CENA 49 KČ (S DISKETOU 69 KČ)

42
3/99

AMIGA REVIEW

AmigaWriter 1.2
Nová verze textového editoru s podporou češtiny

Aminet 29
CD plné software

Virus Checker II
Výborný antivirový program

AMIGA MAX

Napalm
Strategie roku konečně přichází

Sensible Software
Profil firmy

DEMO MÁNIE
kolekce zajímavých dem

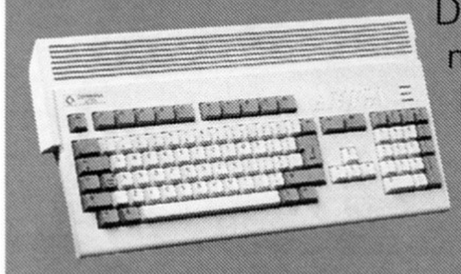
Publishing ATLANTIDA

9 771211 146009 42

AMIGA 1200

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

Amiga 1200 Magic **11490,- Kč**
A1200, český manuál, WB 3.1, Wordworth, Data Store, Organiser, TurboCalc, Photogenics, Personal Paint a hry Whizz a Pinball Mania



A1200 Magic HD260 **16990,- Kč**
A1200, CZ Lokalizace 3.1, český manuál, SW Pack (viz. výše) a Scala MM300

Kabel 2.5"-3.5"	*488,- Kč*
HD 1.3 GB	**tel.**
HD 2.1 GB	**4636,- Kč**
HD 2.5 GB	**5002,- Kč**
HD 3.2 GB	**5246,- Kč**
HD 4.3 GB	**5734,- Kč**

KARTY, PAMĚTI, FPU

Elbox E1230-II/40MHz **4490,- Kč**
6803/40, hodiny, patice na SIMM a FPU

Apollo 1240/33MHz **8490,- Kč**
68040/33, hodiny, patice na 2x SIMM

Apollo 1240/40MHz **10190,- Kč**

Apollo 1260/50MHz **17990,- Kč**
68060/50, hodiny, patice na 2x SIMM

Apollo 1260/66MHz **-**

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

Blizzard SCSI Kit **3290,- Kč**
SCSI kit pro Blizzard 1230-IV, 1240T a 1260

BVision 8MB vč. CyberGraphX **7990,- Kč**
Grafická karta pro Blizzard PPC

Blizzard PPC 603e/160 MHz	
s 68LC040/25 MHz	**10890,- Kč**
s 68040/25 MHz	**11490,- Kč**
s 68060/50 MHz	**-**
Blizzard PPC 603e+/160 MHz	
s 68040/25 MHz+SCSI	**14990,- Kč**
s 68060/50 MHz+SCSI	**-**
Blizzard PPC 603e/200 MHz	
s 68040/25 MHz	**14990,- Kč**
s 68060/50 MHz	**-**
Blizzard PPC 603e+/200 MHz	
s 68040/25 MHz+SCSI	**17890,- Kč**
s 68060/50 MHz+SCSI	**30690,- Kč**
Blizzard PPC 603e/240 MHz	
s 68040/25 MHz	**18390,- Kč**
s 68060/50 MHz	**-**
Blizzard PPC 603e+/240 MHz	
s 68040/25 MHz+SCSI	**20990,- Kč**
s 68060/50 MHz+SCSI	**33990,- Kč**

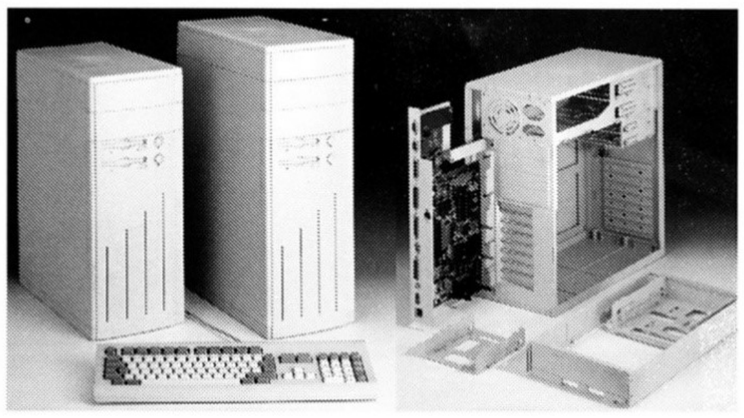
SIMM 4MB	**(*305,-)**	**366,- Kč**
SIMM 8MB	**(*488,-)**	**610,- Kč**
SIMM 16MB	**(*1159,-)**	**1342,- Kč**
SIMM 32MB	**(*2318,-)**	**2440,- Kč**
SIMM 64MB	**(*3782,-)**	**3904,- Kč**

* ceny pamětí při koupi s kartou Blizzard či Apollo

FPU 68882/50 PGA **2379,- Kč**

A1200 INF. 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 II **5690,- Kč**
Samotný case Tower, do kterého lze namontovat počítač A1200 (použijí se všechny díly)

MicroniK®

Inf. A1200 Tower +Z2	**9990,- Kč**
Inf. A1200 Tower +Z3	**19990,- Kč**
Zdroj 200W **(*1500,-)**	**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 **5990,- 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

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*

Sound sampler HDP **590,- Kč**

Scandoubler interní **3290,- Kč**
Scandoubler pro A1200, jednoduchá montáž

Elbox ScanDoubler ext. **3990,- Kč**

Elbox ScanDoubler + FF **5190,- Kč**
Externí scandoubler s FlickerFixerem

Publishing ATLANTIDA

Čechova 4, 170 00 PRAHA 7
Tel: 375754 Fax: 378903
Po-Čt 13⁰⁰-17⁰⁰

CENÍK PLATÍ OD 15. 3. 1999

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

ZÁRUKA
Záruční doba je min. 6 měsíců.

Prodej i na splátky

PŘÍSLUŠENSTVÍ

CD-ROM 32x **1952,- Kč**

CD-ROM 36x **2074,- 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 účet. 1.1 + jízdy **1050,- Kč**
Jednoduché účetnictví: peněžní deník, kniha pohledávek a závazků, fakturace, pokladní doklady, přiznání DPH, odpisy, kniha jízd

HFU účet. 1.1+jízdy+sklad	**1470,- Kč**
HFU jízdy 1.0	**210,- Kč**
HFU sklad 1.0	**735,- Kč**
HFU jízdy + HFU sklad 1.0	**840,- Kč**

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

BD Editor v2.2 **1600,- Kč**
Český textový editor s obrázky, tabulky a kontrolou pravopisu (RAM 2MB, HD), obsahuje i verzi pro PPC

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 **250,- Kč**
Kabel 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

AMIGA REVIEW

Vydává:
ATLANTIDA Publishing s.r.o.
Michal Suk
Čechova 4, 170 00 PRAHA 7
e-mail: *suk@amiga.cz*

Šéfredaktor AMIGA Review:
Tomaš Benda
benda@amiga.cz

Šéfredaktor Amiga MAX:
Josef Komárek
joe@amiga.cz

Redakce a přispěvatelé:
Luboš Němec, Pavel Čížek, Radim Demel, Petr Mareš, Petr Krenželok, Jan Krajíček, Lenka Čížková, Jaroslav Pokorný, Marek Hron, Michal Kovář, Radek Hrdlička (lahve), Martin Tuček (martin), Jan Pečenka (johnie), Jan Konečný (JvK), Jiří Procházka (profa), Tomáš Chládek (sagitarius), Boleslav Kristen (AGASlayer)

Obálka:
Jiří Podhorecký

Sazba:
ATLANTIDA Publishing

Tisk:
Tiskárna Moldau Press

Adresa redakce:
ATLANTIDA Publishing s.r.o.
Čechova 4, 170 00 PRAHA 7
tel.: (02) 37 57 54
fax: (02) 37 89 03
e-mail: info@amiga.cz
internet: http://www.amiga.cz

Periodicita:
měsíčník

Distribuce:
Transpress, PNS a ostatní

Předplatné v ČR:
ATLANTIDA Publishing s.r.o.
Čechova 4, 170 00 PRAHA 7
tel.: (02) 37 57 54
fax: (02) 37 89 03

Předplatné v SR:
ABOPRESS s.r.o.
Vajnorská 134
831 04 BRATISLAVA
tel.: (07) 44453334

Cena:
49 Kč, 69 Kč s CVD

MK ČR 6824
ISSN 1211-1465

Podávání novinových zásilek povolila Česká pošta s.p., Odštěpný závod Praha čj. **nov 5162/95** ze dne 12. 5.1995.

Publishing ATLANTIDA

© 1999 ATLANTIDA Publishing
Všechna práva vyhrazena.
Žádná část nesmí být šířena bez písemného svolení vydavatele.
Ochranné značky a obchodní známky výrobků uvedených v časopisu jsou majetkem jejich vlastníků.

Slovo editora

Vážení čtenáři,

Tak se nám snad začíná blýskat na lepší časy. Velká trojka - Gateway, Amiga International, Inc., a Amiga, Inc. nám připravila "malé" překvapení v podobě nových lidí na vedoucích postech, Gateway ohlašuje nové cíle ve svém směřování, z nichž mezi řádky lze vyčíst snahu postavit se Wintel platformě a vzhledem k jejímu vlastnictví Amigy se můžeme dohadovat, že to všechno má být postaveno právě na nové Amize. Sami se přesvědčíme už kolem poloviny listopadu, kdy má být představena nová Amiga spolu s novým operačním systémem. První významnější informační vlašťovky k nám však přiletí už s příštím číslem AMIGA Review, neboť má být na výstavě v St. Luis konané v polovině března zveřejněn detailnější plán vývoje a směřování Amigy. Ostatně bližší informace naleznente na stranách 6 až 9 v sekci novinek, které pro vás připravují členové týmu Czech Amiga News.

Já se tedy pro příští měsíc (a doufám, že nejen pro něj) stávám silným optimistou a doufám, že budete spolu se mnou sdílet vizi světlé budoucnosti a zářných zítřků (jak nám ostatně kdysi, v období, jež je spojeno s "Vítězným únorem", vtloukali do hlav).

Únorový měsíc, během kterého jsme připravovali toto číslo, v jiných směrech nebyl příliš plodný. Kromě příslibu dobrých zpráv do budoucna se neobjevilo velké množství nového software; z toho mála, co spatřilo světlo světa, jsme pro vás vybrali update AmigaWriteru 1.20, který jako první ze zahraničních produktů v oblasti práce s textem přináší podporu češtiny. Sice má ještě nějaké mouchy, ale že by si nás větší softwarové domy začaly konečně všímat?

Z dalších článků bych rád upozornil zejména příznivce slavného C64 na článek týkající se právě emulace tohoto kdysi tak populárního počítače.

Pokud bychom se měli vrátit do domácích luhů a hájů, připravují se opět některá setkání a Amiga párty - Malé Svatoňovice v květnu a ke konci dubna by se snad měla opakovat akce ve Voticích.

Tomáš Benda

Tomáš Benda
šéfredaktor

OBSAH

INFORMACE

4 **AMIGA Review PD disk**
4 **AMIGA Review CVD**
5 **AMIGA Review CD**
6 **AMIGA Review News**
co je nového ve světě Amigy
10 **Co se děje kolem Amigy**

HARDWARE

11 **Casablanca 3.0**
nelineární střižna videa

SOFTWARE

12 **AmigaWriter 1.20**
komerční textový editor od Haage & Partner
14 **C64**
několik emulátorů legendárního počítače
17 **PhotoAlbum 6.1 & CyberShow 9.1**
programy pro práci s grafikou
18 **Telnet**
vzdálený přístup na počítač přes internet
20 **FileMorph II**
dávkové upravování jmen souborů
21 **Virus Checker II v1.11**
zřejmě nejkvalitnější antivir
22 **GlobalTrash 1.4**
pořiďte si konečně pořádný odpadkový koš
23 **Aminet 29**
24 **Letem (nejen) sharewarovým světem**
přehled nejpoužívanějšího software

WORK

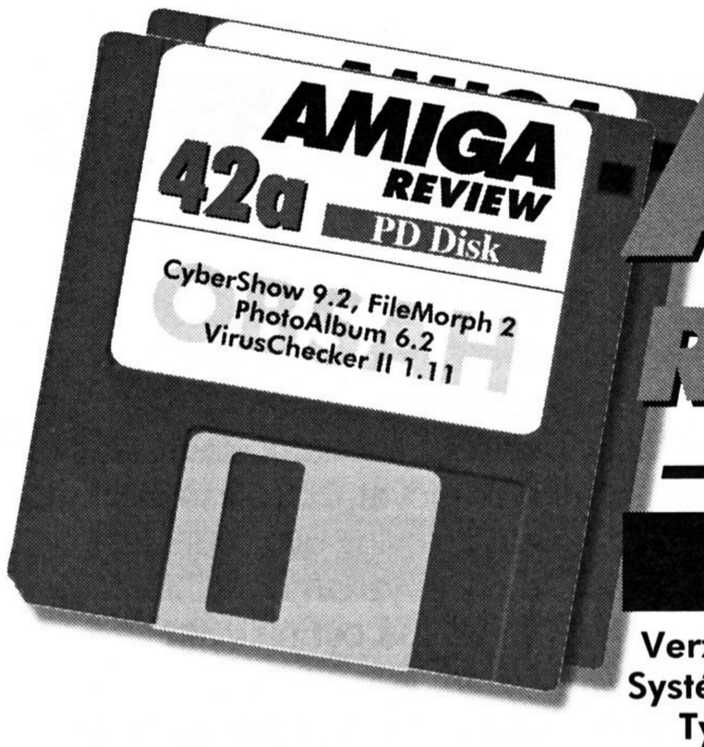
26 **Imagine 5.0 - #4**
pokračování kurzu
28 **Jeden z mnoha způsobů**
vytváření grafiky metodou pixel-to-pixel

AMIGA MAX

30 **Herní drby**
co nového se událo na herním poli
32 **Napalm**
recenze dlouho očekávané realtime strategie od firmy ClickBOOM, aspiranta na titul Nejlepší hra roku 1999
34 **Testament II**
recenze 3D akční hry od Insanity
35 **Hexen 68k**
přehled portů Hexena od Raven Software pro 68k Amigy
36 **Profil - Sensible Software**
vyčerpávající pohled do historie jedné z nejslavnějších herních dílen
39 **Testy herních ovladačů**
hodnotíme kvalitu zařízení, bez nichž se při hraní her neobejdeme
40 **Rozhovor**
s firmou Ancor, která připravuje zajímavou adventuru The Last Seal

REDAKČNÍ RUBRIKA

41 **Listárna**
42 **Kupóny, AR Bazar, Soukromá inzerce**
43 **Předplatné a AMIGA Review Bazar**



AMIGA REVIEW PD DISK

FileMorph II

Verze: 1.01 - D. Desjardins
Systém: OS 2.1 a výše
Typ: freeware

Program sloužící především k manipulaci a úpravě jmen souborů. Je určen těm, kdož pracují s velkým množstvím souborů a potřebují je nějak systematicky pojmenovávat a přejmenovávat.

GlobalTrash

Verze: 1.4 a1 - O. Blumert
Systém: OS 3.0 a výše
Typ: shareware

Téměř bezchybný globální koš pro Workbench, kterému ale k dokonalosti ještě krůček chybí... Verze 1.4 alpha 1 vyžaduje nainstalovanou verzi GlobalTrash 1.3 (též přítomna na APD).

PhotoAlbum

Verze: 6.2 - H. Hoffmann
Systém: OS 3.0 a výše
Typ: shareware

Velmi rychlý katalogizační program prakticky na veškerou grafiku s komfortním ovládáním, stále ovšem postrádá přímé tiskové funkce. Vytváří HTML stránky s thumbnaily obrázků

CyberShow

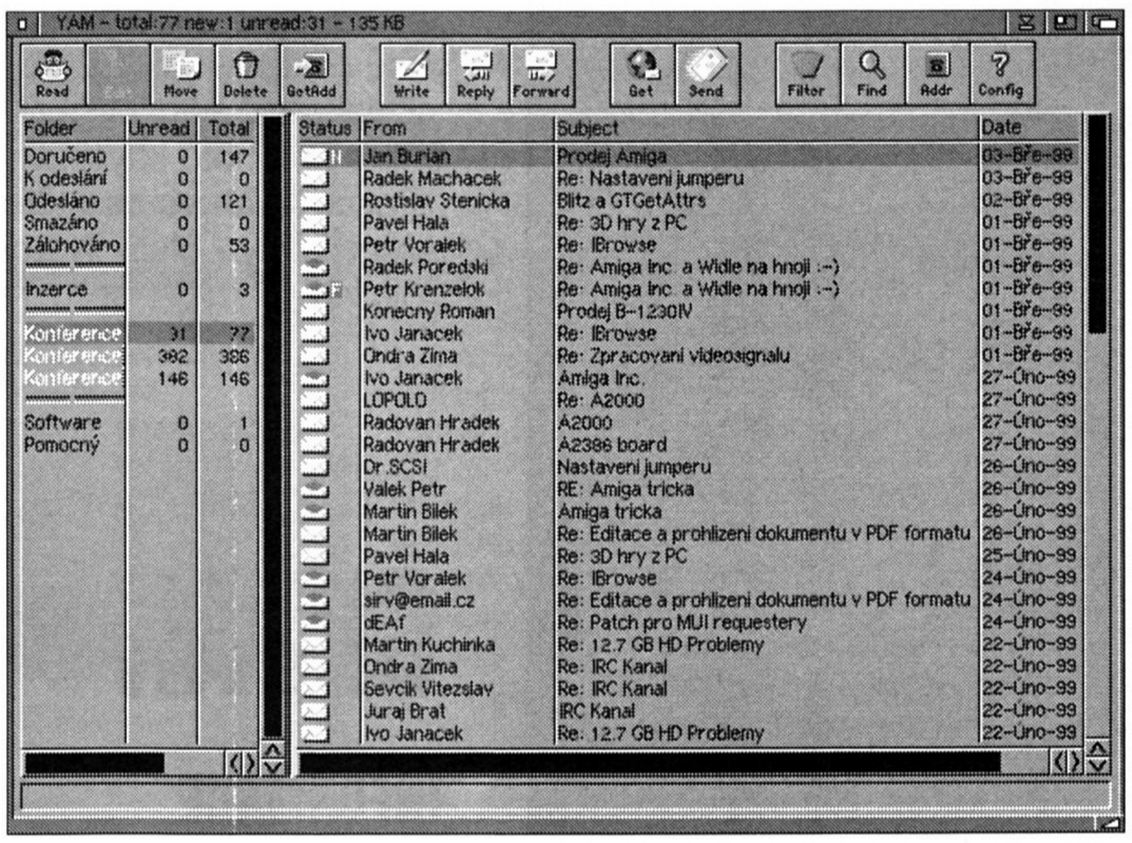
Verze: 9.2 - H. Hoffmann
Systém: OS 3.0 a výše
Typ: shareware

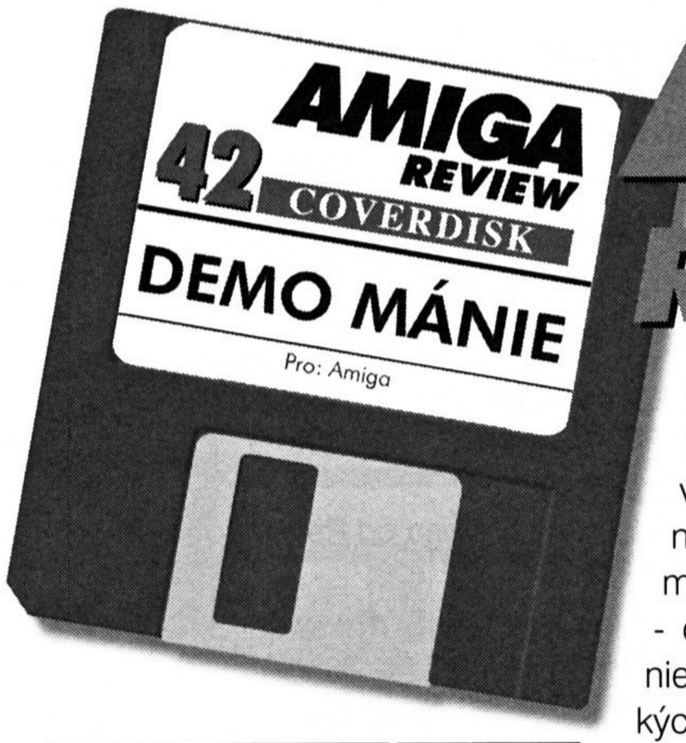
Pravděpodobně nejrychlejší a také nejuniverzálnější prohlížeč obrázků na Amize s grafickou kartou. Podporuje CGFX a P96, umí pracovat s rozlišením až do hloubky 24/32 bitů nebo 256 barev na AGA Amigách. Na APD je dokonce novější verze, než je testována v tomto AR!

YAM

Verze: 1.3.5 - Marcel Beck
Systém: OS 2.0 a výše
Typ: freeware

Nejlepší e-mailový klient existující pro Amigu. K chodu vyžaduje MUI verze 3.3 a vyšší, AmiTCP 2.3, Miami nebo TermiteTCP. Má vestavěné POP3 a SMTP klienty, interní editor mailů, hierarchický address book, UU-encoder/decoder, podporuje MIME, rozdělení pošty do více přihrádek podle nastavených filtrů. GUI YAMu se přizpůsobuje velikosti fontů a dá se s ním manipulovat v jakémkoliv směru.





AMIGA REVIEW COVERDISK

DEMO MÁNIE

Na dnešním coverdisku po dlouhé době nenajdete hru nebo její hratelné demo, a to jednoduše z toho důvodu, který jsem tu již několikrát zmínil. Demoverze her v současnosti o mnoho překračují kapacitu diskety a sehnat software, který by se vešel na jednu disketu, je stále těžší a těžší. Teď se mi to nepodařilo vůbec, a tak jsem se pídil po nějaké alternativě. Výsledek mého hledání máte před sebou - coverdisk s názvem Demo Mánie. Najdete na něm šest krátkých dem, která se umístila na předních místech na nedávno konaných Amiga párty:

Abyss - Cruisin 2,
Cromatics - Colors,
Ephidrena - Norsktoppen3 Intro,
Loonies - The Morning Trip,
Mawi - Excess04

a hlavně fantastické intro od skupiny *Scoopex - 1000%*, které zvítězilo na asi nejprestižnější loňské akci "The Party 98".

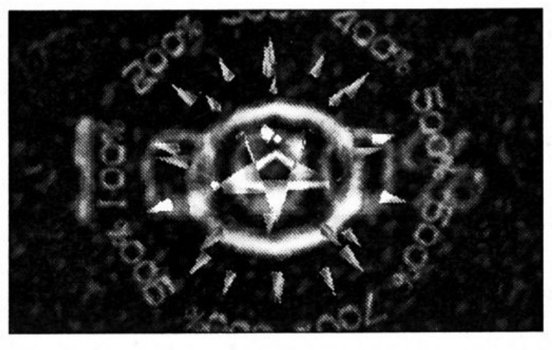
Systémové požadavky u jednotlivých programů záměrně neuvádím, protože se demo od dema liší. Některým stačí samotná A1200 s trochou fastky, některé vyžadují minimálně procesor 68030 + FastRAM, což je pro dnešní software životní minimum (a stále častěji už nestačí ani to...).

Věřím, že se vám vybraná dema budou líbit a přejí příjemné pokoukání - opravdu to stojí za to! Je až neuvěřitelné, co všechno se dá narvat do pár desítek kilobytů. Ačkoliv, když si vzpomeneme na zlaté časy osmibitových počítačů...

Joe

UPOZORNĚNÍ PRO PŘEDPLATITELE

Od AMIGA Review 49 dochází ke změně systému APD a CVD disků. Proto je prozatím pozastaveno objednávání časopisu s disketou od čísla 49 výše. Pokud vám dochází předplatné, k jeho prodloužení použijte pouze kupóny otištěné v tomto AR na straně 42.

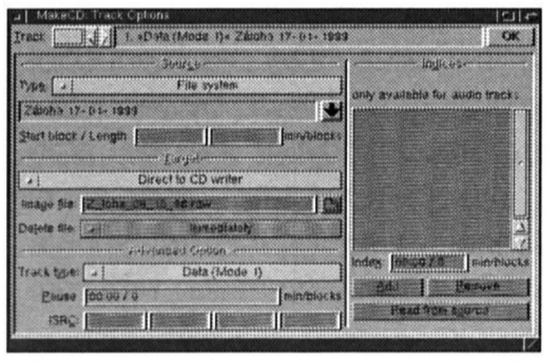


AMIGA REVIEW CD #3

Opět uběhly tři měsíce a je tu pro vás další ARCD, tentokrát s pořadovým číslem 3. Co na něm všechno najdete?

Software v AMIGA Review

Samozřejmě veškerý možný software (ať už se jedná o demoverze - pokud existují - či shareware), o kterém jsme psali v posledních třech číslech AMIGA Review. Tedy několik emulátorů GameBoye, Segy, C64, nový ShapeShifter (který byl ostatně uvolněn zdarma), dále programy jako STFax, STFaxProDemo, grafické balíky SViewII a FantasticDreams, vypalovací software MasterISO Demo a MakeCD, programy z tohoto čísla PhotoAlbum, CyberShow, VirusChecker, několik telnetových klientů, spousty utilit, které se objevily na APD či se o nich psalo v některém z posledních AR (např. Visage, GlobalTrash, Cdgsxl, HTTPResume, PowerWindows, StickIt, FBlit, FileMorph, SnoopDos, DosMan, Archiver, ProTracker, MicroPaint atd.).



Český a slovenský software

Pochopitelně nebudou chybět ani nejnovější diskmagy AmigaCS a TopSecret, na CD bude umístěna i spousta obrázků, animací, hudebních modulů a utilit od domácích tvůrců.

Dema, moduly, obrázky...

Nebudou samozřejmě chybět ani kvalitní zahraniční dema, hudební moduly apod., představíme vám i kompletní účastníky několika posledních zahraničních Amiga párty. Na CD najdete příspěvky z akcí The Party 98, Satellite Party 98, Volcanic Party V, Kindergarden 98, Contest 99 a dalších.

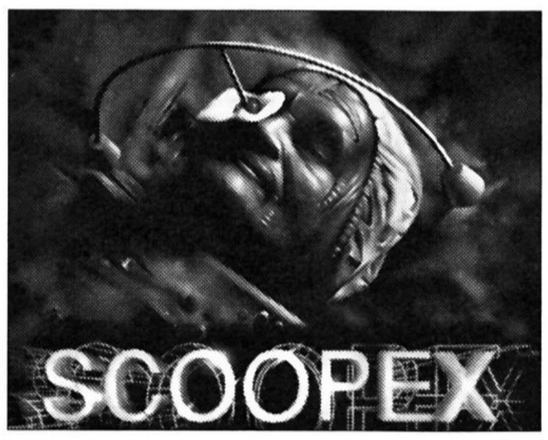
Hry

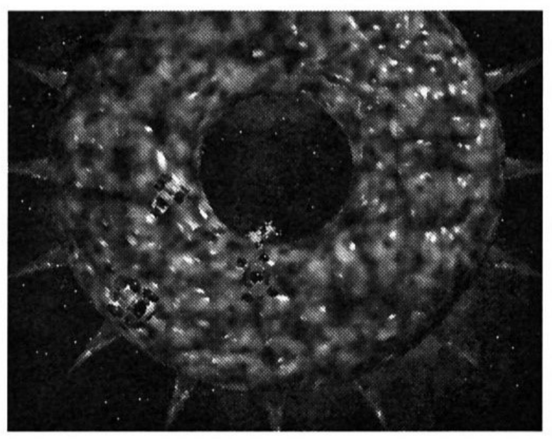
Jistě si pamatujete, že jsme na podzim vyhlásili, že nám Vulcan Software věnuje jednu hru na naše ARCD a vy, čtenáři, jste mohli svými hlasy sami rozhodnout, která to bude. Rozpoutal se lítý boj mezi přívrženci JetPilota a BurnOutu, z nichž ti druzí nakonec zvítězili. Na ARCD3 najdete kromě plné verze této hry i všechny dostupné datadisky, tj. další arény a autíčka.

BurnOut ale není jedinou plnou hrou na tomto cédéčku. Získali jsme od Filipa Doksanského z Insanity druhý díl hry Testament (viz recenze v tomto čísle), který byl nyní uvolněn jako shareware.

Dále tu jsou samozřejmě také nejnovější demoverze komerčních her, z nichž jmenujme například Virtual Grand Prix nebo OloFight. V několika dopisech, které jsme dostali elektronickou poštou, si čtenáři psali o zařazení gigantické FMV hry Murder na nejbližší ARCD a jejich přání tímto vyhovujeme.

Tak neváhejte, opět na vás čekají stovky MB zajímavého softwaru!





Schází vám některé z předchozích AMIGA Review CD?

Pokud jste si ještě nestačili koupit ARCD 1 nebo 2, nevěšte hlavu! Tato CD jsou stále na skladě, tak si stačí jen prostudovat podmínky jejich objednání na třetí straně obálky a odeslat potřebnou částku na adresu našeho vydavatelství. Z obsahu předchozích CD vybíráme:

ARCD1

Plná hra: Sinuhed
Dema her: Testament, Genetic Species Final, Abuse, Putty Squad, Wasted Dreams, Eat The Whistle, Napalm 1.0, Gunbee, Virtual Karting 2, Ultra Violent Worlds, Space Tribulations, In Shadow of Time, Final Existence, Imperator...
Dema komerčního software: BD Editor 2.1, HFU účetnictví
Dema od skupin: Vectors, Pici, Division, Degens, Agony, Insanity, HMC, Bohema a 4TM
Diskmagy: AmigaCS, Top Secret CZ, Exit, AWB Magazin, Magic, MIP Report, Amiga Positive, Oko, Amiga Storm, Guru
plus desítky utilit, modulů, obrázků, animací...

ARCD2

Plná verze programu: PPaint 6.4
Dema her: MAX Rally, Nothingness, Lambda, Olofight, Myst, Great Nations...
Utility: AmigaWriter, ElasticDreams, mapPlug, AmiBroker, SViewII, AWeb, IBrowse, VoyagerNG, GoldED, emulátory ZX Spectra, NESu, SNESu, UAE, Multiple Acrade Machine Emulator...
Novinky CS scény: poslední čísla diskmagů apod.
Amiga Párty II: všechny příspěvky, které se zúčastnily loňské soutěže
Zahraniční scéna: nejnovější dema z posledních Amiga-párty
WWW stránky: důležité internetové stránky týkající se Amigy
APD: obsahy APD disků z AMIGA Review č. 35 - 39.

AMIGA NEWS REVIEW

Krátké zprávy

Viry opět řádí

Během posledního měsíce opět nečekaně zaútočili na naši Amigu viry, a to i na místa kam se obvykle nedostanou, jako je Internet a komerční sektor. Proto tuto situaci nepodceňujte a poohlédněte se po nejnovějších antivirových programech jako VirusTest, VirusZ nebo třeba VirusCheckerII na Aminetu nebo na stránce Virus Help Denmark
http://home4.inet.tele.dk/vht-dk/

Zdrojáky CyberAVI a CyberQT zdarma

Kompletní zdrojové kódy přehrávačů CyberAVI a CyberQT jsou nyní zdarma k dispozici na
ftp.uni-paderborn.de/aminet/aminet/dev/misc/CyberXXXSrc.lha

Autor již nemá dostatek času pokračovat ve vývoji, a tak se tímto způsobem snaží nalézt svého nástupce. Jediným autorovým přáním je, aby všechny programy vycházející z těchto zdrojových kódů byly také freeware.

Miami Deluxe BETA

Miami Deluxe BETA verze 0.9d, TCP/IP balík pro "náročné uživatele", je nyní k dispozici včetně nové verze MiamiTelnetu na
http://www.nordicglobal.com/swdl.html

Brzy by se měla objevit také aktualizovaná verze Miami 3.3.

Samplitude Opus

Nejnovější demoverzi programu pro zpracování zvuku Samplitude Opus, kterou v současné době vyvíjí německá firma A.C.T, můžete nalézt na
http://samplitude.amiga-software.com/

Genesis... A budiž internet!

Demo nejnovější verze TCP/IP balíku Genesis 1.0.4 a update pro stávající uživatele Genesis 1.x.x je k dispozici na http://www.active-net.co.uk/products/genesis/ Pro Genesis (samostatná i NetConnect verze) je k dispozici i SOCKS server, který vám umožní použít vaši Amigu jako bránu do Internetu, kdy další stanice mohou být napojeny jako SOCKS klienti.
http://www.active-net.co.uk/support/updates/gt_updates.html

Update NetConnectu

Update NetConnectu, balíku který obsahuje opravdu vše, co můžete potřebovat pro využití Internetu na Amize, na verzi 2.3 je pro vás připraven na
http://www.active-net.co.uk/support/updates/nc_updates.html

GoldED Studio service pack

Registrovaní uživatelé GoldED Studia 5 mohou získat nejnovější service pack 5.1.3 na
http://members.tripod.com/golded/page04.htm

My GoldEd využíváme na tvorbu stránek Czech Amiga News a jsme s ním nadmíru spokojeni.

pokračování na straně 7

Začíná březen, měsíc Internetu, a proto neleňte, a zamiřte k nejbližšímu počítači připojenému do sítě celosvětové pavučiny.

Většina velkých událostí nás čeká až v druhé polovině letošního roku, ale to v žádném případě neznamená, že nyní se nic neděje. Surfování by nám měla brzy zpříjemnit nová verze IBrowse 2.0 nebo třeba zcela nové browsery IProbe a AmozillaX. Nejvíce novinek tento měsíc jistě přinese setkáni Amiga 99 , které se koná 12. - 14. března 1999, o němž si nyní povíme jen něco málo a příště se budeme snažit přinést čerstvé informace přímo z dějiště výstavy.

ExiE & -pekr-

The Gateway Computer show - Amiga 99

Ve dnech 12. - 14. března se koná v St. Louis známá The Gateway Computer show, od které se speciálně letos hodně očekává. Výstavu pořádá společnost Amigan-St. Louis, jejímž zakladatelem je Bob Scharp, známý především jako zakladatel User Group Network.

Výstava začíná v pátek dopoledne ceremoniálem s účastí manželů Scharpových, Darrecka Liesle (Amiga Inc.) a Petra Tyschtschenka (Amiga Int, Inc.). Zahájení bude sponzorovat Amiga Inc. Tím bude oficiálně zahájen den Vývojářů a Dealerů - v první den se totiž ve skutečnosti otevřou brány výstaviště pro návštěvníky až v 19 hodin. Výstava je rovněž protkána řadou přednášek a seminářů, z nichž některé jsou zdarma, některé za menší finanční obnos. Jen pro zajímavost vybíráme některé z témat, abyste měli představu, čemu byste se mohli na takovéto výstavě přiučit:

· *Image FX + Aladdin* - Nova Design, Inc.
· *Realtimové Informační Systémy za použití Scaly and ARexxu* - Casey Halvorson, Digital Lightyear Technologies
· *Programování clipboardu* - John Zacharias
· *Jak portovat profesionální Mac, SGI a Windows aplikace na Amigu* - Bill Panagouleas, DiscreetFX
· Demo možností nového OS - Darreck Liesle, Amiga Inc.
· Arexx, jen jej využít!, Arexx - pro profesionály - Aaron Ruscetta, Image Architects
· REBOL - Jeff Kreis, REBOL Technologies
· LightWave - Philip Nelson, NewTek
· Boopsi/ClassAct - Christopher Aldi, Classact
· NewTek Flyer, pro začátečníky a pokročilé - Ralph Messana, NewTekl
· Animujte! - Eric Schwartz - renomovaný Amiga animátor a umělec
· Jak nejlépe tisknout na Amize - Chris Holt, Digital Quill Graphics

Tohle není zdaleka úplný výčet všech přednášek a seminářů, navíc zde neuvádíme různá setkání klubů, nebo třeba jednání ICOA (Industry Council Of Amiga).

Výstava je rovněž vkusně sponzorována, takže můžete vyhrát velmi lukrativní ceny od počítačů a různých doplňků až po nejrůznější software až třeba po LightWave 5.0 upgrade.

V sobotu večer proběhne v místním hotelu Banket, na kterém vystoupí speciální hosté, jako například Jim Collas, nový prezident společnosti Amiga Inc., Steve Nagel, bývalý astronaut NASA, který bude hovořit o využití platformy Amiga pro potřeby této organizace, Petro Tyschtschenko z Amiga Int, Inc., jež navíc sebou do USA přiveze amigistům již známou taneční skupinu Annexx, takže i o zábavu bude postaráno. Celý průběh výstavy by měl být monitorován jako tradičně na IRC.

Účast na výstavě přislíbily následující společnosti a uživatelské skupiny:

AEMail · Amazing Computing · Amiga Atlanta · Amiga Inc. · Amiga Int, Inc. · Amiga Web Directory (CUCUG) · Amigan-St. Louis · AmigaWares · AmiTech Dayton · Anti Gravity · Brain Technologies Co. · Brewster Productions · Compuquick Media Center · ComputerUser, St. Louis · CUCUG (Champaign-Urbana Computer User Group) · Dan's Deals · Digital Arts · Digital Quill Graphics · DVS Direct · E.S. Productions · FWD Computing · GAC (Gateway Amiga Club, Inc.) · Image Architects · Legacy Maker · Lostman Designs · Mr. Hardware Computers · Mushroom Software · NewTek · Nordic Global Inc. · North Alabama Society of Amiga Users · Nova Design Inc. · Paul Nolan Ltd. · PC Journal · Randomize · SACC (Sacramento Amiga Computer Club) · SoftLogik Publishing Corp. · Systems For Tomorrow · Tsunami Graphics · UGN (Amiga User Group Network) · WeemsWare

Jak dopadla jedna z největších výstav Amigy v USA se dozvíte v příštím čísle AMIGA Review.

WaveTracer DS Mark IV 4.55

Nová verze přináší několik vylepšení: odstranění několika chyb, kompletně přepsané, vylepšené a zrychlené loadery pro UNIVERSAL_IFF a AIFF, nový MPEG-Audio loader (přes mpega.library) a savery pro 8 a 16 bitové AIFF. WaveTracer DS je k dosažení na Aminetu nebo na stránkách Virtual World Production:
http://wwwcip.rus.uni-stuttgart.de/~lrt25093/WT/index.html

Novinky u EyeLight

EyeLight vydali aktualizaci svého známého 3D renderovacího programu Tornado3D. Došlo k přidání mnoha nových vlastností, takže by se nová verze 2.1 spíše dala označit jako 2.5, nicméně autoři se takto rozhodli z důvodu blížící se nové verze 3.0, jež by měla být k dispozici někdy v květnu a měla by být skutečným pokrokem ve vývoji produktu. Více informací naleznete na
http://www.tornado3D.com

Otevření stránky připravovaného renderovacího programu pro high-end stroje s názvem Mage je již rovněž na spadnutí.
http://www.mage3D.com

Update Foundation

Neoficiální update 1.21b strategické hry Foundation je k dispozici na
http://www.sneech.freeserve.co.uk/FoundSupport.html

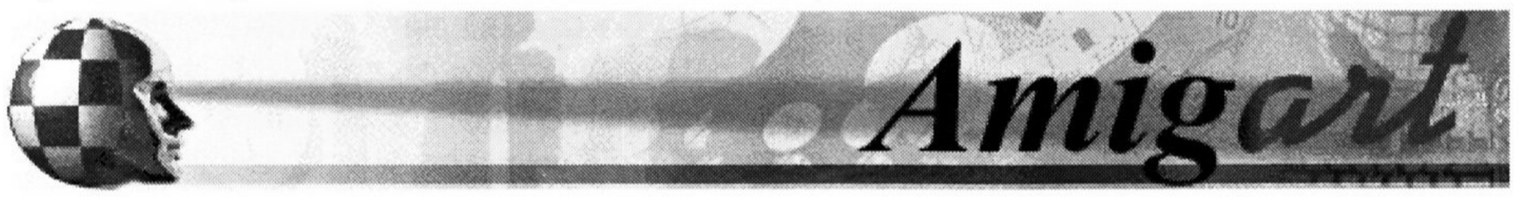
Verze 1.2b byla posledním oficiálním updatem Foundation. Další verze budou vypouštěny bez záruky, že poběží právě na vaší konfiguraci.

Nové stránky Crystal Software

Nové stránky Crystal Software spolu s nejnovějšími informacemi o jejich hrách pro Amigu jako Gilbert Goodmate, Dark Milennia, Holy Trinity, Dark Soul, Mage Wars a Abducted, můžete nalézt na
http://www.crystal-software.com

Napalm mailing list

Kdokoliv, koho uchvátila realtimová strategie Napalm od ClickBOOMu ,se může přihlásit na nově vzniklý mailing list, věnovaný jen a pouze problematice hry Napalm. K zapsání na list stačí jen zaslat prázdný e-mail na tuto adresu:
napalm-subscribe@onelist.com



Amiga oznamuje nového ředitele a plán vývoje...

SAN DIEGO: Kalifornie: 26. únor 1999: Proběhlo setkání představitelů Amiga Inc. a Amiga International, na kterém pod vedením nového ředitele, Jimma Collase, byly nastíněny podrobnosti technických, strategických a marketingových plánů, které by zajistily příchod nových počítačů Amiga do příštího milénia. Společnost Amiga Inc. se rovněž přestěhovala do San Diega.

"Amiga je skvělou příležitostí, které se musíme chopit nyní, jinak ji navždy ztratíme," prohlásil Collas. "Platforma Amiga je ideální pro internetové, na uživatele orientované digitální zařízení budoucnosti. Jméno Amigy je svázáno s uživatelsky přívětivými, nenákladnými, a výkonnými počítači. Tuto filozofii si sebou poneseme i do příští generace produktů, což nám umožní vytvořit produkty od hand-heldů určených pro Internet až po high-end grafické stanice, tedy produkty, které by měly svým uživatelům posloužit, a ne u nich vyvolávat frustraci."

Collas, dřívější viceprezident vývoje produktů ve společnosti Gateway, nyní povede Amigu jako na mateřské společnosti zcela nezávislou společnost. Amiga Inc. a Amiga International budou integrovány do jedné společné společnosti. Pod vedením Jimma Collase tak tato společnost bude s to realizovat program rychlého vývoje, který již nyní probíhá.

Amiga plánuje vydání nových produktů příští generace ještě před koncem tohoto roku. Společnost oznámí detailní plány produktů včetně představení svých strategických partnerů koncem léta. Produkty, jež jsou v současné době určeny k vydání, jsou vývojářský systém, internetové zařízení a nenákladný domácí počítač v tradicích Amigy A500, jež dominoval home computingu v pozdních osmdesátých a raných devadesátých letech. Vývojářské systémy budou dostupné včetně softwarového vybavení pro vývoj na nové platformě za nízké náklady.

Jeff Schindler, v pozici strategie produktů pro Amigu, plánuje novou linii Amiga produktů. "Komunita Amigistů dělala ohromné věci na platformě, jež v sobě skrývá enormní potenciál," řekl Schindler. "Zaslouží si systém, který jim dovolí ukázat svůj talent."

Centrum společnosti Amiga v San Diegu bude brzy doplněno softwarovým vývojovým centrem, pod vedením Dr. Alana Havemose, viceprezidenta technického vývoje pro Amigu, v San Jose, Kalifornii. Tým ze Silicon Valley bude během několika příštích měsíců urychleně rozšířen, aby tak vyvinul revoluční multimediální vrstvy Amigy, postavené nad realtimovým jádrem Neutrino OS firmy QNX Software Systems, Ltd.

Petro Tyschtschenko bude i nadále zastávat funkci ředitele Amiga International a bude tak hrát důležitou roli ve vedení současné komunity Amigistů k přechodu na novou architekturu Amigy. "Nové plány pro Amigu znamenají její znovuzrození a vzrušující cestu směrem do budoucnosti," řekl Tyschtschenko.

Pro další informace o Amize a produktech Amigy, následujte prosím stránky *www.amiga.com* a *www.amiga.de*.

Krátké zprávy

Co se děje v ClickBOOMu?
Společnost ClickBOOM zabývající se převážně vývojem her otevřela novou část stránek s názvem The Portal *http://www.clickboom.com/portal/*, které jsou určeny všem registrovaným hráčům jejich her, kteří obdrželi BOOM číslo. Zde je možné najít výběr novinek, nejnovější zákulisní informace o všech událostech v ClicIBOOMu, stejně jako update pro hru NAPALM!!!

Dokumenty MSWordu na Amize
Také jste měli problémy se zpracováním dokumentů z MSWordu na Amize? Z platformy Linux byl portován prográmek MSWordView, který převádí dokumenty z Word8 (Word97) do HTML. Verze pro Amigu vyžaduje procesor 020 a ixemul.library.
http://ftp.uni-paderborn.de/aminet/aminet/text/misc/MSWordView_usr.lha

Nový newsreader
Známému newsreaderu NewYork přibyla další konkurence v podobě StarGate od Toysoft Development Inc. Výčet vlastností a demo naleznete na
http://www.toysoft-dev.com

Amiga Apache s použitím PHP
Aktualizovaná verze Apache web serveru pro Amigu, včetně skriptovacího jazyku PHP, byla nahrána na stránku PHP. Jedná se o drobnou úpravu, která by již neměla bránit CGI programům v jejich vykonávání. Aktualizovanou verzi můžete nalézt na:
http://www.php.net/binaries.php3

Nová verze ImageFX
Zcela nečekaně se objevila alfa verze 3.3 nejoblíbenějšího image procesoru pro Amigu ImageFX. Tento update opravuje velkou spoustu chyb z předešlých verzí a přidává několik drobných vylepšení.
ftp://ftp.novadesign.com/pub/imagefx/Official_Upgrades/ImageFX33_Patch_Alpha1.lha

Ulehčit programátorům práci si klade za cíl Wild, rozšiřitelný modulární 3D engine s podporou Warp3D. Nejaktuálnější verzi najdete vždy na Aminetu
http://ftp.wustl.edu/~aminet/
a dokumentaci na
http://www.angelfire.com/az/pyper/index.html

Nový přehrávač MP3
Dalším audio přehrávačem, který se pokouší získat vaši přízeň je AMPlifier 1.52, výkonný MPEG Audio Player (MPEG1+2 audio layer I-III), jež umí přehrávat i AIFF, MAUD, WAVE, RAW. Podpora hardwarových mpeg decoderů, zvukových karet, vizualizačních pluginů a AMP skins z něj dělá horkého favorita.
http://users.informatik.fh-hamburg.de/~plewka_j/kato/

Aktualizace CGX V3
Ještě před vydáním updatu 4.1 pro komerční balík CGX V4 se objevila aktualizace CGX V3

pokračování na straně 8

Krátké zprávy

pro BVision/CVisionPPC a nové monitor drivery. Nyní by již všechna Warp3D V2.0b OpenGL dema měla fungovat bez problému. Nezapomeňte však použít BPPCFix, abyste tak získali čistý WarpUP systém potřebný pro Warp3D.
www.amigart.com/cgfx/cgxsyslib4121b1.lha
www.amigart.com/cgfx/cvppc27b3.lha

ScalOs 1.2
AlienDesign uvolnili novou BETA verzi náhrady Workbenche Scalos 1.2. Vy se jen musíte rozhodnout, zdali si ponecháte původní workbench, počkáte na OS3.5, použijete Directory Opus Magellan nebo si zaregistrujete ScalOS.
www.aliendesign.net/betas/Scalos12upd2.lzx

Vývoj Eucalyptu a BEditoru pokračuje
Vývoj mailovacího programu Eucalyptus a texťáku Blacks Editor, byl před nedávnem ukončen poté, co autorovi zesnula jeho Amiga. Autor nás však překvapil prohlášením, že vývoj byl opět zahájen, a to v prostředí WinUAE na PC pod Linuxem. Isengard Development najdete na
http://linux.tc3net.com/gandalf/

Nový Genie player
Na Aminetu se objevila nová verze 14 bitového Genie playeru pro DeliTracker, čítající několik zajímavých vylepšení, mimo jiné také interpolaci a DSP s několika efekty. Autor nadále zvažuje možnost implementace 3D stereo zvuku!
http://ftp.wustl.edu/pub/aminet/mus/play/Deli14BitGenie.lha

Scala MM400H opět v prodeji
V případě, že by někdo z vás potřeboval originální balík SCALA MM400H, Haage & Partner mají ve své speciální nabídce znovuvydanou německou verzi za 139 DM včetně Extra-CD.

Aktualizace PowerPC.library a Warp3D
Haage & Partner vydali novou verzi (14.75) PowerPC.library a nový Warp3D ovladač pro čip Permedia2. Obě aktualizace naleznete na *ftp://ftp.haage-partner.com:21/3DWorld/Warp-3D/Update*

Naistalujte si hry
WHDL v9.1, balík usnadňující instalaci na HD a spouštění převážně nedosových her a dem na všech konfiguracích, si můžete stáhnout na
http://www.fh-zwickau.de/~jah/whdload
Pro ty, kdo by měli zájem udělat si installer sami, je zde připraven i archiv pro vývojáře.

Java konečně na Amize?
Nicholai Benalal oznámil, ze právě dokončil port Kaffe 1.03b na Amigu, včetně AWT. Abyste však tento produkt na své Amize mohli provozovat, budete potřebovat X11 server, jež můžete nalézt například na distribuci Geek Gadgets. Další vývoj by mel přinést nativní grafiku. Takže konečně Java na Amize?

pokračování na straně 9

Otevřený dopis Amiga komunitě

8. únor roku 1999 je historickým dnem. Tento den mi připomněl duch roku 1985, kdy byla Amiga poprvé představena veřejnosti v New Yorku.

Tentokrát se zrodila skutečná vize: udělat z počítače přirozenou součást každodenního života.

Je tomu již téměř dva roky, co společnost Gateway získala Amigu. Mnoho lidí mě zná jako netrpělivého člověka, a tak můžete tušit, jak obtížné pro mě bylo období od roku 1997 do 8. února 1999. Bylo to období nevalné komunikace s Amiga komunitou, nevalného vztahu k veřejnosti a jen mála informací o vizích, úkolech a cílech.

Avšak, mí drazí Amigisté, nyní Vás můžu ujistit, že paprsek naděje se během nadcházejících šesti měsíců stane jasným sluncem. Amiga bude vedena do budoucnosti pod technickým vedením absolutního profesionála ve svém oboru. Jim Collas, viceprezident vývoje produktů a managementu společnosti Gateway, Inc., se rozhodl uvolnit se ze své funkce, aby se tak plně mohl věnovat pouze Amize. Abychom dosáhli svého cíle, budu pracovat plně po jeho boku a podporovat ho se vší svou energií.

Naším cílem je vytvořit revoluční a přesvědčivou architekturu systému, vhodného pro multimédia a digitální informační zařízení, která mohou být snadno integrována do různých zákaznických výpočetních zařízení a umožňovat tak vytvářet inovativní internetové služby.

Aniž bych nějak přeháněl, můžu vám říct, že v polovině listopadu 1999 spatří světlo světa nová architektura Amigy a jejího operačního systému.

Za tímto účelem budeme pořádat tiskové konference, abychom tak mohli informovat veřejnost o našich cílech a směrech dalšího vývoje. Kromě nového a revolučního operačního systému Amigy pracujeme rovněž na aktualizaci systému stávajícího, a to v podobě operačního systému 3.5.

První detailnější informace budou zveřejněny na výstavě v St. Louis, USA (12. - 14. března. Pevně věříme, že budeme schopni operační systém 3.5 uvést do prodeje v létě tohoto roku. Německá společnost Haage & Partner a já se postaráme o to, aby tomu tak bylo.

Amiga International, Inc. a Amiga Inc. budou dobývat svět výpočetní techniky společnými silami, pod taktovkou Jimma Collase, a vy, milí Amigisté, budete toho součástí.

Pomozte nám splnit naše cíle.

Jim Collas Vás během několika následujících dní bude informovat o organizaci činností, plánech a cílech naší společnosti.

Přichází velmi vzrušující období a já a můj tým spolupracovníků jsme hrdi na to, že můžeme být součástí nové počítačové generace, a jako pionýři dláždit cestu do budoucnosti, stejně jak tomu bylo dříve u Commodore.

Ať žije naše oblíbená Amiga a naše komunita.

Váš,

Petro Tyschtschenko
2. března 1999

Fast ATA 2 - v3.7

Novou verzi ovladače pro FAST ATA2 řadič společnosti Elbox naleznete na
http://www.javosoft.cz/download.html

Došlo k úpravě některých procedur pro rozpoznání harddisků větších než 9 GB a byla přidána podpora pro rozpoznání LS120 disket chráněných proti zápisu. Největší změnou však zůstává odstranění pomalého přenosu na některých konfiguracích Amig, kde karty Phase5 obsahovaly "vadné" procesory.

Fénix

Měsíc uplynul jako voda a je tu opět další, tentokrát již deváté číslo amatérského časopisu pro uživatele Amigy "Fénix". Datum vydání bylo stanoveno na 1.3.1999. Z jeho obsahu by čtenáře mohl zajímat návod na Dungeon Master II, preview Heretic a Virtual Karting 2, recenze Body Blows, JetStrike, Lotus Trilogy, Sim City 2000 a další. Fénix můžete získat na adrese:

Karel Faltin, Výšina 5, 637 00, BRNO.
Tel: (05) 43236568.

Všem zúčastněným a trpělivým:

DATA AMIGA CLUB
na vědomost dává, že pořádá své
druhé setkání, a to dvoudenní ve dnech:

15. 5. 1999 - 16. 5. 1999
se začátkem v 10.00 hod.

Náplní setkání jsou soutěže v kategoriích
DEMO, ANIMACE, HUDBA, GRAFIKA
a samozřejmostí je i ohodnocení vítězů.
Motivace je, stačí jen projevit zájem.
Pokud budete mít zájem o bližší informace,
dotazník či podmínky ubytování, prostě
cokoliv, obracejte se na tento kontakt:

Oldřich Vosyka DAC
Zahradní 253
542 34 Malé Svatoňovice
tel./fax.: 0439-886165
e-mail: dac@hrk.pvtnet.cz

Přijeďte v hojném počtu,
těšíme se na vás!

FileMaster 3.1 zdarma

Vývoj FileMasteru, známé multitaskové utility pro správu souborů, vhodné zejména pro méně výkonné amigy, je nyní oficiálně zastaven. Nicméně autor se rozhodl dát poslední verzi 3.1 beta 4 volně k dispozici, včetně veřejného klíče, a najdete ji na
http://www.sci.fi/~twilen/fm.html

Více software!

Free Amiga je název organizace pracující na principu pracovních skupin (working groups), jež by se zabývaly portováním software (open source) na platformu Amiga. Tento model je poprvé použit při vývoji browseru aMozillaX. Pokud byste se rádi o této iniciativě dověděli něco víc, navštivte neprodleně jejich stránku na adrese:
http://www.amigauni.u-net.com/news/1999/feb18-1.html

Macromedia ShockWave Player

Samostatný externí ShockWave player pro 68K Amigy je k dispozici ke stáhnutí na internetové adrese:
http://www.amigart.com/swfplayer.lha

Abyste jej mohli použít v browseru jako externí prohlížeč, stačí nastavit: TYPE (MIME TYPE): application /X-ShockWave-Flash; EXTENSION: swf; ACTION: External Program; (VIEWER) NAME: C:swfplayer; ARGUMENTS: %f >NIL:

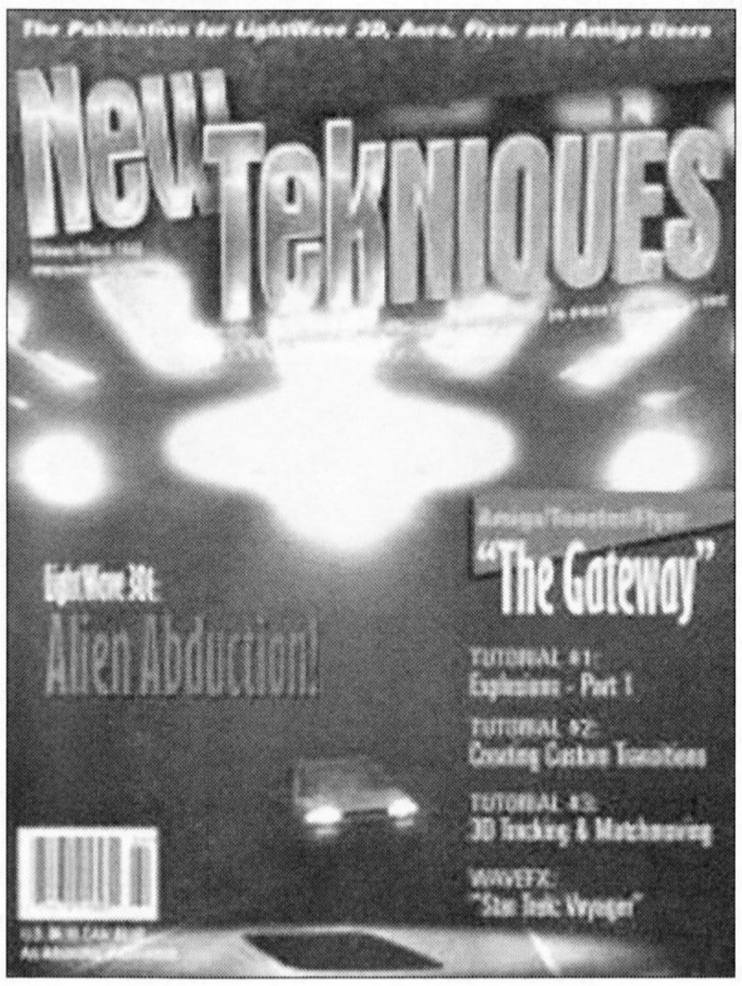
MagicMenu 2.23ß

Nová verze MagicMenu 2.23 beta je nyní k dispozici na adrese
http://fsinfo.cs.uni-sb.de/~cattaneo/magicmenu/download.uk.html.

Nová verze odstraňuje několik chyb, přidává hi/true color stíny v menu a mnoho dalších specialit.

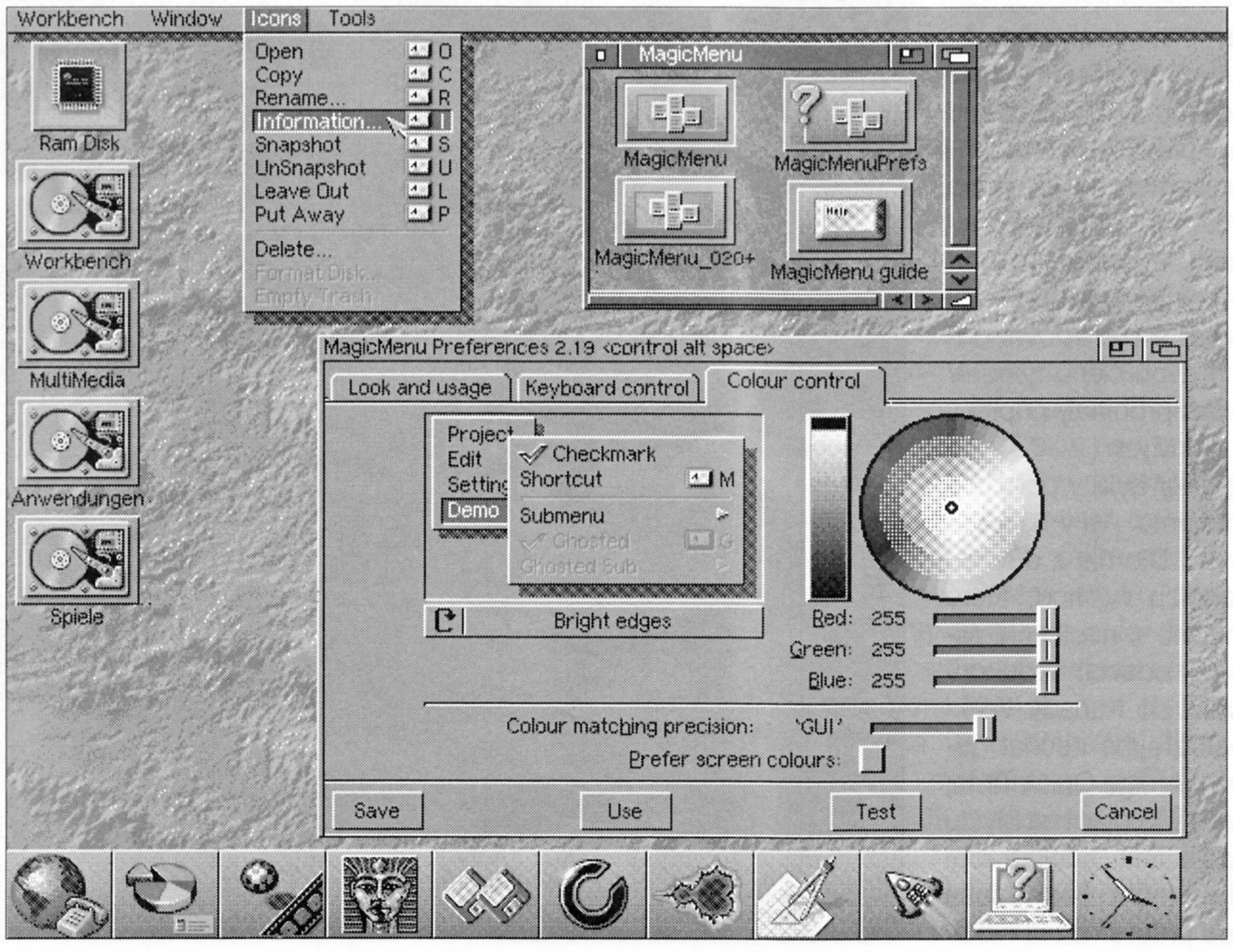
The Gateway Online

Před jistou dobou jsme oznámili vznik The Gateway, jako rozšíření časopisu NewTekniques, věnovaného výhradně Amize. Nyní se můžete na adrese
http://www.superfill.com/subscribe/ntek.htm
zaregistrovat k odběru on-line vydání tohoto časopisu. Pokud tak neučiníte, na *http://www.newtekniques.com/thegateway/* si můžete prohlédnout, o jaké informace přibližně přicházíte.



Water Vapor nebo Dry ICE?

Před nedávnou dobou byl oznámen vývoj dalšího browseru pro Amigu, jež se měl jmenovat Water Vapor. Název byl nyní oficiálně pozměněn na Dry ICE. Nové stránky věnované tomuto projektu by měly být v době kdy čtete tuto zprávu již on-line. Odkaz najdete na adrese
http://www.scifi1.demon.co.uk/wv.html



Krátké zprávy

RealAudio player
WarpUp a PowerUp porty RealAudio playeru jsou dostupné na
http://www.jameswatt.ac.uk/jkeir/Amiga/ppc.html
Tyto verze přehrávačů podporují oba formáty, RA a RA2.

The Ripper 5
Nové číslo diskmagu The Ripper naleznete na *http://Welcome.to/TheRipper.com*

T-Zero beta stránka
Všichni hráči s přiděleným ClickBOOMovským BOOM číslem si mohou prohlédnout betaverzi stránky hry T-Zero na:
http://www.clickboom.com/portal

Nová verze MakeCD
Novou verzi MakeCD 3.2b public beta 5, jednoho z nejlepších programů pro vypalování CD-R/RW na Amize, můžete nalézt na *http://makecd.core.de*

SmartFileSystem
Nová verze 1.50 SmartFileSystému je pro vás připravena na *http://www.xs4all.nl/~hjohn*

Demo Virtual Grand Prix F1
Nové demo Virtual Grand Prix F1, závodní hry původně pojmenované Alien F1, si můžete stáhnout na:
http://www.grid9.net/~wobble/AF1new.lzx

Nové pluginy pro ProStation
Nové pluginy pro ProStationAudio, software pro editaci, mixování a mastering digitálního audia od AudioLabs, jsou ke stažení na *http://www.audiolabs.it/plugins/index.html*

Nové verze "ak" datatypů
Nové verze často aktualizovaných ak datatypů akPNG 44.26, akJFIF 44.26 a akTIFF 44.26 jsou k dispozici na:
http://home.t-online.de/home/Andreas_Kleinert/support.htm

Thor 2.6
Ultima Thule Software oznámila vydání nové verze Thor, programu pro off-line čtení zpráv s podporou mnoha formátů. Celé oznámení si pak můžete přečíst na domovské stránce Thor:
http://www.thule.no

Interview s Pagan Software
Rozhovor s Jasonem Haymanem a Igorem Raffaelem z Pagan Software (vývojáři her), si můžete přečíst na:
http://www.amigaextreme.com/pagani1.htm

MiggyBID
MiggyBID je online Amiga aukční síň. Zde můžete prodat nebo koupit jakýkoliv hardware nebo software, který má něco společného s Amigou a to 7 dní v týdnu a každou noc.
http://www.amozilla.force9.co.uk/miggyBID/

Co se děje kolem Amigy

Petr Krenželok

Ve světě Amigy se za poslední měsíc ani tak moc neudálo. Tedy, udála se celkem jedna zásadní věc, kterou zde pouze nastíním, protože kompletní překlad tiskového prohlášení si přečtete v sekci novinek. Jé, já řekl tiskové prohlášení? Tak to už jsem to vlastně skoro prozradil. Stejně nevíte, jestli obsah daného prohlášení vůbec za něco stojí.

Nicméně, jako tradičně, vraťme se opět o chvíli zpět, řekněme ke - "skandálu"? S výběrem titulku pro označení jedné události, o níž si za krátkou chvíli budeme povídat, budu raději opatrný, protože jak nakonec sami uvidíte, je někdy těžké se v dané situaci vyznat, pokud máte příslušné informace k dispozici pouze neosobně skrze elektronická média. V podstatě již v době přípravy minulých událostí AMIGA Review byl k dispozici článek, který nadělal poněkud rozruch kolem snad všem známé společnosti ClickBoom. Oč vlastně šlo?

Člověk jménem Djordje Djurdjevic zveřejnil na jedné webovské stránce vcelku dlouhé prohlášení o jeho vztahu ke společnosti ClickBoom a jeho práci pro tuto společnost. ClickBoom byl původně tým mládenců z Bělehradu, Jugoslávie, jimž poněkud na dálku velel Aleksandar Petrovic, a to přímo ze samotné Kanady. V době kdy Djordje přišel k týmu, byla na pořadu dne snad všem dobře známá hra Capital Punishment, ale k té se dostal až o něco později, nejprve musel Aleksandra přesvědčit demem Aleksandrova dalšího projektu, hry s tématikou správy pobřežního luxusního hotelu s pozdějším názvem "Beach", avšak to, co viděl na PC, musel předvést na Amize. Tento projekt byl sice zanedlouho zastaven, ale Djordje se zato stal právoplatným členem ClickBoomu a navrhl Aleksandrovi, že by mohl udělat hezký installer k již zmíněné hře Capital Punishment. Tato myšlenka byla z důvodu možných nekompatibilit sice zamítnuta, ale Djordje dostal svolení k použití klasického installeru. A tak začal pracovat.

Mezitím se začaly objevovat první problémy. Oč jiného by mohlo jít v první řadě, než o peníze. Programátoři dostávali, nebo měli dostávat 150 - 200 marek měsíčně. S blížícím se vydáním hry Aleksandar oznámil, že tuto bude publikovat PXL Computers, Inc., možná si pamatujete celkem hezky vyvedenou internetovou stránku. Problém byl, že jak se později ukázalo, byla společnost PXL Computers pouze další Aleksandrovou firmou, které musel zaplatit za vydání hry. Chytré, že ano? Tohle ale není hlavní problém. Možná si vzpomenete na rozhovor Aleksandra Petrovice pro časopis The Newt, kde se snažil moralizovat proti pirátství a navíc dle mého názoru až nesmyslně útočil na Amiga Inc., kterou vinil z neschopnosti pomoct vývojářům v propagaci Amigy. A když už jsme u toho pirátství, jde o to, že Djordje nechal Aleksandra zaregistrovat LHA archiver, což se však nakonec ukázalo, že Aleksandar neudělal. Djorde nebyl ke vší smůle zrovna v kanceláři, když do Kanady odcházela finální verze hry, a tak v instalačním skriptu zůstal zakomentován jeden řádek, který se měl odkomentovat podle toho, jakou verzi LHA Aleksandar zaregistruje, což se však samozřejmě nestalo, a tak se musely natisknout štítky, které říkaly, že si uživatel musí sám nakopírovat jistý soubor do adresáře L:

Tohle nebyly zdaleka jediné problémy, se kterými se daný tým potýkal. V dané době se nacházela Jugoslávie ve válečných poměrech. Jeden z členů týmu byl například šikovně blokován tím, že odešel ze školy a přitom nenastoupil vojenskou službu, což mu údajně zajistil právě Alexandar.

Capital Punishment byl již dávno na světě a Aleksandar stále odmítal vyplatit slíbené bonusy jednotlivým členům týmu, a tak neshody začaly narůstat a následoval odchod prvních dvou členů týmu. V té době již však probíhaly přípravy na konverzi hry Myst.

Příprava grafiky byla v podstatě svěřena Djordjemu. Asi v 70% dokončení hry byl Djordje z důvodu dalších osobních neshod, které pramenily hlavně z neplacení slíbených částek, odeslat nedokončenou konverzi do Kanady. Aleksandar ji pak zřejmě nechal dokončit autorovi Amiga Quick Time, který již dříve s Djordjem na Mystu v určitých oblastech spolupracoval. Djordje mohl jednoduše všechnu svou práci smazat, nakonec, měl doma zálohy, i když ne zrovna poslední. Vymyslel to však, zdá se, daleko chytřeji. Do jistého obrázku zakódoval text, který údajně vypovídá část "pravdy".

Všimli jste si, že se ve hře Capital Punishment nemluví nic o programátorském týmu? Není náhodou "lha.key" registrován na jméno "mika"? V archivu Myst CD by se měl nacházet spustitelný soubor s názvem "zvrcka", kterým se údajně dají dané skryté texty rozkódovat. Aleksandar údajně daný soubor neodstranil, pouze jej přejmenoval na "Vault ControlPanel (buttn).pic".

Tak to bylo zhruba vše, co daný článek obsahoval. Nicméně jeho zveřejnění se nelíbilo zástupcům PXL Computers, Inc., kteří oslovili amigistické zpravodajské služby se žádosti o odstranění článku s neověřenými informacemi. Czech Amiga News byly jedna ze stránek, jež tak neučinila. Johan Rondblom se dokonce odvážil daný dopis zveřejnit, avšak myslím včetně výše zmiňovaných soubor, za což mu začal PXL Computers vyhrožovat mezinárodním soudem. Tohle už trochu zavánělo přeháňkou, protože můj názor byl, a taky jsem jej jasně PXL vyjádřil, že buďto ať vydají protiprohlášení, nebo věc nechají být, protože takovéhle zastrašující taktiky mi připadaly poněkud trapné. Johan si pak ještě vyměnil s pánem od PXL několik emailů, a když ten zjistil, že jsou všechny drze vystaveny na webu, raději to vzdal. Následovalo různé zpochybňování, zdali vůbec PXL Computers v Kanadě existuje, emaily jistých osob s vyjádřením, že si Djordje vše vymyslel a naopak opět nové prohlášení více členů dnes již bývalého vývojového týmu ClickBoom, řeknu vám, už toho bylo až moc. Pokud bude mít někdo o "causu" ClickBoom větší zájem, skrze archiv Czech Amiga News se na patřičná místa dostane.

Co takhle něco veselejšího? Tak si představte, že by se vám jednou v noci zdálo, že Gateway to začla s Amigou myslet vskutku vážně, jmenovala svého viceprezidenta ředitelem Amiga Inc., přestěhovala společnost a vývojový tým do San Dieaga a oznámila jisté konkrétní produkty do konce roku. Pak se probudíte a zjistíte, že Gateway oznámila koupi společnosti Yahoo s tím, že již brzy oznámí novou strategii v oblasti internetových a síťových produktů. A vy si vzpomenete na váš sen s Amigou a řeknete si, "že by?". Pokud dáváte přednost realitě před sny, proč ještě nenalistujete stránku 7 a 8?

Casablanca 3.0

Ivo Janáček

Na stránkách AMIGA Review jsme o zařízení německé firmy Macro System nesoucí název Casablanca již hovořili. Jedná se o kompaktní celek čili jedno zařízení založené na bázi Amigy, na kterém lze provádět střih, efekty, mixáž zvuku a titulkování. Tak nám nevzniká spleť kabelů a hromada různých přístrojů, každý určený k něčemu jinému. Řešení tedy ideální spíše pro videoamatéra než počítačového fanouška. Přestože je Casablanca zařízení, které na první pohled od obyčejného videorekordéru nerozpoznáte, a které nabízí veškeré výhody nelineárních počítačových střižen. Osobě se s Casablancou můžete seznámit v březnu na výstavě Interkamera '99.

Casablanca si získala řada ocenění zejména pro originální řešení a jednoduché intuitivní ovládání, které i naprostý laik v oboru bez jakékoliv znalosti práce s počítači pochopí za několik minut po předvedení. Účelem tohoto článku ovšem není zrecenzování tohoto výrobku (recenzí na samotnou Casablancu již bylo mnoho), ale seznámení uživatelů a potencionálních zájemců s novými možnostmi operačního systému 3.0. Casablanca jako taková se u nás objevila zhruba před rokem a půl a v té době byla dodávána se systémem ve verzi označené 1.5.

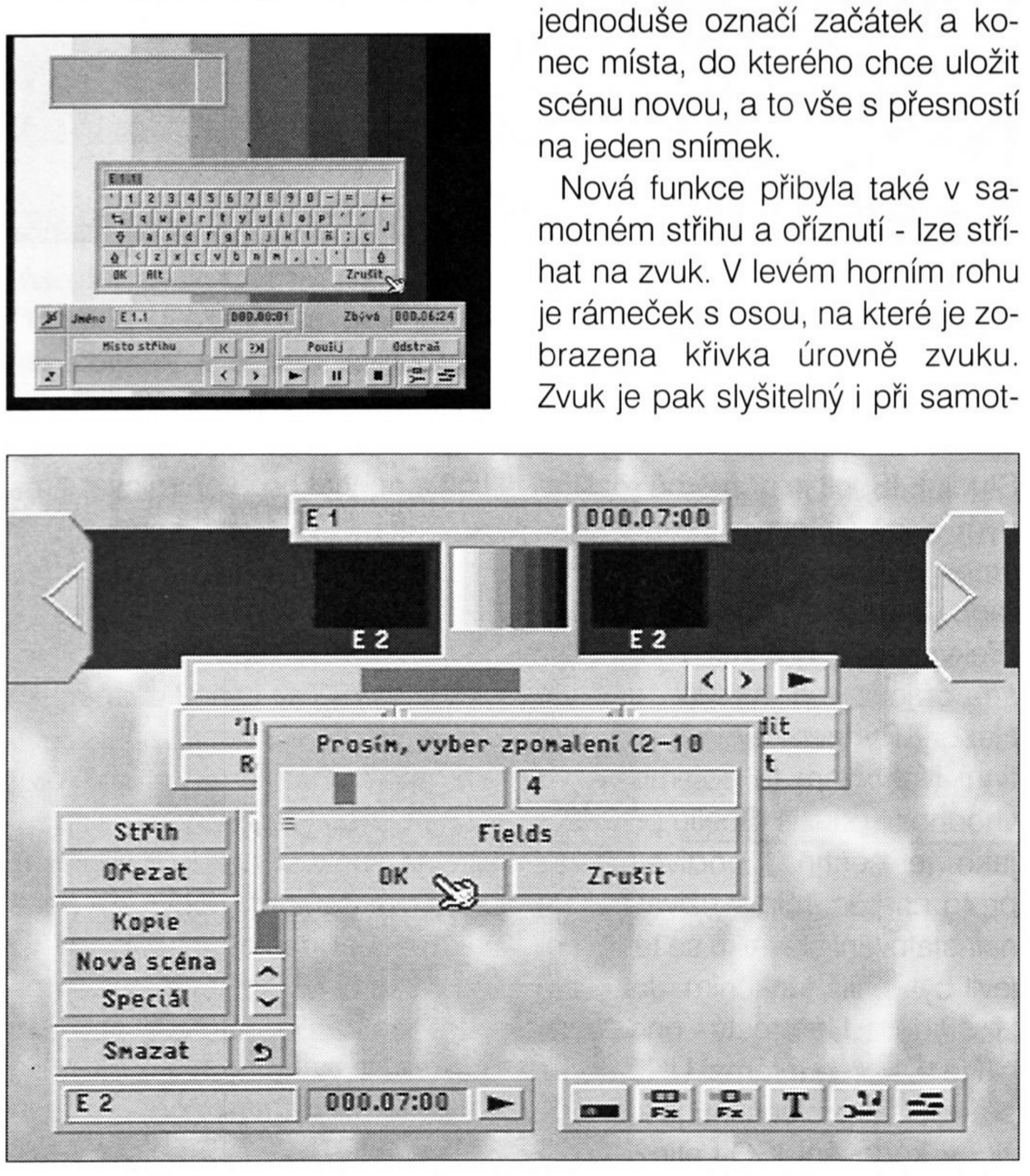
Mnoho nových funkcí

První změnou, které si uživatel ihned všimne, je zavedení grafických symbolů vedle menu. Ty slouží k rychlejšímu přepínání a odskoku z jednoho menu do druhého. Výsledkem je, že se uživatel nemusí vracet do hlavního menu a z něj teprve do dalšího, ale z kteréhokoliv menu se jedním kliknutím přepne do menu souvisejících.

Další změna je pak ve volbě "nastavení projektu", kde přibyla možnost zvolit si obrazový formát 16:9 (16:9 L - pokud je vstupním signálem obraz v poměru 4:3, bude horní a spodní část oříznuta; 16:9 A - obraz bude ze 4:3 přepočítán na 16:9). Přibylo také tlačítko "Insert". Stejně jako u videorekordérů slouží k vložení obrazové scény do již existující scény při zachování zvukové stopy. Uživatel jednoduše označí začátek a konec místa, do kterého chce uložit scénu novou, a to vše s přesností na jeden snímek.

Nová funkce přibyla také v samotném střihu a oříznutí - lze stříhat na zvuk. V levém horním rohu je rámeček s osou, na které je zobrazena křivka úrovně zvuku. Zvuk je pak slyšitelný i při samotném výběru míst k střihu, kdy se zvuk přehrává jen do označeného místa střihu, a můžeme tedy nastavit odstřihnutí za daným slovem nebo větou s naprostou přesností.

Asi největší změnou prošly efekty. Pokud jste se chtěli podívat, jak bude vypadat ještě nespočítaný efekt (obrazový nebo přechodový), nebyla tu jiná možnost, než se podívat na "náhled", který se zobrazil v malém okénku velikosti 5x4cm (na monitoru 15"). Od systému 3.0 již máme na výběr ze dvou možností. Můžeme použít malý náhled, nebo se pomocí tlačítka přepnout do celoobrazovkového náhledu, který nabízí mnoho možností jak co nejpřesněji nastavit daný efekt. Celoobrazovkový náhled lze také použít v menu určeném pro titulky.

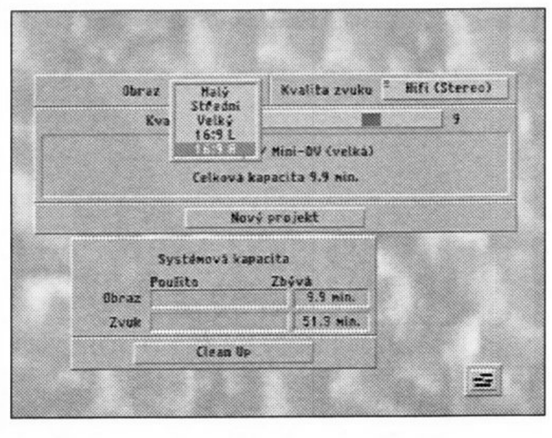


Zpracování zvuku

Přibyla možnost vyrobit libovolně dlouhý prázdný záznam (ticho). Každý zvuk lze oříznout a rozstříhat stejně jako bychom pracovali s obrazovou scénou. Při stříhání a ořezu zvuku se v levém horním rohu zobrazí rámeček s osou, na které lze vidět úroveň zvuku jako křivku. Za velmi užitečnou lze považovat funkci, která vyrobí a přidá do soupisky zvuků zvukovou stopu z námi označené obrazové scény. Pak již nejsme nuceni v případě, že chceme použít stejného zvuku i na jiném místě tento nahrávat jako samotný zvuk. Funkci lze použít i opačně. V tomto případě označíme zvukový vzorek a výsledkem bude scéna s černým pozadím a námi zvoleným zvukovým doprovodem. Tak jako máme k dispozici při práci s obrazem "speciální" menu efektů, přibylo toto menu i ve zpracování zvuku. Pomocí efektů obsažených v tomto menu můžeme převést stereo nahrávku do režimu "Mono", nastavit úroveň hlasitosti jednotlivých nahraných vzorků zvuku, lze nastavit jinou hlasitost pro levý a jinou pro pravý kanál, nebo námi zvolený kanál úplně vypnout "Mute" či zaměnit.

Konečný záznam

Když už máme projekt dotažený do úplného konce, zbývá jej už jen zaznamenat na rekordér. Zde přibyla možnost zaznamenat pouze určitou pasáž. Velice pozorný uživatel Casablancy si všimne, že jisté změny doznalo i barevné pozadí menu. A sice původní spíše šedivá modř je již kontrastnější a světlejší. Závěrem je nutno dodat, že nejen operační systém Casablancy se vyvíjí ke stále dokonalejšímu, ale na trhu lze ke Casablance dokoupit i řadu programových doplňků, ať již jde o obrazové efekty, 3D titulkovací program, kreslící program, program Blue-Box na vymaskování pozadí atd. Je zde i možnost propojení Casablancy s počítači "PC" pomocí programu PC-Link pro import a export jednotlivých snímků jako obrázků ve zvoleném formátu. Profesionálové jistě ocení složkový vstup. Za zmínku stojí i možnost zálohování celého projektu na DVD-Ram Heimdall. A tu nejdůležitější informaci jsme si nechali na konec. Celé menu systému 3.0 je již kompletně v češtině a tudíž maximálně srozumitelné i pro ty z nás jenž neumí anglicky.

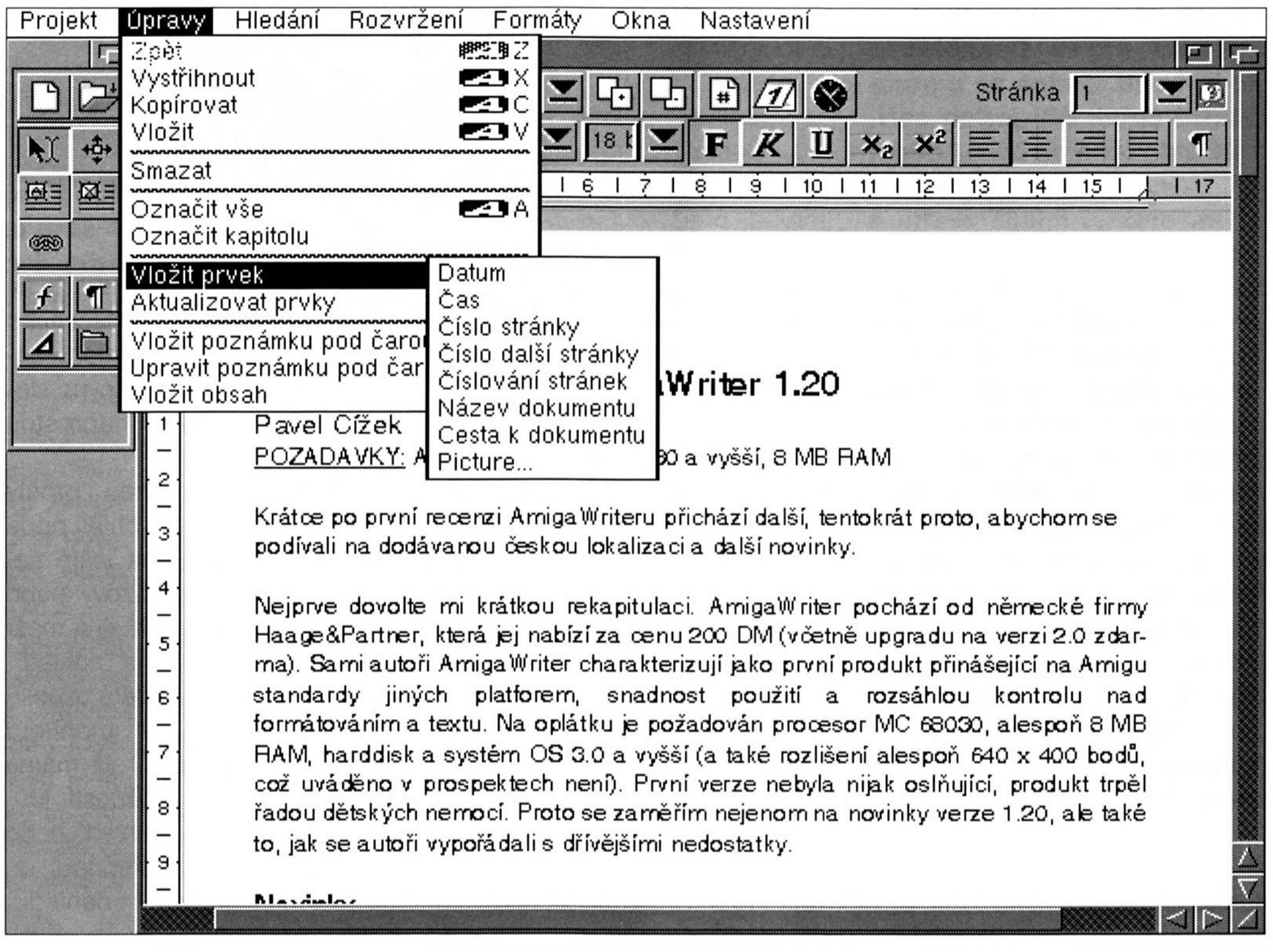


AmigaWriter 1.20

Pavel Čížek

POŽADAVKY: AmigaOS 3.x, MC 68030 a vyšší, 8 MB RAM

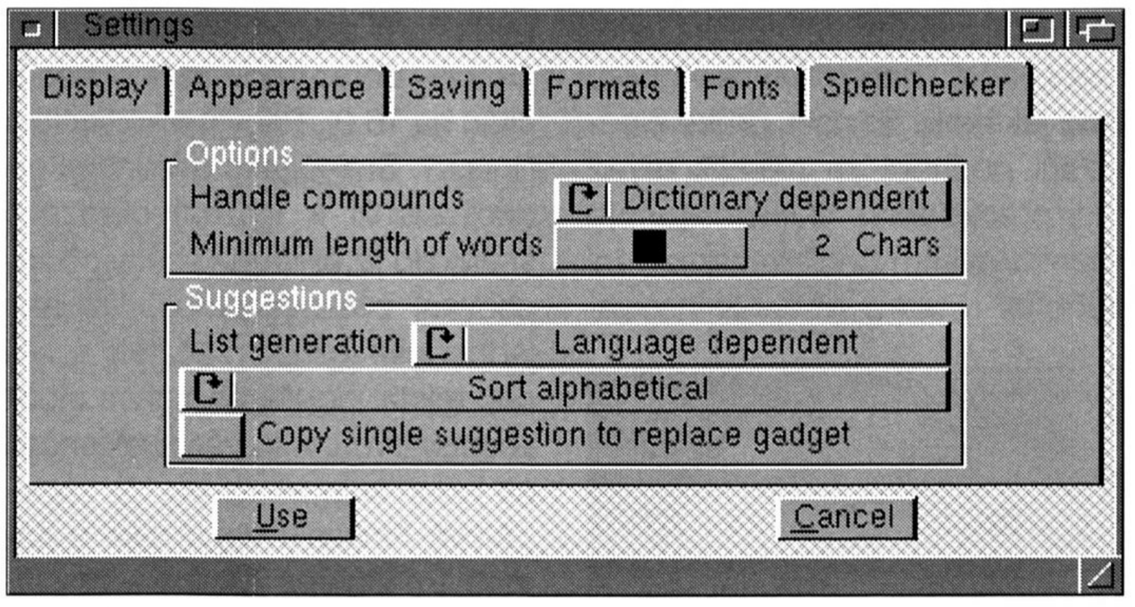
Krátce po první recenzi AmigaWriteru přichází další, tentokrát proto, abychom se podívali na dodávanou českou lokalizaci a další novinky.

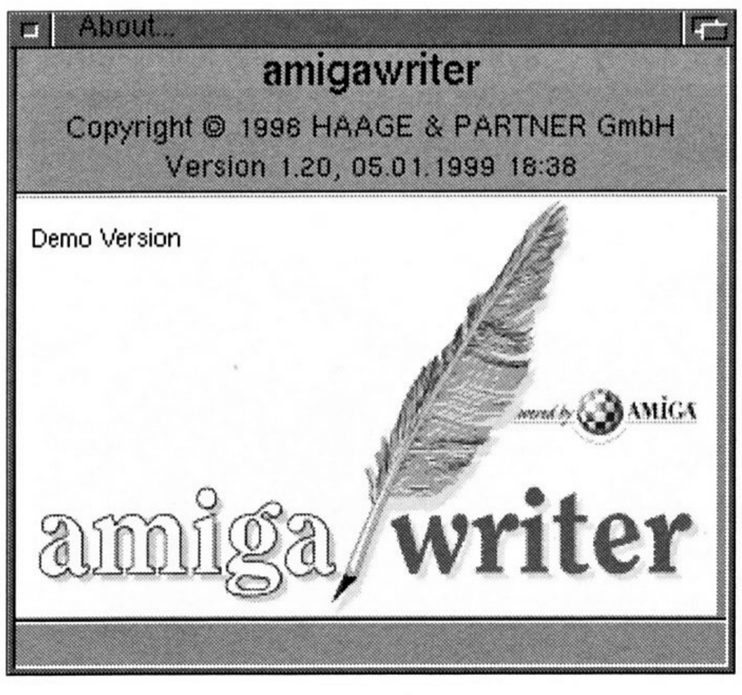


Nejprve dovolte mi krátkou rekapitulaci. AmigaWriter pochází od německé firmy Haage&Partner, která jej nabízí za cenu 200 DM (včetně upgradu na verzi 2.0 zdarma). Sami autoři AmigaWriter charakterizují jako první produkt přinášející na Amigu standardy jiných platforem, snadnost použití a rozsáhlou kontrolu nad formátováním a textu. Koncepcí je tento program spíš blíže k DTP než klasickému textovému editoru. Charakteristická je pro AmigaWriter důsledná práce se vzájemně propojenými textovými rámci a důsledná orientace na práci se styly (písma, odstavců, stránek, kapitol,...). Práce s textem používá téměř výhradně vektorové fonty, tudíž i tisk je možný pouze v grafickém režimu (tj. ne znakově). Na oplátku je požadován procesor MC 68030, alespoň 8 MB RAM, harddisk a systém OS 3.0 a vyšší (a také rozlišení alespoň 640 x 400 bodů, což uváděno v prospektech není). První verze nebyla ovšem nijak oslňující, produkt trpěl řadou dětských nemocí. Proto se zaměřím nejenom na novinky verze 1.20, ale také to, jak se autoři vypořádali s dřívějšími nedostatky.

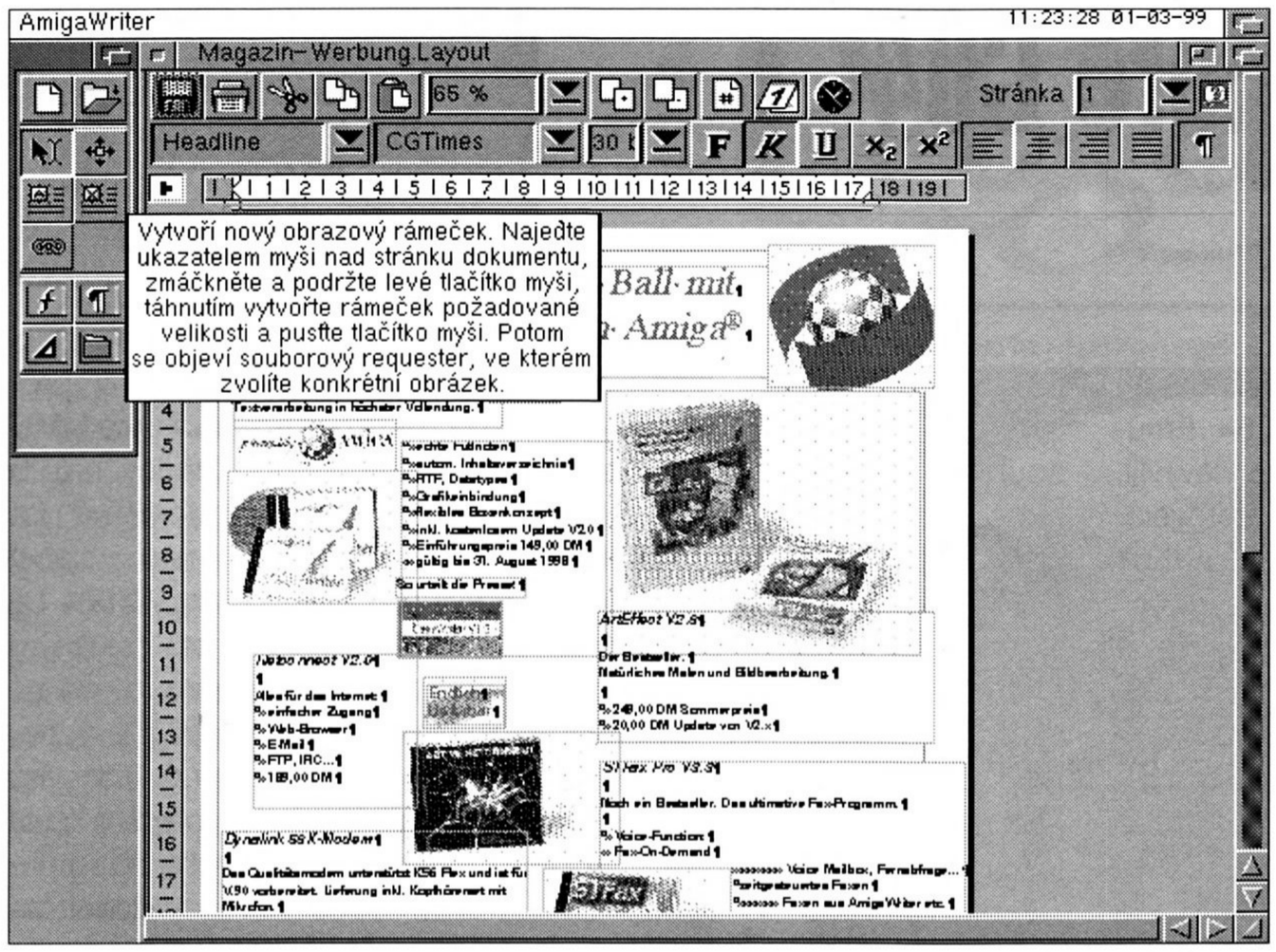
Novinky

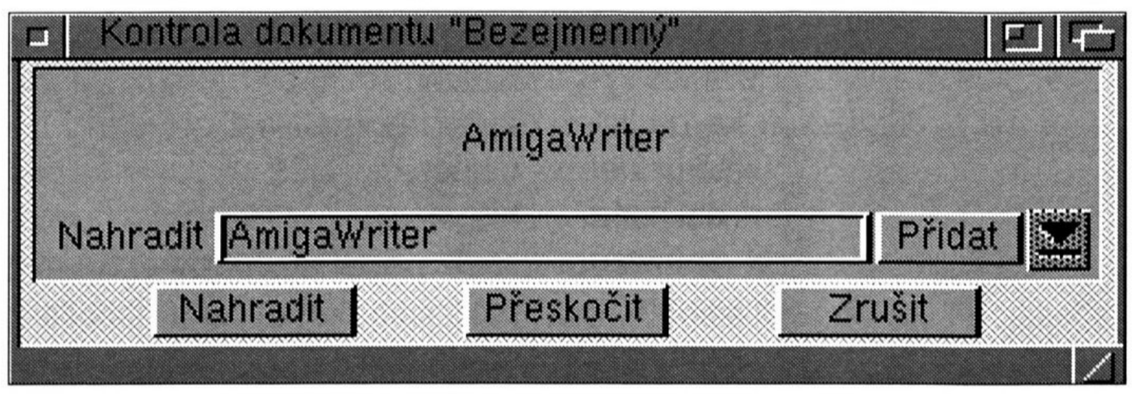
Hlavními novinkami, které daly podnět k tomuto článku, byla kompletní lokalizace a kontrola pravopisu, protože u obého slibují WWW stránky Haage&Partner i podporu češtiny. Podívejme se nejprve na lokalizaci, která byla uvedena již s verzí 1.10. Český katalog pro lokalizaci existuje v normě KOI8 a úroveň překladu je podle mého soudu velmi dobrá. Problém spočívá v tom, že ačkoli aktuální verze AmigaWriteru 1.20 dodávaný katalog akceptuje, nechová se korektně. Místo aby, případné chybějící či nepřijatelné řetězce nahradila standardními texty v angličtině, prostě na ně zapomene. Výsledek je ten, že například v okně s nastaveními dokumentu jsou v češtině zobrazeny jen tři záložky místo čtyř a uživatel tak ztrácí možnost nastavit chování poznámek pod čarou apod. Podobně není v české lokalizaci přístupné nastavení kontroly pravopisu. Zajímavé na celé věci přitom je, že ony "chybějící" české popisky jsem při prohlížení dodávaného českého katalogu našel. Možná je to ale spíš problém jejich vlastní wizard.library, kterou používají pro tvorbu GUI, protože tento problém se vyskytuje jen v textech, které jsou zakódovány v GUI.





Další novinkou je kontrola pravopisu. Ta je u AmigaWriteru založena na UNIXovém ISpellu, který určitě řada uživatelů zná (je použit pro kontrolu pravopisu v GoldEd Studiu). ISpell je poměrně rozšířeným volně šířitelným programem, který podporuje v současnosti řadu západoevropských jazyků. Překvapením pro mě bylo, když se objevil na WWW stránce Haage&Partner i slovník pro češtinu. Nehodlám tu polemizovat o vhodnosti použití ISpellu pro jazyk jako je čeština, podívejme se proto na věc očima uživatele. Po nainstalování slovníku se tento nejevil býti příliš funkčním. Jak jsem zjistil, důvod je prostý - onen slovník je vytvořen v rámci UNIXových pravidel, tj. pro češtinu je k dispozici v kódování ISO-Latin2. To je trochu problém, protože toto kódování se na Amize v podstatě nepoužívá. Jeden z důvodů nevhodnosti ISO-Latin2 lze objevit, když zkusíte vytvořit text v ISO-Latin2 a nechat ho zkontrolovat AmigaWriterem - v tomto kódování totiž AmigaWriter nerozpozná některá česká písmena a považuje je oddělovače (např. slovo "malý" v kódování ISO-Latin2 chápe jako slovo "mal" a oddělovač). Takže shrnuto a podtrženo: kontrola pravopisu je pro češtinu zcela nepoužitelná, pokud někdo nenalezne zdrojové soubory slovníku (mně se to nepodařilo), nepřevede je do KOI8 či E2 a znova nezkompiluje. Krátká poznámka k jazykům se vážící: s kontrolou pravopisu dostal AmigaWriter i podporu pro dělení slov, která je zatím do-





řádat si šablony do přehledných skupin. Dalšími novými vlastnostmi mají být zlepšený tisk (přesněji podpora 24-bitového tisku přes TurboPrint, přes Studio zatím ne), podpora ttf.library (knihovna pro práci s TrueType fonty) a zavedení substitučních tabulek pro nahrazování neexistujících fontů.

Kromě toho byly opraveny různé nedostatky. Tím nejdůležitějším je asi přepracovaná správa paměti, která zrychluje práci s rozsáhlými dokumenty (nad 500 stran), ale která především odstraňuje příčiny častého padání programu. Lze tedy prohlásit (i z vlastní zkušenosti), že AmigaWriter je nyní mnohem stabilnější, rozhodně více než například WordWorth. Zrychleno bylo i formátování textu apod.

Staré i nové nectnosti

Bohužel, řada problémů přežila i tento update. Jednou z těch výraznějších je přetrvávající pomalost některých operací. Ačkoliv rychlost reakcí programu při psaní (vkládání textu) je vyhovující (na MC 68040!), stává se, že se občas rapidně zpomalí (třeba na půl minuty). Patrně to souvisí z vnitřní správou paměti, ale není to příjemné. Stejně tak vyznačování bloku textu je i nadále hrozně pomalé. Podobná je i situace u tisku - i přesto, že byl dále optimalizován, zůstávají staré nedostatky. Například ukázkový dokument (1 stránka představující všechny produkty Haage&Partner, obsahuje asi 7 JPEG obrázků) se při 600 DPI tiskl z AmigaWriteru zhruba 15 minut. Vytvořil jsem analogický dokument i v BD Editoru; z něj však tisk trval asi 6,5 minuty při stejných nastaveních a není důvod domnívat se, že například FinalWriter by jej tisknul pomaleji. Kromě toho se i nadále při tisku objevují "ruchy" (občasné svislé proužky).

Stejně jako s pomalostí je to i s některými nedostatky, jimž zatím autoři nevěnovali pozornost. Tím mám na mysli především akutní nedostatek klávesových zkratek pro pohyb v textu a jeho úpravy (i v tomto je vidět jistá podoba s DTP programy). Stejně tak nadále chybí možnost přímo vložit ASCII znak či tvrdý konec stránky. Nepovšimnut zůstal i import a export ve formátu RTF, který je stále na velice primitivní úrovni. Z hlediska použití v Čechách je ovšem závažnější to, že AmigaWriter nezobrazuje (v kódování KOI8) háčky a čárky nad velkými písmeny (ani při velkém řádkování), takže nerozlišíte 'Č' a 'C' apod.

Objevily se i nové vady. Například při práci se starším dokumentem (z AmigaWriteru 1.04 / 1.1) nelze někdy přidat další textový rámec do dokumentu nebo vytvořit poznámku pod čarou. Při práci s obrázky se zase stává, že po zvolení příkazu "Vlož obrazový rám" je požadován disk 'UDH1:'. Podstatně nepříjemnější je (vzhledem k velkým paměťovým nárokům AmigaWriteru), že se občas stane (není to příliš často), že program po sobě zapomene uvolnit paměť. To se pak jeden diví, jak je možné, že místo 40 MB volné paměti má najednou jen 20 MB. Kosmetickou drobností je pak to, že i když AmigaWriter pracuje standardně v angličtině (není-li k dispozici lokalizace), zůstávají ikony na nástrojové liště stále "německé" (například ikona pro tučné písmo je 'F' místo 'B').

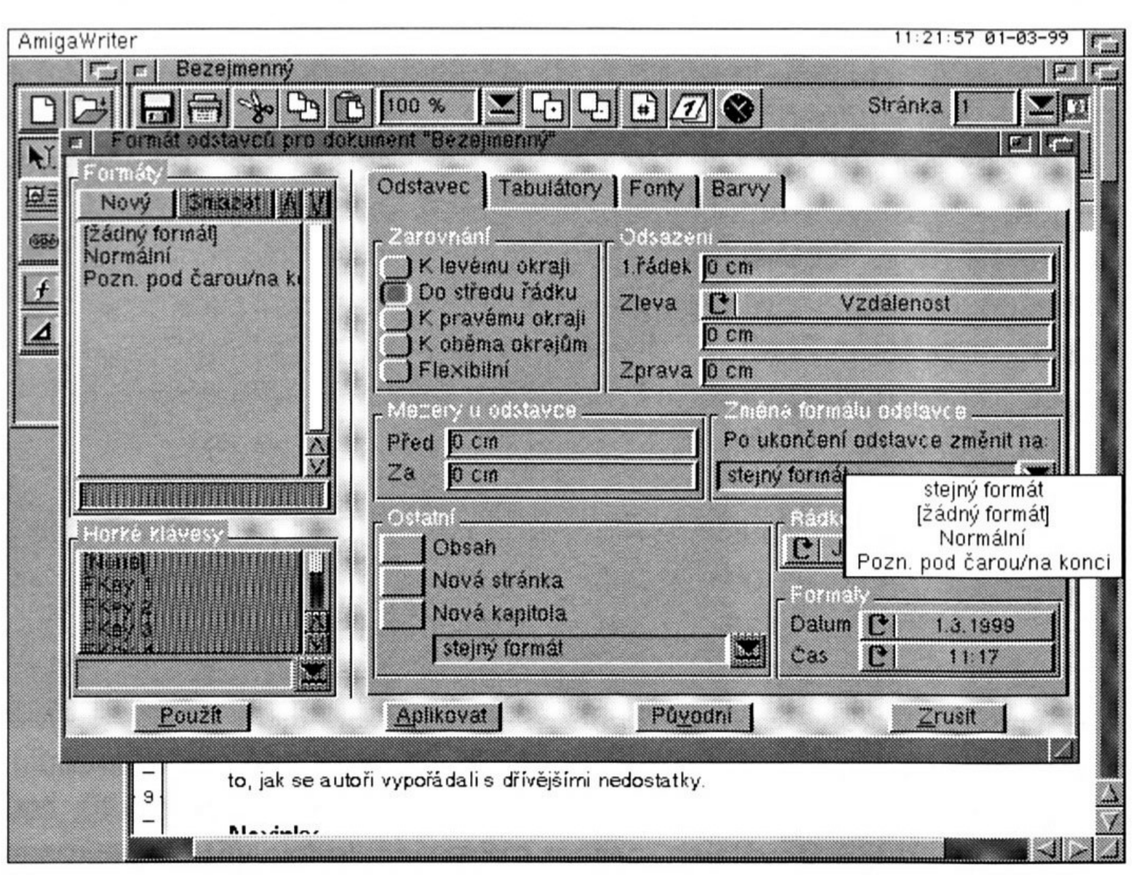
Závěr

Přestože se řada věcí změnila u AmigaWriteru k lepšímu (především pak stabilita programu), nemohu zatím změnit závěry, které jsem uvedl na konci recenze předcházející verze. Program je sice moderně koncipován, má ale zbytečně velké hardwarové nároky a stále řadu dětských nemocí. Nová rozšíření, která by mohla zvýšit jeho význam pro české uživatele, tedy kontrola pravopisu a lokalizace, nejsou zatím použitelné. Stanovisko pro zájemce o koupi tohoto programu tedy zůstává: vyčkat. Záleží totiž i na tom, jak ostatní výrobci textových procesorů pro Amigu budou reagovat, především pak dalším vývojem vlastních produktů.

stupná jen pro angličtinu, němčinu, italštinu, španělštinu a francouzštinu.

Pokud bych měl posoudit realizaci kontroly samu o sobě bez přihlédnutí k použitelnosti pro češtinu, mohu říci, že realizace je poměrně zdařilá. Chybí sice zatím jakákoliv průběžná kontrola psaného textu, ale pro kontrolu napsaných dokumentů stávající verze postačí. Jedinou nepříjemností je, že chybné slovo lze sice při kontrole přeskočit, ale není k dispozici volba typu "Ignoruj všechny další výskyty". V nastavení kontroly pravopisu zatím chybí i možnost nechat ignorovat např. slova psaná velkými písmeny, slova složená y písmen a číslic apod., ale zato je k dispozici unikátní volba týkající se třídění slov navržených jako oprava k nalezeným chybám - návrhy lze totiž třídit nejenom podle abacedy, ale také podle pravděpodobnosti, že daný návrh je tou správnou náhradou (autorem zamýšlenou) chybného slova.

Dalšími novinkami verze 1.20 jsou šablony, které jsou v AmigaWriteru realizovány dosti zdařile. Při otevření nového dokumentu naleznete v okně s vlastnostmi dokumentu stromový seznam s šablonami, který odpovídá adresářové struktuře v adresáři se šablonami a z nějž si stačí jen vybrat požadovanou šablonu. Právě stromové uspořádání kopírující adresářovou strukturu šablon dává uživateli možnost usporádat si šablony do přehledných skupin. Dalšími novými vlastnostmi mají být zlepšený tisk (přesněji podpora 24-bitového tisku přes TurboPrint, přes Studio zatím ne), podpora ttf.library (knihovna pro práci s TrueType fonty) a zavedení substitučních tabulek pro nahrazování neexistujících fontů.



AMIGA REVIEW

AUTOR: Haage&Partner
TYP: komerční
CENA: DM 200,-

HODNOCENÍ
Textový editor s relativně rozsáhlými možnostmi, ale také vysokými hardwarovými nároky a řadou dětských nemocí

Commodore C64

Luboš Němec

Po herních konzolích přichází v našem seriálu na řadu legenda v podobě emulátorů C64. Jistě si vzpomínáte na už dávnou zaniklou rubriku pro majitele těchto 8bitových počítačů, která vycházela v AR. Rubrika sice zmizela, majitelé C64 však ne. Berte tedy tento díl jako poctu firmě Commodore.

Hardware

C64 byl, je a bude stále legendou. Tento ve své době zřejmě nejrozšířenější 8bitový počítač na světě poháněl silný motor v podobě procesoru 6510 použitého i v některých 8-bitových modelech Atari a spoustě videoher.

Asi se budete dost divit, ale procesor 6510 v C64 běží pouze na z dnešního hlediska naprosto směšné frekvenci cca 1 MHz a počítač přesto nebyl vůbec pomalý! Ti bystřejší už pochopili, že podobně co se později objevilo v Amize jako důležité zákaznické čipy, to vše už bylo dávno předtím v C64. Jistě, obvody byly mnohem jednodušší, ale přesto grafický čip 6567 VIC podával při maximálním rozlišení 384x282 (stejně jako Amiga, i VIC podporoval overscan mód PAL 504x312) dostatečný výkon a uměl pracovat až s 16 barvami a různými triky bylo možné dostat na obrazovku barev mnohem víc a mnoho her to také náležitě využívalo. A teď další 'ohromující' údaje - zvukový čip 6581 SID se svým několikakanálovým zvukem byl v době své premiéry považován za menší zvukový zázrak, o čemž svědčí i fakt, že C64 používali mnozí profesionální hudebníci a ostatně mnozí z vás určitě mají doma pořád ještě nějaký ten hudební modul vytvořený na C64.

C64 neměl sice žádný Workbench, ale přeci jen něčím trochu podobným se chlubit mohl. Tato grafická nadstavba jménem Geos se nahrávala do paměti z disku, kazety či byla obsažena v jenom z nejpoužívanějších doplňků - FinalCartridge. Dalšími periferiemi jsou myš, světelné pero, tiskárna, disketové mechaniky všech druhů, řadiče harddisků, paměťová rozšíření, ale třeba i mechanické stavebnice ovládané přímo z C64, zařízení pro kompletní ovládání domácích spotřebičů apod. Doplňků je tedy víc než dost a některé z nich lze na Amize rovněž emulovat. Co se týče softwaru, patrně neexistuje na světě 8bitový počítač s větším množstvím programů a her.

AXF64 v0.31

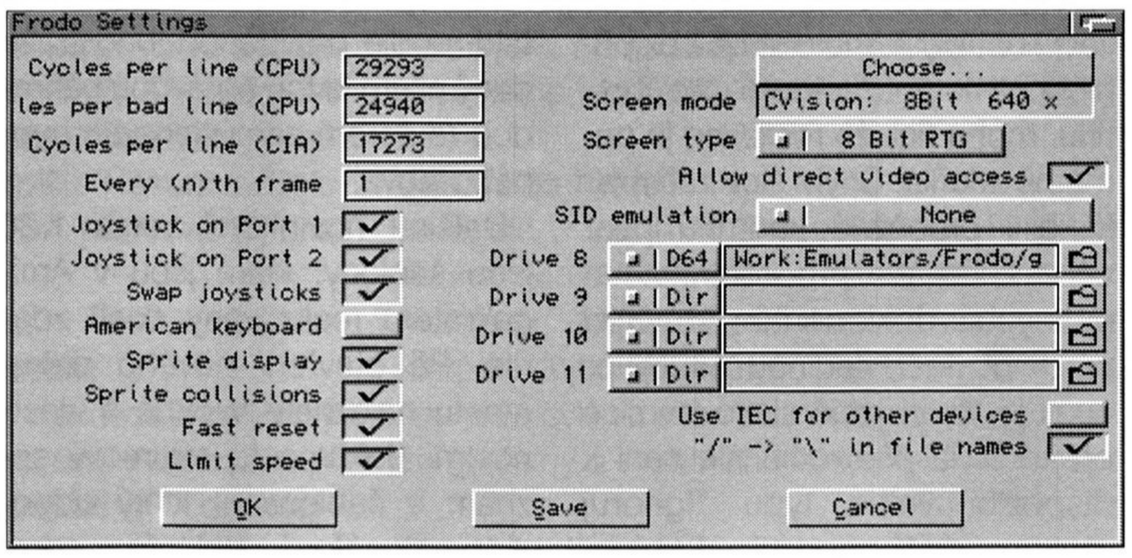
Prvním a poměrně neznámým emulátorem C64 je AXF64. Emulátor se už dlouho dále nevyvíjí, poslední dostupnou betaverzi 0.31 najdete na Aminetu. AXF64 vyžaduje procesor 68020 a vyšší, AmigaOS 2.04+ a jedná se o shareware s poplatkem 15,- US$. K jeho zprovoznění budete potřebovat všechny nezbytné ROMky - jedná se o "C64.BASIC" nebo "Basic ROM", "C64.KERNAL" nebo "Kernal ROM" a "C64.CHARSET" či "Char ROM" s délkou 8192, 8192 a 4096 bytů. Pokud je nemáte nebo je nedokážete z C64 grabnout, stáhněte si další emulátor C64 Frodo (viz recenze), v jeho archivu jsou všechny tyto kopie ROM v podobě souborů obsaženy. Emulátor umí pracovat se soubory typu A64 (viz emulátor A64). Pokud jste nikdy C64 neměli, příkaz pro nahrání souboru je 'LOAD "název souboru",8', nahrávat se tedy bude ze streamu (zařízení u C64) číslo 8, což je disketová jednotka. AXF64 emuluje pouze Hires grafiku a v Multicolor módu má problémy se správným zobrazení všech barev. Zvukové možnosti jsou celkem slušné, použita je knihovna zajišťující audioemulaci u A64.

V manuálu autor uvádí, že AXF64 je rychlejší než Frodo, ale pomalejší než A64, což mohu potvrdit. S kompatibilitou je to ale výrazně horší. Vzhledem ke grafickým možnostem emulátoru nechodí spousta programů ani her a další značné množství softwaru má problémy se zobrazováním. Emulátor je schopen dosáhnout rychlosti originálního C64 pouze s procesorem 040 a vyšším, protože používá k emulaci také MMU (není však nutně vyžadována). S 68030 je AXF64 už poměrně pomalý a nelze ho pro tuto a slabší konfigurace doporučit. AXF64 by se možná časem stal slušným emulátorem C64, ale protože se už dlouho dále nevyvíjí a v poslední dostupné verzi 0.31 má ještě příliš mnoho chyb a problémů s grafikou, mohu ho i s přivřením obou očí považovat za stěží použitelný.

Název: AXF64 v0.31
Autor: Borge Nost
Cena: 15,- US$
Hodnocení: příliš mnoho nedostatků, špatná podpora zobrazování, cena, emulátor bez budoucnosti...

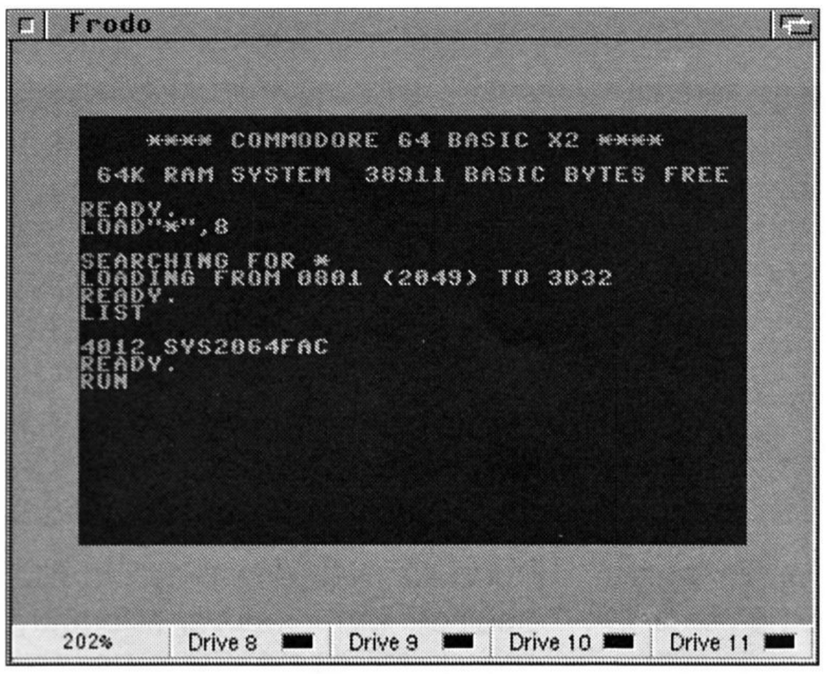
Frodo 2.4 & 4.1

Všechny verze Froda od 2.4 výš byly pouze pro Unix, BeOS, Macintosh či PC. Počínaje verzí 3.1 je však emulátor dostupný i Amiga verzi. Frodo 4.x je freeware, tedy volně šiřitelný, vyžaduje opravdu hodně rychlý procesor (rozumné minimum je 68040), AmigaOS 2.1+, 2 MB FAST RAM a harddisk, verzi 2.4 stačí i 68020, AmigaOS . Protože verze pro Amigu běží pouze v okénku na Workbenchi či jiném pubscreenu, je striktně doporučena grafická karta. Prosím neděste se, ale optimální konfigurace doporučená autorem emulátoru je procesor 68060 a Zorro-III grafická karta, jinak ale lze Froda 4.x spustit i na 68040 (nedoporučuji vůbec zkoušet, je to ztráta času, raději věnujte pozornost PowerPC verzi). Frodo 4.x emuluje zvuk pomocí knihovny "6581sid.library" z výše popsaného balíku A64 v3.01 nebo přes "playsid.library" z balíku PlaySID, obě tyto knihovny si musíte stáhnout z Aminetu. Frodo 4.x umí zvukový výstup pouze přes AHI, což bez přítomnosti zvukové karty (kterou má však jen mizivé množství amigistů) klade vyšší nároky na procesor. Frodo 4.1a existuje rovněž v PowerPC verzi, a to jak pro powerUP phase5, tak i pro WarpUP od Haage & Partner. Kopie ROM, které jsou nutné pro spuštění emulátoru, najdete u Froda také a nemusíte je pracně grabovat či shánět. Pokud se ptáte na cenu, pak je odpověď snadná, neboť VŠECHNY verze Froda pro Amigu jsou freeware.



Stejně jako v případě Froda 2.4, i verze 4.x jsou k dispozici ve verzích se single-cycle emulací, což je zřejmě nejkvalitnější emulace pro všechny počítačové platformy vůbec. Je ovšem VELMI pomalá a i s 68060 se nedostanete ani na třetinu rychlosti originálního C64, čímž je 68K verze odsouzena maximálně k jednomu spuštění. Klasická verze 4.x je už plně použitelná, opět ovšem platí, že čím rychlejší procesor, tím lépe. Jinak je emulace i v klasické verzi velmi kvalitní, dokonce ji mohu označit jako perfektní. Na doporučené konfiguraci lze bez větších problémů dosáhnout 100% rychlosti originálního C64, u PPC verzí je pak rychlost samozřejmě výrazně vyšší, ale vzhledem k možnosti limitovat rychlost v preferencích to není na závadu.

Preference programu verzí 2.4 a nové řady 4.0/4.1jsou si velmi podobné, nebudu tedy zbytečně popisovat každé zvlášť. V preferencích Froda najdete mnoho důležitých nastavovacích prvků, které lze použít ke zrychlení či naopak zpomalení emulace, nastavení typu emulace zvuku (na výběr máte 2 knihovny), dále lze ovlivnit rychlost zobrazování vynecháním každého n-tého snímku, zvolit emulaci joysticku, vypnout zobrazování spritů pro další zvýšení rychlosti takříkajíc v nouzi nejvyšší (což ale rozhodně nedoporučuji), zakázat detekci kolize spritů, což má za následek VELMI zajímavé



efekty ve hrách - typu nesmrtelnost apod., v případě nutnosti lze limitovat rychlost přibližně na 100% původního C64, vybrat typ zobrazování (grafická karta, screenmódy Amigy či Graffiti) a hlavně vybrat si snapshot z disku i s jeho cestou pro emulované floppy mechaniky 8 až 11.

Frodo rozlišuje tři druhy snapshotů či programů pro C64. První možností je "Dir", která emuluje drive v adresáři amigovského filesystému. Druhou možností je "D64" pro přístup ke standardnímu formátu snapshotů C64(verze 4.x umí pracovat i se snapshoty ve formátu T64 = kazetové verze), kde je v jednom souboru obsah celé 1 strany diskety formátu 5,25" nebo 3,5". Posledním možným nastavením je typ "IEC", kdy je přistupováno po IEC kabelu přímo na mechaniku připojenou k originálnímu C64. Tento kabel si ovšem musíte dle návodu v dokumentaci zhotovit sami.

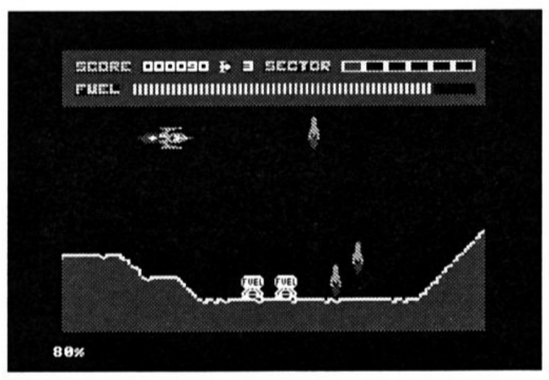
Frodo má vestavěný slušně propracovaný debugger/monitor strojového kódu zvaný SAM. Výčet jeho možností je zcela mimo rámec tohoto článku, a tak se musíte spokojit se skutečností, že s ním lze zadávat například oblíbené POKES, online upravovat strojový kód a vše, co s tím nějak souvisí.

Základní rozdíl mezi verzí 2.4 a 4.x je v nárocích na systém respektive výkon procesoru a zobrazování. Verze 2.4 je hlavně díky způsobu zobrazení na vlastním screenu mnohem rychlejší než 4.x, ale kvalita emulace není tak odladěná a ty programy a hry, které jsou na 4.x s verzí 2.4 občas nespustíte. Proč se vlastně autor emulátoru rozhodl opustit zobrazení na vlastním screenu je mi dodnes záhadou, s největší pravděpodobností díky zachování přenositelnosti kódu na ostatní platformy, kde nic takového není (a nemyslím DOS, neboť PC verze Froda je určena výhradně pro Windows95/98/NT). Verze 4.x je totiž přepsaná do jazyku C právě pro přenos na jiné platformy než Amiga a oproti verzi 2.4, která má rutiny psané i v assembleru je tudíž mnohem náročnější na procesorový výkon.

PowerPC verzi Froda 4.1 pro systém PowerUP má na svědomí Peter Annuss a stejně jako verzi pro WarpUP ji najdete na Aminetu. Vyžaduje Amiga OS 3.0, PPC kartu a rovněž grafickou kartu, kterou lze ale v systému CyberGraphX ve 256 barvách emulovat. Zvukový výstup není tentokrát přes AHI, ale používá standardní amigovské audio přes čip PAULA. Před spuštěním emulátoru musíte ještě nastavit stack alespoň na hodnotu 100000.

Verze pro WarpUP vyžaduje opět AmigaOS3.0+, PPC, grafická karta tentokrát vyžadována není, přesto jí však lze doporučit. Používá RtgMaster.library pro zobrazování, což zajišťuje jistou nezávislost na grafické kartě či screenmódu. Ve WarpUP verzi Froda bohužel chybí emulace zvuku, autor však na tomto nedostatku pracuje.

Je snad jasné, že PowerPC verze odstranily hlavní nedostatek Froda 4.x, kterým byla relativně nízká rychlost na 68K Amigách a vysoké nároky na procesorový výkon. PPC má výkonu víc než dost, a tak i na tom nejpomalejším Blizzardu PPC zaručují autoři obou PPC verzí minimálně rychlost odpovídající originálnímu C64.



Název: Frodo 2.4/4.x
Autor: Christian Bauer a další
Cena: freeware
Hodnocení: stabilní a rychlý (2.4 a PPC verze) emulátor s plnou podporou zvuku, velmi kvalitní emulací a podporou základních formátů snapshotů.

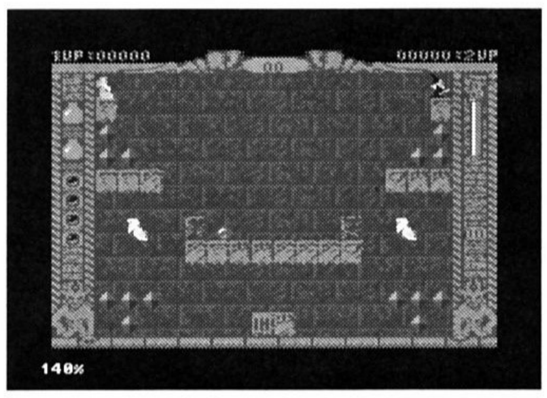
A64 v3.01

Prvním kvalitním emulátorem, který byl a dosud je po záhadně zmizelém GO64 jedním z nejoblíbenějších, je A64 firmy QuesTronix. Když říkám byl, myslím to doslova, neboť emulátor pochází z roku 1994 a dnešním nárokům už příliš nevyhovuje. Přesto je však dobrou možností pro majitele všech neAGA Amig s pomalými procesory, protože je velmi rychlý.

A64 je bohužel komerční software a pokud je mi známo, i přes svůj letitý věk nebyl uvolněn jako shareware či freeware. Plně funkční demoverzi 3.01 limitovanou 10 minutami provozu najdete na Aminetu, kde sehnat plnou verzi to opravdu nevím. A64 emuluje pouze C64, model C128 podporován není. Protože se celý balík "The A64 Package" dodává včetně hardware (na paralelní port) na připojení k originálnímu C64, což umožní přistupovat na floppy mechaniky 1541/1571/1581, harddisk, tiskárnu atd. a tištěným manuálem, je cena celého kompletu poměrně vysoká, činí (nebo spíš činila) cca 60,- US$.

K funkčnosti dema nemám až na nutnost používat snapshoty pouze ve formátu emulátoru (tedy A64) a s ohledem na stáří programu příliš připomínek. A64 funguje i na AGA Amigách, ale je nutné vypnout promotion utility a nastavit pointer na typ lowres. Jinak emulátor funguje prakticky na každé Amize s procesorem 68000 a lepším, AmigaOS 1.3+ a 1 MB RAM, doporučeny jsou dvě floppy mechaniky nebo harddisk a 2 MB RAM. U procesorů 68040/060 je nutné zakázat cache mód copyback, což sice znatelně sníží výkon, ale přesto je díky nízkým nárokům A64 emulace velmi rychlá. Kopii ROM C64 nebudete potřebovat, součástí A64 jsou totiž vlastní ROMky ve speciálním formátu.

Také kvalita emulace je velmi dobrá. Podporován je zvukový výstup, všechny grafické módy, plně funkční BASIC i assembler jsou samozřejmostí. A64 může využívat všechny klasické periférie Amigy, takže lze tisknout nejen přes doplňkový hardware, ale i přímo z Amigy, používat floppy mechaniky, harddisk,



RAM disk a dokonce i běžný modem.

Emulátor sice funguje v multitaskingu, ale sdílení systémových prostředků není zrovna nejlepší, a tak je lepší za chodu emulace mezi tasky raději nepřepínat.

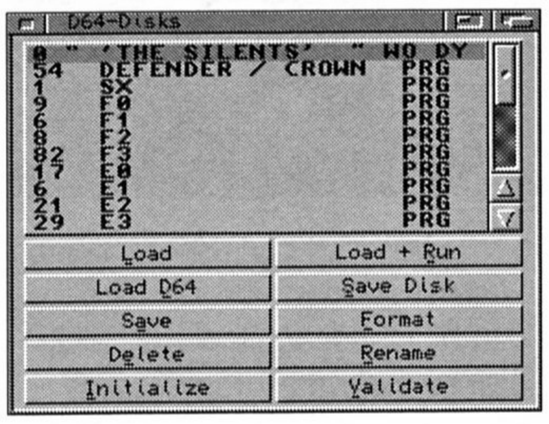
Rychlost emulace je v případě A64 asi tím nejlepším kladem emulátoru. I na A500 se blíží 100% rychlosti originálního C64, s jakoukoliv turbokartou pak emulátor exceluje a s rychlým procesorem je práce víc jen než zábavou. Na druhou stranu je v některých případech rychlý procesor nepoužitelný, protože zvláště při práci s floppy drivem jsou u mnoha her použity speciální nahrávací rutiny, které vyžadují přesné časování strojového kódu, což emulátor prostě není schopen zajistit. Další nevýhodou spojenou se stářím emulátoru je zobrazení pouze v OCS či ECS módech, grafické karty pochopitelně nejsou podporovány vůbec. Jinak v balíku dostanete ještě různé konverzní utility, program na přenos souborů, patche pro Geos apod.

A64 je kvalitní emulátor C64 staršího data, který jednak svou vysokou cenou (včetně hardware) a zastaralým ovládáním sice nemůže náročného uživatele s rychlou Amigou plně uspokojit, ale pro majitele Amig s 68000 procesory je dobrou volbou. Kde jej ovšem v dnešní době sehnat, toť otázka.

Název: The A64 Package 3.01
Autor: QuesTronix
Cena: 60,- US$
Hodnocení: rychlost a slušná kvalita emulace, nenáročnost na hardware, rozsáhlé možnosti celého balíku, na druhou stranu bohužel vysoká cena, chybí podpora AGA módů a grafických karet a jeho vývoj byl již dávno ukončen.

MagiC64 1.81

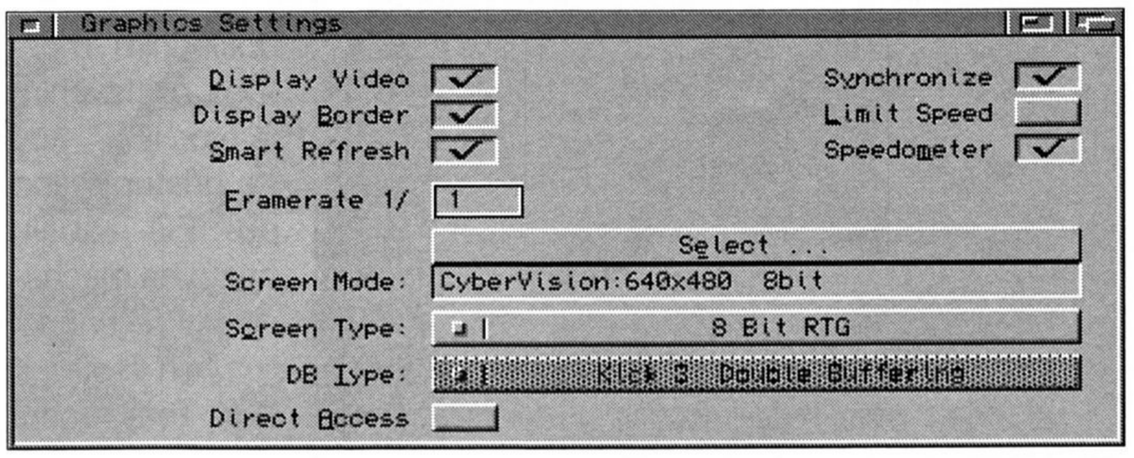
Už před několika lety vytvořil Michael Kramer tento emulátor C64, ale první verze za moc nestály. Nebyly příliš stabilní a také kvalita emulace byla nízká, na druhou stranu byl ale emulátor VELMI rychlý. Většina těchto nedostatků zmizela s verzí 1.7 a recenzovaná 1.81 je ještě výrazně lepší. Vysoká rychlost emulace zůstala zachována a tak MagiC64 nenabízí žádné kompromisy, ale plnohodnotnou emulaci C64 včetně všech standardních periférií, zvuku a podpory snad všech existujících formátů snapshotů v diskových, kazetových či binárních verzích.



Samozřejmostí je emulace všech grafických módů, instrukcí procesoru 6510 včetně těch "tajných", plná kontrola při zobrazování spritů a jejich kolizí s pozadím, velmi kvalitní scrolling, emulace ROM, prakticky dokonalá emulace floppy mechaniky 1541, optimalizované zobrazení v bitplánových i chunky módech a pochopitelně též práce v multitaskingu.

MagiC64 vyžaduje procesor minimálně 68020 a výš, AmigaOS 2.04+ a 2 MB volné RAM. Doporučen je procesor 68030 nebo ještě lépe 68040 a pro využití funkcí kvalitnějšího zobrazování (například double-buffering apod.) také Kickstart 3.0. Pro audio výstup budete ještě potřebovat knihovnu 6581sid.library nebo playsid.library, obě najdete na Aminetu. Pokud máte grafickou kartu, nejsou nutné ani AGA čipy, MagiC64 totiž podporuje grafické karty standardu CyberGraphX. Emulátor je shareware s poplatkem 30,- DM, neregistrovaná verze nemá povolen zvukový výstup a otravuje s registračním requesterem. Další informace o registraci si můžete přečíst v manuálu nebo na WWW stránce emulátoru *http://www.magic64.de.*

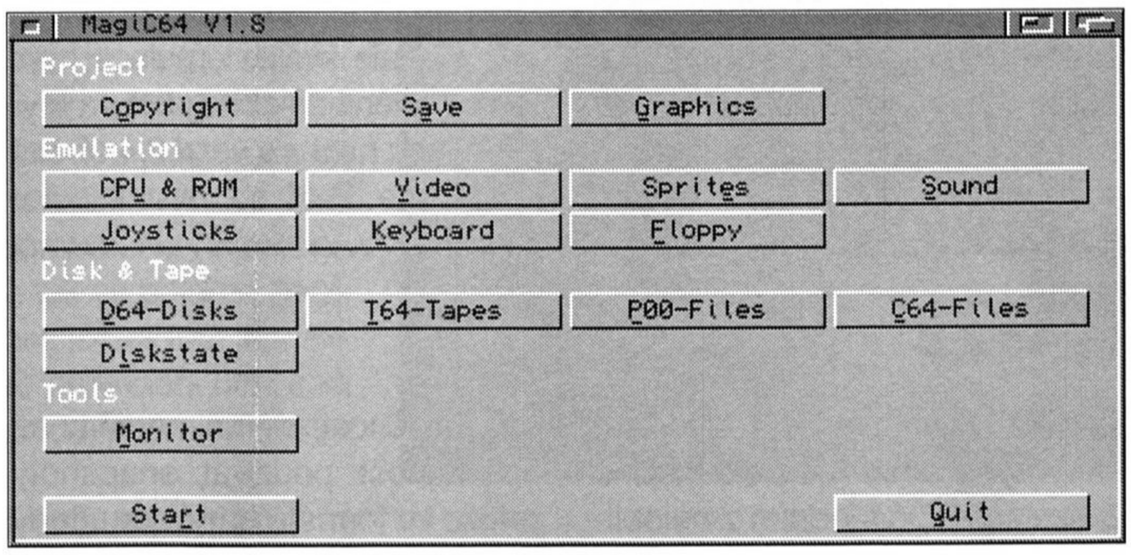
Preference emulátory jsou celkem rozsáhlé, ale jsou přehledně rozdělené do několika sekcí. Nastavit můžete všechno, co budete kdy k emulaci a jejímu ovládání kdy potřebovat. Emulátor umožňuje zvolit jak kvalitu synchronizace obrazu, tak i případně upravit poměr zobrazovaných snímků a znatelně tak urychlit celou emulaci i na relativně pomalých Amigách. Pokud mát hodně rychlý procesor a grafickou kartu, je zde stejně jako u Froda možnost omezit rychlost emulace na rychlost originálního C64. Detailní popis je v



manuálu věnován právě nastavení zobrazení včetně podrobného nastavení detekce a zobrazování spritů, MagiC64 zde nabízí opravdu hodně a určitě tak uspokojí všechny uživatele.

MagiC64 je skvělý emulátor, je sice o malinko pomalejší než A64, ale nesrovnatelně rychlejší než Frodo 4.x. Nabízí vynikající kvalitu emulace, umí pracovat s formáty snapshotů x64/D64, T64, C64 bin a P00 a jeho ovládání je nejkomfortnější ze všech existujících emulátorů C64 pro Amigu. Cena není zrovna nejnižší, avšak v případě tak kvalitního shareware ji lze akceptovat jako přijatelnou.

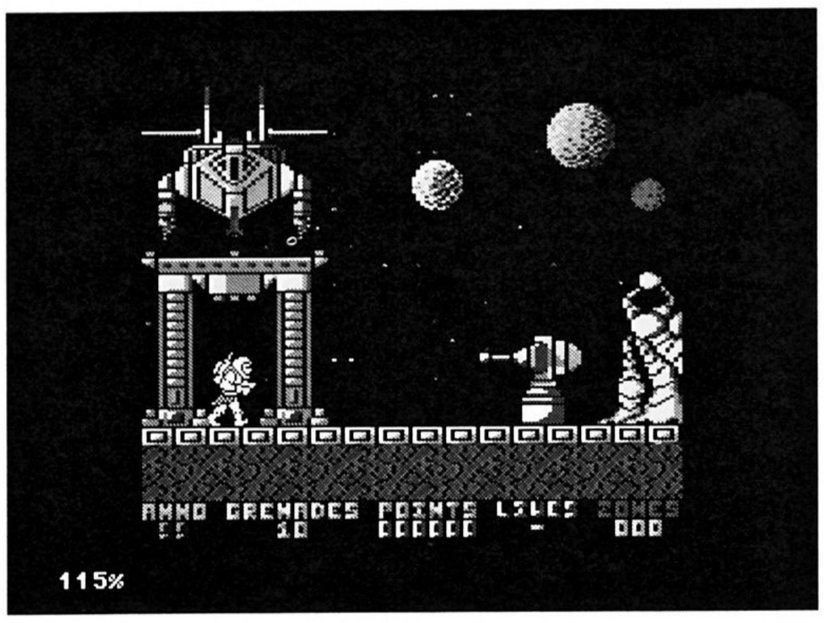
Název: MagiC64 1.81
Autor: Michael Kramer
Cena: 30,- DM
Hodnocení: vynikající emulátor s rozsáhlými možnostmi, vysokým výkonem, velmi kvalitní emulací a vyšší cenou.



Tak který?

Pokud bych si měl ze všech testovaných emulátorů C64 vybrat jen jeden, zřejmě by to nakonec byl MagiC64. AXF64 v žádném případě nesplňuje nároky na moderní emulátor, A64je velmi drahý, nedostupný a také už poměrně zastaralý. Frodo 2.4 je rychlý a poměrně kvalitní, modernější verze 4.x jsou však na 68K procesorech značně pomalé. Od emulátoru vyžaduji totiž nejen kvalitní a RYCHLOU emulaci, ale také pohodlné a bezproblémové ovládání, jaké nabízí právě jen MagiC64. Pokud ale trváte na zvuku (já ano), budete se muset zaregistrovat nebo zůstat u Froda, který je zdarma.

A nakonec ještě jedna velmi užitečná a zajímavá utilita, která převádí hry a programy na kazetách do formátu A64. Jmenuje se velmi jednoduše, D64, což ale neznamená DISK64, ale Datasette64. D64 pracuje s formátem TURBO TAPE 64 a při kvalitní nahrávce dokáže skoro vždy převést program správně. Jak to dělá? Velmi jednoduše - nasamplovaný program v pokud možno co nejvyšší kvalitě (doporučeno je víc než 40 KHz) je dekódován a převeden do formátu A64. Každý sampl musí však začínat synchronizačním signálem, budete tedy muset v jakémkoliv audio editoru typu AudioMaster či DSS nepotřebný šum odstranit. Máte-li tedy sampler (a nemusí být pouze pro Amigu), relativně snadno si můžete převést většinu programů a her z kazet a zavzpomínat si na éru Commodore 64.



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

Náhrada membrány KB Amigy 600

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

PhotoAlbum 6.1 & CyberShow 9.1

Luboš Němec

S těmito programy, které jsou si v mnoha ohledech i funkcích podobné, jste se už na stránkách AMIGA Review setkali. CyberShow i PhotoAlbum prošly dlouhým vývojem a ve svých nových verzích mají uživateli co nabídnout.

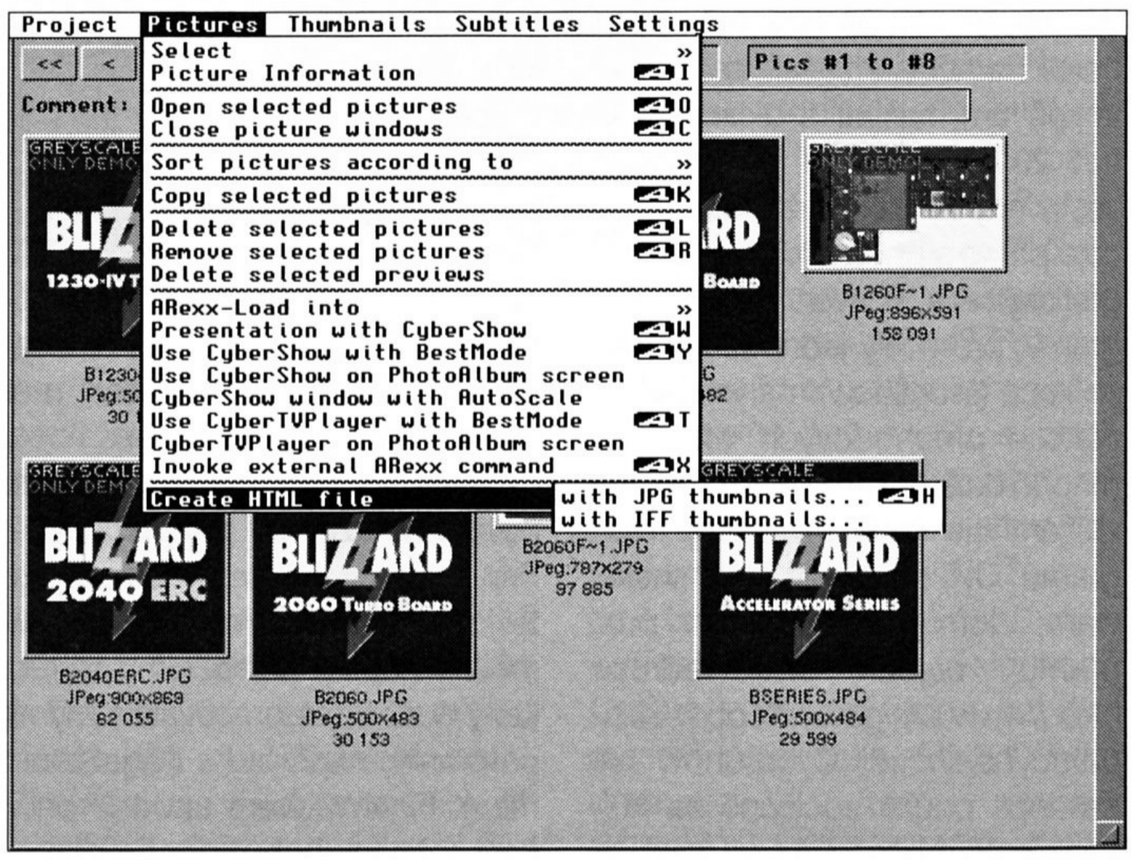
Začnu tedy věcmi, které mají oba programy společné. Oba programy pochází od H. Hoffmana, autora v AR též několikrát zmíněných HHsFastLoader/Saver modulech pro ImageFX, XiPaint a Photogenics a integrují v sobě jejich nahrávací a ukládací funkce. CyberShow a PhotoAlbum tedy umí používat jednak s datatypy a pak svoje vlastní rutiny umožňující skutečně VELMI RYCHLE nahrávat obrázky ve více než 20 formátech plus využití datatypů, mají podobné příjemně vyřešené ovládání, striktně dodržují systémové GUI a bez problémů tedy budou fungovat třeba s VisualPrefs, MCP či UrouHackem, podporují grafické karty ve všech (!) dostupných 8/15/16/24/32 bitových módech, nekladou žádné vysoké nároky na systém a jsou stabilní a spolehlivé.

PhotoAlbum 6.1

Katalogizační program PhotoAlbum doznal též několika změn. Nároky programu jsou prakticky stejné jako u CyberShow, AmigaOS 3.x j tedy nutností. PhotoAlbum má svoji WWW stránku na adrese:

http://www.amigaworld.com/support/photoalbum/. Nové verze programu najdete též na Aminetu. Jak už bylo řečeno, jedná se shareware prodávané společně s CyberShow za cenu 50,- DM, neregistrovaná verze opět zobrazuje pouze v odstínech šedi a některé funkce včetně ARexxu nejsou dostupné.

PhotoAlbum má opět velmi podobné zobrazovací funkce jako CyberShow, ostatně část CyberShow je do PhotoAlba přímo integrována. Program pracuje s několika druhy databází obrázků, od vysoce komprimované techniky až po bezeztrátové algoritmy s velmi rychlým přístupem k jednotlivým zmenšeninám obrázků. Samozřejmostí je databáze s odkazy na obrázky na více zařízeních současně včetně CD-ROM mechanik, kopírovací a mazací funkce, navíc díky rychlým načítacím a dekódovacím rutinám program katalogizuje obrázky vysokou rychlostí. Další urychlení nabízí nastavitelná cache pro "předčítání" obrázků do paměti a uživatelem též volitelná velikost zmenšenin.



Pokud vám nevyhovuje integrovaný prohlížeč, lze přímo z PhotoAlba spustit CyberShow či CyberTVPlayer a obrázek či animaci poslat do něj, nebo přes ARexx port spolupracovat s jinými programy. Při spolupráci s CyberShow 8.x a vyšší jsou též k dispozici jednoduché prezentační funkce s několika stmívacími a prolínacími efekty.

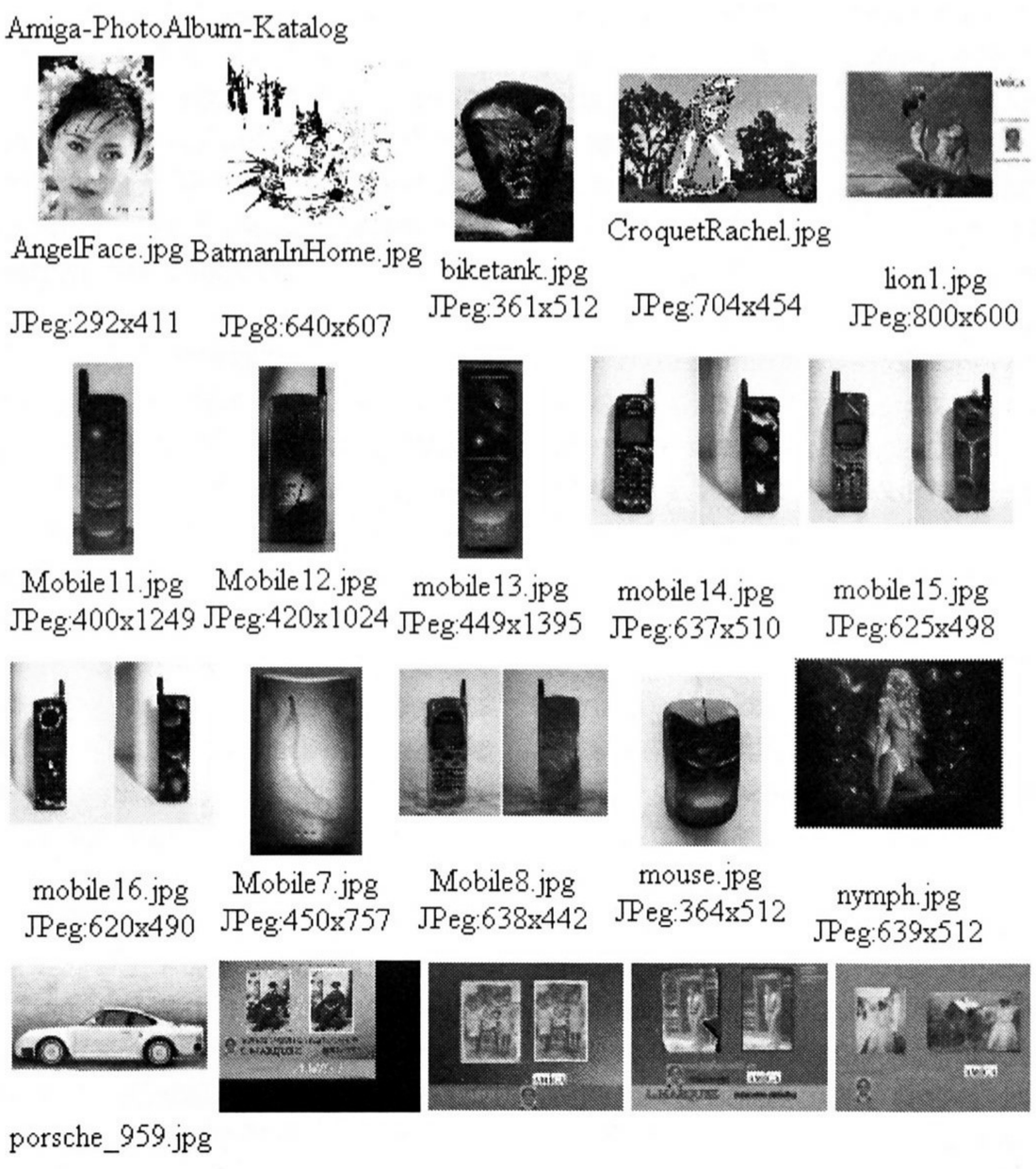
Jaký by to byl katalogizační program, kdyby neuměl třídit obrázky podle nejrůznějších požadavků. PhotoAlbum to samozřejmě umí a na výběr je třídění dle jména, velikosti, typu obrázku, komentáře apod., nastavit lze také velikost fontů pro zobrazení (často opomíjená funkce). PhotoAlbum umí katalogizovat obrázky nejen do databáze, nově byla totiž zařazena možnost vytvářet katalogy obrázků v podobě HTML stránky, která ale funguje pouze v registrované verzi.

Přes datatypy lze pracovat i s vektorovou grafikou (EPS, PS či WMF obrázky), načítání se pak ovšem podstatně zpomalí, neboť program musí počkat, až datatyp přepočítá vektorový obrázek do bitmapy. U datatypů, které slouží k práci s vektorovými formáty lze většinou nastavit hodnotu DPI právě pro výslednou kvalitu a rozlišení převedené bitmapy. Z vlastní zkušenosti mohu doporučit pro katalogizační účely nastavit rozlišení obrazovky, t.j. většinou 72/75 nebo 96 DPI, maximální snesitelné číslo je 150 DPI. Při tomto rozlišení pracuje PhotoAlbum i s vektorovými obrázky relativně rychle (podmínkou je ale procesor alespoň 68040), žádný rychlejší katalogizér pro Amigu na vektorovou grafiku jsem zatím neobjevil.

Užitečná a v mnoha případech nezbytná je možnost vytvořit si katalog v HTML formátu a vytisknout ho pak i na Amize z libovolného WWW browseru, pokud ovšem podporuje tisk včetně grafiky. Autor PhotoAlba tak elegantně obešel největší nedostatek programu - tisk katalogů přímo z programu. Jako formát obrázků při vytváření katalogu ve formě HTML lze zvolit JPEG nebo poněkud nepochopitelně IFF ILBM, což je formát podporovaná na webu JEN A POUZE na Amize a při přenosu vzniklého katalogu na PC či Mac obrázky pochopitelně neuvidíte.

PhotoAlbum je velmi stabilní, nepadá a funguje přesně tak, jak od dokonalého katalogizačního programu na obrázky očekávám. Rychlost programu je také víc než dobrá, je prostě fantastická a pokud žádný mně známý program sloužící k podobným katalogizačním účelům nedosahuje ani poloviny rychlosti PhotoAlba.

Hodnocení: velmi rychlý katalogizační program prakticky na veškerou grafiku s komfortním ovládáním, stále ovšem postrádá přímé tiskové funkce



CyberShow 9.1

CyberShow je pravděpodobně nejrychlejší a také nejuniverzálnější prohlížeč obrázků na Amize s grafickou kartou. Podporuje systémy CyberGraphX a Picasso96, na screenu umí pracovat s rozlišeními až do hloubky 24/32 bitů nebo 256 barev na AGA Amigách, mimo datatypů umí načítat a ukládat více než 20 obrázkových formátů, má vestavěný ARexx port a spolupracuje přímo s PhotoAlbem a dalšími grafickými a konvertovacími programy, pro účely jednoduché prezentace (slideshow) má vestavěno několik přechodových efektů a mnoho dalších inteligentních funkcí zpříjemňuje ovládání celého programu. CyberShow je stále shareware, domovskou stránku programu najdete na adrese *http://www.amigaworld.com/support/cybershow/*. CyberShow lze zakoupit pouze společně za 50,- DM s další možnou slevou na HHs-FastLoader/Saver moduly, což je na tak kvalitní programy velmi přátelská cena. Neregistrovaná verze má zásadní omezení v zobrazování, vše je pouze v odstínech šedi a hlášením, že se jedná o demo.

Společně s CyberShow najdete v archivu také TVPlayer, což je přehrávač HHsYUVSeq formátu a slouží výhradně k přehrávání 24-bitových (nebo v tom horším případě u AGA čipů 256-ti barevných) animací v okénku na Workbenchi, pubscreenu nebo nově i na samostatné obrazovce.

Z hlavních předností programu mohu uvést ďábelsky rychlé zobrazování na 15/16/24bitových screenech, díky stejným rutinám jako v HHsFastLoaders/Savers velmi rychlé nahrávání a dekódování mnoha obrázkových formátů (zvláště pak JFIF/JPEG obrázků), rychlou lupu v rozsahu 1:4 a 4:1 s rychlým scrollingem zvětšeného obrázku, automatické přednačtení obrázků do cache, komfortní možnosti výběru souborů v requesteru, ze skriptu nebo v Shellu včetně podpory patternů a vnořených adresářů s možností třídění dle abecedy nebo náhodně, AppWindow, funkce vpřed/vzad (zvláště vzad není zrovna obvyklá funkce u prohlížečů obrázků), podrobné informace o každém obrázku (u animací i počet snímků), konverzní funkce do několika základních formátů, funkce kopírování a mazání obrázků z disku, propracované skriptovací možnosti přes ARexx a mnoho dalších vymožeností pro moderní prohlížecí program.

CyberShow 9.1 umí standardně posílat obrázky do programů ADPro, ArtEffect, PPaint, Photogenics 2, ImageFX a Xi-Paint 4, je však možné napsat jednoduchý skript, který bude spolupracovat i s jinými programy, například s PageStreamem, FinalWriterem apod. Prohlížení animací (bohužel stále pouze první snímek) přes datatypy vyžaduje AmigaOS 3.1, program nyní funguje i se systémem Picasso96 ve 24-bitech přes V43.x datatypy.

Rychlost načítání obrázků je vynikající, neexistuje příliš mnoho programů, které by mohly v této oblasti CyberShow konkurovat. Stabilita je také skvělá, za poslední rok používání programu se mi ještě nestalo, aby CyberShow spadl nebo nějakým jiným způsobem shodil systém! Autor programu se rozhodl dobře, když upustil od AmigaOS 2.x a rovnou využil AmigaOS 3.0/3.1, což se projevilo nejen na rychlosti, ale i na kvalitě programu samotného. CyberShow mohu vřele doporučit všem majitelům grafických karet, pro mne je to jasná jednička v oblasti prohlížečů obrázků.

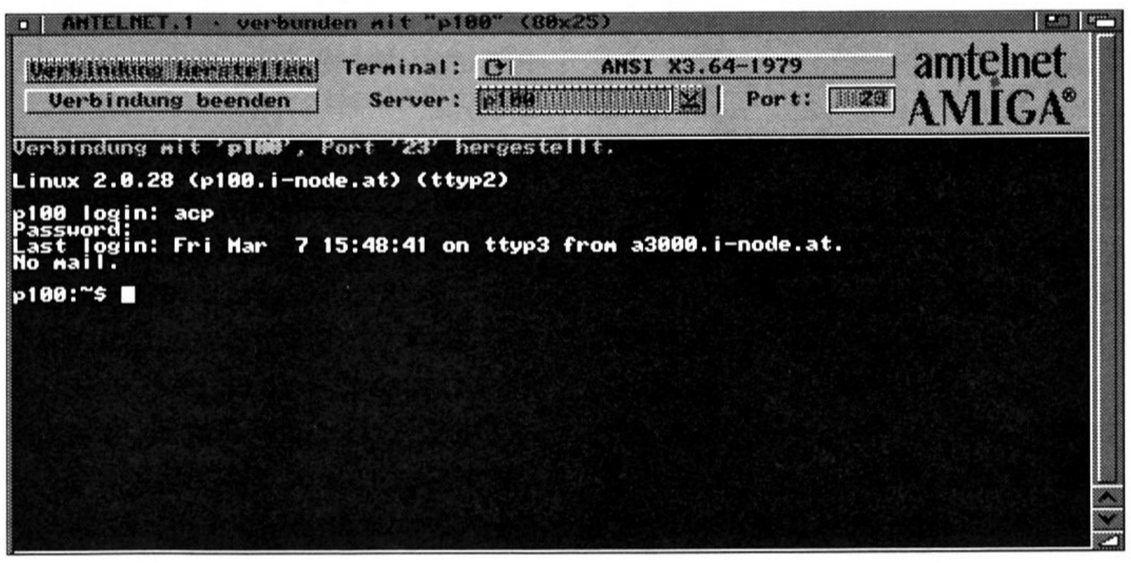
Hodnocení: rychlý a kvalitní program nabízí opravdu hodně, jedinou výtkou je nemožnost přehrávání klasických animací.

Telnet

Luboš Němec

...aneb jak si urychlit stahování programů a dat...

Pokud mne paměť neklame, o telnetu v AMIGA Review v posledních několika číslech řeč nebyla. A protože se jedná o zajímavou alternativu či spíše doplněk k nejrůznějším FTP a dalším "stahovátkům" programů a dat z internetu, povíme si o dvou telnetových programech něco bližšího.



Co je telnet?

Představte si následující situaci: Potřebujete stáhnout z internetu nějaký dlouhý soubor nebo více souborů přes FTP (častější varianta) či HTTP (příliš se ke stahování přes telnet nepoužívá a ostatně ani nehodí) protokol, spojení je pomalé, rychlost stahování nízká a vám se nechce čekat celou dobu, než se soubory stáhnout a platit tak zbytečně Telecomu hříšné peníze za spojení nebo. Přes telnet se spojíte na vzdálený počítač, čímž docílíte zajímavého stavu, kdy se tento počítač či server bude tvářit jako VÁŠ. Přesněji řečeno, budete ho ovládat úplně stejně, jako kdybyste u něj přímo seděli. Telnet nemá žádné grafické GUI, vše podstatné se odehrává v příkazovém řádku. K dispozici je několik základních a dle serveru, kde telnetová služba běží, ještě pár dalších doplňkových příkazů. Typickým použitím telnetu je FTP. Napíšete prostě FTP a spustí se FTP program (samozřejmě opět pokud je na serveru nainstalován - a to skoro vždy - a máte-li pro něj přístupová práva). Pomocí FTP se připojíte na libovolný FTP server (teď už kdekoliv ve světě) a dáte příkaz ke stáhnutí jednoho či více požadovaných souborů. No a pak jednou klávesovou zkratkou (většinou CTRL+Z) schováte stahování na pozadí a můžete se klidně odpojit.

Tento postup funguje na všech unixových či linuxových systémech s povolenými službami telnet a FTP. Je snad jasné, že stažená data si budete muset buď vyzvednout přímo na tom počítači, kde jste dali příkaz ke stažení, nebo kdekoliv jinde, odkud máte na zmíněný počítač přístup - přes síť, modem či opět telnet nebo FTP. Přes telnet lze ale též brouzdat po internetu, opět však jen v textovém módu. Používá se k tomu prohlížeč Lynx, který v textovém módu pracuje a jen tak mimochodem, existuje i ve verzi pro Amigu pod jménem ALynx. Přes tento prohlížeč lze stahovat i WWW stránky, i když se tento na dnešní dobu primitivní způsob vzhledem rozšíření plně grafických web browserů už hodně dlouho nepoužívá.

Telnetové programy slouží a dodávají se jako vhodný doplněk prakticky ke každému TCP/IP balíku (u nejrozšířenějšího Miami však telnet budete hledat marně) a používají se k ovládání vzdáleného počítače či serveru. Všechny telnetové aplikace tedy potřebují ke své funkci TCP/IP spojení a bez již spuštěného AmiTCP, Miami, NetConnnectu a dalších TCP/IP balíků je dokonce nelze většinou ani spustit. Nedivte se tedy, nebude-li telnetový program fungovat sám od sebe, prakticky každý telnet totiž vyžaduje bsdsocket.library, která je emulována až po aktivaci TCP/IP protokolu či TCP/IP programu.

AmTelnet 1.17

AmTelnet je klasický telnetový klient z produkce Vaporu s podporou mnoha terminálů, stahování souborů přes prakticky libovolný protokol (nutná XPR příslušná knihovna) a spoustou nastavovacích prvků. Program funguje pouze pod MUI, klasická gatdtools verze není k dispozici. Aktuální betaverzi pro registrované uživatele najdete na *ftp://ftp.vapor.com,* jinak má program samozřejmě i svou celkem nedávnou předělanou WWW stránku na *http://www.vapor.com.* Aktuální verze ke stažení má být dle webu 1.4, nic takového tam ale nenajdete. Z Aminetu si můžete stáhnout starší, ale až na shareware omezení plně funkční verzi 1.3, ke které existuje i český katalog (bez problémů ale funguje i s verzí 1.17).

Pokud o telnetu nic nevíte a český katalog zatím nemáte, můžete se dostat do vážných problémů díky chybějící dokumentaci. V archivu staženém přímo do Vaporu i z Aminetu totiž nic podobného manuálu nenajdete, pouze historii vývoje, která vám ale moc nepomůže. Jinak má program nízké nároky na systém, bude tedy chodit prakticky na každé Amize.

Hlavní okno (viz obrázek) je na rozdíl od níže popsaného DC-Telnetu kompaktní a všechny volby se volí buď z něj, nebo z menu. Terminálová emulace je zajištěna knihovnou pro systém MUI, která je po smutných zkušenostech s manuálem naštěstí součástí archivu. AmTelnet umí emulovat 16ti barevný standard ANSI i jeho variantu ANSI X3.64-1979, dále asi nejpoužívanější VT-100 a ještě TTY. Soubory můžete přímo z AmTelnetu posílat a přijímat přes protokoly ZModem, XModem a Kermit. Adresa serveru se nastavuje v jednoduchém addressbooku přímo v programu, spojení je možné i v "bezpečném" módu SSH (Secure SHell), který ovšem funguje pouze na některých unixových serverech. Samozřejmostí je nastavení portu, standardně se používá port číslo 23, některé telnety ale mohou fungovat i na jiném portu.

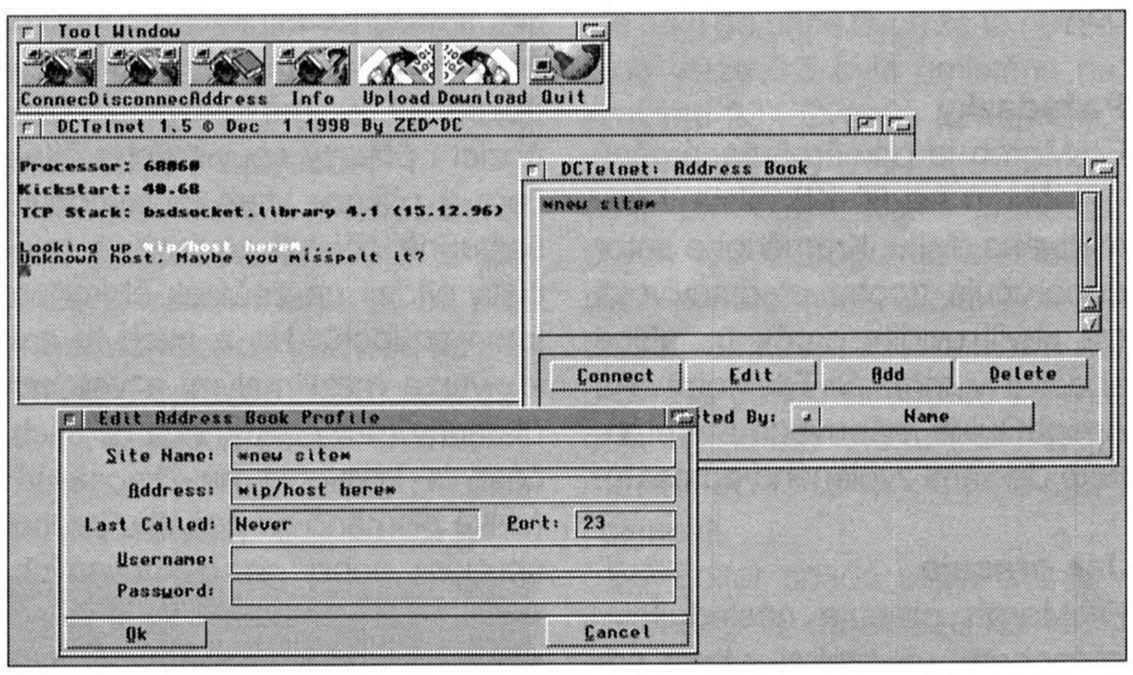
Preference jsou dostupné pouze z menu a jejich nastavení spočívá v pouhém zaškrtnutí příslušných položek. Ovládat tak můžete velikost okna, chatovací řádek, scrollování, lokální echo, konverzi odřádkovacích znaků, výměnu kláves Backspace a Delete, zalamování znaků, zapnout lze i osmibitový mód terminálu, pro text jsou k dispozici pochopitelně též obvyklé kopírovací a vkládací funkce. Pod každou z deseti funkčních kláves si můžete nastavit libovolný textový řetězec, což může urychlit nejrůznější operaci typu "dir../..", "ftp o <název serveru>" a podobně. AmTelnet bohužel nepodporuje ARexx a tedy neumí pracovat s makry ani vytvářet a spouštět skripty. Na spolehlivost programu si nemohu stěžovat, ještě mi ani jednou nespadl a také při testech se choval slušně a nezlobil.

Jedná se o shareware, takže si připravte klasickou částku 30,- DM, což je ale na tak jednostranný program poměrně dost. Jinak je však AmTelnet uživatelsky příjemný a dobře se s ním pracuje.

Autor: Matchias Mischler & Oliver Wagner
Cena: 30,- DM mailem
Hodnocení: Telnetový program se slušnými možnostmi a dostupnou českou lokalizací, bohužel chybí dokumentace, ARexx a skriptování není podporováno.

DC-Telnet 1.5

Druhým kvalitním telnetovým programem je DC-Telnet dostupný momentálně ve verzi 1.5. Jeho autoři si říkají Digital Corruption, doslovný překlad zjevně nepotřebuje komentáře. Ale nebojte se, jedná se o poměrně zdařilou aplikaci, která vyžaduje ke svému chodu procesor 68020 a lepší, ostatní nároky na systém jsou uvedeny v požadavcích výše. Pokud plánujete stahovat soubory přímo přes telnet, jako XPR knihovna stačí například nejpoužívanější xprzmodem.library, ibmcon.device pro podporu ANSI barev je v archivu přiložen. Program nevyžaduje MUI jako první popsaný AmTelnet a práce s ním je příjemná a rychlá. Instalace DC-Telnetu obohatí systém o několik knihoven, fontů a zařízení a nevyžaduje žádné assigny ani restart počítače. DC-Telnet běží buď na vlastním obrazovce nebo na Workbenchi klasickým okénkovým způsobem (viz obrázek).



DC-Telnet nenabízí žádné závratné možnosti, ale to co umí, umí dobře. K dispozici je adresář pro jednotlivé servery s loginem a heslem a možnostmi třídění dle jména nebo posledního navázaného spojení, možnost přehození kláves Backspace a Delete při spojení na unixový systém, funkčním klávesám lze přiřadit libovolnou klávesovou zkratku a mnoho dalších užitečných voleb pro nastavení GUI programu a vlastností prostředí a terminálové emulace. Pracovat lze nejen v 8 či 16 barvách standardu ANSI, ale i pouze ve dvou barvách, DC-Telnet přitom šikovně vytřídí paletu a vybere odlišnou barvu textu a pozadí, samozřejmostí je podpora EGA emulace v 8 či 16 barvách. Program si po navázání spojení vytvoří a používá cache pro veškeré dění na screenu s typickým scrollbarem, což třeba standardně dodávaný telnet z Windows dodnes neumí. Posílání či příjem souborů se odehrává přes XPR knihovnu, k dispozici je tedy široké množství protokolů - mimo nejpoužívanějšího ZMODEMu např. XMODEM, YMODEM nebo KERMIT.

Emulace terminálu (jednoduše řečeno vše co vidíte v telnetovém okénku) využívá XEM knihovny, opět je tedy k dispozici velké množství terminálových emulací jako VT-100, ANSI, TTY, VT-340 nebo velmi zajímavý, ale ke škodě uživatelů nepříliš rozšířený RIP terminál s animovanou (!) grafikou a další. Jednoduchý addressbook na BBS či telnetové adresy se snadno a rychle konfiguruje, zde opět nemám k DC-Telnetu žádné výhrady.

Z preferencí je poměrně důležitá volba CRLF CORRECTION, která se používá k ignorování formátovacího znaku CR (ASCII 13) a měli byste ji zapnout při spojení s unixovým systémem či VT100 emulací a vypnutou při spojení na klasické BBS. Další nutností při práci v málo barvách (2-4) je užitečné nechat zapnutou volbu STRIP COLOUR, která filtruje ANSI text a zobrazuje jej ve dvou barvách.

Spolehlivost programu je vysoká a při používání cca 4-5x do týdne mi během testování, ale ani potom nikdy nespadl, a to jsem mu zkoušel dělat všelijaké naschvály. Je to prostě normální bezproblémová aplikace, která se snadno používá a příjemně se s ní pracuje. DC-Telnet je přibližně na stejné úrovni možností jako AmTelnet, ani on však nepodporuje ARexx ani v něm nelze vytvářet nebo používat skripty, ale na druhou stranu nevyžaduje MUI a je zdarma.

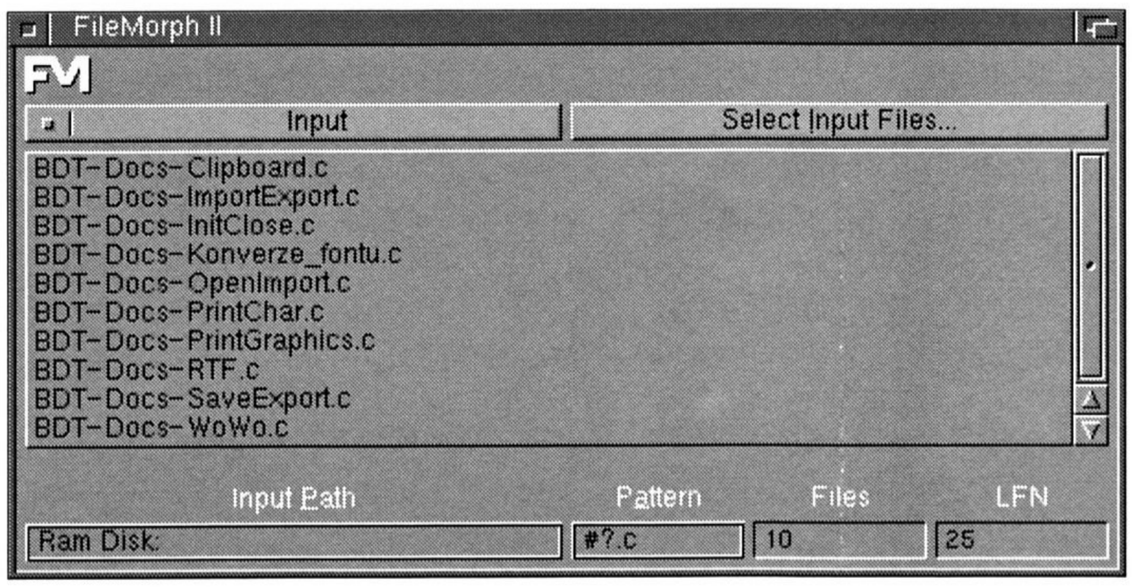
Autor: Digital Corruption
Cena: freeware
Hodnocení: Bezproblémový a nenáročný freewarový telnetový program bez možnosti skriptování a podpory ARexxu.

FileMorph II

Pavel Čížek

POŽADAVKY: AmigaOS 2.1 a vyšší

Chtěl bych vás seznámit s drobnou, ale velice užitečnou utilitkou pro ty, kteří pracují s velkým množstvím souborů.



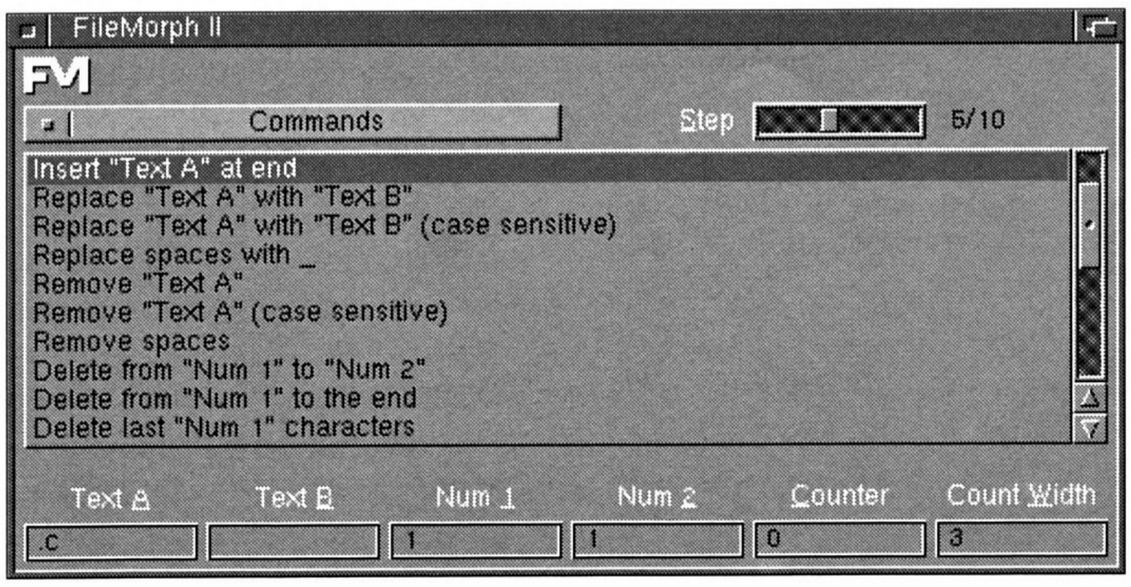
FileMorph II je freeware program napsaný Denisem Desjardinsem, který slouží především k manipulaci a úpravě jmen souborů. Je určen těm, kdož pracují s velkým množstvím souborů a potřebují je nějak systematicky pojmenovávat a přejmenovávat (například při přenášení z/na PC apod.). Přejmenovat jeden či dva soubory není totiž velký problém, ale pokud jich máte dvě stě, už to taková legrace není. Kromě toho může FileMorph provádět příslušné operace i s textovými soubory.

Požadavky

FileMorph je poměrně nenáročný - stačí mu asi 60 KB místa v paměti a na disku. Kromě toho autor doporučuje trochu představivosti (za chvíli uvidíte proč). Instalace spočívá v tom, že FileMorph i s AmigaGuide nápovědou přetáhnete do vámi zvoleného adresáře.

Jak pracuje

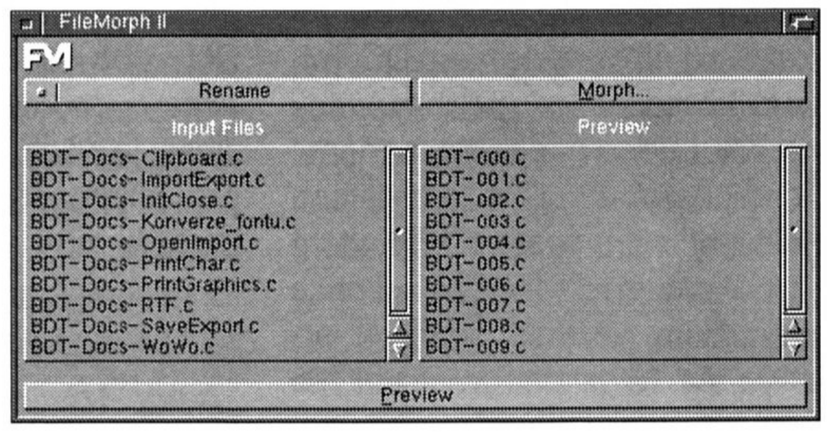
FileMorph pracuje následujícím způsobem: uživatel si vybere adresář (to lze provést i přetáhnutím ikony do okna programu) a zvolí si soubory, s nimiž chce v rámci tohoto adresáře pracovat. Výběr lze realizovat pouze pomocí souborových masek (wildcards), což ovšem není příliš velké omezení vzhledem k tomu, že je program určen pro manipulaci s velkým počtem souborů. Je pouze třeba dát pozor na správné zadání masky, neboť program bere v potaz použití malých a velkých písmen.



Následně se přejde do části příkazy, kde může uživatel definovat akce, které se mají se jmény souborů provádět. To může být vložení nějakého textu na začátek, konec či dovnitř jmen souborů, nahrazení slova jiným textem, odstranění zadaného textu nebo mezer, smazání části jména souboru či otočení jmen (jako když se čtou pozpátku). Kromě toho jsou k dispozici i příkazy související s čítačem, tj. příkazy, které vzestupně či sestupně očíslují soubory a tato čísla přidají na začátek či konec jmen souborů. No a nechybí ani konverze mezi malými a velkými písmeny (pro celá jména či jejich část) a konverze na "kapitálky" (velké písmeno na počátku jména souboru nebo po definovaných znacích). Ze zmíněných funkcí se netypicky chová (zatím) pouze funkce nahrazení textu jiným textem, protože pokud je například nahrazovaný text delší než ten nový, bude celý nahrazovaný text přepsán opakovanými výskyty nového textu (nahrazení textu "Soubor" textem "xy" vygeneruje "xyxyxy"). Nu, a zmíněná trocha představivosti je potřeba k tomu, aby vás napadlo, jak pomocí nabízených operací docílit toho, co opravdu chcete.

Síla tohoto programu ovšem spočívá v následujícím. Za prvé, lze definovat posloupnost až deseti takovýchto operací a tuto kombinaci pak provést najednou. Za druhé je možno si takovouto manipulaci = posloupnost příkazů uložit a později opakovaně použít. Můžete si také nastavit, který takto vytvořený skript bude nahrán při startu programu. Ukázky lze nalézt na WWW stránce autora: *http://www.magma.ca/~amiga.info/fm/* (například konverze jmen souborů do formátu 8+3 znaky pro MS-DOS tak, aby žádné dva soubory neměly stejné jméno).

Posledním krokem je pak vlastní spuštění definovaných akcí. Velkým plusem programu je to, že máte k dispozici náhled (preview), v němž se vedle sebe zobrazí původní soubory a jejich jména po provedených operacích, takže lze napřed zkontrolovat, že nedojde k nějaké neočekávané destrukci. Náhled lze využít i pro kontrolu správnosti zadání po přidání další operace k existující posloupnosti akcí. Šikovné je i to, že program před vlastním vykonáním akce upozorní na případné problémy (například že vzniknou dva či více souborů téhož jména nebo že jména obsahují nepřípustné znaky jako je lomítko '/', apod.).



Druhou variantou použití nadefinovaných operací je modifikace textových souborů. V tomto případě se operace (například vložení čítače na začátek textu) provádějí se všemi řádky textového souboru. Protože zde není k dispozici náhled toho, co vznikne, má uživatel možnost alespoň nechat vytvořit záložní kopie modifikovaných souborů. Nicméně i tak je na místě jedno varování: je třeba si pohlídat, že se vám mezi zadané soubory nezamíchají i binární soubory, protože ty budou jednak takovouto operací znehodnoceny a navíc mohou způsobit zacyklení programu.

Shrnutí

FileMorph má velice dobře propracované uživatelské rozhraní, které lze kompletně ovládat z klávesnice. Dalším plusem je již zmíněný náhled výsledku operací. Taktéž nápověda je přehledně zpracována, vytknout jí lze pouze to, že neobsahuje popis dostupných operací pro modifikaci jmen souborů (i když jejich chování je ve většině případů zřejmé). Na druhou stranu má program i několik nedostatků, jako například již zmíněné nestandardní chování funkce nahrazení textu jiným textem, které výrazně omezuje aplikaci na textové soubory. Také bych se přimlouval za doplnění dalších operací (například vložení čítače či slova za výskyt zadaného textu). Nicméně autor programu mi přislíbil, že tento problém s nahrazováním odstraní, a vy se tedy v době vydání této recenze budete moci těšit ze správně fungující verze. Z té také vychází hodnocení této utility, která je levným lékem na často a opakovaně prováděné konverze jmen souborů.

AMIGA REVIEW

Autor: D. Desjardins
Typ: freeware
Cena: -

Hodnocení
Program pro dávkové úpravy jmen souborů s intuitivním uživatelským rozhraním

Virus Checker II v1.11

Luboš Němec

POŽADAVKY: AmigaOS 2.04 a vyšší

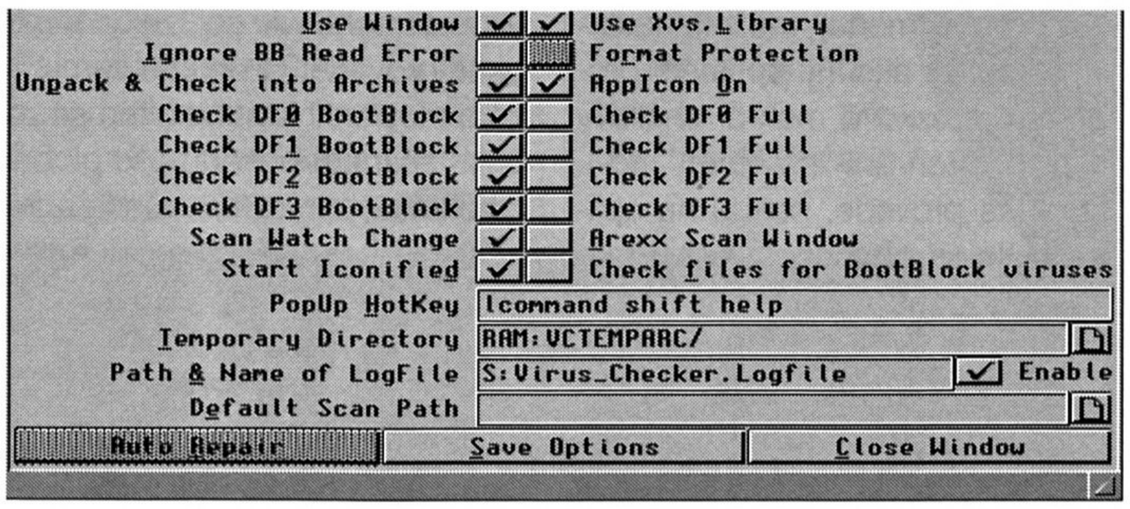
Antivirový program Virus Checker jistě znáte. Na jeho vývoji se podílelo několik autorů, ale pouze Alex van Niel v poslední době program vylepšil natolik, že určitě stojí za recenzi. Na Amize jsou v současné době k dispozici celkem tři častěji aktualizované antivirové programy - Virus Z, VT a právě Virus Checker. Zbylá dvojice Virus Workshop a X-Truder momentálně postrádají pravidelné aktualizace, což je však pro dobrý antivirový program prakticky to nejdůležitější, a proto se o nich už nebudu dále zmiňovat.

Aktualizace antivirové databáze

Virus Checker II má vyřešeny aktualizace tím nejideálnějším způsobem, který ostatně používají antiviráky na PC či Macu už dávno - objeví-li se nový virus, je zařazen do databáze, která se ve formě knihovny xvs.library (jejímž autorem není nikdo jiný než Georg Hörmann, autor antiviráku Virus Z) pravidelně objevuje na Aminetu a lze ji stáhnout též na "antivirové" WWW stránce:
http://home4.inet.tele.dk/vht-dk,
což je stránka dánského Virus Help Teamu zabývajícího se právě antivirovou problematikou. Knihovnu stačí okopírovat do adresáře LIBS:, čímž je aktualizace provedena a při poctivém stahování antivirové databáze viry prostě nemají šanci. Čas od času si můžete zaktualizovat i samotný Virus Checker, i k boji s nejnovějšími viry však stačí právě díky xvs.library klidně i starší verze programu. Program je dle dokumentace psaný pouze v assembleru, což mu zajišťuje nízké nároky na paměť a rychlost všech prováděných operací. Jedná se o shareware s poplatkem 20$, klíče ze starších verzí (od jiných autorů) nebudou bohužel v této nové verzi fungovat.

Hurá na viry!

Ihned při spuštění zkontroluje Virus Checker paměť a systémové vektory, aby tak zamezil případnému nakažení sám sebe (což by jistě nebylo vhodné) a máte-li povolenu automatickou kontrolu souborů,



prohlédne také zvolené soubory. Poté se vrhne na startovací sekvenci a prozkoumá v ní první soubor, který často bývá v zavirovaném počítači napaden. Další etapou jsou floppy mechaniky s vloženou disketou, takže se moc nedivte, když začnou najednou pracovat. Teprve poté se otevře hlavní okno programu v klasické nebo ikonifikované podobě jako stavová lišta. Kliknutím na zavírací gadget se sice zavřou všechna okna programu, ale Virus Checker pracuje stále na pozadí.

V hlavním okně si můžete vybrat ze tří typů skenování - soubory, paměť nebo zobrazení systémových vektorů, přičemž prohlédnutí paměti je stejná operace, jakou provádí Virus Checker automaticky při každém spuštění. Skenování neboli kontrola souborů vyvolá nejprve requester, ve kterém si musíte vybrat soubory či adresáře pro zkontrolování. Zobrazení systémových vektorů je běžná funkce, kterou disponují všechny antivirové programy. Protože však na každé Amize jsou pochopitelně spuštěné jiné programy a také hardwarová konfigurace se může podstatně lišit, nelze přesně stanovit, co všechno po aktivaci této funkce uvidíte.

Zprávu o stavu skenování disků, souborů a případný výskyt virů uvidíte po zvolení volby Stats. Skoro bych zapomněl uvést, že polohu okénka si samozřejmě můžete uložit volbou Snapshot Window. Pokud si nejste jisti, že váš počítač není a nemůže být napadený virem (zkoušíte stále nové programy většinou z neprověřených zdrojů apod.), zapněte si možnost kontrolovat ihned po startu vybrané soubory (File/DIR Watch) a nechte vždy zkontrolovat celé adresáře C: a S:, případně L:, DEVS:, Prefs: a další s vysokým rizikem infekce. Celý proces skenování je možní ukládat do souboru a snadno tak zjistit, co přesně program v danou dobu dělal a co vlastně našel.

To je všechno hezké, ale co zabalené EXE soubory, data a archivy?

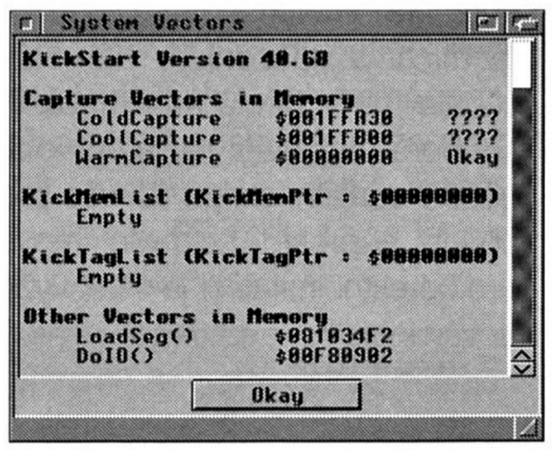
Virus Checker umí používat knihovnu xfdmaster.library na rozbalování zapakovaných souborů, doporučuji nechat tuto volbu zapnutou, program tak bude moci prozkoumat mnohem více zapakovaných souborů včetně mnoha exotických pakovacích formátů. S pomocí zapnuté volby 'Unpack & Check into Archives' lze též kontrolovat nejrůznější typy archivů, tato možnost je však dostupná pouze v registrované verzi programu.

Virus Checker sice zatím neumí odstraňovat viry přímo z archivů, ale přesto je možnost jejich kontroly mnohem příjemnější než zdlouhavé a pracné ruční rozbalování. V případě použití kontroly archivů musíte ještě nastavit temporary neboli záložní adresář, kam se každý archiv těsně před kontrolou rozbalí. Dalším ulehčením práce je volba "Check DFx Full", po jejíž aktivaci zkontroluje Virus Checker nejen bootblok, ale rovnou celou disketu - musí být pochopitelně DOSová! K identifikaci bootoblokových virů používá program nejen XVS library, ale i svůj vlastní BRAIN file, do kterého si můžete ukládat vlastní neznámé bootbloky.

A co dál?

Třeba velmi zajímavá volba "Format Protection Options" umožňující "zamknout" zařízení typu harddisk zadáním názvu device a ochránit tak bootblock od případného napadení virem nebo i nepřípustného zformátování. Rutiny jsou kompletně převzaté z MCP, takže pokud tuto ďábelskou multikomoditu používáte, neměli byste volbu ochrany zařízení zapínat v MCP i Virus Checkeru současně. Bohužel i tato šikovná vlastnost programu je dostupná pouze v registrované verzi. Hotkey vyvolávající program má dnes už prakticky každá komodita, Virus Checker můžete však kompletně ovládat i z příkazové řádky a navíc může fungovat i jako appikona.

V dalších verzích programu autor slibuje nejen nalezení virů v archivech, ale i jejich odstranění (což znamená že se archiv po kontrole znovu zapakuje), propracovanější kontrolu systémových vektorů a možnost skrytí těch známých a neškodných (stejně jako to umí Virus Z), možnost ochránění proti zformátování či přepsání bootblocku více zařízení najednou (momentálně pouze jedno zařízení), backup Rigid Disk Bloku (pokud jste o něj někdy přišli, víte jak může být tato vlastnost užitečná), detekci SnoopDOSu a další zajímavé úpravy. Virus Checker II je poměrně krátký, ve verzi 1.11 má hlavní exe soubor pouze 80 KB. I vzhledem k tomu co umí, ho tedy lze bez problémů mít stále spuštěný na každé Amize, těch cca 100 KB snad obětuje pro své vlastní bezpečí každý. Program není zdarma, některé velmi užitečné vlastnosti jako například kontrola archivů jsou dostupné pouze v registrované verzi, ale shareware poplatek je snesitelný. Stále platí, že Virus Checker II je momentálně jedním ze tří nejlepších antivirových programů pro Amigu a záleží jen na vás, pro který z nich se rozhodnete.



AMIGA REVIEW

Autor: Alex van Niel
Typ: shareware
Cena: USD 20,-

Hodnocení
Antivirový program s rozsáhlými možnostmi a dobře vymyšlenou aktualizací pomocí databáze virů ve formě knihovny

GlobalTrash 1.4

Radim Demel

POŽADAVKY: AmigaOS 3.0 a vyšší

Jako každý operační systém má také Workbench vedle kladných stránek svá slabší místa. Na první pohled nenápadnou, ale přesto pro uživatele nepříjemnou slabinou je nepříliš kvalitní systém odpadkového koše. Odstraňované soubory jsou v podstatě pouze přesunuty do speciálního adresáře příslušného média (nebo zařízení), ale již chybí kvalitní systém centrální správy všech souborů v koších jednotlivých zařízení.

Na Aminetu se nachází několik programů, které umí vytvořit na Workbenchi aplikační ikonu a tak pro koš spojit několik médií. Několik kvalitních programů tohoto typu bylo popsáno v AR22, ale většina z nich se od té doby výrazně nevylepšila. Zákonitě se tak objevily nové programy pro správu koše a mezi ty nejlepší zcela jistě patří GlobalTrash německého programátora Olivera Blumerta.

Nároky & instalace

V tomto článku popisuji GT v.1.4 alpha, kterou lze stáhnout z WWW stánky autora programu *http://home.pages.de/~bolli.* Tato verze je v podstatě update v. 1.3, která je pro chod programu nutně vyžadována. Verzi 1.3 seženete na Aminetu nebo například na ARCD #2. Dále je vyžadován OS 3.0+ a adresáře Trashcan vytvořené na médiích a zařízeních, na nichž chcete mít kontrolu nad mazáním souborů. Instalaci zajišťuje obligátní instalační skript, čili vše proběhne naprosto bezproblémově, pro korektní instalaci je však vyžadován Installer v. 43.3 (pokud ho již nemáte, lze ho získat na Aminetu).

Nastavení a možnosti

Po instalaci je nutné nejprve provést nastavení programu. Možnosti konfigurace jsou opravdu rozsáhlé - v preferenčním programu naleznete volby týkající se vzhledu vlastního GUI GlobalTrashe; dále můžete zadat, zda se na Workbenchi zobrazí aplikační ikona programu nebo zda v menu Tools přibude aplikační položka nebo oboje (přičemž samozřejmě můžete zadat vzhled ikony či název položky menu); můžete nastavit jakoukoli akci (tj. spuštění programu, arexxové makro, shellový skript, přehrání samplu, atd.), která se provede, pokud na aplikační ikonu přetáhnete ikonu mazaného souboru. Můžete zadat počet dní, po který budou soubory v koši skladovány a mnoho dalších voleb... Možností nastavení je opravdu dost, ale nic zde není samoúčelné a všechny volby slouží k pružnému přizpůsobení programu potřebám uživatelů.

Po nastavení programu je již jeho používání velmi snadné. Odstraňovaný soubor přetáhnete na Workbenchi na aplikační ikonu Global Trashe, čímž dojde k automatickému přesunutí daného souboru na příslušném zařízení do adresáře Trashcan (pokud se na daném zařízení koš nenachází, je soubor automaticky smazán). Jestliže se již v koši nachází soubor stejného názvu, je před název nově mazaného souboru přidána předpona copy_of. V koši poté soubor zůstane po dobu, kterou jste zadali v preferencích GT. Po uplynutí skladovací lhůty jste na tuto skutečnost upozorněni a následně vám bude nabídnuto několik možností: daný soubor můžete ihned smazat nebo o den prodloužit skladovací lhůtu, atd. Skladovací lhůtu můžete zadat stejnou pro všechna zařízení s adresářem Trashcan nebo ji můžete stanovit pro všechna (či jen některá) zařízení jinak dlouhou nebo ji můžete pro některá (či všechna) zařízení úplně zrušit atd. Stejná pružnost jako pro stanovení skladovací lhůty je přitom k dispozici pro všechny důležité volby GT, je tedy možné nastavit pro jakýkoli koš vlastní pravidla chování a vše pak snadno řídit z hlavního okna GlobalTrashe. A co lze v tomto okně provádět? Posuďte sami:

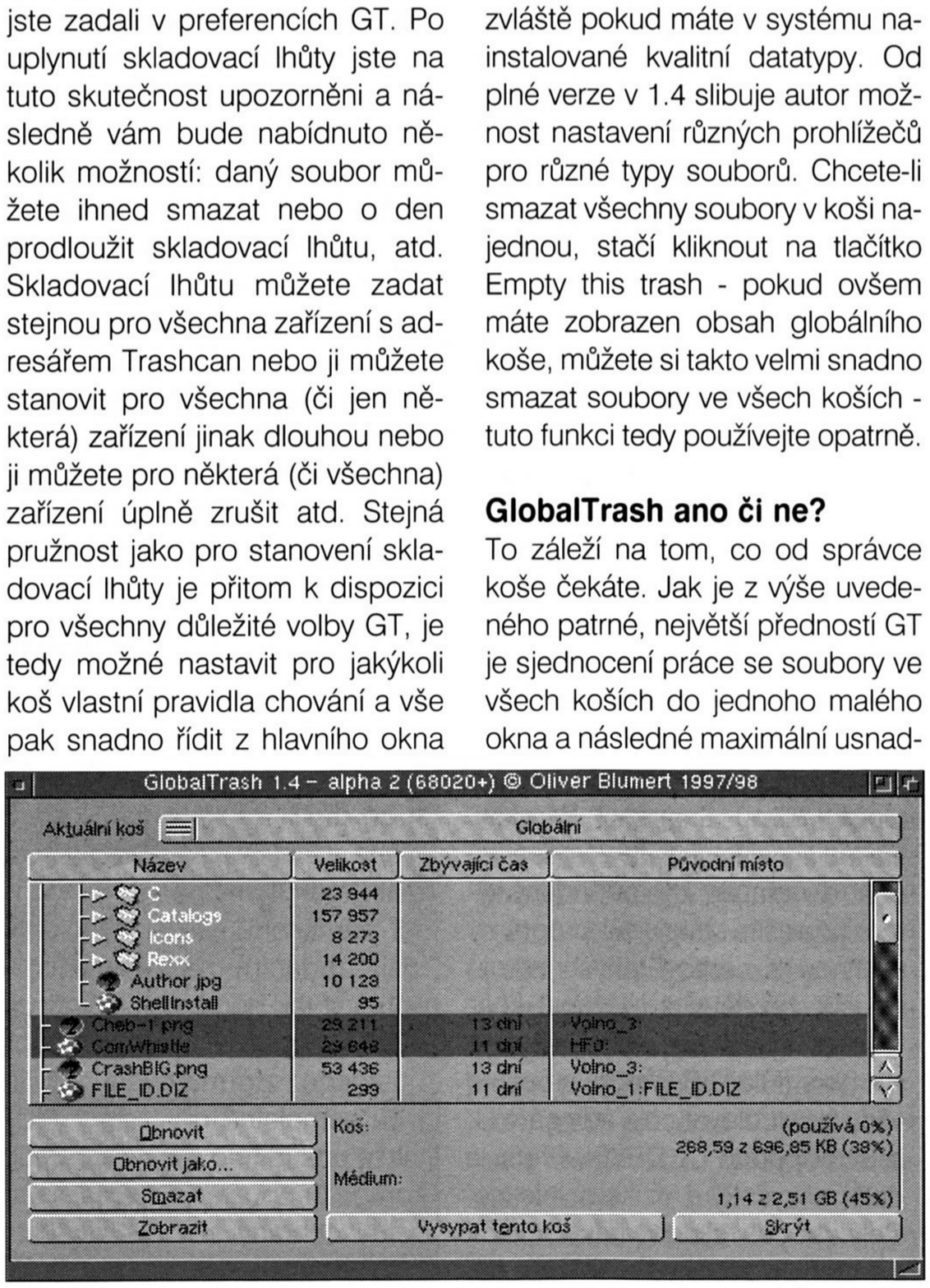
Po otevření hlavního okna se zobrazí seznam obsahu tzv. globálního koše, tzn. obsah všech adresářů Trashcan všech médií a zařízení (tj. nejen koše na HD, ale i např. i na disketě v DF0: či na disku ZIP apod.). Pokud je v koších příliš mnoho smazaných souborů, můžete cyklickým tlačítkem Current trashcan zvolit, z jakého média se v seznamu zobrazí obsah koše. V seznamu lze procházet stromovou strukturou adresářů, jednotlivé typy souborů jsou od sebe odlišeny grafickými symboly, které usnadňují orientaci, a zároveň je u nich uvedena velikost, zbývající čas skladovací lhůty a původní umístění.

V seznamu si označíte požadované soubory a ty pak již můžete mazat, obnovit na původním místě nebo obnovit na jakémkoli jiném místě. Tlačítkem View si soubory v koši můžete i zobrazit. Zatím je na tuto funkci interně použit Multiview, což pokládám za dobré řešení, zvláště pokud máte v systému nainstalované kvalitní datatypy. Od plné verze v 1.4 slibuje autor možnost nastavení různých prohlížečů pro různé typy souborů. Chcete-li smazat všechny soubory v koši najednou, stačí kliknout na tlačítko Empty this trash - pokud ovšem máte zobrazen obsah globálního koše, můžete si takto velmi snadno smazat soubory ve všech koších - tuto funkci tedy používejte opatrně.

GlobalTrash ano či ne?

To záleží na tom, co od správce koše čekáte. Jak je z výše uvedeného patrné, největší předností GT je sjednocení práce se soubory ve všech koších do jednoho malého okna a následné maximální usnadnění jak mazání, tak případné obnovy souborů. Efektivitu práce nesmírně zvyšuje možnost snadného přepínání mezi obsahem všech košů (globální koš) a obsahem košů jednotlivých zařízení či médií. Velkou výhodou je také možnost pružného nastavení chování jednotlivých košů. Ke kladům dále počítám velmi dobrou rychlost programu, malé paměťové nároky (cca 100 kB RAM), jeho velkou stabilitu (po zhruba 6 měsících používání mi program ani jednou neshodil systém) a také skutečnost, že pro GT je díky ATO k dispozici český katalog i nápověda ve formátu guide. Poslední plus: GlobalTrash je sice shareware, ale po dobu 5 týdnů není nijak omezen a jeho registrace je zdarma.

Naopak mezi nevýhody patří skutečnost, že GT zatím neumí automaticky přesouvat do koše soubory mazané jinými programy (např. souborovými manažery). Pokud tedy např. ve FileMasteru smažete nějaký soubor a po chvíli zjistíte, že jste ho vlastně mazat nechtěli, máte smůlu - v koši ho nenajdete a musíte použít nějaký obnovovací program. Pro GT sice existuje doplněk GlobalTrashDeletePatch, po jehož integraci do GT jsou mazané soubory automaticky přesunuty do koše bez ohledu na to, zda jste soubor přesunuli na aplikační ikonu GT nebo ho smazali v jakémkoli programu, zatím však tento patch nemohu doporučit, protože mazání souborů je při jeho použití výrazně zpomaleno. Dále by se hodila možnost zadat masku pro soubory, které nechcete přesunout do koše, ale ihned smazat. Také chybí možnost označení souborů v okně GT pomocí masky. Je ovšem pravda, že autor si je těchto nedostatků vědom a plánuje zařazení těchto funkcí v dalších verzích programu.



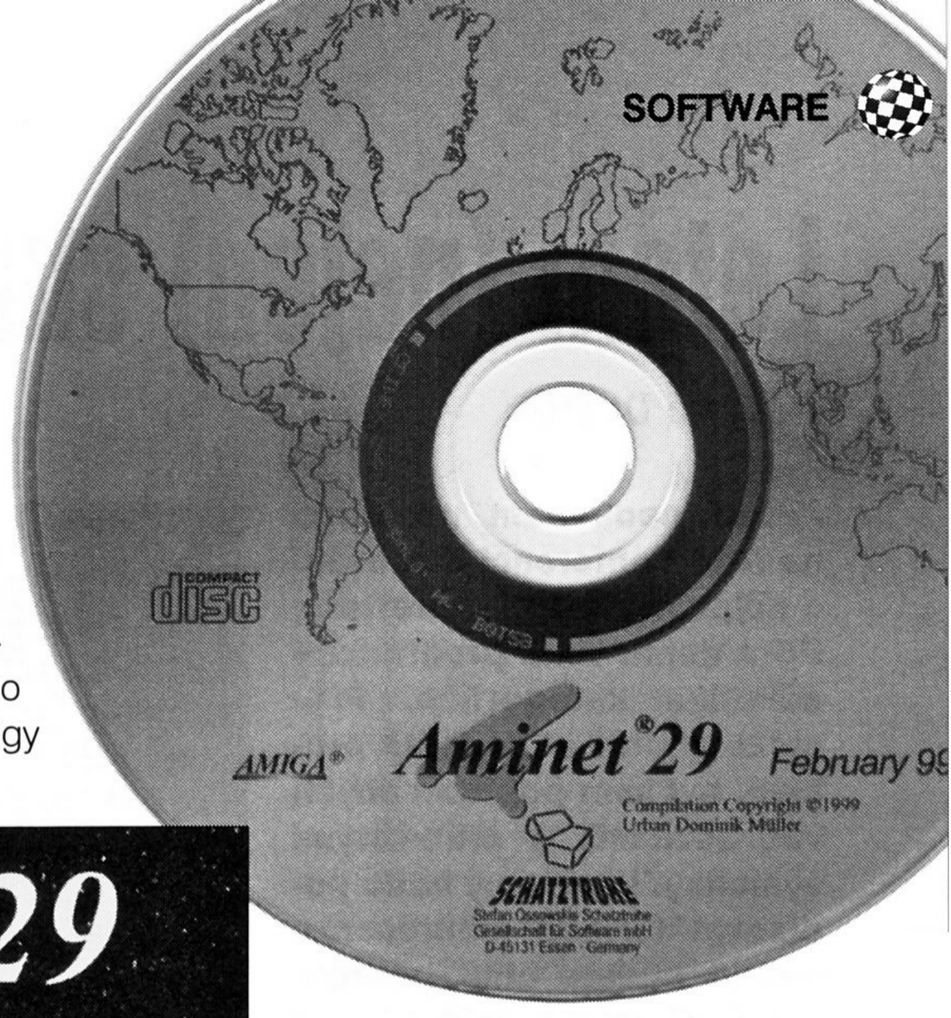
AMIGA REVIEW

AUTOR: Oliver Blumert
TYP: shareware
CENA: -

HODNOCENÍ
Téměř bezchybný globální koš pro Workbench, ale k dokonalosti ještě krůček chybí...

Aminet 29

Luboš Němec

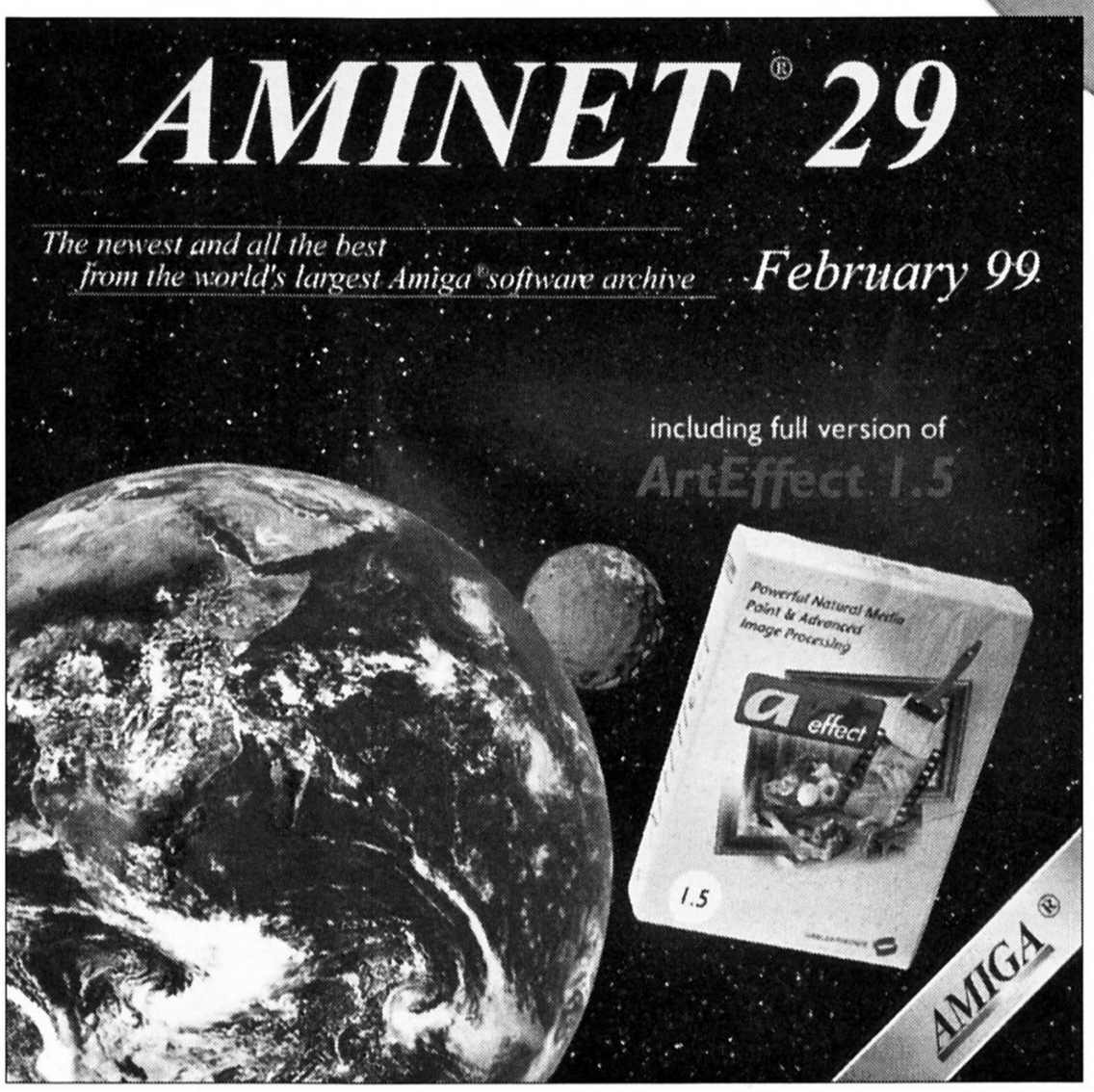


Nový rok, nový Aminet. Únorové vydání této bezkonkurenčně nejlepší PD série přináší mimo zajímavého bonus programu řadu vynikajících programů a dat. Opět uvádím nejprve přehled adresářů s jejich pakovanou i rozbalenou kapacitou a počtem souborů v jednotlivých adresářích:

"biz"	45 MB	(88 MB)	80
"comm"	14 MB	(25 MB)	112
"demo"	60 MB	(102 MB)	63
"dev"	15 MB	(27 MB)	100
"disk"	1 MB	(1 MB)	25
"docs"	47 MB	(81 MB)	81
"game"	44 MB	(77 MB)	179
"gfx"	16 MB	(30 MB)	79
"hard"	1 MB	(1 MB)	11
"misc"	17 MB	(18 MB)	60
"mods"	120 MB	(212 MB)	203
"mus"	9 MB	(16 MB)	43
"pix"	106 MB	(189 MB)	210
"text"	5 MB	(9 MB)	36
"util"	17 MB	(30 MB)	223

Celkem 606 MB programů a dat najdete na Aminetu 29. Jak je vidět z výpisu obsahu cédéčka, amigisté jsou nejvíce aktivní při tvorbě hudebních modulů a kreslení obrázků či vytváření animací. Hudbu a grafiku si můžete prohlédnout sami, já bych raději upozornil na některé zajímavé systémové programy a hry. Aminet 29 obsahuje slušné množství demoverzí komerčního software a jedná se opravdu jen o ty nejkvalitnější produkty ve své třídě. Burn-It 2.20 mohou prozkoumat jen ti šťastnější majitelé vypalovacích mechanik CD-ROM, podpora TAO i DAO je zde už dávno samozřejmostí. Multimediální prezentační program Candy Factory, software se zajímavým názvem Cycas (i ve verzi pro koprocesor) sloužící amatérským architektům (pro profesionály se bohužel příliš nehodí, hlavně díky nedostatečnému rozsahu funkcí), v minulém čísle AR recenzované Fantastic Dreams včetně všech doplňků (celkem 14 MB archivů!) v německé i anglické verzi a rozsáhlý GoldEd Studio 5, to vše vám vystačí na několik dnů zkoumání možností (a nedostatků) programů a může určitě významnou měrou posloužit k rozhodnutí o případné nákupu zvoleného software.

A nyní krátké zprávy. Phase5 aktualizovala svůj přehrávač MPEG filmů a animací Isis, Wolf Faust tiskový program Studio, Motion Studios své fantastické sny, Simone Tellini pak svůj skvělý produkt ST-Fax, velmi se mi líbil i katalogizační program na kazety, CDčka a vše týkající se audia MusicMan III, opomenout nemohu ani můj oblíbený adresář "biz/www", kde najdete nejen nesmírně užitečnou utilitu HTTP Resume, ale i nový HTML editor WebDesign a program na tvorbu grafických efektů pro web WebFX. Pokud si pamatujete na terminálový program NCOMM, mohu vás potěšit, neboť jeho autor uvolnil program jako freeware a na CD k němu najdete obvyklý aktivační klíč. Z dalších systémových programů mne zaujal LightView na prohlížení objektů formátu LightWave, program na kreslení elektrotechnických schémat AmiCAD, nová verze v AR již recenzovaného balíku SuperView, přehrávače IFF Anim (i se zvukem) a CDXL animací AnimFX, prohlížeč ANSI textů ConDios, nový depakovací systém XAD, nyní už freewarový archivační program LHA v1.94 (!), konečné hotové FastIPrefs 40.36 a spoustu dalších drobných utilit. Hry jsou zastoupeny mnoha PD střílečkami, akčními i textovými adventurami či deskovými hrami a demoverzí fotbálku Eat The Whistle a real-time strategií Moonbases i v RTG verzi pro grafické karty, nesporně zajímavá je též automobilová hra pro všechny AGA Amigy

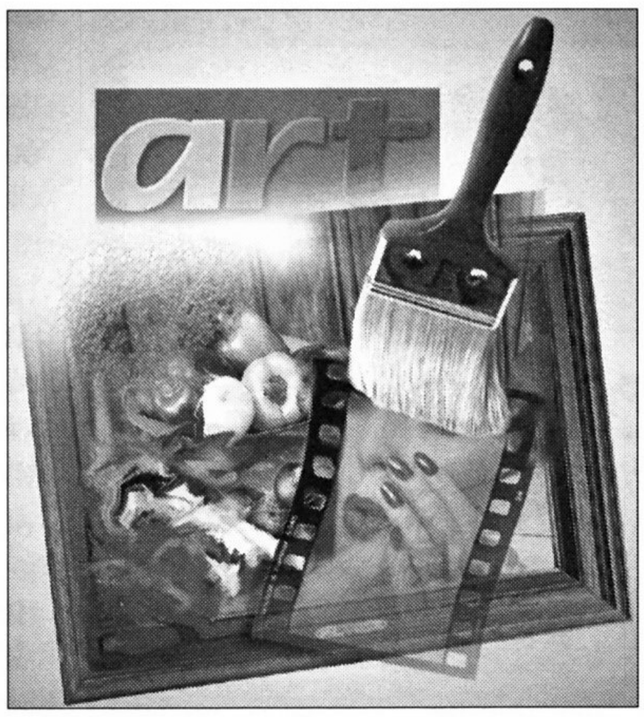


s poněkud šíleným názvem 5.4.3.2.1.0.

A teď to horší. Ovládání je sice stále stejně pohodlné, ale celková délka celé indexové databáze sloužící k nalezení požadovaného souboru plus délka aminetových INDEXů činí již neskutečných 80 MB!!! Jak to bude dál s indexovou databází je jasné - komprimovat, pakovat a archivovat, prostě ZKRÁTIT tu hroznou délku, která už teď zabírá víc než 1/10 drahocenného místa na CDčku.

A teď už zase jen to lepší. Bonus programem na Aminetu 29 je bitmapový kreslící a efektový program ArtEffect ve verzi 1.5 Classic. Upgrade na nejnovější verzi 3.0 s pomocí přiloženého kupónu stojí 149,- DM nebo 169,- DM při platbě eurošekem nebo kreditní kartou. ArtEffect 1.5 Classic vyžaduje AmigaOS 3.0 a vyšší, ECS/AGA čipy nebo CyberGraphX kompatibilní grafikou kartu a minimálně 2 MB RAM, doporučeno je alespoň 4-8 MB FAST RAM. Jedná se o vcelku slušný kreslící program s mnoha doplňkovými plugin moduly pro aplikování řady klasických i méně obvyklých efektů. Na CDčku je též demoverze ArtEffectu 2.6 (recenzi najdete v příštím čísle AMIGA Review), která přidává podporu vrstev, virtuální paměť a mnoho dalších vylepšení a rozhodně ji doporučuji ke shlédnutí.

Aminet 29 nijak nevybočuje z PD řady mnoha dalších Aminetů. Přináší všechno dostupné, co bylo v době jeho vydání v PD oblasti k dispozici na hlavním aminetovém serveru ftp.wustl.edu/aminet. V časopise bohužel není místo na podrobné popsání všech možností každého programu a v recenzích na CD řady Aminet to díky jejich rozsahu ani nemá smysl. Snad tedy postačí fakt, že Aminet 29 obsahuje tak velké množství kvalitních PD utilit, že se jeho nákup určitě vyplatí.



AMIGA REVIEW

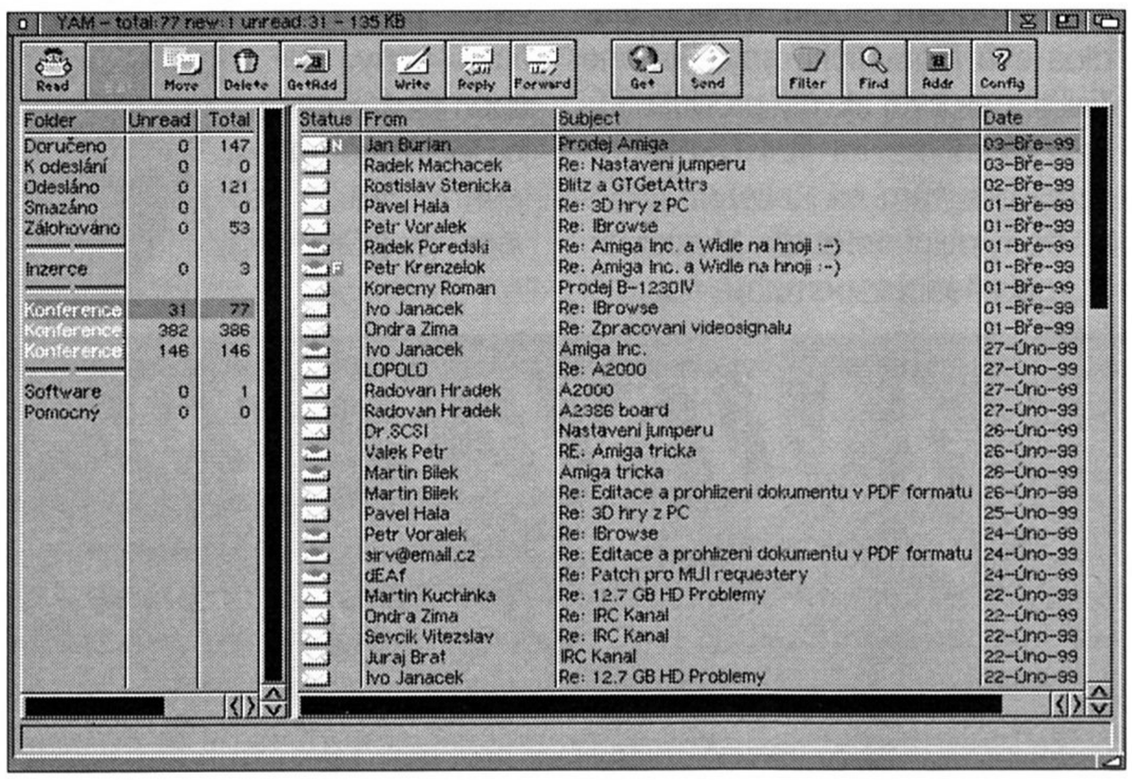
Zapůjčil: Schatztruhe
Typ: PD série
Cena: DM 25,-

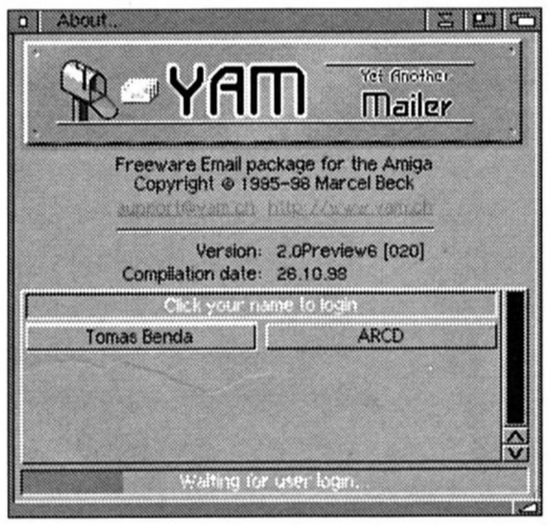
Hodnocení
Řada špičkových PD programů, utilit a dat, dem, grafiky, hudebních modulů a nakonec užitečný bonus program, prostě kvalitní public domain CD jak má být. Jen ta databáze by mohla být mnohem kratší...

Letem (nejen) sharewarovým světem

Radko Dallago

Před nedávnem proběhlo na NAS konferenci hlasování o nejpoužívanější shareware, PD a demo verzi programů v několika kategoriích. Přestože soutěž stále ještě probíhá, byl sem požádán abych vás seznámil s průběžnými výsledky. Programy budu popisovat formou minirecenzí, pokud budete chtít podrobnější informace najdete je k většině programu v dřívějších číslech AR.





Internet

Vzhledem k tomu, že hlasování probíhalo přes e-mail konferenci vyhrál tuto kategorii bez velkého překvapení program **Miami.** Jedná se o pomůcku sloužící k připojení k síti internet, jeho největšího konkurenta AmiTCP neuvedl nikdo, v dnešní době asi všichni dávají přednost jednoduchému spojení přes graficky velmi dobře zpracovaný program (MUI) před složitou konfigurací pomocí textových skriptů. V současnosti najdete na Aminetu verzi 3.0, kterou používám i já, u které je bez registrace omezeni pouze na jednu hodinu připojení. Jestliže začínáte s internetem, s tímto programem rozhodně neuděláte chybu, skoro veškerá konfigurace probíhá automaticky, což je jeho největší výhoda.

Na druhém místě skončil mailer **YAM.** Opět graficky (MUI) velice zdařilý. Posílat, přijímat a odpovídat na e-maily je s jeho pomocí stejně snadné jako zavázat si tkaničky (doslova), kvalitu programu podtrhuje zdařilá konfigurace, ve které si nastavíte vše přesně podle vašich představ. Nejnovější je verze 1.3.5 , osobně používám verzi 1.3.4, která je bez jakýchkoliv omezení (k dispozici je ještě preview betaverze 2.0.6).

Třetí skončil **IBrowse,** sloužící k prohlížení WWW stránek. Na WWW používám Aweb, takže k IBrowse vám toho moc neřeknu. Jeho několik recenzí však vyšlo v předchozích číslech AR. Pár hlasů dostal také **AmIRC,** pomocí něho si můžete povídat v reálném čase na IRC kanálech. Dostupná je verze 1.57 (MUI) s hodinovým limitem.

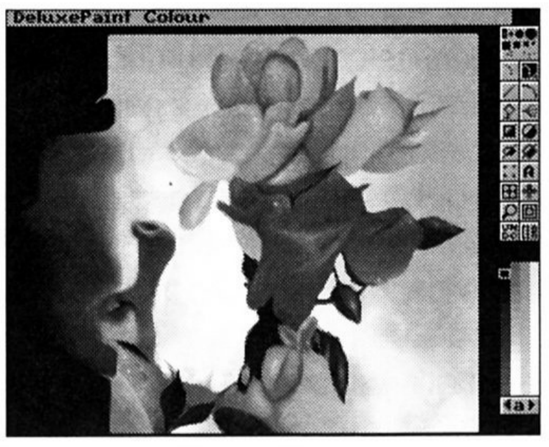
Grafika

Tady zcela jednoznačně zvítězil **PPaint 6.4,** tato verze se objevila také na ARCD2, a tak jeho používání nic nebrání. Nejedná se o pouhou demoverzi, ale o plnou verzi uvolněnou firmou Cloanto pro bezplatné používání. PPaint vyniká jednoduchostí a logickým používáním všech funkcí, kterých není ani málo ani moc. Velice kvalitní jsou různé filtry a efekty, které jdou použít buď na brush nebo na celou obrazovku. Počtem těchto filtrů a jejich konfigurovatelností muže PPaint konkurovat (v mezích možností) i specializovaným efektovým programům pro práci s grafikou (např. GfxLab).

Prográmek **Visage** je systémový prohlížeč obrázků v různých formátech pomocí datatypů, podporuje AGA, ECS i grafické karty (viz minulé AR). Na Aminet set 3 je verze 39.5, nověji na AMINETU je verze 39.22 (velice zajímavé). Jinak se jedná o standardní prohlížeč. Je to freeware, takže zcela zdarma.

DPaint patří mezi veterány kreslení na AMIZE, jeho počátky sahají mnohem dál než má paměť (počítačová samozřejmě). Osobní zkušenosti s verzí V. nemám, ale dlouhou dobu, vlastně až do příchodu PPaintu, jsem používal verzi IV.(byl přibalován ke starším A1200 v balíku Desktop Dynamite), což bylo docela slušné malovátko, ale s rychlostí v 256 barvách to byla bída a utrpení. Nevím, jestli se verze V. dá sehnat jako demoverze, ale předpokládám že ne.

Brilliance, přestože ho uvedl jen jeden respondent tak o něm něco



DPaint

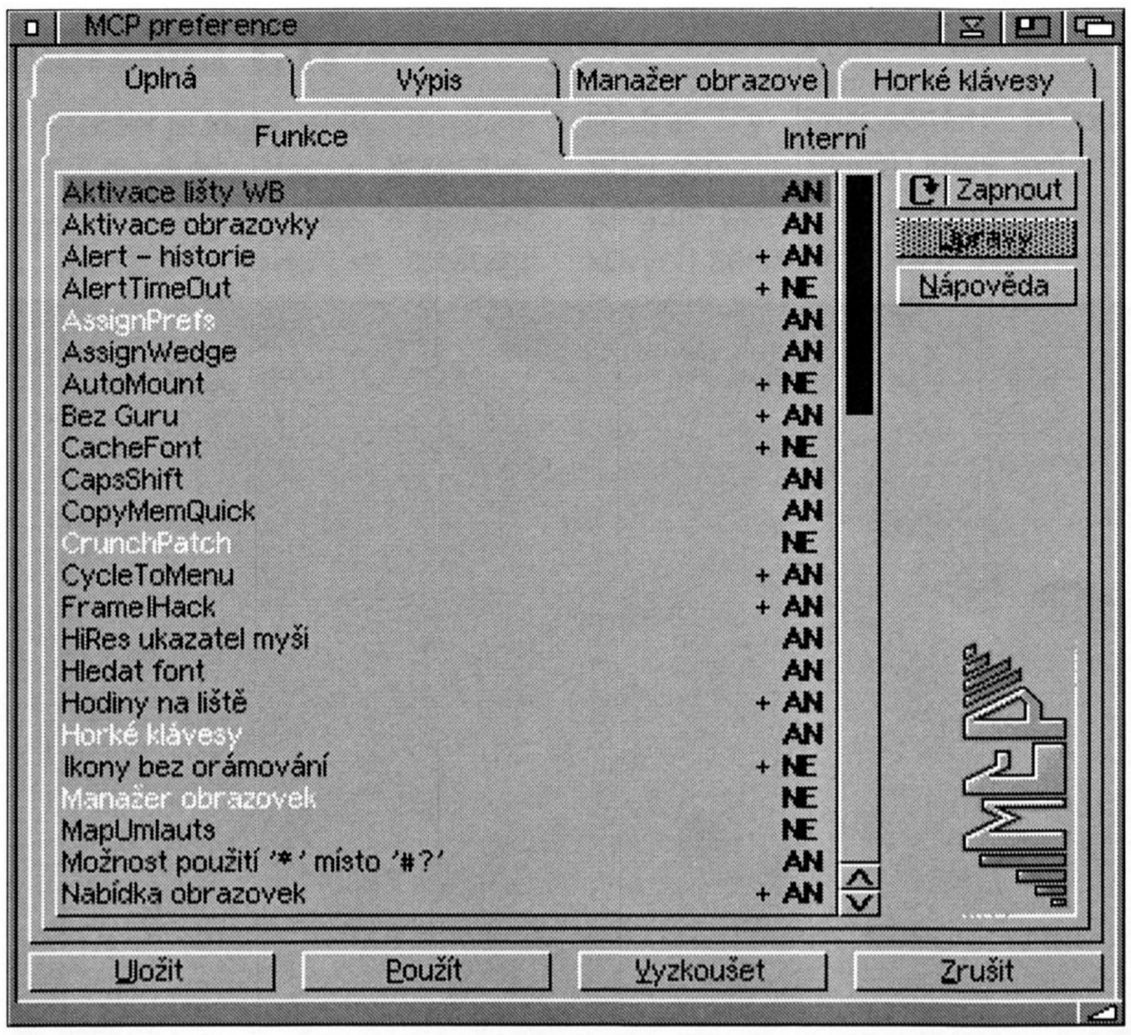
napíšu. Brilliance to je kapitola sama pro sebe. Celý program byl naprogramovaný v asembleru, čemuž odpovídala velice slušná rychlost v 256 barvách i na pomalejších Amigách (030). Stejně jako PPaint obsahuje množství různých filtrů, ale hlavní síla spočívá v práci s animacemi. Vytvoření animace, kde přeletí fotka z levého rohu do pravého, přitom se párkrát obrátí kolem osy, zvětší se, zmenší se a na konec zůstane stát, je s ním otázkou pár kliknutí myši. Zatím jsem neviděl program, který by se mu v tomhle vyrovnal. Demoverze asi taky nebude k sehnání.

Vcelku bez problémů vyhrál prográmek **MagicMenu.** S jeho pomocí si snadno můžete dost radikálně vylepšit vzhled menu. Současná verze na Aminetu je 2.21.

Vylepšení WB

Bohužel musím upozornit, že s některými programy se Magicmenu velice silně nesnáší. Dřív mi to dělalo problémy, ale dneska je to už v pořádku. Pomocí konfigurace, která je velmi kvalitní a rychlá, si můžete přizpůsobit menu plně podle individuálních představ. Pokud vám pojede, rozhodně si ho vyzkoušejte, nic tím nezkazíte, jestli vám bude dělat problémy, tak přijdete o skutečně dobrý prográmek.

MCP zaslouženě obsadil druhé místo. Popsat tuto megautilitu na pár řádcích by asi byl hřích. MCP dokáže napatchovat (upravit) snad úplně všechno, na co si vůbec vzpomenete (a to, co neumí, tak upravit asi nejde), mnohdy to jsou jenom maličkosti - klikání mechaniky, černý okraj obrazovky atd., jindy to jsou funkce natolik komplexní a dobré, že by vydaly na samotný program. Kolik má však MCP uctívačů, tolik má taky odpůrců. Tím, že upravuje systémové

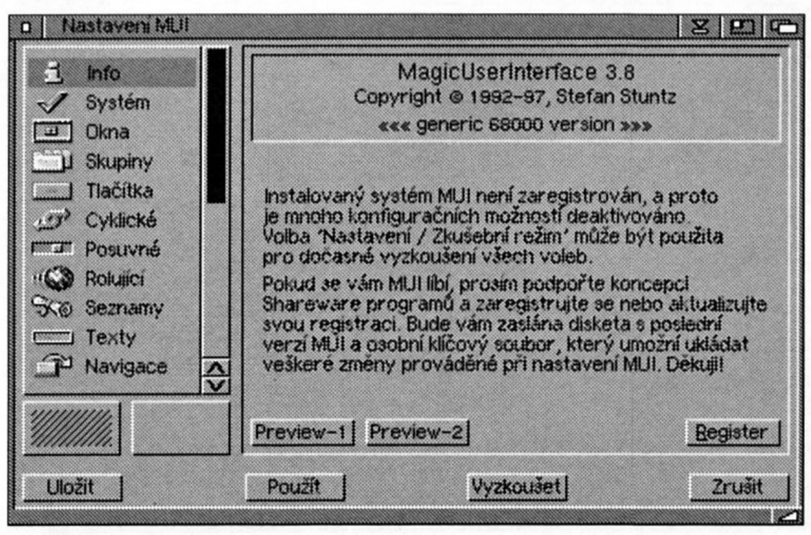


MCP - všestranný program pro všechno

funkce, si přímo koleduje o to, aby naše drahá AMIGA při nejbližší příležitosti zatuhla. Samozřejmě se to s každou novou verzí, na Aminetu 1.3, zlepšuje, ale někomu to prostě padá a padá a padá.

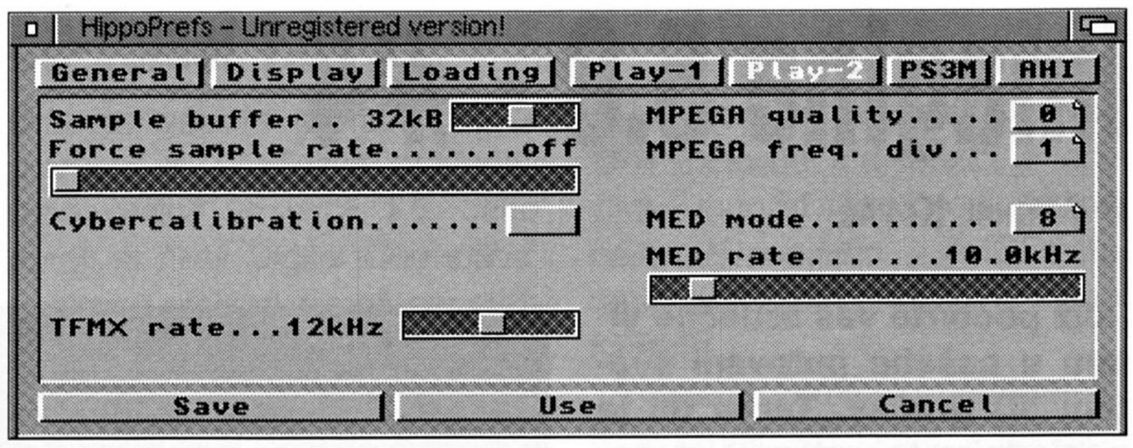
O **MUI** už dnes byla několikrát řeč. Jde o vylepšení vzhledu WB a skoro všech programů využívajících grafické rozhraní. Jedná se o shareware s poměrně velkým registračním poplatkem, na Aminetu však najdete verzi 3.8 , se kterou funguji všechny programy, s omezenou konfigurovatelností (ale zadarmo). Programy, které využívají MUI pro komunikaci s uživatelem, vypadají naprosto perfektně, můžete je libovolně zvětšovat a zmenšovat, měnit grafické prvky, nastavit si libovolný font (systémový) což se hodí hlavně na monitorech a gfx kartách. Velikou nevýhodou je dost velká náročnost na CPU. Na mé 040 to nemá chybu, ale jestli někdo máte A500 nebo A600 bez turbokarty, dejte ruce velice rychle pryč, mohli byste do konce života při čekání na překreslení obrazovky přemýšlet, kde jste udělali chybu.

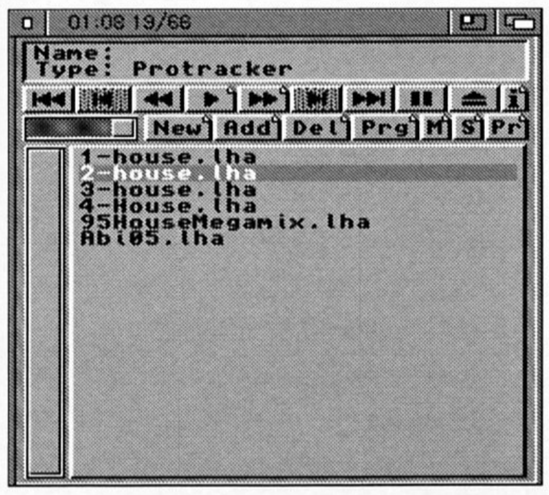
NewIcons už snad dnes zná úplně každý. V dřívějších dobách se nejvíce používaly MWB ikony (8 barev), po příchodu NI se však karta obrátila. Možnost mít ikony nakreslené v milionech barev umístěné na 32-ti barevném WB je naprosto úchvatná, program si totiž sám přizpůsobuje paletu ikony pro paletu WB, ikonky tedy vypadají vždy velice hezky. Pokud jim tedy poskytnete nějaké vyšší rozlišení a dostatek barev (32 a více) určitě nebudete zklamaní. Získat můžete verzi 4.1, která nemá žádná omezení.



Zvuk a hudba

Z výsledků vyplývá převaha amigistů, kteří využívají pouze různých přehrávačů před těmi, co něco sami komponují. Podle mého je jedničkou v přehrávačích **HippoPlayer** (výsledky to taky tak nějak potvrzují). Má poměrně zdařilý GUI, ovládání je snadné a rychlé, počet modulů pro různé typy hudebních dat je dostatečný, s novou verzí je vždycky nějaký nový, dnes už kromě pár exotických formátů přehrajete snad všechno, na co narazíte, a to i na PC. Pro grafickou prezentaci obsahuje vestavěné frekvenční analyzéry (quadrascope, frekvenční analyzér...) a další jako externí moduly. Jestli si chcete v klidu poslechnout muziku (a na AMIZE máte nepřeberné možnosti výběru) pusťte si HippoPlayer a už jenom poslouchejte. Je samozřejmě shareware s malými omezeními, takže nečekejte a zkuste ho.

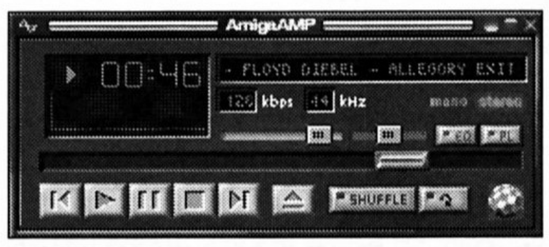




Hippoplayer

Co říct o **EaglePlayeru?** Svými možnostmi a schopnostmi se vyrovná HippoPlayeru, v něčem je lepší, jinde zase zaostává, výběr je tedy čistě jenom na vkusu uživatele. Nejzajímavější na něm jsou asi různé grafické nástavby jako HiFi věž a podobně.

MP3 jsou dneska hlavně v ostatním počítačovém světě trhák, takže je celkem logické, že přehrávač tohoto formátu jsou už i na AMIZE. Popravdě řečeno ani nevím, pro jaký program se vlastně hlasovalo, protože každý používá jiný přehrávač.



Formát MP3 je ztrátová komprese hudebních dat odvozená od MPEG normy. Datová komprese dosahuje poměru až 1:24, ale to už je velice slabá kvalita signálu. Normálně se používá 1:10 - 1:12. Datový tok je potom 128 kb za sekundu, rozdíl proti originálu poznáte jen přímým porovnáním. Jedna písnička pak po kompresi má asi 5 MB, což se už dá celkem dobře přenášet třeba po Internetu. Kvalita reprodukce velice záleží na použitém přehrávači. Na Amize je už slušný výběr, ale jsme silně limitovaní výpočetním výkonem, s 030 nečekejte žádné zázraky, při použití PPC je to už o něčem jiném.

Malá perlička na závěr, existuje přenosný přehrávač formátu MP3 RIO-PMP300, může mít až 64 MB paměti na vyměnitelných kartách (32 MB stojí asi kolem 4 tisíc Kč), do které se mu vejde hodina hudby (128 kbps). Data do něj přelijete přes kabel rovnou z počítače a pak už jenom posloucháte. Je velký jako tlustá kreditní karta - vývoj se holt asi nezastaví.

Text

Vzhledem k tomu že tabulka je tvořena hlavně shareware a demo verzemi, neobjevují se v ní borci jako Wordtworth (ten jste ale mohli získat přímo s Amigou v Desktop Dynamite), FinalWriter nebo PageStream. Na celé čáře vyhrál CygnusED (tenhle článek sem napsal v něm). Tuším že existuje demoverze CygnusED 3.5, ale ruku do ohně bych za to nedal, plná verze 3.5 byla umístěna na Aminetu 28). Cygnus je naprosto bezproblémový ASCII texťák určený pro běžné psaní jednoduchých textů, programů a podobných nenáročných úkolů. Formátovací funkce jsou celkem na úrovni a pokud nebudete zrovna chtít vytisknout knížku (ale i to je možné) poslouží vám k plné spokojenosti.

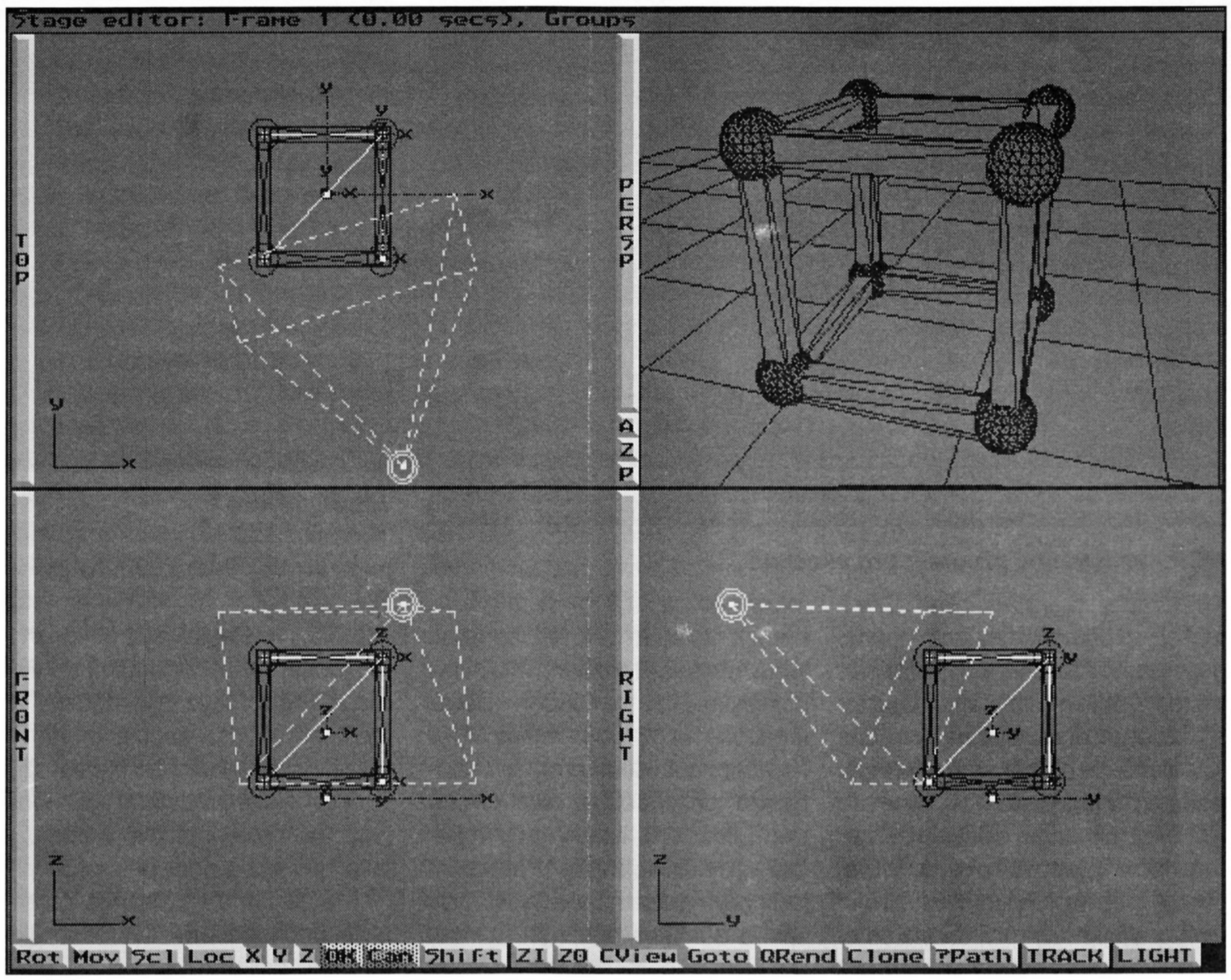
BD Editor spadá svými schopnostmi spíše do oblasti komerčního software (ale ne cenou). Pokud chcete vytisknout barevný dokument s vloženými obrázky, použít různé druhy písma, kontrolu pravopisu plus další finty a nemáte moc peněz, pak nemůžu doporučit nic jiného, než právě BD Editor. Na špičku ve svém oboru zatím nemá, ale kdo se dneska na Amize zaobírá profesionální sazbou a DTP? Poslední verze obsahuje dokonce i podporu PPC, demo najdete na ARCD.

Zbývá už jenom GoldED. Programujete v nějakém jazyce? Píšete různé skripty? Pak už ho určitě máte doma. Na internetu seženete různé shareware verze, ale pozor, plná instalace dosahuje až několika MB na harddisku, konfigurace taky není pro každého a nejeden začátečník s ní může mít nemalé problémy (hlavně s její obsáhlostí), ale množství funkcí obsažených v programu vám různé problémy jistě vynahradí.

Imagine 5.0 - #4

Michal Kovář

Již počtvrté vás srdečně vítám u našeho putování světem 3D grafiky. Tento díl je posledním teoretizujícím povídáním. Od příštího pokračování budeme již řešit konkrétní úlohy. To znamená, že se již konečně dočkáte podrobného popisu, kterak sobě utvořiti libovolný objekt v Detail editoru. Takže si můžete pomalu shánět telefon na Stevena Spielberga.

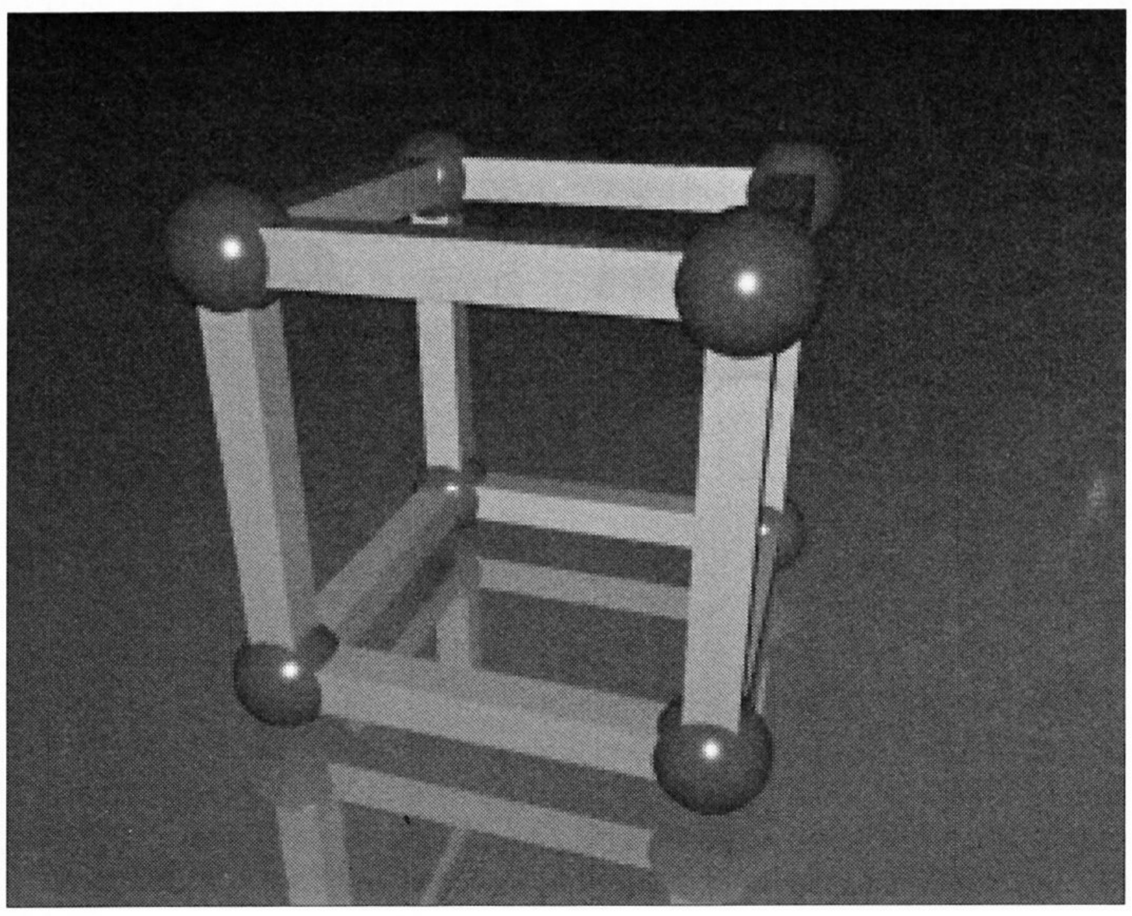


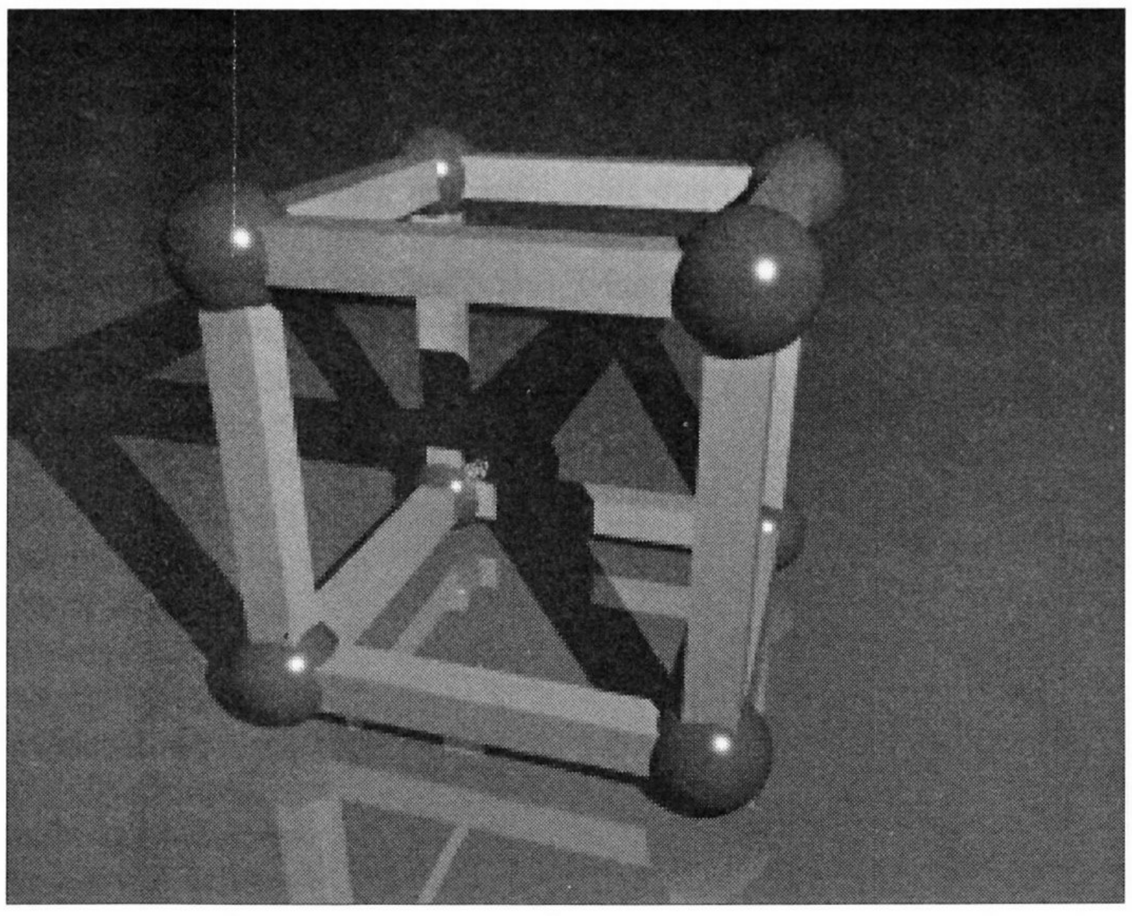
Dnes nás čeká povídání o světle a stínu. Každému je jasné, že pokud chceme něco vidět, musíme si rozsvítit. My se však musíme na světlo dívat jako na předmět, který do značné míry ovlivní výsledek našeho snažení. Minule jsme byli kameramany, dnes budeme vrchními osvětlovači. To, že tato profese vůbec existuje je důkazem, že osvětlení zase nebude taková legrace a že na něm hodně záleží. V jedné a té samé scéně totiž můžete dosáhnout zcela jiné atmosféry "pouhým" posouváním světla, upravováním jeho intenzity, barvy či tvaru. A o tomto posouvání, upravování a nastavování bude dnešní lekce.

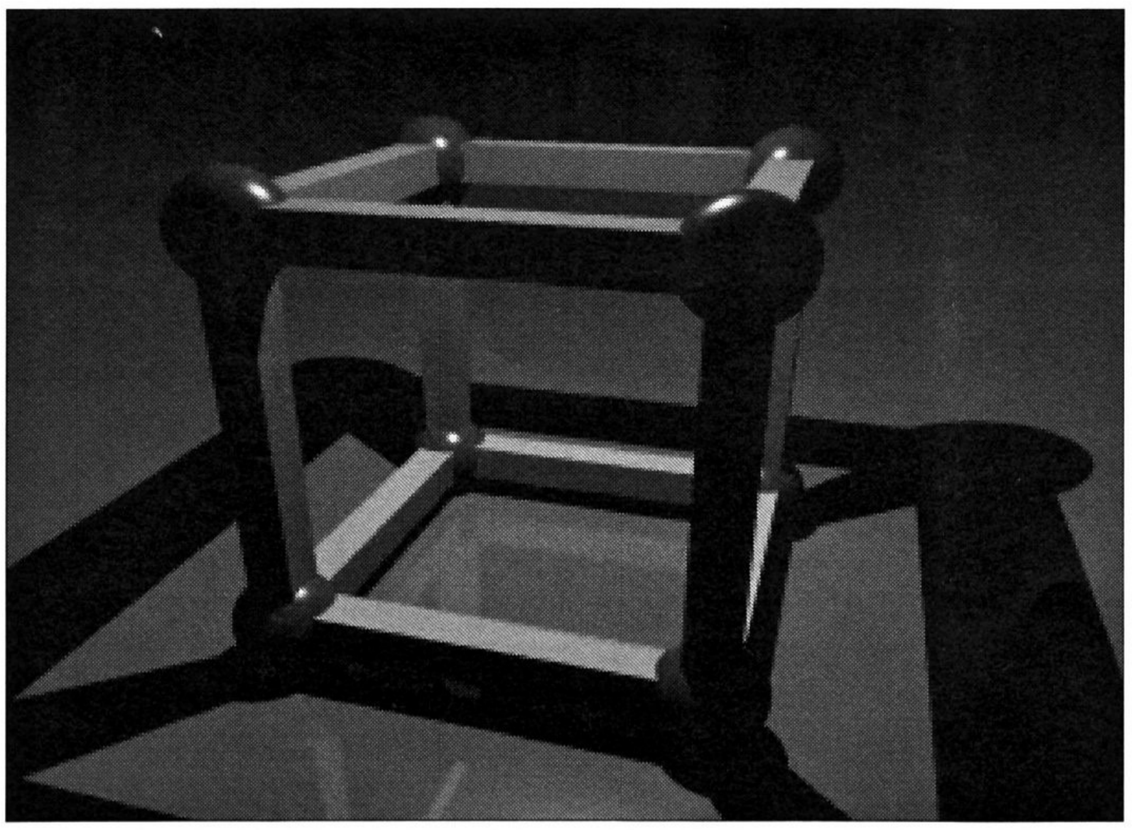
Pokud jste prošli minulými díly, nebude pro vás žádným problémem udělat objekt, který vidíte na obrázku. Vytvořte si matematickou kouli z menu OBJECT/ADD/SPHERE a pomocí funkcí COPY a PASTE si ji rozkopírujte na žádané pozice. Potom vytvořte kvádr, který stejnou metodou namnožte a utvořte nějakou podobnou konstrukci. Kvádr můžete dělat několika způsoby. Buď vytvoříte podstavu a pomocí funkce EXTRUDE ho vytáhnete do prostoru stejně, jako minule, nebo vytvoříte "válec" který bude mít po obvodu 4 sekce. Nemusím snad naznačovat, že druhý způsob je několikanásobně rychlejší. Nahrajte si objekt do Stage editoru a nastavte si kameru podle svého gusta. S tímto nastavením dnes nebudeme téměř nic dělat a veškerá naše pozornost se obrátí do menu OBJECT/ADD LIGHTSOURCE.

Tímto jsme přidali světlo do scény. A co dále? Objevil se requester, který nám nabídl mnoho možností, co se světlem udělat. V prvé řadě je to intenzita světla (resp. jeho barva). Důležitý je fakt, že intenzita světla zde nekončí hodnotou 255, ale může jít mnohem dál. Nevím sice kam až, ale hodně daleko.

Pak jsou zde volby typu světla. Point source (bodový zdroj) je typ světla, které šíří paprsky z jednoho bodu do všech směrů. Parallel rays šíří paprsky rovnoběžně. Tento zdroj se hodí k simulaci osvětlení Sluncem. To, ač je ve své podstatě také bodovým zdrojem, je od Země natolik vzdálené, že paprsky na ni dopadající jsou z tak malého intervalu, že je můžeme za rovnoběžné považovat. Round shape je kruhový tvar, Rectangular čtvercový. Vždy si můžete vybrat jednu ze dvou variant. Tak je možné vytvořit např. kónické světlo, zaškrtnutím Point source a Round shape - dostanete tak onen neustále používaný kužel. Pak není problém udělat







osvětlení kulečníkového stolu bez toho, abychom museli modelovat stínítko na žárovku.

Položka Cast shadows světlu přidá důležitou vlastnost - a sice, že bude vrhat stíny. Můžete namítnout, proč tu ta položka vůbec je? Každé světlo přeci vrhá stíny. Ano, máte pravdu. Ale my se pohybujeme v počítačovém světě a tak si můžeme světlem scénu pouze přibarvit bez toho, aby se nám to pak na obrázku hemžilo stíny z různých směrů. Navíc stíny znatelně zpomalují výpočet - takže to je další důvod, proč máme k dispozici tuto volbu.

Diminishing intensity je položka, která světlu ubírá na intenzitě se zvětšující se vzdáleností od zdroje. Je však velmi špatně kontrolovatelná. Z toho důvodu je tu další volba - Controlled falloff. Po zaškrtnutí této položky se program podívá na velikost Y souřadnice světla a přesně do této vzdálenosti bude světlo svítit. Je snad nasnadě, že tato vlastnost je velmi užitečná a také se hojně používá.

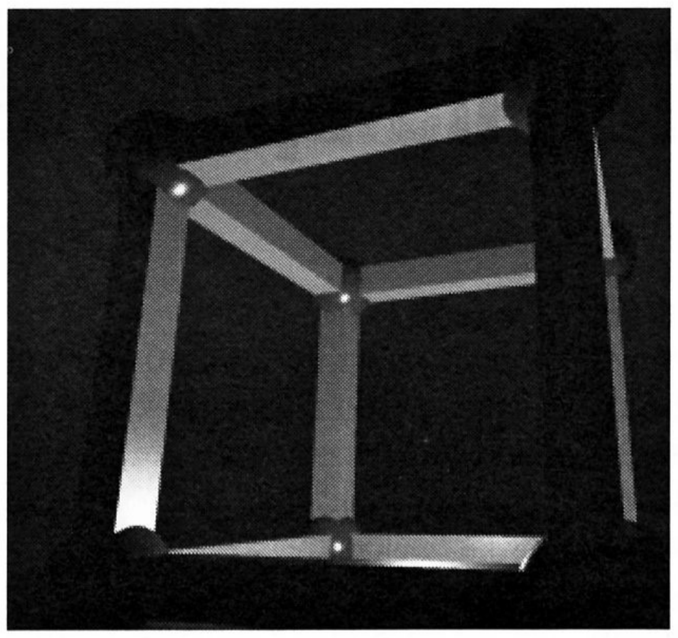
Volba NoLensFlare naznačuje, že Imagine je schopný vytvářet pomocí efektů i LensFlare. Je ovšem tak umělý a rušivý, že vůbec nedoporučuji ho používat a tudíž můžete s klidným svědomím tuto položku ignorovat.

Tak, a to bychom měli výčet toho, co si můžete nastavit. Teď se podíváme, co to všechno vlastně bude dělat. Za zmínku snad stojí, že pokud si tento requester budete chtít opět vyvolat a měnit nastavení, musíte tak učinit z Action editoru klepnutím v Info režimu na položku Actor. V Action editoru také nezapomeňte pracovat s nastavením globálního osvětlení, jak bylo řečeno v minulém dílu.

Nyní si tedy vytvořené světlo (nastavené pouze jako Point-Source s CastShadows) posuňme tak, aby splývalo s kamerou. Nechme to spočítat a pojďme se společně podívat, co se stalo. Obrázek, který jsme dostali, je naprosto plochý, neplastický a nudný. Je to důkaz toho, jak světlo ovlivňuje subjektivní hloubku scény. Toto je zásadní chyba, které se dopouštějí mnozí fotografové, když vám dělají fotku na pas. Nasvítí vás zepředu a vyfotí ze stejného místa. A vy, ač jste jinak považováni za lvy salónů, rázem vypadáte, jak stažená nutrie. Je to dáno jednak tím, že odlesk se vrací zpět do objektivu, a jednak se nemohou vytvořit stíny, které by kamera zachytila a které dávají obrázku plasticitu. Očividně tudy cesta nepovede. Posuňme tedy světlo více stranou a trochu výše, než je pozice kamery a spočítejme scénu znovu.

To už je jiná, že? A přitom se toho moc nestalo, jen se objevily stíny a celá konstrukce tím rázem dostala další rozměr. Osvětlení z pravého horního rohu je tou nejběžnější cestou, jak věci zaručeně nepokazit. Ovšem ani toto osvětlení není příliš "umělecké". Používá se opravdu často a je celkem okoukané. My však chceme být originální a tak na to půjdeme jinak. Zkusme si teď, co udělá s objektem osvětlení přímo seshora. Světlo vytáhneme asi o polovinu výšky konstrukce nad ni a opět dáme vše napospas procesoru.

Vypadá to zajímavě. Jak je to možné, co se stalo, kde je zakopán pes? To, co je výše, je dominantní. Zde je nejvýše světlo, které na objekt shlíží shora, a dělá ho opticky menším. Vždyť teď to vypadá, jako dětská hračka. Bude fungovat obrácený postup? Bude se objekt jevit robustnějším a větším, když světlo umístíme dolů? Vyzkoušejme to. A nic nám nebrání v tom, abychom si trochu pomohli kamerou. Tu dejme také dolů a rozšiřme úhel pohledu - přesně tak, jak jsme si řekli minule.



Tak co vy na to? Pořád ta samá scéna a co se dá napáchat jedním světlem! Teď to opravdu vypadá "o trochu větší". Vyzkoušejte si i jiné varianty - možností je bezpočet. Zkuste třeba přidat další světlo, a dát mu jinou barvu. Jako klasická sestava na "tajemno" se požívá červené nebo modré světlo vespod objektu a nějaké slabší bíle pro osvětlení celku. Všimněte si, v kolika akčních filmech je hrdina z jedné strany červený (krev se nepočítá) a z druhé strany modrý (klasická scéna s policejními majáčky). Je to prakticky všude a málokdo si toho všimne. Pokud jste se někdy zúčastnili pionýrských táborů (ano - přiznávám - jsem také zatížen minulostí) a chtěli jste v noci vystrašit hlídku, co jste udělali? Dali jste si baterku pod obličej. Je to stále to samé - stačí se jen dívat.

Vraťme se však ještě k tvorbě světel a stínů. Pokud se pozorně díváte kolem sebe, jistě jste si všimli, že reálné stíny jsou jen velmi zřídka opravdu ostré. Tomu se v naší terminologii říká Soft Shadows - lehké stíny. Otázka je, jak jich dosáhnout. Není to zas až tak obtížné.

Kromě samotných světel mohou jako světelný zdroj sloužit samotné objekty. Ovšem nečekejte, že vám začnou objekty zářit jako žárovičky. Svítit budou jen z jednoho bodu - a to z os. Takže si dejte pozor, aby osy nebyly uvězněny například v krychli. Mohu vám zaručit, že takováto krychlička opravdu mnoho světla nevyprodukuje. Nejjednodušší je použít opět jen holé osy. Pokud se podíváte do atributů, naleznete tam položku Light - to je ono. Po zaškrtnutí na vás vyskočí téměř stejný requester, na jaký jste již zvyklí. A proč téměř? Pozorně se podívejte a uvidíte tam právě onen zmiňovaný čudlík s popisem SoftShadows. Po jeho zapnutí se budou všechny stíny rozmazávat. Mohu vás ujistit, že Imagine tento efekt počítá naprosto s profesionálním výsledkem. Ovšem výpočetní doba se dramaticky prodlužuje. A když říkám dramaticky, tak myslím OPRAVDU HODNĚ MOC. Takže pokud máte rychlý procesor nebo někoho, s kým byste trávili tiché a dlouhé večery, pusťte se do toho.

Víc vám o světlech v Imaginu asi neřeknu. Možná časem, pokud vzejde ze souvislostí nějaká perlička. Jak jsem však již na začátku předeslal. Tímto jsme uzavřeli pomyslnou část seznamování se s principy vizualizace. Od příštího dílu se vrhneme plnou parou na řešení konkrétních úloh. Uvítal bych tedy jakékoli vaše náměty a připomínky, co byste se chtěli v tomto seriálu dozvědět, co byste si chtěli namodelovat a co byste třeba vy doporučili mě. Do příště si zkuste udělat nějakou scénu pomocí všech fíglů a fintiček, které jsme si prozatím řekli a já se budu snažit vymyslet nějaký zajímavý objekt, na kterém si začneme trénovat modelování. Za čtyři týdny nashledanou.

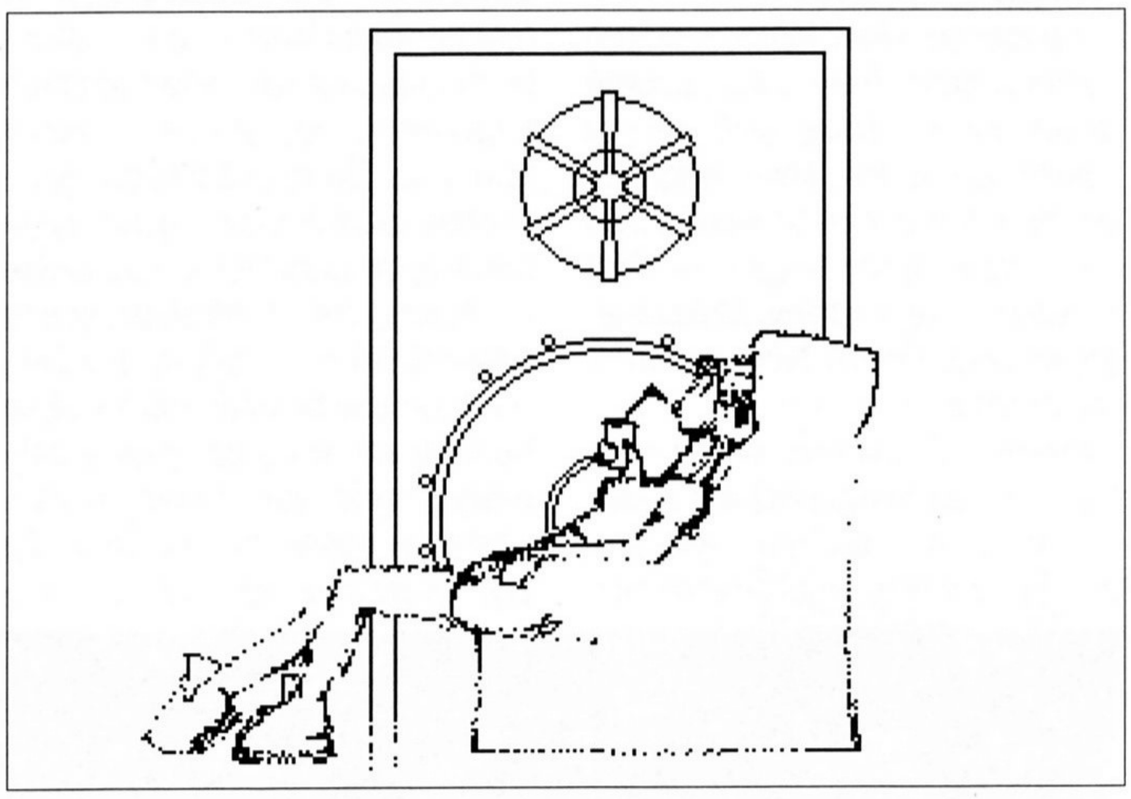
Jeden z mnoha způsobů

Jaromír Rozmara

Při každém novém setkání „umělce" u tradičních forem přenášení obrazových představ z fantazie člověka na jakoukoliv klasickou reálnou podstatu (papír, plátno atp.), hrají velkou úlohu procesy jako zdokonalování se ve vlastní technice a potom teprve druhořadé dolaďování osobitého stylu a podobně.

Pokud je výše napsané konvencí pro tradiční grafiku, pak to ovšem platí mnohonásobně u grafiky počítačové. Je totiž daleko jednodušší nakreslit či namalovat jednoduchý stínovaný objekt pomocí tužky na papír než s myší na monitor. Výhodou počítačového grafika je však volnost, a to nejen v možnosti neustále své dílo upravovat a přetvářet, ale i v užívání široké škály vývojových prostředků, obecně nazývaných "efekty".

Sám počítačový grafik pak jen vynalézá způsoby, kterými dojít k nejlepšímu možnému výsledku. Jeden z mnoha se vám teď pokusím přiblížit.



První krok

Zvolíme si rozlišení s „ideálním" počtem barev v našem oblíbeném editoru (DPaint, PPaint, Brilliance...). Pokud zvolíme vyšší, nebudeme muset dávat tolik pozor na každý pixel v „přehlédnutelných" místech. Za to jich však bude daleko více v místech „nepřehlédnutelných" a ty dají pak více práce...

Následně pomocí jednoduchých štětců načrtneme hrubý náčrt, samosebou holý detailů, které dotváříme v průběhu pozdějšího vývoje (obr. 1).

Pozadí

Pokud má být v obrázku vedoucí jen jeden motiv (objekt jako například lidská tvář, xenomorfní bytost z vesmíru, nebo v našem případě dívka naslouchající hudbě přímo u zdroje) nemusíme klást takový důraz na pozadí. Vyvarujeme se tedy mnoha detailů, které by jinak mohly rušit celkový dojem.

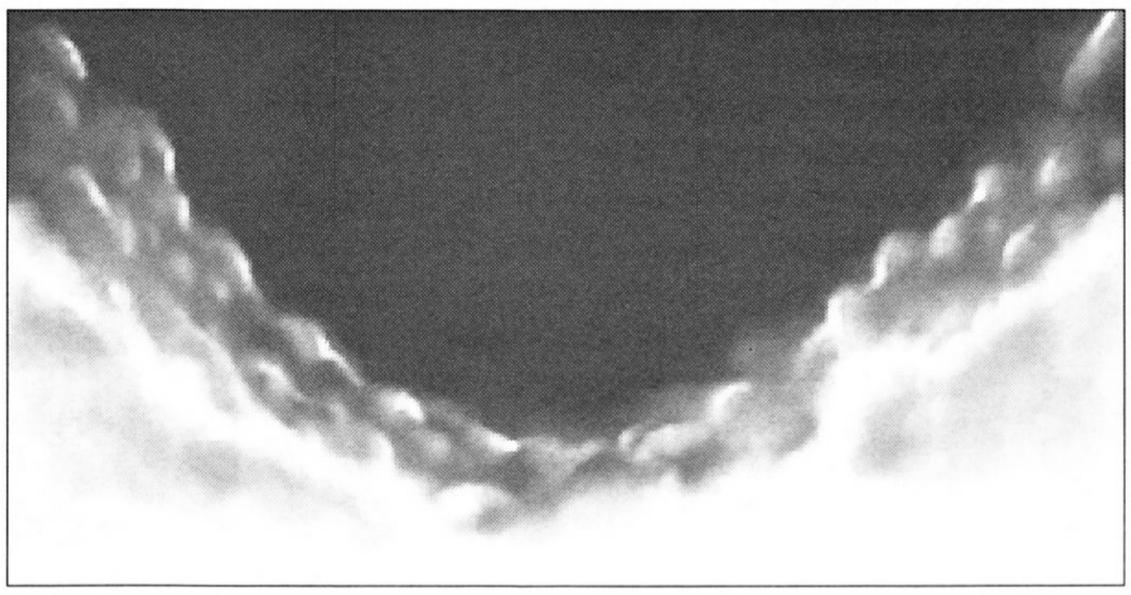
V efektovém programu stylu Photogenics si pomocí štětce AIRBRUSH vytvoříme pěkný kumulus ve 24-bitech (obr.2), který ovšem při remapování do 256-ti barevné palety ztratí hodně na kráse hrubým ditheringem (obr.3). Nezbude nám tedy, než se pustit do ručního vyhlazení nerovností pomocí funkce SHADE za udání jejího RANGE v barvách mraků (obr.4).

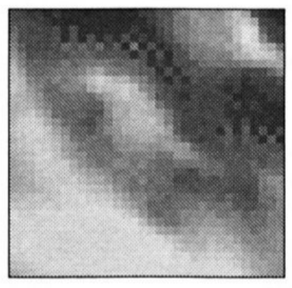
Pokud si jsou barevné složky příliš podobné jejich RGB či HSV hodnotami a výsledkem je pro oko těžce rozlišitelný barevný přechod, je snadným řešením změna palety na hrubý a oku již lépe vyhovující kontrast mezi barevnými oblastmi. Po ukončení eliminace nerovností paletu opět vrátíme do původního stavu. Tuto metodu libovolně aplikujeme na jakoukoliv jinou část obrázku.

Hlavní motiv

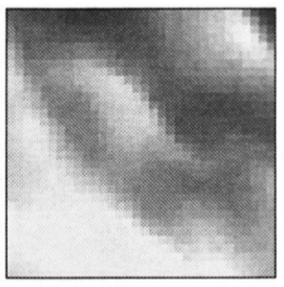
U složitějších objektů, jako je lidské tělo, obličej a podobně, může být při stínování vhodným vodítkem rádoby drátěným modelem doplněná skica. Ta se do objektu vsadí tak, že budoucí stínovanou plochu rozdělíme na úrovně mezi nejsvětlejší a nejtmavší intenzitou světelné sytosti.

Příliš ostré barevné přechody se vyhladí ručně, nebo riskantněji pomocí antialiasových efektů. Ty





Obr. 3 - hrubý ditheringpo zkonvertování brushe do 256 barev



Obr. 4 - ruční vyhlazení nerovností pomocí funkce SHADE

však mohou u pevně stanovené palety použít barvy z její jiné části a znesnadnit tak manipulaci s dalšími efekty při pozdějším postupu (vytvoření oblasti barev pro SHADE mód a pod.). Jestliže jsme všechny barvy z 256 barevné palety využili a barevné přechody vypadají pořád nepříjemně, nezbývá než přechody doplnit ručně jemným ditheringem.

Konečná fáze

Na konec jen uspořádáme jednotlivé barevné oblasti v harmonický soulad. Zde je velmi vhodné pro obrázek uspořádat několik druhů palet, a nechat vydřenému pixel to pixel obrázku oko odpočinout. Důvodem je snížená schopnost vnímavosti důsledkem otupení zrakového vjemu od neustálého pohledu na jednu a tu samou věc. Až když je oko dostatečně odvyklé obrazu, všímáme si předností jednotlivých palet.

Poslední myšlenka

Uvedený postup je ukázkou vývoje grafiky v 8 a 24 bitové hloubce zároveň. Tato kombinace přináší některé obtíže, obzvláště v místech kdy je potřeba 24 bitovou grafiku převádět do 8 bitů. Avšak toto je alternativou pokud 24 bitový software neposkytuje možnosti klasických p2p editorů.

Možná je pro někoho klasická pixel grafika i v kombinaci s efekty závanem archaické minulosti, ale produkce nejlepších světových p2p grafiků zcela zřejmě ukazuje, že tomu tak není. Pokud se vám tedy podaří ovládnout bitmapovou grafiku dostatečně dobře, bude vám odměnou nezaměnitelný ráz počinů jež jste vytvořili...

BVision 8MB SGRAM + CGX 3 7990,-

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 260MB Magic + SCALA MM300	↓↓↓ 16990
CO410	AMIGA CD 32 + 7CD = 107 her (Microcosm, Oscar atd.)	↓ 4990

phase 5 Digital Products:

RK166	Blizzard 1230-IV - MC68030/50MHz	4990
HC076	Blizzard SCSI-Kit IV pro B1230-IV - B1260	3290
KA051	SCSI kabel z SCSI kitu 26pin na 3x 50pin PFL interní	700
RK190	Blizzard603e 160MHz + 68LC040-25R	10890
RK191	Blizzard603e 160MHz + 68040-25R	11490
RK196	Blizzard603e 200MHz + 68040-25R	14990
RK201	Blizzard603e 240MHz + 68040-25R	18390
RK206	Blizzard603e+ 160MHz + 68040-25R + SCSI	14990
RK210	Blizzard603e+ 200MHz + SCSI + patice na 68060-50	17290
RK211	Blizzard603e+ 200MHz + 68040-25R + SCSI	17890
RK213	Blizzard603e+ 200MHz + 68060-50 + SCSI	30690
RK215	Blizzard603e+ 240MHz + SCSI + patice 040/060	20690
RK216	Blizzard603e+ 240MHz + 68040-25R + SCSI	20990
RK218	Blizzard603e+ 240MHz + 68060-50 + SCSI	33990
	- informujte se na možnost odkupu karet Blizzard1230-IV	
GK505	BVision 8MB SGRAM vč. CyberGraphX - NOVINKA!	7990
KA050	Úprava kabelu BPPC SCSI na 3x int. PFL50	1200
	- verze s paticí jsou určeny pro upgrade z karet Blizzard 1260	
RK245	Cyberstorm MK-III 060/50 + UW SCSI pro A4000	25990
RK246	Cyberstorm MK-III + UW SCSI pro A4000 + patice 060	13190
RK265	Cyberstorm PPC 604e-233 + patice 040/060	26990
RK266	Cyberstorm PPC 604e-233 + 68040-25R	28590
RK268	Cyberstorm PPC 604e-233 + 68060-50	40490
GK500	CyberVisionPPC 8MB SGRAM vč. CyberGraphX	8690
GK510	CyberVision64/3D 4MB VRAM vč. CyberGraphX	7690
GK530	*ScanDoubler pro CyberVision64/3D - nejsou...*	*3190*

Elbox/Apollo - karty, turbokarty, towery:

RK060	Elbox E1200/4 - 4MB FAST RAM pro A1200 + hodiny	↓ 2190
RK080	Elbox E1208 - 0-8MB FAST RAM pro A1200 + hodiny	↓ 1990
RK110	Elbox E1230-II 40 - 68030, 2x SIMM, 1x FPU,	4490
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	17990
RK135	*Apollo 1260/66MHz - 68060/66, 1-2x SIMM - nejsou...*	*na dotaz*
HC080	Apollo SCSI-Kit pro A1230, 1240, 1260	3190
EL020	E/Box - tower pro A1200, plech + PSU 230W	↓ 5990
MI020	Kryt + interface klávesnice - vhodné pro E/Box, bez red.	1490
EL110	Fast-ATA2/EIDE Controller pro A1200 - NOVINKA!	2790
	- rychlý řadič IDE 32bit dosahující rychlost až 16.6MB/s	
EL112	Fast-ATA2/EIDE Lite Controller pro A1200 - NOVINKA!!!	2190
	- řadič IDE 16bit dosahující rychlost až 8.3MB/s	
EL112	Upgrade na 32bit verzi Fast-ATA2/EIDE - NOVINKA!!!	890
EL120	Elbox ScanDoubler - externí - NOVINKA!	↓ 3990
EL130	Elbox ScanDoubler + FlickerFixer - externí - NOVINKA!	5190
RK015	Elbox A-500/2 + hodiny pro A500, Garry adaptér	2290
RK020	Elbox A-501 Plus - paměť pro A500+ 1MB	1190
RK030	Elbox A-601 - paměť pro A600 1MB + hodiny	↓ 1490
RK430	Elbox CDTV/2MB + zálohování hodin	2490
RK140	Apollo 4040/40MHz - 68040/40, 4x SIMM, 1x SCSI	13490
RK145	Apollo 4060/50MHz - 68060/50, 4x SIMM, 1x SCSI	23990

Příslušenství pro CD32:

CC010	*Interface pro PC klávesnici - nejsou...*	*850*
JO110	Competition Pro CD32 Joy Pad	960
JO115	Boomerang CD32 Joy Pad	550
CC030	Plastikový kryt na CD32	↓ 50
CC050	CD32 ProModule + disketová mechanika 3.5" DD	↓ 7990
KL010	Klávesnice pro CD32 ProModule	490

RAM karty, SIMMy a FPU:

RK010	A-501 - paměť pro A500, 512KB RAM + hodiny	490
PO130	SIMM 4MB 72pin 70ns / 60ns	390
PO140	SIMM 8MB 72pin 70ns / 60ns	590
PO150	SIMM 16MB 72pin 70ns / 60ns	1290
PO160	SIMM 32MB 72pin 70ns / 60ns	2390
PO165	SIMM 64MB 72pin 70ns / 60ns - pro BPPC karty	3890
	** aktuální ceny SIMMů na dotaz! Denní změny cen!*	
FP050	MC 68882/33MHz - pouzdro PLCC	1490
FP060	MC 68882/50MHz - pouzdro PGA	↓ 2190

Harddisky 2.5" a 3.5" EIDE pro A600/1200:

EL110	Fast-ATA2/EIDE Controller pro A1200 - NOVINKA!	2490
	- cena platí jen při zakoupení spolu s 3.5" harddiskem!	
HD020	HDD 2.5" 260MB + předinst. OS3.1	↓ 2290
HD110	Western Digital 4.3GB U-DMA	5990
HD120	Western Digital 6.4GB U-DMA	↓ 6390
HD125	Western Digital 8.4GB Ultra ATA/66	7350
HD130	Western Digital 10.1GB U-DMA	8350
HD135	Western Digital 13.1GB Ultra ATA/66	↓ 10590
HD140	Western Digital 18GB Ultra ATA/66 7200ot. - NOVINKA!	16790
HD145	Western Digital 20GB Ultra ATA/66 - NOVINKA!	15490

** za příplatek 500Kč k těmto cenám Vám provedeme kompletní instalaci harddisku včetně instalace OS (2.1, 3.0, 3.1). Pokud nemůžete donést počítač osobně, domluvte si instalaci telefonicky, pošlete Amigu k nám a my ji nejpozději do tří pracovních dnů pošleme na dobírku zpátky. Aktuální ceny HDD na dotaz!*

CD ROM jednotky pro A600/1200:

CD060	CD ROM Mitsumi FX600 6x ATAPI (instalace + 500Kč)	↓ 1490
CD100	CD ROM Mitsumi FX320 32x ATAPI (instalace + 500Kč)	↓ 1990
CD105	CD ROM Sony CDU-711 32x ATAPI (instalace + 500Kč)	↓ 2390
CD200	CD ROM SCSI Toshiba XM-6201B 32x	↓ 3990
	** aktuální ceny těchto a jiných CD ROM na dotaz!*	

Diskety a CDR:

DY010	3.5" DD Tales - 10ks	130
DY020	3.5" HD NoName - 10ks	140
DY700	CDR médium modré - různé	↓ 59
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	↓ 8990
MO020	Monitor 15" LR, NI, Digital + ScanDoubler A1200	↓ 9990
MO030	Monitor 17" LR, NI, Digital + ScanDoubler A1200	↓ 14790

Myši a podložky:

MY005	Myš A1200 Classic	399
MY006	Myš Walker (mikrospínače, černá) + podložka	459
MY020	MegaMouse 400dpi - mikrospínače	499
MY025	Wizard mouse 560dpi třítlačítková - mikrospínače	880
MP010	Podložka AMIGA - BoingPad, průměr 23cm, super!	130
MP060	Podložka DINO	95

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 - není pro neschopnost výrobce...*	*150*

Ostatní příslušenství, různé:

KL020	Klávesnice pro A4000 Internaional	↓ 1990
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
KA066	Redukce 2.5" - 2.5" - 3.5" pro počítače desktop	880
KA067	Redukce 2.5" - 2.5" - 3.5" pro počítače tower	880
KA080	Kabel pro připojení ATAPI CD ROM na 3.5" HDD	480
CO060	Dataset pro C64	↓ 299
X0010	Videokazeta VHS 42 min. Kolín '98 - NOVINKA!!!	250

Joysticky:

JO020	SV 121 Quickjoy I Turbo	299
JO040	SV 123 Supercharger - mikrospínače, autofire	440
JO116	JoyPad Boomerang	↓ 290
JO120	Konix Speedking Analog Joystick	↓ 350
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 - nedostatkové	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
ND310	KickStart 3.1 pro A1200	1690
ND320	KickStart 3.1 pro A500/A2000	1690
ND330	KickStart 3.1 pro A4000	2190
ZD010	Zdroj PC 200W	na dotaz
ZD020	Zdroj Amiga - lehký	↓ 890
	** aktuální ceny a další ND Vám sdělíme na dotaz!*	

Audio a video produkty Elsat a HDP atd.:

DI605	Sound Sampler HDP, stereo - NOVINKA!	590
DI610	Videdigitizér FG24 - S-VHS, realtime, 24 bitů, PSU	3990
DI615	Interface MIDI - 1x In, 5x Out, 1x Trough	1490
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 II - NOVINKA!	5690
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	↓ 1390
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
	- pro práci se Zorro-III vyžaduje OS 3.1	
SC100	ScanDoubler Intern pro A1200	↓ 3490
	- nespolupracuje s Fast-ATA2/EIDE řadičem k.č. EL110!	

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

Amiga I/O rozšíření:

IO020	Ethernet PCMCIA Surecom + driver, BNC + Twisted	2490
IO050	Amiga-NET - ethernet karta Z-II	↓ 8490
IO060	Paralelní síť 3m - síť pro dvě Amigy přes paralelní port	390
IO065	Paralelní síť 3m - síť pro Amiga ‹-› PC	390

Macro System - DraCo:

DI200	DraCo 060, 4MB, Altais 4MB VRAM, CD-ROM 4x,	na dotaz
	- FAST SCSI-II, MC68060/50MHz - speciální počítač pro zpracování audiovideo aplikací v reálném čase	
DI210	DraCo Motion - speciální verze pro DraCo	na dotaz
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 - 8 - cena za jeden disk	2390
	** na vyžádání Vám rádi zašleme podrobné informační materiály ke všem produktům fy. MacroSystem*	

Macro System - Casablanca:

DI240	Casablanca040 + HDD 4.3GB	98990
DI245	Casablanca040 + HDD 6.4GB	103990
DI250	Casablanca040 + HDD 9.1GB	107490
DI260	Casablanca040 + HDD 18GB	129490
DI241	Casablanca060 + HDD 4.3GB	108990
DI246	Casablanca060 + HDD 6.4GB	115490
DI251	Casablanca060 + HDD 9.1GB	118990
DI253	Casablanca060 + HDD 9.1GB + DV	184990
DI261	Casablanca060 + HDD 18GB	141490
DI263	Casablanca060 + HDD 18GB + DV	207990
HD300	HDD 4.3GB + šuplík	12490
HD305	HDD 6.4GB + šuplík	15490
HD310	HDD 9.1GB + šuplík	19990
HD350	HDD 18GB + šuplík	39990
SO900	Adorage Magic for Casablanca - sada efektů	3490
SO901	Adorage Magic II for Casablanca - sada efektů	3490
DI230	Casablanca Effect Disk 1-6 (cena za 1 disk)	1990
DI229	Casablanca Bluebox Effect Disk	3090
SO920	Video Spicerack - 200 špičkových efektů	4290
DI232	Akaba - kreslící a animační program	5990
DI233	PC-Link - propojení s PC	5990
KL010	Klávesnice pro Casablancu	490
DIxxx	RA - Rendering Acceleration upgrade na 060	14990
DI216	BreakoutBox - YUV výstupy	29990
DI215	Casablanca DV-Option - DV sběrnice	69990
SO910	*Monument Titler CS for Casablanca - připravuje se*	*5990*
DI231	*Casablanca Font Disk 1-4 (cena za 1 disk) - připravuje se*	*1490*
	** na vyžádání Vám rádi zašleme podrobné informační materiály*	

Village Tronic:

GK020	PICASSO-II 2MB Z-II - starší	↓ 5490
GK030	PICASSO-IV 4MB + FlickerFixer, Z-II a Z-III	15990
IO040	Ariadne - ethernet karta pro A2/3/4000, dva par. porty	8990

Software a hry FreeWare pro Amigu:

SO020	Fish katalog - podrobný seznam Fish disků č. 1-1000	30
	- jednotlivé Fish disky od 1 do 1000 v prodeji za 30Kč	
FD010	Herní balík 1 - 30 - hry na OS2.0 + 1MB RAM, cena za 1 disk	49
	- chystáme další diskety herního balíku	

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 v. 7	2190
SO415	IBrowse - english	1490
SO420	PCx + Fusion - dva skvělé emulátory! - NOVINKA!	2190
SO425	PC Task 4.4 - english	2890
SO440	České vektorové fonty - cca 10 fontů/disketa	250
SO451	SCALA IC500	na dotaz
SO461	SCALA PL500 Player	na dotaz
SO485	SCALA EE100	6990
SO550	CanDo v2.5 PAL - interaktivní vývojové prostředí	2990
SO561	DirectoryOPUS 5 MAGELLAN II	2690
SO570	EDGE - kvalitní textový editor	1290
SO738	Monument Pro V3/V3 for MovieShop	9990
SO650	Adorage 2.5	4490
SO670	clariSSA professional V3	7990

Amiga CDTV:

CT005	CDTV Player - přehrávač hudebních CD	↓↓↓ 1790
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 00420-69-6810418, pí. Sonnevendová
- cena v SK = cena v Kč x aktuální kurz x 1.1
- zboží je zasíláno na dobírku z území SR

Ceny v tomto inzerátu jsou včetně DPH platné ke dni 4.3.1999 a počítané při kurzu 18.90 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

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

AMIGA MAX #14

Vážení čtenáři,

je mi ctí vás uvítat při pročítání zbrusu nového Amiga MAXu. Kromě toho, že se blíží jaro, se událo i několik závažných událostí, o kterých byste určitě měli vědět.

Událost první se bezprostředně týká přímo týmu přispěvovatelů do AMAXu: šťastnou náhodou se mi podařilo získat dalšího kolegu. Je jím člověk, kterého už možná delší dobu znáte z některých českých diskmagů, kam pravidelně přispívá kvalitními články - Boleslav Kristen alias AGASlayer.

Událost druhá, a na herním poli nesmírně významná, je vydání realtime strategie Napalm, s níž původně pod názvem Diversia přišla slovenská grupa Ablaze Entertainment.

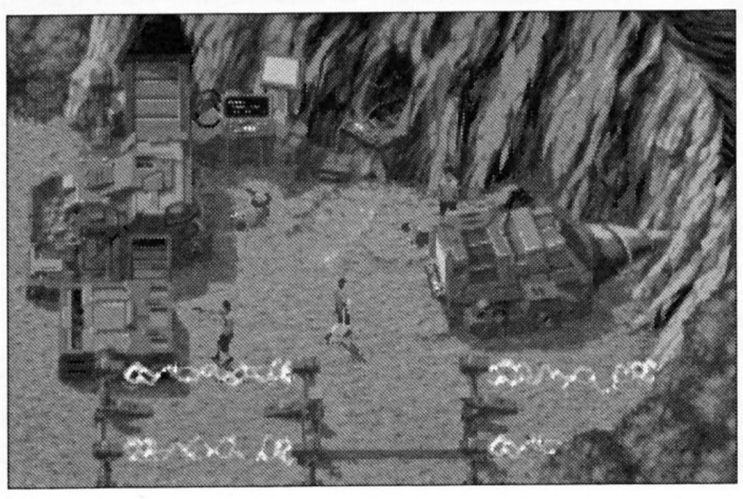
A nakonec událost třetí, která vás také jistě potěší, toto číslo Amiga MAXu má o dvě stránky víc, než předchozí vydání. Bylo to však možno jen díky tomu, že se nahromadilo velké množství příspěvku, a tak není vyloučeno, že příště opět klesne počet stran na standardních devět.

Pokud jste nažhaveni, co všechno si budete moci v tomto čísle přečíst, pak je pro vás připraveno následující "summary":

Na této dvoustránce najdete jako obvykle novinky z herního trhu a na té následující na vás čeká Prófova strhující recenze dlouho očekávaného Napalmu. Na straně páté je připravena exkluzivní recenze Testamentu 2 od Insanity, kterou měl původně napsat Sagitarius, ale z pracovních důvodů neměl čas a tak ji ukořistil JvK. Na straně následující je shrnutí enginů Hexena pro procesory řady 68k (PPC verze budou s největší pravděpodobností následovat příště) a pak už na vás čeká AGASlayerův podrobný profil jedné z historického hlediska nejúspěšnějších firem, jejíž hry se hrají dosud - Sensible Software. Následují testy několika herních ovladačů a nakonec rozhovor s novou švýcarskou skupinou Ancor.

Toť z dnešního obsahu vše a za měsíc se těším nashle!

Joe



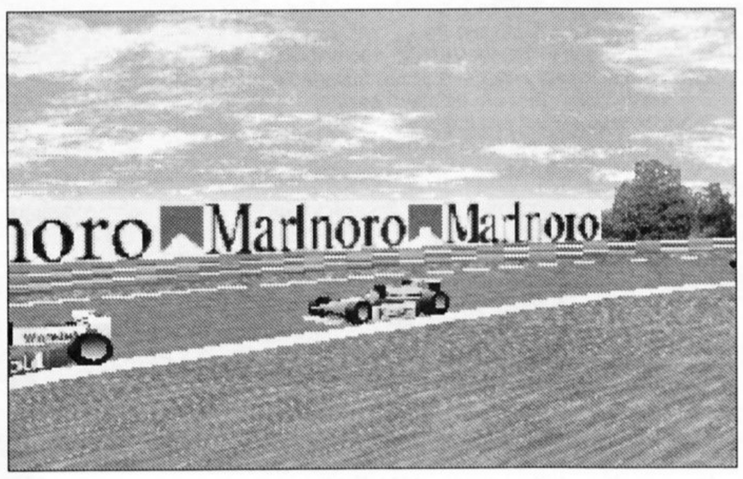
Herní drby

Joe

...A jaro přišlo a odbarovalo hladové hráče několikerou chutnou krmí, na kterou museli čekat takový drahný čas...

Huj kamarádi hráči, hlásí se Joe a s ním další balík oficiálních tiskových zpráv a drbů ze světa Amigy a her. Tu největší jarní pecku už jste jistě zaregistrovali, ostatně zírá na vás také z obálky tohoto AR, kterou jako vždy dovedl k naprosté dokonalosti náš grafik George. Ano, Napalm od Ablaze/ClickBOOM se konečně přihlásil o slovo a první reakce na tuto hru jsou více než nadšené, fanatické, frenetické... zkrátka celý svět jásá, jaká že je to bomba! Ale nejen Napalmem živ je Amigista, a tak se pojďme podívat také za jinými hrami, než jen za tou, jejíž exkluzivní recenze v Prófově provedení uchvátila v tomto Amiga MAXu následující dvoustránku.

Někdy snad už před dvěma lety se objevilo první aspoň trochu hratelné demo závodů monopostů formule 1 s názvem AlienF1. Nyní se jméno projektu mění - ochrannou ruku nad ním drží Epic Marketing a svého chráněnce vydá snad už příští měsíc jako Virtual Grand Prix. Zatím je k dispozici před čtrnácti dny vypuštěné demo, které najdete na ARCD3 a jeho preview (pokud do té doby nedorazí plná verze) si budete moci přečíst v příštím Amiga MAXu.



Na přání široké hráčské veřejnosti se Digital Dreams Interactive rozhodli vrátit hře Distant Space jeho původní název. Tato akční adventurně-strategická (uf!) hra se tedy na pultech obchodů a seznamech zásilkových služeb objeví opět jako Wasted Dreams. DDI podepsali k úžasu všech na internetu přihlížejících distributorskou smlouvu s Carringtonovým Vulcan Software, takže tahle značka prožije alespoň na pár týdnů malý comeback k Amize. Ze šéfa DDI jsem se snažil vypáčit jednu speciální vypálenou kopii na recenzi, leč ten mě s odkazem na smlouvu s Vulcanem odmítl. Na Wasted Dreams si tedy musíme počkat do dalšího vydání...

Před nějakým časem jsem do této rubriky zařadil zevrubné nahlédnutí do kuchyně Crystal Software. Nyní tato firma vydala další tiskové prohlášení, ve kterém upřesňuje některé své plány:

Vydání adventury Gilbert Goodmate (její demo kdysi bylo i na AR coverdisku) se poněkud protahuje, neboť v jednom balení (resp. na jednom CD) se bude prodávat verze jak pro Amigu, tak i pro PC. Záměr je jasný - získat prodejem co nejvíc peněz, ale také to umožní prodávat hru pro Amigu ve všech majoritních obchodech se softwarem. Autoři slibují přes pětačtyřicet ručně kreslených lokací (made in Disney), více než padesát NPC postav, studiový soundtrack, plynulé animace, kompletně namluveno atd. Hmmm, něco se tu říká o milionech barev, že bysme si zahráli jen s grafickou kartou? Ne, je to dobrý, hra bude podporovat i AGA a PPC procesory. Datum vydání: červenec 1999.

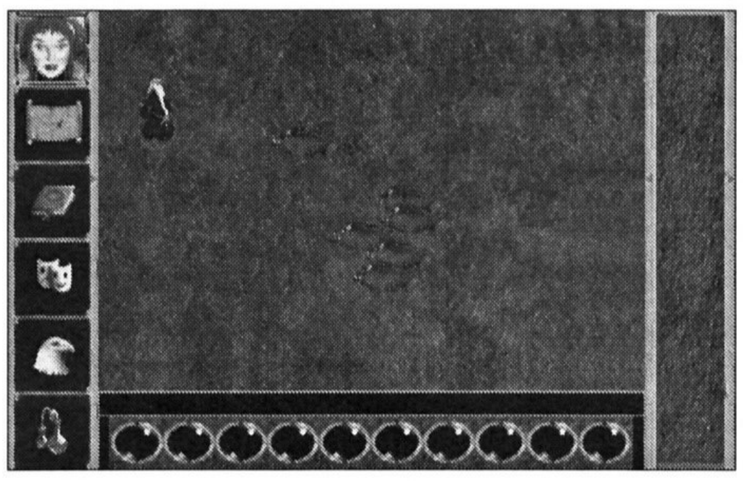
I o hře Dark Millenia jsem vás informoval už loni. Je to další připravovaný C&C klon (nebo už můžeme říkat Napalm-klon?), ovšem oproti současným, většinou futuristickým strategiím se odehrává ve středověku. Samozřejmě se tu setkáme s 256barevnou AGA grafikou, spoustou jemných animací (větve stromu kývající se ve větru, vlnky na řece atd.), jedinečným systémem ovládání počasí, který mají na starosti čarodějové, skvělými SFX a CDDA soudtrackem. Hra měla původně vyjít o Vánocích, ale jak už to s amigáckými hrami bývá, cosi se přihodilo a vydání to oddálilo. Takže teď to vypadá, že Dark Millenia bude releasnutá cituji:

"Teď někdy."

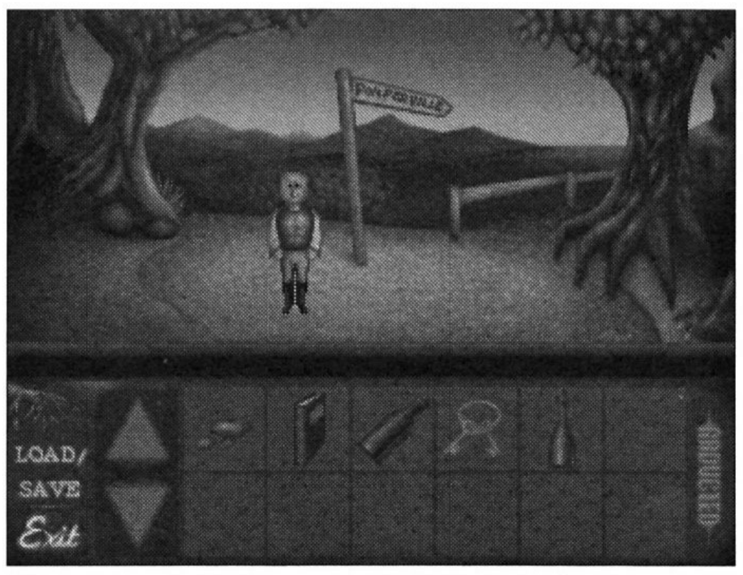
The Holy Trinity - AMAX již informoval. Je to RPG od týmu Digital Visionaires. Vývoj začal teprve před několika měsíci a tak se dá o datu vydání pouze spekulovat. Můj osobní optimistický tip zní: do konce roku.

Dark Soul - tak tohle prý bude erpégéčko jako žádné jiné! Taky bude pouze pro platformu PPC&GFX. Můžete se vtělit buď do čaroděje, barbara nebo rytíře a můžete si vytvořit i svůj vlastní charakter. K dispozici budete mít velkou sadu nejrůznějších kouzel a svou postavu si budete moci před započetím dobrodružství vytrénovat ve speciální aréně. Váš quest se bude odehrávat ve velice rozhlehlém komplexu, jehož součástí budou dvě malé vesnice, velké město, lesy a také podzemní prostory, přičemž poslední dva jmenované levely budou generovány náhodně. Program bude též podporovat hru po lokální síti nebo internetu. Kdy Dark Soul vyjde, to je zatím ve hvězdách...

Další hra pochází od týmu, který už jsme si v Drbech jednou představovali. Je jím Sanios Software, který se pokoušel o konverzi hry Guts'n'Garters in DNA Danger (ta bohužel díky neochotě vlastníka práv - Oceanu - zkrachovala) a nyní pracuje na titulu Mage Wars. Jedná se v podstatě o RPG založenou na pravidlech AD&D. Ve hře vystupujete jako čaroděj (wizard) a máte za úkol procestovat křížem krážem rozlehlou zemi, kde na vás bude číhat přes dvacet různých nepřátel, stovky různých předmětů, mnoho záludných hádanek a nebezpečných pastí, jejichž řešením získáváte více zkušeností (těch je v Mage Wars padesát stupňů!). Na hře prý pracuje několik členů týmu, který má na svědomí veleúspěšnou adventuru 6th Sense Investigations. Vydání tohoto titulu se odhaduje na podzim 1999.



Další ze stáje Crystal Software je adventka Abducted - a o té už jsme se dostatečně bavili posledně, takže se o ní nemusím zmiňovat blíže. Podle tiskových materiálů bude velmi humorná - to nepochybně!

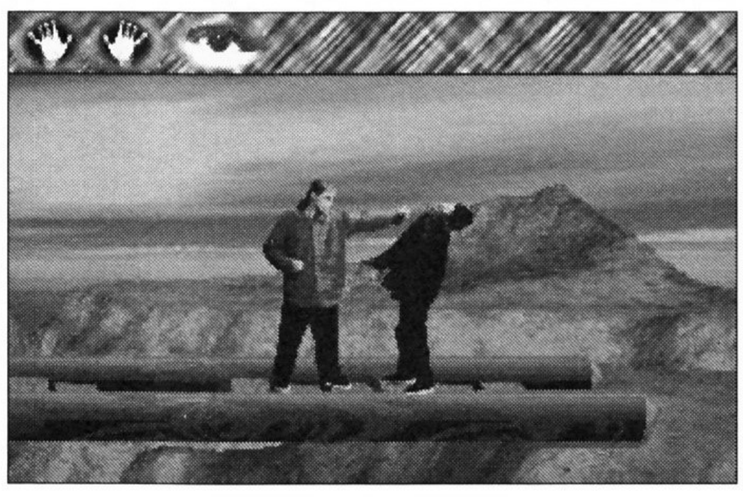


Poslední oznámení se týká hry Tank Goblins. Její vývoj byl prozatím zastaven a naděje na znovuobnovení výroby jsou velice malé...

Již dlouho se nic nedělo kolem hry Dafel: Bloodline. Již v únoru mělo vyjít hratelné demo, leč výrobní tým totálně přepracovával engine. Tato činnost zabrala Pagan Software plné čtyři měsíce, ale vyplatilo se: engine je nyní třikrát rychlejší a podporuje i grafické karty. Od dokončení hry je prý dělí už jen šest měsíců. No, uvidíme!

Dafel ale není jedinou hrou, kterou Pagan připravuje. Na letošním World of Amiga by rádi představili demo 3D akční adventury Scavengers, postavené na poutavém filmovém scénáři a co možná nejdokonalejším 3D enginu. Cestování vesmírem se svou kosmickou lodí a vydělávat si na slušné živobytí, případně bojovat o holý život, to je jistě zajímavý námět. Uvidíme, jaké stanovisko k němu zaujmou hráči, až se hra dostane na trh. Bude samozřejmě na CD, s podporou AHI, AGA a RTG grafiky, zapotřebí bude 8 - 16 MB fastky a CPU minimálně 040.

Posledním kouskem, který mají Pagan Software rozpracovaný, je Satellite 13. Zajímavé na ní je, že se bude, podobně jako např. The Last Seal, skládat ze dvou na sebe navazujících částí, a to click'n'go (co?) procházečky a beat'em up meziher. Ve hře se ocitáte na velmi vzdálené planetě, která slouží jako vězeňská kolonie. Delikventi odsouzení na doživotí jsou tu ponecháni vlastnímu osudu a je nabíledni, že přežít tu bude asi velké umění, a zdrhnout odtud ještě větší... Také Sattelite 13 vyjde pouze na CD, systémové požadavky jsou stejné jako u předchozího titulu, ale stačit by měl už procesor 030.



Tak, a máme tu další balík zajímavých oznámení od jedné firmy, kterou je teď The World Foundry. Tato dílna vám jistě není neznámá, vždyť nedávno jsme se o nich zmiňovali v souvislosti s jejich útěkem od Vulcanu. A teď k těm zajímavostem:

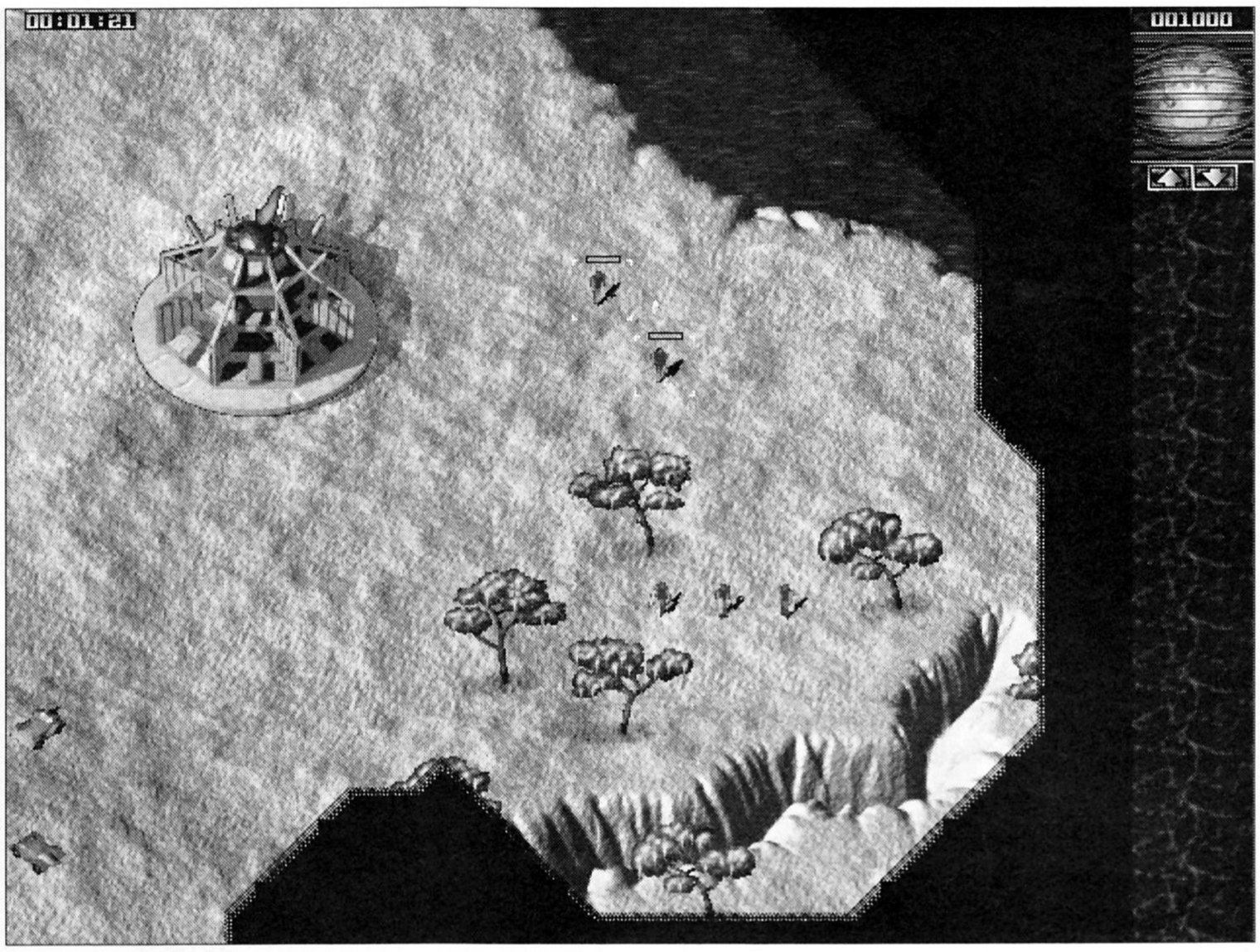
Internetové stránky The World Foundry se přestěhovaly na nový server. Nyní je můžete najít na adrese: *http://www.worldfoundry.com*

Vývoj titulu Explorer2260 poskočil do další fáze. Dokončují se systémy kosmických stanic a pracuje se na editorech, pomocí nichž se pro hru budou tvořit jednotlivá data. Práce pokračují dobře a podle posledních prognóz by se demo hry mělo objevit na podzim letošního roku, plná hra pak o pár měsíců později.

A teď pecka největší - projekt Maim & Mangle se opět vrací! Stalo se tak hlavně díky tomu, že mezi uživateli Amig už je velké množství strojů s PPC a grafickými kartami. Pouze toto vybavení dává výkon potřebný pro plynulý chod této realtime strategie, protože ta je kompletně celá ve 3D. Vážně, povrch, budovy, vozidla, všechno bude v naprosto skvělém 3D! Budete moci posouvat s herním polem ve všech směrech a ze všech stran si prohlížet napadené jednotky, abyste zjistili rozsah škod, auta budou vesela padat ze skal, zapadávat do písečných dun... to bude paráda! Hra bude požadovat ve verzi pro 68k MINIMÁLNĚ 040 a určitě grafickou kartu, ale pokud se engine a objekty ve hře stanou složitějšími, můžou na tuto hru zapomenout majitelé procesorů řady 68k úplně. Nejvhodnějším hardwarem pro Maim & Mangle bude PPC procesor a GFX 3D karta.

Napalm

PRÓFA



Dne 23.2.1999 se udál v naší redakci velký svátek. Měli jste to vidět - Joe držel v ruce krásné barevné CD, uvítal mě ve svém, na amigistu nezvykle honosném separé apartmánu (v červené barvě) a procedil mezi zuby: "Je to Napalm, napiš na to recenzi".

Hlas se mu třásl a ačkoliv mi CD jakoby podával, bylo vidno, že se v jeho egu rozpoutal velký citový zmatek (brainstorming - pozn. vydavatele). Ten pohled bych nikomu nepřál vidět. Je to opravdu velmi těžké se loučit, byť po jednodenním sblížení. Nicméně zachoval se jako chlap a po minutě drásající nervy, kterou by psychicky nezvládl ani Arnold Schwarzenegger, už držím CD pevně oběma rukama. "Už ho nevrátím", pomyslím si, "jen plač, tentokrát Napalm bude spát v mojí postýlce."

První dojmy

Napalm je strategie vyvinutá již věhlasnou firmou Clickboom, která na sebe asi nejvíce poprvé upozornila svým Capital Punishmentem. CD a obal oplývají krásným barevným potiskem, který působí velice esteticky. CD je naprosto plné - 174 MB zabírají data, dalších 525 MB zabírá dvacet vynikajících audiotracků.

Instalace

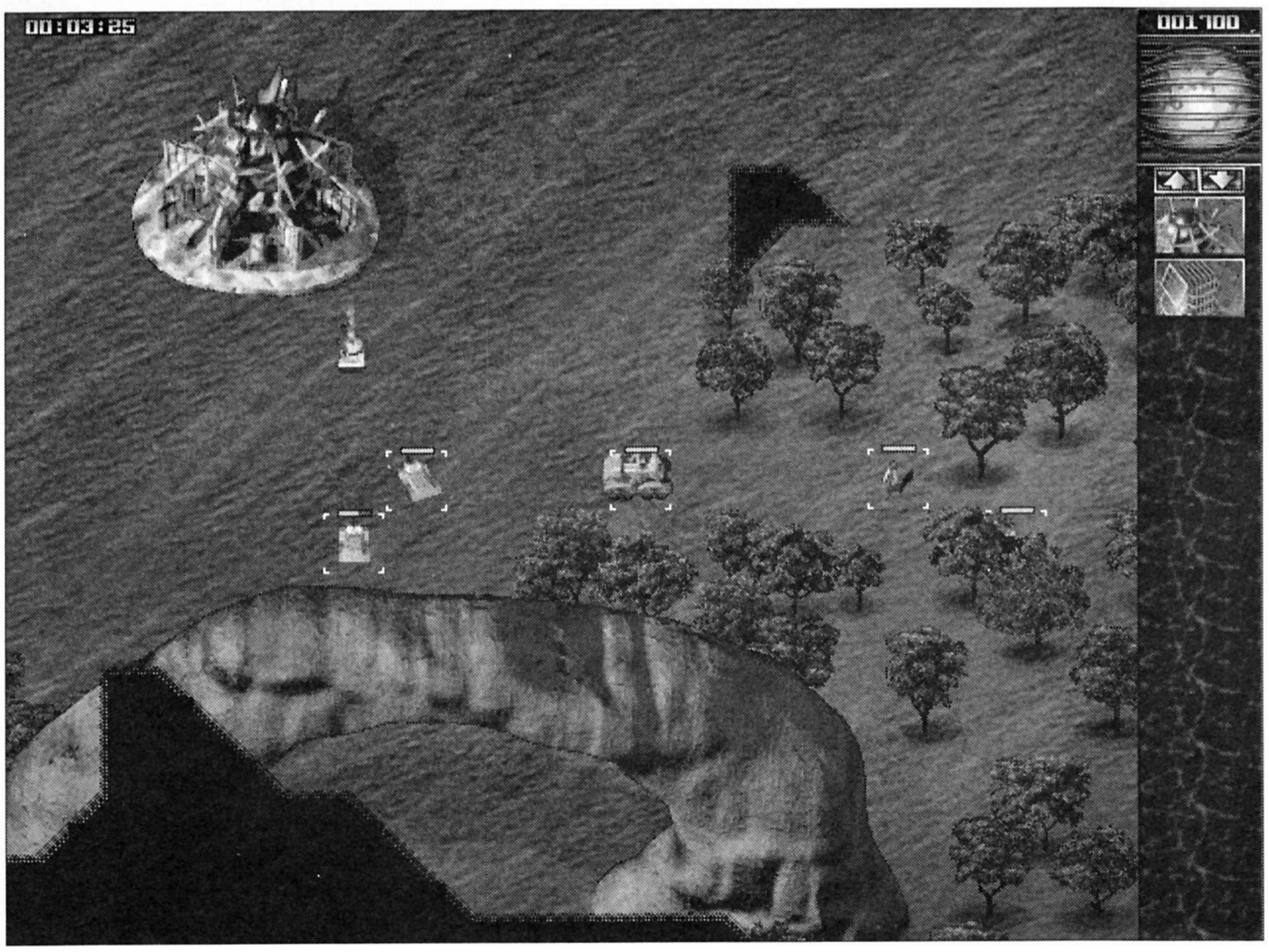
je naprosto primitivní, po vložení CD prostě kliknete na instalační ikonu a provede se vše potřebné. Po krátkém nainstalování se na harddisku vytvoří adresář s názvem Napalm a v něm ikony pro nastavení, start hry a start za pomocí RADky, čili start provedený po resetu počítače. Ikony jsou provedeny jako NewIcons, kdo je nemá v systému, nevadí, objeví se jako MagicWB. Velmi pěkné.

Nastavení

Video - nastavení hires/lowres, rozlišení 640x400/480/512. Pokud máte alespoň 040 a GFX, dejte to na hires 640x512 a šlape to bezva. Mňam! Audio - Paula nebo AHI, AHI zatím není k dispozici. Firma slibuje doplnit driver a to na www.clickboom.com. Tady také v blízkém budoucnu najdete veškeré vymyšlené updaty a bugfixy. Cože, bugfixy?! Ale přece jenom nějaké budou potřeba, čtěte dále, o některých muškách se rozepíšu. Nakonec následuje CD setup (kvůli CDDA přehrávání), chat makra a síťová nastavení.

Snášenlivost se systémem

není moc dobrá. Abych nekřivdil, hra je výborně systémově napsaná, běží v tásku, ale při "běžném Workbenchi" a použití CGX dochází k rozesynchronizování obrazu. Pokud někdo přijde k takovýmto potížím, doporučuji nesnažit se zavírat, či deaktivovat všemožné komodity, ale udělat následující: Vytvořte si 20MB bůtovací partition, nasypte do něj 5 instalaček Workbenche, nainstalujte MUI a nakonec MCP. Pokud užíváte GFX, tak i instalačku ke kartě. Nastavení všeho nechte na implicitních hodnotách, u MCP aktivujte pouze volbu processor, všechny položky zatrhnuté. Nabůtujte z partitionu a hra poletí jako namydlený blesk! V AGA nastavení je všechno v pořádku a obraz je jak má být.



Jak se to hraje?

Hráli jste Dunu II? Hráli jste Settlery? Hráli jste Foundation? Jestliže ano, není třeba dále komentovat. Jedná se real-timovou strategii, ve které se dějou obvyklé věci, nadto v pěkné grafice a ve svižném tempu. Velká výhoda je využití grafárny a zvukového výstupu CD-ROMky.

O co vlastně jde?

Jako vždycky. Pokud přistupujete ke hře jako zachránci lidstva, určitě si zvolíte volbu Human, hrajete si na velitele elitních jednotek United Earth Defense Forces a rubete roboty a jejich základny, co to jde, dokud nedokončíte misi. Za ní následuje pochvala, nebo taky ne, a podle toho pokračujete dál do tvrdší mise, vyděláváte peníze, nakupujete vybavení, nebo misi potupně opakujete. Nebojte se, nuda to není, americké filmy jsou taky všechny stejné a přece jenom dobré se najdou. Scénář, když bych měl ještě srovnávat s filmem, není závislý na obsahu, ale na kvalitě provedení, a tady je to velmi dobré. Při hře samotné veškeré věci, jako jsou lokality, prokreslení a animace postav, zvuky, atd. fungují naprosto bezvadně. Všechno do sebe ladí a zapadá, nic netrčí. Samozřejmě je tu i druhá volba hrát za roboty (Robot Forces), ničit je nám lidem daleko bližší (to je protimluv, viď Joe?), devastovat a devastovat. Nejprve jsem z falešné příchylnosti zvolil lidskou rasu, ale posléze se vše brzy zvrtlo. Už v první misi. Objevil jsem, že roboti jsou jaksi silnější a kupodivu inteligentnější (zase

blbost) a zvolil roboty. Z mého subjektivního dojmu roboti lépe spolu spolupracují, mají lepší reakce, zbraně a dostřel. Každopádně už si nevyčítám, že bych byl pokrytec, který hlásá pokoj všem lidem na této zemi. Jsem zlý robot, tak to je a hotovo (vzpomínáte na Trautumberka a jeho destruktivní výpady?).

Hratelnost

je vyborná, ačkoliv přiložený návod může trochu děsit padesáti různými jednotkami, které můžete používat jako Human nebo Robot. Jedná se o různé typy budov, továren, výzkumných pracovišť, centrál, vozidel, tanků, vojáků, inženýrů, atd. Vše má nějakou hodnotu peněz, možnost upgradu, užití, výbavy, rozsah nebo dosah, přesnost, mno strategie jako vyšitá. Není těžké si vše postupně osvojit, jednotlivé mise vás postupně všemu nenásilně naučí. Hra je koncipována tak, aby stále bavila, věřte, dlouho si ji užijete.

Pár slov o grafice

Grafika je prostě fajn, mě osobně nejvíce připomíná stylem Dune II. Samozřejmě Dune neběžela v 256 barvách a měla podstatně horší rozlišení a rychlost. Super je navolení tří různých rozlišení + hires/lowres, AGA/GFX. Během hry můžete náročnost rozlišení korigovat volbou rychlostí dějů ve hře, takže se vám nemůže stát, že by se Napalm stal nehratelný, kvůli příliš vysoké, nebo nízké rychlosti. Pokud Mirek, který testoval Foundation ve screenu 640x480 na 68060 a GFX (AR 37, str. 33), měl dojem, že hra běží stejně moc pomalu a přepínal do 320x250, věřte, vám se to s Napalmem určitě nestane. Napalm vyžaduje 16-32 MB FastRAM a tam bych hledal odpověď, proč tak hladce jede. Animace postav je naprosto přirozená, řekl by až ensky ladná, nestává se, že by postava bezprostředně po kliknutí ještě chvilku "přemýšlela" a pak se trhaně, kulhavě rozeběhla, prostě se dá normálně s určitou akcelerací do pohybu. Nejvíce jsem toto ocenil při vypjatých situacích, kdy 6-10 po sobě střílejících, pohybujících se postav normálně provádělo své záležitosti jenom o trochu pomaleji. Co na grafice zlobí, je právě případné rozesynchronizování s CGX (viz výše). Po mých úpravách ještě trošánek poblikával horní černý proužek, ale to už je opravdu detail. Občas se ztratí kurzor myši, ale nejde opět o žádné neštěstí, dá se to opravit zmáčknutím klávesy Esc. Někdy se kurzor, když ho zadáte animovaný, barevně rozplizne. Scrolling je asi tak plynulý/neplynulý jako UFO ve stejné konfiguraci. Jde ho nastavit v osmi různých rychlostech pro následování myši, pokud se přiblíží k okraji hry, pro superrychlý scrolling stiskněte pravé tlačítko myši a ukažte, kam potřebujete. Hra neukazuje mapu (alespoň jsem ji neobjevil) a tento defekt nahrazuje následujícím způsobem. Lze přepínat jednotlivé units tak, jdou za sebou, nebo naráz označit, či nalézt určité typy units. To jsou např. nezničené tanky, co nejsou vidět, jenom viditelné vojáky, kteří jsou zrovna jsou v akci, pod palbou, apod. Na terénu lze použít až 10 pamětí pro místa a v případě potřeby se tam jedinou klávesou přenést. Takto lze označovat a volat jednotlivé grupy, zadávat stejné povely - vcelku je to fajn. Super je, jak se vojáci pohybují, ať už jednotlivě, nebo po skupinách v terénu - perfektně jsou vyřešeny záležitosti kolizí v terénu, nebo mezi sebou, vše funguje vcelku inteligentně. Nestane se vám, jako v UFU, že by se voják rozeběhl právě opačným směrem a místo, aby bojoval, zbaběle utekl a obíhal celou část plochy hry. Pokud se nemůžu někam bezprostředně dostat, animovaný pointer to jasně ukáže. To se týká dalších věcí, jako je možnost střílení na cíl, opravy, či zničení budovy, apod. Prostě buď to jde, nebo to nejde. Pracovně bych to nazval antiblbismem a tudíž přičítam další bodíky ve prospěch superhry Napalm.

Co muzika a zvuky?

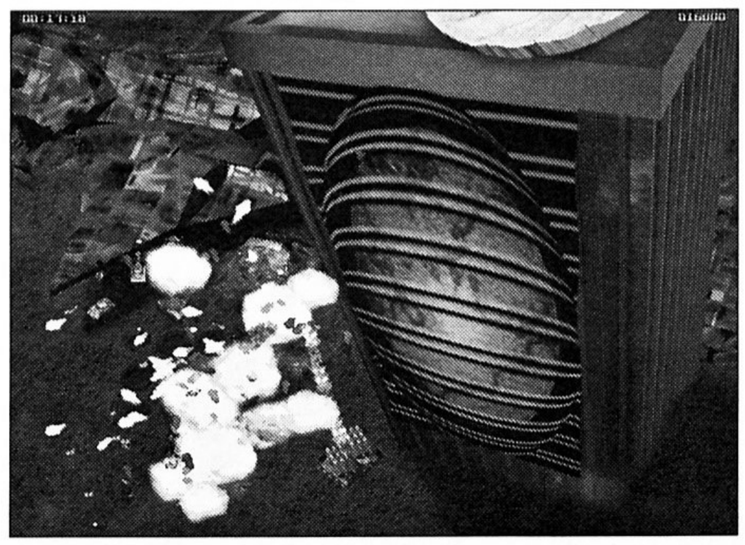
Vynikající. Vše je tak akorát, aby se tomu, co se děje na monitoru věřili a prožívali. Muzika je velmi invenční a propracovaná do nejmenších detailů, včetně závěrečné studiové mixáže. To se jen tak u počítačových her neslyší, jako např. užití fázových a frekvenčních posuvů, pestrá dynamika, použití modulací a velkého výběru nástrojů. Vše je kompletováno zřejmě pouze a jenom na syntetizérech, při simulaci akustických nástrojů skladatel hraje správné faktury. Možná se divíte, ale hodně profesionálních muzikantů na tyto detaily nehledí a hudba je pak kolovrátkově jednotvárná. Napalm dosahuje hudbou potřebného příjemného vztlaku a atmosféry. Jednotlivé skladby jsou krátké a je fajn, že se při hře častěji střídají. Nechybí možnost výběru vašeho oblíbeného tracku. Zvuky jsou tak asi na úrovni hry UFO, pokud přihlížím na originalitu, věrohodnost a technickou kvalitu.

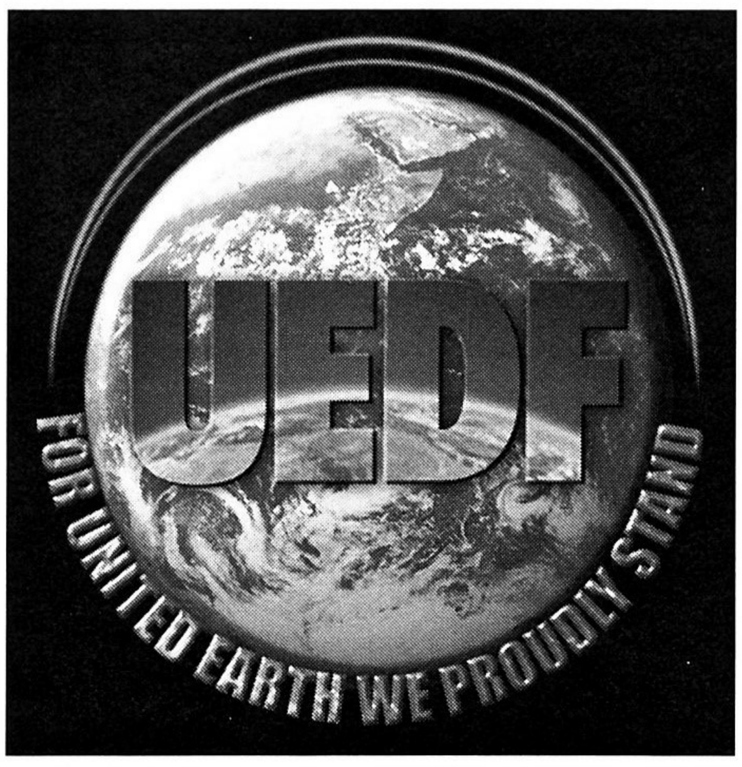
Ovládání

Myší, klávesnicí. Klávesnice má napevno definované funkce, myš funguje ve spojitostí s aktuálním nastavením akce či polohou kurzoru. Vzhledem k rychlosti hry je reakce pružná a přirozená.

Závěr

Velmi si považuji, že někdo, jako firma Clickboom, dělá tak kvalitní produkty pro počítače Amiga. Hra je naprosto skvělá a za těch 1890,- Kč rozhodně stojí.





★★★★★

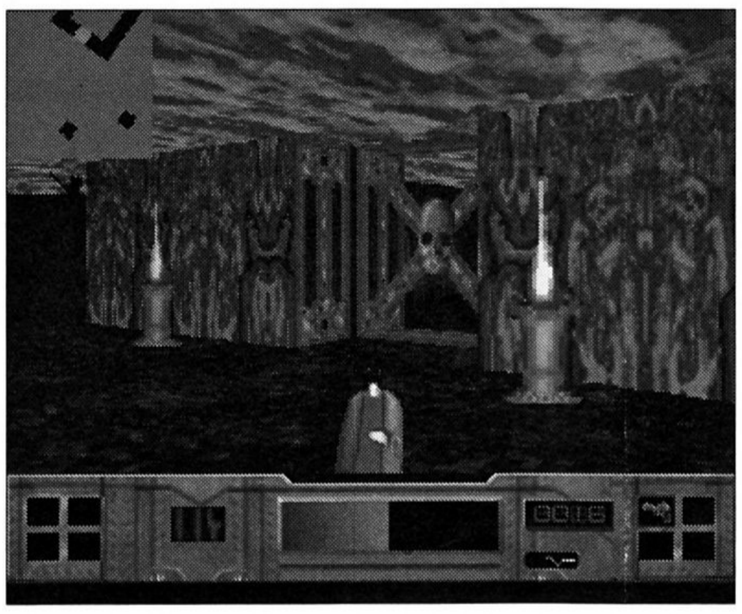
99%

Typ:	strategie
Výrobce:	Clickboom, 1999
Distributor:	Clickboom
Minimum:	A1200 + 16 MB FAST RAM, HDD, CD
Doporučeno:	A1200 + 060 , 32 MB Fast, GFX, 24xCD, HDD
Testováno na:	A1200T, Z3, CyberStorm 68040/25R, CV PPC, 32 MB Fast, UW SCSI HDD, 12xCD

Testament II

JvK

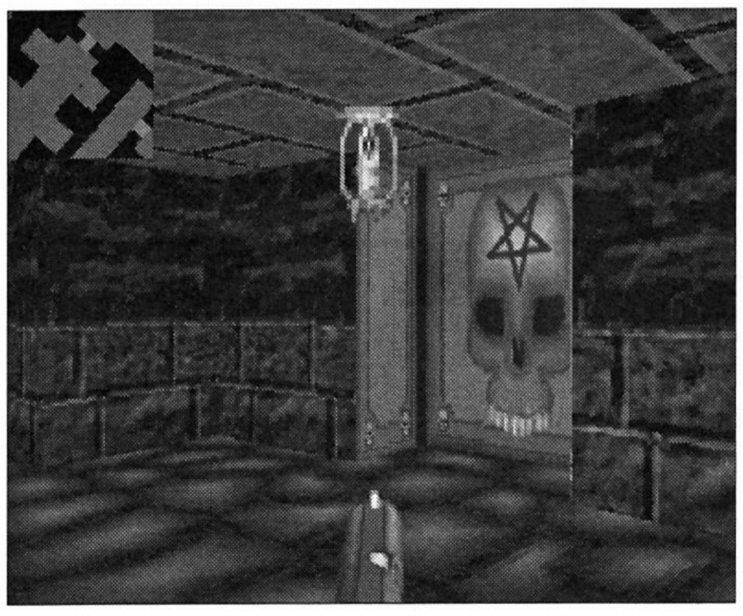
Dnes se spolu podíváme na zatím poslední pokračování české hry Testament od skupiny Insanity, a to na verzi 2.2. Testament si všichni jistě dobře pamatujete, proto bych se chtěl věnovat především srovnávání. Tuto verzi jsme dostali na recenzi přímo od autora Filipa Doksanského (zkráceně FiDo), který dělal celý coding. Zabírá na harddisku přes 4 MB a instaluje se bezproblémově přes commodorovský installer. Takže k věci...



Předtím, než se pustím do vrtání, bych chtěl Testament trochu přiblížit těm, kteří ho třeba ještě neviděli. Jeho rané preview jsme mohli poprvé spatřit na prvním brněnském Amiga Workshopu (tuším v roce 1996), od té doby stačilo vyjít několik dalších demoverzí, jedna plná komerční hra a další preview verze 2.

Abych hru nějak popsal - jedná se v podstatě o klon Wolfensteina. Příběh hry, pokud si dobře pamatuji reklamní leták firmy Signum, tehdejšího distributora, vychází prakticky z nápadu Running Mana. Jeden maník se střelnými zbraněmi v bludišti plném monster. Původní (plná) hra se dala celkem slušně hrát už i na holé A1200. Chtěl jsem tedy samozřejmě vidět, jak je na tom jeho pokračování.

Hned ze začátku si všimneme změny hudby. Muziku opět dělal Jirka Horáček a je opět dobrá. Také nás jistě upoutá, že kromě názvu skupiny Insanity zde chybí jméno nějakého distributora - hra je totiž shareware. Také nás jistě upoutají bohatší options. Přibyla tu, kromě položky quit, také konfigurace klávesnice. Všechno se dá uložit na disk (i když dost



zvláštně, o tom později), takže nám naše nastavení zůstane stále. Tak jsem všechno nastavil a dal jsem se do smažení.

Když jsem se objevil ve hře, zjistil jsem, že jsem se - k mému nemalému překvapení (nebo naopak?) - zjevil uprostřed hřbitova, tedy úplně stejně, jako u všech předchozích Testamentů. Opět jsem úplně stejně našel zbraň a náboje. Změna byla akorát v tom, že hřbitov je teď mnohem větší a občas nás tu otravují duchové, kterých se však můžeme velice rychle zbavit. Takže hurá do dalšího levelu, kterým je - nečekaně - podzemí.

Podzemí se od předchozího dílu liší především tím, že je jinak uspořádané a potom taky trochu jinými nepřáteli. Kdo to dohraje už sem, dá mi zapravdu, že druhý díl je vlastně jen vylepšení dílu prvního. Kdo viděl všechny pokračování filmu Evil Dead, přesně pochopí, o čem mluvím. Takže v podzemí nás místo létajících zelených Jednookých čekají modří mniši.

Střílejí ovšem úplně stejně, jen v hezčím provedení (střely využívají translucenci, takže vypadají skutečně jako koule světla). Taky se chovají trošku inteligentněji - občas uhýbají naší palbě. Cílem je, jako už tradičně, najít postupně několik klíčů, kterými se nakonec dostaneme až k závěru levelu. Ve třetím světě nás čekají - světe div se - červení mniši. Jsou tvrdší a rychlejší. Ve čtvrtém narazíme opět na modré, plus přibydou čertící, známí už z prvního dílu. Takhle bych mohl pokračovat. Co přibylo kladného, je například několik tajných zámků, kterými se otvírají různé dveře.

Jak jsme na tom se zvukem? Na začátku, ještě než hru spustíme, můžeme v ikoně najít spoustu užitečných tooltypů. Jsou tu i zvukové, takže si - podle výkonu počítače - můžeme ozvučení nastavit od Mono, přes Stereo, Stereo14 až po Surround a Real. Zvuky jsou celkem slušné, funguje tu i závislost hlasitosti na vzdálenosti od zdroje, i když zase na druhou stranu těch zvuků není tolik. Například enemy nedělají žádné, kromě toho když je zasáhnete. Pokud využíváme VGA zobrazení, můžeme si u zvuku nastavit i mixrate. K tomu VGA - zkoušeli jsme to s Joem přes redukci na PC monitor a skutečně to chodí naprosto bez problémů, a to se zobrazením přes celou obrazovku. Příjemné je také, že má hra externí chunky to plannar rutiny, takže jí můžeme optimálně přizpůsobit našemu procesoru, zmákne dokonce až 50 fps.

Ke grafice bych řekl asi tohle: základní schéma je stále stejné jako bylo, jenom se vylepšilo technicky, takže je konečně vidět, že má hra těch svých 256 barev. Pěkně je vymyšlené plynulé stínování, takže efekt, kdy enemy vystupuje ze tmy je vcelku působivý. Druhá věc je, že nepřátelé na pohled vypadají hrozně neškodně a tak nějak dětsky. Ve hře jsou i animované textury, takže třeba po obloze ubíhají mraky. Tak abych to nějak shrnul...

Hra má 20 levelů, dá se dohrát za méně než tři dny normálního hraní. Coding je velice korektní k systému a vůbec nepadá, celý program běhá v multitasku (skutečně, všechny obrázky jsem graboval Personal Paintem). Grafika je sice celkem propracovaná, ale zase není zrovna moc nápaditá. Co mi tu chybí je nějaká rozmanitost, která by jednotlivé levely oživila, protože je to stále jen strop, podlaha, dvě stěny a občas dveře. Hudba je docela pěkná, zvlášť ta úvodní. Přímo během hry sice taky hraje hudba, ale je to jenom stále dokola se opakující sampl. O zvucích jsem už psal, moc si jich tu neužijete.

Kdybych měl zhodnotit celou hru, napsal bych asi toto: nic převratného, ale celkem pobaví. Rozhodně není náročná na myšlení, ale běhá rychle a plynule a nemá žádné přehnané hardwarové nároky. Z programátorského hlediska si myslím, že je to kus kvalitní práce, i když díky absenci alespoň několika zpestřujících nápadů mě po několika levelech začala trochu unavovat.

★★★☆☆

65%

Typ:	3D akční
Výrobce:	Insanity, 1998
Distributor:	shareware
Minimum:	A1200 + HDD
Doporučeno:	A1200 + turbokarta + 4MB Fast RAM
Testováno na:	A1200 + 030, 4MB Fast RAM, HDD

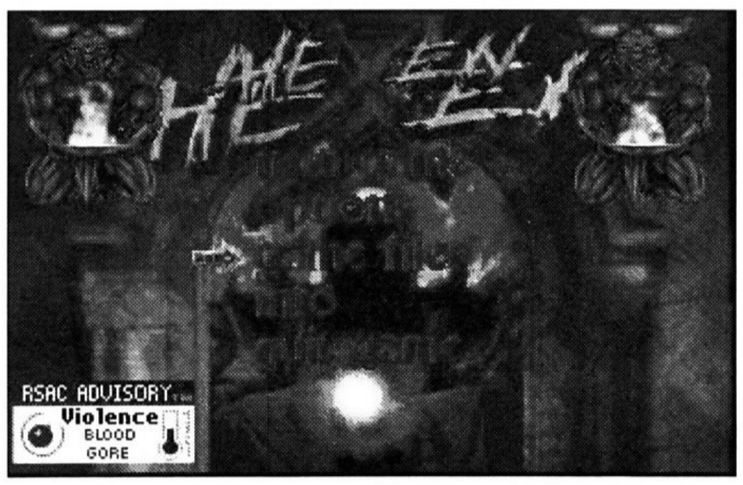
Amiga Hexen - 68k

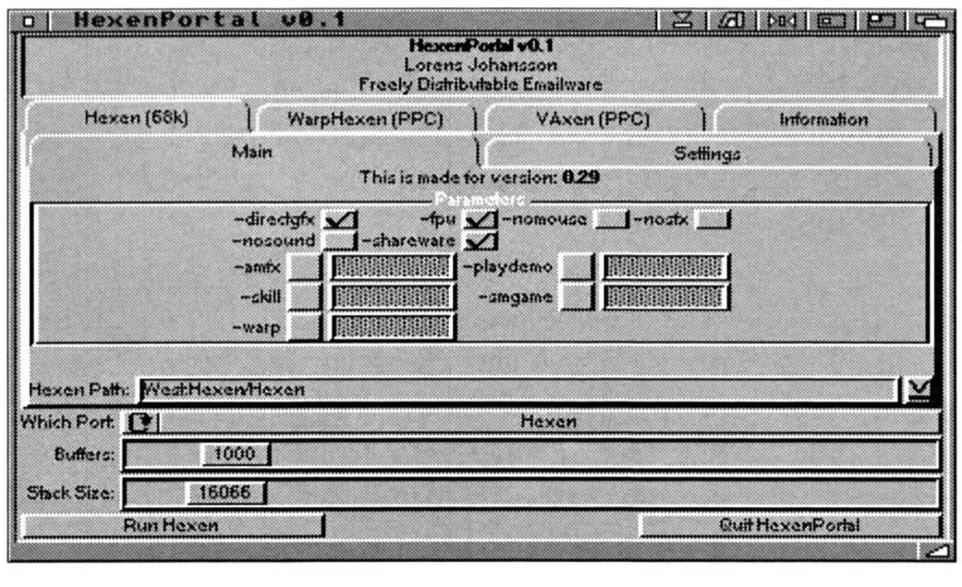
JOHNIE

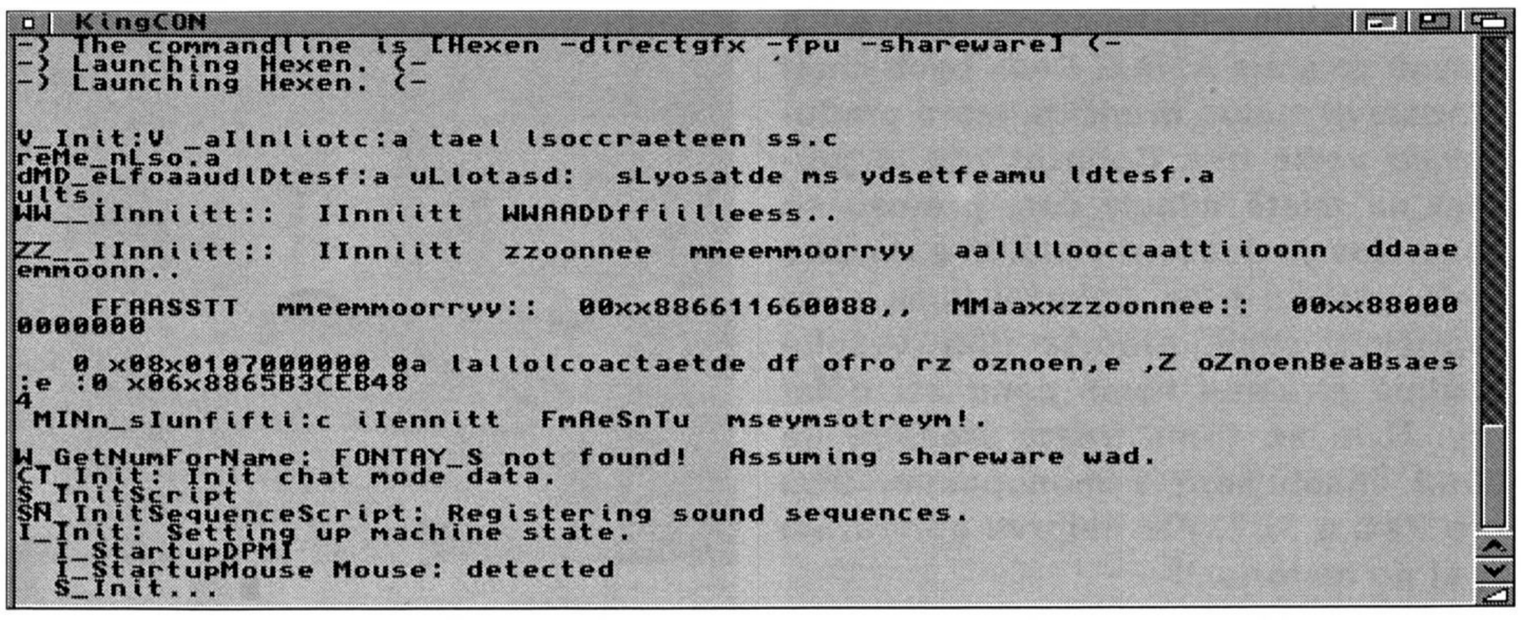
...Mno, takže to máme Doom, Descent, Quake, Heretic. Jakou 3D hru bych těm milánkům Amigistům ještě poslal? No jo, zatím nehráli HEXENa, třeba jim chybí a bude se jim líbit. Je to sice kopie Heretica, no ale joo, co bych pro ně neudělal. Aby to neměli tak jednoduchý, tak zase jenom pobídnu tvůrce k uvolnění zdrojáku. Jo jo, tak to udělám, mají mezi sebou šikovný chlapce. Třeba toho Friedena nebo jak se jemnuje a snad se najdou i další. Tedy STANIŽ SE!!

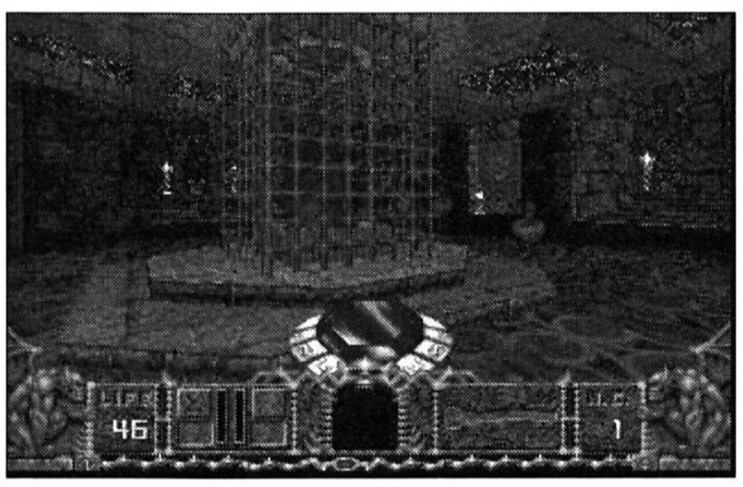
Raven Software nedávno uvolnil zdrojový kód Hexena. Amigisti nezaháleli a verze této hry pro Amigu je na světě. Existují zatím dva porty. Víc vám povím o prográmku od Christiana Sauera. Thomas Frieden zatím udělal jen první verzi, která má ještě hodně nedostatků (v0.1). Ty jistě náš německý kolega brzy napraví. Naproti tomu pan Sauer byl pilnější a jeho port už je ve verzi r0.39 a je o poznání lepší.

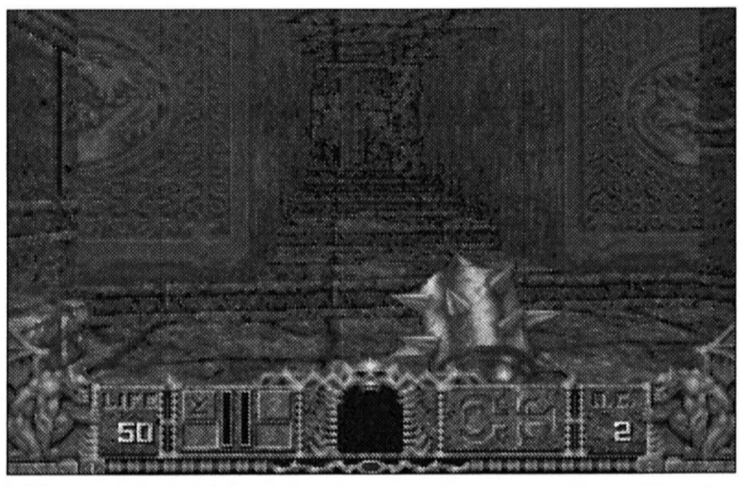
Pár vět o Hexenu samotném, protože článků na Amiga-verze PC her jsem už psal několik (DOOM-Ex, Descent, Heretic) a ve všech jsem byl skoupý na slovo: Inu Hexen je klon DOOMa jak se patří. Změnily se textury, zbraně, nepřátelé, hlavní hrdina a tím samozřejmě i "příběh" (dá se změnit něco, co až tak úplně neexistuje?). O krůček dál si můžu dovolit říct, že Hexen je klon Heretica a tady už slovo klon začíná nabývat svého pravého významu. Jste opět fantasy hrdina, vše je však tentokrát vylepšeno možností vybrat si ze 3 postav. Můžete být bojovník, klerik nebo mág. Každý z nich má jiné vlastnosti a zbraně. Nepřátelé jsou, jak jinak, stejně fantasijní jako hlavní hrdina. Cíl hry je standardní, všechno popřepínat, postřílet a hurá na pivo...zpět, hurá na další level.











Tohle všechno teď (až na to pivo) můžete provozovat na své milované "přítelkyni" (jo, milované, to je ten správný výraz, mně se o ní včera zdálo - někdo mi ukrad procesor z turbínky) a stačí vám k tomu následující konfigurace - Amiga, MC68020+, AGA, HDD, 8MB FAST, OS3.0+, rtgmaster.library (Frieden), některý z portů Hexena a .wad soubor z "písidlové" verze (shareware nebo v1.0+ registrovaný). Jako vždy je "+" za typem procesoru vyryto výrazněji než ostatní znaky v okolí jednoho světelného roku. Podporovány jsou grafické karty býžící pod systémem CybergraphX a Picasso96. Nechcete-li při nahrávání čekat na příchod AmigyNG, dopřejte disku aspoň 500 bufferů a autoři píšou i o výhodném zvětšení zásobníku na cca 60kB. Mě osobně se Hexen při takové velikosti choval hodně divně - kontrolní panel chvilkama mizel a měnil divoce barvy, proč??

A co umí verze r0.37 pana Sauera? Chodit. Na 040 už to není žádné batole, cca 9-12 fps bez zvuku. Hra bez zvuku na Amize je ale podivnost podivná. Protože tato verze zvučet umí, málokdo z vás asi odolá, tudíž se musí připravit na snížení spodní hranice "frameratu" tak o dva snímky. To už sice není moc, ale hrát se to dá a ti co mají třicítku holt budou muset zmenšit okno. Hudbou se zatím kochat nemůžeme. Říkám zatím, protože bych čekal, že autor brzo použije stejnou metodu jako tvůrce AmiHeretica. Ten totiž v současné verzi přehrává "libozvučné" melodie a využívá k tomu midi instumenty z ADOOMu (To není všechno, Heretic se teď hrát i na AGA v okně - sice je to v 256 barvách strašně pomalý, ale jde to!!) Hexen se snad taky dočká. Autor to ostatně slibuje, stejně jako hru po síti.

Co mi na Hexenu vadí? Na AGA čipech bude asi každý hrát v rozlišení 320x200, hups, náš Lowres má 256 svislých bodů, takže dole vznikne 56 bodů vysoký černý nevyužitý pruh. Vypadá to jako širokoúhlý film posunutý k hornímu okraji obrazovky. V DOOMech to bylo vyřešeno možností nastavit v tooltypech velikost hrací plochy, možná to jde nějakým systémovým fíglem i tady ale já fakt nevím jak (se sreenmanagery jsem si hrál asi hodinu a pořád nic, ach já lamer). Snad na to někdo přijde, třeba autor. Program běží v multitaskingu, takže přepínání obrazovek, típání okololežících obrázkl atd. je možné. Není-li obrazovka hry aktivní, hra se zasataví.

Nejnovější verze tohoto portu hledejte na *http://ville9.tsx.org,* s mírným zpožděním se samozřejmě objevují i na Aminetu a pochybuji, že je nenajdete na ARCD.

K dobru věci přispěl taky Lorens Johnasson svým Hexen portálem, což je MUI GUI pro všechny porty Hexena jak pro PPC, tak 68k. Můžete tedy spustit který chcete pouhým kliknutím. Vše je jednoduše nastavitelné, což je příjemné snad pro každého hráče, ne? Ale pozor, ke spuštění potřebujete program MUIRexx a assign zařízení "muirexx" na adresář, v němž ho máte uložený. Řekl bych, že málokdo asi MUIRexx má, já osobně jsem našel jenom asi 10 programů, které ho využívají. Dá se samozřejmě najít na Aminetu: */.../misc/muirexx_3_0a.lha.* Jestli nemáte přístup k internetu a Joe vám muirexx nedá na některý z příštích ARCD, tak jste asi dost namydlení. Ale jinak supr věc.

Takže nechte čtení a běžte hrát (ať můžete jít na to pivo).

Profil - Sensible Software

AGASLAYER

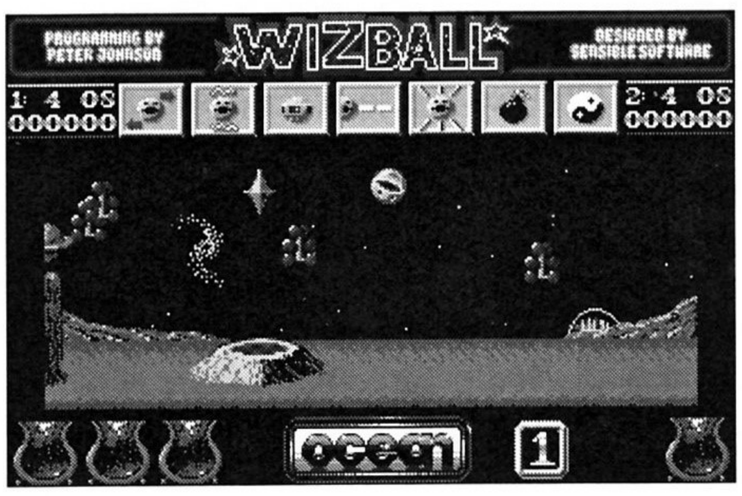
Zdravím vás poprvé ze stránek AR a hlavně ze stáje AMAX! Dnes bych chtěl představit malou firmičku, která produkovala velké hry. Bohužel zde je právem na místě minulý čas, protože se beze slov rozloučení vzdálila z malého amigovského trhu. Bohužel jsme si to zapříčinili sami, protože díky vysoké hladině pirátství nemá cenu asi dělat hry. Nyní se firma snaží prosadit na dosti chaotickém a monopolním trhu pro PeC a PSX. Ale nejprve se vraťme zpět do historie.

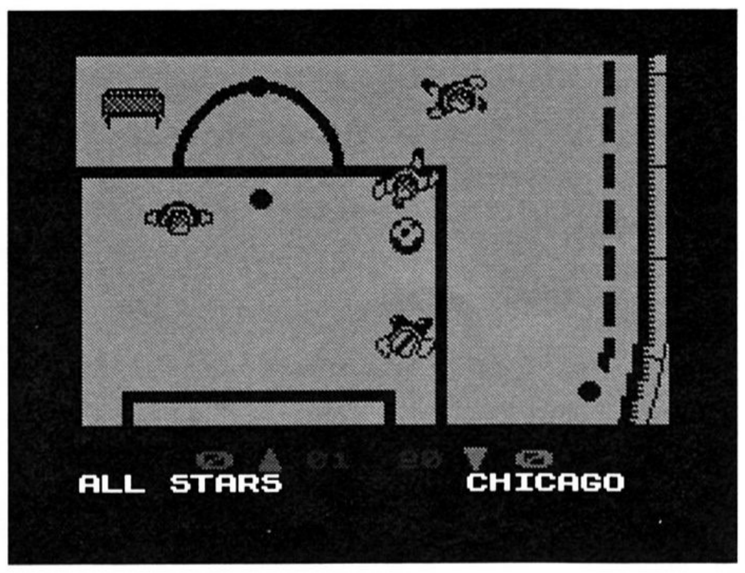
Trochu dávné historie

V roce 1981 se sešli na předměstí Chelmsfordu dva 15-letí kluci, aby založili hudební skupinu Zeus. Byli to Chris Yates a John Hare. Spolu pak strávili několik let hraním atd. V roce 1985 se začínají zajímat i o počítače. Chris začal programovat pro ZX Spectrum a Jon pracoval jako grafik pro různá studia. Po šesti měsících vytvořili první hru, která ale nebyla jejich původní. Titul *Sodov the Sorceror* vzniknul předěláním hry *Gandalf* a Chris s Johnem se pod něj podepsali jako Bug-Byte. Po tomto pokusu vytvořili svou první originální hru, opět pro ZX Spectrum, která se jmenovala *Twister*.

V roce 1986 se poprvé objevuje jméno Sensible Software a kluci začínají pracovat na počítači C64. První počin Sensiblů pro tento počítač se jmenuje *Parallax* a slavný Ocean Software jej od nich odkoupil za celých tisíc liber! Pak následuje ještě hra *Wizball,* která získala od časopisu Zzap 64 prestižní ocenění "*Game of the Decade*".

Potom překvapivě vydávají program pro C64 pod názvem *Shoot`em Up Construction Kit,* který umožňuje běžnému uživateli vytvořit si doma vlastní střílečku. *SEUCK* byl v roce 1987 oceněn jako vysoce originální program.





Po tomto úspěchu Sensible opět produkují další hry a tak další peckou je asi nejlepší fotbal na C64, který jsem kdy hrál, a to *Microprose Soccer*. Ten byl v magazínu 'Computer and Video Games' vyhlášen nejlepší sportovní hrou pro domácí počítače. Hra *International 3D Tennis* je bohužel jejich poslední hrou pro C64.

Mega-lo-Mania

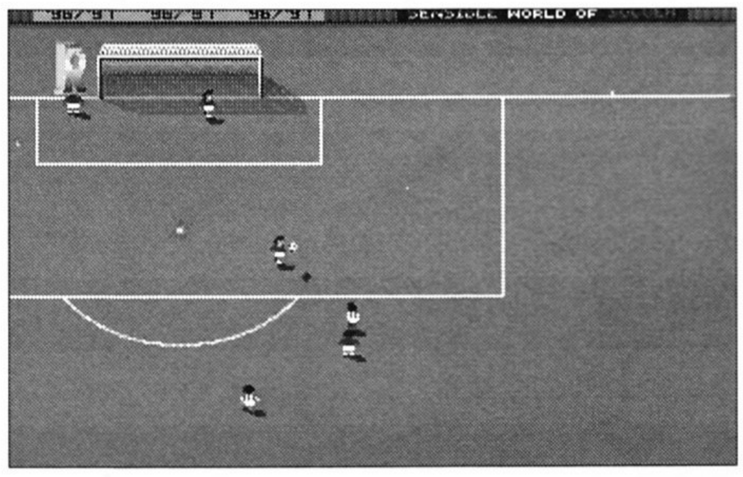
Na začátku devadesátých let se firma stěhuje na šestnáctibitové počítače. Zde začíná tvořit nejprve pro Amigu a Sega MegaDrive, a tak v roce 1992 spatřila světlo světa jejich první velká hra, která se jmenuje **Mega-lo-Mania,** vydaná ještě pod křídly vydavatele Image Works. Možná ani někteří neví, že tato hra je od nich. Zde začíná dlouhá sága malých postaviček, které udávaly krok v dalších hrách. Někteří těm postavičkám říkají Melomaňací.

A teď trošku ke hře - jednalo se o jednu z prvních real-time strategií. Kdysi dávno žili čtyři bozi, kteří chtěli všichni vládnout, ale narozdíl od dnešní vlády usoudili, že je zbytečné vést dlouhodobé a zničující války. Tak se rozhodli, že svůj spor vyřeší fair-play, čili v soutěži. Kdo z nich vytvoří civilizaci, která v čestném souboji porazí ostatní civilizace, bude pánem planety. Hru možno hodnotit jako hru evoluce, síly a destrukce. Každý z bohu měl svou barvu a také svou povahu. Máme zde: Oberon - žlutá barva, zákeřný a bezcitný; Scarlet - červená barva, výbušný a agresivní; Madcap - modrá barva, prohnaný a smrtící, a Caesar - zelená barva, mstivý a diktátorský.

Hra je rozdělena do několika věků (epoch), zobrazena různě velkým ostrovem, který je rozdělen na určitý počet čtverců. Kromě výběru bohů je také důležité dobře zvolit čtverec, na kterém budete mít postaven svůj hrad a také počet lidí, které budete mít k dispozici pro dosažení cíle. Hlavní volba čtverce tu není ale není jen proto, abychom měli hrad na hezkém místě, ale abychom získali doly, ze kterých můžeme těžit suroviny, z nich vytvářet nové technologie, vynalézat nové zbraně atd. Někdy musíte mít i trochu štěstí a důvtip, abyste vystihli okamžik, kdy překvapit nepřítele. Tolik asi o samotné hře. Už zde se začínala projevovat skvělá hudba, grafika a hlavně hratelnost. Příjemným překvapením byla také digitalizovaná řeč vysoké kvality.

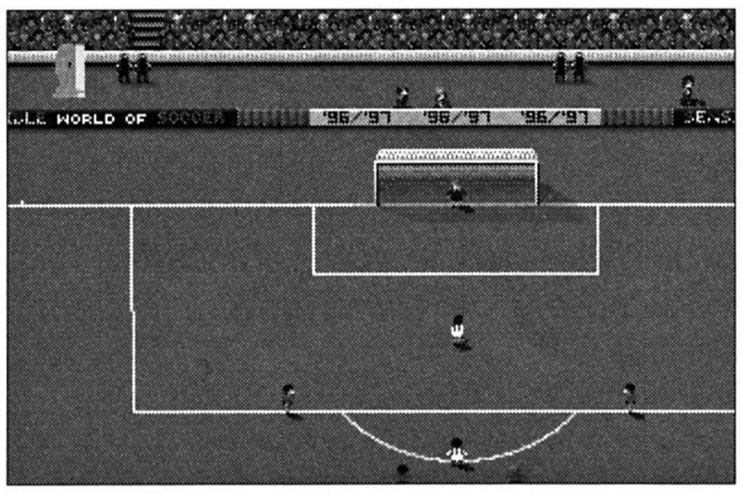
Sensible Soccer & spol.

Na konci roku 1992, respektive na přelomu 92/93 se dostává na denní světlo fotbal pod názvem **Sensible Soccer** (dále jen SSoccer). Chtěl konkurovat takovým fotbalům, jako byly v té době Manchester United nebo KickOff, ale rázem je předstihl a stal se jasným favoritem. To, co provedl SSoccer mezi hráči, lze možná nazvat davové šílenství. Dobře si pamatuji, jak jsem si kdysi v Polsku koupil tuto originálku za pár korun (ještě nebyl zaveden v té době postih na piráto-distributory), domů jsem si nesl dvě diskety a byl jsem dosti naštvaný, že jsem si nekoupil jiný plánovaný fotbal. Po vložení diskety do kámošovy A500 se na mně vyvalila super hudba a bezva grafika. První šok jsem dostal, když jsem zjistil, že zde je plno týmů, aktuální sestavy a taky reálná jména. Po prozkoumání krátkých, leč naprosto jasných nastavení jsem se s napětím pustil do hry. Další šok přišel, když nastoupily týmy. Pomyslel jsem si, že s takovými maličkými nestvůrkami snad není možné hrát! Když zápas začal, tak jsem spíš poslouchal hudbu a obdivoval grafiku, než bych se věnoval hře. Ovládaní se na



první pohled zdálo těžké, ale pak si člověk zvyknul. Vím, že jsem první zápas prohrál, myslím že 0:4, ale byl jsem naprosto unesen hrou. O to byla větší radost, když jsem vstřelil svůj první gól (Brolin RuleZ). Možnost zahrát si přátelák, ligu, pohár, nebo si navolit vlastní ligu nebo pohár jenom zvyšovala prestiž hry. Hratelnost byla nade všechny fotbaly a dodnes ji nikdo nepřekoná, ale bylo tu několik nedostatků.

A tak se v dalším roce objevil **Sensible Soccer International,** který opět posunul hratelnost do vyšších dimenzí, ale hlavně opravil nějaké drobné chyby. Přibyla možnost si zahrát Mistrovství Světa, trošku se upravila hrací plocha, rozhodčí teď uděloval karty. Ale hlavní bomba přišla na Vánoce roku 1994, když se



objevila pod stromečkem taková malá krabička se dvěma disketami a v ní byl **Sensible World of Soccer.** Nejenom změna názvu bylo na první pohled vidět rozdíl mezi posledními SSoccery. Je zde totiž kolem 1 500 týmů, 26 000 reálných jmen hráčů, kromě toho je možno zahrát si ve 140 různých soutěžích. Co se týká grafiky, opět přibylo několik vylepšení, jako že diváci za brankou jsou vždy v barvách svých týmů. Hratelnost opět poskočila o kousek výš, ale asi největší změnou zde je, že kromě čistého hraní si můžete taky trošičku zamanagerovat. Je zde možno být až 20 sezón na lavičce (pokud Vás nevykopnou :)), můžete zápasy hrát, podívat se na ně, nebo jen nechat počítač vykalkulovat výsledek. Pomocí tlačítka "Squad" můžete zjistit svůj tým, kolik který hráč stojí nebo na jak dlouho je zraněn. Tlačítko "Club Business" nás informuje o našem kapitálu, za co jsme zaplatili, kolik jsme vydělali atd. "Transfer" slouží pro nakoupení nebo prodání hráčů. Můžete si prohlédnout nabídku fotbalistů z domácí soutěže nebo ze světa, anebo taky můžete jít zkusit štěstí přímo do klubu pro oblíbeného hráče. Můžete fotbalisty kupovat jak za peníze, tak i měnit hráče za hráče. Pokud se Vám bude dobře dařit, tak dostanete nabídku z jiného klubu, abyste koučoval jejich tým. A pokud bude se Vám opravdu skvěle dařit, můžete obdržet třeba nabídku od nějakého státu, abyste koučoval jejich národní tým. Pak musíte najít hráče do "národňáku" po celém světě nebo z domácí ligy, odehrajete pár přátelákú a pak vzhůru do kvalifikace o Mistrovství Světa nebo Evropy. Kromě managerování si můžete zahrát již hotové ligové sezóny, nebo pomocí tlačítka "DIY Competition" si můžete vytvořit jakýkoliv pohár nebo ligu podle vašich představ. Například pohár "O modrého ftáka z odS", kde budou soutěžit druholigové týmy z Austrálie a Francie, k tomu třeba Olomouc a AC Parma. Možností zde je plno...

Pak nastoupily pouze verze SWOSu jakoby "update", z nichž možno zmínit třeba *SWOS 95/96, SWOS Euro96* a poslední *SWOS 96/97,* který vyšel ke konci roku 1996. Změny v nich byly opravdu pouze kosmetické (hlavně aktualizace sestav) a tak není nutno se zde o nich více rozepisovat.

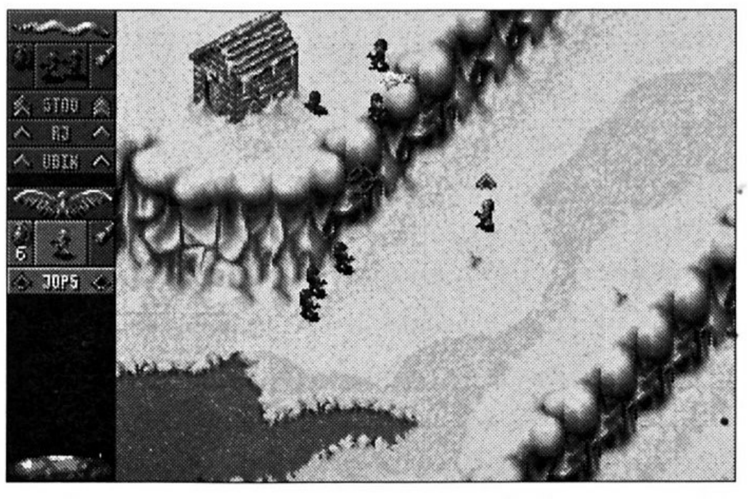
Hlavním mozkem všech SWOSů byl Chris Chapman jako hlavní programátor, grafiku obstarával Jon (Jops) Hare a hudbu a různé sfx zase Richard Joseph. SSoccer je asi nejvíce hranou hrou u nás. Jeho hratelnost je vynikající a žádný fotbal ho nemůže porazit. Pomocí různých editorů zůstává pořád hratelný a vím, že byl asi nejvíce hranou hrou na EP98, aspoň u nás (pokoj Dream TEKu :)). Pro SWOSe se dokonce udělaly i editory a nejlepší z nich je **SWOS-Ed** od P. Bienka (z Polska), ke kterému dokonce udělal i Arny (Radim Demel) český katalog, takže je plně lokalizován. Ke SWOSu mám ještě jednu poznámku. Několik borců, kterým chybí nové statistiky o týmech a fotbalistech, se domluvilo, že budou dodávat aktualize týmu, každý ze své země. A tak pokud někdo bude mít chuť a čas, může se přihlásit za českého administrátora a může dodávat aktualizace. A tak budeme mít stále čerstvé týmy. Adresu jsem našel díky perfektní stránce *Czech AMIGA News* a tak se podívejte na adresu: *http://www.amigart.com/swos* - veškeré další informace naleznete tam.

Cannon Fodder

Ale Sensible Software nebyli pouze fotbálkem známi. V roce 1993 totiž vychází naprostá bomba v akčním žánru, a to dnes již legendární **Cannon Fodder.** Dala by se charakterizovat jako akční hra s prvky strategie. Něco jako akční Lemmingové. Samotná idea hry je srozumitelná. Jako hráč dostaneš na počátků určitý počet vojáků, se kterými musíš plnit mise. Každá mise je ještě rozdělena na jednotlivé fáze. Tvým úkolem je například:

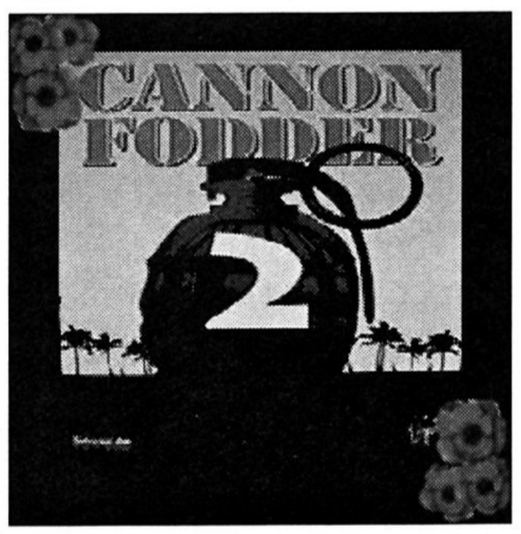
zabít všechny nepřátele, zničit všechny budovy, ochránit domorodce atd. Máš neomezenou munici do kulometů a někdy můžeš taky cestou najít granáty nebo bazuky, které slouží pro zničení strategických objektů jako budovy nebo bojová vozidla. V dalších misích už lze používat různá bojová i nebojová vozidla jako skútr, tank, vrtulník. Akce se odehrává v různých místech jako džungle, sníh, bažiny atd... Vojáčci se ovládají myší. Levé tlačítko je posuv (ukázání směru postupu) a pravé slouží pro střelbu. Když při podržíme pravé (střílíme) a stlačíme levé, vojáci vyhodí granát nebo bazuku (podle toho, co je aktivně zvoleno).

Vojáky lze rozdělit v průběhu akce do třech malých skupin a postupně s nimi operovat. Důležité upozornění: pokud máme zničit všechny baráky, musíme hodit granát tak, aby se při výbuchu zničily dveře baráku. Pokud vyletí z pantů, cíl je dobyt. Ale pozor, často nevyletí jen dveře, ale i střecha a ta



může dopadnout i na naše vojáky. Takže si musíme dávat pozor i na bezpečnost naší vlastní jednotky.

Hratelnost a hlavně originalita je zábavou na dlouhé večery. Celá hra má celkem 24 misí. Sám jsem jich zdolal 19, ale pak musel jsem si pomoc trainerem. Po každé splněné misí je možno uložit si pozice. Velmi humorně je pojat "stav skóre". Na krásném zeleném kopci, který slouží jako hřbitov, se zobrazují kříže těch, kteří zahynulí v akci, vše podle stupňů, kolik nepřátel jsi zabil a misí zdolal, a nahoře je ukazatel stavu, kolik jste nepřátel zastřelili a kolik vašich vojáků zahynulo. Co víc dodat, než jen hrát a hrát.



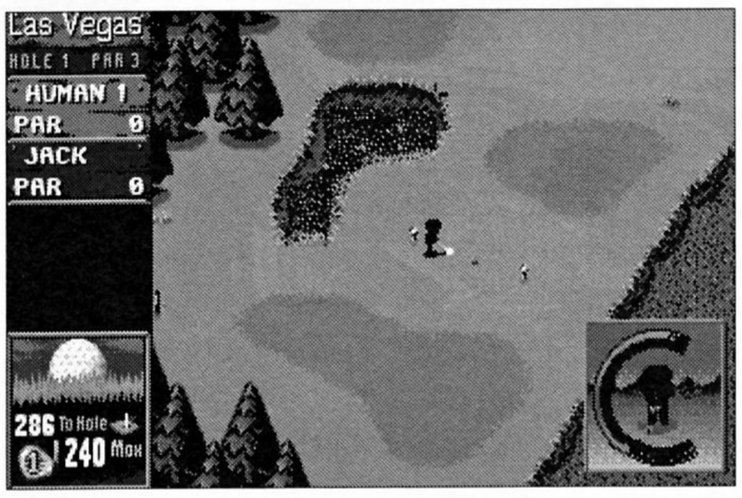
Po tomto famózním úspěchu se Sensible Software rozhodli uvést druhý díl, který byl vydán na přelomu 1994/95 a jmenoval se (překvapivě) **Cannon Fodder 2.** Hratelnost a smysl zůstaly zachovány, co se však změnilo, bylo prostředí. Teď se ocitáte například například někde na Marsu, kde stříláte ufouny (promiň, UF0 :)) a ničíte jejich obydlí a používáte jejich vesmírná plavidla, nebo ve středověku, kde zase zabíjíte rytíře s kulomety, "dobýváte" hrady granátem a pro dopravu jezdíte nějakým vozem, jinde zase se ocitnete v starém americkém městě (ála 20. léta) a likvidujete gangstery a létáte vzducholodí, anebo jste na nějaké vyprahlé arabské poušti (asi u Saddáma). Takže opět všude buď ničíte budovy a lidi, chráníte tupé domorodce nebo musíte někoho unést, ale taky se objevil nový úkol pro vaše vojáčky: Po dokončení všech levelů v jednom prostředí se přesouváte do další krajiny, takže v poslední fázi musíte aktivovat spínač, aby přiletělo kosmické těleso a odneslo vás do jiné dimenze.

Co se týče obtížnosti, dá se říct, že je trošku lehčí než jednička a soudím tak z toho důvodu, že jsem ji dohrál bez jakýchkoliv čítů. Hlavně je nejlepší úplně poslední fáze v poslední misi. Kdo to dohrál, ten ví, co myslím - tak perfektně jsem se dlouho nezasmál! Grafika a hudba jsou naprosto geniální.

Na sérii Cannon Fodderů pracovali tito: Jools a Jon Hare - programátoři, Stoo - grafika, hudba a zvuky starý známý Richard Joseph. Dál se pod tyto hry podepsali: Chris Yates, Chris Chapman, Stuart Campbell, JL, John Watts.

Sensible Golf

Kromě skvělého fotbalu udělali Sensible Software také jiný sport. Jak už titulek napovídá, je jím golf a hra se jmenuje **Sensible Golf.** Opět zde se setkáváme s malými potvůrkami, které se ovšem při hře na greenu trochu zvětší. Opět zde je super grafika a hudba. Ve volbách si můžete zvolit způsob hry, kolik lidí bude hrát (až 72 hráčů v turnaji, z toho čtyři jsou ovládaní hráči, zbytek kontroluje Amiga). Takže se trochu zaměříme na menu.



1. Play Round - zde se volí, kolik hráčů bude hrát, barva dresu a pak se vybírá, co se bude hrát.

a) Strokeplay - souboj mezi dvěma, kdo zdolá jamku na nejmenší počet úderů vyhrává;

b) Fourball Matchplay - něco jak předchozí, jenom s tím, že se hraje 2 na 2 (v týmu);

c) Foursomes Matchplay - to samé co předchozí, pouze s tím rozdílem, že tým má pouze jeden míček, a tak se postupně střídají při odpalu;

d) Skins - podobné jako Strokeplay, jenom se hraje o prachy.

2. Play Tournament - zde se hraje turnaj, volí se počet hráčů, barva dresu, na kolik kol se bude hrát atd.

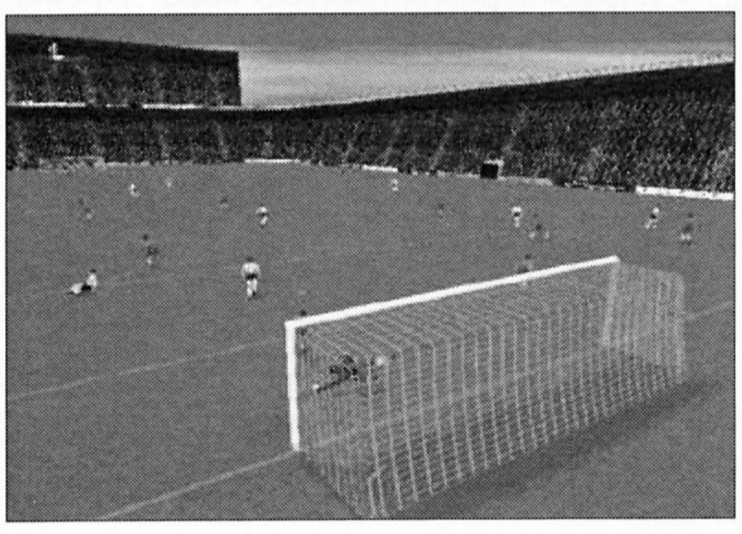
3. Play season - zde se hraje sezóna, velmi podobné jako předchozí.

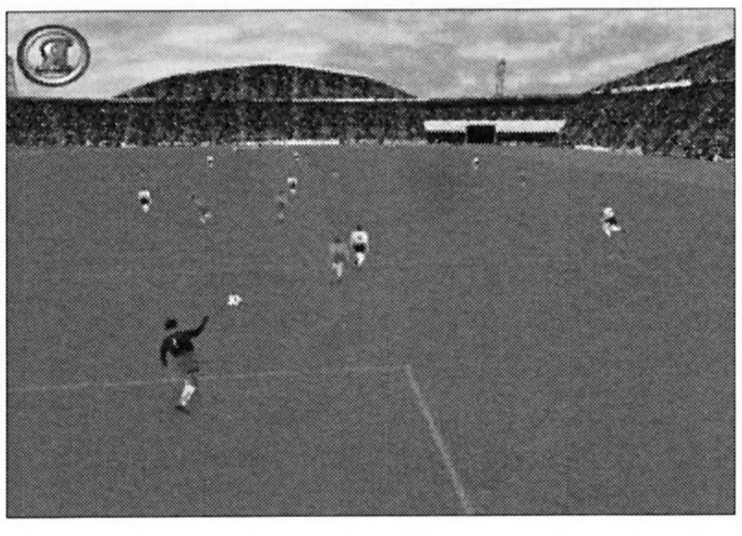
4. Practice Hole - prostě trénink

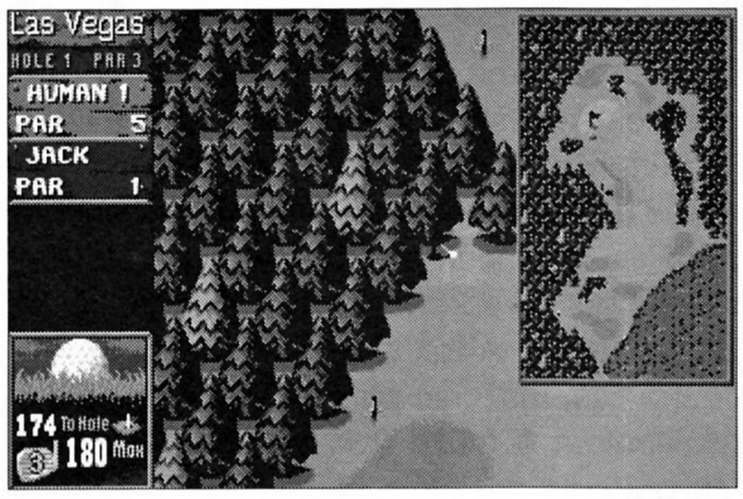
5. Options - volby nastavení

6. Disk Filling - všechny diskové operace (načíst, uložit...)

Ve hře je kolem 25 golfových polí, v každém 18 jamek, takže je toho hodně. Princip hry a ovládání je podobné jak u jiných golfů, takže nemá cenu to více rozepisovat. Tuto hru nelze brát jako realistický golf, jde spíš o jakousi parodií, protože počet úderů na jamku se pohybuje kolem 20-30 například z 5 možných :). Ale hratelnost a humor jsou zde opět zachovaný, což zapříčiňuje opět dlouhé dny strávené u počitače. Programátorem hry byl Jools, grafiku dodal Stoo a hudbu a zvuky jako vždy Richard Joseph. Sensible Golf vyšel v roce 1995.







...a pár perliček na konec

Poslední hrou, kterou zatím Sensible Software vydali, byl **Sensible Soccer 98,** který existuje pouze na pEc a PSX. Byl to taky pokus o fotbal ve stylu FIFA 98. Z dema, což jsem měl možnost vidět, jsem moc nadšený nebyl. Prostě nic dobrého a hratelnost mizivá... *(laskavý čtenář nechť prozkoumá obrázky vlevo dole - Joe)*

Značku Sensible Software už dvanáct let proslavují Jon (JOPS) Hare, Chris (Krix) Yates. Během existence firmou prošly tyto počítačové kapacity: Richard (RJ) Joseph, Chris (Chipper) Chapman, Martin Galway, Dave (Ubik) Korn, Jools, Stoo Cambridge, Rob Trevellyan, JL, CD, Stuart Campbell a jiní.

Tři největší přednosti Sensiblu byly originalita, hratelnost a smysl pro detail. Tyto jejich vlastnosti byly oceněny několika tituly 'Programátor roku', 'Hra roku' a také dvěma cenami `Vývojář roku', které získali v letech 1992 a 93 při udělování výročních cen počítačového průmyslu (takový počítačový bráška filmového Oscara).

Všechny hry, které Sensiblové pro Amigu vytvořili, neměly instalery, takže dlouho se ničily disketovky, až pak několik lidí udělalo nějaké instalovačky a asi nejznámější z nich a plně funkční zhotovil JF Fabre.

Veškeré podněty, informace atd. jsem čerpal z oficiální stránky Sensible Software, pak z několika HomePage, z časopisů: Magazyn AMIGA(PL), Amiga Computer Studio(PL), Swiat Gier Komputerovych(PL), Gambler(PL), Excalibur, Score a Amiga Insider a taky něco z vlastní hlavy. Nepoužil jsem ani jeden článek z AR :)).

Na konec bych chtěl poděkovat za spolupráci při přípravě tohoto článku těmto: Joe, PiosOne a TommyGun.

Seznam všech her, které Sensible Software vytvořili:

Rok	Název	Platforma
1986	Twister	ZX Spectrum
1986	Parallax	C64
1986	Galax i birds	C64
1987	Wizball	C64
1987	Shoot'em Up Constructions Kit	C64
1988	Oh No!	C64
1988	Microprose Soccer	C64
1990	Intenational Tennis 3D	C64, ZX Spectrum, Amiga, Atari ST, Amstrad
1991	Insects in Space	C64
• 1992	Mega-lo-Mania	Amiga, Atari ST
1992	Sensible Soccer	Amiga, MegaDrive, Snes, Atari ST
1992	Sensible Soccer v1.1	Amiga, Atari ST
1992	Wizkid	Amiga, Atari ST
1993	Sensible Soccer 1.2	Amiga
• 1993	Cannon Fodder	Amiga, Atari ST, PC, MegaDrive
1994	Sensible World of Soccer	Amiga
• 1994	Cannon Fodder 2	Amiga
• 1995	Sensible World of Soccer 95/96	Amiga, PC
1996	Sensible World of Soccer Euro	Amiga
• 1996	Sensible World of Soccer 96/97	Amiga
1998	Sensible Soccer`98	PC

Testy herních ovladačů

LAHVE

Dostal jsem od AMIGA Review na otestování několik joysticků. I když jsem pořádně nevěděl, co se na joystickách dá testovat (maximálně tak za jakou dobu od začátku hráčského šílenství praskne páka), nicméně nabídku jsem přijal a tak vám právě teď nabízím výsledky dlouhodobých testů. Joysticky byly testovány několika nejnáročnějších hrách a závěry byly tyto:

QJ SuperCharger
Výrobce: Interact Europe
Zapůjčil: Multi-Styk CZ s.r.o.
Cena: 349,- Kč

Tento typ je asi ze všech čtyřech testovaných nejhorší. Jeho tvar je dosti nevhodný. Když si opíráte místo mezi palcem a ukazováčkem o páku, mívá joystick pro toto místo na ruce speciální prohlubeň, avšak na tomto joysticku je tato prohlubeň o něco níž, a tak se držení ovladače stává nepohodlné a nepevné a páka je sama o sobě dost objemná a špatně se drží. Citlivost tohoto typu ovladače je také špatná a pro zvolení pohybu páky ji musíte naklonit poměrně dost, aby se spínače sepnuly. Základna SuperChargeru je nepřiměřeně vysoká a hrany na ní nepůsobí při opírání ruky příjemně. Tento typ disponuje funkcí "autofire" ve třech polohách (autofire on, autofire off, CPC 464). Délka kabelu je něco málo přes metr.

QJ II Turbo
Výrobce: Interact Europe
Zapůjčil: Multi-Styk CZ s.r.o.
Cena: 329,- Kč

Tento typ joysticku je velice příjemný na držení, protože má úzkou páku a tudíž ji lze svírat pevně. Není navržen pro opírání ruky o základnu, ale prsty i dlaň lze opírat o opěrné výstupky. Někomu by to nemuselo být příjemné, protože máte defacto ruku ve vzduchu, ale časem si lze zvyknout. Design tohoto joysticku je sice velmi pohodlný, ale vzhledově ne příliš hezký. Budí dojem nemoderního, starého joysticku. Základna je jednoduchá, žádné "aerodynamické" proporce jako u většiny jiných joysticků a vlastně ruce nepřekáží, protože ruku máte při hraní opřenou o výstupky na páce. Pevnost páky není zrovna nejlepší a při klepnutí do ní v joysticku podivně zachrastilo. Na základně má QJ II Turbo přepínač "CPC 464 on/off" a přímo na páce je další přepínač na "autofire". Délka kabelu je opět něco přes metr.

QJ I Turbo
Výrobce: Interact Europe
Zapůjčil: Multi-Styk CZ s.r.o.
Cena: 249,- Kč

Tak, a teď to nejlepší! Mě osobně se s tímto joystickem hrálo nejlépe. QJ I Turbo vypadá sice až moc skromně, ale má páku tak malou, že je dá v pohodě obejmout celou rukou a zároveň můžete velmi pohodlně dosáhnout na obě spouště. Pevnost páky je výborná. Joystick není ani příliš tuhý, ani volný, prostě ideální. Základna má velmi jednoduchý, ale praktický design a když se o ní opřete rukou, nic vás netlačí. Tento typ je opravdu velmi jednoduchý (i když velmi ideální), a tak se zde nedočkáme žádné funkce navíc (ani "autofire"). Délka kabelu: opět naše oblíbené "něco přes metr".

Apache 1
Výrobce: QuickShot
Zapůjčil: JRC
Cena: 300,- Kč

Tento joystick mám už sám delší dobu doma a tak už o něm vím celkem dost. Jedná se o jednu z mála ovládacích pák, které nemají mikrospínače, ale jakési gumové položky, což samo o sobě znamená velmi (ale opravdu velmi) vysokou odolnost proti silnému ohýbáním páky. Gumové položky se takřka nedají nějak zlikvidovat (maximálně se mi stalo, že mi párkrát vypadly, ale oprava této závady je víceméně několikavteřinová) narozdíl od mikrospínačů, ale někomu může možná vadit právě to, že při pohybu joysticku do strany nic neslyší. Věřte mi, dá se na to zvyknout. Apache je na rozdíl od svých "kolegů" dost lehký a má zajímavý a dobře navržený design, ale drobnou nevýhodou (pro někoho je to dost závažná chyba) je absence funkce "autofire". Velikost základny u Apache 1 je dostačující a kabel je dlouhý přibližně 2 metry.

Poznámka: všechny testované joysticky disponují čtyřmi "přísavkami" pro upevnění na desce stolu, dvěma spouštěmi (pro ukazováček a pro palec) a mikrospínači (kromě typu Apache 1). Ceny všech ovladačů jsou včetně DPH.

ActionPad AM
Výrobce: Logic3
Zapůjčil: JRC
Cena: 490,-

Nakonec jsem k testování dostal jeden joypad značky ActionPad. Nemám s pady vůbec žádnou zkušenost a neumím s nimi, ale zase je pravda, že toto je jediný pad, na který bych si možná časem zvykl. Tvar je příjemný do ruky, na levé straně je ovládání pohybu, na pravé dvě tlačítka (modré A a červené B) a pro ukazováčky jsou po stranách dvě tlačítka coby spouště, i když u většiny her je celkem jedno, jestli budete mačkat červené B nebo jednu z postranních spouští. Uprostřed jsou tlačítka SPEED LO a HI a nad nimi volba "autofire". Tlačítka jsou nejspíše podložena gumovými podložkami, které sice po stlačení necvakají, ale jen dutě mlasknou (sakra, popisovat zvuky v textu, to je zážitek...). Co k tomu ještě dodat? Snad jen, že kabel má délku neobvyklý metr a půl (abychom se neopakovali).

Tak. A je to. Udělejte si sami obrázek, jaký joystick si koupíte a jaký vyhovuje vašim představám. Já osobně se chystám nějaký koupit, ale nevím, kde ho sehnat. Vlastně, pokud třeba náhodou nezapomenu vrátit jeden z testovaných joysticků... třeba takový QJ I Turbo...

Rozhovor - Ancor

JOE

Předminule jsem vám v novinkách představil švýcarskou grupu Ancor, která pracuje na klasické click'n'point adventuře The Last Seal. Protože mě zajímaly další podrobnosti o tomto projektu i o Ancoru samotném, požádal jsem jeho členy o krátký rozhovor...

Můžete se našim čtenářům představit?

Sascha: Žiju v Rickenbachu, což je malá (velmi malá) vesnice ve Švýcarsku (což je malá země mezi Německem a Itálií). Máme tu Alpy, čokoládu, sýr, krávy, prostě je to skvělý kraj. Je mi dvacet let a pracuju jako elektrikář.

Roman: Já žiju taky Rickenbachu. Je mi sedmnáct a chodím na gymnázium. Jsem amigista už od svých jedenácti let a rozhodně nepomýšlím na výměnu své Amigy za ten divný počítač se dvěma písmeny v názvu... nebo za ten s třípísmenným názvem.

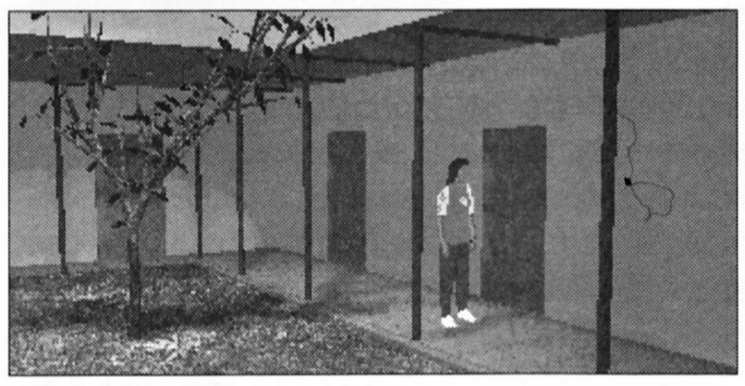
Kdy jste se poprvé dostali počítačům?

Sascha: Když mi bylo deset, koupili jsme si s bratrem Commodore C64! Užili jsme si s ním hodně srandy... V šestnácti jsem koupil první Amigu - legendární pětistovku. Postupně jsem ji vybavoval přídavnou pamětí (v té době byly dvě mega skutečně hodně paměti!) a externí mechanikou. Na konci šestadevadesátého jsem zakoupit Amigu 4000T s originálním boardem od Amiga Technologies, šestirychlostní CD-ROMkou, procesorem 060 (už brzy bude PPC/233) a 16 MB RAM (brzy bude 64 MB).

Roman: No, to už je hóóódně dlouho. V sedmi jsem dostal svůj první komp - C64. Pak mi táta věnoval Atari ST a o něco později jsem od strejdy získal Amigu 500. V roce 1997, to mi bylo šestnáct, jsem si koupil Amigu 4000 se 2 MB RAM. Od té doby jsem si docela dost vyšperkoval různými přídavky, jejichž vrcholem by měla být PPC karta, kterou jsem si objednal.

Kdo a kdy založil Ancor a kdo všechno jsou jeho členové?

Roman: Členové skupiny jsme vlastně jenom my dva. Ancor jsme založili v mém obýváku dne 29. 8. 1997. Toto datum je zvěčněno i na našem logu, ale musíš si ho prohlédnout hodně zblízka. Před tímto datem jsme byli známi jako Space Unlimited (no, známi... neznal nás široko daleko vůbec nikdo :-)) V té



době jsme my osobně nevytvořili nic extra. Vlastně - možná bude tvé čtenáře zajímat, že jsme přišli s návrhem designu hry Vendetta. Naše náčrty jsme poslali Teamu17 (dokud psali pro Amigu, byl to náš vzor), ale ti to pravděpodobně prodali firmě Vortex Design, která pak hru vydala. Nejsme si tím úplně jisti, ale všechno v téhle hře je přesně tak, jak jsme to psali v dopise T17...

Udělali jste za dobu své existence něco pro scénu?

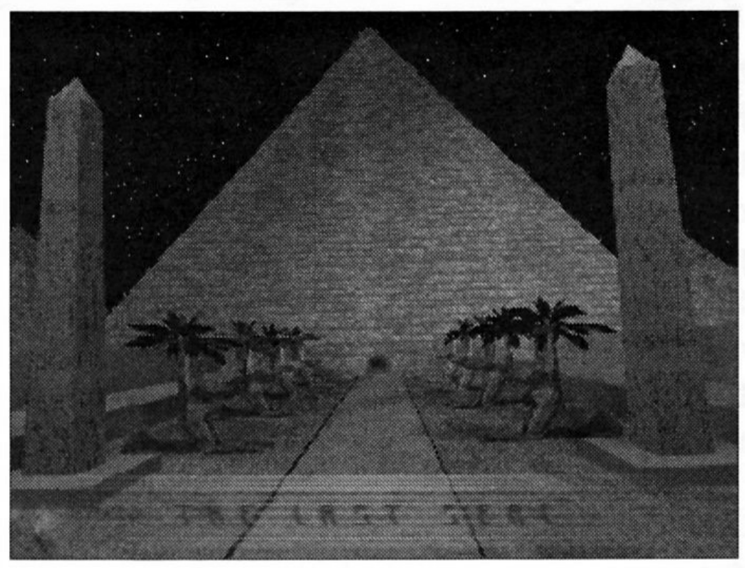
Roman: Ani ne, byli jsme hlavně velmi aktivními konzumenti scenérských produktů. Dělali jsme jen sem tam nějakou grafiku...

Kdo přišel s nápadem naprogramovat adventuru?

Roman: Byl to náš společný plán. Napadlo nás to jednoduše proto, že adventury jsou naše nejoblíbenější hry. Já jsem přišel s návrhem prostředí, ve kterém by se hra měla odehrávat. Sascha o pár dní později dal dohromady hlavní dějovou linii.

Kde jste pro svou hru čerpali inspiraci?

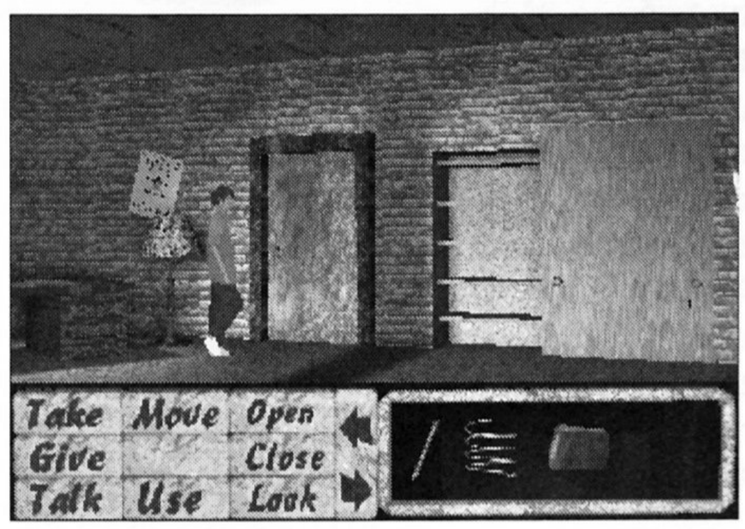
Roman: Mno, dá se říci, že inspiraci vlastně hledáme vždy a všude, neustále. Za posledních



pár let jsme skoukli velké množství filmů nejrůznějších žánrů, ale už ti přesně neřeknu, které tituly to byly, protože jsme jich viděli fakt hodně... Takže něco jsme načerpali určitě i z nich. Zbytek jsme si vymysleli. Nicméně ať si lidi nemyslí, že jim návštěva kina či vysedávání u videa pomůže dokončit naši hru! ;-)

Kdy předpokládáte dokončení hry?

Roman: Uaaaaah... to může trvat ještě hodně dlouhou dobu. Myslíme, že reálně se dá uvažovat tak o roku a půl, až dvou letech. Nemůžu ti to říct, přesně, protože se v průběhu tvorby programu může spousta věcí změnit...

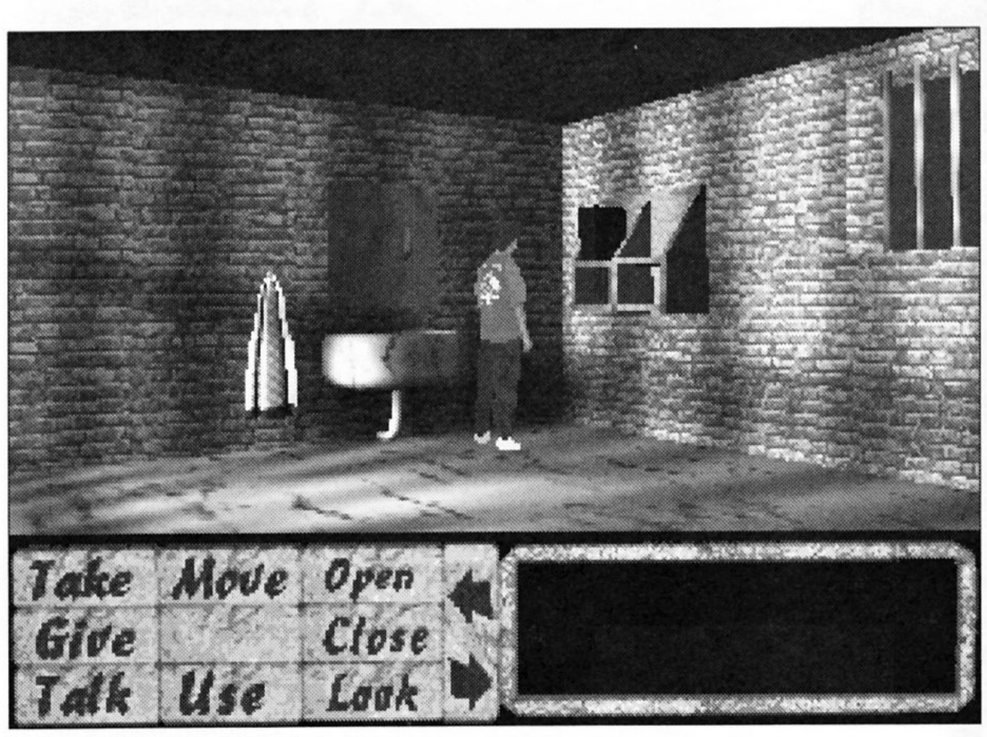


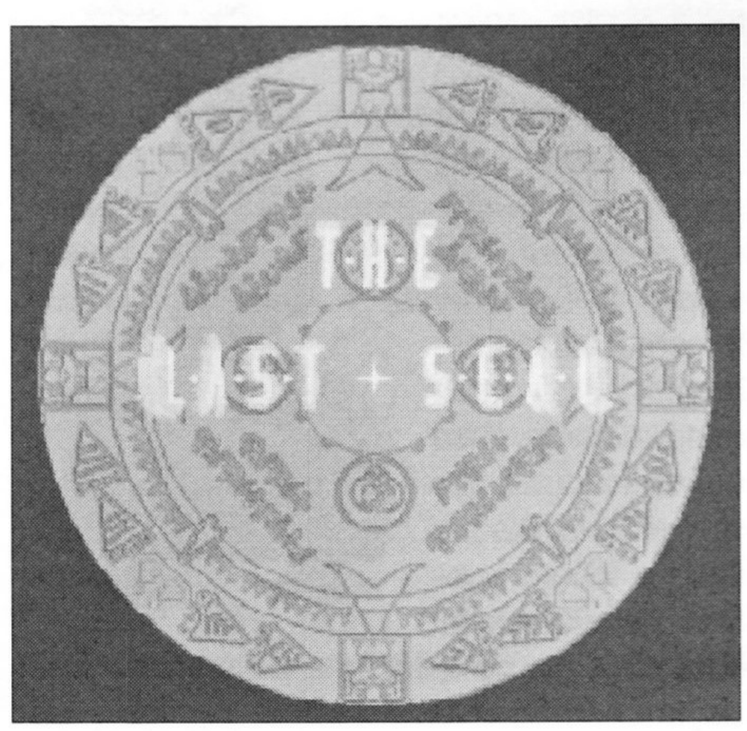
Na jaké Amize si vaši adventuru budeme moci zahrát?

Roman: Myslím, že by měla stačit dvanáctistovka s procesorem 030. Možná bude stačit i 020, teď přesně ještě nevíme - vývoj hry je teprve s začátcích. Určitě se do programu implementujeme i podporu grafických a zvukových karet.

Díky za rozhovor a hodně štěstí!

Roman & Sascha: Děkujeme!





Listárna

Zdravim AR

Mam jeden problem. Z Aminetu som si na pisicku stiahol demo Napalmu a ine veci, ale problem je v tom ze maju viac ako sa zmesti na jedu disketu (720kb). Akurat som to zabalil v ARJ na mensie kusy (xxx.a01,xxx.a02) ktore sa zmestia na diskety DD. Tie mozem prekopirovat na Amigu. Ale ja sa pytam ci existuje a Amige program, ktory tie kusky da do kopy a rozpakuje ich?

V blizkej dobe urcite prispejem nejakymi obrazkami na ARCD. Mozem poslat aj animacie?

Ako mozem pouzit system AHI na mojej Amige1200 ak nemam zvukovu kartu? Dosianem cez AHI viac ako 8bitovy zvuk napr. v AmigaAMP(s PPC). Mohli by ste systemu AHI venovat v casopise nejaky clanok?

Ste vsetci super, nova graficka uprava v 40ke je OK, Petr Krenzelok napisal spickovu reportaz z Computer 98.

Caute !!!! *Peter Brejka*

1) Pokud chceš na Amize použít jednotlivé archivy programu ARJ xxx.a01 apod., je zapotřebí je po jednom vždy rozbalit pomoci UNARJ a nově vzniklý soubor (např. NapalmDemo.lha) přejmenovat (např. na NapalmDemo1.lha). Pokud bys ho nepřejmenoval, byl by vzápětí přepsán při rozbalování ARJ souboru xxx.a02. Až rozbalíš všechny části ARJ archivu, je zapotřebí je už jen spojit spojit příkazem, který bude vypadat nějak takto: "c:join NapalmDemo1.lha NapalmDemo2.lha to NapalmDemo.lha"

2) Na ARCD samozřejmě můžeš poslat cokoliv, tedy i animace.

3) AHI lze samozřejmě použít i na Amize bez zvukové karty, některé programy přítomnost AHI přímo vyžadují. Pomocí AHI totiž můžeš používat až 14-ti bitový zvuk (a nejenom v AmigaAMPu pod PPC). Článek věnující se bližšímu popisu AHI najdeš v některém z příštích čísel.

4) Děkujeme za pochvalu designu, Petr Krenželok také děkuje.

Ahoj redakce,

nevím čím to je, ale AR39, AR40 a nyní AR41 mi nepřišlo. Nově jsem si AR přeplatil a vše jsem vyplnil. Mám dokonce kopii složenky a mé rodné číslo tam 2x je. AR si alespoň přečtu u kamaráda, ale chtěl bych mít doma své. Mám Vás již od Atlantida News až po AR38. Dříve to bylo kupované, pak předplacené na Ondřeje Stehlíka (můj bratr) a nyní na mne (Lukáš Stehlík, 830713-2647). Nevím, co mám dělat, protože nemáme telefon a kamarád to tam prý zkoušel a nikdo se neozýval.

Jsem z Amiga Klubu Frýdlant, kde máte hodně fanoušků. Viz. Listárna - AR41 ... Jan Voňka. Vlastním Amigu 1200, Blizzard 1240/40 + 16 MB RAM. Nemám však monitor a pravidelně jsem sledoval Vaše ceny a AR-Bazar.

Musíte si představit, co to pro mne znamená, když nejsem informován o aktuálních cenách z Vašeho časopisu, který je pro mne jediným zdrojem informací o Amize. Nyní však sedím na PC ve škole kvůli internetu pro ceny a abych Vám poslal tento dopis. Jsem rád, že máte alespoň WWW-stránku.

Z půjčených AR jsem si všiml Vašeho nového vzhledu a díky Vám jsem stáhl stránky Czech Amiga News, o kterých jste mne informovali. Jste doopravdy skvělý časopis a bez Vás si neumím svůj Amiga-svět představit. Zatím nashle a doufám, že se vše nějak zařídí.

Luky, AKF.

Zdravíme opět všechny frýdlantské amigisty!

Doufáme, že už je s Tvým předplatným vše v pořádku, že se problémy zdárně vyřešily a Ty si teď čteš nové AMIGA Review

Jsme rádi, že Ti (a určitě nejenom Tobě) pomáhá AR k dosažení nových informací - ať už to jsou adresy vynikajících www serverů jako Czech Amiga News, nebo ceny nového či použitého hardwaru a doplňků na Amigu.

Nazdar amigisti,

pred chvilkou jsem prolistoval AR c. 41. Jako vzdy je zase skvele. Je v nem ponekud malo recenzi na hry, coz mne zajima nejvice, ale to je zrejme dusledek soucasne situace kolem Amigy. AR se mi presto libi a uz se tesim na cislo 42. Ted ale k veci! Chtel bych Vas pozadat o doporuceni na nejaky graficky editor (nejlepe freeware/shareware dostupny na internetu). Muze byt i starsiho data, pro mne je dulezite aby:

- sel spustit na A600 s 1 MB RAM a bez HD

- umel pracovat s geometrickymi obrazci (trojuhelnik,ctverec, kruh apod.) a aby je bylo mozne vyplnit barvou a vzorem

- bylo mozne vkladat do obrazku text a rucne kreslenou grafiku stylem bod po bodu

- kdyz si zapnu funkci zobrazujici cislo, ktere udava velikost kresleneho obrazce, tak aby toto cislo bylo v centimetrech (nejlepe s jednim desetinnym mistem) a ne v pixelech. Ja totiz potrebuji pomoci pocitace a grafickeho programu kreslit obrazce u nichz znam jejich velikost v centimetrech, tedy jak bodou vypadat na papire po vytisteni a udaj typu ctverec o rozmerech typu 20x10 pixelu mi jaksi nic nerika. Informace o programu, ktery by vyhovoval temto pozadavkum, by mi moc pomohla. Predem dekuji za odpoved a preji Vam mnoho dalsich vytisku AR, ktere si mimochodem kupuji jiz od 5. cisla.

S pozdravem *Ales Borl*

Snad Ti toto číslo udělalo větší radost, když v něm jsou dnes dvě strany věnované hrám navíc.

S Tvými požadavky na grafický editor to bude ovšem obtížnější. Dělat grafiku na počítači s 1MB RAM a bez HD je dnes asi velké dobrodružství. Doporučovali bychom Ti pořídit si

a) lepší počítač

b) na základní bitmapovou grafiku Ti může stačit například PPaint 6.4, který společnost Cloanto uvolnila k bezplatnému používání.

c) k výsledné montáži, kde potřebuješ znám přesné rozměry výstupu lze použít profesionální PageStream (některá z dřívějších verzí 2.x snad byla také uvolněna), kde si nastavíš potřebnou velikost objektu, nebo můžeš použít novější verze 3.x (ale to bys musel asi investovat do své Amigy trochu více peněz), nebo programy typu FinalWriter, Wordworth či český BD Editor. Tam tyto věci zvládneš snadno.

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	120
CG016	Amiga ClassiX Vol. 1 (400 her) - NOVINKA! *- Testament, Alien Breed 2, Apidya, Apocalypse, Armourgeddon, Canon Fodder 1&2, Dark Seed, First Samurai, Gods, Ishar 3, Lion King, Lotus III, Syndicate, Turrican 3 a mnoho dalších...*	880
CG018	Akira (Amiga CD / CD32)	250
CG025	Arcade Classics MKII (Amiga CD)	650
CG042	Assasins - Ultimate Games Volume 3	740
CG030	Big Red Adventure (Amiga CD)	890
CG060	Brain Damage Pinball (Amiga CD)	890
CG061	Buble & Squeak (CD32)	690
DG130	Capital Punishment (Amiga)	960
CG085	Cedric (CD32)	990
CG100	Chaos Engine (CD32)	120
CG110	Civilisation (Amiga CD)	690
CG180	Eat the Whistle (Amiga CD) fotbal - NOVINKA!	830
CG192	Final Odyssey (Amiga CD) - NOVINKA!	1290
CG194	Flying High (Amiga CD)	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)	1390
CG209	Grandslam Gold Collection - 3 hry (CD32)	290
CG215	Gulp (Amiga CD)	250
CG300	Microcosm (CD32)	350
CG311	Myst (Amiga CD)	1890
CG313	Napalm (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)	1330
CG345	Pinball Illusion (CD32)	320
CG360	Quake (Amiga CD) - NOVINKA!	1990
CG400	Samba World Cup (Amiga CD) fotbal - NOVINKA!	1190
CG412	Sensible Soccer Int. (CD32)	150
CG420	Shadow of the 3rd Moon (Amiga CD)	1290
CG425	Simon the Sorcerer (Amiga CD) - NOVINKA!	680
CG430	Sixth Sense Investigations (Amiga CD) - NOVINKA!	1020
CG426	Spherical Worlds (Amiga CD)	1090
CG435	Strangers AGA (Amiga CD)	890
CG445	Street Racer (Amiga CD) - NOVINKA!	710
CG460	Theme Park (AGA + ECS) (Amiga CD) - NOVINKA!	740
CG464	Time of Reckoning - data pack Quake&Doom	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)	250
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
CS014	Amiga CD-Sensation V1 - Demos Are Forever	120
CS016	Amiga Joker CD	430
CS027	Aminet 12	150
CS026	Aminet 13	150
CS024	Aminet 15	150
CS032	Aminet 21	310
CS034	Aminet 22	310
CS033	Aminet 23	310
CS031	Aminet 24	420
CS025	Aminet 25	420
CS035	Aminet 26	420
CS028	Aminet 27	420
CS022	Aminet 28 - NOVINKA!	420
CS021	Aminet 29 - NOVINKA!!!	420
CS019	Aminet Set 3 (4CD)	690
CS020	Aminet Set 4 (4CD)	1150
CS017	Aminet Set 5 (4CD)	1150
CS023	Aminet Set 6 (4CD)	1150
CS029	Aminet Set 7 (4CD) - NOVINKA!!!	1150
CS040	Animatic	150
CS041	Anime Babes - Special Edition	740
CS043	Beauty of Chaos	250
CS051	Color Collection	480
CS054	CybergraphX v.4 - NOVINKA!!!	950
CS055	Deluxe Paint 5 CD - NOVINKA!	990
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
CS125	Lightwave Enhancer CD	790
CS127	Light ROM 6 (4CD) - NOVINKA!!!	1390
CS128	Meeting Pearls IV	190
CS131	Megahits 7	460
CS136	Mods Anthology (4CD)	950
CS140	Network CD 2	510
CS151	Octamed Sound Studio v1	390
CS153	Personal Paint 7.1 CD	990
CS154	Photolite	660
CS155	p-OS PreRelease	790
CS160	Scala MM 400 CD - NOVINKA!	13990
CS161	Scala Plug In	1190
CS162	Sci-Fi Sensation Version Rel. 2	400
CS163	Scene Xplorer - NOVINKA!	290
CS182	Spectrum CD 1998	630
CS185	Superautos 94/95 & Studien	120
CS201	Workbench Add-On Volume 1	560
CS230	Zoom Release 2	450

Photo CD

CS920	Film Legenden	220
CS930	Oldtimer	220

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

javosoft® COMPUTER

Předplatné ČR AMIGA Review

Příjmení a jméno

Ulice (č.p.)

PSČ, Město

Rodné číslo /

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 **37-48** **43-54**

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 od čísla 49 již CVD nebudou

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 od čísla 49 již APD nebudou

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

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):** . . 1999 **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

Amiga:
Amiga 1200 Infinitiv Tower - 6900 Kč
Amiga 1200 Desktop Dynamite - 4700 Kč
Amiga 1200 Magic HD40 - 6900 Kč
Amiga 1200 HD40 - 5200 Kč
Amiga 1200 Desk. Dynam. HD260 - 5200 Kč
Amiga 1200 HD 140 - 4600 Kč
Amiga 1200 Magic - 5000 Kč
A CD32 + SX1 + 4MB + FDD - 6000 Kč
Amiga CD32 - 2600 Kč
Monitory:
Commodore 1084S - 2900 Kč
Phillips 8833II - 3200Kč
Phillips 8833I - 2900Kč
Amiga 1438 - 5600 Kč
NEC Multisync 3D - 5000 Kč
Turbokarty / RAM karty:
Blizzard 1230IV+8MB - 4000 Kč
Blizzard 1240 + 16MB - 6700 Kč
Blizzard 1260/50 - tel.
Blizzard PPC603e+/200/040 - 15900 Kč
Blizzard PPC603e+/200/040 + 32MB - 19000 Kč
Blizzard PPC603e+/240/040 + 32MB - 20000 Kč
HD, CD-ROM, FDD:
HD SCSI 80MB -1200 Kč
HD 520MB - 1800 Kč
HD 1.6MB - 2900 Kč
HD 420MB 2.5" - 2000 Kč
Ext. FDD 3.5" DD - 1100 Kč
Ext. FDD 3.5" HD - 2600 Kč
CD-ROM SCSI 24x - 2000 Kč
CD: AminetSet 7 - 900Kč, Fresh Fish 7 - 190Kč, Meeting Pearls vol.1 - 190Kč, p.OS PreRelease proDAD- 300Kč.
Hry CD32: Magic Island - 200 Kč, James Pond 3 - 150 Kč
Ostatní: Zorro BUS Z2 + videoslot - 4000Kč, Blizzard SCSI kit - 2000Kč, Blizzard SCSI kit pro 1230/III - 2500Kč, CD32 MPEG modul - 5700Kč, Micronik 4 IDE adapter - 1000Kč, ATonce A500/Plus - 1500Kč, Modem Microcom 28.8 - 1900Kč, FG24+zdroj - 3000 Kč, Vidi 12 - 1100Kč, AlfaScan Plus (ČB 400dpi) - 1200Kč, AURA PCMCIA - 3800Kč, Paravision SX1 + 8MB + klávesnice + myš - 3200Kč, MIDI - 1200Kč.

ATLANTIDA Publ., tel. 02/375754, Po-Čt 13-17 hod.

Soukromá inzerce

Prodej

Prodám AminetSet 3, 4, 5, 6. Cena Dohodou
Tel.: 067/933891

Prodej CD pro Amigu za 200 Kč. Super hry, + programy, jak pakované, tak přímo spustitelné. Na seznam si pošlete disk a 8 Kč známku, obratem zašlu zpět.
Michenka Roman, Jugoslávská 63, 700 03 Otrava - Zábřeh, tel.:069/350110

Koupě

Sháním na CD32 Alien Breed II. Koupím nebo vyměním.
Šupala Petr, tel.:0658/94017

Sháním software pro Amigu 1200 a literaturu (internet). Uvítám také program pro psaní textů v ruštině. OS 3.0
Marten Richard, Volgogradská 59, 700 30 Ostrava 3, tel.:0603/750268

Ostatní

Sháním hry na Amigu 1200. Převážně mám zájem o novinky.
Rieger Josef ml., Holohlavy 85, 503 03 Smiřice

Sháním Workbench 3.1 knihu v češtině a hledám amigistu z loun a okolí na výměnu software a her.
Ulrich Petr, Domovšice 93, 439 68 Domovšice, okr. Louny

Předplatné a AMIGA Review 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 37-48 nebo 43-54, 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 13-30 si lze objednat telefonicky či písemně na dobírku za 15,- Kč/kus + poštovné. Minimální objednávka je 5 kusů. Tuto částku nehraďte na náš účet!

CVD 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 účtu: **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, telefon 07/44453334, 44453331*
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 a 17 hodinou. V každém případě (osobně i poštou) musí být termín a obsah nabízeného zboží předem telefonicky oznámen a firmou ATLANTIDA 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.

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 je na časopisu zcela nezávislé a i proto je číslováno od čísla 1. CD vychází cca. jednou za tři měsíce. Jelikož nevychází pravidelně, 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 si lze objednávat i zpětně. CD jsou 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 2,3 či AR CD 2-3)
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); nezasílat peníze za časopis na adresu redakce (budou převedeny na CD). Víme, že není ideální provádět dvě platby, ale do té doby, 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).

JIŽ VYŠLY NÁSLEDUJÍCÍ ČÍSLA: 1, 2, 3

Seznam prodejen AR

Praha	CD	Klub602, Martinská 5
		AllStar, Šumavská 19
		Amiga a PC shop, Čimická 166
Brno	CD	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		-
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 1200 (Tower), Amiga CD32, Amiga 4000

a příslušenství k těmto počítačům jako

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