečná možnost (a zároveň nutnost) převtělit se do jiných lidí, cyborgů a droidů, což se ve 3D prostředí GS báječně osvědčilo. Ostatně, my si myslíme,

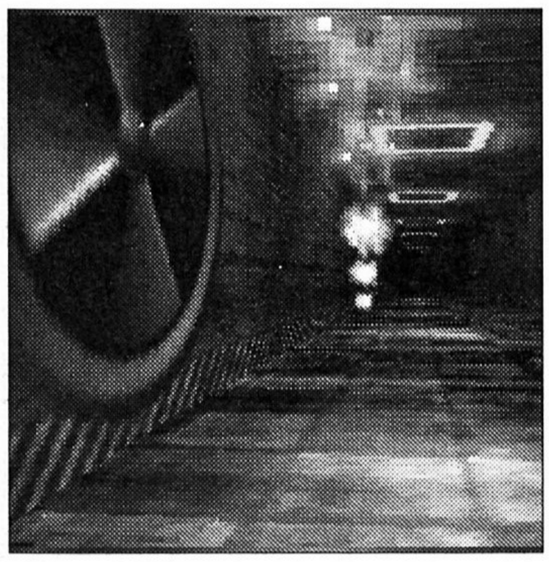


že není správné nazývat GS klonem Dooma. Ve skutečnosti jsme použili naše 3D prostředí jako základ pro adventuru - máš rok 2034, zapneš svou nadupanou mašinu pro virtuální realitu a vnořuješ se do cyberprostoru bez hranic. Tomu řekneš: „Páni, to je suprový Doom-klon!"

Proč myslíte, že je Genetic Species lepší než ostatní 3D hry?
GS má originální koncept, který je skvěle kombinován s příběhem a hratelností. A není tam jen tak pro parádu. Jak hraješ, dějová linie se rozvíjí. Vystřílením všeho živého se nikam nedostaneš a to je právě pro Genetic Species odlišné.

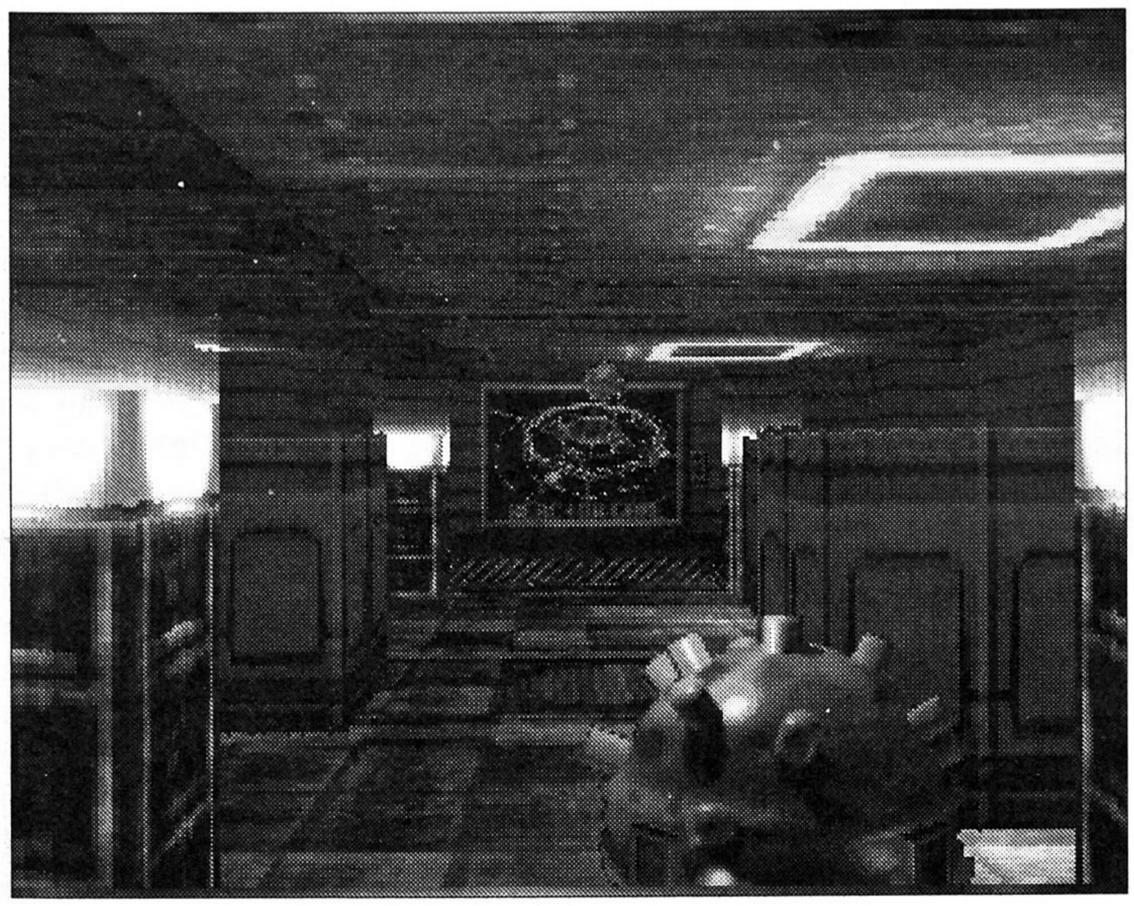
Prozradíš nějaké tajemství, které nikdo kromě členů Marble-eyes neví?
Všichni jsme vetřelci z Alpha Centauri a chceme ovládnout svět ještě do konce tisíciletí!

Co od vás (kromě výše uvedeného) můžeme čekat do budoucna?
No, budeme tu i nadále! Naše motivace a zapálení pro počítače přetrvává a než začneme pracovat na další hře, chceme ještě pořádně zvelebit Genetic Species. Jako první přidáme síťovou hru přes TCP/IP, čili Amigisti si budou moci zahrát přes Internet. GS tedy bude první pořádná internetová hra, pokud nás se svým Foundation nepředběhne Paul Burkey. Tyto síťové AddOns budou mít velmi účinnou protipirátskou ochranu - na to na CD nebyl čas. Se čtyřletými zkušenostmi s programováním dem a jejich zpětným zkoumáním bych měl zvládnout takovou ochranu, ze které by crackery pořádně rozbolela hlava!



Když už jsme u pirátství - jak postihlo Genetic Species?
CD neobsahuje nic, co by jej chránilo před piráty. Ale vezměme v úvahu, že hra je delší jak 600 MB, což prakticky znemožňuje pirátit ji po internetu a BBSkách. I když, stále existují cvoci, kteří by radši dva dny stahovali než podpořili budoucnost Amigy. Na druhou stranu, o originální amigácké tituly je mezi lidmi obrovský zájem, o čemž musely všechny přesvědčit vysoké tržby na letošním World Of Amiga!

Podle materiálů Vulcan Software
Joe



Pomalý disk? Fast-ATA2/EIDE to vyřeší!

Počítače:

CO210	AMIGA 1200 Classic	↓↓↓☺9490
CO300	**AMIGA 1200 Tower Infinitiv**	**☺14490**
CO310	**AMIGA 1200 Tower Infinitiv + BUS1200 Z1**	**☺18990**
CO330	**AMIGA 1200 Tower Infinitiv + BUS1200 Z3**	**☺28990**
CO200	**AMIGA 1200 Magic**	**↓↓↓☺11490**
CO220	**AMIGA 1200HD 170MB Magic + SCALA**	**↓↓↓☺16990**
CO410	**AMIGA CD 32 + 7CD = 107 her (Microcosm, Oscar atd.)**	**↓☺4990**
CO900	AMIGA 4000T MicroniK bez CPU karty	54990

phase 5 Digital Products:

RK166	Blizzard 1230-IV - MC68030/50MHz - nedostatkové...	4990
RK170	Blizzard 1260 - MC68060/50MHz	16990
	- informujte se na možnosti odkoupení karet Blizzard1230-IV	
HC076	**Blizzard SCSI-Kit IV pro B1230-IV - B1260**	**☺3190**
RK189	**Blizzard603e 160MHz + patice 040/060**	**☺13490**
RK190	**Blizzard603e 160MHz + 68LC040-25R**	**↓↓↓☺10990**
RK191	**Blizzard603e 160MHz + 68040-25R**	**☺14290**
RK193	**Blizzard603e 160MHz + 68060-50**	**☺27490**
RK195	**Blizzard603e 200MHz + patice 040/060**	**☺16690**
RK196	**Blizzard603e 200MHz + 68040-25R**	**☺17590**
RK198	**Blizzard603e 200MHz + 68060-50**	**☺30790**
RK200	**Blizzard603e 240MHz + patice 040/060**	**☺20390**
RK201	**Blizzard603e 240MHz + 68040-25R**	**☺21190**
RK203	**Blizzard603e 240MHz + 68060-50**	**☺34890**
RK205	**Blizzard603e+ 160MHz + SCSI + patice 040/060**	**☺16690**
RK206	**Blizzard603e+ 160MHz + 68040-25R + SCSI**	**☺17590**
RK208	**Blizzard603e+ 160MHz + 68060-50 + SCSI**	**☺30790**
RK210	**Blizzard603e+ 200MHz + SCSI + patice 040/060**	**☺20090**
RK211	**Blizzard603e+ 200MHz + 68040-25R + SCSI**	**☺20890**
RK213	**Blizzard603e+ 200MHz + 68060-50 + SCSI**	**☺34590**
RK215	**Blizzard603e+ 240MHz + SCSI + patice 040/060**	**☺23790**
RK216	**Blizzard603e+ 240MHz + 68040-25R + SCSI**	**☺24190**
RK218	**Blizzard603e+ 240MHz + 68060-50 + SCSI**	**☺37790**
GK505	**BVision 4MB SGRAM vč. CyberGraphX - NOVINKA!**	**☺8490**
KA050	**Úprava kabelu BPPC SCSI na 3x int. PFL50**	**☺1200**
	- Verze s paticí jsou určeny pro upgrade z karet Blizzard 1240/60	
RK245	**Cyberstorm MK-III 060/50 + UW SCSI pro A4000**	**☺26990**
RK255	**Cyberstorm PPC 604e-180**	**☺26290**
RK255	**Cyberstorm PPC 604e-180 + 68040-25R**	**☺28590**
RK258	**Cyberstorm PPC 604e-180 + 68060-50**	**☺39390**
RK260	**Cyberstorm PPC 604e-200**	**☺30990**
RK260	**Cyberstorm PPC 604e-200 + 68040-25R**	**☺33290**
RK263	**Cyberstorm PPC 604e-200 + 68060-50**	**☺43990**
RK265	**Cyberstorm PPC 604e-233**	**☺33590**
RK266	**Cyberstorm PPC 604e-233 + 68040-25R**	**☺35890**
RK268	**Cyberstorm PPC 604e-233 + 68060-50**	**☺46690**
GK500	**CyberVisionPPC 8MB SGRAM vč. CyberGraphX**	**☺10490**
GK510	CyberVision64/3D 4MB VRAM vč. CyberGraphX	7690
GK530	ScanDoubler pro CyberVision64/3D	3190

Elbox/Apollo - karty, turbokarty, towery:

RK060	Elbox E1200/4 - 4MB FAST RAM pro A1200 + hodiny	↓2290
RK080	**Elbox E1208 - 0-8MB FAST RAM pro A1200 + hodiny**	**↓☺1990**
RK320	**Elbox E1230/40 - 68EC030/40, 1x max 8MB, 1x FPU,**	**↓☺3990**
RK110	**Apollo 1230/40MHz MKII - 68030/40, 1x SIMM, 1x FPU**	**☺4590**
RK120	**Apollo 1240/33MHz - 68040/33, 1-2x SIMM**	**☺8490**
RK125	**Apollo 1240/40MHz - 68040/40, 1-2x SIMM**	**☺10190**
RK130	**Apollo 1260/50MHz - 68060/50, 1-2x SIMM**	**☺17490**
RK135	Apollo 1260/66MHz - 68060/66, 1-2x SIMM	19990
HC080	**Apollo SCSI-Kit pro A1230, 1240, 1260**	**☺3190**
EL020	**E/Box - tower pro A1200, plech + PSU**	**☺6390**
MI020	**Kryt + interface klávesnice - vhodné pro E/Box, bez red.**	**☺1490**
EL110	**Fast-ATA2/EIDE Controller pro A1200 - NOVINKA!!!**	**☺2790**
	- rychlý řadič IDE zařízení dosahující rychlost až 16.6MB/s	
EL120	**Elbox ScanDoubler - externí - NOVINKA!**	**☺4190**
EL130	**Elbox ScanDoubler + FlickerFixer - externí - NOVINKA!**	**☺5190**
RK015	Elbox A-500/2 + hodiny pro A500, Garry adaptér	2190
RK020	**Elbox A-501 Plus - paměť pro A500+ 1MB**	**☺1150**
RK330	*Elbox 530 Turbo - pro A500 - stále nejsou...*	*na dotaz*
RK030	**Elbox A-601 - paměť pro A600 1MB + hodiny**	**☺1590**
RK300	**Apollo Turbo 630 - MC68030/40, 1x SIMM, 1x FPU PLCC**	**☺5390**
RK430	Elbox CDTV/2MB + zálohování hodin	2490
RK435	Elbox CDTV/8MB + zálohování hodin	5390
RK140	Apollo 4040/40MHz - 68040/40, 4x SIMM, 1x SCSI	13490
RK145	Apollo 4060/50MHz - 68060/50, 4x SIMM, 1x SCSI	22990
RK146	Apollo 4060/66MHz - 68060/66, 4x SIMM, 1x SCSI	26490

Příslušenství pro CD32:

CC010	**Interface pro PC klávesnici - NOVINKA!**	**☺850**
JO110	**Competition Pro CD32 Joy Pad**	**☺820**
JO115	**Boomerang CD32 Joy Pad**	**☺520**
KN150	Uživatelská příručka pro CD32 - nejsou...	65
CC030	**Plastikový kryt na CD32**	**↓☺50**
CC050	**CD32 ProModule + disketová mechanika 3.5" DD**	**↓☺7990**
KL010	Klávesnice pro CD32 ProModule	☺490
RK150	SX-32 Pro 40MHz, 1x SIMM, 1x FPU PGA, 1x HDD	9990
	- 1x VIDEO, 1x VGA, 1x FDD, 1x PARALEL, 1x SERIAL	
RK155	SX-32 Pro 50MHz - rychlejší verze	13490

RAM karty, SIMMy a FPU:

RK010	**A-501 - paměť pro A500, 512KB RAM + hodiny**	**↓☺490**
PO130	**SIMM 4MB 72pin 70ns / 60ns**	**↓☺290**
PO140	**SIMM 8MB 72pin 70ns / 60ns**	**↓☺450**
PO150	**SIMM 16MB 72pin 70ns / 60ns**	**☺790**
PO160	**SIMM 32MB 72pin 70ns / 60ns**	**☺1490**
PO165	**SIMM 64MB 72pin 70ns / 60ns**	**↓↓☺4690**
	* aktuální ceny SIMMů na dotaz! Denní změny cen!	
FP050	**MC 68882/33MHz - pouzdro PLCC**	**☺1490**
FP060	**MC 68882/50MHz - pouzdro PGA**	**☺2390**

Harddisky 3.5" EIDE pro A600/1200:

EL110	**Fast-ATA2/EIDE Controller pro A1200 - NOVINKA!!!**	**☺2490**
	- cena platí jen při zakoupení spolu s harddiskem!	
HD090	**Western Digital 1.6GB EIDE**	**↓☺4990**
HD095	**Western Digital 2.1GB U-DMA**	**↓☺5390**
HD100	**Western Digital 2.5GB U-DMA**	**↓☺5590**
HD105	**Western Digital 3.2GB U-DMA**	**↓☺6190**
HD110	**Western Digital 4.3GB U-DMA**	**↓☺6690**
HD115	**Western Digital 5.1GB U-DMA**	**↓☺7590**
HD120	**Western Digital 6.4GB U-DMA**	**↓☺8290**
HD125	**Western Digital 8.4GB U-DMA**	**↓☺10290**

CD ROM jednotky pro A600/1200:

CD100	**CD ROM Mitsumi FX320 32x ATAPI (instalace + 500Kč)**	**↓☺2490**
CD105	**CD ROM Sony CDU-711 32x ATAPI (instalace + 500Kč)**	**↓☺2990**
CD200	**CD ROM SCSI Toshiba XM-6201B 32x**	**↓☺4790**

Diskety a CDR:

DY030	**3.5" DD Verbatim - 10ks**	**☺170**
DY020	**3.5" HD NoName - 10ks**	**☺140**
DY700	**CDR médium Verbatim Datalife Plus - modré**	**↓☺89**
DY900	**3.5" Čistící disketa**	**60**

Disketové jednotky:

DJ010	**3.5"/880KB - externí**	**☺1890**
DJ030	**3.5"/880KB - interní**	**↓☺1490**
DJ050	**3.5"/1.76MB - externí SONY**	**☺3190**
DJ070	**3.5"/1.76MB - interní SONY**	**☺2590**

Monitory:

MO010	**Monitor 14" LR, NI, Digital + ScanDoubler A1200**	**↓☺9890**
MO020	**Monitor 15" LR, NI, Digital + ScanDoubler A1200**	**↓☺12390**
MO030	**Monitor 17" LR, NI, Digital + ScanDoubler A1200**	**↓☺19790**

Myši a trackbally:

MY006	**Myš Walker (mikrospínače, černá) + podložka**	**☺459**
MY020	**MegaMouse 400dpi - mikrospínače**	**↓☺499**
MY025	**Wizard mouse 560dpi třítlačítková - mikrospínače**	**☺829**

Literatura:

KN005	**Textury - popis matematických textur Imagine 3.0 - 5.0**	**☺250**
KN020	Maxiplan 1.9	↓☺80
KN030	Assembler 68000 + disketa	165
KN040	GFA Basic	250
KN050	**Uživatelská příručka pro A600**	**↓☺90**
KN060	**Uživatelská příručka pro A1200**	**↓☺90**
KN080	**Amos Basic + disketa**	**210**
KN120	**Amiga Profi + disketa**	**299**
KN130	Amiga & pevné disky	79
KN140	**Deluxe Paint IV**	**299**
LD050	*Imagine Manuál - !!!DISKETA!!! pro A500 - A4000*	*150*

Ostatní příslušenství:

OS030	**Electronic mouse/joy switch - automat. přepínač**	**☺350**
OS060	**Plastikový kryt na A500/+**	**☺99**
OS070	**Plastikový kryt na A600**	**☺90**
OS080	**Plastikový kryt na A1200**	**☺90**
OS110	Kickstart3.1 pro A500, A500+, A600, A2000	↓☺2190
OS120	Kickstart3.1 pro A3000	☺2990
OS130	Kickstart3.1 pro A4000	☺2990
OS140	Kickstart3.1 pro A1200	↓☺2790
OS160	**TV modulátor A520 - bez anténního kabelu**	**☺890**
KA010	**IDE kabel 2.5" - kabel pro připojení 2.5" harddisku**	**↓☺290**
KA020	**SCART stereo - propojovací kabel Amigy - SCART**	**☺299**
KA030	Paralelní kabel k tiskárně 1.8m	70
KA040	**VGA redukce pro připojení VGA monitoru**	**☺390**
KA060	**Redukce 2.5" - 3.5" vč. nap. pro připojení 3.5" HDD**	**☺480**
KA065	**Redukce 2.5" - 2x 3.5" pro připojení 2x 3.5" IDE**	**☺550**
KA080	**Kabel pro připojení ATAPI CD ROM na 3.5" HDD**	**☺480**
CO060	**Dataset pro C64**	**↓☺299**
ZD010	**Zdroj PC 200W**	**na dotaz**
ZD020	**Zdroj Amiga - lehký**	**↓☺890**
X0010	**Videokazeta VHS 40 min. Kolín '97**	**↓☺150**

Joysticky:

JO010	**SV 119 Junior**	**☺190**
JO020	**SV 121 Quickjoy I Turbo**	**☺270**
JO040	**SV 123 Supercharger - mikrospínače, autofire**	**☺440**
JO095	**QS 131 Apache 1**	**☺340**
JO116	**JoyPad Boomerang**	**☺330**
JO120	Konix Speedking Analog Joystick	620
JO130	**Joy Matt Autofire**	**☺290**
JO135	**Joy Matt Skorpion - univerzální "trojnožka"**	**☺410**
JO140	**Joy Turbo - mikrospínače**	**☺290**
JO145	**Joy Logic 3 Atack**	**☺430**

Náhradní díly:

ND010	**Interface IO 8520**	**☺890**
ND020	**Kick ROM 1.3**	**☺390**
ND030	Kick ROM 2.04	1290
ND040	**Denise IO 8362**	**☺690**
ND050	**Big Agnus IO 8372A**	**☺1490**
ND070	Hires Denise IO 8373	1280
ND080	**Motorola 68000/8MHz**	**☺490**
ND090	**Gary IO 5719**	**☺490**
ND100	**Paula IO 8364**	**☺890**
	* aktuální ceny a další ND Vám sdělíme na dotaz!	

Audio a video produkty Elsat a HDP:

DI600	**Sampler Stereo HiFi 40-20000Hz**	**↓☺990**
DI605	**Sound Sampler HDP - NOVINKA!**	**☺590**
DI610	**Videdigitizér FG24 - S-VHS, realtime, 24 bitů, PSU**	**☺3990**
DI620	FG24 PCMCIA Interface - není...	1190
DI630	Teletext Interface - česká verze - není...	1390
DI640	**SVideoGen - digitální Y/C genlock - NOVINKA!**	**☺15990**
DI650	**Arizona - digitální Y/C pult + genlock - NOVINKA!**	**☺24990**

Micronik Tower a příslušenství:

MI010	**A1200 Tower Infinitiv**	**☺5490**
MI011	**A1200T Infinitiv + BUS1200 Z1**	**☺9990**
MI013	**A1200T Infinitiv + BUS1200 Z3**	**☺19990**
MI005	Videoslot adapter - **NOVÁ VERZE, 100% funkční!!!**	☺1990
MI030	Rámeček pro další zařízení 3.5" pro Infinitiv Tower	↓☺149
MI040	**Top case - další patro pro Infinitiv Tower**	**↓☺690**
MI045	PCMCIA adaptér 90° pro Infinitiv	↓☺490
MI055	Krytka styl Infinitiv pro 5.25" zařízení (CD ROM)	☺90
MI050	**PC Keyboard Interface**	**1200**
MIZD0	Zdroj 200W vč. konektorů pro Infinitiv Tower	1590
MIZD1	Zdroj 200W vč. konektorů pro Infinitiv Tower (jen s casem)	1499
MI400	**Classic A4000, 7x ZORRO-III, 5x ISA, 2x Video**	**↓☺12990**
MI401	Zdroj 200W pro Classic A4000	2500
MI410	Classic A4000, 8x ZORRO-III, 3x ISA, 3x PCI, 2x Video	↓☺14990
MI110	**BUS1200 Z1 - 5x ZORRO-II, 4x ISA, video opt.**	**↓☺4990**
MI130	**BUS1200 Z3 - 5x ZORRO-III, 3x ISA, video opt., SCSI-II**	**☺14990**
SC100	**ScanDoubler Intern pro A1200 - NOVINKA!**	**↓☺3490**
	- nespolupracuje s Fast-ATA2/EIDE řadičem k.č. EL110!	
SC110	**ScanDex - externí scandoubler - NOVINKA!!!**	**☺4990**
KL020	**Klávesnice pro A4000 Int.**	**↓☺2490**

Tablety a scanery Amiga:

MI210	OmniPen 604 - aktivní plocha 152x102mm	3490
MI220	**OmniPen 606S - aktivní plocha 152x152mm**	**☺3990**
MI230	OmniPen 609 - aktivní plocha 229x102mm	5290
SC020	**AlphaScan800 - ruční scaner pro Amigu**	**↓☺4490**

Macro System:

DI200	**DRACO 060, 4MB, Altais 4MB VRAM, CD-ROM 4x,**	**☺149900**
	- FAST SCSI-II, MC68060/50MHz - speciální počítač pro zpracování audiovideo aplikací v reálném čase	
DI210	**Draco Motion - speciální verze pro DRACO**	**☺68990**
SO730	MovieShop F/X DISK 1	1390
SO740	MovieShop F/X DISK 2 + Titler	2690
SO741	MovieShop F/X DISK 3	3490
SO742	MovieShop F/X DISK 4	2390
SO743	MovieShop F/X DISK 5	2390
SO744	MovieShop F/X DISK 6	2390
SO745	MovieShop F/X DISK 7	2390
	* na vyžádání Vám rádi zašleme podrobné informační materiály ke všem produktům fy. MacroSystem	

Casablanca:

DI240	Casablanca 2.7.3CS + HDD 4.3GB	97990
DI245	Casablanca 2.7.3CS + HDD 6.4GB	107990
DI250	**Casablanca 2.7.3CS + HDD 9.1GB**	**☺133990**
DI260	**Casablanca 2.7.3CS + HDD 18GB**	**199990**
DI241	Casablanca-RA 2.7.3CS + HDD 4.3GB	117990
DI246	Casablanca-RA 2.7.3CS + HDD 6.4GB	126990
DI251	**Casablanca-RA 2.7.3CS + HDD 9.1GB**	**☺152990**
DI261	**Casablanca-RA 2.7.3CS + HDD 18GB**	**219990**
HD300	**HDD 4.3GB + šuplík**	**☺17690**
HD305	**HDD 6.4GB + šuplík**	**☺23990**
HD310	**HDD 9.1GB + šuplík**	**☺29990**
HD350	**HDD 18GB + šuplík**	**89990**
SO900	**Adorage Magic for Casablanca - sada efektů**	**☺3490**
SO901	**Adorage Magic II for Casablanca - sada efektů**	**☺3490**
SO910	Monument Titler CS for Casablanca - NOVINKA!	6990
DI229	**Casablanca Effect Disk 1-5 (cena za 1 disk)**	**☺2490**
DI230	Casablanca Font Disk 1-4 (cena za 1 disk)	1490
DI231	**Casablanca Bluebox Effect Disk**	**☺3490**
KL010	**Klávesnice pro Casablancu**	**☺490**
DIxxx	**RA - Rendering Acceleration upgrade na 060/50**	**27990**
DI215	Casablanca DV-Option - DV sběrnice	64990
	* na vyžádání Vám rádi zašleme podrobné informační materiály	

Village Tronic:

GK020	**PICASSO-II 2MB Z-II**	**↓☺6490**
GK030	**PICASSO-IV 4MB + FlickerFixer, Z-II a Z-III**	**☺15990**
IO040	**Ariadne - ethernet karta pro A2/3/4000, dva par. porty**	**7990**

Hry FreeWare pro Amigu:

FD010	Herní balík 1 - 30 - hry na OS2.0 + 1MB RAM, cena za 1 disk	49
	* chystáme další diskety herního balíku	

Amiga I/O rozšíření:

IO020	**Ethernet PCMCIA Surecom + driver, BNC + Twisted**	**☺2490**
IO050	**Amiga-NET - ethernet karta Z-II**	**9890**
IO060	**Paralelní síť 3m - síť pro dvě Amigy přes paralelní port**	**☺390**
IO065	**Paralelní síť 3m - síť pro Amiga ‹-› PC**	**☺390**

Software FreeWare pro Amigu:

SO050	ACE - Basic Compiler	79
SO020	**Fish katalog - disketa se seznamem Fish disků č. 1-999**	**30**
	- jednotlivé Fishdisky od 1 do 1000 v prodeji za 30Kč	

Software pro Amigu:

SO115	**CZ Lokalizace v1.0 pro Amiga 1200/4000 Magic**	**290**
SO180	Trap Fax - program který vysílá a přijímá faxové zprávy	↓☺1690
SO330	**Repro Studio Universal - retušovací program**	**↓☺3990**
SO410	Turbo Print Professional	☺2190
SO415	IBrowse - english	☺1390
SO425	PC Task 4.4 - english	☺2990
SO440	České vektorové fonty - cca 10 fontů/disketa	250
SO451	SCALA IC500	105000
SO461	SCALA PL500 Player	43990
SO485	**SCALA EE100**	**6990**
SO550	**CanDo v2.5 PAL - interaktivní vývojové prostředí**	**2990**
SO561	**DirectoryOPUS 5**	**↓☺1990**
SO570	**EDGE - kvalitní textový editor**	**1290**
SO738	Monument Pro V3/V3 for MovieShop	9990
SO650	Adorage 2.5	4490
SO670	clariSSA professional V3	7990
SO735	Hi-Soft Zip Tools	690

Amiga CDTV:

CT005	**CDTV Player - přehrávač hudebních CD**	**☺1990**
CT010	Disketová jednotka pro CDTV 3.5" DD	↓☺990
CT020	Ovládač pro CDTV - infra, originál Commodore	990
CT030	**Myš pro CDTV - originál Commodore**	**890**
	* CD ROM pro CDTV na dotaz!	

Služby

- provádíme **kompletní servis** A500 - A4000, CD32 a CDTV
- **zálohování dat** na CD ROM z harddisků Amiga i PC typů IDE i SCSI a MO Amiga a PC disků 128/230/640MB od 300Kč
- **zálohování CD ROM** (kopie CD ROM) již od 250Kč
- **instalace** HDD a CD ROM
- **výroba prezentačních skriptů** do SCALA MM400 a IC500
- **poradenská činnost** v oblasti Amiga a video
- **vybavování kabelových televizí** výpočetní technikou a sw
- **vybavování videostudií** pro nelineární střih na počítačích AMIGA 1200T, AMIGA 4000T, DraCo 040, DraCo 060 a Casablanca
- **prodej na splátky** na zboží od 4000,- Kč včetně DPH
- **zdarma** zveřejnění odkazu na vaší www stránku na naší stránce

Informace

- otevírací doba prodejny **Po - Pá 8^{30}-17^{00}**, servisu **Po - Pá 15^{00}-17^{00}**
- aktuální ceníky najdete na naší www stránce, možnost automat. zasílání
- široký sortiment CD ROM disků za super ceny, viz druhý inzerát
- široký sortiment her na CD32, katalog zasíláme zdarma
- kompletní ceník hardware a software zasíláme zdarma na vyžádání
- záruka na všechno zboží minimálně 6 měsíců, na HDD 3 roky
- objednat zboží lze telefonicky, písemně, faxem, e-mailem a na www
- na objednávce vždy uvádějte katalogové číslo pro urychlení expedice
- objednané zboží zasíláme i na dobírku prostřednictvím naší expedice
- hledáme další smluvní prodejce pro určité regiony, nabízíme nejširší sortiment zboží, rychlé dodávky, spolehlivost, inzerce, konkurenční ceny

Zásilková služba pro Slovensko

- základní informace na telefonu 00420-69-681 04 18, sl. Sonnevendová
- cena v SK = cena v Kč x 1.1 - 1.2 dle aktuálního kurzu
- zboží je zasíláno na dobírku z území SR

Ceny v tomto inzerátu jsou včetně DPH platné ke dni 3.9.98 a počítané při kurzu 17.90 za 1DM, aktuální ceny Vám rádi sdělíme.

javosoft® COMPUTER

Centrála: prodejna, zásilková služba, servis, velkoobchod
Svornosti 2, 736 01 Havířov 1, Tel: 069/6810418, Fax: 069/6810564
e-mail: javosoft@poda.cz www: http://www.javosoft.cz

autorizovaný distributor: Alfa Data, Elbox, Elsat, GTI, Macro System, MicroniK, phase5, Seagate, Western Digital

Předplatné ČR AMIGA Review

Příjmení a jméno

Ulice (č.p.)

PSČ, Město

Rodné číslo / Používám počítač:

Objednávám si tyto čísla časopisu (požadovaná čísla zakroužkujte, minimálně 4ks)

31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 **31-42** **37-48**

Objednávám si Coverdisky k těmto časopisům (požadovaná čísla zakroužkujte)

31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48

Objednávám si tyto čísla AMIGA Review PD disků (požadovaná čísla zakroužkujte)

31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48

Časopisy AR 13-30 si lze objednat pouze na dobírku - 1ks za 15,- Kč (minimálně 5ks)

Zaplatil jsem ____ kusů Amiga Review x 39,- Kč tj. ____ Kč **NELZE POUŽÍT STARŠÍ KUPÓNY**

Zaplatil jsem 12 kusů Amiga Review x 35,- Kč tj. ____ Kč

Zaplatil jsem ____ kusů Coverdisků x 15,- Kč tj. ____ Kč

Celkem ____ **Kč** Zaplatil jsem ____ kusů APD disků x 40,- Kč tj. ____ Kč

Evidenční číslo: ____

AMIGA Review Bazar

Příjmení a jméno

Ulice (č.p.)

PSČ, Město

Telefon / k zastižení od/do

1 / 2 **1. Zboží předáno (posláno):** . . 1998 **2. Nabídka zboží**

Název zboží	Stáří	Cena

Soukromá inzerce AMIGA Review

Příjmení a jméno

Ulice (č.p.)

PSČ, Město

Telefon

označte křížkem řádky, které mají být otištěny

Koupě ☐ Výměna ☐ Ostatní ☐ Prodej ☐ - software, náhr. díly

Inzerce bude otištěna pouze oproti čtyřem kusům poštovních známek (4.60) přiložených ke kuponu.

Podpis

AMIGA Review Bazar

Aktuální nabídka

Amiga: Amiga 1200 od 5500 Kč, Amiga 1200 Magic od 6500 Kč

Monitory: Commodore 1084S (Phillips 8833-II) od 3500 Kč, MicroVitec od 6500 Kč

Turbokarty: Blizzard 1230,40,60 - tel.

CD: TurboCalc 5.0 - 1590Kč, AminetSet 2 - 500Kč, Workbench Add On volume 1.- 300Kč, GoldFish - 2CD - 400Kč, Fresh Fish 7 - 250Kč, Meeting Pearls vol.1 - 250Kč

Hry CD32: James Pond 3, Sleepwalker, Morph - 200Kč, Pirates - 250Kč

Hry Amiga: Alien Breed 3D - 400Kč

Ostatní: Klávesnice k A1200 - 1200Kč, orig. zdroj k A1200 lehký - 490Kč, Graffiti - 1500Kč

ATLANTIDA Publishing, tel. 02/375754

Prodej

Prodám paměť pro A600 1MB Chip RAM + hodiny a turbokartu MTec 630 - MC68030/42MHz/8MB Fast RAM, vše v 100% stavu, cena dohodou, levně.
Josef Rieger ml., Holohlavy 85, 503 03 Smiřice

Prodám AMIGA Developer CD za 200Kč. Příručku AMIGA a pevné disky za 50Kč a Uživatelskou příručku k A1200 za 50Kč.
Vojtěch Šír, Nádražní 63/13, 591 01 Žďár nad Sázavou, Tel: 0616/26263

Prodám TV modulátor A520, CD disky Aminet - od 10 do č. 20 (cena dohodou), myš noris DATA a sampler MegaMixMaster.
Lukáš Kubík, Wolkerova 1373, 565 01 Choceň, Tel: 0468/572616

Doprodej super CDček za 250Kč! Kdo zaváhá... Též mi ještě zbylo několik kazet VHS - VBS.
Vlastimil Mareš ml., Dr. Beneše 309/II, 290 01 *Poděbrady, Tel: 0324/2063*

Prodám CD-ROM pro Amigu: Aminetset 3 (4CD) - 400Kč, Aminet 13-23 - á. 290Kč - dohromady 2500Kč, Amiga Giga Graphic (4CD) - 400Kč.
Brablc, Řezáčova 52, 624 00 Brno, Tel: 05/41224315

Prodám orig. CD-ROM tituly: Microcosm (380), Tower Assault (380), Worms (380), Onescapee (800), Myst (1200), Trapped2 (350), Labyrinth of Time (380), North Polar Expedition (120), Town with No Name (110), Psycho Killer (110), dále Aminet 11, 14 (po 180).
Martin Karen, Hradecká 1687, 500 12 Hradec Králové, Tel: 049/5267167, karen@msm.pvt.cz

Koupě

Koupím levně RK300, harddisk 3.5" IDE HD085 a výše nebo na nádr. díly A1200 komplet bez zdroje a přísl. Uživatelskou příručku A600 A1200 Magic. Prodám na nádr. díly 2 kusy A500 bez zdrojů a příslušenství. Koupím program jednoduchého účetnictví.
Tel: 040/35069 večer

Koupím na Amigu 600 hru Transport Tycon a program Pascal za rozumnou cenu i jednotlivě.
Karel Hromádka, Považská 262, 386 01 Strakonice

Koupím řadič HDD pro A500 ALFA Power příp. jiný.
Fr. Rokyta, Štěpnická 1093, 686 06 Uh. Hradiště

Ostatní

Sháním hry na A1200: Alien Breed 3D, UFO 1200, Sim City 2000, Player Man II, Star Crusader, F16P Manager, Breed 2000, vyměním za jiné, mám asi 100her + programy.
Daniel Ševčík, 756 11 Valašská Polanka 312, Tel: 0657/646587

Předplatné a AR Bazar

Předplatné v ČR

V případě, že máte zájem o předplatné našeho časopisu AMIGA Review, coverdisků, nebo APD disků postupujete následujícím způsobem:

1. Vystřihněte a čitelně, nejlépe hůlkovým písmem, vyplňte lístek s předplatitelským kupónem pro ČR, který je natištěn v tomto čísle. Při vyplňování kupónu prosíme věnujte, ve vlastním zájmu, pozornost především na vyplnění vašeho rodného čísla, pod kterým budete zapsán v naší databázi předplatitelů. Rodné číslo též slouží k identifikaci vaší platby. Na kupónu zakroužkujte čísla časopisů, coverdisků a APD disků, o které máte zájem a typ počítače, který vlastníte, nebo používáte. Ve spodní části kupónu vyplňte počet objednaných čísel, které vynásobte cenou za číslo. V případě, že si objednáte čísla 31-42 nebo 37-48, první řádku nevyplňujte a vyplňte řádku druhou, kde je výhodnější cena za jeden kus. **Žádné jiné kombinace u slev za dvanáct kusů, např. 36-47, nejsou přípustné (neumožňuje to distribuční program).** Třetí a čtvrtý řádek ve spodní části kupónu slouží k vypočtení ceny objednaných disků.
Časopisy AR 13-24 si lze objednat telefonicky či písemně na dobírku za 15,- Kč/kus + poštovné. Minimální objednávka je 5 kusů. Tuto částku nehraďte na náš účet!
Coverdisky a APD disky si lze předplatit pouze společně s časopisem.

2. Vyplněný kupón zašlete na adresu redakce, která je uvedena v tiráži.

3.a. V kterékoliv pobočce Komerční banky vyplňte pokladní složenku KB pro vklad na účet. Na složence vyplňte, kromě osobních údajů, následující údaje:

Číslo bank. spojení:	**53502-071/0100**
Rodné číslo:	rodné číslo
Variabilní symbol:	**rodné číslo**

POZOR - Na složence KB vyplňujete rodné číslo dvakrát, a to do kolonky „Rodné číslo“, která slouží bance a do kolonky „Variabilní symbol“, který slouží pro naši identifikaci platby. Jelikož nám stále, i když v malém počtu, chodí na účet peníze bez identifikace, tj. jejich odesílatelé marně čekají na časopisy, zdůrazňujeme ještě jednou: v kolonce variabilní symbol musí být vyplněno vaše rodné číslo!

3.b. V případě, že nemůžete poslat peníze výše uvedeným způsobem, vyplňte složenku typu A na účet adresáta. POZOR - Neposílejte peníze složenkou typu C na adresu redakce. Na složence vyplňte následující údaje:

Peněžní ústavu:	**KB Praha 7**
Název účtu:	**ATLANTIDA, Čechova 4, 170 00 Praha 7**
Číslo účtu:	**53502-071/0100**
V. symbol:	**rodné číslo**
Kost. symbol:	**0308**

Složenkou KB (podání peněz je zdarma a doručení rychlejší), nebo složenkou pošty, zaplaťte vámi vypočítanou částku na kupónu. V případě, že na kupónu, nebo v kolonce variabilního symbolu neuvedete vaše rodné číslo, nebude možno vaši platbu identifikovat.

Předplatné v SR

Distribuci časopisu AMIGA Review předplatitelům na území Slovenské republiky zajišťuje od počátku roku 1997 výhradně firma
ABOPress, Vajnorská 134, 831 04 Bratislava, tel. 07/5253334
V případě vašeho zájmu o předplatné kontaktujte tuto firmu, kde Vám podají další informace.

Soukromá inzerce

K podání soukromé inzerce je určen kupón, který je vytištěn na předchozí straně. Křížkem do čtverečků za vašimi nacionálemi označte řádky, které chcete uvést jako kontakt do vašeho inzerátu.
Inzerce ve všech rubrikách je placená a v rubrice *Prodej* nelze inzerovat hardware. Ke kuponu přiložte 4 kusy poštovních známek v hodnotě 4.60 Kč (platí od čísla 30).
V případě, že chcete zvěřejnit řádkový komerční inzerát, zašlete složenkou na adresu redakce 200,- Kč za každý inzertní kupon. Kopii složenky přiložte ke kuponu.

AMIGA Review Bazar

Zboží do komisního prodeje je přijímáno dvěma způsoby.

1. Zboží je dopraveno do sídla firmy ATLANTIDA. Osobně tak lze učinit v pondělí až čtvrtek, mezi 13.00 a 17.00 hodinou. V každém případě (osobně i poštou) musí být termín a obsah nabízeného zboží předem telefonicky oznámen a firmou ATLANTIDA Publishing odsouhlasen. Ke zboží se přiloží níže otištěný kupon (kopie). Zboží dodávejte vyčištěné, nejlépe v původním obalu. Na žádost majitele bude zboží kdykoliv okamžitě vráceno.

2. Zboží lze nabídnout k prodeji, ale přitom si ho nadále ponechat v užívání. Nabídku zašlete na otištěném kuponu, nebo ji lze podat telefonicky. Vaše nabídka bude evidována a v případě zájemce budete vyzváni k dodání zboží. V tomto případě je nutné uvést telefonní číslo a čas, kdy jste k zastižení. Písemná komunikace není možná.

Poptávka na zboží
V případě, že máte zájem o koupi staršího počítače či příslušenství, můžete se osobně, ale nejlépe telefonicky informovat na momentální nabídku. Firma ATLANTIDA na uvedené zboží neposkytuje záruku, ale zboží pečlivě testuje. Při osobním převzetí bude zájemci zboží předvedeno. V případě, že bude zboží zasíláno na dobírku, bude reklamace uznána pouze tehdy, jestliže se oznámí telefonicky firmě ATLANTIDA do dvou dnů od přijetí zásilky. Na pozdější reklamace nebude brán zřetel.

Předplatné AR CD

AMIGA Review CD začne vycházet k časopisu AR37. Na časopisu však bude zcela nezávislé a i proto bude číslováno od čísla 1. CD bude vycházet jednou za dva až tři měsíce. Jelikož bude CD vycházet nepravidelně, nelze jej zakomponovat do programu na předplatné časopisu. Předplatné na CD je tedy naprosto oddělené od předplatného AR a je zde jednodušší postup (nemusíte vyplňovat a posílat žádný kupon). AMIGA Review CD bude lze objednávat i zpětně. CD budou v ČR zasílána nezávisle na časopise o to **doporučeně.**

Jestliže máte zájem o předplatné AMIGA Review CD v ČR postupujte tímto způsobem. Zašlete složenkou **„C“** České pošty (nelze složenkou KB) na adresu firmy ATLANTIDA Publishing, Čechova 4, 170 00 Praha 7, příslušnou částku (tj. počet objednaných čísel x 190,- Kč). Na zadní stranu složenky do oddílu „Zprávy pro příjemce“ vyplňte následující údaje:
Rodné číslo (podle něj budete veden v evidenci)
Čísla které objednáváte (např. AR CD 1,2,3 nebo AR CD 1-3)
Na přední straně napište ČITELNĚ Vaši adresu a to včetně PSČ.

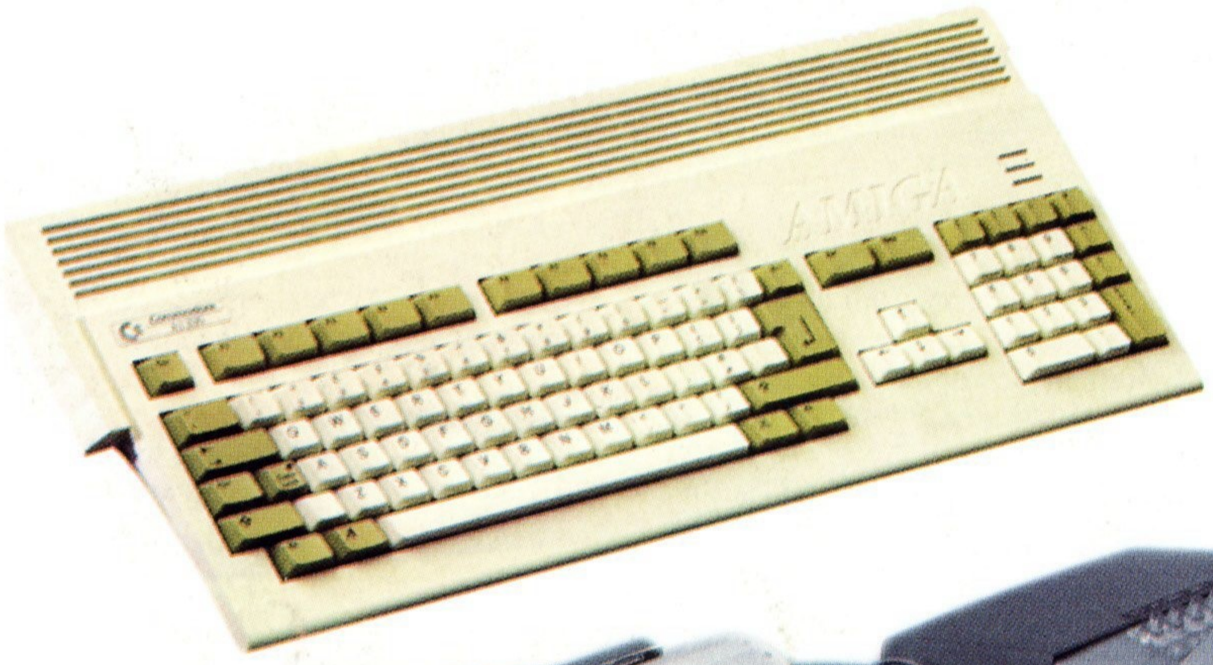
Prosíme stávající předplatitele AMIGA Review aby se drželi výše uvedených podmínek. **Hlavně:** nezasílat peníze za CD na náš účet pro předplatné časopisů (částka bude nekompromisně převedena na časopisy s CVD a APD); nezasílet peníze za časopis na adresu redakce (budou převedeny na CD). Víme, že není ideální provádět dvě platby, ale do té tody, než bude jasná peridiocita CD není jiné řešení možné.

Pro předplatné v SR kontaktuje písemně či telefonicky firmu ABOPress (telefon i adresa v tiráži časopisu). Cena CD je 230,- Sk.

Seznam prodejen AR

Praha	CD	Klub602, Martinská 5
		Presto, Truhlářská 18
		AllStar, Šumavská 19
		Games World, Vodičkova 41
		Amiga a PC shop, Čimická 166
Brno		Knihkupectví Ryšavý, Česká 31
Ostrava		Profesio, Hollarova 14
Plzeň		-
Hr. Králové		AGI HK, Rokytanského 169
Pardubice		Amiga Skore, Tř. Míru 109
Havířov	CD	Javosoft, Svornosti 2
Teplice		SAT Elektro, Nám. Svobody 1
Děčín		BBS, Plzeňská 9
Domažlice		Početka, Haltravská 578
Příbram		Videostudio Fonka, Čechova 114
Kopřivnice		Animage Studio, os. vlak. nádraží
Ostrov n/Ohří		Krats, Staré náměstí 18

AMIGA® Bazar



Kupte si nový starší počítač

Vykupujeme a prodáváme následující počítače

Amiga 600, Amiga 1200, Amiga CD32, Amiga 4000

a příslušenství k těmto počítačům jako

monitory, turbokarty, paměťové karty, digitizéry,
Zorro sloty, skenery, zvukové karty atd.