

49

10/99

CENA 59 Kč (S DISKETAMI 99 Kč)

AMIGA

REVIEW

MooVid 1.0

Nejlepší přehrávač AVI
a QuickTime animací



Amoric 1.5

Emulace Oric Atmos

tablePlug 1.0

Katalogizer obrázků
s HTML výstupem

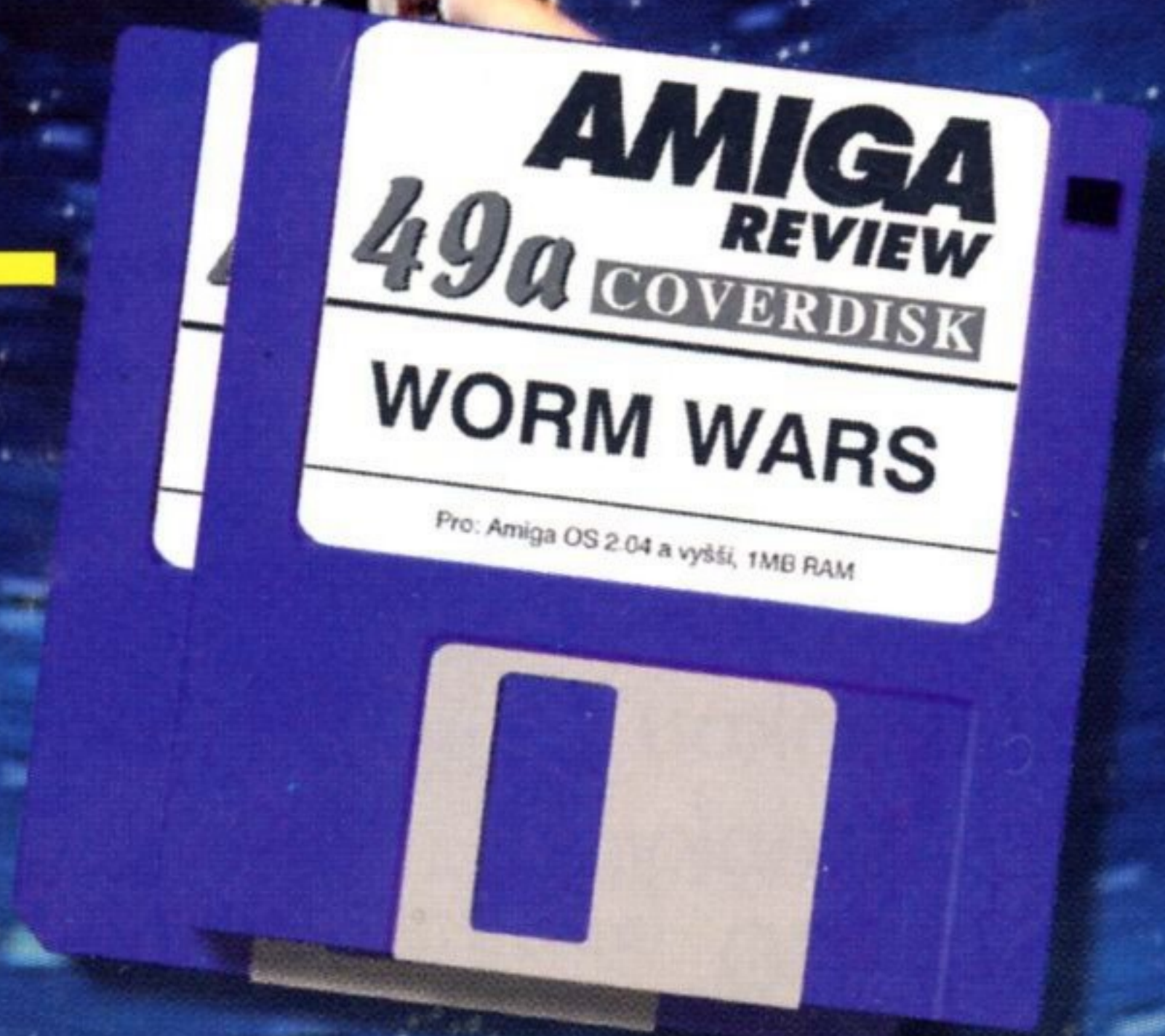
AMIGA MAX

RedMars

Nová polská
strategická hra

Wasted Dreams

Návod



Publishing
ATLANTIDA



9 771211 146009

49

Máte již všechny čísla AMIGA Review CD?

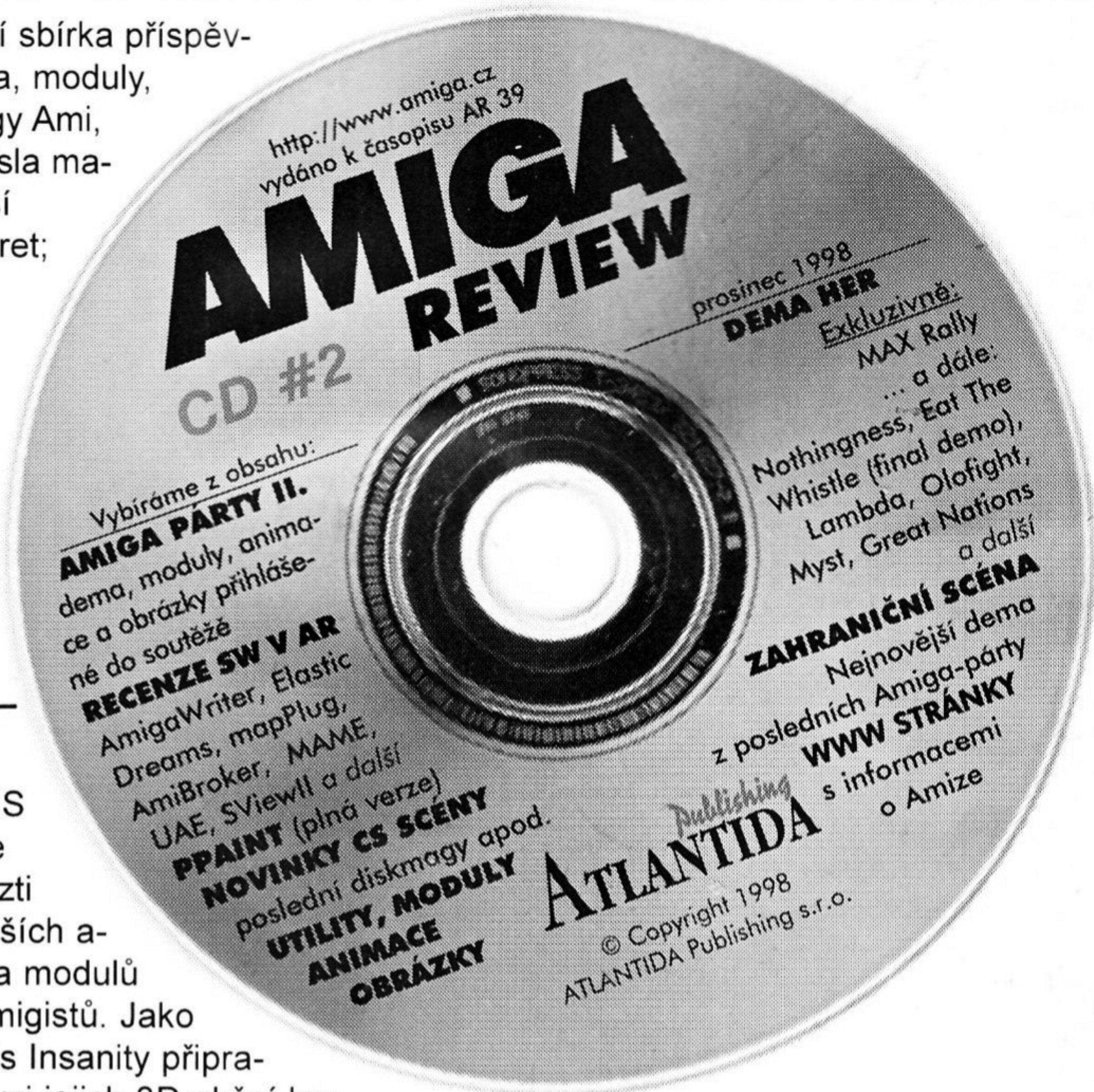


Archiv české scény: diskmagy Guru, Exit, AmigaCS, TopSecret, AmigaPositive, AmigaStorm, Magic, AWB magazín, MIPreport a další; demo od českých skupin Vectors, Division, Insanity, Pici, HMC, 4TM a další; hudební moduly od slavných skladatelů jako Trixie, Wolf a dalších; hry od českých autorů: Sinuhed, Dunell, Testament spec. AR, Lustrace, QuakeViewer; utility od známých programátorů jako jsou Jaroslav Pokorný (Převodník, Casette, Reinkarnace...), Pavel Čížek (podpora E2 v BD Editoru), všechny dostupné katalogy od české sekce ATO; demoverze českých komerčních programů BD Editor v2.1 (včetně PPC verze) a HFU (účetnictví, sklad, odpisy).

Zahraniční software: demo od skupin Venus Art, TRSi, Abyss a mnoha dalších; demoverze her Napalm, Abuse, GunBee, Virtual Karting, Wasted Dreams, Ultra Violent Worlds, Putty Squad, In Shadow of Time a dalších; spousta hudebních modulů a utilit (Hippoplayer, DigiBooster Pro, AmigaAMP, Symphonie, EaglePlayer 2.01 a mnoho dalších).

Česká scéna: kompletní sbírka příspěvků z Amiga Párty II. (demo, moduly, obrázky, animace); diskmagy Ami, Fantastic, Oko, Pong, další čísla magů AWB, Exit, Magic a nejnovější AmigaPositive, MIPreport a TopSecret; spousta dalších obrázků a modulů českých autorů.

Zahraniční software: Plná verze kreslicího programu PPaint 6.4; PD programy a demo komerčního software recenzovaného v AR 35-39 (AmiBroker, AmigaWriter, ElasticDreams, GoldEd, emulátory NESu, SNESu, Spectra, UAE, MAME); demo od skupin Appendix, Floppy, Tulou, Scoopex, Venus Art a dalších; demoverze her MAX Rally, Nothingness, Eat The Whistle, Lambda, OloFight, OnEscapee, Myst, Great Nations a další; mnoho hudebních modulů, zajímavých utilit pro grafiku, internet, PPC a další; WWW stránky s informacemi o Amize.



Česká scéna: nejnovější vydání diskmagů AmigaCS a TopSecret, produkce týmu A.K.F. a Moskzti Team, mnoho dalších animací, grafiky a modulů od českých Amigistů. Jako bonus pro vás Insanity připravili plnou verzi jejich 3D akční hry Testament 2.

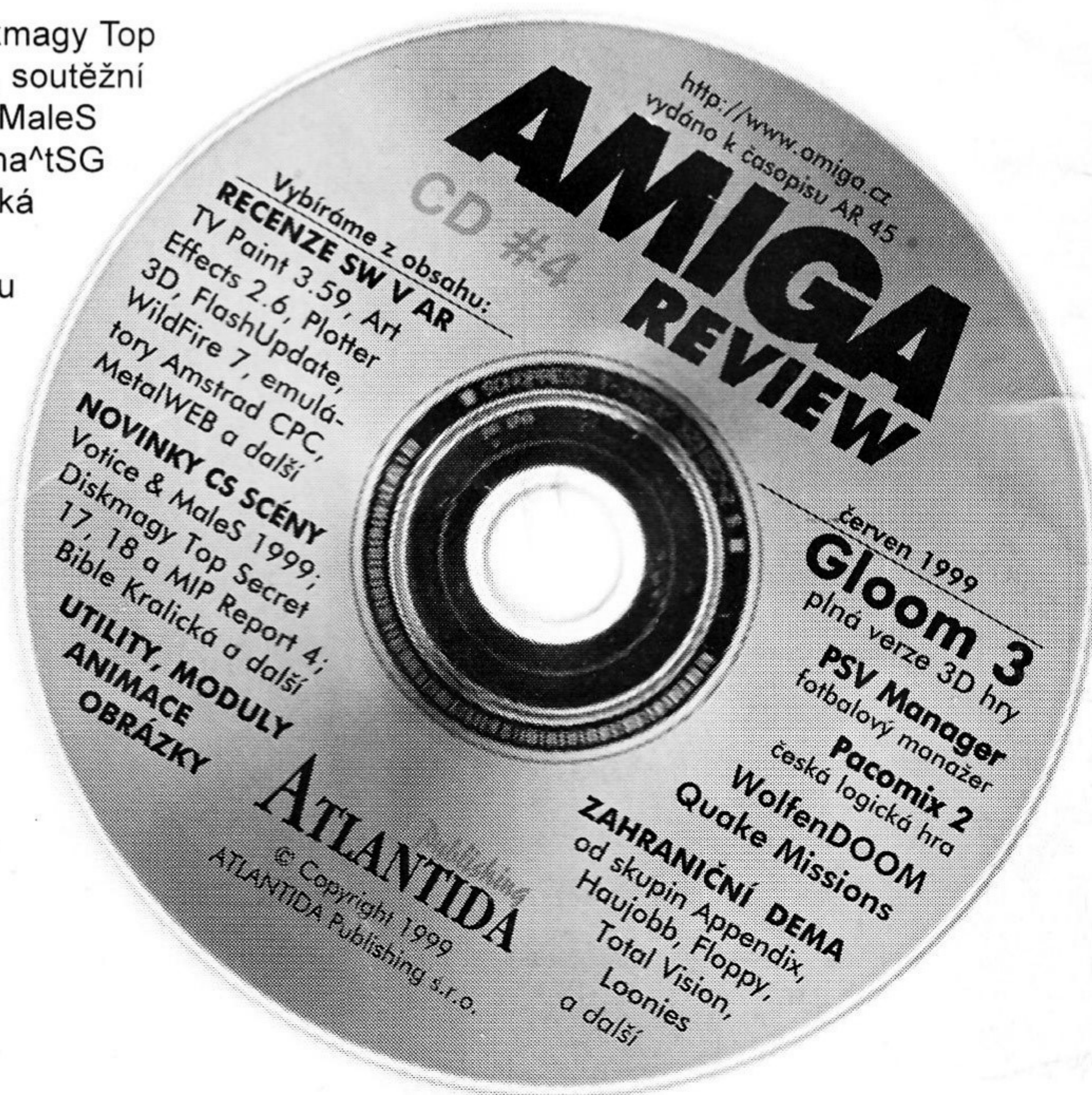
Zahraniční software: plné verze her BurnOut od Vulcan Software a FMV Murderer, demoverze Virtual Grand Prix, Nuxelia, Tanx, Enzimas a dalších, amigovské porty Hexena a Heretica včetně PPC verzí a sharewarových WADů; unikátní sbírka produkce zahraniční Amiga-scény: demo, grafika, hudební moduly ze setkání Contest '99, DreamHack '98, KinderGarden '98, MidWinter '98, Satellite '98, The Party '98, Volcanic 5 a Yalp '99; PD software a demoverze komerčních programů testovaných v AR 40-42 (Fantastic Dreams, STFax Pro, SView II, MasterISO, MakeCD, PhotoAlbum, CyberShow, Virus Checker, emulátory herních konzolí GameBoy, Sega, počítače C64, nový emulátor MacIntoshe ShapeShifter a další); mnoho utilit pro internet (AmIRC, AmFTP, AWeb, MetalWEB, mapplug, WebFX a další).

Česká scéna: čerstvé diskmagy Top Secret 17 a 18, MIP Report 4, soutěžní příspěvky z akcí WorkShock III. a MaleS '99, Bible Kralická, moduly od Hollowmana^tSG

a Poisona, mp3ted, Invitation od Vert!cal Syndicate, výborná česká freewarová logická hra Pacomix 2.

Zahraniční software: Plná verze hry Gloom 3, základní verze fotbalového manažeru PSV Eindhoven Manager, Hallenturnier, Ancient Domains of Mystery, mise z cyklu WolfenDOOM, přídatné mise (partial a total conversions) pro Quake, demo her SpaceStation 3000, BomberBlaster, Great Nations 1.2, Phoenix Fighters, Nuxelia a d. Zahraniční scéna: demo od Loonies, Appendix, Floppy, Haujobb, Venus Art, Ephidrena, exkluzivně Gender Bender od Total Vision. PD programy a software recenzovaný v AR 43-45: plná verze TVPaint 3.59, demoverze MetalWEB Designer 3.0, ArtEffects 2.6, AmigaWriter 1.20, PPC FlashUpdate, kompresní balíky XFD a XAD, emulátory počítačů Amstrad a mnoho dalšího software pro internet, grafiku, zvuk a systém.

Všechny doposud vyšlé CD si můžete jednoduše objednat. Stačí na adresu redakce zaslat poštovní složenkou C částku počet CD x 190,- Kč. Na zadní stranu složenky napsat o která CD máte zájem a vaše rodné číslo. CD vám přijde poštou, a to doporučeně.



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, Michal Kovář,
Radek Hrdlička, Petr
Hudeček, Jan Pečenka,
Jan Konečný, Jiří Procházka,
Tomáš Chládek, Boleslav
Kristen, Tom Przybyla

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.
Radlinského 27
830 00 BRATISLAVA
tel.: (07) 52444979 - 80
e-mail: abopress@napri.sk

Cena:

59 Kč, 99 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.

ATLANTIDA
Publishing

© 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 přátelé,

hned v úvodu bych se Vám chtěl omluvit za minulé číslo AMIGA Review, ve kterém se objevilo více šotků, než bývá zdrávo. Omluvou snad mohou být poslední vpravdě zběsilé události, které se kolem Amigy valí. Stačí jen bodové shrnutí některých událostí posledních dní:

- Amiga, Inc. oznamuje, že operačním systémem Amigy NG bude Linux
- neznámá společnost Iwin ohlašuje nové počítače kompatibilní s Amigou
- Jim Collas opouští funkci presidenta Amigy, Inc. a prodává své veškeré akcie fy Gateway
- nový šéf Amigy, Thomas J. Schmidt, jménem společnosti oznamuje, že žádná AmigaNG nebude a ani nebyla plánována a že Amiga, Inc. se bude věnovat vývoji softwarových prostředků
- žádná společnost Iwin zřejmě nikdy neexistovala, celá záležitost o nových klonech Amigy byl tedy asi "pouze" kanadský žertík.

Tak. Jedinou pozitivní zprávou a skutečností, která se skutečně odehrává, tedy zůstává vydání AmigaOS 3.5, a to ještě firmou Haage & Partner. Co to pro nás znamená? Především máme jistotu v tom, že se už nikdy nemůžeme spolehnout na Amigu, Inc. a její sliby. Vydání nové verze operačního systému (vyvinutou ke všemu jinou společností) za dva roky mi přijde ještě méně než málo. Přiznám se, že mne velmi zaráží neseříznost společnosti, s jejímž jménem máme spojené počítače, na které nedáme dopustit. O to víc mě mrzí, když člověk zjistí, že taková společnost, ke které jsme měli důvěru, nám dva roky pouze lhala. Bohužel získávám pocit, že takové lhaní a manipulace jsou dnes skoro normální - a nemusíme se v tomto smyslu zabývat jen Amigou, stačí například jen letmý pohled na naše vládní politiky. Člověku by se skoro chtělo poupravit známé heslo "něvěř nikomu, komu je nad třicet" na pouhé "něvěř nikomu". A to by bylo zlé.

Možnou světlou budoucností pak zůstává spojení PPC karet phase5 a Neutrino od QNX či platforma AQUA/Amino (více viz komentář Reflexe aneb Co dál? na straně 9), případně už delší dobu známý projekt AROS, který by měl zajistit jakous takous systémovou emulaci na jakémkoliv počítači - třeba i na PC.

A co bude dál? Vážně nevím.

Tomáš Benda

Tomáš Benda

OBSAH



INFORMACE

- 4 AMIGA Review PD disk
- 4 AMIGA Review CVD
- 4 AMIGA Review CD #5
- 5 Co se děje kolem Amigy
pravidelný komentář Petra Krenželoka
- 6 AMIGA Review News
co je nového ve světě Amigy
- 9 Reflexe aneb Co dál?
- 10 Co se děje ve společnosti Amiga Inc.?
Executive Update a otevřený dopis nového šéfa společnosti Amiga, Inc.
- 11 Spýtali sme sa...
známých osobností ze světa Amigy
- 12 Rozhovor: Fleecy Moss
- 14 Rick LeFaivre a Alan Havemose
otázky a odpovědi

SCÉNA

- 8 Malé Svatoňovice - Millenium
pozvánka na další Amiga-party

HARDWARE

- 16 Fast-ATA2 a filesystemy
zkušenosti z praxe

SOFTWARE

- 17 Nová verze Imagine
- 18 MooVid 1.0
- 20 tablePlug 1.0
- 22 Emulace Oric Atmos
- 23 akMPEG 2.70
- 24 S Amigou doma i na cestách
- 26 Malé, ale užitečné

WORK

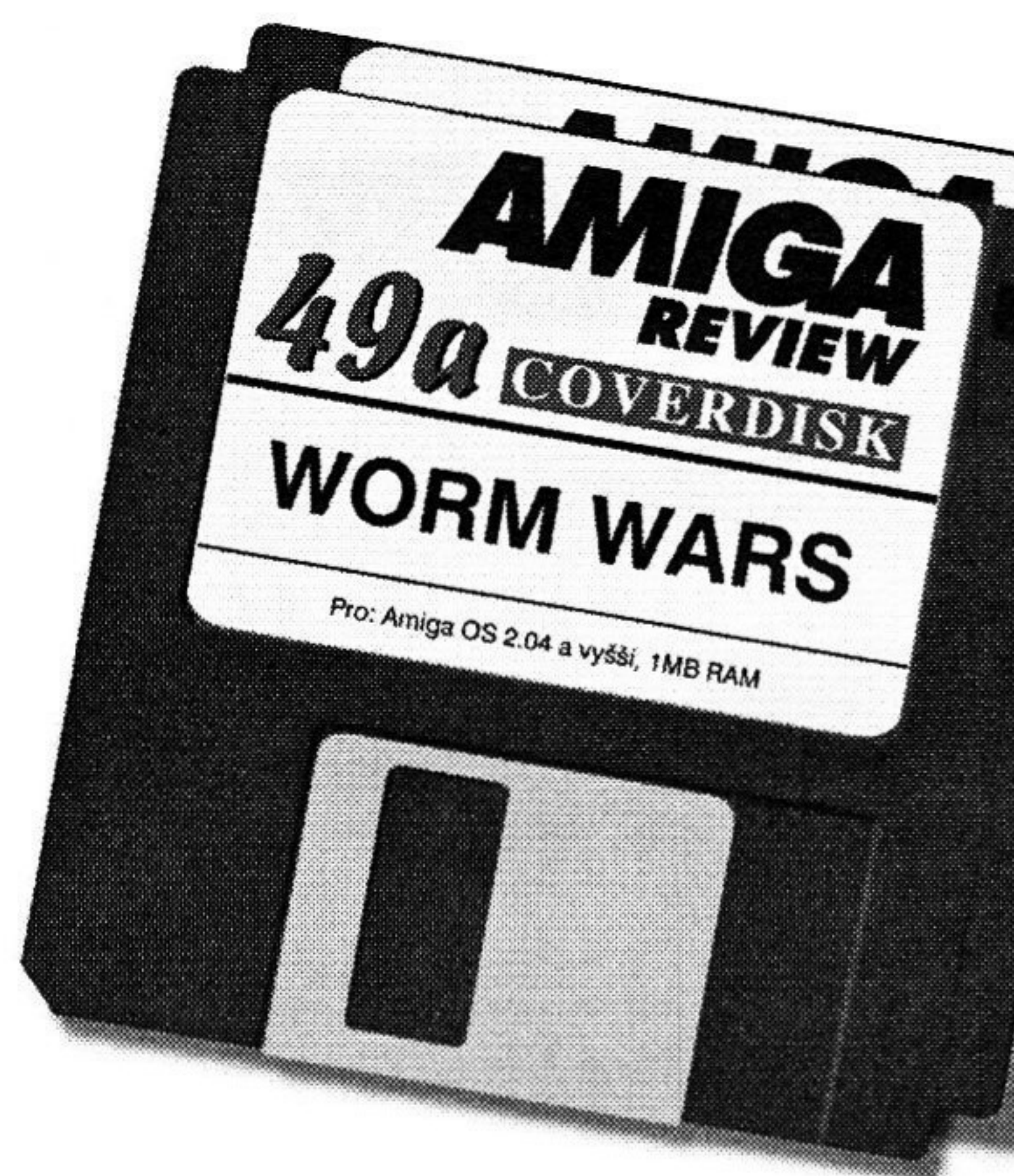
- 28 Imagine 5.0 - #10

AMIGA MAX

- 30 Herní drby
- 31 PSV Update 1.30
- 32 RedMars
- 35 Insanity na AmigaExtreme
- 36 Rozhovor - Jason Hayman
- 37 Rozhovor - Chris Hülsbeck
- 38 Wasted Dreams - návod

REDAKČNÍ RUBRIKA

- 42 Kupóny, AR Bazar, Soukromá inzerce
- 43 Předplatné a AMIGA Review Bazar



AMIGA REVIEW COVER DISK

CaBoom

Verze: 1.5 - Juan Garcia
Systém: OS 2.0 a výše
Typ: freeware

Nenápadný software, který vám zkráší Workbench po vzoru Apple nebo Atari ST - explodující (postupně se zvětšující) okna!

TABLEPLUG

Verze: 1.0 - Esteve Boix
Systém: OS 3.0 a výše
Typ: shareware

Katalogizér obrázků s výstupem přímo v HTML, tvorba náhledových obrázků probíhá přes ARexx v externím grafickém editoru.

AppAssign

Verze: 3.1 - E. Doguet
Systém: OS 3.0 a výše
Typ: freeware

AppAssign slouží ke snadnému assignování (přřazení) programů pouhým přetažením ikony adresáře assignovaného programu do okna AppAssignu. Dále umožňuje vyvolat velmi přehledný seznam aktuálních assignů, z něhož lze assigny případně odstranit z paměti.

SHUTDOWN

Verze: 1.1 - Pawel Hernik
Systém: OS 3.0 a výše
Typ: freeware

Utilitka, která vám umožní svou Amigu vypnout stejně komfortně, jak je to v současnosti dopřáno jen uživatelům Windows.

PRAYER

Verze: 2.0 - T. Cetinjski
Systém: OS 3.0 a výše
Typ: shareware

Přehrávač zvukových souborů ve formátech MP1, MP2 a MP3 při využití mpeg.library, s plug-inem přehrává i formáty ADPCM2 a ADPCM3. Pro spuštění programu budete ještě potřebovat: popmenu.library, triton.library a reqtools.library, doporučeny jsou procesory 040 nebo 060.

CYBERCLOCK

Verze: 1.0 - N. Smolenski
Systém: OS 2.0 a výše
Typ: emailware

Digitální hodiny, které můžete umístit kamkoliv na plochu Workbench. Mnoho možností modifikace jejich vzhledu.

WormWars

Verze: 4.4 - James Jacobs
Systém: OS 2.04 a vyšší
Typ: shareware

A nyní jedna hra - na Aminetu se objevila zbrusu nová verze klonu klasických her Tron či Dune3. Tato má však jednu zvláštnost - kromě toho, že obsahuje na hrací ploše 22 různých objektů, editor pole a několik herních setů, se dá hrát i v isometrické 3D grafice. Za tu zábavu to rozhodně stojí!

MULTI RESET

Verze: 1.0 - Frank Fenn
Systém: OS 3.0 a výše
Typ: shareware

Multifunkční resethandler, který zpestří reset vaší Amigy. Může hrát samplý, zobrazovat obrázky, sledovat běžící tasky atd.

AMIGA REVIEW CD #5

O AR CD#5 jsme se zmínili už v minulém čísle našeho časopisu. Jelikož však v době uzávěrky AR48 nebylo CD zdaleka hotovo a došlo při jeho sestavování ještě k několika změnám, zde jsou přesnější údaje o obsahu ARCD5.

Utility

Na ARCD5 se nacházejí veškeré programy, které byly popisovány v AR číslech 46-47 a 48, a to buď ve formě freeware či shareware, nebo jako demoverze komerčních produktů. K tomu ještě přibýlo velké množství dalšího databázového, grafického, internetového, hudebního a systémového software. Na ARCD #5 jsou též umístěny i plné verze programů GoldED 4.8.0, CygnusEd 3.5, ArtEffect 1.5 a Directory Opus 5.5. Utility zabírají celkem přibližně 220 MB.

Scéna

Mnozí z vás nás žádali, abychom na ARCD umístili i fotografie z různých domácích Amiga párty. Tímto vaše přání plníme a na ARCD5 najdete snímky z jarních Votic a MaleSu, letního MIPu 5 i zářijové Apocalypse99.

Z posledně jmenované akce jsme na ARCD5 umístili takřka kompletní sbírku soutěžních příspěvků, vyjma pouze nejdelších animací. Adresář české scény zabírá 114 MB. Když už jsme u amigistických sešlostí, nezapomněli jsme ani na zahraniční scénu. Z té jsme pro vás připravili nejnovější projekty skupin MaWi, Floppy, Mankind a dalších, kolekci dem od skupiny Tulou a mnoho dalšího. Celkem 66 MB.

Hry

Kromě dem několika komerčních her (např. Alien F1 - Virtual Grand

Prix) naleznete na CD i jeden bonus, a to hru z české produkce. Pavel Štěpán nám pro CD#5 poskytl plnou verzi Permonie. Slíbený update manažeru PSV jsme díky jeho chybovosti vyřadili a objeví se až na dalším CD, vyjde-li nová verze.

Data

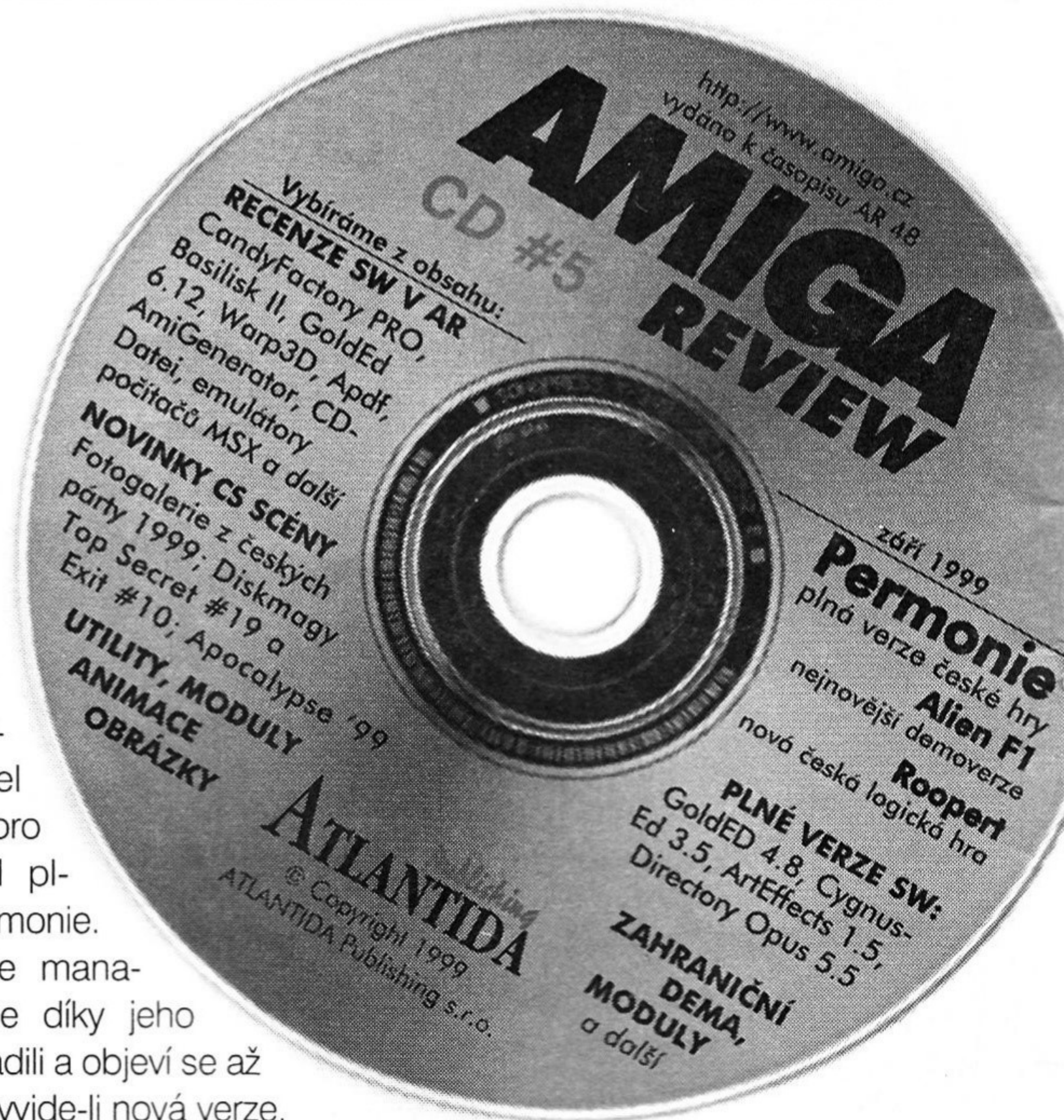
Naši čtenáři také volali po tom, aby jsme na CD umístili internetové stránky týkající se Amigy. Najdete tu tedy zpravodajské stránky Czech Amiga News a archiv české amigovské mailové konference.

Kromě nich tu po dlouhé nadjete i spoustu modulů (několik i

od domácího autora Ricka) všech žánrů, na své si tedy jistě přijde každý.

Ještě váháte?

První ohlasy od našich čtenářů naznačují, že nám podařilo sestavit pro české Amigisty mimořádně zajímavé CD, což by pro vás měl být dostatečný důvod k tomu, abyste si jej utíkali koupit.



Co se děje kolem Amigy

✪ PETR KRENŽELOK

Po téměř dvou měsících opět usedám ke klávesnici, abych Vás mohl informovat o zákulisních informacích, jež provázely události kolem Amigy v období letních prázdnin a raného podzimu. Jak si tak pročítám poslední dvě čísla AR, zjišťuji, že je opravdu co napravovat. Ani ne tak proto, že bych vás já, nebo některý z kolegů informoval o nějaké události mylně, ale spíše proto, že se za poslední období událo tolik změn, že nad tím doslova zůstává rozum stát. Člověk se pak sám sebe táže - je to vůbec možné? To opravdu Amiga zemřela? Zůstali jste zaskočení poslední otázkou? V tom případě čtěte dál, protože následující odstavce kompletně převrátí celou dosavadní situaci naruby.

Začnu tedy tam, kde jsem minule skončil, tedy komentářem k rozhodnutí společnosti Amiga použít operační systém Linux místo QNX Neutrina pro vývoj AmigaOE. Přestože jsem těsně po daném oznámení odjížděl na týdenní dovolenou, dané rozhodnutí mě natolik ranilo, že jsem udržoval s kolegou ExiEm z Czech Amiga News téměř každodenní telefonní kontakt. Již tehdy se zdálo, že se komunita rozdělí na dvě části, kdy jedna část bude následovat Amigu i s jejím OS na bázi Linuxu, kdežto ta druhá, značně početnější bude odporovat ještě poměrně dlouho, zřejmě do doby, než by dostala možnost se na vlastní oči přesvědčit, že systém opravdu za něco stojí. Já osobně jsem byl samozřejmě i nadále zastáncem řešení na bázi QNX, to proto, že jsem shlédnul možnosti tohoto operačního systému na výstavě Computer 98, kdežto Linux, který mám doma na svém PC, mě nijak zvláště neoslovil.

Jim Collas v té době měl skutečně co dělat, aby uklidnil rozjitřené vody amigistického dění, což se mu také povedlo především tím, že komunitě tvrdil, že ani tak nezáleží na operačním systému, ale na vrstvě, se kterou se setkají programátoři, a tou měly být právě AmigaObjects. A protože vlastně nikdo neví, jak mají AmigaObjects vypadat a navíc nejsem zrovna

systémový programátor, nechal jsem tuto otázku otevřenou.

Po návratu z dovolené na mě čekala pěkná řádka pošty, příspěvků na news diskusních skupinách, tedy spousta nových informací. A co že jsem to neviděl. Že by někdo odkryl pravou tvář Linuxu?

Nechci v tomto odstavci nějak hanobit Linux, ale prostě se mi pouze potvrdilo to, co jsem si myslel, nebo snad ze základních znalostí o systému vytušil - tedy přestože je to systém vhodný pro serverové řešení, jako multimediální a zvláště reálný systém není Linux příliš vhodným řešením. Zaujaly mě hlavně příspěvky lidí jako Dave Haynie a Holger Kruse, kteří zajisté vědí, o čem mluví. Hlavní nedostatek Linuxu vlastně pochází již z designu jeho kernelu. Linux má monolitický kernel, z čehož vyplývá řada dalších skutečností. Dave například vytýkal Linuxu chybějící skutečné thready, ale i jiné nedostatky. Pokud vám tedy bude někdo tvrdit, že má Linux threading, berte jej s rezervou, protože se nejedná o threading v pravém smyslu slova. Ale nejen to, design Linuxu prostě neumožňuje postavit reálný systém, což Dave označil za přesný opak AmigaOS. Schopnosti Linuxu pro multimedia označil Dave za poměrně nižší, než je mají třeba Windows95. Toto je třeba důvod, proč se pro Linux neobjevily doposud žádné profesionální MIDI aplikace, kde systém musí garantovat hbité odezvy.

Holger Kruse se zaměřil na TCP/IP protokol, s kterým má díky známému produktu Miami řadu zkušeností. Holger se vyjádřil v tom smyslu, že Linux má snad nejhorší implementaci TCP/IP (zřejmě mluvil ještě o kernelu pre 2.2), kterou kdy viděl. A protože je v Linuxu TCP/IP součástí kernelu, je jasné, že jeho výměna nebude vůbec jednoduchá. To mi stačilo k tomu, abych svůj již tak negativní postoj k rozhodnutí jít cestou Linuxu uzavřel poněkud zjednodušeně egoistickým pohledem - "nepotřebuji pro změnu driveru překompilovávat kernel".

Že měl Dave pravdu, se ukázalo téměř okamžitě. Dave poslal na Team Amiga mailing list příspěvek, ve kterém popisoval svůj rozhovor s Jimem Collasem. Ano, samotný prezident Amigy uznal jeho připomínky, a tak se rozhodl Daveovi

osobně zavolat a přislíbil, že se danou problematikou budou zabývat a že jeho email již koluje mezi programátory Amigy. Takže jistou naději na změnu svého postoje vůči Linuxu jsem zde nakonec viděl. Jenže jak se Dave později vyjádřil, aby vůbec AmigaNG dosáhla multimediální úrovně Windows, musela by řada lidí pracovat na daných změnách kernelu alespoň půl roku, takže jsem dost dobře nepochopil, o jak dalekosáhlých změnách Jim hovořil, pokud mělo stále platit, že se AmigaNG objeví na trhu koncem roku. A navíc, jak dalece by se po provedení příslušných změn v kernelu ještě jednalo o Linux? Co kompatibilita s budoucím směrem vývoje Linuxu? Mnoho otázek a málo odpovědí, tak už to bývá.

Mezitím oznámila Phase5 svou spolupráci s QNX. Jak už asi víte, Phase5 zrušila vývoj G3 PowerPC karet, aby tak přišly na trh přímo karty s G4/Altivec procesory. QNX Neutrino má být s těmito kartami dodáván zdarma (alespoň tak jsem to pochopil), což je pro komunitu zajisté dobrá informace.

Články o příchodu nové Amigy na bázi Linuxu se začaly na Internetu množit jak houby po dešti. Téměř všechny pozitivně hovořily o znovuzrození Amigy, i když jejich kvalita a přesnost informací se samozřejmě různily. Mezitím však přišel opět Dave Haynie na Team Amiga mailing listu se zajímavou zprávou, údajně od svého "informátora" ve společnosti Gateway, který tvrdil, že Amiga se má stát pouze jakousi platformou pro různá komunikační zařízení, ne však plnohodnotným počítačem. Někdo tedy nemluvil pravdu, nebo zde byl náznak střetu zájmů.

Výsledek na sebe nenechal dlouho čekat. Nejprve se na stránce Amigy zobrazila informace, že společnost nebude nadále poskytovat žádné konkrétní informace a bude se pilně věnovat vývoji produktů. Nebylo by na tom nic divného, kdyby ještě před týdnem neslibil Jim aktualizaci svého dopisu komunitě. Tento tah mi nějak vnitřně nekorespondoval s Jimovou filosofií. A pak to přišlo - PCWeek jednoho večera zveřejnil zajímavou novinku - Jim Collas opouští Amigu. Důvod? Údajně se osobně rozhodl věnovat jiným zájmům. Takovým prohlášením ovšem soudný člověk nemůže věřit. Jak se Dave dověděl

od svého "informátora", Jim dostal na výběr - odejít, nebo odejít. A tak Jim Collas opouští Amigu, opouští i Gateway a prodává 118 000 akcií Gatewaye v hodnotě 11 mil USD. Zřejmě měl dostatek hrdosti, než aby v téhle hře managementu nadále figuroval. Jak jsme se později dověděli, Jim připravoval úplné osamostatnění Amigy od společnosti Gateway a možná právě to byl důvod, proč se jeho politika přestala líbit někomu uvnitř společnosti Gateway. Myslím, že se ani přílišná medializace situace kolem Amigy na jistých místech nesetkala s příznivou reakcí. Ale tohle jsou mé názory, popřípadě spekulace jiných lidí, vyvozené na základě dostupných fakt. Co se ve skutečnosti stalo, ví zřejmě akorát Jim Collas, ale ten zůstane natolik gentlemanem, že se to nikdy nedovíme.

Dočasným prezidentem Amigy byl tedy jmenován Thomas J. Schmidt, a jeho dopis doslova šokoval už tak raněnou komunitu amigistů. Ve zkratce řečeno, údajně Amiga nebyla ani o počítači, ani o operačním systému, ale o jakési "lepší cestě, lepším způsobu", a tak Schmidt šmahem zrušil projekty AmigaNG i AmigaOE a vše co zůstalo, jsou údajně skvělé AmigaObjects, které poběží nad kterýmkoliv OS s přítomností Javy. Myslím si však, že vinit Schmidta ze zrušení projektů by bylo krátkozraké. Dle mého názoru pouze jako dosazený ředitel udělal to, co chtěli ti, kdo přinutili Jima Collase odejít.

Po odchodu Jima Collase následuje odliv dalších známých lidí. Odchází Bill McEwen, marketingový manažer, Darreck Liesle, zástupce pro komunitu, Nicole Gottfried a Axel Kraemer, oba Amiga Int.

Člověk by skoro nevěřil, že je možné v rámci tak krátké doby pohřbit tak velké naděje, které se komunitě amigistů rýsovaly v podobě AmigaNG. Co bude dál? Komunita se posune jistým směrem, každý podle svého vkusu. Od společnosti Amiga však již nic kloudného nečekáme. Nakonec, z patřičných míst jsme se dověděli, že Gateway nabídla Amigu k odprodeji společností Dell, IBM a Sun. Nečekáme však, že by kterákoliv z nich koupila Amigu kvůli jejímu dalšímu vývoji. Otázkou opět zůstává, nakolik je tato informace pravdivá, a tak již nám nezbyvá nic jiného, než opět čekat a čekat a čekat...

Krátké zprávy

Amiga Extravaganza 99

Amiga Extravaganza 99 je první Amiga výstava v americké Indianě, která probíhá právě v těchto dnech. Jedná se o 100% Amiga akci. Bližší informace
<http://www.midlink.com/amiga/aeshows2.html>

AmigaOS 3.5

Chcete-li vidět více screenshotů, než je uvedeno na této stránce, podívejte se na domovskou stránku tohoto update systému. Ve světě právě probíhá reklamní kampaň - plakáty pro jednotlivé státy jsou též k dispozici ke stažení.

<http://www.amiga.com/amigaos35/>

Manuál k Imagine

V průběhu minulých let firma Impulse zvyšovala průběžně aktuální verze Imagine a občas nabídla předchozí verze k časopisům k vydání jako cover CD. Čtenáři tak dostávali software zdarma, ale neobdrželi manuál k jeho používání. Naučit se využívat komplexní 3D program, jakým Imagine je, bez manuálu je přinejmenším obtížné. Nyní však existuje možnost, jak si zakoupit "The imagine Bible" - detailní příručku a návod k Imagine.

<http://www.coolfun.com/gazette/v1free.html>

REBOL novinky

REBOL Technologies změnil vzhled své hlavní webové stránky. Ta nyní obsahuje mimo jiné i několik zmínek o dalším směřování REBOLu, jako je třeba začlenění LDAP a dalších protokolů, asynchronní zprávy, app-talk konceptu komunikace mezi aplikacemi.

Připravují se i další skripty předvádějící schopnosti REBOLu. Zmínka o REBOL/Media: měl by být dokončen počátkem příštího roku a měl by vtrhnout na trh například se zpracováním obrázku v reálném čase.

Máme se na co těšit, neboť tento zřejmě nejlepší skriptovací jazyk byl vytvořen amigistou!

<http://www.rebol.com/>

KOSH novinky

Po dlouhé vynucené přestávce se opět vrací KOSH. Diskusní konference jsou opět v provozu, pracuje se na projektech a je aktualizována i webová stránka.

<http://www.kosh.net/>

PPC karty od Esceny v Kolíně?

Německá společnost Escena údajně velmi tvrdě pracuje na přípravě PPC kartet s procesory G3/G4, aby byly hotové do listopadové výstavy v Kolíně.

<http://www.escena.de/>

Jak je na tom AROS?

Aaron Digulla, šéf vývoje AROSu sdělil, že "kód umožňující AROSu fungovat samostatně na obyčejném PC je nyní mnohem lépe zabudován do zbytku systému. Po spuštění si AROS otevře VGA obrazovku (pochopitelně bez použití textového módu -

Pokračování na straně 7

AMIGA

NEWS REVIEW

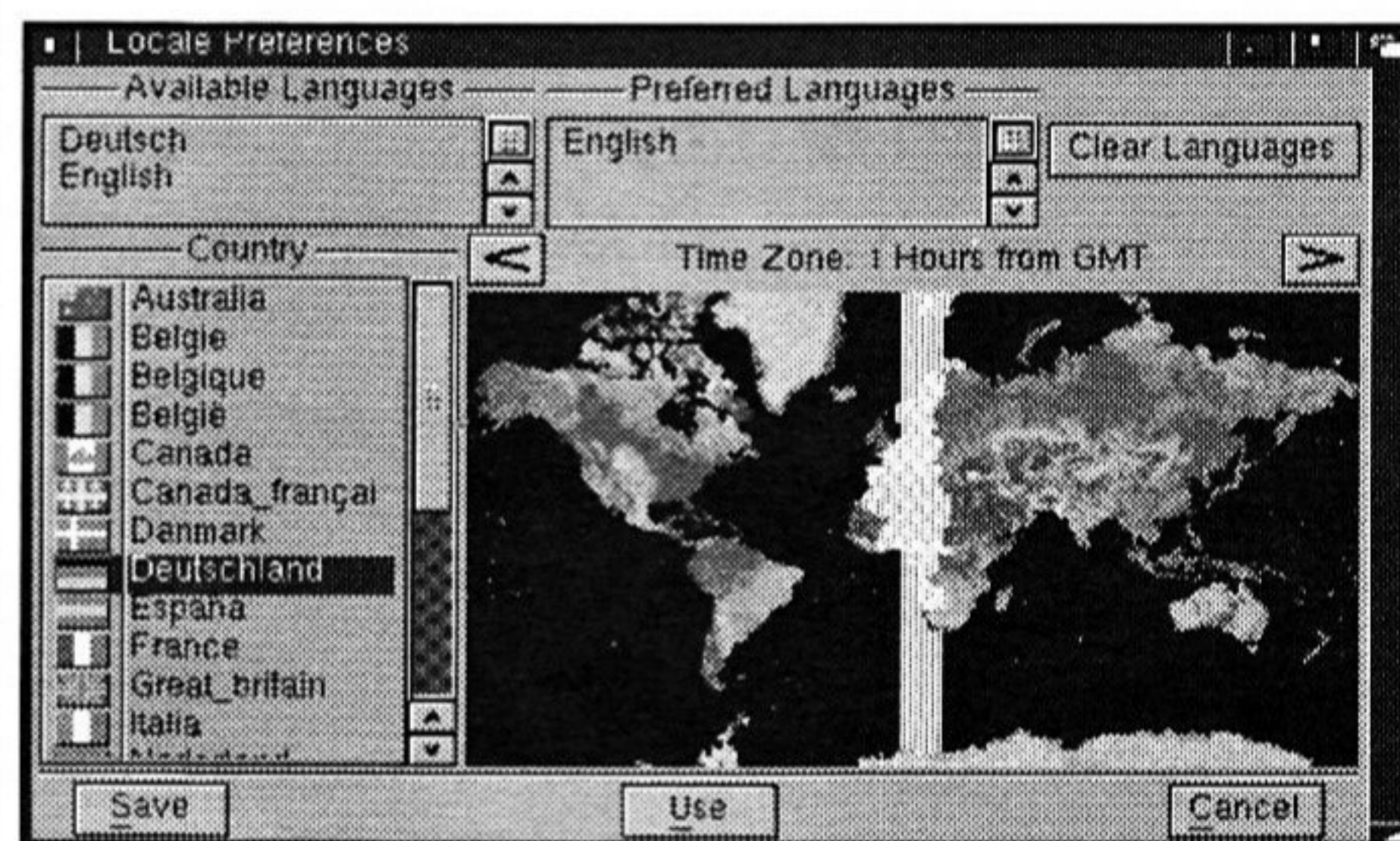
Podvod od Iwinu?

V minulém čísle jsme vás informovali o společnosti Iwin, která měla začít dodávat počítačem října počítače kompatibilní s Amigou. Jak se ukázalo (po mnohých podezřeních, která byla podrobně probírána v jednotlivých amiga-

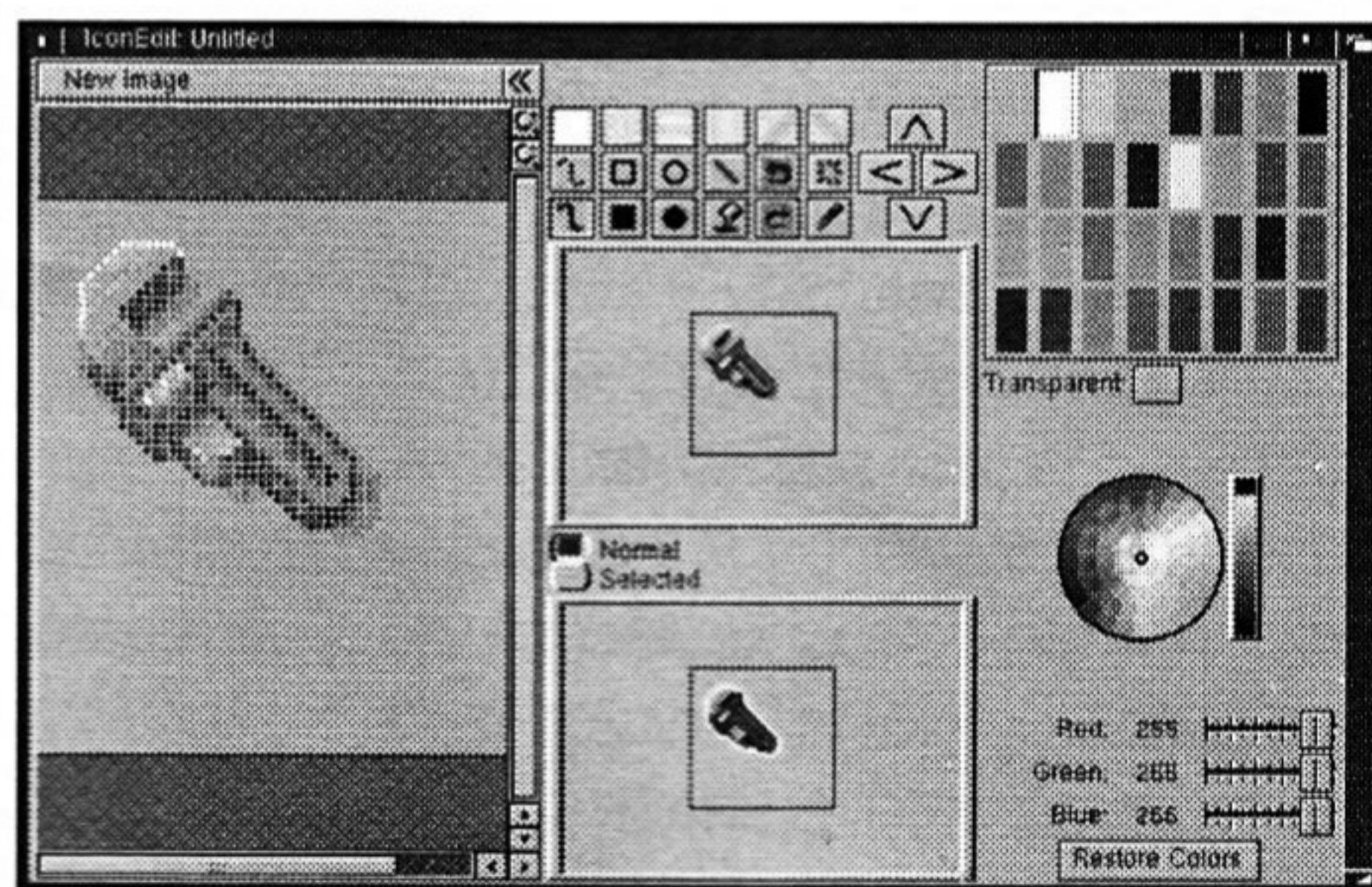
konferencích) jednalo se skutečně o podvod a zmiňované počítače nebyly nikdy vyrobeny (například dodnes neexistuje čipset pro PPC procesory, který by dokázal pracovat s AGP, což fa Iwin údajně měla vzřeseno na svých počítačích. Nové Amigy tedy nebudou. Bohužel.

Jak vypadá AmigaOS 3.5?

Jestě před finálním započítím prodeje nového AmigaOS 3.5 uveřejnila Amiga Inc. některé screenshoty z tohoto nového OS. Několik z nich vám dnes přinášíme.



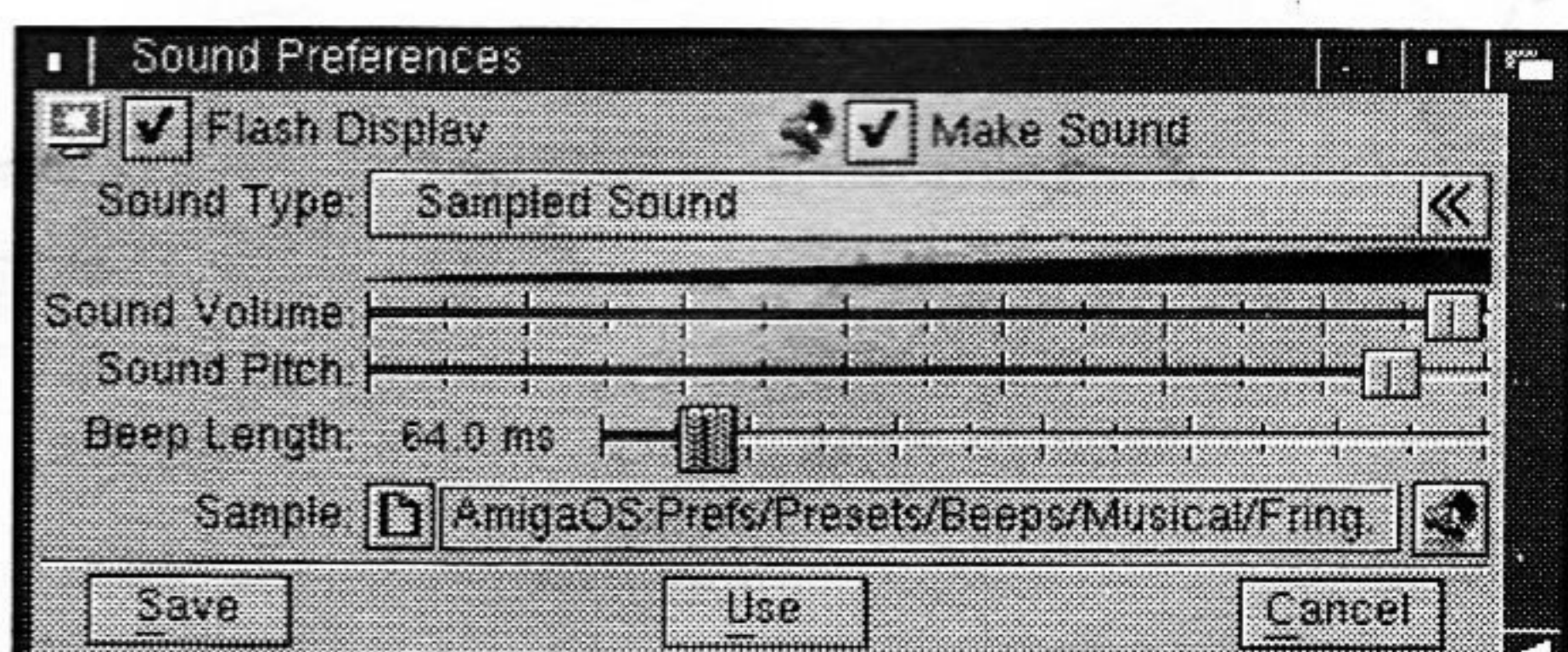
Takto by měly vypadat systémové preference - editor Locale. Česká vlajka tam zatím ale není...



Poněkud moderněji se tváří i editor ikon...



kteří mají v AmigaOS 3.5 zcela nový vzhled.



Dotazník ucastnika Amiga setkani MaleS99

Prijmeni: _____ Jmeno: _____

Handle: _____

Bydlite: _____

Telefon: _____ FAX: _____

e-mail : _____

Setkani se zucastnim

_____ - sobota
_____ - nedele
_____ - oba dny

Chci zajistit ubytovani pro:

Pocet osob = _____

V pripade ubytovani zasilam castku za uvedeny pocet osob v celkove vyssi _____ slozenkou ~C~.

Pokud nebude uhrazena castka za ubytovani, toto neni zajisteno.

Na setkani prijedu s Amigou
ano - ne

Pokud ano, prosim o sestavu:

Zucastnim se soutezi se svym prispevkem:

ano - ne

podrobnosti na straně 8

Konzorcium platformy Phoenix

S potešením oznamujeme prijatie dočasných stanov konzorcia platformy Phoenix.

Signatári konzorcia Phoenix veria, že nastal čas zveriť náš osud do rúk ľudí, ktorí chápu, čo je to Amiga. V našich radoch nájdete členov pôvodného tímu Jaya Minera.

Narozdiel od ostatných nových organizácií nebudeme reagovať na otázky z diskusných skupín, mailing listov a emailov a ani nebudeme vytvárať marketingový priestor pre falošné nádeje. Naším mandátom sú výsledky a jasné smerovanie.

Konzorcium platformy Phoenix prijíma zodpovednosť v budúcnosti podporovať a odporúčať referenčné platformy tým užívateľom Amigy, ktorí túžia upgradovať svoje súčasné počítače, hneď ako pripravíme otvorenú cestu migrácie k novej platforme. Táto platforma bude duchom a cítením, pripomínajúcimi Amigu, novým zážitkom, pričom prijme a prekoná vlastnosti dnešných stolných počítačov.

Viac informácií zverejníme, až keď budeme môcť predložiť konkrétne fakty. Prosíme vás, aby ste nekontaktovali členov konzorcia len zo zvedavosti. V záujme tohto snaženia vás žiadame o trpezlivosť. Pred nami je veľa práce a ešte sme len začali.

Keď budú dostupné ďalšie informácie, budú zverejnené na mailing listoch, v diskusných skupinách a na internetovej stránke <http://owl-net.net/phoenix/>. Toto prehlásenie je možné voľne šíriť ďalej.

V mene konzorcia platformy Phoenix vám ďakujú:

Alan Crandall	JMS
Alan Swithenbank	Stanford Comp Systems Lab
Albert Bailey	Flying Mice
Andy Finkel	Met@box
Aron Digulla	AROS
Bart G Colbert	BG Colbert
Berardino Baratta	MetroWerks
Bill Bull	QNX
Bill McEwen	Amino
Bohdan Lechnowsky	REBOL
Bruce Ellsworth	AmiTrace/ACSVideo
Carl Sassenrath	REBOL
Christian Kemp	ANN
Clash Bowley	Flying Mice
Dan Dodge	QNX
Daryl Low	QNX Internship
Dave Cook	GuruMeditationError
Dave Haynie	Met@box
dinglis	QNX
Don Cox	Don Cox Computer Productions
Drew S Tarmey	IAT Manufacturing
Dr Greg Perry	GPSSoftware
Ed MacKenty	MacKenty Software Services
Eric Herget	Ki Networks
Fleecy Moss	Amino
Frank Friesacher	QNX
Fred Wright	The Wright Solution
Gary Peake	Team AMIGA/OwlNet
Geert Bevin	Thunderstorms/The Leaf
Giorgio Gomelsky	JMS
Glenn Davidson	Cloud Media



G'o'tz Ohnesorge
greenboy

Hal Greenlee
Holger Kruse

Igor Kovalenko

Joanne Dow

Joe Gulizia

Johan Rönblom

John Shepard

Kevin Lowe

Kevin Tiernan

Marc Albrecht

Mario Charest

Mario Saitti

Marko Seppänen

Martin McKenzie

Matt Sealey

Michael Battilana

Mick Tinker

Odd H Sandvick

Olaf Barthel

Paul Lesurf

Paul May

Paul Nolan

Ray Akey

RJ Mical

Robert Krten

Ron Liechty

Rudi Chiarito

Samuel A Falvo II

Shaun Sauve

Stephane Desrosiers

Stephen Jones

Steve Tomkins

Tobias Abt

Vegard Berget

Wolf Dietrich

Phoenix

HardDrivers

Nordic Global

Motorola iDEN

Wizardess Designs

SCOLA

BrainDrops

Elfnet

A.C.T.

Zinformatic

Phoenix

Visual Engineer

CADTech

U of Leicester

Cloanto

Access

logical line GmbH

Blittersoft

Phoenix

Paul Nolan Ltd

HMetalsoft/ZenMetal

Mical.org

PARSE/Cisco

MetroWerks

Magrathea Development

Dolphin

QNX

Siamese Systems

QNX

Picasso 96

phase 5

Vývojári, ktorí majú záujem, môžu kontaktovať greenboya (e-mail: greenboy@bigsky.net) emailom s nadpisom

Dev Database <vaše meno>

a nasledujúcimi informáciami v tele správy:

1. Meno
2. Firma (spoločnosť)
3. Email
4. Vývojárska kategória
 - A. Hardvér
 - B. Softvér
 - C. Beta testér
 - D. Marketingová/podporná činnosť
 - E. Vývoj zameraný na Internet
5. Popis vývojárskej činnosti (konkrétne - napr. video, kancelárske balíky, atď.)
 - A. Prebiehajúce projekty
 - B. Minulé projekty
6. Ktoré platformy v súčasnosti váš vývoj zahŕňa.

Krátké zprávy

stejně jako na Amize) a uživatel se ocitne v SAD (debugger Amigy). Až bude konole dokončena, budeme mít novou Amigu založenou na PC hardwaru". To zní slibně, nemyslíte?

<http://www.aros.org/>

Novinky od Elboxu

Polská společnost Elbox, známá zejména svým FastATA řešením a E/BOX toweru pro A1200 neusnula na vavřínech a představila své nové výrobky: majitelé počítačů A4000 se mohou těšit na TowerE/BOX 4000 (7x Zorro III/II, 5x ISA, 2x Video slot...), FastATA 4000 určené pro Zorro III, majitelé nejrozšířenějších A1200 mohou použít jejich nový 4xE-IDE '99 a pro všechny připravila AllegroCDFS, což by měl být ten nejrychlejší Amiga CD filesystém.

<http://www.javosoft.cz/>

Obrázky ze Saku na svých monitorech

K dispozici je několik záběrů pořízených na výstavě Saku 99 konané začátkem září. Jednalo se o největší amiga-akci konanou ve Finsku a organizovanou tamnější uživatelskou skupinou. Ti, kdož tam nebyli, se mohou podívat, jak to tam vypadalo.

<http://www.geocities.com/SiliconValley/Hardware/4171/saku99.html>

AMD a Motorola společně?

Společnosti AMD a Motorola údajně jedná o rozšíření současné dohody o výrobě nového procesoru Motorola v nové továrně AMD v německých Drážďanech.

<http://yahoo.cnet.com/news/0-1006-200-122668.html>

Návrat ANEWS

ANEWS, francouzský časopis o počítačích Amiga, se vrací na scénu. Po několikaměsíční přestávce je časopis ANEWS (vytvářený výhradně na počítačích Amiga v DTP programu PageStream) od září opět k dostání v prodejnách novin ve Francii. Je možné si ho také předplatit a to i v zahraničí. Časopis je dodáván s CD, které obsahuje příjemné uživatelské rozhraní.

<http://www.amiganews.com/principal/index.html>

GoldED Studio 6.2.0

Uživatelé GoldED Studia si mohou na internetu stáhnout nejnovější údržbářský balíček a provést tak upgrade z verzí 5 nebo 6.x.x na nejnovější verzi 6.2.0. Hlavní novou funkcí je vylepšené rozhraní analýzy obsahu.

<http://members.tripod.com/golded/golded.htm>

PowerPack Volume I

Stvorky megabytů texturových map, animovaných sekvencí, sérií 3D dat, to vše skloubené jednoduše ovladatelným HTML prohlížečem. V této sadě CD-ROMů není nic typu public-domain a obsah je licencován pro komerční i nekomerční použití.

<http://www.eyelight-it.com/ppack.html>

Malé Svatoňovice - Millenium

Vážení čtenáři, předkládáme vám oficiální pozvánku na setkání uživatelů počítačů AMIGA, které se koná ve dnech 30.-31. 10. 1999 v Malých Svatoňovicích. Obsahem našeho setkání bude prezentace tvorby jednotlivých Amigistů, diskuse, soutěže, burza hardware a software, dále představení programu klubu DAC a prodejní výstava firmy Javosoft. Setkání bude probíhat v prostorách místního odborného učiliště (cca 200 m od náměstí). Začátek akce je stanoven na 10.00 hod. Soutěžní příspěvky je možno přihlásit od tohoto okamžiku až do 15.00 prvního dne. Po tomto termínu již nebudou další příspěvky přijímány. Vlastní soutěže začínají v 16.00.

Chtěli bychom vás vyzvat k včasnému vyplnění a zaslání dotazníku, přihlášek, které potřebujeme pro sestavení hlasovacích lístků, zajištění ubytování, atd. Přihlášky s dotazníkem je možno zasílat poštou i mailem (*broz.josef@spt.cz*). Prosíme účastníky, aby s sebou brali prodlužovačky a rozdvojký.

Program

Sobota

- zahájení 10.00hodin
- diskuse nad dohodnutými tématy 13.00 (video, Amiga OS, filesystemy, 3D grafika, atd)
- 15.00 ukončení přijímání soutěžních příspěvků
- 16.00 zahájení soutěží
- prodejní stánek firmy Javosoft
- soutěž v hraní 3D her /v přípravě/
- celodenní burza hardware a originálního software, vyzýváme zájemce, aby přivezli starší hardware a software, který může být nabídnut k prodeji (možnost dražby)
- 22.00 konec akce

Neděle

- 09.00hodin do 16.00hodin

Ubytování

Pokud chcete přijet na oba dny (sobota a neděle), tak co nejdříve zašlete uhrazené poplatky za ubytování, které jsou ve výši 150 Kč za jednu osobu (a noc). V případě zájmu je možno zajistit nocleh i z pátku na sobotu. Ubytování bude zajištěno v ubytovacích kapacitách středního učiliště. Ubytování pro jednotlivce je nutno uhradit do 20. 10. 99. V tomto případě zašlete částku odpovídající počtu osob složenkou typu "C". Pokud nebude částka uhrazena, ubytování nebude zajištěno. Případně si napište nebo zavolejte o formulář. Občerstvení během akce je zajištěno.

Letošní vstupné je vzhledem k předpokládanému zájmu stanoveno následovně (sponzoři vstup zdarma).

- Sobota - 50,-
- Neděle - 50,-
- Oba dny - 100,-

Pro identifikaci přítomných budou platícím účastníkům rozdány "vizitky". Prosíme účastníky, aby své "vizitky" nosili viditelně. Vstupné na osobu a den je stejné pro nepřihlášené osoby i pro diváky. Částku za vstupné prosím uhradte společně s platbou za nocleh (infor-

mace - *dac@hrk.pvt.net.cz*, 0439-886165). Vždy uveďte počet osob a účel platby. Samotné vstupné lze hradit i na místě. Organizátoři a pořadatelé si vyhrazují právo vykrátit účastného v případě jeho kolapsu pod vlivem alkoholu či drog. V prostorách areálu není dovoleno kouřit.

Spojení - doprava

Stěžejním městem je Trutnov, odkud každou hodinu jede vlak. Cesta trvá cca 20 minut, směr Jaroměř. Nebo z Hradce Králové pojedete směrem na Náchod. V České Skalici odbočíte vlevo na Červený Kostelec a po pár minutách jste u nás.

Pravidla soutěží

Soutěží v jednotlivých kategoriích se může zúčastnit každý z přítomných. Za nepřítomné mohou práce odevzdat pověřené lidé. V případě většího počtu soutěžních příspěvků si organizátoři vyhrazují právo posunout začátek soutěží. Každý z účastníků party dostane spolu se vstupenkou hodnotící kupon. V případě jeho poškození nebo ztráty nebude umožněno účastníkovi podílet se na hodnocení. Každý z účastníků vyplní kupon svým občanským jménem i přezdívkou. Tímto chceme zabránit nečestnému jednání. Každý z účastníků může ke svému dílu napsat malý textový doprovod (.readme). Vyzýváme autory příspěvků, aby pro zachování objektivit a pravidel, nehlasovali pro svá díla a pro práce kolegů ze své skupiny. Hlasovací lístky, bez pořadového čísla a jména budou považovány za neplatné. Účastníci budou hodnotit nejzdařilejší dílo v kategorii. Vlastní sčítání hlasů provedou zástupci organizátorů party.

Soutěžní počítače:

Konfigurace - A1260/66 MHz, 64 MB RAM, Fast ATA řadič, A1240/33 MHz PPC, 32 MB RAM, SCSI ...

Soutěžní kategorie

Music

Přípustné jsou všechny formáty přehratelné v HippoPlayeru (mimo MP3). Skladba bude puštěna v délce, která bude nepřímě úměrná počtu přihlášených skladeb (cca 3 min).

Dvě podkategorie:

- 4channel (1 MB)
- Multichannel (5 MB)

Pix (obrázky)

Formáty, které dokáže načíst PPaint, Scala, Visage, apod. Preferován je PAL 768x576, ilbm (AGA).

Dvě podkategorie:

- ručně kreslené příspěvky (no scan)
- obrázky z 3D programu, apod.

Ostatní obrázky budou zařazeny do kategorie Ostatní 2.

Animace

Přijatelné jsou formáty spustitelné pod programem MainActor, Scala a AnimED (mimo mpg, avi a QT). Délka animací, či Scala prezentací by neměla přesáhnout deset minut. Akceptovány jsou animace se zvukem i bez (nejlépe formáty anim5-anim32).

Dvě podkategorie:

- 2D animace
- 3D animace

Dema a intra

Délka intra by neměla přesáhnout 64kB. Dle situace bude možno vyhlásit kategorii do 128kB. Za demo jsou považovány .EXE soubory. Délka dema není limitována. Nebudou přijaty produkty z DemoManie, apod.

Podkategorie:

- intro - 64 a 128kB
- demo - do 10 MB

Ostatní 1

Animace, prezentace, které svým komerčním či jiným účelem neodpovídají kategorii Anim2D, 3D.

Ostatní 2

Video, MP3, zpěv, recitace, prezentace her, WWW, crazy compo, tedy vše co neodpovídá předchozím kategoriím.

Kontakt na organizátora:

Oldřich Vosyka
Zahradní 253
Malé Svatoňovice
542 34
tel./fax.: 0439-886165
0606-832859
e-mail: *dac@hrk.pvt.net.cz*

Dotazy na soutěže :

Scaterac (*broz.josef@spt.cz*)
0468/23062 po 16.hodině



Reflexe aneb Co dál?

✪ PETR KRENŽELOK

Protože situace kolem Amigy nabrala celkem rychle další vývoj, rozhodl jsem se napsat volné pokračování sloupku "Co se děje kolem Amigy", spolu se zamyšlením - co dál?

Po Collasově odchodu

Jiště v období před novými prohlášeními o směru vývoje Amigy pod vedením Thomase Schmidta se začal aktivy opět ujmát Fleecy Moss (ex. Amiga Inc., poněkud pozapomenutý projekt KOSH). Téměř veškeré diskuse se odehrávaly na zřejmě nejrozsáhlejším mailing listu o Amize - Team Amiga. Fleecy oznámil svou spolupráci s Billem McEwenem, jehož odchod ze společnosti Amiga následoval přibližně ve stejném období, jak tomu bylo u Collase. Fleecy sám prozradil, že již asi více než rok spřádali s Billem dohromady tajné plány, co by se dalo v záležitosti Amigy udělat, zvláště pak po poměrně nešťastné volbě přechodu na Linux.

A tak přichází Fleecy s celkem zajímavou myšlenkou a akronymy. AQUA znamenala zkratku pro Amino and QNX United Architecture. Amino je název nové společnosti Fleecyho a Billa a podobnost s názvem Amiga je zde nasnadě. Bill má ve světě poměrně velké kontakty, takže se od počátku oba netajili tím, že peníze nebudou problémem a název *Amino* jako náhrada slova Amiga zde byl pouze pro případ, že by se nepovedlo pro komunitu od společnosti Gateway odkoupit název Amiga. Bohužel se to opravdu nepovedlo, a tak byli pánové donuceni zůstat u názvu Amino. Nakonec, mnohými doporučené logo molekuly s červenými a bílými kuličkami by asi právníkům v Gateway pěkně pozvedlo náladu. Tohle však nebylo až tak důležité. O mnoho větší důraz byl kladen na to, co má vlastně Amino uživateli přinést. Ale o tom až později.

AmigaOS 3.5 a budoucnost

Přestože zatím jediným reálným produktem Amigy po mnoha letech čekání je AmigaOS 3.5, který skutečně není pouhou snůškou již existujících patchů, jak by si mohli mnozí myslet, je celkem jasná jedna věc. Současný AmigaOS je vázán na současnou hardwarovou architekturu Amigy, což není příliš

dobré. Po povšechné ztrátě zájmu o dění u společnosti Amiga, následovalo samozřejmě několik neblahých událostí. Vývoj několika produktů pro Amigu byl zastaven, včetně například produktu aMozilaX, verze Netscape pro Amigu. Co by bylo zapotřebí pro další vývoj OS 3.5, směrem k PowerPC? Dostatečná prodejnost operačního systému. Podle posledního vyjádření zástupců společnosti Haage & Partner, soudě podle předobjednávky, není situace špatná, ale mohla by být i lepší. Otázkou zůstává, zdali by pokračování OS 3.5 mělo smysl z hlediska přínosu nových aplikací, protože si osobně myslím, že současní vývojáři kolem AmigaOS zde doposud zůstávali především proto, aby jednoho dne mohli své aplikace portovat na AmiguNG. Tato možnost však zde momentálně chybí, nebude tedy chybět i jejich motivace nadále psát své aplikace pro stále se zmenšující trh? Ani nevíte, jak rád bych se mýlil. Samozřejmě že přeji AmigaOS 3.5 úspěch, protože celá spousta lidí zde odvedla velmi poctivou práci.

QNX/Neutrino

Vraťme se ještě k pojmu AQUA, protože zde nebylo ještě řečeno všechno. AQUA si brzy získala mnoho příznivců, mezi nimiž figurovaly i jména jako Paul Nolan (Photogenics), Dr. Greg Perry (DirOpus), R.J. Mical (ex Amiga, 3DO), Dave Haynie (Met@box), Carl Sassenrath (REBOL), ale i mnoho dalších lidí, zaměstnaných u společností ne menších, než například Macromedia.

Původní plány byly asi následující: společnost Amino měla vyvinout nadstavbu nad standardním řešením QNX, nazvanou Experience, integrující REBOL jako základní skriptovací prostředí a poskytující vlastnosti uživatelského prostředí, jež by komunitě popřípadě chyběly pod standardní distribucí Neutrino. Všichni vypadali spokojeně, protože standardní Neutrino zde bude již brzy pro PPC Amigy a programy napsané regulérně by fungovaly i pod nadstavbou Experience. V podstatě by se jednalo v asociaci na současný AmigaOS o období MUI, údajně daleko sofistikovanější, s kombinací REBOLu, myšlenek I++ (Intuition 2 podle návrhu Fleecyho), něco málo myšlenek z pro-

jektu KOSH, vše složeno dohromady. Po selhání společnosti Amiga se tak rýsovala cesta postupného přechodu komunity na nový operační systém, s možností expanze na moderní hardware. Pokud by později tato iniciativa vydělala dostatek peněz, byla by zde i možnost vývoje "speciálního" hardware, protože podle Haynieho je zde co zlepšovat.

Další rozdělení?

Jednoho dne jsem si všiml, že Gary Peake, správce konference Team Amiga na c.s.a.m. opakovaně a pro mě v té době celkem nesmyslně poukazuje na to, že QNX rozhodně není jediným dobrým reálným operačním systémem, ať se údajně podíváme například na produkt Elate "www.tao-group.com". To mě samo o sobě začalo mírně znervózňovat, protože jsem tušil, jako by Amino hledalo jinde, mimo společnost QNX. Mé obavy se bohužel potvrdily.

Na Team Amiga mailing listu se spustila doslova lavina někdy až poměrně ostrých připomínek na adresu Fleecyho, a ten měl samozřejmě co vysvětlovat. Fleecy skutečně potvrdil, že Amino pro svůj produkt nepoužije QNX a jako důvod udal, že se zde jedná o jisté překrytí plánů obou společností.

Od Dana Dodgeho (CEO QNX) jsem věděl, že v jejich týmu pracuje 10 lidí, jež se specializují na multimedia. Dalo se tedy pochopit postoj Fleecyho a Billa, kteří si určitě nepůjčí 10 mil USD, aby přinesli produkt, jež oproti standardní distribuci Neutrino nenabídne nic převratně nového. Tohle však nebylo všechno. Fleecy jako jeden z dalších důvodů udal možnost, že se jednou může QNX rozhodnout dále tento OS nepodporovat a bude opět po všem, jako v případě současné Amigy, kdy komunita nevlastní OS například formou Open Source.

Dan Dodge byl tou dobou na třítydenní dovolené a docela jsem se těšil na jeho návrat. Emaily D. Dodgeho byly vyjádřením zklamání nad neprofesionalitou Fleecyho a Dan se musel tedy bránit. Jak vyšlo najevo, Amino ani s QNX oficiálně nejednalo a své úsudky si založili na tom, co jim řekla během telefonního rozhovoru asistentka. Dan se rovněž vyjádřil, že poskytnutí dlouhodobé licence na OS, je však zapo-

třebí jednat. Připomněl, že QNX nemůže být koupeno žádnou jinou společností a jejich finanční situace je plně soběstačná, bez nutnosti finančních injekcí externích společností. Poté situaci uzavřel tak, že ať tak či onak, QNX dodá Neutrino, a oznámil své odmlčení, aby se tak mohl vrátit k práci na Neutrino.

Bill McEwen nakonec QNX navštívil, ovšem výsledky jednání zřejmě nebyly úspěšné, protože se v jednom příspěvku Fleecy pochválil, že již drží v ruce systém jejich nového OS partnera, včetně vývojových prostředků.

Většina lidí však nadále stojí za QNX, včetně Haynieho, ale ty všechny Fleecy poprosil, ať dají Aminu stejnou šanci, jakou má kterákoliv jiná společnost. Budme tedy fér a sudme až podle (ne)dodaného produktu. Nakonec každý má právo si vyvíjet, co je podle jeho přesvědčení nejlepší. Fleecy se rovněž neopomenul vyjádřit, že je Amino v kontaktu s J. Collasem. Ale to ještě nemusí nic znamenat.

A co Amiga?

Je zde ještě pořád společnost Amiga, kterou opustil i správce webových stránek, takže se možná chystá jistá aktualizace na profesionálnější úrovni. V jednom příspěvku na c.s.a.m. byla uvedena krátká odpověď Tedda Waitta (CEO Gateway) na email jednoho situací frustrovaného uživatele Amigy. Jeho odpověď se nesla asi v následujícím duchu - "Ti kdo vyčkají, budou odměněni". Zajímavé také je, že Tedd Waitt je zakladatelem společnosti (společně s Rickem Snyderem, ex Gateway), která financuje společnost REBOL, a jak se Carl vyjádřil proto, že prostě pochopili, jaký přínos bude REBOL pro počítačový průmysl mít. Žeby tedy nebyl Tedd Waitt schopen pochopit přínos AmigaNG? Nebo jen nechce konkurovat na poli hardware? Budou opravdu AmigaObjects tak dobré? Dle mého neskromného názoru je totiž paradoxně poráží právě REBOL.

Co další možnosti?

Samozřejmě má každý z nás si právo zvolit systém podle svého gusta. Kdo chce Windows, ať jde s Windows, kdo chce Linux, ať tedy následuje Linux. Kdo chce BeOS, ať se vydá cestou Be.

Kdo chce Amigu, ať.....???

Co se děje ve společnosti Amiga, Inc.?

☛ JOSEF BROŽ

EXECUTIVE UPDATE

14. září 1999

Děkuji za Vaše dopisy a připomínky k našim plánům s Amigou. V minulých týdnech jsme dostávali stovky, ne-li tisíce emailů a zpráv od loajálních Amigistů z celého světa. Mnoho z Vás vyjádřilo znepokojení nad budoucností Amigy. Toto znepokojení se zakládalo na nedávných zprávách v médiích a četných diskusních skupinách. Velmi na mě zapůsobil duch a zaujetí této velké komunity.

Skutečnost je taková (vypůjčeno od Marka Twaina) - zprávy o smrti Amigy byly velmi přehnané. Chci poskytnout o něco více detailů o našich plánech s Amigou, jak o produktech tak o firmě. Chtěl bych objasnit všechny nejasnosti, které existují. Za prvé, doufám, že budete souhlasit, že Amiga nikdy nebyla o kompletu (BOX). Nikdy nebyla ani o operačním systému. Jistě tyto věci byly částí toho, co dělalo originální Amigu skvělou, ale ve svém srdci o byla Amiga o "lepší způsobu". Amiga předběhla dobu. Amiga slíbila, že změní svět. Postupovala proti konvenčnímu myšlení a byla lepší než cokoliv jiného. Ve skutečnosti můžeme uvažovat, že je stále lepší.

Myšlenky a duše originální Amigy stále žijí. Ale omezovat Amigu na jeden produkt (BOX), jeden OS, udržet Amigu by znamenalo bránit ji v dosažení plného potenciálu. Přemýšlejte o tom! Originální Amiga nikdy reálně nedosáhla plného potenciálu, navzdory svým technickým výhodám a jednoduchosti používání. Proč? Protože by se nikdy nestala všudypřítomnou.

Ranná vize společnosti byla patrně příliš omezená pro obrovský potenciál, který Amiga nabízela.

Originální Amiga byla o multimediích, tak proč nemít Amigu běžící na každém typu zařízení, nad každým OS. To je krása Amigy, a zde je naše práce. Nacházíme se uprostřed revoluce, u něčeho co svět ještě neviděl, a Amiga neměla nikdy lepší šanci, aby mohla změnit svět a měla větší vliv. Omezovat Amigu na jeden produkt (BOX?) a na jeden OS, v tomto bodu by bylo jako nabízet světu lepšího koně a kočár na úsvitu automobilového věku.

Amiga - její revoluční duše - si zaslouží něco víc. Amiga bude produkovat softwarové technologie, které umožní internetové služby pro rozvíjející se kategorii produktů, které se obecně řadí k "Informačním zařízením". Je to vzrušující mega-trend v průmyslu a my jsme nadšení, že můžeme být v čele této nové vlny v počítačové historii. Navíc jsme se rozhodli pracovat s obchodními partnery, kteří budou prosazovat naši softwarovou technologii na svých systémech, spíše než vstoupit do hardwarových obchodů přímo...

Přeji dlouhý život Amize, ale pokud si myslíte, že Amiga bude komplet (box), že bude o jednom produktu, mýlíte se. Amiga je o lepším způsobu. V nadcházejících měsících a týdnech slibujeme pokračovat v našich plánech a děkujeme za další podporu. Společnou práci umožníme Amize revoluci v průmyslu a změnu světa.

Ať žije Amiga ještě dlouho,

Thomas J. Schmidt
President & C.E.O.

Otevřený dopis Amiga komunitě

17. září 1999

Na diskusních skupinách a v emailích se za posledních pár týdnů objevilo mnoho zmatků a frustrací. Omlouvám se, že jsme nebyli konkrétnější v komunikaci. Chci, aby záznamy byly řádné.

V první řadě - ohledně mých předcházejících zpráv - neustále na mě dělá dojem zaujetí a zodpovědnost komunity. Vytrvali jste i přes řady různých pozdvižení v minulých letech, i přes několik neúspěšných startů nových Amiga strojů. Zasloužíte si více. Přijímám jsem během minulých dvou týdnů mnoho a mnoho e-mailů, které vyjadřovali Vaše názory a frustrace. Dovolte mi, abych se pokusil shrnout vše, co jsem slyšel ...

Mnoho z Vás uznává, že se musíme zaměřit na software pro přicházející generaci "internetových zařízení". Jsme nadšení novým Amiga Operating Environment (dále Amiga OE), spoluprací s Linuxem (a ostatními operačními systémy, které podporují Javu) a ohromně vzrůstající křivkou Internetových zařízení, na kterých bude fungovat.

Vy jste nás v této snaze elegantně podporovali, za což děkuji. Jak jistě víte, v červnu jsme ohlásili vývoj "multimedia convergence computer" (dále MCC), který by sloužil jako nová generace desktop počítačů Amiga. Po změně ve vedení v Amiga Inc, jsme museli zrevidovat všechny naše výrobní plány. Upřímně, naše schopnost dodat MCC byla nerealistická. Navíc jsem rozhodl, že by bylo mnohem lepší spojit se s množstvím různých hardwarových výrobců, než s nimi soupeřit prostřednictvím našich vlastních produktů.

Z Vašeho pohledu je zde jeden velký problém. Zní to velkolepě, ale co tento nový směr udělá s originální Amigou (Amiga Classic)? Docela upřímně, nic. Uvědomujeme si, že toto neuspokojí požadavky komunity po nové generaci Amig... Odpověď? Zůstávám zainteresován v hledání partnerů, kteří se budou zajímat o vývoj nové generace počítačů Amiga a operačního systému. Pokračujeme v dalších diskusích společně s nově zformovaným "Phoenix Platform Consortium" a hovoříme se společnostmi zajímajícími se o dodání nové generace Amig.

Jsme otevření možnosti licencovat MMC produkt, jeho specifikace a design firmám, které jsou zainteresovány v dalším vývoji počítačů Amiga. Veříme, že to bude atraktivní obchodní příležitost pro mnohé firmy. Abych to shrnul - pokračujeme v soustředování našich prostředků při definování softwarových standardů pro přicházející generaci "internetových zařízení". Neplánujeme nabízet hardwarová zařízení, ale budeme pracovat s výrobcí hardware, kteří budou chtít licencovat naši technologii.

K nabídkám nových generací Amiga systémů - jsme připraveni začít jednat se společnostmi, které chtějí nabídnout takový produkt. Ty z Vás, kteří jsou nadšení Amiga OE, běžícím na širokém druhu budoucích Internetových zařízeních, ty zveme ke sledování našeho postupu a aktivit během nadcházejících měsíců.

Softwarový model Internetového zařízení, který dáváme dohromady, otevře vzrušující novou éru softwarového vývoje. Myslíme si, že to bude velmi zajímavé pro inovativní myslitele, kteří byli přijati k Amize před rokem.

Thomas J. Schmidt,
President and CEO Amiga, Inc.

Co pro nás znamená "Executive Update"?

V Executive update chtěl ředitel Schmidt vyjádřit dlouhodobé plány Amiga Inc. Bohužel tento text je možno vykládat velmi různě. Executive update vyvolal značně negativní ohlas. Amiga komunita byla zmatena a rozhořčena. Všichni čekají již přibližně 5 let na nový hard-

ware. A náhle se objeví zmatené prohlášení o skvělé budoucnosti Amigy na poli software. Musím nesouhlasit s T.Schmidtem, Amiga byla vždy o hardware a operačním systému. Tyto atributy spolu s vynikajícími lidmi utvářely Amigu. Člověku se ani nechce věřit, že za cca 2 roky, Gateway nebyla schopna vydat nový hardware s odpovídajícím operačním systémem. A v době, kdy vše nasvědčovalo, že Amiga vykročila správným směrem (NG Amiga), náhle dojde ke změně ve vedení a odstoupení lidí, kteří byli komunitě zárukou dalšího vývoje (Jim Collas a Bill McEven).

Mnohé internetové magazíny (ZDNews, YahooNews, Register) psaly o konci Amigy co by hardwa-

rové platformy. Dokonce i "nezávislý" český magazín Svět namodro neopomněl šířit zmatené defetistické zprávy. Rozporuplné reakce se objevily i na NAS a IRC konferencích. Stejně jako světová komunita, byli i čeští Amigisté značně frustrováni a zmateni prvním Schmidtovým prohlášením. Mluvílo se o definitivním pádu a

konci Amigy, pretože v prohlášení nebylo oznámeno ukončení hlavních (Collasových) projektů Amiga Inc, tedy Multimedia convergence computer (MCC) a Amiga Operating Environment (AmigaOE). T.Schmidt si patrně uvědomil, co způsobil a proto vydal další 'Open letter', ve kterém se snaží vnést více světla na plány Amiga Inc. Pošlete sami...

...a "Open Letter"?

Pan Schmidt by si měl uvědomit, že Amiga byla pro uživatele nejen synonymem operačního systému, ale hlavně ve své době originálního a výkonného hardware. Amiga komunita je velmi citlivé společenství a Schmidt by měl svá prohlášení formulovat s ohledem na potřeby a zájmy Amigistů. Neubráním se srovnání s Jimem Collasem, který se uměl skvěle vyjadřovat, bohužel ve světle nových informací se zdá, že pouze neuváženě sliboval.

I tento "Open Letter" je možno vytvořit mnoha způsoby, ale zdá se, že Amiga jako hardware platforma bude žít dále. Hardware vývoj bu-

dou mít v rukách specializované firmy. Otázkou zůstává, které společnosti to budou. Mnoho výrobců vlastní alternativní technologie a moderní komponenty. Amiga Inc. však hodlá licencovat celý systém, který se bude prodávat pod logem Amigy. Existuje několik firem, které by mohly těžit z obchodní značky Amiga a přijít s vlastním hardware na trh počítačů řady desktop. Na internetu se dokonce objevily spekulace, v kterých figurovaly jména jako SGI, Motorola či Sun...

Zde bych se vrátil k koncepci Jima Collase. Jeho původním záměrem bylo licencovat nové technologie a na jejich základě postavit AmigaNG (MCC). Schmidt však chce licencovat celý systém některé z hardware společností. Amiga Inc může zájemcům - dodavatelům hardware architektury nabídnout zajímavé podmínky. V první řadě, jméno Amiga má stále obchodní hodnotu. Pro mnohé firmy by bylo velmi výhodné prodávat své produkty pod obchodním jménem počítače, který byl synonymem pokroku a alternativy k PC.

Dále může Amiga Inc nabídnout parametry, specifikace, a v neposlední řadě geniální design z dílny společnosti Pentagram. Doufám, že mezi společnostmi, pro které by logo Amigy mohlo být "vítanou obchodní příležitostí", nebudou jména jako Intel, AMD, apod. Dovedete si představit Amigu od Intelu? Otázkou zůstává, jak daleko jsou jednání s hardware partnery. Respektive, otázka zní, kdy a zda bude AmigaNG dodána na trh?

Koupě zcela nového hardware bude nutností. AmigaOS 3.5 je patrně posledním vstřícným krokem společnosti vůči platformě Classic. I když značně závisí na úspěchu, respektive prodejnosti 'nového' OS 3.5. Produkty firem Boxer a G34 karty budou jen prodlužovat agonii platformy Classic. Nezapomínejme však, že ve hře jsou stále diskutabilní projekty od Iwin (A1010) a Phase 5 (AmiRage K2).

Pasáž o "inovativních intelektuálech" v Amiga Inc (Open Letter) je velmi zavádějící. Obzvláště, když si uvědomíme, že lidé spojení s Amigou - Flessy Moss, Bill McEwen již

pro společnost nepracují. Tím samozřejmě nechci znevažovat současný team Amiga Inc, pouze chci naznačit, že lidé, kteří znali koncepci Amigy Classic a měli k platformě nejbližší, byli propuštěni. Teprve čas ukáže jakým směrem půjde vývoj platformy Amiga...

Transmeta?!

Krátce po odchodu J. Collase vzaly za své i spekulace ohledně volby procesoru Transmeta pro NG Amigy. Logo Transmetry se objevilo na video presentaci Amigy na výstavě World of Amiga. Okamžitě se rozšířila se pověst, že AmigaNG stroj bude mít procesor Transmeta. Obligátně rozmazané screenshoty byly okamžitě rozšířeny po Webu...

Ředitel společnosti Transmeta uvedl, že se jedná o planý poplach. Byla to jen propagační injekce od Linuse Torvalda, který podporuje Amigu s Linuxem, logo Transmetry bylo při presentaci jen náhodou na pozadí. Ředitel společnosti Transmeta dále potvrdil, že mezi jejich firmou a Amiga Inc nikdy nebyla uzavřena oficiální dohoda.

Spýtali sme sa...

• ANDREJ BUNTA

Ako vidíte budúcnosť Amigy ako myšlienkového prístupu a filozofie a ako mienite na nej participovať? Myslíte si, že po septembrovom zemetrasení v Amiga, Inc. by malo AMIGA Review vyjsť opäť s čiernou obálkou?

Carl Sassenrath, REBOL Technologies:

REBOL bude naďalej podporovať Amigu. Veríme, že v súčasnosti je Amiga skôr duchom nezávislosti a vierou, že svet osobných počítačov môže byť a bude oveľa lepší, ako je dnes. Azda by ste mali vyjsť s bielou obálkou, čo by symbolizovalo znovuzrodenie Amigy ako niečoho úplne nového.

fleecy moss, Amino Development:

V poslednej vete ste si takmer zodpovedali svoju vlastnú otázku. Ak definujete Amigu ako myšlienkový prístup a filozofiu, potom jej budúcnosť je taká žiarivá ako tí, ktorí sa snažia posunúť takéto ideály ďalej.

Komunita strávila príliš veľa rokov nasledovaním kohokoľvek, kto mal dosť peňazí na zaplatenie značky, dúfajúc, že oni sa prispôbia značke a nie, že prispôbia značku sebe. Šťastí, toto je pozna-

nie, že znovunaštartovanie našej platformy a dostatočný impulz, ktorý by ju voviedol do prosperujúcej a udržateľnej budúcnosti, vyžaduje spústu peňazí a šťasti, toto je klasický prípad závislosti, keď nás vodili za nos tak dlho, že už vidíme iba nejakého spasiteľa, ako nám ponúka východisko.

Dúfajme, že odstránením Collasa a zmenou smeru Amiga, Inc. zapríčinenou Gatewayom, sa konečne popretŕhali všetky nitky závislosti (hoci, dokonca ešte teraz som videl emaily a články prehlásujúce, že to všetko je premyslený trik Amiga, Inc., aby zmiatla Microsoft alebo že Amiga, Inc. ich nikdy nezradí). Ak má komunita prežiť a vykročiť dopredu, musí to urobiť ako zjednotený, odhodlaný celok.

Váš dôraz na ideály a filozofiu je myslený dobre a nepochybne to je to, čo by sa komunita malo stále a stále pripomínať, ale taktiež to vyvoláva otázky a problémy. Takéto abstraktné termíny sú široko interpretovateľné a čo je horšie, ich používanie množstvom ľudí, organizácií a spoločností - i keď možno majú na srdci tie najúprimnejšie záujmy komunity - môže vyústiť v rôzne smery a tlaky.

V tomto čase je komunita príliš malá, aby uživila trh. Ďalšia frag-

mentácia len zhorší situáciu. Čo je ešte horšie, možno nastal prípad, keď komunita nemá na výber len sa rozštiepiť, pretože každé z možných riešení ponúka dokonalosť v obmedzenom počte oblastí.

Pravdu povediac, stali sme sa príliš spokojní so svojimi Amigami a trhy tretích firiem, ktoré vyrašili okolo, boli tým, čo púťalo našu pozornosť, čomu napomohol i excelentný základný dizajn hardvéru i softvéru.

Každý pokus pokročiť v duchu Amigy vpred A udržať komunitu spolu, musí kráčať v týchto šlapajach. Vývojári musia byť ocenení dokonalou podporou, počítačmi zdarma a všetkou pomocou, akej sa im môže dostať. Užívateľov treba oceniť produktom, ktorý posúva hranice možností a posúva ich s ľahkosťou. Aby žurnalisti a maloobchodníci mohli hrať svoju úlohu, potrebujú ľudí, ktorí budú kupovať ich tovar a služby.

Ale kľúčom je jadro. Ustrnuli sme a nakoniec vymrieme, pokiaľ nedostaneme novú platformu a aktualizovaný/prepracovaný/nový operačný systém. Združenie Phoenix sa teraz pokúša zaistiť vedenie a hoci ja nie som jedným z lídrov Phoenixu, Bill (McEwen, bývalý zamestnanec Amiga, Inc. -

pozn. aut.) a ja sme im naklonení a ponúkame im našu podporu. Iwin je ďalšou spoločnosťou, ktorá ponúka nové mašiny a ešte je tu spoločný vývoj QNX/phase5 na Amirage. Spolu s Billom sme tiež sformovali spoločnosť - Amino Development, LLC - a začali sme jednať s partnermi v úsilí zohrať v zrevitalizovanej budúcnosti našu vlastnú úlohu.

Avšak v tomto momente neexistuje jasné vedenie a hoci sa toho veľa narozpráva, stále neexistuje žiadny hmatateľný produkt, stále žiadne marketingové kampane, stále žiadna technická podpora pre vývojárov a stále žiadny príliv nových užívateľov. Amiga-komunita prelomila všetky rekordy v opakovanom nádejaní sa, ale i to sa už blíži k svojmu koncu.

Amiga prežije, dokonca i keď navyždy zhasne svetielko posledného počítača, pretože vnem (experience) Amigy bol vždy niečím väčším ako len počítačom a my všetci sme boli súčasťou tohoto vnemu.

Definitívne, prišli sme na koniec jednej cesty. Otázkou je, vydáme sa spolu na ďalšiu? Zatiaľ čo ja nemôžem hovoriť za nikoho iného, Amino robí čo môže, aby otvorilo novú cestu. Amigisti sa nikdy nevzdávajú.

Rozhovor: Fleecy Moss

ANDREJ BUNTA

Spoluzakladateľ spoločnosti Amino Development. Predstaviteľ projektu KOSH a bývalý zamestnanec Amiga Inc. Člen konzorcia Phoenix, iniciatív ICOA a Second Wind a člen spoločnosti Jaya Minera. Človek s veľkým zmyslom pre komunitu. Škót, žije v USA, má 32 rokov. Vizionár. Fleecy Moss.

Amiga je pravdepodobne najvydarenejšou realizáciou myšlienky domáceho počítača. Zámerom bolo priblížiť ľuďom potenciál výpočtovej techniky, aby mohli tvoriť, kresliť, modelovať, programovať, skladať hudbu a množstvo ďalších vecí. Z tohto hľadiska, ako vidíš vo svetle nadchádzajúceho tretieho tisícročia, Internetu a paradigmy digitálnej konvergenzie ďalší osud myšlienky domáceho počítača?

Ako si vyššie správne podotkol, ideou bolo umožniť ľuďom tvoriť, programovať, kresliť, modelovať, komponovať. Všetko sú to slovesá - slová popisujúce činnosť. To, čo zdôrazňujú je, že Amiga chcela umožniť ľuďom sadnúť si a robiť bez toho, aby sa im stavala do cesty. V tomto zmysle mal byť počítač neviditeľný.

To platilo v rokoch osemdesiatych a bude to platiť i naďalej tým nástojčivejšie, ako sa blížíme k budúcnosti. Naša spoločnosť digitalizuje informácie prudkým tempom a zároveň poskytuje nástroje na manipuláciu a interakciu s týmito informáciami.

Zo začiatku je technológia obvykle v dominantnom postavení, kým úloha je jej podradená. Ako technológia dospieva, mala by sa pomaličky skrývať pod povrch a úloha sa stáva prvoradou. Takto by mala vyzerať digitálna informačná revolúcia, ale tá stojí, pretože tradičné počítačové modely sa držia pri živote zubami-nechtami, neschopné evolúcie a bránia bežným ľuďom získať pocit uspokojenia pri narábaní s digitálnymi informáciami.

Táto prekážka nakoniec zmizne, ale zhruba ešte ďalšiu dekádu budeme vídať fušerské a polovičaté pokusy. Ktokoľvek, kto pri tejto úlohe uplatní filozofiu blízku Amige, sa stretne s pôsobivými výsledkami. Domnievam sa, že

nakoniec sa pojem domáci počítač vytratí. Budú len digitálne služby, či už to má byť Internet, hranie hier, kreslenie, programovanie, komponovanie alebo hocičo iné.

Medzi inými, Amiga Inc. verí, že budúcnosť je v integrácii spotrebnej elektroniky, informačných zariadení a počítačov do domácej siete. Ich pravdepodobným zámerom je v rámci tejto siete poskytovať jednotné rozhranie, resp. prostredie (tvoriace v princípe vrstvu nad operačným systémom) pre všetky pripojené zariadenia. Nazdávaš sa, že toto je prijateľný smer pre Amigu ako takú?

Ako som už skôr povedal - vládnúť budú informácie. Niektorí ľudia si robia srandu z digitálne zjednotenej budúcnosti v tom zmysle, že budete môcť programovať svetelné vypínače alebo rúru. Ale ak akceptujete, že vládnuť budú informácie, musíte sa obzrieť po zdrojoch a konzumentoch týchto informácií. Videá, veže, hodiny, telefóny, televízory, kamery, atď. - všetky generujú a konzumujú informácie. Aké ďalšie informácie sa nájdu v dome? Knihy, účty, noviny, domáce úlohy. Toto všetko sa dá digitalizovať a sprístupniť na digitálnej sieti.

Pri súčasnom modele, ľudia robia rozdiely medzi týmito odlišnými typmi informácií a aktivít: snob zaoberajúci sa renderovaním sa pozerá pohľadovo na niekoho, kto píše emaily, trvajúc na tom, že systémové požiadavky sú rozdielne - ale sú to len hardvérové a softvérové obmedzenia, ktoré mu dávajú za pravdu. Stále sú to informácie - ak sa tie obmedzenia budú zmierňovať a nakoniec pominú, všetko sa raz zjednotí a splynie.

Toto je pre Amigu tá správna cesta, pretože to je jediná cesta. Fakt, že to ľudia nevidia a škeria sa pri predstave programovateľnej kanvice na varenie ešte neznamená, že to tak nie je. Obava a túžba byť odlišnými tu hrajú veľkú rolu, ale to sa splní bez ohľadu na tieto obavy a túžby. Technológia postupuje dopredu a my ju môžeme len nasledovať alebo sa postaviť na jej čelo.

Myslíš si, že majú morálne právo redefinovať, čo znamená Amiga

(citujúc Toma Schmidta, terajšieho riaditeľa Amiga Inc.: „Amiga nikdy nebola o počítači. Amiga nikdy nebola ani o operačnom systéme. Vždy bola o tom, ako robiť veci lepšie.“) a pretvoriť ju iba na nejaký druh sieťového rozhrania pre digitálne zariadenia?

To záleží na tom, ako definuješ Amigu - som si istý, že nebudeš nesúhlasiť s citáciou „vždy bola o tom, ako robiť veci lepšie“. Rozhodujúce je to, čo definuješ ako Amigu. Ak sa posadíš pred niečo a to niečo ti dá všetko a ešte aj viac ako tvoja klasická Amiga, tak potom je to Amiga?

V súčasnosti určite definujeme Amigu ako počítač - hardvér a softvér, niečo čo si môžeme kúpiť, zobrať domov a používať. Teraz si predstavte desať rokov vzdialenú budúcnosť, kde všade budú LCD obrazovky. Môžete ísť na letisko a vstúpiť do sveta digitálnych informácií. Prvé, čo bude nasledovať je, že sa vás to spýta, aký štýl chcete - vyberiete si AmigaOS 3.1 - a stane sa. Pracujete teraz na Amige?

Najatie bývalých zamestnancov Apple a vysvetlenie Ricka LeFavira prečo nakoniec zavrholi QNX Neutrino („Počas rozhovorov s mnohými rozličnými partnermi a potenciálnymi partnermi z tohto priemyslu sme sa stretli s veľmi vlažným prijatím QNX, na ktorý sa všetci dívali ako na proprietárny RTOS. Zároveň sme od všadiaľ počuli, že spoločnosti sa stavali na podporu Linuxu ako jedinej alternatívy Windows.“) napovedá niečo o „revolučnom“ myslení a pozadí ich vývoja. Aký je tvoj záver?

Linux je módnou záležitosťou a čoraz viac a viac ľudí ho považuje za jedinú reálnu výzvu proti Microsoftu. To vytvára efekt snehovej gule. Ak zvážime úspechy na burze každého, kto sa zapojil do Linuxu alebo to naznačoval, potom dáva zmysel, ak spoločnosť chce zarobiť kopu peňazí a pritom môže využiť výsledky toho celého vývoja spojeného s Linuxom a partnerov tam vonku. Z hľadiska technológie je QNX jednoznačne prvotriedny. Preto sa to stáva strategickým rozhodnutím. Chcete byť úspešný alebo najlepší? Aj keď sa tieto dva aspekty vzájomne nevylučujú, určite je ťažké zabezpečiť ich koexistenciu.

Faktom je, že chceli najať iba ostrieľaných veteránov s minimálne osemročnou praxou v odbore, čo je v ostrom protiklade s mladými radikálmi pôvodného tímu z Los Gatos (Carl mal 25, „Dale Luck vyzeral ako priemerný hipisák z ulice,“ ako raz povedal Jay Miner). Aké sú tvoje očakávania, čo sa týka „revolučnosti“ produktu Amiga Inc.?

Revolúcie sú tam, kde ľudia môžu vidieť radikálnu zmenu ich životov. S veľkými obavami som pozoroval, ako Amiga Inc. najíma ľudí, ktorí strávili 10 rokov v tom istom odvetví, aké chceli revolucionizovať - keď ste v niečom príliš dlho, zvyknete si. Revolúcie majú sklon prichádzať z oblastí mimo hlavného prúdu. Odtiaľ, kde je vývoj poháňaný inými dôvodmi než biznisom. Kedykoľvek by som v zápase postavil desať schopných Amiga-vývojárov proti tamtým „veteránom“, aby stvorili revolúciu.

Zdá sa, že Jim Collas mal konkrétny plán, čo by sa malo urobiť s Linuxom, aby sa prispôbil dnešným požiadavkám multimédií. Hovoril si s ním niekedy nedávno? Budeme o ňom ešte počuť?

Hovorieval som s ním často a bol som ním veľmi nadšený. V niektorých otázkach sa nezhodneme a myslím si, že sa nechal trochu viac uniešť pocitom „záchrancu Amigy“, ale celkovo priniesol svieži vzduch a nebál sa zatlačiť, keď to bolo potrebné. Samozrejme, zatiaľ čo sa vo veľkom biznise vždy hovorí, že potrebujú pribojných a inovatívnych ľudí, v skutočnosti sa ich boja.

Po jeho odchode sme sa rozprávali, ale domnievam sa, že Gateway ho v niekoľkých klauzulách veľmi dôkladne zaviazal mlčaním a že sa pravdepodobne poberie cestou Jose Torrehu - stratí sa na rok alebo dva a bude sa na tom dobre baviť. Ale opäť, možno nás všetkých prekvapí. Bolo by dobré zapamätať si, že hoci Jim bol dobrý chlap, Amiga ja viac ako len jeden chlap a dokonca i teraz prichádzajú ďalší.

Základným kameňom ich predstavy „ako robiť veci lepšie“ sú pravdepodobne AmigaObjects. Nepovažuješ to za pokus vymyslieť vymyslené (pretože podľa

všetkého AmigaObjects nebudú ničím iným ako mixom Javy a Jini)? A ako vlastne môžu zabezpečiť *look & feel* Amigy a vôbec efektívne spracovanie multimédií s nízkou latenciou, ak AmigaObjects budú žiť v prostredí (AOE) na vrchu operačného systému?

Ale ty definuješ Amigu inak ako oni, takže samozrejme budú odlišní. Celá nádhra takej všeobecnej vízie ako „robiť veci lepšie“ je v tom, že to môže znamenať čokoľvek, čo budeš chcieť - vitaj v podnikovom marketingu a *public relations*.

Od začiatku hovorím, že AmigaObjects nebudú revolúciou. Viac spoločností pracuje na podobnej predstave, sú to napríklad HAVi, Jini, REBOL, NextObjects, Inferno a Elate. Nikto zatiaľ nemá kompletnú architektúru, ktorá by fungovala tak ako by mala, ale nie je to kvôli nedostatku snahy.

Čo sa týka komunikácie medzi počítačmi, ľuďmi a rôznymi ďalšími zariadeniami (jednoducho medzi rôznymi kontextmi), podľa môjho názoru už existuje jedno riešenie a mnohí ďalší ho považujú za naozaj inovatívne, ak nie rovno revolučné. Hovorím o REBOLe.

Nemôžem súhlasiť viac.

Len niekoľko dní po septembrovom zemetrasení v Amiga Inc. si spolu so skupinou Amigistov prišiel s plánom, ako konečne vložiť osud Amigy do rúk komunity. Mohol by si opísať, ako a kedy sa zrodil tento plán, kto ho inicioval a kto na ňom participuje a aké sú vzťahy medzi jednotlivými zúčastnenými subjektami? Mnoho Amigistov to vníma veľmi nejasne, ako „len ďalšie úsilie“, prípadne ako reakciu na posledné udalosti v Amiga, Inc.

V poriadku - veci sú tu pomiešané. Skupina, o ktorej hovoríš, sa nazýva Phoenix a je to organizácia vývojárov a významných osobností komunity. Amino je členom Phoenixu, ale nie sme jeho hybnou silou. Organizujú a ťahajú ho dopredu iní.

Časť plánu je tvoja a Billova nová spoločnosť, ktorú ste nazvali Amino. Je Amino už oficiálne zaregistrovaná spoločnosť? Dlho-ročný nadšenec Amigy, Giorgio Gomelsky, ktorý stál pri zrode alebo participoval na všetkých iniciatívach podporujúcich účasť komunity (prvá iniciatíva, IAS, vznikla ešte v roku 1994), podporuje ne-tradičné modely riadenia firmy. Bude Amino spoločnosťou využí-

vajúcou takýto inkluzívny model, zahŕňajúci a aktívne podporujúci komunitu?

Amino je spoločnosť, ktorú sme vytvorili spolu s Billom, aby sme realizovali plány, ktoré sme sformulovali počas pôsobenia v Amiga Inc., ale ktoré oni nikdy nepoužili, a aby sme poskytli kompletné riešenie pre digitálnu konvergenciu. Časťou toho je vývoj špičkovej platformy, ktorá, ako dúfame, zdedí a ponesie ďalej ideály klasickej Amigy a komunity.

Sme si vedomí, že komunita je obrovským prínosom akejkoľvek platformy a že model spoločnosť-zákazník nedokáže zužitkovať takúto výhodu. Akokoľvek, vývoj platformy a radu produktov je nákladná záležitosť a navyšovanie takého kapitálu, ktorý je k tomu potrebný, lepšie vyhovuje tradičnému modelu. Pre Amino chceme to najlepšie z oboch svetov. Aby sme to dosiahli, máme v úmysle komunite ponúknuť toľko zo spoločnosti, koľko je len možné. Keď budeme v spoločnosti vlastniť balík akcií a dúfajme, že to bude kontrolný balík, uvidíme maximálnu synergiu štruktúry založenej na komunite, a zároveň to bude platformu chrániť pred zvyčajnými nebezpečenstvami podnikania ako prevzatie firmy, bankrot a uprednostňovanie trhu pred morálkou.

Budete základné imanie navyšovať cestou špekulatívneho kapitálu a máte už nejakých investorov? Nie je to príliš riskantný plán?

Áno, budeme, a nie, nie je. Všetko je riskantné.

IBM nedávno uvoľnilo kompletné plány a špecifikácie CHRP-kompatibilných systémov a Motorola zverejnila plán vývoja siahajúci od dnešných procesorov G4 až po generáciu G7. Ako súvisia vaše obchodné zábery s plánom Phoenixu vytvoriť novú platformu?

V rámci Phoenixu bola vytvorená skupina zaoberajúca sa referenčným hardvérom a my na tom participujeme. Súčasťou našej distribuovanej stratégie je, že sa budeme sústrediť iba na softvér a hardvérových partnerov necháme sústrediť sa na hardvér, aby sme všetci mohli pracovať na svojich vlastných cieľoch, zatiaľ čo budeme využívať výhody spoločného postupu.

Amino by chcelo nadviazať na odkaz a tradície Amigy dodatočnou „amigifikáciou“ Neutrína. Váš plánovaný produkt, nazvaný AmIE (Amiga Interactive Experience),

by mal poskytnúť a rozvinúť *look & feel* Amigy. Mala by to byť nadstavba Neutrína, zachovávajúca plnú kompatibilitu s originálnym Neutrínom? Môžeš ho bližšie špecifikovať?

QNX je jedným z partnerov, s ktorými rokujeme, ale tam vonku sú ďalší partneri a alternatívy. Ako som už skôr povedal, úspešná budúcnosť musí byť ukotvená v základných kompetenciách, v opačnom prípade by sa jedna zo spoločností mohla pokúsiť získať dominanciu a la MS alebo Commodore, a tak sa stať jedinou príčinou zlyhania. Napríklad, ak by sa QNX rozhodlo vyvinúť celý softvér samostatne, potom by sa komunita dostala do presne takej istej pozície ako predtým. Vieme, v čom sme dobrí - skúsenosti užívateľov a komunitný vývoj - a na to sa s tými pravými partnermi budeme sústrediť.

AmIE by malo byť inšpirované koncepciami I2++, KOSH a HAVi. Na akých paradigmách má stáť AmIE a aké sú jeho základné stavebné prvky?

Konfigurovateľnosť, sloboda, kreativnosť, neviditeľnosť, univerzálnosť. Oddelené abstrakčné vrstvy počítajúce s peelingom a prestavovaním. Empirické, dynamické, založené na interakcii. Tak technofóbne alebo technofilské ako požaduje užívateľ.

Čo s chýbajúcimi vlastnosťami Neutrína ako napríklad koncepcia obrazoviek alebo datatypov?

Neuvažujeme v rovine Neutrína alebo akéhokoľvek iného produktu. Uvažujeme v rovine totálneho zážitku, a potom postupujeme nadol. Nechceme sa upísať nijakým modelom, ktoré by nás neskôr mohli zvieť na určité cestičky alebo by nás zaťažili nedostatkami a kompromismi. Nájdeme si partnerov, ktorí dodajú tie súčasti, ktoré potrebujeme, aby sme mohli vytvoriť náš produkt.

Do akej miery je zainteresovaný Carl Sassenrath? REBOL by mal byť jedným z troch základných prvkov architektúry AQUA. Bude Carl hlavný dizajnér celej architektúry pozostávajúcej z Neutrína, REBOLu a AmIE a tiež API?

Carl je zamestnaný prácou na REBOLe a pomôže nám s jeho vývojom a integrovaním, pretože my k nemu tiež niečo pridáme.

Váš plán sa skladá z „vín“. Čo vyplaví prvá vlna a aký je váš krát-

kodobý plán, aby ste zamedzili ďalšiemu zmenšovaniu už tak malej komunity?

Keď už budeme mať všetko zaisťované, pôjdeme rovno k vývojárom a spýtame sa ich, čo od nás očakávajú. Po Amiga Inc. im zostala v ústach veľmi nepríjemná chuť a my im musíme dokázať, že ich budeme plne podporovať a že ich úspech je našou prioritou. Zároveň vybudujeme úzke a korektné vzťahy s tlačou a užívateľskými skupinami, a tak zabezpečíme zdravý, produktívny a obojsmerný tok komunikácie, ideí a kritiky.

Veľká časť komunity je po všetkých tých rokoch nádejí, sklamaní, prázdnych prehlásení a ohlásených ale nikdy nedokončených produktov znechutená a zmätená. Nebojíte sa, že ak ste ohlásili vznik Amína a Phoenixu teraz, a pritom nemáte ešte nič hmatateľné v rukách, pretože všetko je zatiaľ vo fáze plánovania a rokovaní, že vlastne nepriamo podporujete nedôveru vo vaše úsilie?

Áno, dotýka sa nás to. Naším zámerom nebolo odhaliť našu prítomnosť, dokiaľ by sme nemali nič v rukách, a ako stále opakujem, ľudia by mali ostať voči nám obom a hocikomu ďalšiemu, kto by ponúkal budúcnosť, veľmi skeptickí, kým si nebudú môcť pozrieť, dotknúť sa a kúpiť si ohlásený produkt. Ozvali sme sa len preto, že nás veľmi trápí tá hlboká depresia, ktorá po Collasových a Schmidtových prehláseniach rozorvala komunitu. Nebolo to ľahké rozhodnutie. Môžeme stále sklamať - nič ešte nie je vytesané do skaly a nič negarantuje náš úspech. Robíme to najlepšie, čo môžeme.

Mnoho Amigistov považuje tvoje predošlé aktivity (JMS, ICOA, KOSH) za neúspešné. Teraz ich odpísala aj Amiga Inc. - jednoducho mnohí už majú naozaj všetkého dosť. Ak má váš plán uspieť, budete potrebovať podporu celej, už tak dosť malej komunity. Ako a čím chcete presvedčiť týchto ľudí, aby sa pridali na vašu stranu?

Musia presvedčiť samých seba a pochopiť, že toto je komunita a súčasť života mnohých ľudí, nielen trh. Môžeme ich presvedčiť len produktom a to je to, o čo sa my práve snažíme.

Na ilustráciu jeden príklad. Mnohí z tunajších Amigistov sú

... dokončení na strane 14

Rick LeFaivre a Alan Havemose

- otázky a odpovědi

✪ RICK RUDGE

Následující text je napsán podle magnetofonového pásku, který mi zaslal Alan Crandall z Redwood Empire Amiga Users Group (REAUG) v Santa Rose v Kalifornii. Alan jej nahrál na AmiWest show v Sacramentu.

Text začíná po proslovu ex-prezidenta Jima Collase a následujícím dlouhém potlesku. Slova se ujímá Petro Tyschtschenko, prezident společnosti Amiga International...

"Všichni víte, nad čím přemýšlím, už od roku 1982, kdy jsem začínal. V roce 1985 pak nejen v mém životě začala revoluce. A teď jsem velmi potěšen, že můžu využít příležitosti a jít s Jimem a s naším týmem vstříc nové revoluci. Tak pro-

sím, připojte se k nám, připojte se, budme tým pro příští revoluci."

"Tady ve Státech jsme k nám přibrali nové lidi. Jako například Dr. Ricka LeFaivrea, viceprezidenta R&D. Tady, Ricku. Jak víte, pracoval několik let pro Apple. Je to tak?"

Dr. LeFaivre odpovídá: "Omlouvám se." Následuje potlesk. Pan Tyschtschenko pokračuje: "...a já myslím, že mnozí z vás znají Dr. Alana Havemose. Pracoval se mnou už v roce 1985 v evropské divizi, na Amiga OS3.1 a pak se přestěhoval do USA. Takže Alan a Rick vám něco řeknou. Tak prosím."

Dr. LeFaivre přebírá slovo. "Děkuji. Chci vám říci, že věřím. Věřím. Je povznášející, být tady. Pokusím se udělat takovou malou schematickou přednášku. Trochu to všechno shrnu. Hlavní věc, kterou dnes uděláme, je zodpově-

zení některých často pokládaných otázek."

"Konečně, bit je koneckonců pouze bit. Počítač se nestará o to, jestli tento bit přišel z videa či audia, z obrázku, z animace nebo čehokoli jiného. Takže my musíme pochopit, že konvergence se stává hlavním hybnou silou nadcházejícího začátku 21. století."

"Internet je skutečný. Je tady. Internetová kolektivita opravdu existuje. Myslím, že ve Státech je tato technologie trochu vpředu. Myslím, že zbytek světa tuto úroveň nabude velmi brzy, jak Evropa, tak Singapur a místa jako tyto. Tím se pomalu dostáváme k okamžiku, kdy do každého domova povede tlustý kabel s proudícími bity. Je velmi důležité, jak toho dokážeme využít."

"Internetová zařízení; Jim o nich už něco málo povídal. Pracuje se na nich. Bude to další velká vlna 21. století. Portabilní software; to je to, čeho chtějí už roky dosáhnout počítačové vědci. Jak opravdu zajistíte portabilitu? Myslím, že věci jako Java, Jini a AmigaObjects rozjedou revoluci v portabilním softwaru."

"...a tento fenomén - Linux - je reálný. Je to nádhera; jezdili jsme po světě a diskutovali s partnery o tom, co chceme dělat a mluvili jsme o naší volbě jádra OS. Mnoho lidí bylo nadšeno tím, že jsme zvolili Linux. Chtějí alternativu k 'dávělskému impériu'."

"Takže existuje jistá dominance. Tohle je realita a v následujících měsících budete moci sledovat spousty prohlášení a informací a více a více lidí naskakujících do tohoto vlaku." "Teď mi Jim naznačil - když jsem před třemi měsíci vstoupil do společnosti, Jim mi tuto vizi ukázal. Popravdě, byl to celkem legrační příběh. Když mě lákal, byli jsme spolu na několika večerech a on začal mluvit o své vizi. Já jsem však nepodepsal NDA (smlouvu o mlčenlivosti); on říkal: 'a další věc, kterou uděláme, je... Ne, nemůžu ti to říct.' Na příští večeri znovu: 'a pak uděláme... Ne, to ti nemůžu říct.'... Tak jsem musel vstoupit do společnosti, abych se dozvěděl více o celé záležitosti."

"Když mně odhalil kompletní vizi, jako CTO jsem si pomyslel, 'Zatra-

ceně! Je třeba udělat mnoho věcí, aby se to dalo uskutečnit'. Víím, že Alan už předtím pracoval na mnohých funkcích a charakteristikách, ale většina se teprve musela uskutečnit. Naštěstí je teď velmi zajímavá doba, co se dostupných technologií týče."

"Existuje mnoho zajímavých technologií, které vycházejí spolu se zařízeními. Lidé od Sunu a jiných společností, které zatím nemohu jmenovat. Na světě je mnoho materiálu, ale lidé s ním zatím nic nestaví. Když jsme se setkali se Sun Microsystems, abychom hovořili o Javě, neměli ani ponětí, co s ní jde dělat. Když jsme jim poodhalili možnosti a naši strategii v rámci NDA, říkali: 'To je nádhera! Prosím, chceme být vašimi partnery! Smíme do vás investovat?'"

"Takže tohle je velmi vzrušující, jak to postupem času dáváme dohromady. Naším úkolem je začít zužitkovávat tyto technologie zajímavými způsoby a proto používáme architekturu AmigaObjects jako způsob unifikace; jak je dát všechny dohromady. Tím pádem uvidíte AmigaObjects všude." "Takže co vlastně děláme? Budujeme AmigaOE na základu AmigaObjects; Alan vám o něm za chvíli něco řekne."

"Kromě toho všeho pracujeme na 'prostředí informačních zařízení', které bude portovatelné na jakoukoli platformu, na které bude Java VM. To je jediný požadavek. Pracujeme na referenčních návrzích, spolupracujeme s některými partnery na širokém spektru informačních zařízení různého druhu, portabilní počítače, atd."

"Teď jsme se dostali do nejvyšší úrovně optické abstrakce AmigaOE či softwarové architektury, kdy bych byl rád, kdyby vám Alan řekl, co se opravdu odehrává v různých úrovních architektury."

Dr. Alan Havemose přichází k mikrofonu a říká: "Testuji tyto hi-tech zařízení. Pravděpodobně budu buď později, nebo až zítra, podávat detailní informace, ke kterým mám grafy a diagramy. Takže vám zatím poskytnu letmý přehled."

"Na nejnižší úrovni je hardwarová platforma a jak sami vidíte, nespe-

... dokončení ze strany 13

prinajmenšom skeptickí, keď sa diskutuje o iniciatívach ako Arise, ICOA, JMS alebo KOSH. Prirodzené je, že niektorí preberajú názory na dianie, či už súčasné alebo minulé, od Amigistov, ktorí naozaj niečo dokázali a majú v našej komunite dostatočný kredit. Príkladom môže byť Filip Dokšanský alias Fido, talentovaný a skúsený český programátor 3D hier. Je autorom dvoch komerčných titulov (Testament I a II) a v súčasnosti pracuje na špičkovej 3D hre - Enforce - pre Amigy s PowerPC. Fido ešte cez leto kontaktoval Billa McEwena kvôli ohlasovanej podpore vývojárov zo strany Amiga, Inc, ale stretol sa s nezáujmom. Výsledkom je, že nielen Fido má už toho dosť a viac ho nezaujíma, čo sa deje v Amiga Inc. alebo o čo sa snažíte vy s Billom, ale nezaujíma to ani mnohých ďalších, ktorí Fida riešpektujú. Ja osobne spolu s Petrom Krenželokom vaše úsilie podporujeme, ale obávam sa, že takých je málo.

Ale taký je život. Bol by som prekvapený, keby to Bill povedal, pretože to neznie ako Bill; ale pointou je, že čím viac sa popálite, tým ďalej si sadnete od

ohňa. Fido a to, čo dokázal, urobilo na mňa veľký dojem a určite by som chcel, aby sa zapojil do akéhokoľvek vývojárskeho programu pre Amino. Obnova komunity v spolupráci s komunitou bude jedným z našich kľúčových cieľov, ale dokým nebudeme môcť zaručiť, že máme peniaze, aby sme sa mohli pohnúť dopredu, nie je žiadny dôvod s tým ani len začínať. Jedným z dôvodov, prečo som som sa rozišiel s Amiga Inc., bolo, že som neustále vysvetľoval Schindlerovi a Havemosemu, že to nie je len zamestnanie človeka, ale že je to často ich život a že je nemožné zaobchádzať s ľuďmi takým spôsobom. Ale na tom vo veľkom biznise nezáleží. Musíte byť súčasťou komunity, aby ste to pochopili a to je i dôvod, prečo mám vieru iba v tých ľuďoch z komunity, ktorí pracujú na krajšej budúcnosti. Ale na ceste nás čaká ešte veľa nástrah. Máme odhodlanie... Ale to niekedy nestačí.

Opäť, budeme musieť počkať a uvidíme.

Ďakujem.

Poznámka: Fleecy Moss na otázky odpovedal na prelome septembra a októbra.



cifikovali jsme procesor, systém, diskový systém ani nic jiného a stručně řečeno, nehraje to žádnou roli. Opravdu budujeme architekturu, která bude nezávislá na tom, jaký hardware použijete. Jediná věc, která nás opravdu zajímá, jsou schopnosti systému.”

“Na vyšší úrovni přicházíme k operačnímu systému. V jistém smyslu, když se podíváte na obrázek, uvidíte, jak markantní bylo naše rozhodnutí pro Linux. Přesto je to jenom malá část celku. Přednost Linuxu před QNX to neovlivní. Důvod, proč jdeme s Linuxem, o čem mluvil Jim, to všechno je jen malý detail, nicméně zajišťuje nám svobodu v mnoha směrech. Můžete klidně přidat QNX nebo jakýkoliv jiný operační systém nebo prostředí jako nadstavbu nad Linux.”

“Další úroveň nazýváme úroveň softwarového rozhraní. To je místo, kde vládne Java VM. To jsou multimedia, OpenGL, grafika, 3D grafika a cokoliv jiného, co chcete používat či dělat. V této úrovni je všechno otevřené.”

“A dostáváme se výš, k úrovni softwaru. Tady se všechno odehrává. To jsou vnitřnosti AmigaOE. Obsahuje Java classes a organizaci AmigaObjects. Všechno potřebné pro využití multimédií, OpenGL a OE je integrováno v AmigaObjects. Když se podíváte na softwarový stack, můžete to všechno vidět - všechno, co běží pod AmigaOE a je optimalizováno pro AmigaObjects nebo Java classes.”

“V mnoha případech jsou Java classes pouze Java instrukce pracující v AmigaObjects. Všechny softwarové knihovny nebo cokoliv jiného budou různé instance AmigaObjects. Teď vidíte, že aplikace se ve skutečnosti nestarají o to, na jakém operačním systému běží. Jediná věc, která je zajímavá, je ta, jestli AmigaObjects pracují a komunikují tak, jak mají.”

Dr. LeFavre se vrací k mikrofonu: “Jenom krátký komentář z mého pohledu - jedna věc, která vás může trápit jako architektky či vědce, je „Proboha, tolik různých vrstev! Bude to dostačující?“ Jeden z klíčových elementů je, že Alan poslední měsíce pracoval na velmi úzkém mappingu, takže účinnost se nesnižuje s hlubšími vrstvami architektury. Na takové věci myslíme.”

“Hlavní věcí, o které chci mluvit, je ta, že lidé nám často zasílají dopisy, kde se ptají, proč používáme to versus něco jiného. Věřte mi, nevybíráme něco na úkor něčeho jiného. Vyhodnocujeme všechny

aspekty, spolupracujeme s různými partnery; vedoucími hardwarovými společnostmi v průmyslu, nejlepšími grafickými společnostmi. Společnostmi, jako je Broadcom, která pokrývá 95% kabelových modemů, ale také s množstvím lidí.”

“Nyní bychom rádi zodpověděli otázky. Máme zde několik emailů, které přišly poté, co jsme zveřejnili Technological Brief. Vytvořili jsme z nich jakýsi Top Ten otázek. Takže já se teď budu ptát a Alan bude odpovídat.”

Otázka 1: AmigaObjects. Mluvíte o AmigaObjects. Vypadá to, že budou opravdu klíčové. Co jsou ve skutečnosti zač?

Odpověď: “Myslím, že by bylo na místě trochu přiblížit historii. Když jsem asi před rokem začínal jako designér AmigaObjects architektury, přemýšlel jsem o odstranění všech možných bariér klasické počítačové architektury. Na některé z nich jsem opravdu myslel. Jedna z nich byla ta, že jsme zvyklí na počítače, omezené krabicí, ve které se nacházely. Co to částečně znamená, je to, že pokud objekt potřebuje zdroj, tak neví, nepotřebuje vědět ani se nestará, co vlastně tento zdroj definuje, ať už v počítači nebo v boxu, ve kterém běží, nebo jestli pro tento zdroj musí jít „ven“, do sítě. To je velmi mocný koncept. Každý mluví o networkingu, ale jsem si jist, že všichni, kteří pracují s Internetem, ví, že je to velmi nespolehlivé řešení. Je velmi nespolehlivé najít zdroj v síti.”

“Nakonec, součástí návrhu je i to, že nechci, aby byl každý nucen ovládat programovací jazyk. Ve skutečnosti jsem udělal původní implementaci AmigaObjects v C++. Faktem je, že se Java stává čím dál tím důležitější a architektura je čistá. Všechno jsem přeložil do Javy během jediného dne. To vám může naznačit, jak flexibilní to všechno je. Máme v provozu obě verze a konečně spolu komunikují; fungují mimo hranice i na různých operačních systémech. Více o tom budeme mluvit v příštích seminářích.”

Otázka 2: Proč je jako základní OS použit Linux? Co na něm bylo vylepšeno? Neztratí to duch Amigy?

Odpověď: /nedokonalost nahrávky/

Otázka 3: Není Linux příliš velký? Jak to všechno budeme nahrávat? Co s tím budeme dělat?

Odpověď: /nedokonalost nahrávky/

Otázky 4 a 5 nebylo možno opsat, nicméně podařilo se zachytit alespoň odpověď na pátou otázku:

“Myslím, že to je specifická část, ale mohu vám dát příklad. Na typickém desktop systému mohu udělat 100,000 switchů v procesu za jednu vteřinu. Ve srovnání s 1,500 na standardní Amize... Je to neuvěřitelně rychlý hardware, který je nicméně standardní (400 MHz). To je něco!”

Otázka 6: Co síťový provoz? Říká se, že TCP/IP je s Linuxem líný...

Odpověď: “Myslím, že problém s výkonem TCP/IP je více než v čemkoliv jiném - nechci říct ignoraci - ale v tom, že se nemůžete ptát žádného člověka na světě kromě Linuse a my se ho můžeme ptát na tolik věcí, na kolik se nikdo jiný ptát nemůže. Často je těžké porozumět, které odpovědi jsou opravdu správné.”

Otázka 7: Tohle je otázka ohledně X-Windows. Nativní systém oken je X-Windows. Jsou staré už několik let. Co s nimi zamýšlíte?

Odpověď: “Máte pravdu, X-Windows jsou už poněkud staré. Náhle jsou větší než by se komukoliv mohlo líbit. Proto je používáme jen v některých konfiguracích. Některých specifických konfiguracích. V operačním prostředí, o kterém mluvil Jim, už není použito X-Windows. Jsou momentálně začleněna pouze pro entuziasty a vývojáře, kteří je budou používat pro vývoj, kdy je zapotřebí jim porozumět.”

“Manažer oken, který znáte z Amigy, jako layer a intuition, jsou momentálně přepracovávány a pracujeme na vytvoření nového manažeru speciálně pro informační zařízení.”

Otázka 8: Co standardní distribuce Linuxu? A co aplikace?

Odpověď: “Myslím, že Rick i já jsme na tuto otázku již odpověděli. Nechceme být dalším Linuxem. Budeme RedHat s BoingBallem. AmigaOE bude samostatná část. Linux bude jakýsi sub-set. Naše aplikace se díky zásobování vývojářů budou zmenšovat a pravděpodobně lidé, kteří si naše aplikace koupí a spustí, ani nepoznají, že kdesi pod aplikací běží Linux.”

Otázka 9: Různé otázky se týkaly hardwarové architektury, PCI, AGP, grafických čipů, zvukového systému, atd.

Odpověď: “Nechte mě spekulovat. Nemůžu říci, že mám nějaké komentáře o Transmetě a nemůžu

o tom nic prozradit. Budu mluvit o grafice. Počítám, že jste viděli TB; že jsme si jako partnera vybrali firmu ATI. Mají jedny z nejlepších 3D čipů na trhu. Jediné, co je vzdáleně podobné ATI, je GNT, novinka. Chápeme to. Vzhledem k architektuře Amigy, sami víte, že důležité není to, jaký řadič používáte, ale výkon systému. Takže otevřete oči a myslí, ale nezastavujte se u nepodstatných detailů. My víme, co navrhujeme. Chceme postavit realtime-multimediální systém; něco, s čím nemají stávající PC technologie nic společného.”

Otázka 10: OK, používáme externí technologie, využíváme partnery, to je opravdu dobře. Na co se zaměřují naše inovace?

Odpověď: “Víc než cokoli jiného přinese Amiga na stůl architekturu AmigaObjects. Je velmi důležité pochopit, že AmigaObjects nejsou jedna entita. Je to široký základ, na kterém bude postaveno všechno ostatní, takže veškeré jeho schopnosti budou automaticky adoptovány a systém tak bude extrémně výkonný.”

“Řekl bych, že přidáním 3D grafiky a realtime chování k Linuxu je definitivně inovace Amigy. Dalším faktem je, že bereme Linux jako OS pro pracovní stanice a nutíme jej pracovat bezchybně na menších zařízeních. A konečně, tvoříme revoluční uživatelské zkušenosti.”

“Mnozí lidé chtějí používat zařízení, ale uživatelé těchto zařízení nechtějí mít nic společného s počítačem. To je také jeden ze záměrů Amigy.”

Dr. LeFavre: “Tak. Architektura je plně definována. Většina poznámek byla zodpovězena či vysvětlena. Je zde pár dalších položek, na kterých stále pracujeme. To je směr, kterým se vývoj ubírá - vždycky bude co řešit.”

“Jeden komentář: V Amize zakládáme a budujeme skvělý R&D tým. Lidé se k nám připojují, sami jste viděli mnohá prohlášení; grafika, objektové technologie, atd. Máme před sebou požehnaně práce. Lidé tvrdě pracují, aby dostali nové produkty na linku. Ještě hodně práce musí být uděláno, a věřte - tým pracuje do úmoru...”

“Na závěr, jak říká Jim, jsme předurčení vést příští vlnu v počítačovém průmyslu. Je to velmi vzrušující, je to vzrušující doba. Jim to prezentoval v mnohem inspirativnější formě, ale jsme opravdu všichni stejně nadšení. Je krásné být u toho. Děkuji mnohokrát.”

překlad: Petr Hudeček

Fast-ATA2 a filesystemy

JOSEF BROŽ

Chtěl bych čtenářům přiblížit své zkušenosti z instalace a asi ročního používání EIDE řadiče Fast-ATA2 (plná 32-bit verze). Výrobce zařízení je firma ELBOX, známý polský výrobce turbokaret, towerů a dalších produktů pro Amigu. Tento popis si neklade za cíl suplovat návod k instalaci. Jedná se o několik postřehů a rad pro začínající uživatele.

O co vlastně jde

Stávající interní řadič Amigy dokáže přenést "jen" 3MB/s. Rozhraní PIO-0, které podporuje, je však vzhledem k možnostem nových disků nepostačující. Dosud bylo možno tento problém řešit koupí SCSI (kit) rozhraní pro kartu Blizzard nebo Apollo. Případně řadičem Squirrel do PCMCIA portu. SCSI zařízení jsou však nejen velmi rychlá, ale oproti klasickým IDE a EIDE diskům stále dražší.

S pomocí Fast-ATA2/EIDE controlleru můžete zapojit až čtyři EIDE zařízení současně. Sběrnice řadiče podporuje standardy PIO-0, PIO-3 a PIO-4. Tyto parametry (teoreticky) umožňují dosažení datového toku až 16 MB/s. Dnešní disky však dosahují rychlosti přenosu max. 10 MB/s. Řadič dále řeší problémy u disků nad 4GB (ukazuje je jako více disků současně).

Při objednávání řadiče jsem byl tázán na typ (revision) motherboardu své Amigy 1200. Tato informace je důležitá pro prodejce, aby vám zaslal správný typ EIDE řadiče. Pro motherboard revise 2b (Escom) potřebujete upravený Fast-ATA2. Většina A1200 však obsahuje desky revise 1.0. Typ boardu zjistíte po rozdělení své Amigy. Text se nachází u patice CPU slotu.

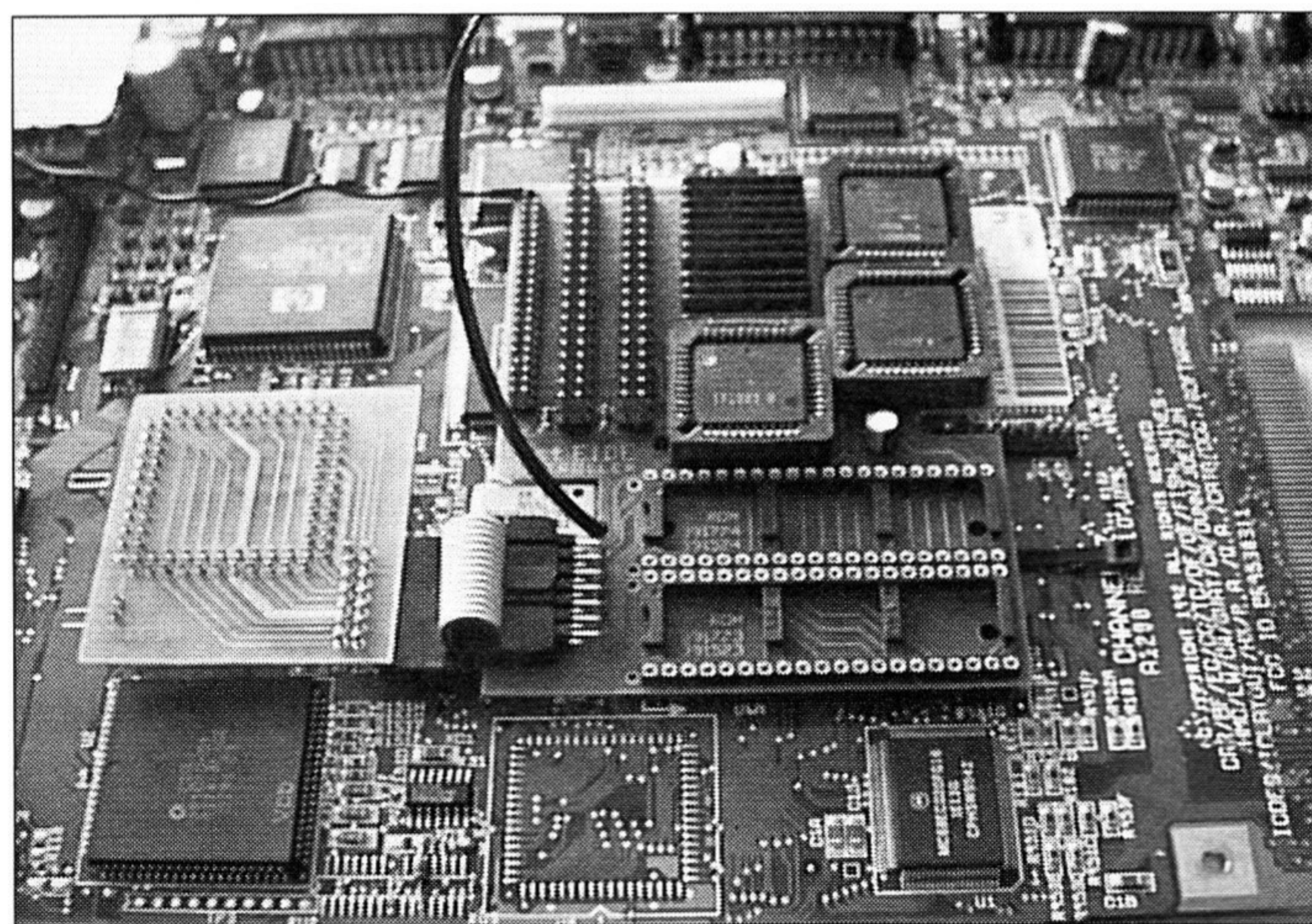
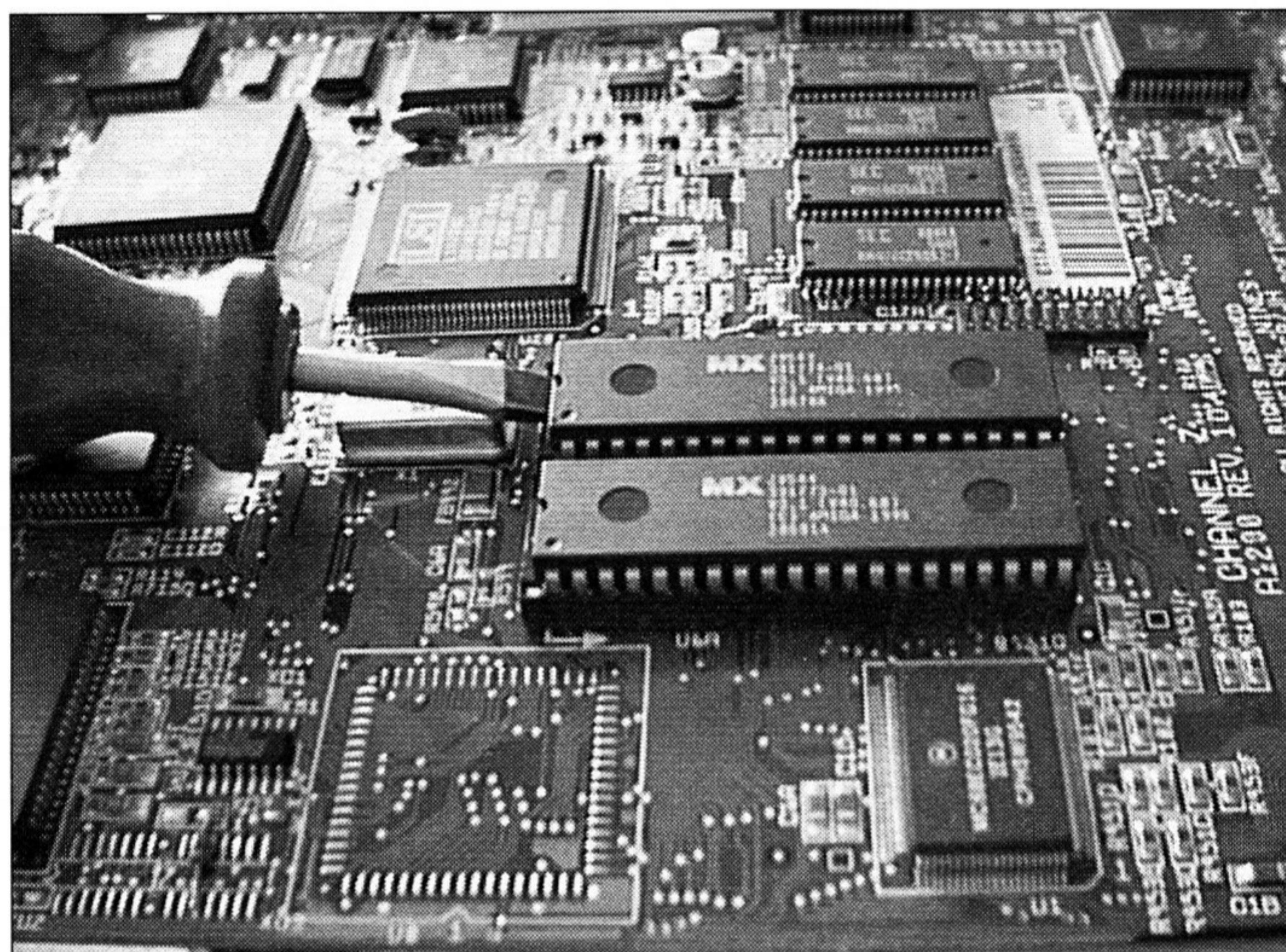
Instalace

V papírové krabici velikosti menší videokazety dostanete řadič a instalační disketu. Dále zde naleznete velmi dobře provedený návod v polštině a trochu skromněji pojatý návod českého distributora. Nejjednodušší je nainstalovat řadič do Amigy v toweru. Instalace do klasické A1200 je náročná díky problémům s místem pro harddisk.

Jen několik postřehů k vlastní manuální instalaci. Dejte pozor na statický výboj, který by mohl po-

škodit obvody motherboardu. Nejtěžší částí instalace je vyjmutí ROM obvodů z patice. Doporučuji postupovat velmi opatrně a soustředěně. Použijte plochý úzký nůž, který zastrčíte z jedné strany mezi patici a ROM obvod. Pomalým mírným páčením, střídavě z obou stran, se vám po chvíli ROMka z patice uvolní. V druhé fázi nasadte na patice vlastní řadič a zároveň nasuňte menší destičku na obvod

vit nůžkami na plech tak, že vystříhnete kus materiálu nad obvodem GAYLE a řadičem. Není to nijak složité, musíte jen vystříhnuté místo zbavit ostrých hran. Potom není problém vrátit plechový kryt na původní místo a harddisk umístit do levého horního rohu Amigy. Záleží jen na výšce disku a na délce kabeláže. Při instalaci do toweru se těmito problémy pochopitelně vyhneme.



AA Gayle. Obojí pečlivě přitlačte k motherboardu. Do patice řadiče vložte ROM obvody a opět dotlačte. Volný černý kablík připojte na 39. pin interního řadiče. Tímto vyřadíte původní řadič z provozu.

V klasické Amize (non-tower) je zásadní problém s místem. Řadič sice není nijak velký, ale po jeho instalaci nejde zpátky nasadit plechový kryt (stínění). Je to způsobeno osazením obvodu GAYLE částí řadiče. Máte dvě možnosti. Můžete kryt vyhodit a pokusit se uvnitř uchytit harddisk a kabeláž. Nebo můžete plechový kryt upra-

Součástí dodávky není kabeláž, takže si musíte vystačit s vaším původním kabelem - redukcí z 2.5" na 3.5". Nebo si v obchodu s PC komponenty zakupte novou 3.5" kabeláž (kolem 100 Kč). Řadič obsahuje tři konektory pro zařízení. V první řadě je to klasický 2.5" konektor (primary port), dále pak dva 3.5" konektory (primary&secondary port).
Primary Porty ... 2.5" a 3.5"
Secondary Port ... 3.5"

Vlastní provoz

Na každý port se dají zapojit dvě EIDE zařízení. Pokud zapojujete jen

jeden disk, musí být nastaven na SINGLE. Disk, ze kterého bootujete systém, musí být připojen na PRIMARY port. Pokud zapojujete na jeden kabel dvě zařízení, nastavte systémový disk jako MASTER.

Zkusil jsem připojit k Fast-ATA2 řadiči tato zařízení:

HDD Seagate (EIDE), 8.6 GB, MASTER; HDD WD Caviar (EIDE), 8.4 GB, SLAVE; Zip Io-mega (IDE), 0.1GB, MASTER; CD Samsung (IDE) 8x SLAVE.

Před instalací software doporučuje výrobce odstranit všechny patche systému jako IDEFix, EIDE.device, apod. Součástí dodávky je disketa, na které najdete instalační program ATA3-Install a ovladače pro zařízení Zip. Commodorovský installer vám na první řádek startup-sequence přidá příkaz c:ATA3.driver, který po resetu aktivuje hardware. Pokud po nabootování Workbenche znovu spustíte program ATA3.driver vypíše vám systém informace o připojených zařízeních, jejich velikosti, atd. Pro úplné nastavení slouží preferenční program ATA3.prefs. Zde lze nastavit režim práce pro připojená EIDE zařízení. Systém většinou sám rozpozná vhodné nastavení. U EIDE harddisků je to PIO-4 a u pomalejších (IDE) zařízení jako ZIP je to PIO-0. Dále je detekován typ procesoru a sleep-mode u harddisků. Preferenční program lze nastartovat pokud není aktivní vlastní ATA3.driver. Proto instalace dále doplňuje startup-sequenci o malý script, který umožní po bootu levou myší nastartovat preference.

Výrobce dále udává, že zapojení rychlých zařízení PIO-4 a pomalých PIO-0 na jednom portu (kabelu) může zpomalit přenos dat z rychlých zařízení. Z toho důvodu mám oba EIDE díky zapojení na PRIMARY port (3.5") a Zip drive s CD Rom na SECONDARY portu. Pokud používáte zařízení typu ATAPI (CD Rom, Zip, LS120) musíte mít v adresáři DEVS/DOSDRIVES potřebné mountlisty. Starší mountlisty lze používat jen po určitých úpravách. Proto jsem upravil některé prvky v mountlist souboru. Tuto úpravu můžete provést v CEdu nebo jiném editoru.

FileSystem = L:fastfilesystem (1)

Device = scsi.device (2)

Unit = 2 (3)

Flags = 0



```
BlocksPerTrack = 1024
Surfaces = 4
Mask = 0x7fffffe
MaxTransfer = 0x100000
Reserved = 0
Interleave = 0
LowCyl = 0
HighCyl = 47
Buffers = 50
BufMemType = 0
GlobVec = -1
Mount = 1
Priority = 10
DosType = 0x444F5301 (4)
StackSize = 600
Control = "MD=0 LC=1 DC=8 L
LV AL LFC=1".
```

Vysvětlivky

(1) Zde definujete jaký filesystém bude váš Zip používat. Nejlepší je použít PFS2/3 systém - L:pfs2.

(2) Zde zvolte parametr device = scsi.device. Původní nastavení pro ZIP bylo device = atapi.device.

(3) Nastavení UNIT se řídí podle portu, na kterém je ATAPI zařízení (CD-Rom, Zip) připojeno. Například Zip mám zapojen na druhém 3.5" portu (SECONDARY), a proto musím v mountlistu použít Unit=2.

```
PRIMARY Master    Unit 0
PRIMARY Slave     Unit 1
SECONDARY Master  Unit 2
SECONDARY Slave   Unit 3
```

Nastavení Unit 0 a 1 se vztahuje k zařízení připojeným na 2.5" nebo 3.5" PRIMARY portu řadiče.

(4) DosType - identifikační číslo použitého FileSystému. Pokud používáte dnes již překonaný FFS nastavte hodnotu na 0x444F5301.

Osobně bych doporučil pro EIDE harddisky, Zip drive, apod. použít AFS nebo ještě lépe PFS2/3 s následujícími identifikátory:

```
FFS 0x444F5301
AFS 0x41465301
PFS2 0x50465302
```

Pokud mohu doporučit vyvarujte se kombinace PFS(AFS) s novou FFS, respektive s betaverzemi FFS, které se nedávno objevily na Aminetu. Z neznámého důvodu se se FFS nesneslo s AFS a došlo k narušení RDB bloku, a díky tomu ke ztrátě dat. Dokud byla betaverze přítomna v systému, tedy v adresáři L: a nastavena v HD Toolboxu, nemohl jsem DH0 (bootovací partition) přiřadit AFS systém. Po odstranění betaverze se vše srovnalo a dnes už všude provozuji AFS (resp PFS).

Něco málo čísel...

Testy nejbežnějších zařízení (přenosová rychlost v MB/s):

```
Seagate (EIDE) 6.5 GB ... 6.5 MB/s
Cavier (EIDE) 8.4 GB ... 7.5 MB/s
Maxtor (IDE) 0.8 GB ... 2.1 MB/s
ZipDrive (IDE) 0.1 GB ... 1.3 MB/s
ATA3.driver verze 4.4 (drivespeed
scsi.device 0).
```

Pokud používáte AFS filesystem doporučuji na nejméně frekventovanějších partitionech nastavit počet bufferů na 500. U PFS2 je v dokumentaci uvedena maximální hodnota 600 bufferů. S těmito filesystémy vám bohužel nebude fungovat program DynamiCache.

Několik poznámek závěrem

Pokud patříte ke šťastným majitelům keyboard interface firmy STILL, nebude vám řadič Fast-ATA2 fungovat. V první řadě nepůjde zapojit díky problému s překrývajícími se patcemi obou zařízení. Pokusil jsem se (po domluvě s fy. Still) přepájet interface, bohužel ani po této úpravě nebyly obě zařízení spolu funkční. Díky keyboard interface se disky připojené k řadiči nerozběhly. Jste-li uživateli programů jako OxyPatcher nebo FastExec, budete muset vyřešit pořadí těchto programů ve startup-sequenci.

Nová verze Imagine

JOSEF BROŽ

Imagine patří k nejlepším 3D programům na Amigu. Je vyvíjen již řadu let. Bohužel díky situaci kolem Amigy je poslední aktuální verze 5.0 z roku 1996. Díky tomu Imagine používá starý nesystémový GUI, není optimalizován pro procesory 060, PPC a v neposlední řadě má velmi diskutabilní výsledky při práci se světlými efekty. Přesto tento program patří na Amize k nejrozšířenějším. Důkaz kvalit tohoto programu najdeme i u nás. Na posledních parties ve Voticích a Malých Svatoňovicích se na prvních místech umístily animace a obrázky z tohoto programu (Ave Fractal, Brooch, Scaterac)

Vlastník programu - Impulse Inc se momentálně se věnuje hlavně verzi Imagine 3.0 pro PC. Na jejich stránkách dnes o Amize najdete jen pár strohých poznámek a odkazů. Proto se distributorem Imagine pro Amigu stala firma CAD-Technologies. Tato společnost se snaží smazat tříletý dluh Impulse a přinést nové verze s mnoha updaty.

Imagine 5.0 chybí optimalizace pro vyšší typy procesorů 040, 060 a PPC. Obzvláště výpočty v modu Trace na procesoru 060 jsou u současných verzí zásadním problémem. Absence optimalizace si vynucuje použití různých patchů

(OxyPatcher, CyberPatcher). Problémy s výpočtem v modu Trace se dají částečně vyřešit použitím patche FastExec. Níže uvedené specifikace nových verzí (GUI, PPC, optimalizace) dokáží tento program opět vynést na špičku raytracovacích nástrojů na Amize.

Nové prvky do budoucna...

- Mpeg Anim

Verze 5.15 je schopna vytvářet MPEG animace z jednotlivých IFF fází přímo z Project editoru. Vytváření MPEG animace je optimalizováno pro procesory PPC a 68k.

- PPC podpora

Imagine je kompletně optimalizován pro výkon PPC procesorů. Podporováno je řešení WarpUP od Haage & Partner. Většina Global Effects také využívá PPC.

- PPC - matematické knihovny

V budoucích verzích budou i optimalizované matematické knihovny PPC (momentálně probíhají testy). Knihovny by měly přinést cca 1.5 až 9 násobné urychlení výpočtu.

- Nové GUI

Celé prostředí včetně designu bylo přepracováno. Nyní má více systémový vzhled. Snad autoři zvolí standardní obrazovky, gadgety, atd. Imagine 5.16 používá klasické systémové filerequestery AmigaOS (ASL) a běží na Public screen. Dále je integrována plná podpora AREXXu. Jak je uvedeno v prospektu - nastal konec oranžovému GUI.

- Nové formáty export/import

Imagine bude nyní schopen exportovat objekty do formátů Lightwave a 3DStudio. Pro tyto účely je vytvořeno nové Object/Export menu. Osobně bych spíše uvítal export/import objektů vytvořených v Tornadu3D či v Reflections.

- Nové objekty - primitive

Byly přidány nové objekty do menu Objects/primitive (Hemisphere, Rod and Box)

Optimalizované Perspective view Urychleno bylo také zobrazování náhledu v modech Solid a Shaded. Optimalizace pro 040 a 060.

- Optimalizované matem. textury

Např. výpočet scén s texturami jako Rain (DripDrop) či Clouds bylo i na 060 velmi pomalé. Nová verze přináší optimalizaci pro 040 a 060. Autoři uvádějí, že jejich úpravy přinesou cca 40% urychlení pro procesor 040. Ve věci textur a PPC jsem však žádné informace nenašel. Nový Imagine přinese díky optimalizovaným rutinám pro 040 a 060 zásadní zvýšení rychlosti výpočtu. Zařazeny budou také nové lighting a procedural (matematické) textury.

- Ext. prohlížeče obrázků a animací

Nové preference umožňují použití externích prohlížečů obrázků. Nyní můžete přiřadit například programy jako Multiview nebo Cyberview. Interní prohlížeč u dnešní verze 5.0 nekorektně zobrazuje 24bit obrázky, brushe, apod. Stejný problém je s přehráváním animací

přes Imagine 5.0. Nová verze 5.16 umožní požit externí player. Výrobci doporučují Multiview nebo CyberAnim. Osobně však preferuji (a doporučuji) nechat si Imaginem spočítat jednotlivé fáze a po té je spojit do anim8 (MainActor) nebo nejlépe do Scalovského anim32. Upravena je i práce s Quickrender obrázky. Quickrender soubory již nejsou po novém preview mazány, ale postupně překládány (Quick001, Quick002, atd.). Drobnost, která značně ulehčí práci.

- Podpora nových rozlišení

Jedná se o PAL, NTSC, VGA a SVGA. Spíše bych uvítal více formátů, do kterých by bylo možno počítat jednotlivé fáze.

- Nový Preference editor

Preference editor byl kompletně přepsán. Podporuje nové GUI, můžete tedy kompletně editovat všechny gadgety, barvy, atd. Menu programu je taktéž plně konfigurovatelné.

- Manuál

Manuál bude nyní distribuován v elektronické formě. Jsou zařazeny příklady práce s programem, vyhledávání, atd.

Výčet vylepšení není úplný. Cad-Technologies pracuje na dalších věcech, které zpříjemní práci s programem. Nový Imagine opravuje všechny chyby předchozích verzí. K patrně nejdůležitějším zlepšením patří optimalizace pro 060 a PPC, nové GUI a lepší světelné efekty...

MooVid 1.0

● LUBOŠ NĚMEC

POŽADAVKY: CPU 68020, AmigaOS 3.0 a vyšší, 1 MB RAM, OCS/ECS/AGA nebo graf. karta standardu CGFX/Picasso96

Amiga a video, Amiga a animace, tyto dva vztahy byly vždy silnou stránkou bývalých commodorovských počítačů po dlouhá léta. Jak už to chodí, i vynikající hardware bez potřebného vývoje zastaralá a PowerPC turbokarty jsou jen oddálením nutnosti vytvořit zcela nový počítač Amiga.

Podobná situace panuje v softwarové oblasti, a to i mezi programy pro tvorbu a přehrávání animací, kterými právě Amiga dlouho vedla multimediální doplňky a prostředky například pro filmové efekty. Přehrát si na 68K procesoru VideoCD (formát MPEG-1) je díky dnes už zcela nedostatečnému výkonu procesoru prakticky nemožné, stávající přehrávače jsou již zastaralé a nepodporují současné animační standardy. A proto vznikl MooVid, který sice nepodporuje formát MPEG, ale umí přehrávat AVI a QuickTime animace, a to i zatím na Amize v zoufale chybějícím kodeku Intel Indeo. Aktuální verzi MooVidu najdete na Aminetu nebo na stránkách autora programu "<http://www.dfmk.hu/~torokl>".

Možnosti a nároky programu

MooVid má vestavěné svoje vlastní GUI a nepoužívá tedy "zpomalovače" systému MUI. Můžete pohodlně ovládat hlasitost, rychlost přehrávání, k dispozici je i LCD displej, tlačítka pro aktivaci předchozí či následující animace a další. Z toho vyplývá, že program umí vybrat libovolný počet souborů najednou a právě pomocí ovládacích prvků mezi nimi můžete procházet. Asyncio.library umožňuje přehrávání přímo z harddisku, CD-ROM či jiného zařízení s dostatečnou přenosovou rychlostí (min 1 MB/s) bez nutnosti nahrávat celou animaci do paměti, což ostatně u delších filmů ani není možné. Pokud nemáte grafickou kartu nevádí, MooVid umí plně využít AGA čipů, u ECS čipů se budete muset smířit pouze s 16ti odstíny šedi, stejný počet odstínů šedé se používá pro přehrávání animací v okénku na pubscreenu. Podporován je i čip AKIKO u CD32 pro rychlejší zobrazení animace. MooVid nabízí ještě

jednu specialitku, kterou je 18bitový mód STORM a jeho varianta FAST STORM. Zpracování zvuku je velmi dobré a skvělá synchronizace zajišťuje relativně dobrý zvuk i při nedostatečném výkonu procesoru, kdy jsou vynechávány některé snímky, audio s frekvencí 44KHz funguje ovšem pouze na PAL/NTSC screenech. Majitelé grafických karet budou jistě potěšeni, protože MooVid podporuje systém Picasso96 přímo a ne přes emulaci CyberGraphX, samotný CyberGraphX je samozřejmě podporován také (doporučena je verze 4.x). Pokud vaše grafická karta dokáže využít PiP (Picture in Picture neboli obraz v obraze) mód jako to umí třeba PicassoIV, můžete s výhodou použít speciální PiP verze MooVidu.

Vzhledem k výkonu procesoru nutnému pro dekódování případného kompresního formátu animace (který je použit skoro vždy) je doporučena minimální konfigurace procesor 68030/50MHz, 1 MB FAST RAM, rychlý pevný disk s přenosovou rychlostí alespoň 1 MB/s nebo 4xspeed CD-ROM a rychlejší. Na této konfiguraci lze dle autora programu dosáhnout u animací v rozlišení 320x240 bodů přijatelné rychlosti 8-12 snímků/s. To je samozřejmě i se zamořením obou očí velmi málo, takže striktně doporučen je procesor 68040 nebo ještě lépe 68060 a grafická karta. Výhodou MooVidu je však skutečnost, že s rychlým procesorem grafickou kartu nebudete potřebovat, neboť program je sám o sobě patrně nejrychlejším přehrávačem AVI/QuickTime animací (je skoro celý psán v assembleru) a i bez v dnešní době nutného hardware lze dosáhnout poměrně slušných výsledků.

A teď už ke kodekům. MooVid 1.0 umí dekódovat následující animační a zvukové kodeky:



Video for Windows (AVI) - video

Název	Označení	Barvy
AccuPak (PalomAVI)	(CLJR)	24 bit
Intel Indeo 3.1	(IV31)	24 bit
Intel Indeo 3.2	(IV32)	24 bit
Intel Raw	(YUV9)	16/24 bit
Microsoft RGB	(RGB)	8/16 bit
Microsoft Video 1	(CRAM/MSVC)	8/16 bit
Radius Cinepak	(CVID)	16/24/32 bit
Run Length Encoded	(RLE)	8 bit

Video for Windows (AVI) - audio

Název	Typ	Vzorkování
PCM	MONO/STEREO	8/16 bit
MS-ADPCM	MONO/STEREO	4 bit (16 bit)
DVI-ADPCM	MONO/STEREO	4 bit (16 bit)

QuickTime - video

Název	Označení	Barvy
Apple Video	(RPZA)	16 bit
Intel Indeo 3.1	(IV31)	24 bit
Intel Indeo 3.2	(IV32)	24 bit
Radius Cinepak	(CVID)	16/24/32 bit

QuickTime - audio

Název	Typ	Vzorkování
RAW	MONO/STEREO	8/16 bit
TWOS	MONO/STEREO	8/16 bit
IMA-ADPCM	MONO/STEREO	4/16 bit
MACE 6:1	MONO/STEREO	8 bit
MACE 3:1	MONO/STEREO	8 bit

Ovládání

MooVid můžete spouštět z Workbenche nebo z CLI/Shellu s následujícími parametry:

FILES - název souboru či souborů, pokud nevedete žádný soubor, a objeví se filerequester, kde ho můžete vybrat.

DITHER - přepíná mezi jednotlivými způsoby zobrazování. Parametry uváděné za volbou dither jsou podobné jako například u MPEG playerů a k dispozici jsou tato klíčová slova:

DITHER HAM8 - jeden z nejkvalitnějších způsobů zobrazování u 15ti a 24bitových animací, bohužel je také nejpomalejší

DITHER GRAY nebo DITHER GREY - zobrazení ve 256 odstínech šedi, rychlé a kvalitní zobrazení určené zvláště pro pomalejší Amigy.

DITHER ECS - přepne na 16 odstínů šedi pro OCS/ECS grafické čipy, jediný typ zobrazování pro OCS/ECS Amigy bez grafické karty.

DITHER 18BIT - speciální typ zobrazení v HAM8 módu, který je kvalitnější než typ HAM8 a také rychlejší s věrnějším podáním barev.

DITHER STORM - další typ speciálního algoritmu využívající HAM8 módu s dobrým barevným podáním a relativně vysokou rychlostí zobrazování.

DITHER P96 - přepne na grafickou kartu standardu Picasso96

DITHER CGFX - přepne na grafickou kartu standardu CyberGraphX

MODEID - typ/číslo screenmódu, který se použije pro zobrazování

NOSOUND - zakáže zvuk

NOSKIP - bude přehrávat všechny snímky v animaci i na pomalejší Amize bez dodržení synchronizace

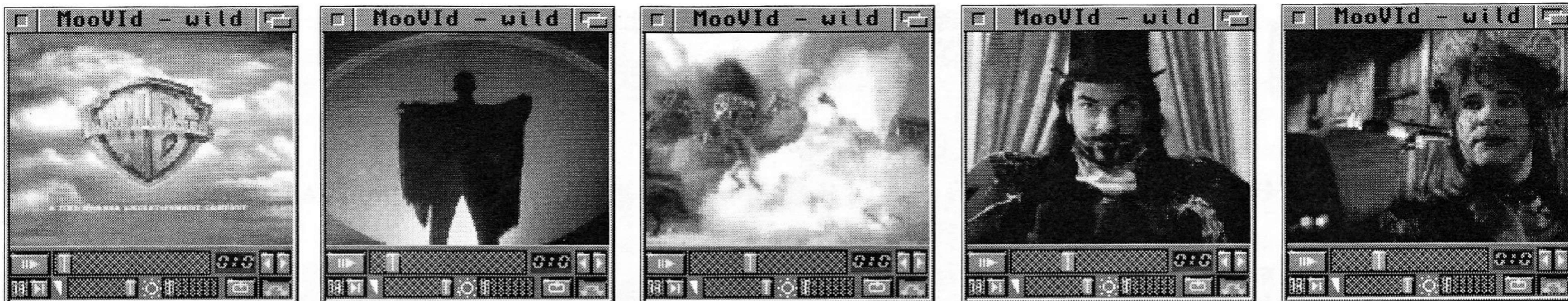
FPS - počet snímků/s při přehrávání

LOOP - počet opakovacích cyklů

VERBOSE - informuje o formátu animace, FPS, vynechaných snímcích apod.

NOCENTER - zakáže centrování animace na obrazovce

WINDOWPLAY nebo WINP - povolí zobrazení animací v okénku na public screenu, podporováno je pouze 16 stupňů šedi na orig.



grafických čípech Amigy a 15/24 bitů na screenmódu grafické karty pokud se jedná o kodeky CinePak/Indeo.

FORCE16 - doporučená volba pro procesory 68020/030, konvertovat se bude 16 chunky-pixelů najednou.

AKIKO nebo WRITECHUNKPIXELS - aktivuje používání čipu AKIKO v CD32 pro rychlejší přehrávání, tato volba také povolí podporu grafických karet pro některé způsoby zobrazování. Vyžadován je Kickstart 3.1 nebo libovolný patch, který upraví rutinu writetechunkpixels().

SDBL nebo DOUBLEHEIGHT - zdvojnásobí výšku zobrazení, při 18bitovém zobrazení zdvojnásobí šířku, což může být výhodné při přehrávání animací v malém rozlišení.

NOVIDEO - zakáže zobrazování, používá se pro testování.

NOGUI - zakáže zobrazení GUI, což může o trochu zvýšit rychlost přehrávání.

PUBSCREEN nebo PS - název public screenu použité pro zobrazení GUI či okénka s animací.

WINX a WINY - souřadnice umístění okénka v módu WINDOWPLAY,

MABFIX - opravuje některé chyby u AVI animací uložených programem MainActor Broadcast.

NOSURROUNDMONO nebo NSM - zakáže stereo audio výstup u animací s mono zvukem,

ZORRO2 or ZORRO2GFXBOARD - urychluje přehrávání u Zorro-2 grafických karet, zejména u CyberVision64/3D,

AUTOPLAY nebo AP - povolí přehrávání ihned po spuštění programu, nemá význam pokud je volba NOGUI aktivní,

NOAUTOEXIT nebo NAE - program nebude po přehrávání animace ukončen, ale skočí opět na začátek animace,

GRAPHICBOARDSCREENWIDTH nebo GBSW - volba pro přizpůsobení velikosti screenu požadované šířce,

GRAPHICBOARDSCREENHEIGHT nebo GBSH - totéž, ale místo šířky nastavuje výšku, tedy například chcete-li přehrávat animaci na screenu s velikostí

640x480 bodů, zadáte GBSW 640 GBSH 480,

BUFSIZE - velikost buferu v bytech používaná pro testování, MooVid si jinak sám nastavuje optimální velikost buferu pro každou animaci zvlášť.

Použití programu

I když by na první pohled zdálo, že MooVid umí přehrát velmi mnoho AVI i QuickTime animací, je realita poněkud jiná. Podpora kodeků Intel Indeo, MS Video 1 a Radius Cinepak je sice chválehodná, existuje však několik k naší smůle velmi rozšířených a používaných kodeků, které MooVid dekodovat neumí, stejně jako všechny vyšší verze Intel Indeo (4.x/5.x). Spousta filmových ukázek z nových filmů dostupných u mnoha filmových společností je ve formátu QuickTime, ovšem používají kodek Sorenson Video, který MooVid v současné verzi bohužel nepodporuje. Mnoho komerčních CDček obsahujících AVI videa používá Intel Indeo 4.x nebo dokonce 5.x, i tato verze kodeku není MooVidem podporována. Pokud chcete shlédnout některé zajímavé filmy, zkuste a internetovou databázi IMDB

(Internet Movie Database) na adrese "<http://www.imdb.com>", ostatně její hypertextová verze pod MUI je k dispozici (pochopitelně bez filmových ukázek) i pro Amigu a aktualizace se pravidelně objevují na Aminetu. Jako další adresu uváděnou v manuálu k programu mohou uvést například "<http://www.hollywood.com>", název zjevně nepotřebuje komentář.

Je možné, že v některé z příštích verzí MooVidu bude zařazena i podpora kodeku Sorensen Video (používá ho QuickTime 3.x/4.x) i Intel Indeo 4.x/5.x, to však záleží na uvolnění či spíše poskytnutí autorských práv pro tyto kodeky. Apple i Intel si pokud vím tyto svoje kodeky dost pečlivě hlídají a zejména u Sorensen Video to nevi-

dím nijak růžově, neboť firma Apple je na poskytování licencí vyloženě skoupá a dokonce ani její největší konkurent v softwarové oblasti (ze zcela pochopitelných důvodů) nemůže tento kodek používat například ve zřejmě nejrozšířenějším (a poměrně kvalitním) přehrávači animací Media Player.

Také PowerPC verze programu není ke škodě majitelů PPC turbo-karet v nejbližší době v plánu, autor MooVidu totiž nemá PPC kartu a vzhledem k tomu, že je MooVid psán v assembleru není převod na PPC platformu jednoduchý. Plánováno je alespoň využití videolayer funkcí CyberVision64/3D, AHI pro zvukový výstup, Floyd-Steinberg ditheringu a dokonce i QuickTimeVR a AVI/QuickTime datatypů.

Závěr

Ve srovnání s obdobnými přehrávači animací vyniká MooVid nejen

rychlostí (ostatně už AVId stejného autora byl velmi rychlý) a podporou několika "užitečných" animačních kodeků, ale také podporou grafických karet standardu Picasso96 a CyberGraphX. MooVid je určitě lepší volba než už zastaralé CyberAVI či CyberQT, o MainActoru se netřeba zmiňovat, ten je už dávno vyvíjen pro úplně jinou platformu. Pokud bude do programu zařazena alespoň část z výše uvedených připravovaných vylepšení, máme se na co těšit.



AMIGA REVIEW

VÝROBCE: Laszlo Torok
TYP: shareware
CENA: N/A

HODNOCENÍ

Na Amize zřejmě nejlepší a relativně rychlý přehrávač AVI a QuickTime animací s podporou grafických karet a některých zajímavých komprimačních kodeků.

ČESKÝ SOFTWARE PRO AMIGU

HFU účet. 1.1 + jízdy	1050,- Kč
Jednoduché účetnictví: peněžní deník, kniha pohledávek a závazků, fakturace, pokladní doklady, příznání DPH, odpisy, kniha jízd	
HFU účet. 1.1+jízdy+sklad	1470,- Kč
HFU sklad 1.0	735,- Kč
BD Editor v1.0 mini	600,- Kč
Český textový editor, min. A500+ s 1MB RAM	
BD Editor v2.2	1600,- Kč
Český textový editor s obrázky, tabulky a kontrolou pravopisu (RAM 2MB, HD) + verze pro PPC	
BD Manažer 2.0	350,- Kč
Český diskový manažer	
CZ Lokalizace 3.1	300,- Kč
Česká národní lokalizace systému 3.1 a programů v balení A1200 Magic v normě KOI-8	

tablePlug 1.0

❁ LUBOŠ NĚMEC

POŽADAVKY: CPU 68000 a vyšší, AmigaOS 3.0+, MUI 3.8, BetterString.mcc, webovský prohlížeč

Katalogizérů obrázků s výstupem přímo do HTML kódu na Amize mnoho nenajdete. Většinou se to řeší nejruznějšími ARexxovými skripty jako doplněk pro různé programy, například pro PageStream, PersonalPaint a další.

Pokud vám název tablePlug něco připomíná, nemýlíte se. Jedná se o program od stejného autora, který stvořil slušný HTML editor webPlug. Esteve Boix naprogramoval tablePlug pod MUI, což sice má vliv na rychlost, ale na druhou stranu se tablePlug snadno ovládá i konfiguruje.

Jak už bylo tedy naznačeno v úvodu, je tablePlug katalogizér obrázků, který vytváří HTML kód v podobě WWW stránky v tabulkovém stylu s náhledy obrázků a jejich popisem. K prohlížení vytvořeného katalogu můžete použít libovolný webovský prohlížeč nebo si můžete katalog dodatečně upravit v HTML editoru. tablePlug spolupracuje s některými kreslicími a efektovými programy, konkrétně se jedná o ArtEffect 3.x, TVPaint 3.59, GfxCon a ImageStudio, spolupráce je zajištěna přes skriptový jazyk ARexx. Web browser musí umět HTML 3.2+, což splňuje jak AWeb, tak i VoyagerNG a IBrowse. Modul BetterString, což je knihovna pro MUI, najdete na Aminetu nebo na adrese "http://www.diku.dk/students/duff", 68000 verze je přiložena v archivu tablePlug. Pro rozpoznávání a dekodování obrázků používá tablePlug datatypy a externí programy, chcete-li tedy katalogizovat například JPEG, PNG, BMP, GIF a další obrázkové formáty (jejichž datatypy nejsou standardní součástí Workbenche), nainstalujte si opět třeba z Aminetu příslušné datatypy. Thumbnaily jsou generovány pomocí externího programu, pro každý grafický formát je možné vytvořit krátký ARexxový skript, který může poté provádět s daným obrázkem různé operace právě pomocí externího programu. Tento poměrně netradiční přístup ke zpracování náhledů teoreticky umožňuje v budoucnosti například bezproblémové katalogizování například 2D i 3D objektů

a scén, postscriptových souborů a klidně i fontů a třeba PSD souborů (přes ImageFX), podmínkou je ovšem patřičný skript a hlavně program, který umí přes ARexx spolupracovat a nějakým způsobem dokáže obrázky ukládat. tablePlug je shareware s poplatkem 10\$, což jej činí dostupným snad pro každého. Program jako vždy najdete na Aminetu nebo na adrese "http://www.esteveb.com".

Hurá na katalogy!

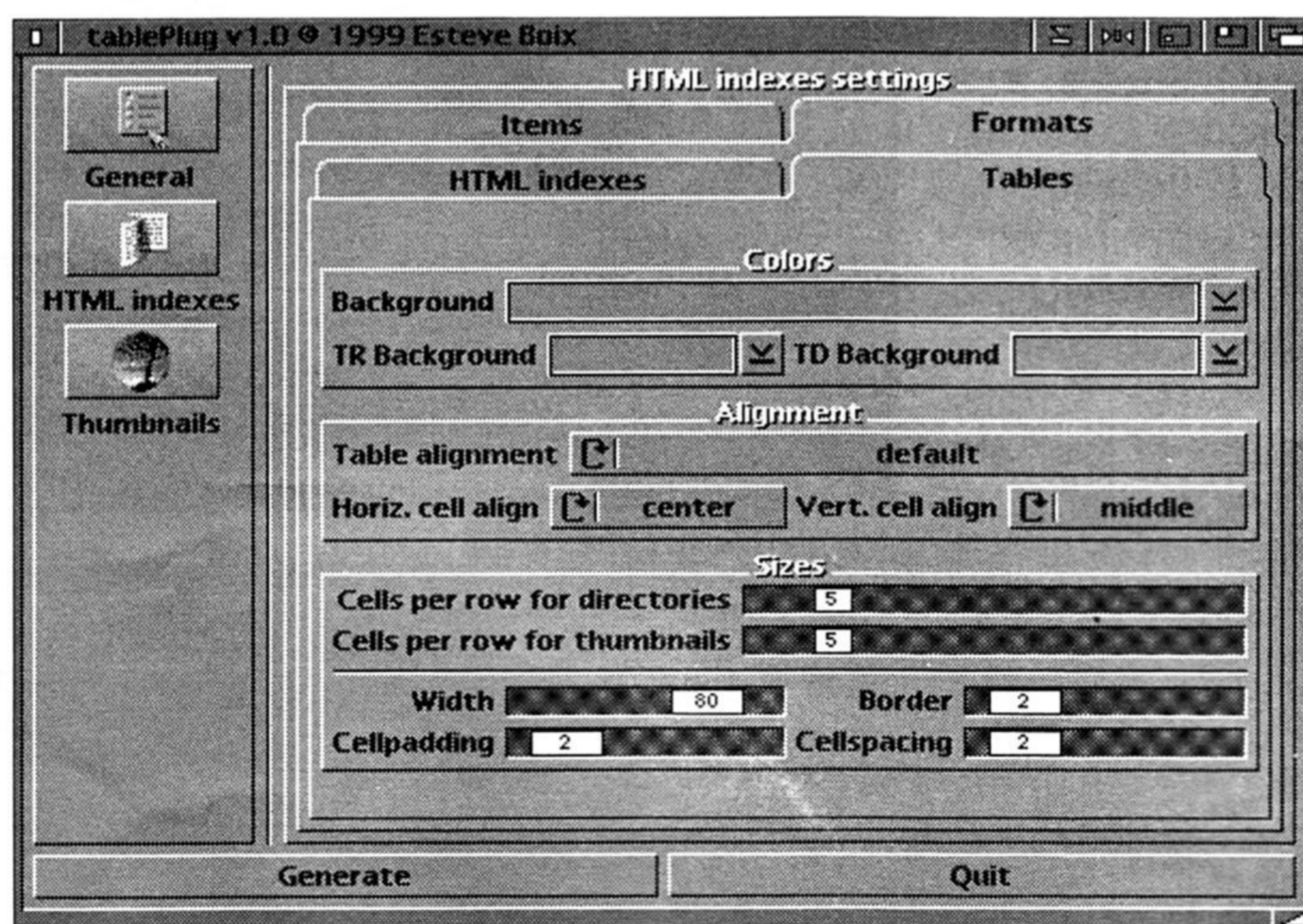
První nutnou věcí je vybrat si adresu s obrázky, což se provádí v sekci "General/Images dir", cesta by neměla obsahovat mezery. "Generation dir" je cesta, kam bude tablePlug ukládat náhledy a HTML soubory. Je samozřejmě možné nastavit tuto cestu stejnou jako u zdrojových obrázků, ale vzhledem k přehlednosti to nelze doporučit. Při nastavení "Use lowercase in HTML tags code" budou všechny tagy jazyka HTML vygenerovány malými písmenky, záleží na vás, co je pro vaši potřebu lepší. Volba "Use existing thumbnails" způsobí, že tablePlug nebude generovat už dříve vytvořené

políček v tabulce, parametrů CELL-PADDING, CELLSPACING a BORDER pro design okrajů tabulky přes barvy pro celé řádky nebo políčka tabulky (v registrované

verzi i pozadí pro celou WWW stránku ve formě barvy, obrázku a barvy linků) až po detailní nastavení textových popisů k náhledům.

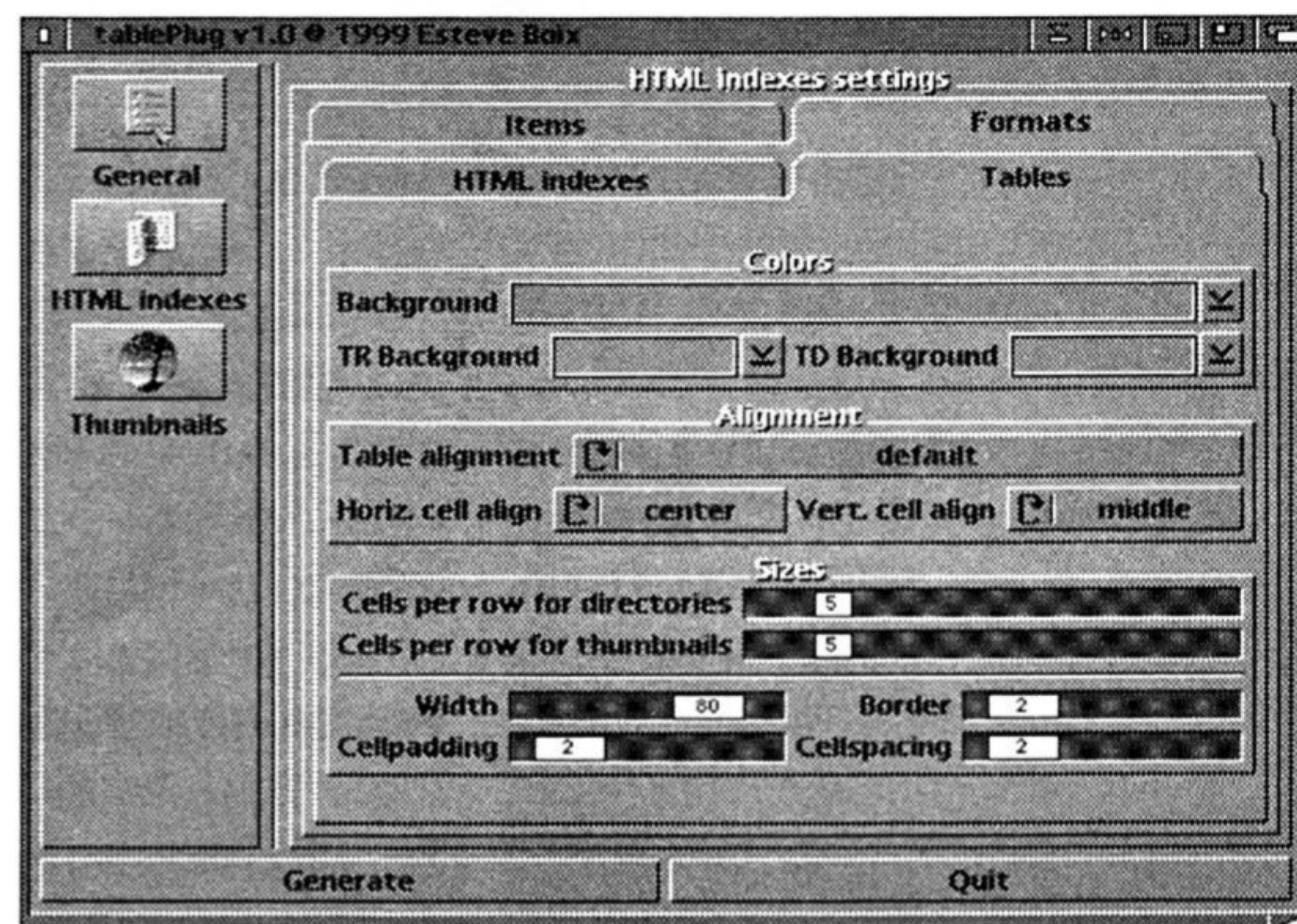
Sekce Thumbnails pak ovlivňuje vytváření náhledů podle přípon (extenzí) pro skupiny nebo i jednotlivé grafické formáty. Vždy si můžete nastavit, zda thumbnail bude vygenerován nebo se použije předchozí vytvořený, defaultní ikonu pro každý "nezařazený" obrázek a program, který náhled vytvoří.

No a když už máte nastaveno vše potřebné (ostatně stačí to pro jednotlivé grafické formáty nastavit jen jednou), můžete spustit generování katalogu tlačítkem "Generate".



thumbnaily a použije ty stávající. "Do not generate HTML files, just thumbnails" bude zase generovat pouze náhledy bez HTML kódu.

Sekce "HTML indexes" slouží k nastavení všeho kolem HTML kódu - barev, velikosti, umístění obrázků apod. a některé volby se ovládají jednoduchým přetažením z okénka do okénka, tedy pomocí drag&drop. Nastavit zde můžete opravdu mnoho, od základní struktury tabulek, zarovnání jednotlivých



univerzálnost použití, všechno je pouze na úkor rychlosti a rychlost považuji i katalogizačního programu za hlavní přednost. Přesto se mi tablePlug líbí svým návrhem (až na to MUI) a funguje spolehlivě. Vytvořené WWW stránky jsou díky autorově přehledu o HTML kódu poměrně přehledné a díky detailnímu nastavení je možné vzhled tabulek s náhledy před katalogizací nebo i dodatečně upravit dle vašich představ. Autor programu plánuje v příštích verzích přidání podpory kaskádových stylů (velmi odvážný nápad vzhledem ke smutné skutečnosti, že dosud žádný webovský prohlížeč pro Amigu CSS nepodporuje), přidání nových ARexxových skriptů pro další grafické programy a chce také vyřešit problém s dlouhými názvy souborů při vypalování katalogu na cédéčko ve formátu ISO9660. tablePlug tedy má něco do sebe a pokud potřebujete obrázkové katalogy ve formátu HTML, není zatím v této oblasti katalogizace obrázků mnoho lepších programů než je tablePlug.

Závěr

tablePlug má s ostatními katalogizéry obrázků společnou je hlavní funkci - vytvářet náhledy, je určitě mnohem pomalejší než PhotoAlbum nebo PhotoFolio, jeho cena je však podstatně nižší. Nevím, jestli mohu u tak zaměřeného programu považovat za výhodu spolupráci s kreslicími a image processing programy přes ARexx, neboť i když tím získává tablePlug značnou flexibilitu a

**AMIGA
REVIEW**

VÝROBCE: Esteve Boix
TYP: shareware
CENA: 10 US\$

HODNOCENÍ

Katalogizér obrázků s výstupem ve formě HTML kódu, který nevyniká rychlostí ani překrásným GUI, své místo mezi katalogizačními programy si zejména díky netradiční metodě vytváření náhledů pomocí externího programu určitě najde.

Amiga OS 3.5 1990,-

Počítače:		
CO200	AMIGA 1200 Magic	©11490
CO300	AMIGA 1200 Tower Infnitiv	©14490
CO310	AMIGA 1200 Tower Infnitiv + BUS1200 Z-II	©18990
CO330	AMIGA 1200 Tower Infnitiv + BUS1200 Z-III	©28990
CO220	AMIGA 1200HD 260MB Magic + SCALA MM300	↓ ©16990
CO410	AMIGA CD 32 + 7CD = 107 her (Microcosm, Oscar atd.)	↓ ©3990

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
RK206	Blizzard603e+ 160MHz + 68040-25R + SCSI	©14990
RK210	Blizzard603e+ 200MHz + SCSI + palice na 68060-50	©17290
RK211	Blizzard603e+ 200MHz + 68040-25R + SCSI	©17890
RK213	Blizzard603e+ 200MHz + 68060-50 + SCSI	©30690
RK220	Blizzard G4 XPC7400-300 1MB backside cache	28390
RK225	Blizzard G4 XPC7400-400 1MB backside cache	37790
- informujte se na možnost odkupu karet Blizzard1230-IV		
GK505	BVision 8MB SGRAM + CyberGraphX	©7990
KA050	Úprava kabelu BPCC SCSI na 3x int. PFL50	©1200
- verze s patiči jsou určeny pro upgrade z karet Blizzard 1260		
RK245	Cyberstorm MK-III 060/50 + UW SCSI pro A4000	©25990
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
RK270	Cyberstorm G4 XPC7400-400 1MB backside cache	37790
GK500	CyberVisionPPC 8MB SGRAM vs. CyberGraphX	©8690
GK520	CyberVisionNG 32MB SGRAM, DVD playback	8690
IO200	U2W SCSI I/O Modul pro G4	7190
IO210	Ultra-SCSI I/O Modul pro G4	3990
IO220	Ultra-DMA IDE/ATA I/O Modul pro G4	3990
IO230	IEEE1394 I/O Modul pro G4	4890

Elbox/Apollo - karty, turbokarty, towery:		
RK060	Elbox E1200/4 - 4MB FAST RAM pro A1200 + hodiny	↓ ©1990
RK080	Elbox E1208 - 0-8MB FAST RAM pro A1200 + hodiny	↓ ©1990
RK110	Elbox E1230-II 40 - 68030, 2x SIMM, 1x FPU,	©4590
RK120	Apollo 1240/33MHz - 68040/33, 1-2x SIMM	©8490
RK125	Apollo 1240/40MHz - 68040/40, 1-2x SIMM	©10190
RK130	Apollo 1260/50MHz - 68060/50, 1-2x SIMM	©17990
HC080	Apollo SCSI-Kit pro A1230, 1240, 1260	©3190
EL020	Tower E/Box 1200 + zdroj 230W, komplet + MI050	↓ ©5990
EL050	Tower E/Box 4000 + zdroj 230W - NOVINKA!!!	©11990
- 7x ZORRO III slot + 5x ISA slot + 2x Video slot		
MI020	Kryt + interface klávesnice - vhodné pro E/Box, bez red.	©1490
MI050	PC/AT/Win/Amiga2/3/4000 Keyboard Interface	↓ ©1090
MI045	PCMCIA adaptér 90° pro towery	©590
EL110	FastATA 1200 Controller + AllegroCDFS	©2790
- rychlý řadič EIDE 32bit dosahující rychlost až 16.6MB/s		

EL111	AllegroCDFS upgrade pro EL110 - HW + SW - NOVINKA!	©490
EL150	FastATA 4000 Controller + AllegroCDFS - NOVINKA!!!	©3490
- rychlý řadič EIDE 32bit až 16.6MB/s, pro A3/4000		
EL116	4xEIDE'99 + AllegroCDFS - NOVINKA!!!	↓↓ ↓ ©1290
KA085	Kabel 3.5" - 2x 3.5" pro Fast-ATA a 4xEIDE	©60
EL120	Elbox ScanDoubler - externí	©3990
EL125	FlickerFixer Upgrade pro EL120	©1090
EL130	Elbox ScanDoubler + FlickerFixer - externí	↓ ©4790
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:		
JO110	Competition Pro CD32 Joy Pad	©960
JO115	Boomerang CD32 Joy Pad	©550
CC030	Plastikový kryt na CD32	↓↓ ↓ ©40

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	©1390
PO160	SIMM 32MB 72pin 70ns / 60ns - značkové	↓ ©2990
PO165	SIMM 64MB 72pin 70ns / 60ns - pro B 1240/60/PPC	↓ ©3490
- aktuální ceny SIMMů na dotaz! Denní změny cen!		
FP050	MC 68882/33MHz - pouzdro PLCC, test do 45MHz!	↓↓ ↓ ©990
FP060	MC 68882/50MHz - pouzdro PGA, test do 66MHz!	↓↓ ↓ ©1990

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	Seagate 2.5" 260MB + předinst. OS3.1	↓↓ ↓ ©1490
HD110	Seagate 4.3GB EIDE, Ultra ATA/66	↓ ©4190
HD120	Seagate 6.5GB EIDE, Ultra ATA/66	↓ ©4590
HD125	Western Digital 8.4GB EIDE, Ultra ATA/66	↓ ©5990
HD130	Seagate 10.2GB EIDE, Ultra ATA/66	↓ ©6040
HD135	Seagate 13.1GB EIDE, Ultra ATA/66	↓ ©6290
HD140	Western Digital 20GB EIDE, Ultra ATA/66	↓ ©9990
* 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, domluvíte si instalaci telefonicky, pošlete Amigu k nám a my ji nejspědějí do tří pracovních dnů pošleme na dobírku zpátky. Aktuální ceny HDD na dotaz!		

CD ROM jednotky pro A600/1200:		
CD100	CD ROM Mitsumi FX320 32x ATAPI	1890
CD105	CD ROM Sony CDU-4011 40x ATAPI	©2290
CD110	CD ROM Mitsumi FX4010 48x ATAPI	©2190
CD200	CD ROM SCSI Toshiba XM-6401B 40x, 4.8MB/s	↓ ©4090
* 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 - různé	↓ ©59
DY900	3.5" Čistící disketa	60

Disketové jednotky:		
DJ030	3.5"/880KB - interní	©1490
DJ070	3.5"/1.76MB - interní	©2790
DJ050	3.5"/1.76MB - externí	3090

Monitory:		
MO020	Monitor 15" LR, NI, Digital + Int. ScanDoubler A1200	©9990
MO030	Monitor 17" LR, NI, Digital + Int. ScanDoubler A1200	↓ ©13490

Myši a podložky:		
MY005	Myš Amiga - NOVINKA!	©399
MY010	Performer 300dpi - NOVINKA!	©449
MY020	MegaMouse 400dpi - mikrosplínače	©499
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 - již opět v nabídce!	©150

Ostatní příslušenství, různé:		
KL020	Klávesnice pro A4000 International	↓ ©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
OS160	TV modulátor A520 - bez anténního kabelu	©990
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
KA085	Kabel 3.5" - 2x 3.5"	©60
CO060	Dataset pro C64	↓ ©299

Joysticky:		
JO020	SV 121 Quickjoy I Turbo	©299
JO040	SV 123 Supercharger - mikrosplínače, autofire	↓ ©429
JO050	SV 124 Quickjoy II Turbo	©389
JO120	Konix Speedking Analog Joystick	↓ ©350
JO130	Joy Matt Autofire	©290
JO135	Joy Matt Skorpion - univerzální "trojnožka"	©410

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 - nutné pro použití OS3.5!	↓ ©1590
ND320	KickStart 3.1 pro A500/A2000 - nutné pro použití OS3.5!	©1690
ND325	KickStart 3.1 pro A3000 - nutné pro použití OS3.5!	©2190
ND330	KickStart 3.1 pro A4000 - nutné pro použití OS3.5!	©2190
ZD010	Zdroj PC 200W	©890
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	©590
DI610	Videodigitizer FG24 - S-VHS, realtime, 24 bitů, PSU	©3990
DI615	Interface MIDI - 1x In, 5x Out, 1x Trough	©1490
DI640	SVideoGen - digitální Y/C genlock	15990
DI650	Arizona - digitální Y/C pult + genlock	24990

Micronik Tower a příslušenství:		
MI005	Videoslot adapter - NOVÁ VERZE, 100% funkční!!!	↓↓ ↓ ©1590
MI030	Rámeček pro další zařízení 3.5" pro Infnitiv Tower - nejsou	149
MI040	Top case - další patro pro Infnitiv Tower - nejsou	690
MI055	Krytka styl Infnitiv pro 5.25" zařízení (CD ROM) - nejsou	90
MIZD0	Zdroj 200W vč. konektorů pro Infnitiv Tower	↓↓ ↓ ©990
MI110	BUS1200 Z1 - 5x ZORRO-II, 4x ISA, video opt.	©4990
MI130	BUS1200 Z3 - 5x ZORRO-III, 3x ISA, video opt., SCSI-II	14990
SC100	ScanDoubler Intern pro A1200	↓ ©3490
- spolupracuje s Fast-ATA2/EIDE řadičem k.č. EL110!		

Tablety a scanery Amiga:		
MI220	OmniPen 606S - aktivní plocha 152x152mm	3990
MI230	OmniPen 609 - aktivní plocha 229x102mm	5290
SC020	AlphaScan800 - ruční scanner pro Amigu	↓ ©4490

Macro System - DraCo:		
DI200	DraCo 060, 4MB, Altas 4MB VRAM, CD-ROM 4x, - FAST SCSI-II, MC68060/50MHz - speciální počítač pro zpracování audiovideo aplikací v reálném čase	na dotaz
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
SO745	MovieShop v5.0 pro DraCo	13490
* na vyžádání Vám rádi zašleme podrobné informační materiály ke všem produktům fy. MacroSystem		

Macro System - Casablanca:		
DI240	Casablanca040 + HDD 4.3GB	104590
DI250	Casablanca040 + HDD 9.1GB	101990
DI260	Casablanca040 + HDD 18GB	133690
DI241	Casablanca060 + HDD 4.3GB	117690
DI251	Casablanca060 + HDD 9.1GB	123990
DI253	Casablanca060 + HDD 9.1GB + DV	194890
DI261	Casablanca060 + HDD 18GB	146590
DI263	Casablanca060 + HDD 18GB + DV	215590
DI271	Casablanca060 + HDD 36GB	180990
DI273	Casablanca060 + HDD 36GB + DV	249990
DI281	Casablanca060 + HDD 50GB	190990
DI283	Casablanca060 + HDD 50GB + DV	259990
HD300	HDD 4.3GB + šuplík	12990
HD310	HDD 9.1GB + šuplík	19990
HD315	HDD 18GB + šuplík	41990
HD320	HDD 36GB + šuplík	76990
HD325	HDD 50GB + šuplík	86990
DI234	Casablanca OS 3.0 Czech + české fonty, pouze pro reg.!	4720
DI234	Casablanca OS 3.0 Czech + české fonty, pro neregist.	15220
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
DI228	Casablanca Effect Disk 7 - NOVINKA!	3690
DI229	Casablanca Bluebox Effect Disk	3090
SO920	Video Spicerack - 200 špičkových efektů	4590
DI232	Akaba - kreslicí a animační program	6290
DI233	PC-Link - propojení s PC	6290
KL010	Klávesnice pro Casablancu	490
DI223	RA - Rendering Acceleration upgrade na 060	19990
DI216	BreakoutBox - YUV výstupy	32490
DI215	Casablanca DV-Option - DV sběrnice	77990
DI224	Heimdall - DVD RAM zálohovací zařízení, 5.2GB/disk	44990
DI224	DVD RAM médium 5.2GB přepisovatelné	1830
SO910	Monument Titler v1.2 pro Casablancu	5990
SO930	Font Disk Czech + OS3.x - sada fontů a OS pro nereg.	20995
* na vyžádání Vám rádi zašleme podrobné informační materiály		

Amiga I/O rozšíření:		
IO020	Ethernet PCMCIA Surecom + driver, BNC + Twisted	©2690
IO050	Amiga-NET - ethernet karta Z-II, vysoce kompatibilní	↓ ©8490
IO060	Paralelní síť 3m - síť pro dvě Amigy přes paralelní port	©390
IO065	Paralelní síť 3m - síť pro Amiga ↔ PC	©390

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 disk	©49
- chystáme další disky herního balíku		

Software pro Amigu:		
SO010	Amiga OS 3.5 CD - k dodání nejdříve koncem září!	1990
SO115	CZ Lokalizace v1.0 pro Amiga 1200/4000 Magic	290
SO410	Turbo Print Professional v. 7	©2190
SO415	IBrowse 2.1 - english - NOVINKA!!!	©1890
SO420	PCx + Fusion - dva skvělé emulátory! - NOVINKA!	↓↓ ↓ ©1890
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 - pouze náhrada + hodiny	12190
SO561	DirectoryOPUS 5 MAGELLAN II	©2690

Amiga CDTV:		
CT005	Commodore CDTV Player - přehrávač hudebních CD	↓↓ ↓ ©1490
CT020	Ovládač pro CDTV - infra, originál Commodore	990
CT030	Myš infra pro CDTV - originál Commodore	890
* CD pro CDTV na dotaz! Máme skladem několik titulů!		

Emulace Oric Atmos pro Amigu

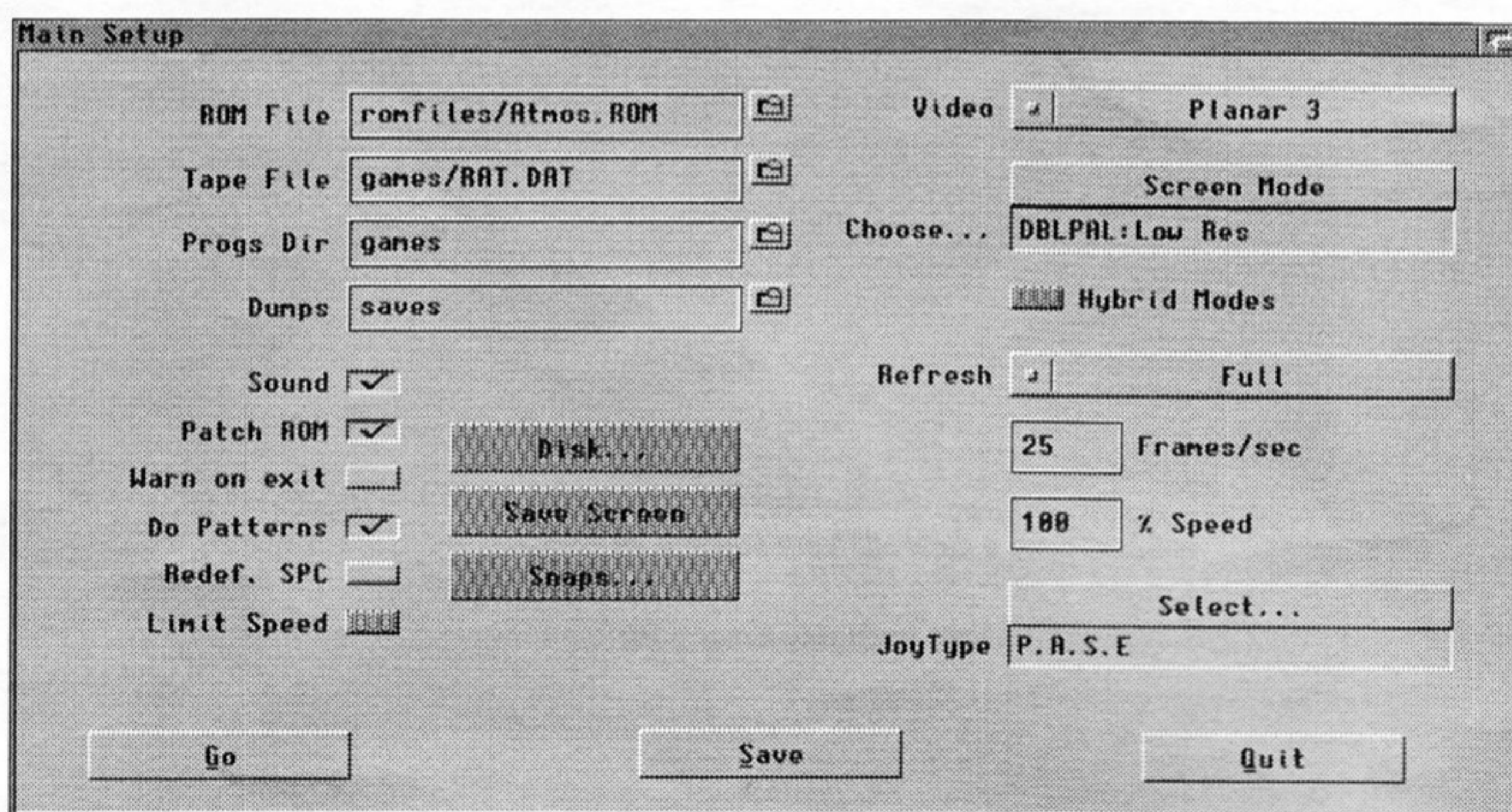
✪ LUBOŠ NĚMEC

Hardware a historie

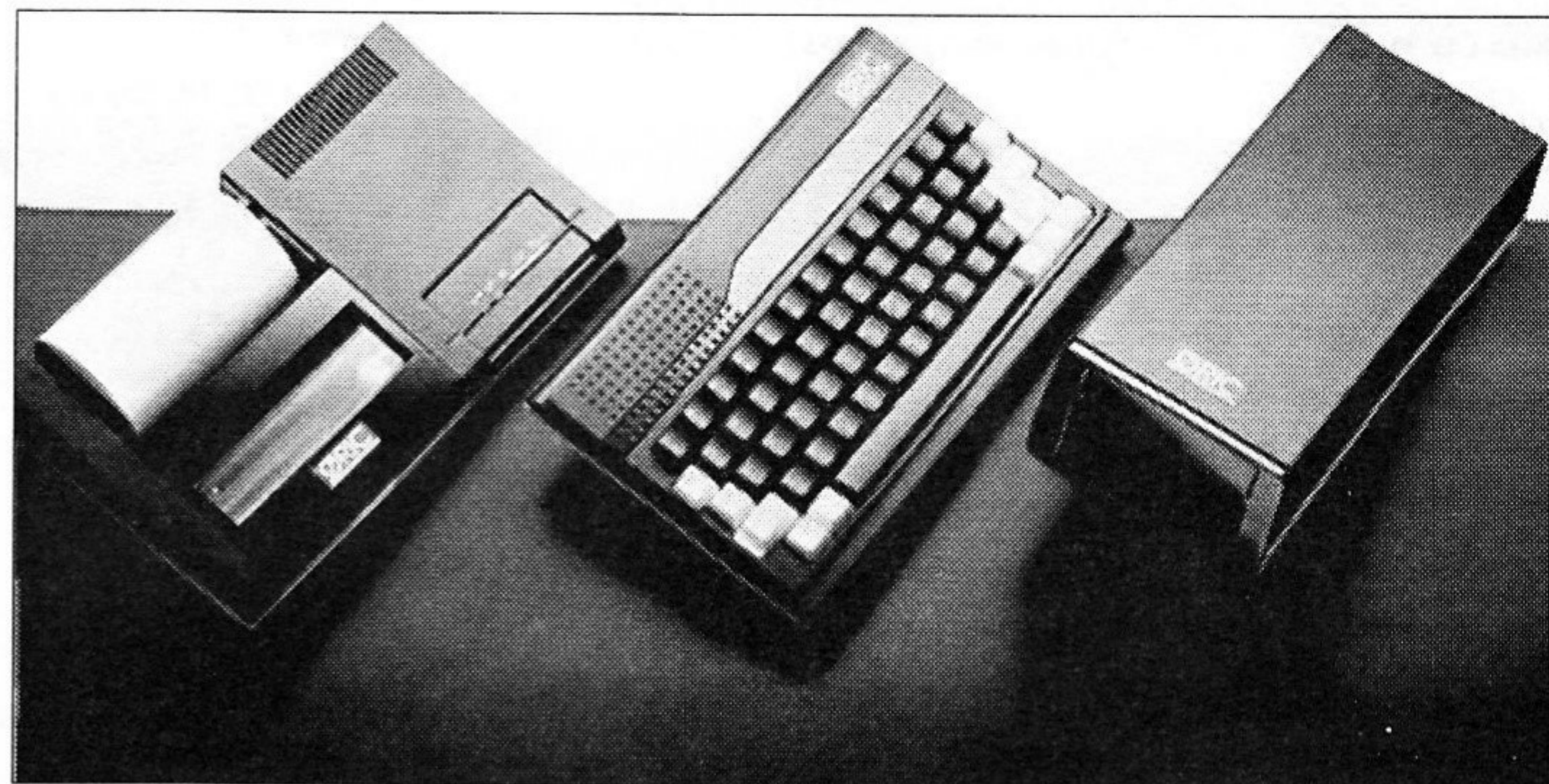
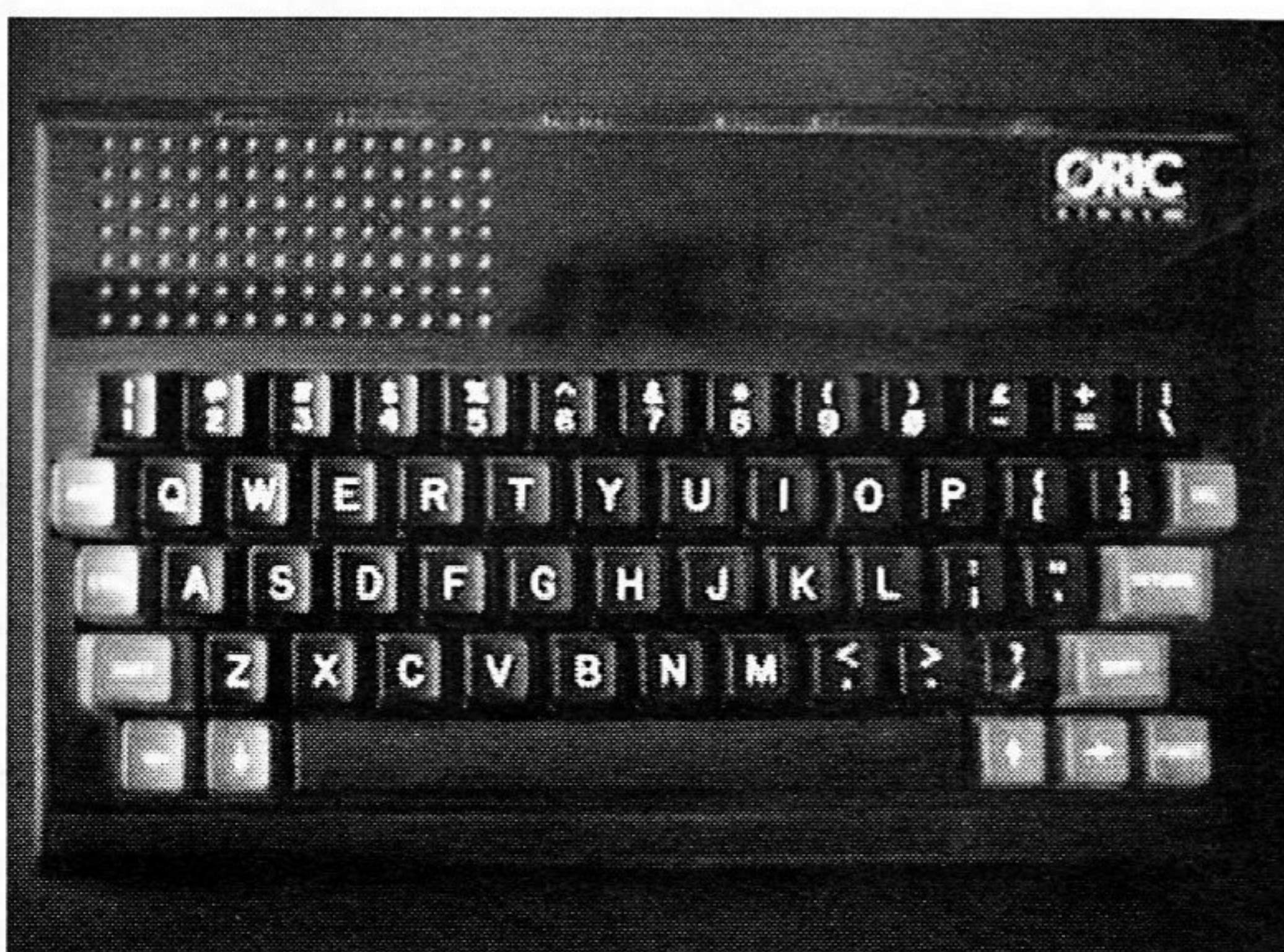
ZX-Spectrum podruhé, to je celý počítač Oric. Nejedná se však o žádný klon nebo napodobeninu nejúspěšnějšího výrobku Sira Cliva Sinclaira, ale o výrobek anglické firmy Oric Products International (posléze zakoupené francouzskými Tangerine Computer Systems), která první verzi počítače Oric-1 začala prodávat v roce 1983. Obsahoval podobně jako Spectrum 16 KB nebo 48 KB RAM, procesorem nebyl však Z80, ale 6502A a 48K model byl na rozdíl od primitivního a pomalého Basicu vybaven na tehdejší době poměrně moderním, ale pro domácí uživatele nepříliš vhodným jazykem FORTH. Během roku byl Oric-1 nahrazen modelem Oric Atmos s vylepšenou klávesnicí, Basicem (s jazykem FORTH tehdy totiž nikdo z uživatelů v domácnostech, kam byly všechny modely Oricu hlavně určeny, neuměl zacházet) a kazetopáskovou mechanikou. Posledním modelem byl Oric Stratos, jenže byl po zakoupení licence a celé firmy Oric Products Int. francouzskou firmou Tangerine v roce 1986 přejmenován na Telestrat a jeho design byl zaměřen především na komunikační možnosti a stal se jakýmsi předchůdcem využití francouzského velmi známého komunikačního systému Minitel s terminálovým přístupem do jednotlivých uzlů sítě. V roce 1983 bylo v Evropě prodáno přes 200 000 počítačů Oric, většina z nich v Anglii. Hlavní snahou výrobce bylo tehdy překonat především ZX-Spectrum, které se také začínalo prodávat pro stovkách tisíc kusů a přestože Oric předstihoval Spectrum lepším návrhem i cenou, nakonec víte jak to dopadlo a Spectrum se rozšířilo prostě všude. Pokud vás zajímají ceny, tak 16K model stál v roce 1983 129,- GBP, 48K model pak 170,- GBP. K počítači bylo možné už tehdy zakoupit i modem (!!!) za přijatelných 80,- GBP a posléze také pásky microdrive a 5,25" floppy mechaniku. V dobách slávy Oricu bylo na trhu několik set her a uživatelských programů, spousta dalších se později převáděla z úspěšnějšího ZX-Spectra a na internetu lze najít značnou část z této programové sbírky.

Amoric 1.5

Prvním a vlastně také jediným mne známým emulátorem počítačů Oric Atmos je Amoric. Jeho autorem je Jean-Francois Fabre a poslední dostupná verze emulátoru 1.5 a pochází z roku 1996. Amoric je poměrně propracovaný emulátor a mimo kvalitní 6502 emulace umí téměř všechny grafické módy originálního Oricu včetně Hires a textového a podpory blikání (ano, i Oric měl obdobu FLASH u Spectra). Z dalších obvodů použitých v Oricu jsou emulovány obvody 6522 a 8912 plus oba časovače, klávesnice, joystick, vstupní/výstupní operace s floppy mechanikou a kazetovým magnetofonem, slušná je podpora zvukového výstupu a samozřejmě je ukládání a nahrávání snapshotů programů či her. Nefunguje pouze přepínání 50/60Hz módu (skoro se nepoužívá, takže žádný strach) a dva speciální grafické módy HalfText a HalfHires.



Preference zastupuje konfigurační soubor "Amoric.prefs" a vše co bude dle popsáno lze nastavit v setupu emulátoru. Amoric 1.5 má už kompletní GUI a některé volby obsažené v GUI jsou oproti těm uvedené níže navíc.



Rom file - název ROMky pro spuštění,

Progs dir - adresář pro nahrávání páskových snapshotů příkazem CLOAD),

Dumps dir - tentýž adresář jako u Progs dir, ale použitý pro ukládání páskových snapů,

Sound - zapíná/vypíná zvuk,

PatchRom - patchuje a urychluje některé rutiny v ROMce; pokud nebudou některé programy nebo hry fungovat, zkuste tuto volbu nezapínat,

FPS - obnovovací frekvence obrazu ve snímcích/s v rozsahu 1-50 (norma PAL),

V emulátorovém koutku tu mám dnes ještě jednu perličku, počítač Oric Atmos a jeho emulátory pro Amigu.

zici jsou módy Fastest, Fast, Good, Accurate a Full (jednoznačně doporučuji poslední dva módy Accurate nebo ještě lépe Full),

Disk type - určuje disk drive "připojený" k emulátoru,

Video - výběr videodriveru, nejrychlejší je typ "1 bitplane".

Amoric je dostupný ve dvou verzích - pro procesor 68000 a pro 68020 a vyšší. Použití emulátoru na 68000 nelze doporučit, emulace je díky nízké rychlosti procesoru pomalá a také překreslování obrazovky nelze nazvat plynulým. První použitelnou konfigurací je však už 68020/28 MHz s FAST RAM, plné rychlosti Amoric dosahuje s 68030/50 MHz.



Po spuštění emulátoru můžete pomocí klávesy HELP vyvolat stručnou nápovědu se seznamem základních ovládacích kláves, emulace bude v té chvíli samozřejmě zastavena. Nahrání páskového snapshotu se provádí klávesou F3, objeví se amigovský filerequester na výběr souboru a poté je nutné ještě napsat v emulátoru příkaz CLOAD". "Převinutí" pásku na začátek se provádí klávesou F7, pomocí F10 pak emulátor ukončíte.

Amoric emuluje zvuk vydávaný u původního počítače pomocí obvodu AY-3-8912, tehdy jednoho z nejkvalitnějších zvukových čipů. Autor emulátoru uvádí, že emulace zvuku není dokonalá, ale funguje celkem zdařile, což mohu potvrdit. Videomódy bohužel

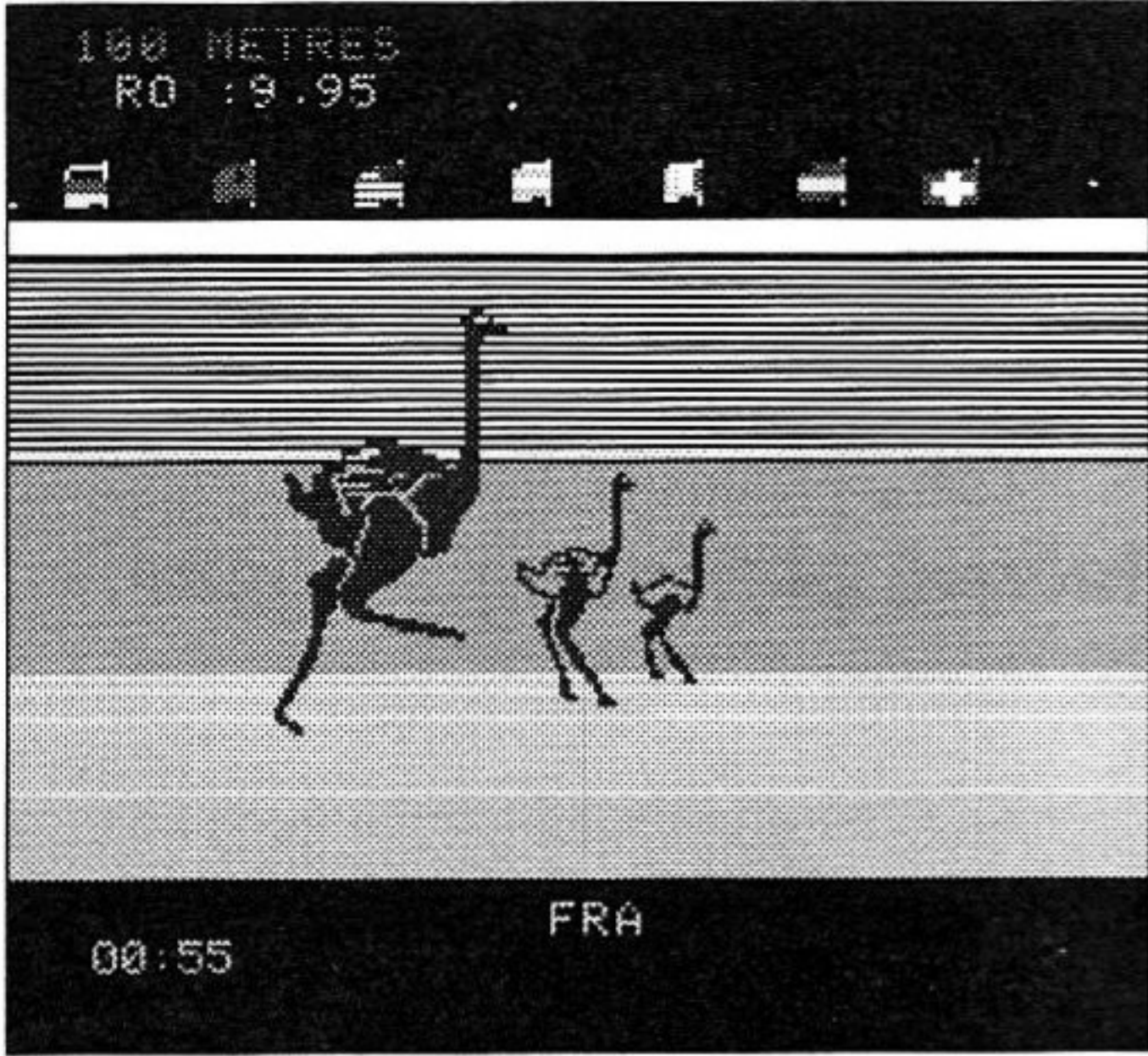
DisplayID - amigovský screen-mód použitý pro emulátor a emulaci,

Joystick 1&2 - aktivuje nebo zakáže použití joysticku číslo 1 a 2

Warn on exit - potvrzující dotaz na ukončení emulátoru,

Do Patterns - specifikuje pattern použitý v requesteru pro páskové a klasické ROMkové snapshoty, standardně je nastaveno #?.DAT a #?.ROM,

Refresh policy - volba typu obnovy obrazovky, k dispo-



nelze úspěšně převádět na CyberGraphX screeny (testováno pouze s CGX 4.1), emulace je pak velmi nestabilní a dochází k chybám při překreslování obrazu, naštěstí si můžete alespoň vybrat amigovské screenmódy DBLPal nebo Multiscan. Chcete-li hrát hry pomocí joysticku, lze zvolit dvě varianty - P.A.S.E. (emulace joys-

tisku připojovaného na paralelní port u Oricu) a programovatelný joystick, u kterého si můžete nadefinovat vlastní klávesy pro ovládání pohybu a střelby.

Na obrázcích tady někde kolem si můžete prohlédnout pár snapshotů obrazovek her i samotného emulátoru. Jak už jsem uvedl na začátku, byl Oric hardwarově o



něco lépe navržen než ZX-Spectrum a novější modely se vyrovnaly dokonce Spec-tru128K, her pro vyšší paměťové konfigurace je však jako šafránu a v naprosté většině převažují 48K verze. Hratelnost je vynikající, emulátor podporuje multitasking a až na problémové zobrazení na grafické kartě funguje už tři roky k mé

plné spokojenosti. Stabilita Amoricu je vyhovující a pokud pracujete i na jiných počítačových platformách než na Amize, můžete se s Amoricem setkat i tam, jedná se totiž o emulátor velmi rozšířený a známý. Navíc je to giftware, tedy co kdo dá (něco nebo nic...), to si autor emulátoru vezme.

Autor: Jean-Francois Fabre

Typ: Giftware

Požadavky: procesor 68000 a rychlejší, AmigaOS 2.0+

Hodnocení: Poměrně kvalitní emulátor Oricu Atmos s dobrým zvukovým výstupem, podporou multitaskingu, programovatelným joystickem a slušným počtem snapshotů her dostupných na internetu.

akMPEG 2.70

✪ LUBOŠ NĚMEC

POŽADAVKY: CPU 68020 a vyšší, AmigaOS 2.04+, AGA/CyberGraphX, wizard.library, asyncio.library

PerSuaSiVe SoftWorkX aneb Andreas Kleinert, všem uživatelům počítačů Amiga známá softwarová firmička i německý programátor. Připomenutí jen některé jeho velmi kvalitní softwarové produkty - SuperView/SViewNG, "ak"datatypy, PNGToolbox a další.

Dnes bude řeč o dalším velmi zajímavém software s názvem akMPEG. akMPEG je program určený k přehrávání MPEG animací, najdete ho na Aminetu v adresáři "gfx/show" nebo na adrese "http://wdo.de/ark/" popřípadě "http://www.ar-kleinert.de", za plnou verzi zaplatíte 25 DEM. Neregistrovaná verze zobrazuje černé vertikální stripy (čáry) při přehrávání a všechny MPEG animace se tak zdají mnohem tmavší než ve skutečnosti jsou.

akMPEG podporuje jak AGA čipy (ovšem pouze omezeně), tak i grafický systém CyberGraphX a tedy i všechny CGX kompatibilní grafické karty. Program je k dispozici ve verzích pro 68K i PowerPC procesory, přepínání se provádí v GUI. Pro využití PPC musíte mít jednu z kombinací 68040/060+PPC systém PowerUP, program by měl ale fungovat i pod jeho emulací pod WarpOS. akMPEG umí využít overlay funkcí CGX systému a vhodných grafických karet, což sice vyžaduje doplňkovou cgxvideo.library, ale

můžete si dopřát luxus fullscreen zobrazení bez ztráty rychlosti vykreslování, neboť o zvětšování obrazu se stará čip na grafické kartě. Zobrazení je samozřejmě možné i v okénku na Workbenchu při aktivním 16/24 bitovém screenu, dále opět v 16/24 bitové hloubce na vlastním CyberGraphX screenu a nakonec ještě v 8 bitové hloubce na AGA screenu. Poslední typ zobrazení funguje pouze ve stupních šedi a vyžaduje AmigaOS 3.1, HAM ani HAM8 bohužel není podporován. Dalším a už mnohem větším omezením je nemožnost přehrávat MPEG animace se zvukem (například filmy nebo krátké ukázky z nich), zato ale lze přehrávat jak MPEG-1 animace, tak i standard MPEG-2 dle normy ISO, jejíž přesnou specifikaci najdete v manuálu k programu.

Použití programu

Po technických údajích přejdeme rovnou k ovládání a používání programu. akMPEG má slušivé a inteligentně navržené GUI ve stylu StormWizard, ve kterém najdete všechny volby pro zobrazení, výběr MPEG souboru a přepnutí mezi 68K a PPC verzí. Jednoduše tedy vyberete soubor, zvolíte typ zobrazení (overlay, okénko, vlastní obrazovka nebo AGA čipy) a můžete si animaci prohlédnout po kliknutí na obligátní tlačítko Start. V "mini"preferencích akMPEG si ještě předtím můžete navolit, zda

chcete zobrazovat B a P synchronizační snímky - doporučuji nechat zapnuté, jinak se bude i animace v nízkém rozlišení občas dost trhat. akMPEG lze spouštět i z CLI/Shel-lu, zde pak máte navíc možnost zadat pubscreen, stejně jako v tooltypech PUBSCR_OV a PUB-SCR_24 a DEF_DIR pro určení defaultního adresáře.

Pokud bych měl hodnotit program po stránce kvality přehrávání, zařadil bych ho mezi průměr. Co se týče MPEG animací se zvukem, je to většinou mnohem horší než by být mělo, neboť akMPEG jakmile narazí na audiostream, v naprosté většině případů se odporoučí do věčných lovišť. Na jakékoliv vyhlazování zapomeňte, softwarově je to z hlediska rychlosti nesmysl a i když některé grafické čipy na grafických kartách pro Amigu teoreticky vyhlazovat umí, není zatím k dispozici patřičný software, který by jim to právě pro tyto účely umožnil. Z hlediska rychlosti je to stejná bída. Na 68K procesoru si v okénku nebo na vlastní obrazovce přehrajete bez trhání (a bez zvuku) animaci tak maximálně o velikosti 160x120 bodů, a to ještě v případě, že máte opravdu rychlou grafickou kartu. PowerPC verze je na tom nesrovnatelně lépe, s PPC a grafickou kartou lze i u animací o velikosti cca 320x200 bodů dosáhnout celkem slušné rychlosti přehrávání, k úplné dokonalosti chybí už jen podpora zvukového streamu.

Vyplatí se akMPEG?

Pokud máte PowerPC a grafickou kartu, pak určitě ano. akMPEG je jedním z mála přehrávačů MPEG animací s vlastním GUI, možnosti programu jsou na rozdíl od mnoha unixových kompilací a variant "MP" playerů (na jehož základě akMPEG též vznikl) rovněž na výši doby. Srovnání s obdobným přehrávačem ISIS od Phase5 nedopadne pro akMPEG bohužel příliš dobře, neboť mu zatím zoufale chybí podpora audio streamu a tudíž zvukový výstup, na druhou stranu je akMPEG snáze ovladatelný a jednodušší se používá. Až bude doplněna podpora zvuku, stane se z akMPEG určitě mnohem populárnější program. Naštěstí jako u každého shareware si můžete program zdarma vyzkoušet a teprve potom se rozhodnout, zda investovat do registrované verze.

AMIGA REVIEW

VÝROBCE: Andreas Kleinert

Typ: shareware

CENA: 25 DEM

HODNOCENÍ

Přehrávač MPEG animací s vlastním GUI, podporou CGX i Overlay funkcí grafických karet, existuje v 68K i PPC verzi, použití 68K verze z hlediska rychlosti sporné, navíc není zatím podporován audiostream.

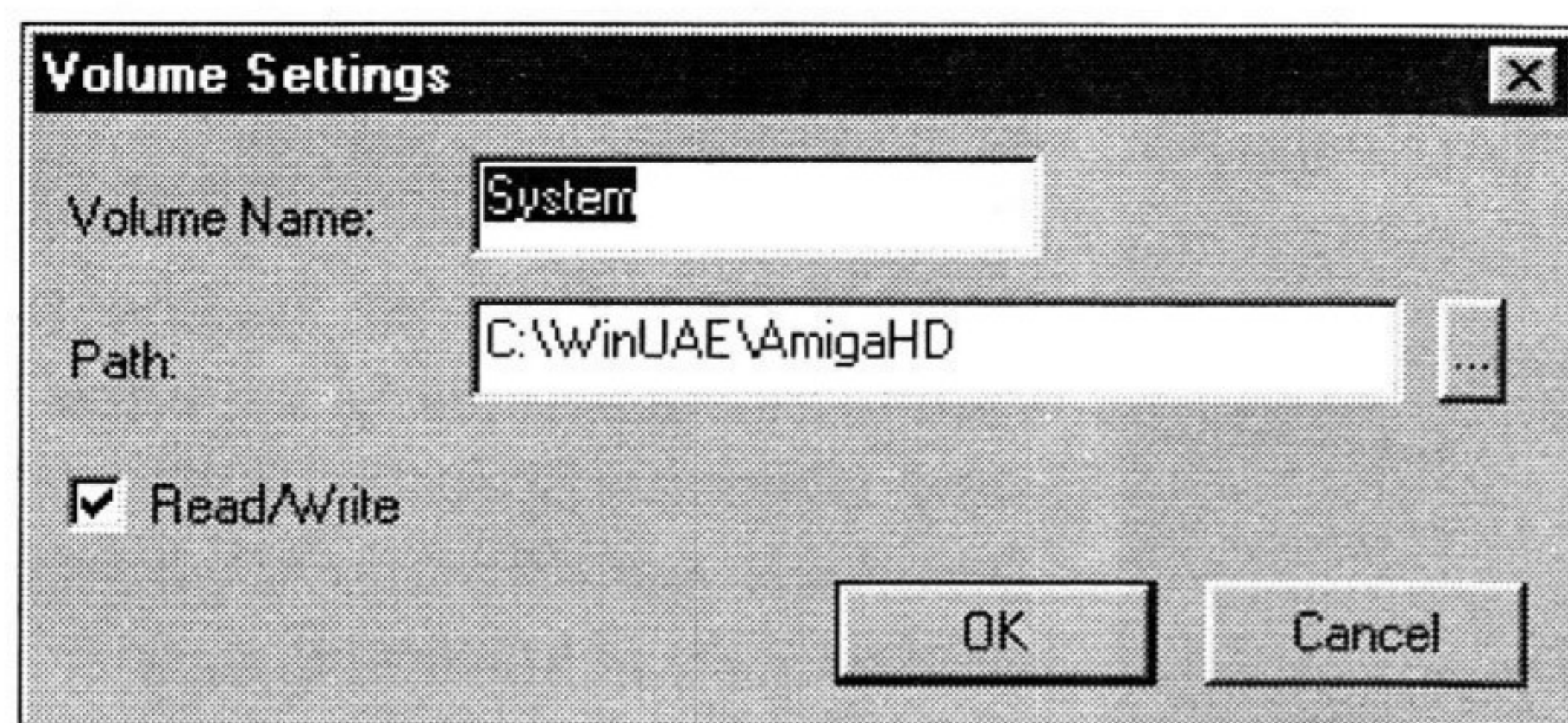
S Amigou doma i na cestách

● LUBOŠ NĚMEC

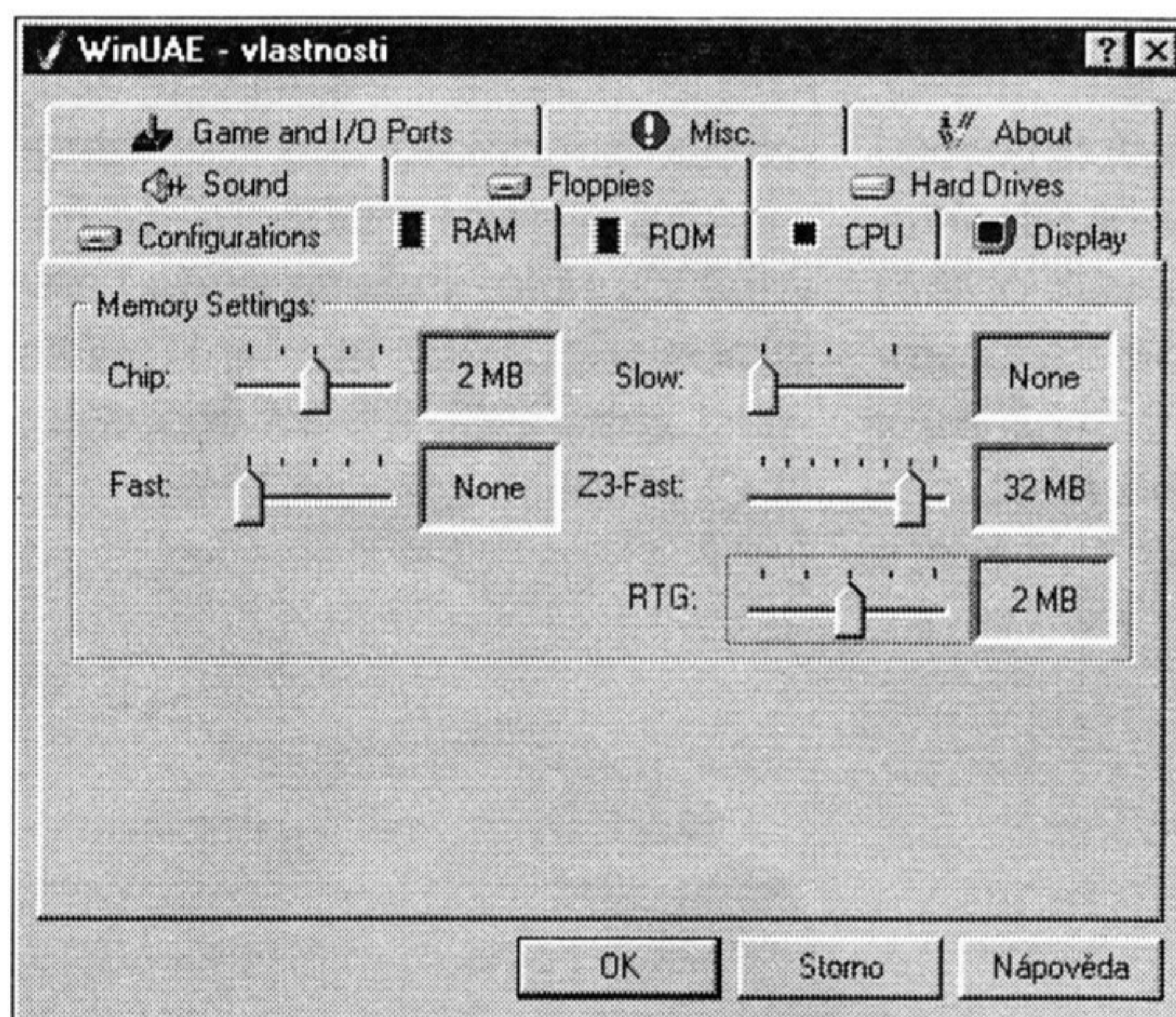
POŽADAVKY: DOS, Windows, MacOS, UNIX, Linux, NextStep, BeOS, Acorn RISC a další počítačové platformy a systémy

I když mám v zásobě stále dost zajímavých emulátorů nejrozličnějších herních konzol a počítačů, v dnešním pokračování emulačního seriálu se ještě jednou a zřejmě ne naposledy vracím ke emulátoru Amigy pro PC. Ano, jedná se o UAE, přesněji o jeho variantu WinUAE, tentokrát ve verzi 0.8.8 R7, která oproti té kdysi recenzované verzi má určitě co nabídnout.

WinUAE je variantou Un*x Amiga Emulatoru (dále jen UAE) určenou pro platformu Windows 95/98/NT s nainstalovaným DirectX. Hlavní a zřejmě nejzajímavější novinkou je v nové verzi WinUAE emulace AGA čipů. Ale ano, čtete správně, WinUAE už umí emulovat AGA čipy až do 256 barev a musím před jeho autory smeknout, neboť něco takového jsem tedy opravdu nečekal. To ale určitě nebudou fungovat hry, nebo jen velmi špatně, říká si teď skeptik. Hmm, máte pravdu, s hrami je to bída, protože zatím nejsou odladěné emulační rutiny pro kolize spritů, a tak budete zatím v mnoha střelečkách (testována Deluxe Galaga v AGA verzi a XP8) překvapivě nesmrtelní - díky nefunkční detekci spritů skrz vás střely nepřátel jen neškodně proletí. Dalším faktem je smutná skutečnost, že i na 450MHz PII s Riva TNT rozhodně nelze hovořit o plynulém pohybu ve hrách a například i vykreslování Newlcons pod emulovaným AGA screenmode PAL ve 256 barvách trvá neúnosně dlouho. Se škodolibou radostí tak mohu jen potvrdit infor-



mace uvedené už v minulém článku o WinUAE, totiž skutečnost, že ani nejvýkonnější běžně dostupné procesory Intel, AMD či jiný PC brak a PC konfigurace všeobecně prostě zatím nejsou schopny zajistit požadovaný výkon pro zcela plynulou emulaci cca 14MHz procesoru současně s AGA čipy (což odpovídá nejpočetnějšímu "AGA stroji", tedy originální A1200).



Emulátor UAE najdete na oficiální webové stránce UAE s adresou <http://www.freiburg.linux.de/~uae/>, WinUAE pak na <http://www.codepoet.com/UAE/>, na první adrese se nalézají i odkazy na jednotlivé porty pro různé počítačové platformy a operační systémy. UAE je k dispozici jak pro DOS a Windows (WinUAE je DirectX verze UAE), tak i pro PowerMac (verze pro 68K Macintosh sice také existují, ale jsou už příliš staré a příliš pomalé), Linux, BeOS, pOS, NextStep, Acorn Archimedes a kompatibilní RISC systémy, několik variant UNIXu (Xfree86/OS2 verze) a poněkud paradoxně i pro Amigu s PowerPC.

Amiga-notebook?

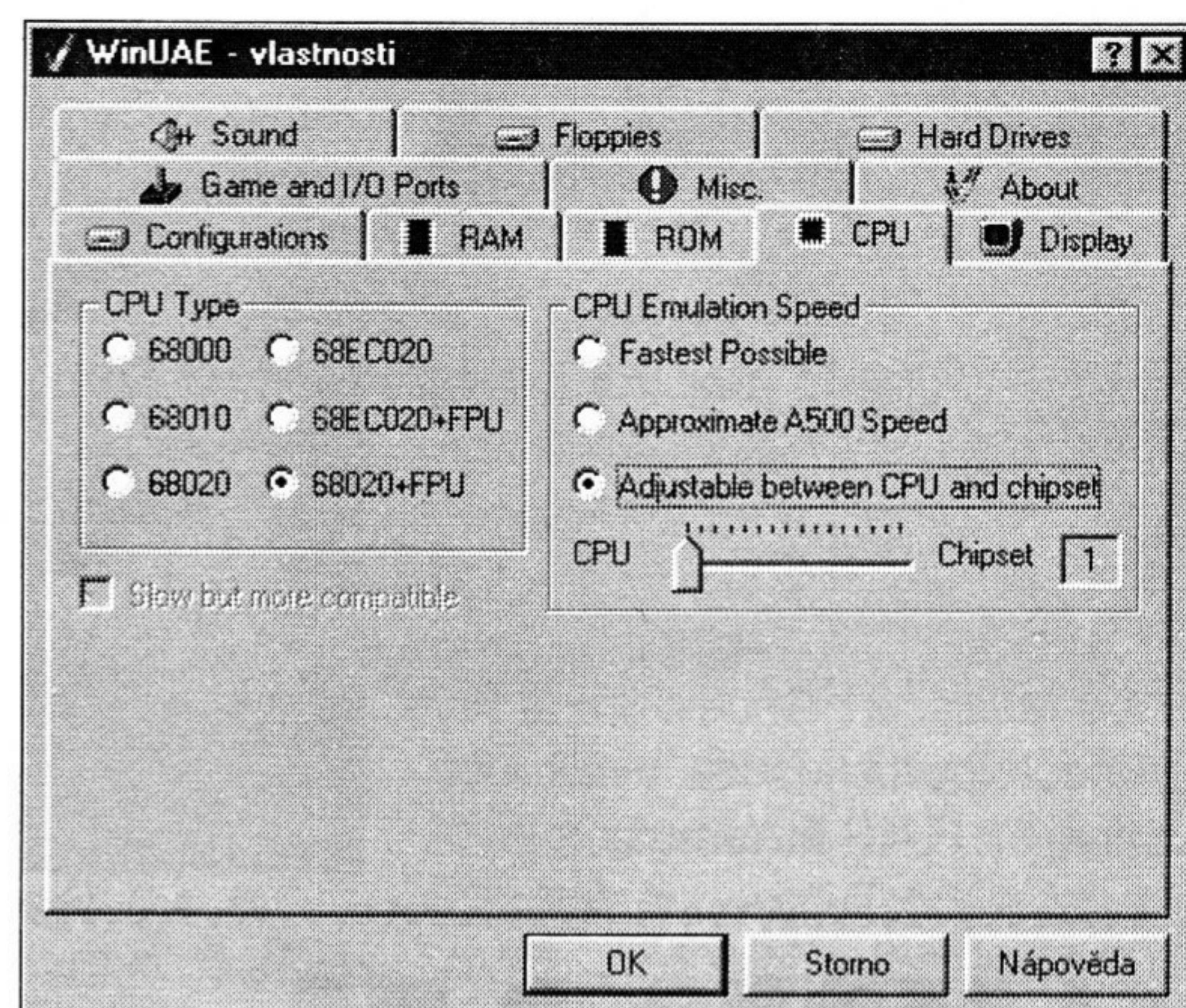
A teď něco mnohem zajímavějšího: Představte si amigovský notebook s konfigurací přibližně 68030, AGA čipy, grafickou kartou, pamětí 32MB 32bitové FAST RAM, AmigaOS 3.1 (Kickstart+Workbench), 22KHz stereo zvukovým výstupem a vět-

šinou toho, co má ve výbavě A1200. Myslíte si, že by se s něčím takovým dalo rozumně pracovat i na cestách? Na tuto otázku je velmi snadná odpověď - ano, dalo a dokonce s dostatečně slušným komfortem práce a požadovaný výkon snadno dodá jakýkoliv PC note-

book s rychlejším procesorem (což jsou dnes i ty nejlevnější nové modely) a dostatkem paměti. To ostatně můžete posoudit i vy, pokud ovšem jste ochotni si WinUAE nainstalovat na PC, PowerMac či některou z dalších podporovaných počítačových platform. My se však dále budeme zabývat téměř výhradně WinUAE, pouze při srovnání rychlosti a v závěrečném zhodnocení emulátoru zabrousíme i k dalším operačním systémům.

Preference WinUAE

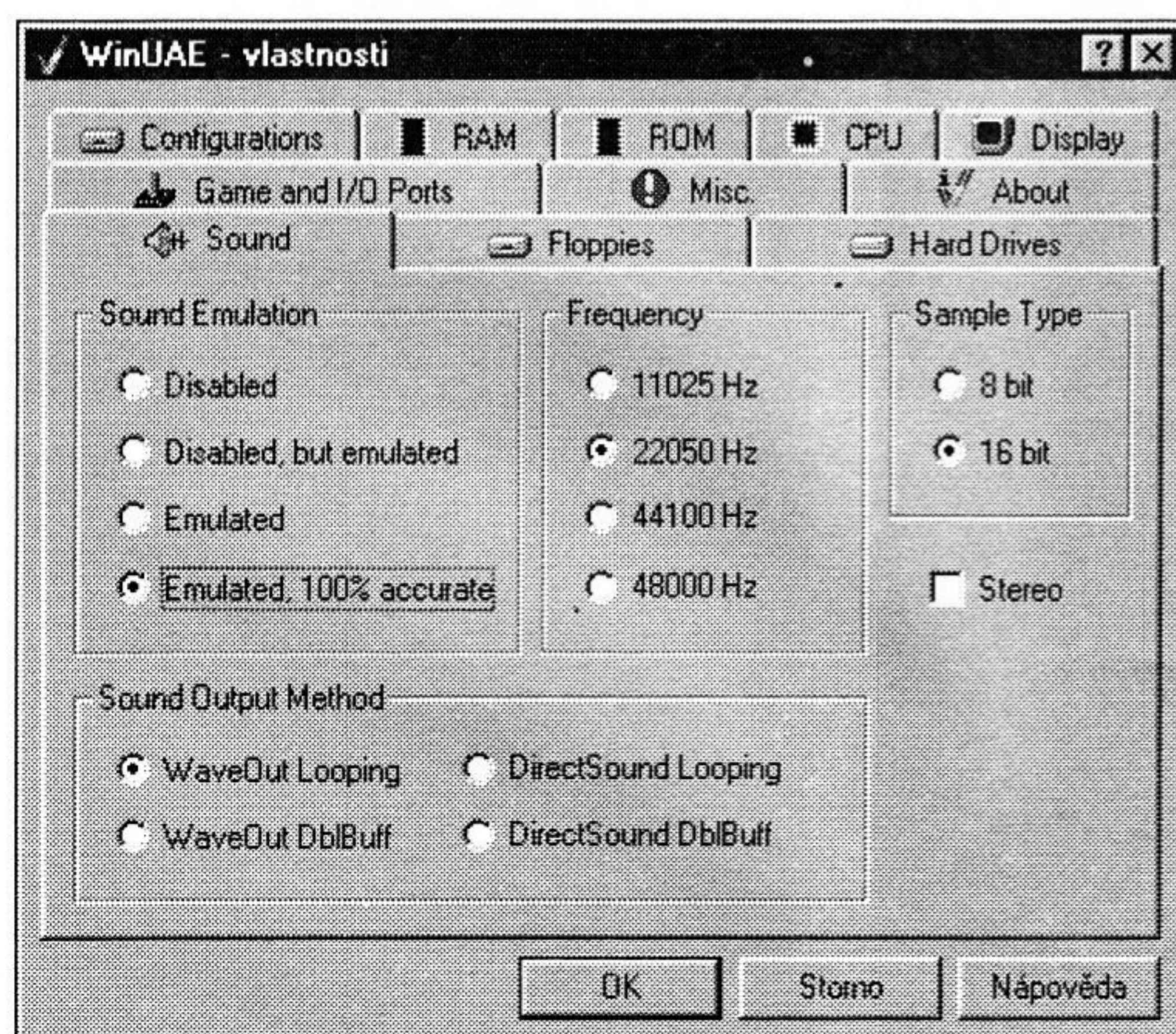
Poté, co WinUAE poprvé spustíte, vyskočí na vás okénko s celou řadou záložek pro zadání či změnu parametrů a voleb nutných ke korektnímu provozování emulace. Ke všem volbám lze vyvolat nápovědu ve formátu klasického microsoftního helpu, tu si ale musíte stáhnout zvlášť. Nutná je ROMka, vyhovují všechny verze od Kick-



startu 1.2 (nedoporučuji) až po Kickstart 3.1. Grabnutí ROMky se provede pomocí dodávané amigovské utility "transrom", další utility "transdisk" slouží k uložení celé diskety včetně bootbloku do formátu ADF použitelném v emulátoru.

Tato fakta jsou mi dostatečně známá už z minulého článku o WinUAE, určitě se vám ale bude líbit nově zařazená podpora DMS archivů. Nemusíte tedy pracně a zdoluhavě převádět disky do formátu ADF, ale můžete použít libovolné DMS archivy (které většina amigistů používá právě pro archivaci disket). O rozbalení DMS archivu a jeho převodu do ADF formátu se postará už sám WinUAE společně s utility "xdms", kterou si musíte opatřit (stáhnout z internetu, odkaz najdete na stránce WinUAE a dalších) a zkopírovat nejlépe do rootu WinUAE.

Konečně funguje po mnoha verzích emulace matematického koprocesoru, také emulace 68020 potřebná k provozování AmigaOS 3.0 a vyššího je takřka bezchybná. Máte-li rychlý PC procesor, nenastavujte nejrychlejší možnou emulaci ani zachování rychlosti A500, ale třetí možnost - přidělení priority respektive výkonu emulace amigovského procesoru nebo čipsetu, vyhovují hodnoty od jedné až do 4, všechna další čísla se používají pouze v případě her. FAST RAM nastavujte vždy pouze tolik, kolik je jí ve Windows opravdu k dispozici, emulovat paměť ve swapovacím souboru není nic příjemného. K vyčištění paměti a nahnutí zbytečných knihoven a podobných nesmyslů pouze zby-

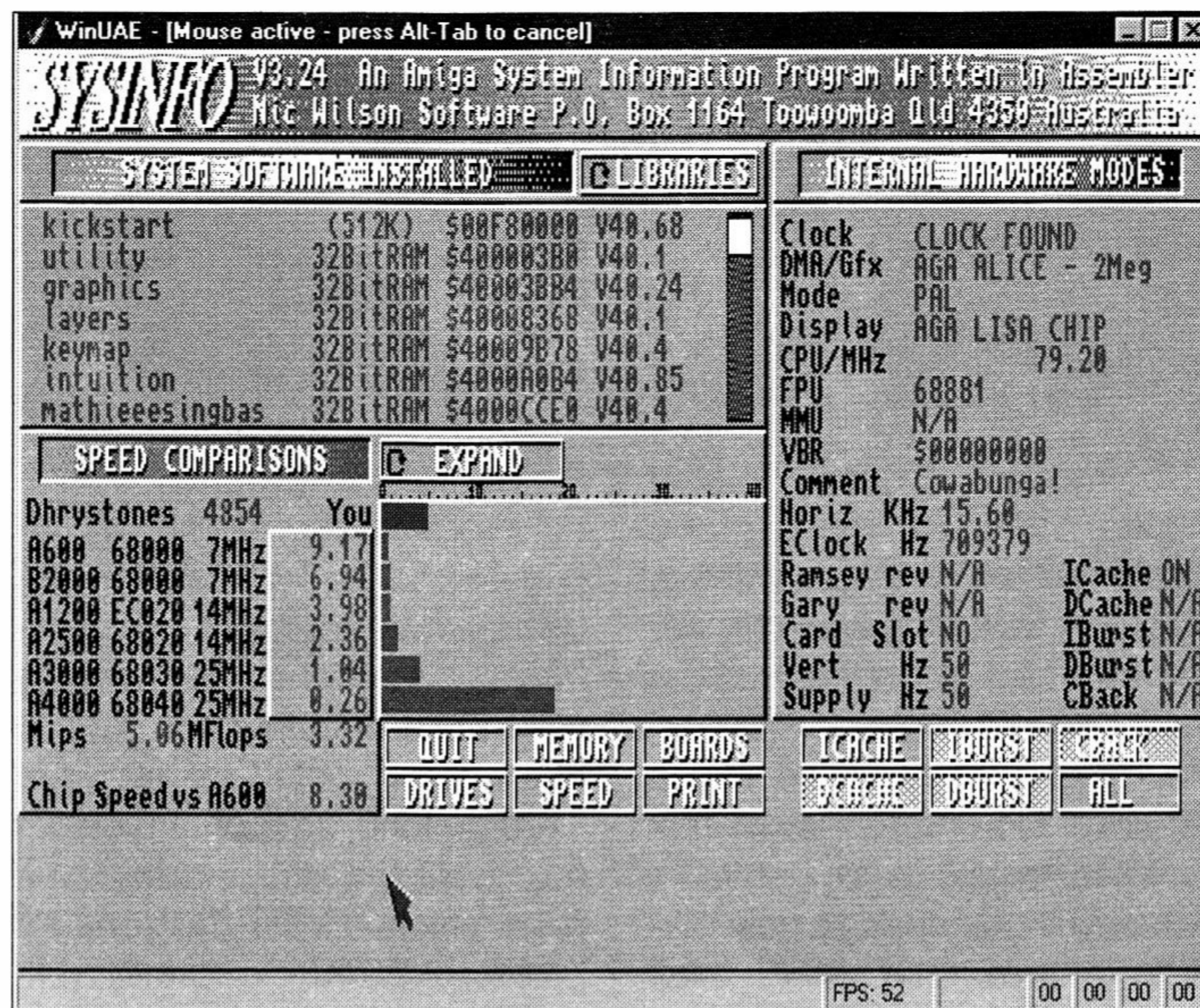




tečně zabírajících drahocennou RAM do odkládacího souboru před případným spuštěním WinUAE (hodí se to ale i jindy) lze u Windows použít spoustu utilit, z nich nejlepší je asi FreeMem nebo MemTurbo.

Zřejmě nejzajímavější je sekce Display, ve které najdete mimo emulaci OCS a ECS čipů též onu mírně šokující volbu AGA. V případě nutnosti lze přepnout grafické módy i do normy NTSC (nutné pouze u některých her), určitě si však zkuste rozběhnout emulátor ve fullscreen módu. K těmto účelům jsou zde přepínače "Full-Screen" a "Full Screen RTG". První z nich slouží k aktivaci celobrazovkového zobrazení s využitím DirectX funguje s typickou obnovovací frekvencí obrazu 60Hz (může být i víc, zde záleží na tom, jak se chová grafická karta na PC), druhý pak umí totéž, ale pro emulaci screenmódu pod Picasso96. Je tedy jasné, že pokud chcete využít WinUAE a jeho zobrazovací možnosti na maximum, budete potřebovat ještě systém Picasso96, odkaz na něj najdete opět jak v manuálu k WinUAE, tak i (pokud ještě funguje) v About samotného emulátoru. Instalace Picasso96 je velmi jednoduchá, provede se úplně stejně jako na "pravé" Amize, ale jako driver použijete speciální variantu grafické karty "uaegfx.card" určenou přímo pro WinUAE. Parametr "Line Mode" v preferencích WinUAE je nejlepší nechat na "Doubled", což zdvojnásobí počet řádek u klasických screenmódů a grafika dostane správný počet stran, vhodné je také zapnout centrování okénka v obou směrech. "Refresh" můžete nastavit v rozmezí 1-10 snímků, čili po každém x-tém snímku. Používáte-li Picasso96, jednoznačně nastavte hodnotu 1, kdy se bude refresh provádět po každém vykresleném snímku.

Další zajímavou sekcí je "Hard Drives", ve které se vybírají pevné disky používané při emulaci. Každý z disků může být bootovací, pořadí disků určuje jejich výpis, čili první má vždy nejvyšší prioritu. Nádherně a velmi inteligentně je vyřešena struktura harddisků, může to být totiž buď filedisk (nic zvláštního) nebo adresář na pevném disku PC, z čehož logicky vyplývá obrovská flexibilita a snadná přenositelnost takto uložených dat. Při konfiguraci takového harddisku na straně PC lze použít bez problémů i Amigu a data posílat po síti, sériovém či paralelním kabelu. S pomocí PC2Am a sdílení



PC disků lze dokonce Amigu připojit do sítě Microsoft Network a na Amize (ze které ovládáte přenos souborů) pak vidíte po nasdílení všechny požadované disky PC počítačů připojených k síti (vyzkoušeno, funguje to skvěle).

Co dalšího? Zvuk až do 48KHz přes WaveOut nebo DirectSound s poměrně věrnou emulací (ve hrách pochopitelně nestíhá hrát současně s emulací AGA čipů a zcela věrně, ale poslouchat se to dá), emulace čtyř floppy mechanik, paralelního a sériového portu (sérový port nefunguje zatím na 100%, MIDI ale prý ano), volba z několika typů ovládání amigovského mouse a game portu (ovládání jde mimo PC myši a joysticku přemapovat i na klávesnici), možnost uložení a zpětného vyvolání libovolného množství konfigurací a další výhody WinUAE jako 32bitový blitter, podpora DirectX6+ a možná emulace BSD socket library pro TCP/IP protokol, to vše činí z WinUAE relativně rychlý a kvalitní emulátor s rozsáhlými možnostmi.

Rychlost emulace

Pro to, abyste emulátor opravdu využili a nemuseli se starat, co se kde na screenu a hlavně za jak dlouho překreslí, budete potřebovat alespoň průměrné PC, PowerMac nebo UNIXový stroj s procesorem o rychlosti minimálně 300MHz, nějakou tu zvukovou kartu a dostatek paměti - není podmínkou, Amigovské programy jsou oproti software pro PC s Windows i díky délce mnohem méně náročné na paměť.

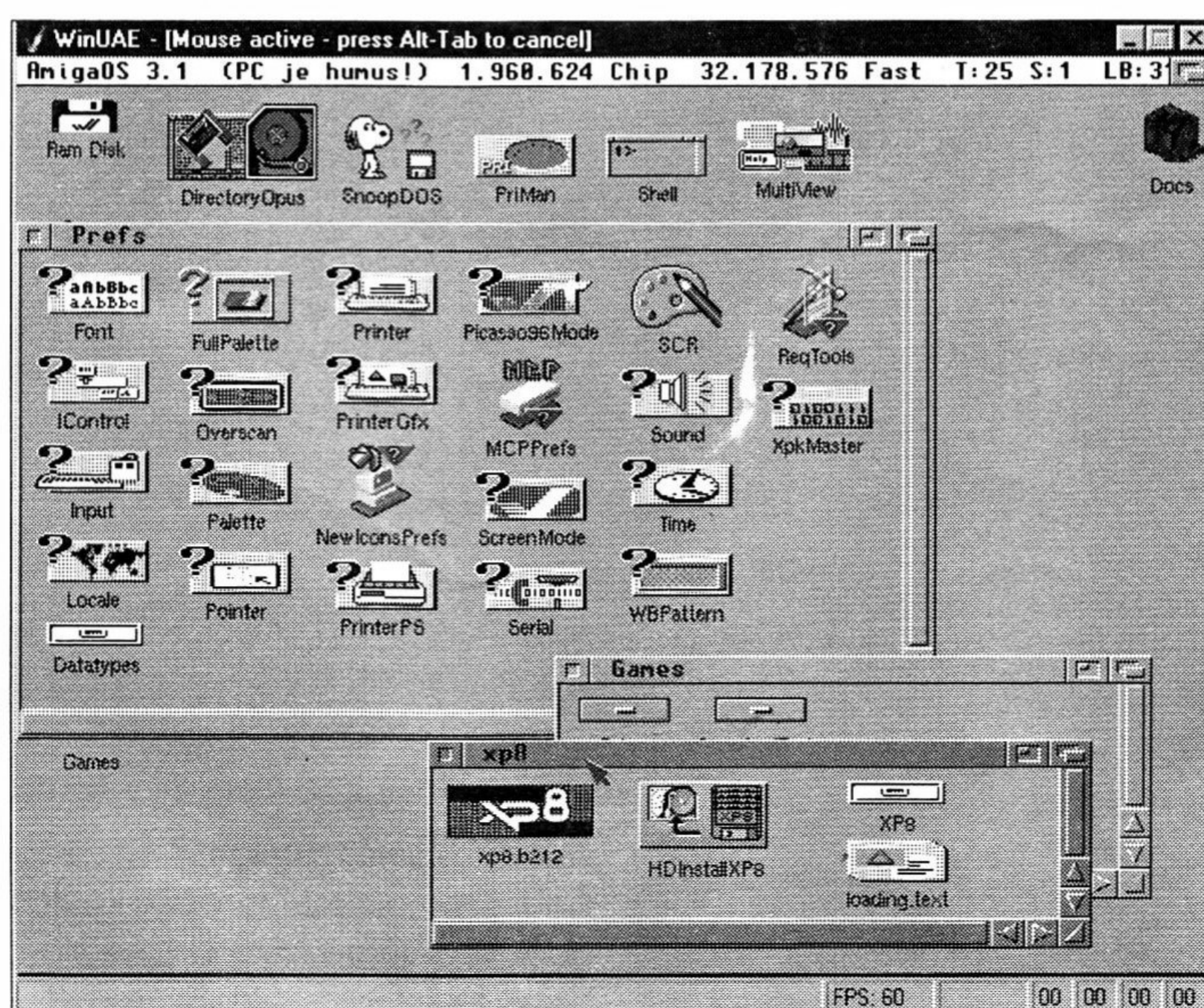
Nejvyšší rychlosti dosahuje emulátor na PC s Windows a pak také na rychlých UNIXových strojích s RISC procesory, ale ani verze pro PowerMac není zrovna nejpomalejší (pro štouraly - PIII versus G3 dopadá díky lepší optimalizaci WinUAE lépe pro PIII). Nejběžnější konfigurací na provozování amigovské emulace bude určitě PC právě s taktem kolem 300MHz a výš, rychlá grafická karta na rychlosti přidá hlavně při využití DirectX a emulaci Picasso96 screenmódů ve

vyšších rozlišeních a vyšších počtech barev.

WinUAE jsem už kdysi testoval na PIII/450MHz, kde dosahoval rychlosti Amigy s procesorem 68030 a taktem o něco méně než 50MHz, na 300MHz Celeronu vymáčknete z WinUAE zhruba výkon 68030/25MHz, jak už jsem ale uvedl na začátku článku, nepočítejte s úplně plynulou grafikou a zatím ani se zcela korektní emulací AGA čipů. Dle mého názoru je tato "emulovaná" konfigurace pro běžné kancelářské práce při použití vhodného software vyhovující a při přimhouření jednoho oka si můžete zahrát i spoustu her. Pokud vás stejně jako mne zajímají i extrémy, pak vás asi zklamou, ale nepodařilo se mi zatím sehnat nikoho, kdo by mi umožnil vyzkoušet UAE na nějaké high-end UNIXové pracovní stanici, také testy na PowerMacu s G4 procesorem zatím nejsou k dispozici.

Závěr

Takže jak to vypadá s Amigou pod Windows, MacOS a dalšími podporovanými platformami? Myslím, že slibně. UAE i WinUAE se stále vyvíjí a pokud autor/autoři splní svůj slib a dokončí emulaci AGA čipů, se stále rychlejšími a rychlejšími procesory by neměl být problém docílit časem výkonu i amigovského CPU 68040, na emulaci 68060 přece jen běžné domácí počítače ještě dlouho stačit nebudou. Mimo těch několika majetnějších počítačových nadšenců s dnes high-end konfiguracemi PIII/600MHz si emulátor Amigy v "plné" rychlosti mohou vychutnat také bývalí nebo i současní amigovští fandové vlastníci rychlý PowerMac s procesorem G3 či G4, avšak ani úplně obyčejné PC s cca 100MHz Pentiem nemusí zůstat ležet v komoře a můžete si na něm s pomocí WinUAE připomenout časy, kdy byla Amiga 500 v centru dění počítačových dějin.



AMIGA REVIEW

AUTOR: M. Ortmann, B. King
TYP: freeware
CENA: --

HODNOCENÍ

Nejlepší emulátor Amigy, jaký je v současné době k dispozici s emulací 68020/FPU, FAST RAM, AGA čipů, všech standardních portů, zvukovým výstupem a podporou Picasso96 RTG.

Malé, ale užitečné

CyberClock

BOLESLAV KRISTEN

Už dlouho jsem sháněl nějaké hezké hodiny na plochu. Backclock mi nevyhovoval a často padal, hodiny na liště z MCP mi vadily v úpravě lišty a většina hezkých hodin byla na Aminetu v sharewarové verzi, nebo se mi nelíbily. Až nedávno jsem sáhnul po nových hodinách, které se jmenují CyberClock.

Hned mně upoutalo, že jsou EMAILWARE, čili stačí poslat autorovi email. Takový druh registrace se mi líbí, protože jsem hodně lenivý na POSTCARDWARE. Autorem je Nicola Smolenski z Bělehradu.

Verze, kterou popisuji, je 1.03, ale doma používám verzi 1.00, jelikož z neznámých důvodů mi verze 1.03 padá při použití MagicMenu.

Hodiny jsou digitální, jak je možno vidět na mém grabu Workbenche a jsou v různých velikostech, stylech a barvách. Vůbec nic vám nebrání si udělat vlastní návrh vzhledu hodin. Hodiny mají několik výhod oproti ostatním: jsou hezké, po kliknutí na ně se na liště ukáže datum i s vypsáním dnem, když pak kliknete pravým tlačítkem, mají vlastní menu.

Tam se dá nastavit, zda mají být stále nahoře, zapsat nastavení (i pozice), informace o programu (můžete se těšit ze svého jména, pokud jste se zaregistrovali) anebo, a to mi nejvíce chybělo u některých hodin, můžete je kdykoliv vypnout. Tyto hodiny pro Workbench mohou opravdu jen doporučit.



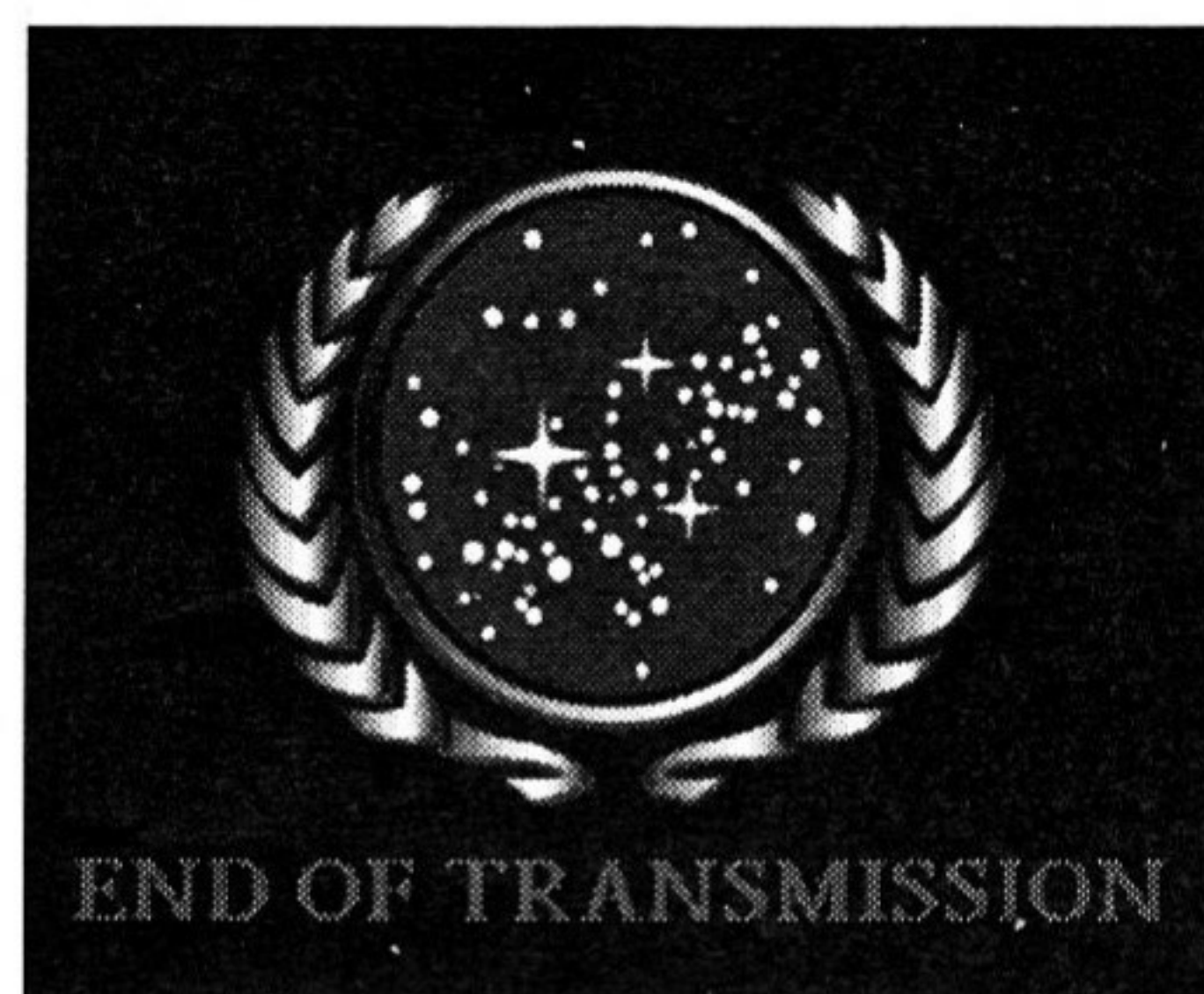
Multi Reset

BOLESLAV KRISTEN

Pokud se vám prográmek Shutdown nelíbí, nebo jste tvrdými odpůrci všeho, co vypadá jako Windows, mám pro vás jinou lahůdku. Prográmek se jmenuje Multi Reset a autorem je Němec Frank Fenn.

Kromě toho, že program umožňuje zvolit si vlastní obrázek, zvuk nebo příkaz (EVENTS), lze si i v položce VECTORS nastavit vektory, které se mají odstranit. V položce DOS zase zapnutí/vypnutí ignorování Open() a Write(), v menu TASKS zase úkoly a v poslední položce MISC jiné maličkosti (ARexx, rychlost resetu, kde se má zobrazit obrázek). Vše ne-

chávám opět na vašem experimentování. Chtěl bych ovšem upozornit, že ani já a ani redakce AMIGA Review nenesou vinu při vzniklých problémech. Nezapomeňte si vždy nejdříve přečíst dokumentaci!



CaBoom

BOLESLAV KRISTEN

Tento program nelze nijak lehce charakterizovat. Možná je nejpřesnější přirovnání, že je to "window explosion". Prostě otevření a zavření okna provází zajímavé efekty, podobné jako v OS Macintoshu nebo na Desktopu Atari ST. Zde ode mně žádný grab workbenche nebo nějakou grafickou ukázkou nečekejte, nejde to... To musíte sami vidět na vlastní oči.

Parametrů na definování je hodně, takže si můžete s nimi

pohrávat. Ale experimentujte podle výkonu vaší Amigy. Jinak se vám může stát, že okna nebudou rychle "vybuchovat", ale spíše se bude jednat o trhaný "slideshow". Nejvíce mě u tohoto programu zaujal efekt při zavření okna. Nebudu ho ale prozrazovat, vyzkoušejte si ho sami. Pokud program nenaleznete na Aminetu (internet), je coverdisku u tohoto AR. CaBoom je freeware a autorem tohoto programu je Juan Garcia ze Španělska.

Shutdown

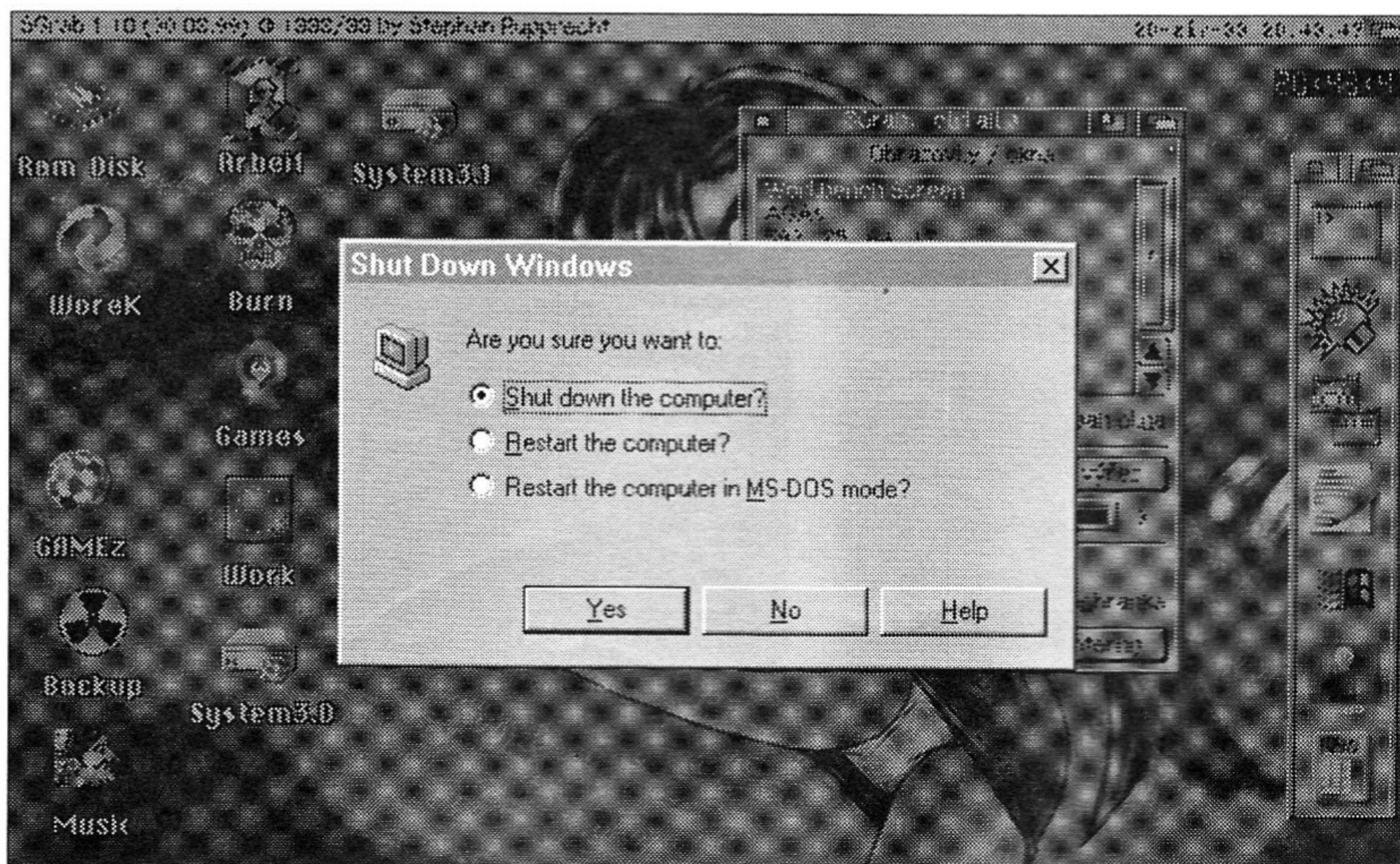
BOLESLAV KRISTEN

Což takhle převzít něco z "jediného profesionálního počítače"? Těmito různými programy provokuji zejména PC-kolegy. Již bylo hodně napsáno o programech, které fungují stejně jako spodní lišta ve Windows (StopMenu, A-Start, StartMenu,...), takže to vynecháme. Pokud se vám stává (jako mně), že v práci či ve škole zoufale mačkáte kombinaci A+TAB a snažíte se přepnout okna a doma zase mydlíte ostřešest kombinaci CTRL+ALT+DEL, mám tu něco pro vás. Bude to samozřejmě jenom pro Amigu.

Sice mi chvíli trvalo, než jsem přišel na to, co vlastně dělá res-

tart při "šileném trojmatu" (malá potvůrka v MCP, doporučuji si projít klávesové zkratky), pak jsem si ale namontoval "hezkou" utilitku SHUTDOWN, kterou vytvořil Pavel Herník z Polska. Když si program nainstalujete a dáte ho buď jako ikonu na plochu, nebo do menu anebo jako klávesovou zkratku (doporučuji již zmíněný trojmat), tak na vás vykoukne okno, jaké vidíte dole pod článkem.

A volby? Stejně jako ve Windows, restart, ukončit práci anebo skočit do DOSu (zde je samo-



zřejmě myšlen AmigaDOS). Můžete si pohrát také s obrázky (logos.sys a logow.sys) a upravit je na své oblíbené. Mě se podařilo

najít na síti dva kuriózní obrázky s texty: "Za chvíli budete znova instalovat Windows" a "Nyní můžete konečně počítač rozbít."



AppAssign 3.1

✪ RADIM DEMEL

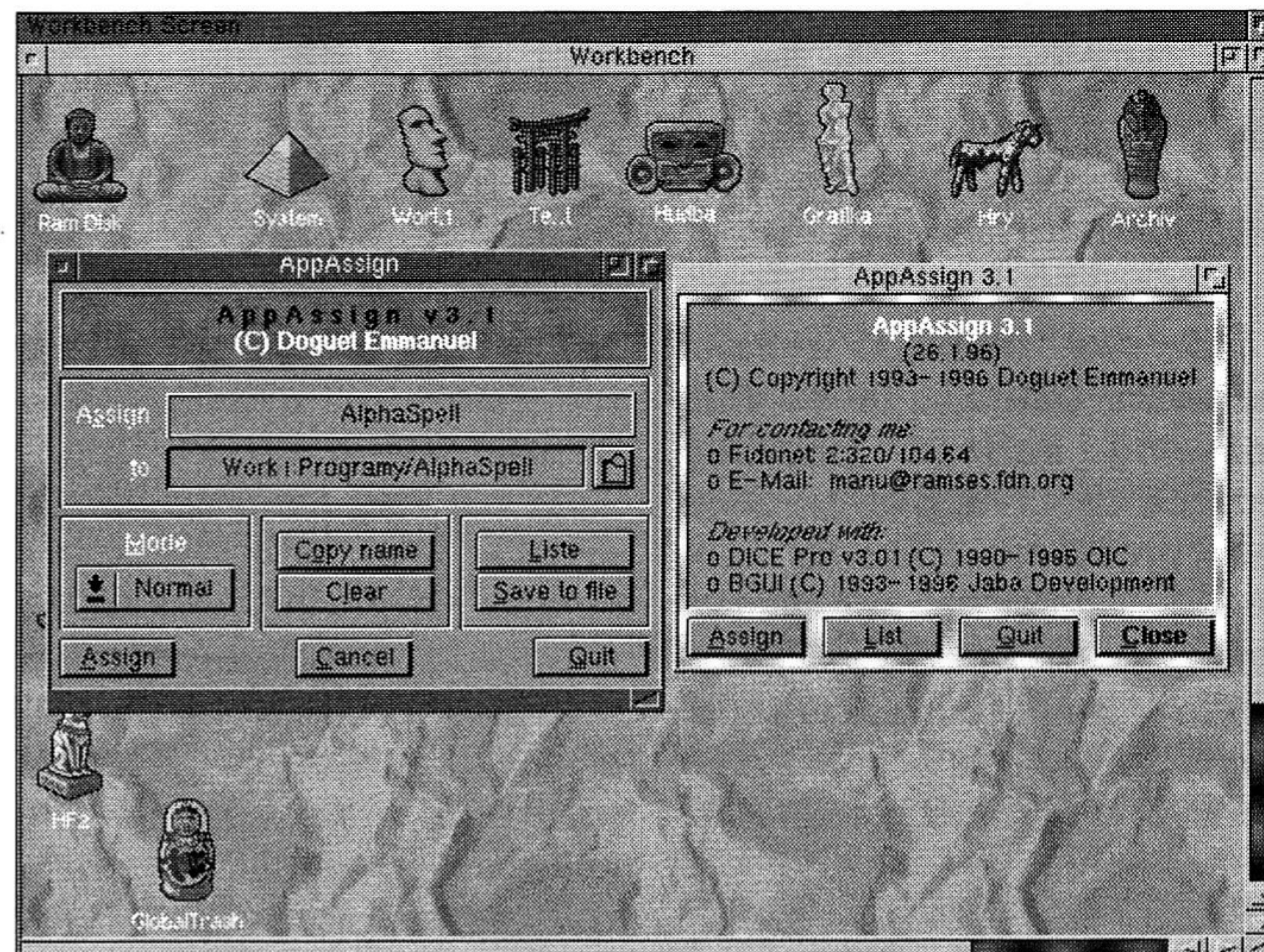
AppAssign slouží ke snadnému assignování (přirazení) programů pouhým přetažením ikony adresáře assignovaného programu do okna AppAssignu. Dále umožňuje vyvolat velmi přehledný seznam aktuálních assignů, z něhož lze assigny případně odstranit z paměti.

Tento prográmk je ideální pro uživatele, kteří často zkoušejí nový software a nechťejí po nainstalování nových programů kvůli načtení assignu do paměti neustále resetovat Amigu či vypisovat příslušné příkazy v shellu. AppAssign se také hodí v případech, kdy používáte nějaký software (vyža-

dující assignování) jen občas a nechcete mít stabilně ve startup-sequenci příkazy nutné k assignování tohoto programu.

Právě pro takové případy je AppAssign ideální. Před spuštěním programu můžete pomocí tooltypů nastavit některé parametry týkající se chování a vzhledu programu, jako je např. umístění a název aplikační ikony či aplikačního menu, klávesové zkratky pro vyvolání seznamu assignů či GUI programu apod. Nejdůležitějším tooltypem je CONFIRM. Pokud jej povolíte, zobrazí se před každou důležitou akcí bezpečnostní requester, ve kterém musíte potvrdit prováděnou akci - doporučuji tento tooltype aktivovat.

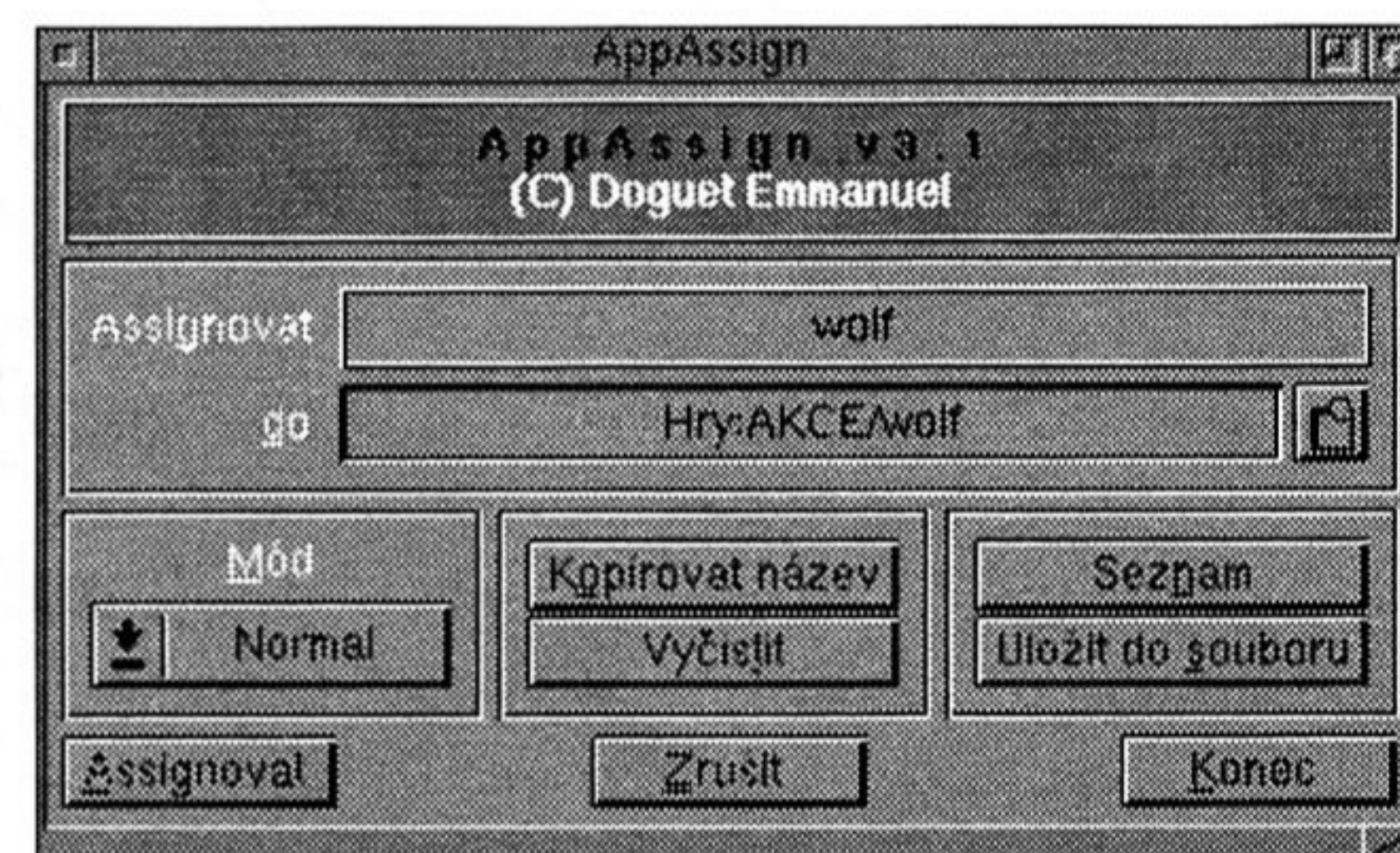
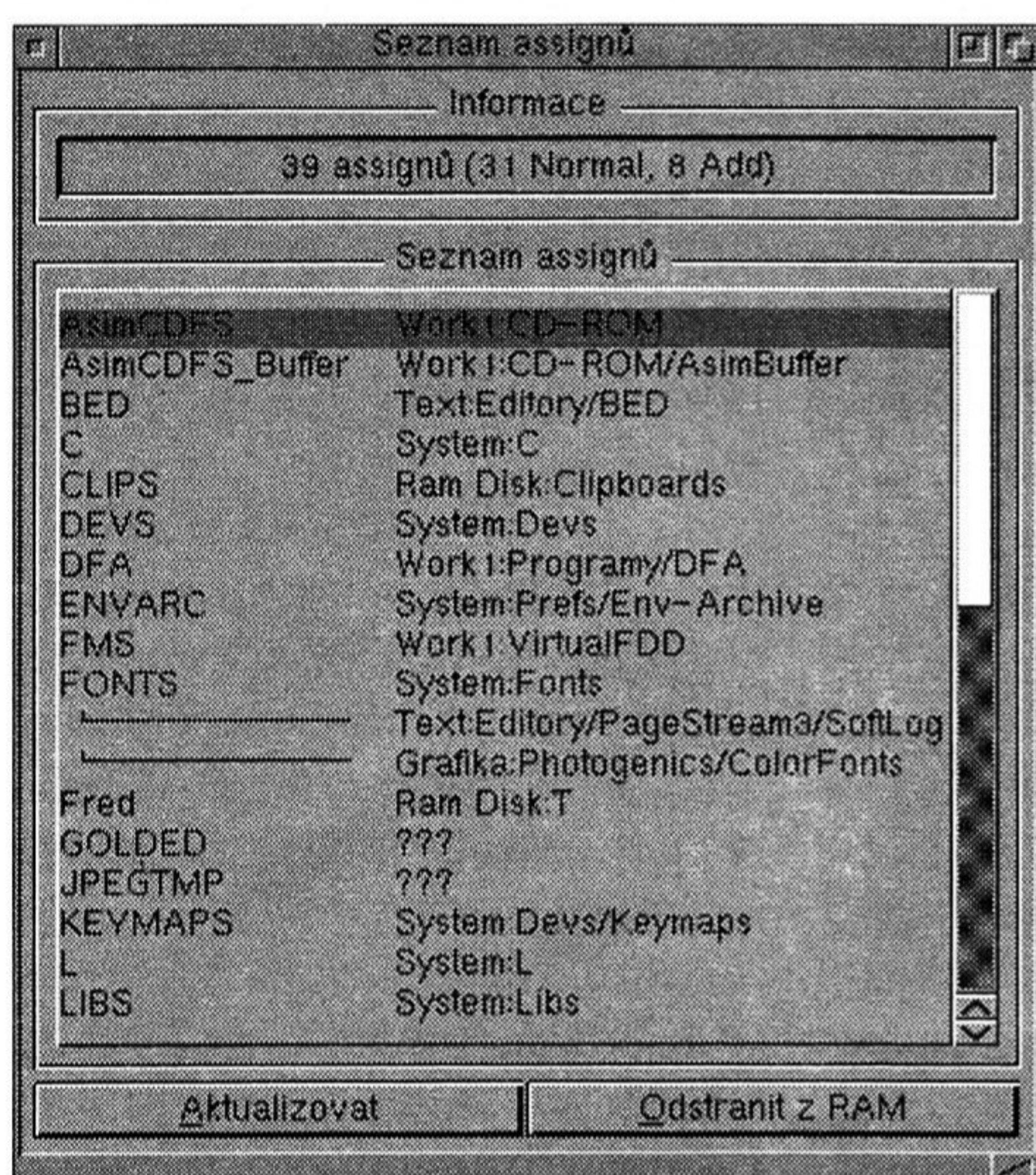
Po spuštění programu se na Workbenchu zobrazí aplikační ikona (nebo v menu Tools aplikační položka menu), na kterou přetáhnete adresář assignovaného programu. Otevře se přehledné okno, ve kterém můžete tlačítkem vedle řádku 'To' změnit cílové zařízení či adresář, do něhož bude assignován adresář uvedený v horním řádku 'Assign'. Tlačítkem 'Mode' můžete změnit typ assignu (normal, add či path). Pokud jste se zadáním cest spoko-



jeni, můžete tlačítkem 'Assign' zaznamenat příslušný assign do RAM:. Tlačítkem 'Save to file' pak lze automaticky assign přidat do vámi požadované (user) startup sequence. Pokud assign uložíte do souboru, je ještě nutné kliknout na tlačítko 'Assign', jinak nebude assign zaznamenán do paměti. Důležitým tlačítkem je 'Liste', kterým se vyvolává aktuální seznam assignů v paměti. Tato funkce je skvělá v případě, pokud chcete rychle a snadno zjistit, jestli nějaký program assignován. V horní části okna Seznamu assignů se v řádku 'Information' vypisují údaje o celkovém počtu assignů v systému, včetně rozdělení na typy Add a Normal. Tlačítkem

'Remove' můžete jakýkoli assign odstranit z paměti (nikoli ze souboru).

AppAssign je opravdu šikovná utilitka - malá, pohodlná a hlavně užitečná. Její nároky jsou minimální (je vyžadována bgui.library), instalaci zajistí instalační skript a navíc vám práci s tímto programem může usnadnit český katalog i nápověda ve formátu guide, které lze stáhnout z Aminetu.



Prayer 2.0

✪ BOLESLAV KRISTEN

Pro přehrávání MP3 formátu bylo již vytvořeno hodně dobrých nebo špatných přehrávačů, některé z nich jsem popisoval například v AR43 (Songplayer, Amplifier). Dnes se ale podíváme na nový přehrávač, který je v mnoha směrech výjimečný až nezvyklý.

Co program umí a neumí?

Zvuk je přehráván při použití nativního 14-bitového Amiga audio driveru. Program umí přehrávat následující formáty: mp1, mp2, mp3; s pluginem formáty WAV, ADPCM2 a ADPCM3 (bohužel neumí ADPCM4, což mi chybí) a také soubory z CDDA CD-Romky (pochopitelně pouze pokud vaše cedéčko umí CDDA). Samo-

zřejmě, že v případě mp3 podporuje TAGy (autor, název skladby, album...), ale neumí je editovat. Má také klasické prvky, které mají jiné přehrávače: zobrazuje aktuální a celkový čas, VU-meter, Play, Stop, Prev, Next, Pause. Pak lze i vyzdvihnout, že přehrává skladby jak náhodně ze seznamu, tak i jednu skladbu hraje stále dokola, nebo přehrává dle nastaveného programu. Zatím nepodporuje AHI.

Nastavení

Zde bylo asi dosaženo největšího pokroku od první verze, kterou jsem viděl. Jsou zde čtyři menu, co lze všechno nastavit. První je audio: nastavení mp? pro vrstvy 3 a 1&2, kde je to klasické - mód, frekvence a kvalita. Pak je vizuální nastavení: výběr skinů (nejsou tu ale podporované klasické winampovské skiny, ale 4 jiné a hezčí, někde je tu možno vidět), obrazovky,... Ve třetím menu se nastavují pluginy, které tu jsou

pochopitelně zvukové: ADPCM2 a 3, CDDA, skrze datatypy a Wav. A konečně v posledním menu jsou jiné maličkosti, jako horké klávesy.

Není toho hodně, ale je nutno mít na paměti, že program je ve vývoji a že se leccos může později změnit. Jenom doufám, že autorka bude používat i knihovnu locale, abych se mohl vrhnout na lokalizaci do češtiny.

Závěr

Dokumentace je napsána pouze ve formátu HTML, takže k jejímu přečtení budete muset použít nějaký internetový prohlížeč. Z dokumentace zjistíte, že zatím není podporován procesor PPC, protože autorka Tamara Cetinjski ještě tuto kartu nemá, ale pokud jí někdo koupí PPC, tak pro něj napíše přehrávač. Dále se dozvíte, že program je zatím v betaverzi a že pokud ji chcete inspirovat anebo pomoci k další práci, máte si tento program

zaregistrovat. Ostatně, registrace je také nezvyklá: buď pošlete 20 DM nebo 20 U\$. Cena je prý symbolická, ale pro nás je to stále hodně. Záleží pouze na vás, zda obětujete těch zhruba 40 piv.

Program mi zatím žádné problémy nedělal, i když jsem ho testoval pouze tři dny a pak se vrátil k osvědčenému Songplayeru. Musíte ale uznat, že se jedná o zajímavý program.



Imagine 5.0 - #10

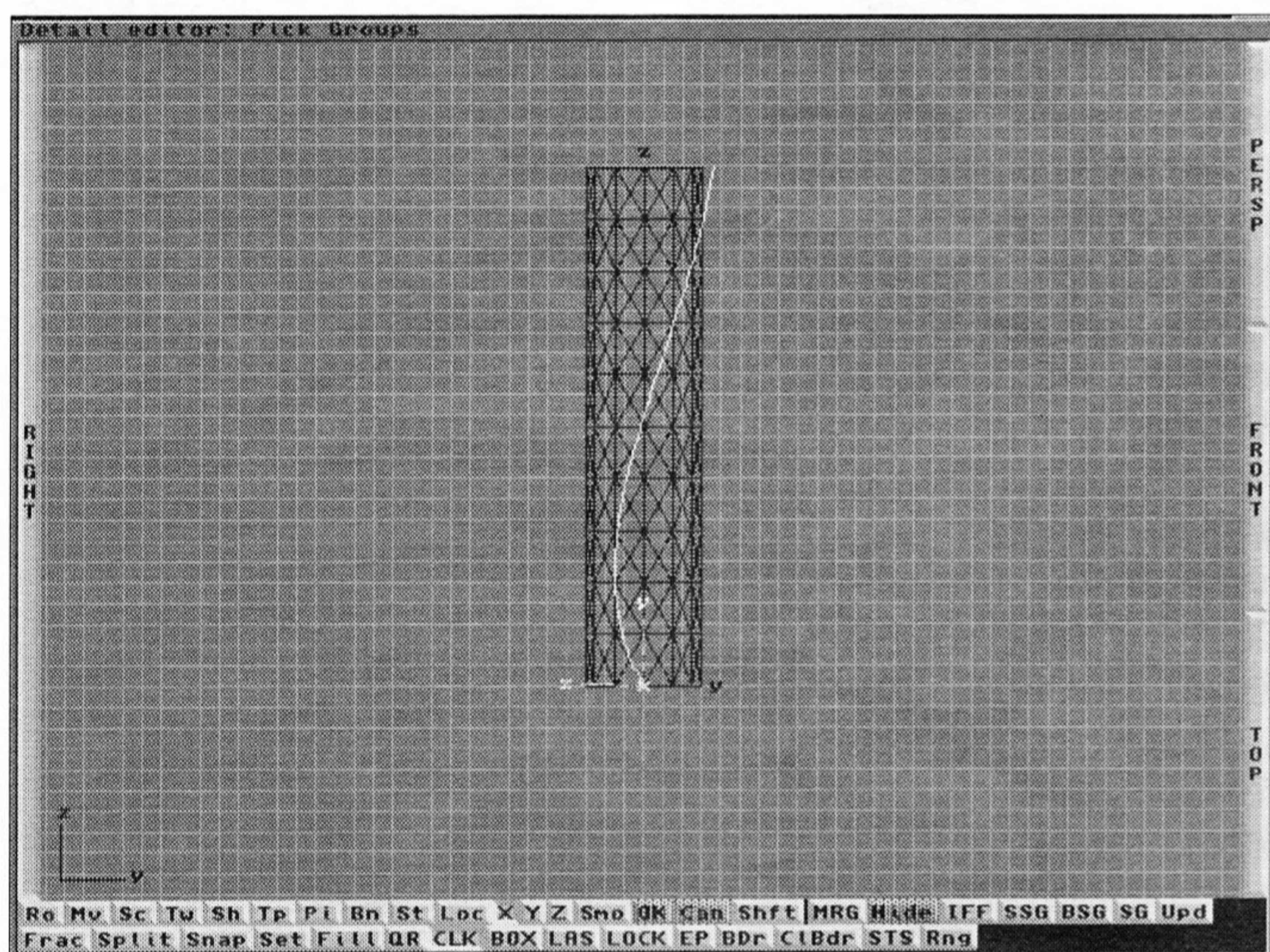
● MICHAL KOVÁŘ

Tak vás zase po měsíci zdravím. Doufám, že se vám minulou animaci podařilo zdárně sestavit, a že se dnes bez problémů můžeme společně podívat na další vymoženosti 3D animací. Minule jsem mluvil o morphingu, takže to nebudu protahovat a dnes si o něm něco řekneme.

Než se do všeho pustíme, dovolte mi na úvod malé zastavení v listárně. Moc mailů nechodí, to je sice pravda, ale pokud přijdou, jsou vesměs kladné a v některých

Tedy vězte, že díky jednomu z vás jsem i tuto mezeru zaplnil. Bohužel neznám jméno dotyčného, ale i tak mu tímto veřejně děkuji.

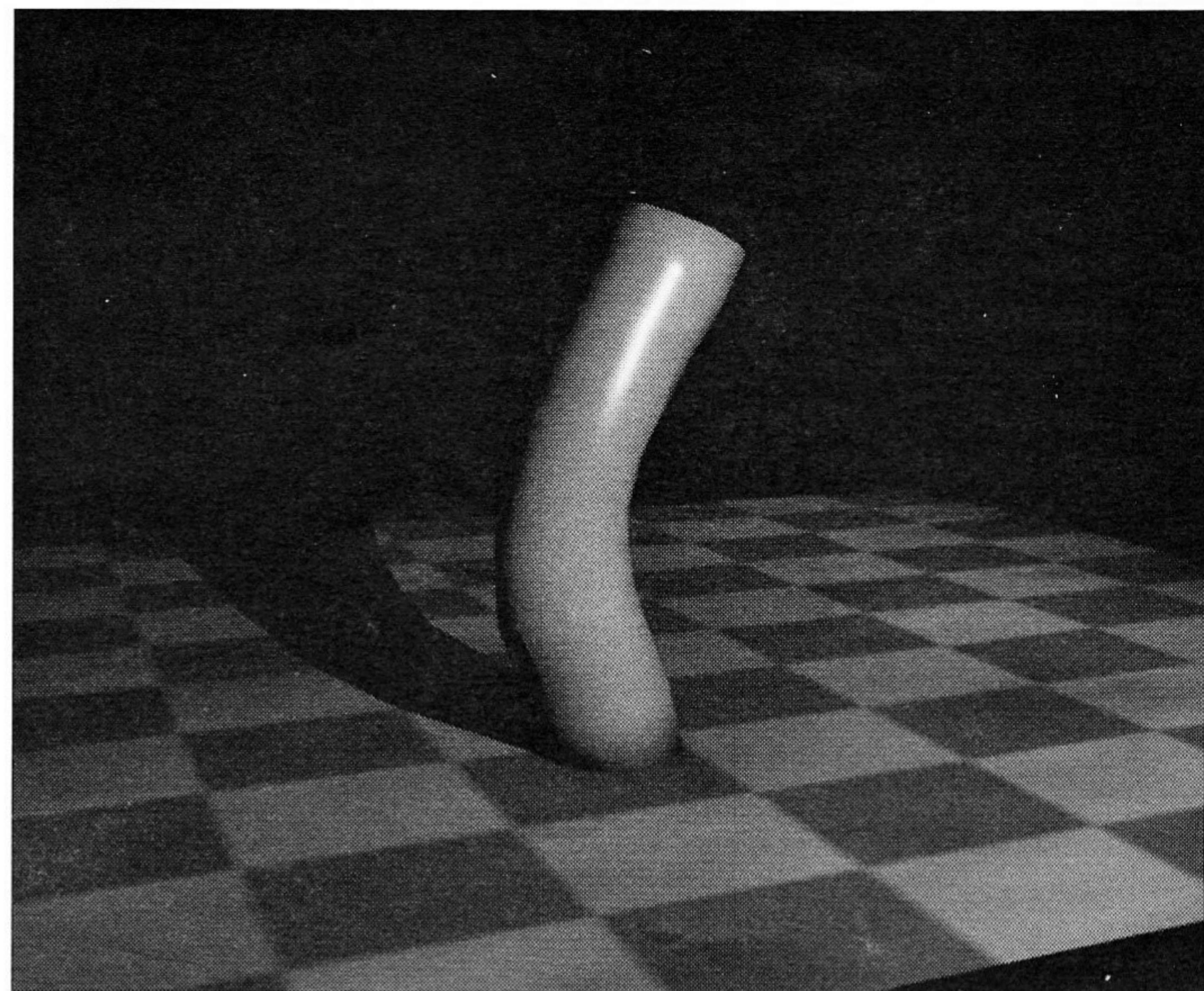
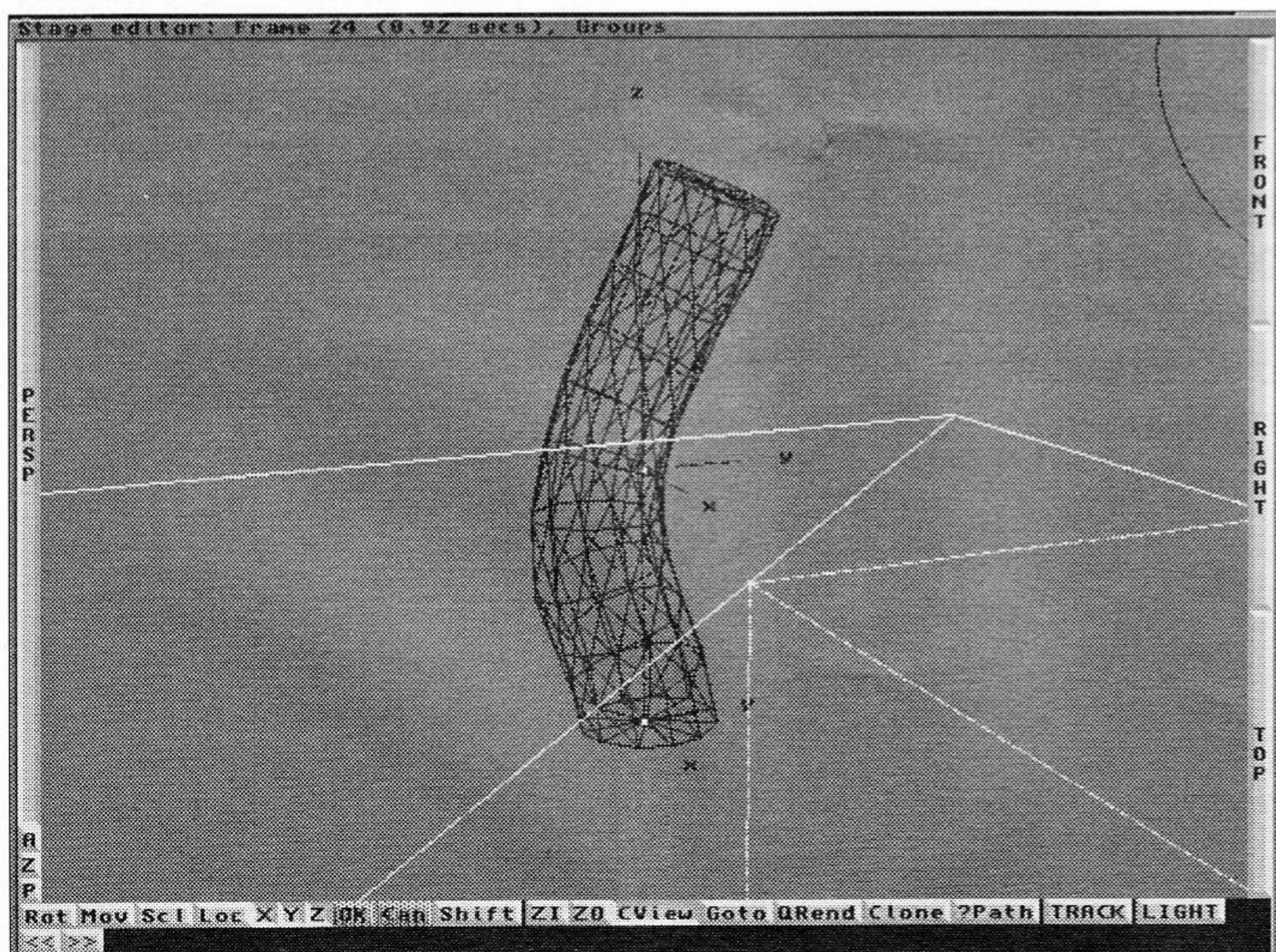
Jednalo se v prvním případě o položku Genlock v attributech brushe. Tato položka nemá nic společného s hardwarovým genlockem, nýbrž je to funkce, která zprůhlední nultou barvu (tedy barvu na první pozici v paletě) - což potěší. Druhou záležitostí bylo políčko MIX/MORPH VALUE. Pokud se dva brushe překrývají, vždy je viditelný ten, který má větší prioritu (nastavi-



případech i podnětné. Jinak platí vše, co jsem psal dříve - nebojte se zeptat na věci, které vám nejsou jasné, popřípadě je v článku postrádáte. Bude-li to v mých silách, zcela jistě se o nich zmíním. Kdysi dávno, když jsem vysvětloval mapování brushe, jsem se veřejně přiznal, že mi nejsou jasné některé položky v attributech.

telná opět v attributech brushe). Pokud tedy chcete, aby se dva (může jich však být libovolné množství) brushe prolínaly např. s 50% transparentcí, místo hodnoty jedna napište u obou 0.5. Toť vše, tečka, konec - žádná jiná věda v tom není.

Co je to vlastně morphing. Jedná se (z pohledu diváka) o

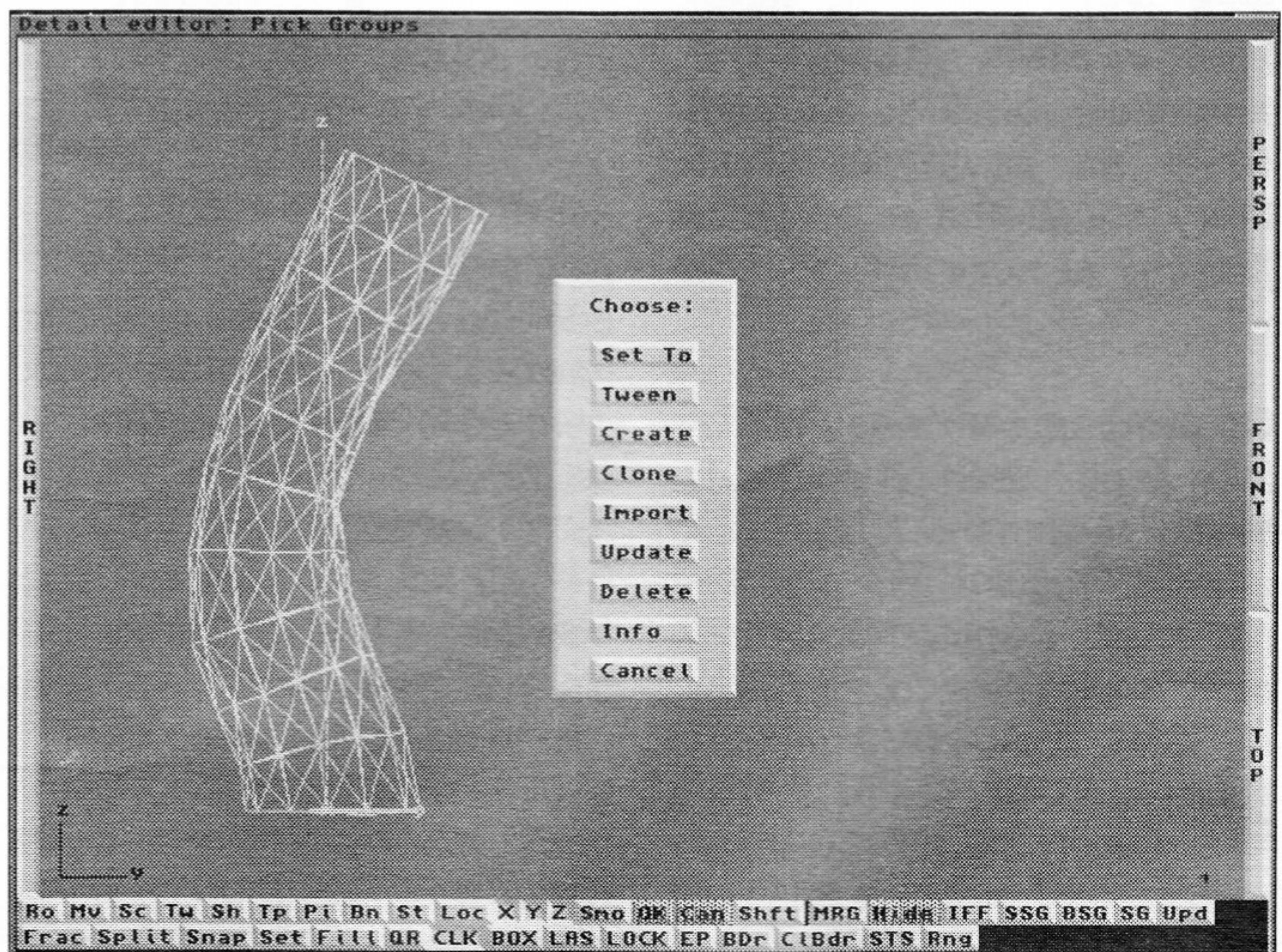


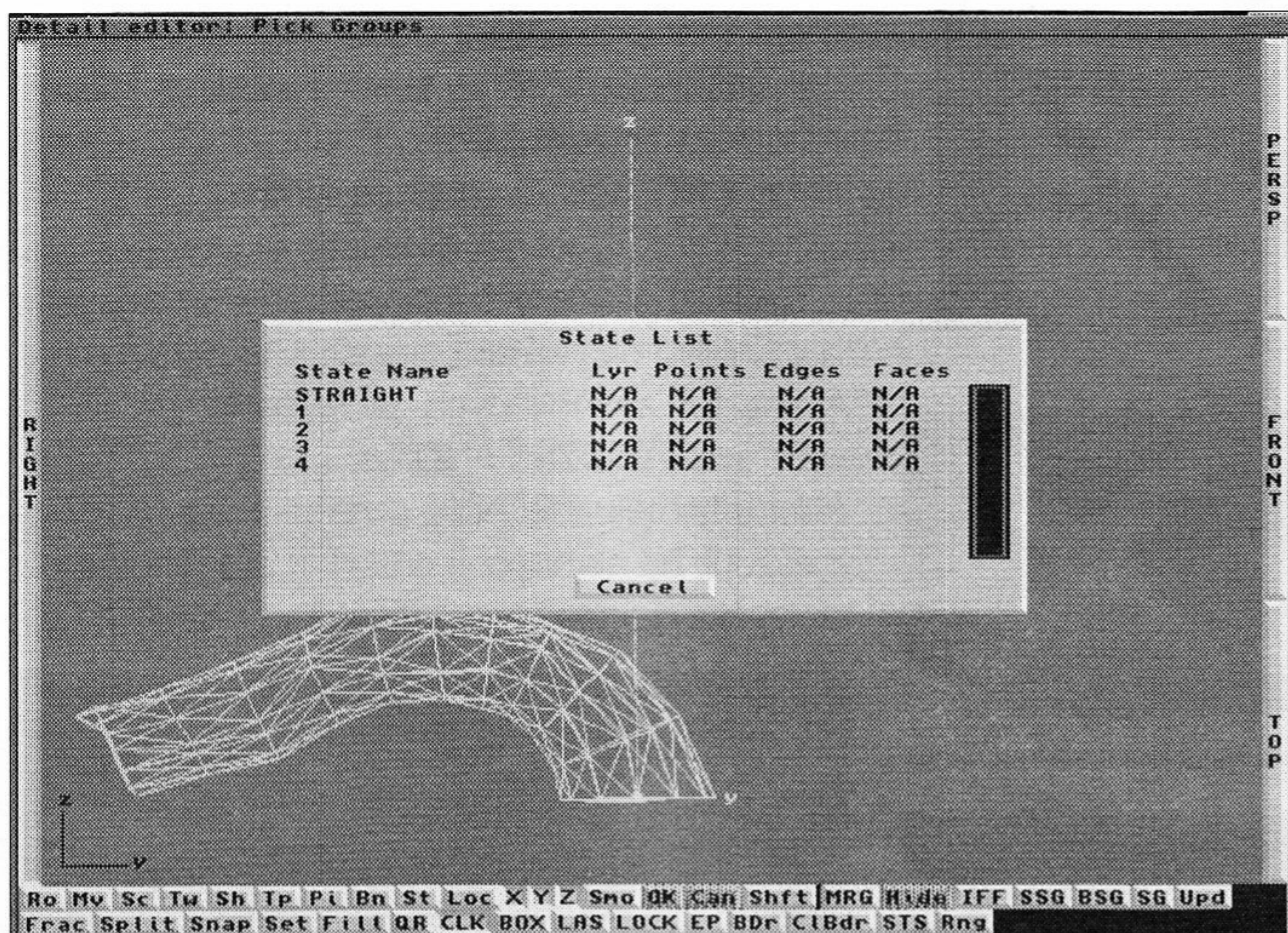
přeměnu jednoho objektu v objekt druhý. Z hlediska animátora je to pouhé přeskupování bodů objektu z místa A do místa B. Imagine disponuje pouze lineárním morphingem tzn. body se ze stavu A do stavu B pohybují po přímce. Pokud si tedy přejete udělat mezi bodem A a B obloukový pohyb, musíte vytvořit ještě minimálně jeden stav ve vrcholu oblouku. Obecně samozřejmě platí, že čím více klíčových pozic, tím větší kontrola nad animací, ale tím větší nároky na dovednosti animátora. Co je však ještě důležitější je to, že morfované objekty MUSÍ mít stejný počet bodů - v opačném případě vás Imagine vykáže kamsi. To v praxi znamená, že když svíčka pomalu hoří a krátí se, nemůžete jednoduše smazat horní kus a čekat, že se s tím Imagine popere, ale musíte pracovat stále se všemi body - v tomto při-

padě je tedy zhušťovat k sobě. Novější programy tyto problémy již nemají, ale to jedině z toho důvodu, že minimálně na bázi editoru s body vůbec nepracují. Před několika lety, když bylo křivkové modelování ještě tabu, měly toto omezení i stanice Silicon Graphics, respektive programy pro ně vyvíjené.

A teď už pojďme k věci. Představme si jednoduchou situaci. Koupili jste si svíčku a chcete ji zapálit. Jelikož jste roztržití, postavíte svíčku blízko kamen a jdete hledat sirky. Mezitím, co se rochníte v šuplatech, se vám svíčka jaksi rozteče. To by měl být výsledek dnešního snažení.

Nebudeme žádní detailisté (tedy já ne, protože mi uzávěrka šlape na paty) a pomineme knot, nebo nějaké nerovnosti na povr-





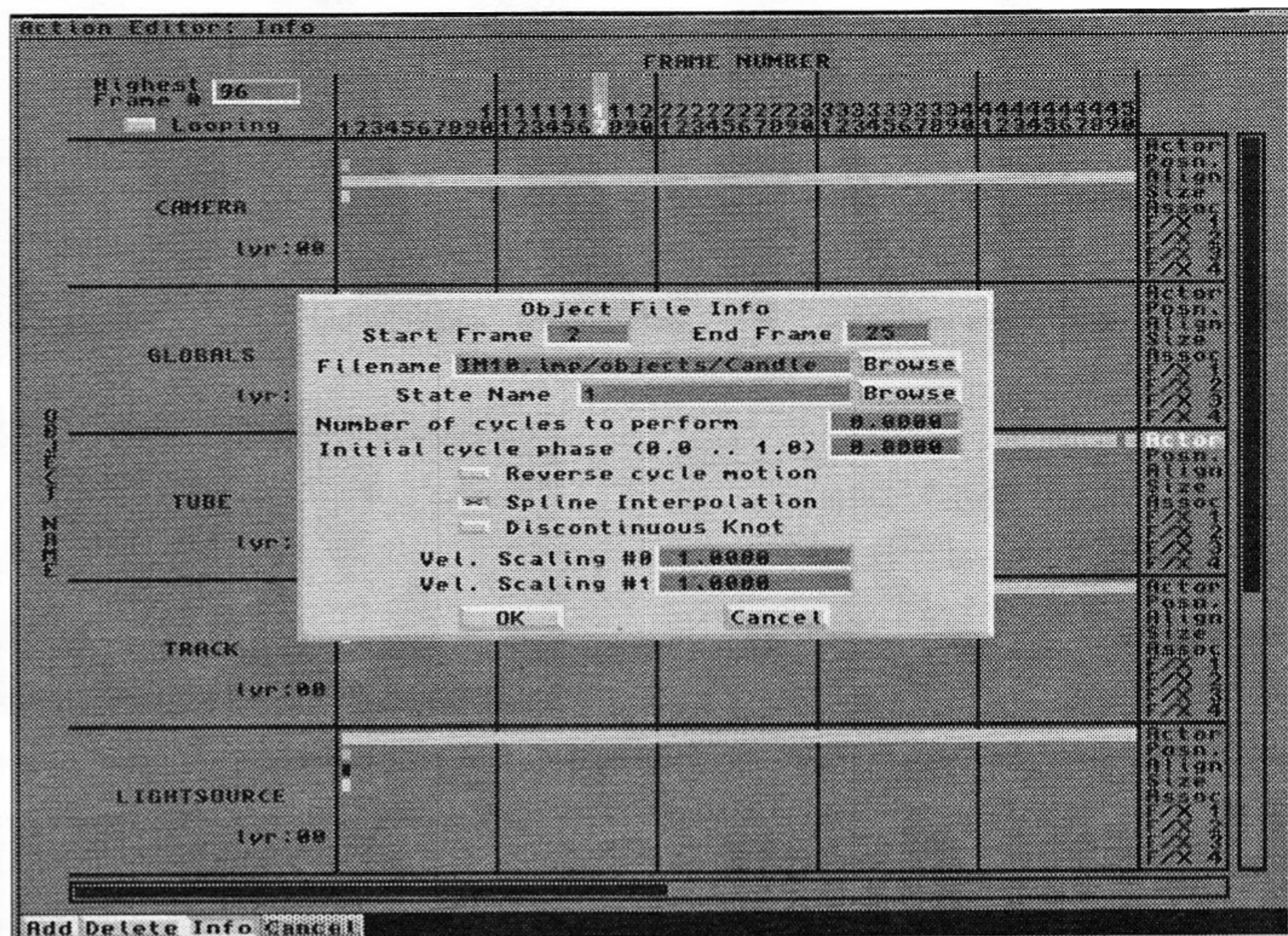
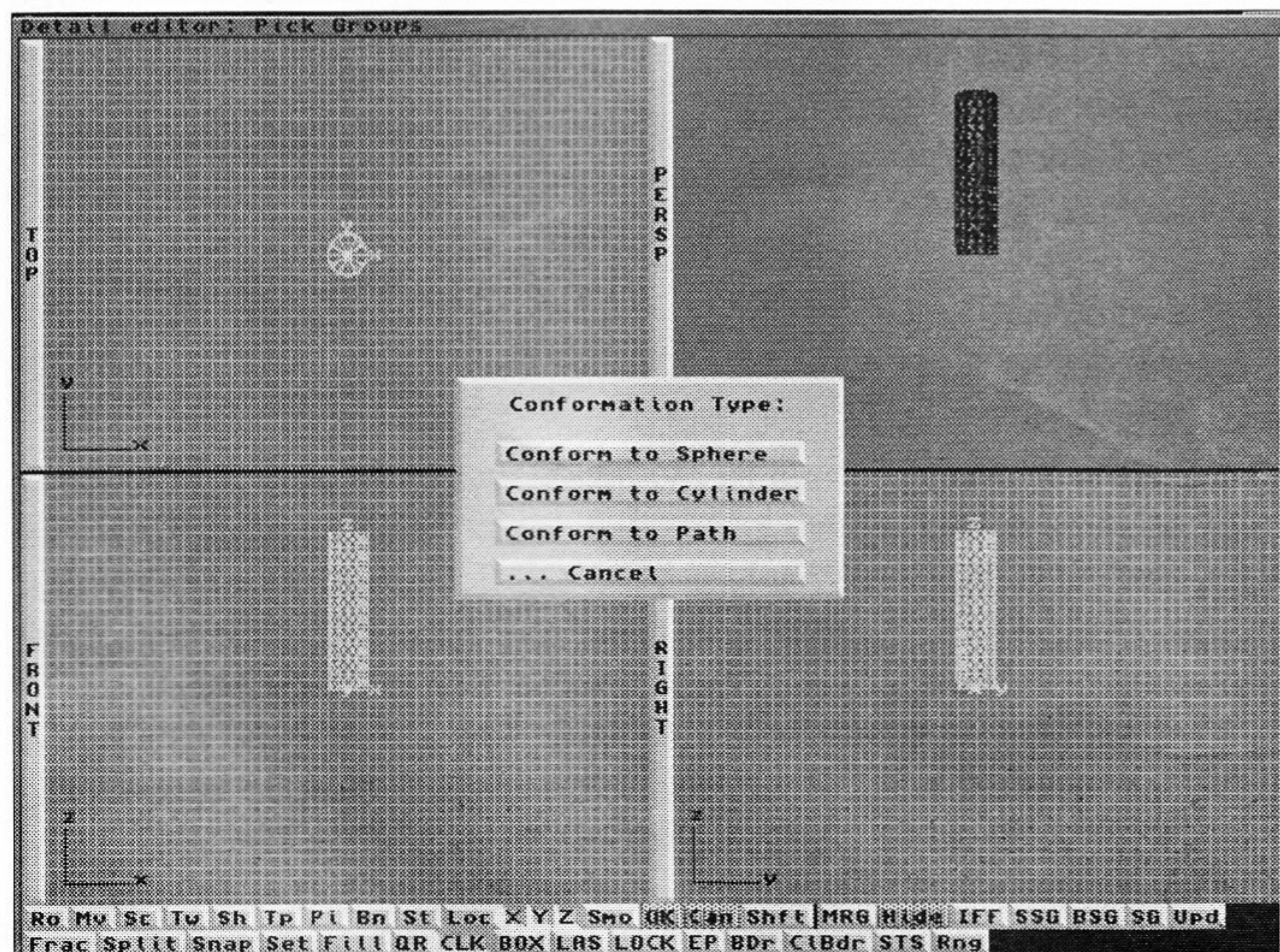
chu - to si může každý zkusit sám. My půjdeme k jádru věci. Svíčku vytvoříme jako válec, který bude mít zhruba 10 vertikálních sekcí. 10 sice není moc, ale pro naše potřeby to bohatě stačí. Pak si vytvoříme tzv. otevřenou cestu neboli OpenPath - což bude náš hlavní deformační nástroj. Tuto funkci naleznete v menu Object/Add/OpenPath.

A teď dávejte dobrý pozor. Objekt bude obsahovat několik klíčových poloh, které se do sebe budou později morfovat. Tyto klíčové polohy se nazývají States (stavy). Prvním stavem pro nás bude svíčka v neporušeném stavu - tedy rovná. V menu States/states zadejte Create, pojmenujte si tento první stav nějak výstižně a zaškrtněte SHAPE (tvar). Nedoporučuji označovat stavy číslicemi (jako jsem to z časových důvodů udělal já), protože při složitějších animacích byste se z luštění, co které číslo symbolizuje, asi brzy zbláznili. A nyní hurá ničit! Cestu natočte tak, aby byla Y souřadnice svislá. Potom z menu Mode vyberte funkci EditPath. Objeví se vám počáteční a koncový bod cesty (jsou symbolizovány

osami), které můžete různě posunovat podle vaší potřeby. Pokud vám 2 body jsou málo, funkcí object/fracture si můžete bod přidat. Budy můžete také natáčet ve všech 3 směrech.

Pokud se vám vytvořená deformační cesta zdá v pořádku, v menu Function/Conformations zadejte konformaci podle cesty a hleďte na zázrak - svíčka se zdeformovala podle cesty - tím máme jeden stav odbytý a tak klidně můžete vytvořit analogicky další stav a tak pokračovat, dokud nebudete mít dostatek klíčových tvarů. Za zmínku stojí, že pokud se chcete vrátit k nějakému již hotovému stavu, z menu States/states vyberte SET TO a označte, do kterého stavu se chcete přepnout, a pokud chcete již hotový stav pozměnit, je to UPDATE. Velice zajímavé je, že po skončení práce ukládáte pouze jeden objekt - tedy veškeré modifikace, které jste s objektem provedli, máte hezky v jednom souboru.

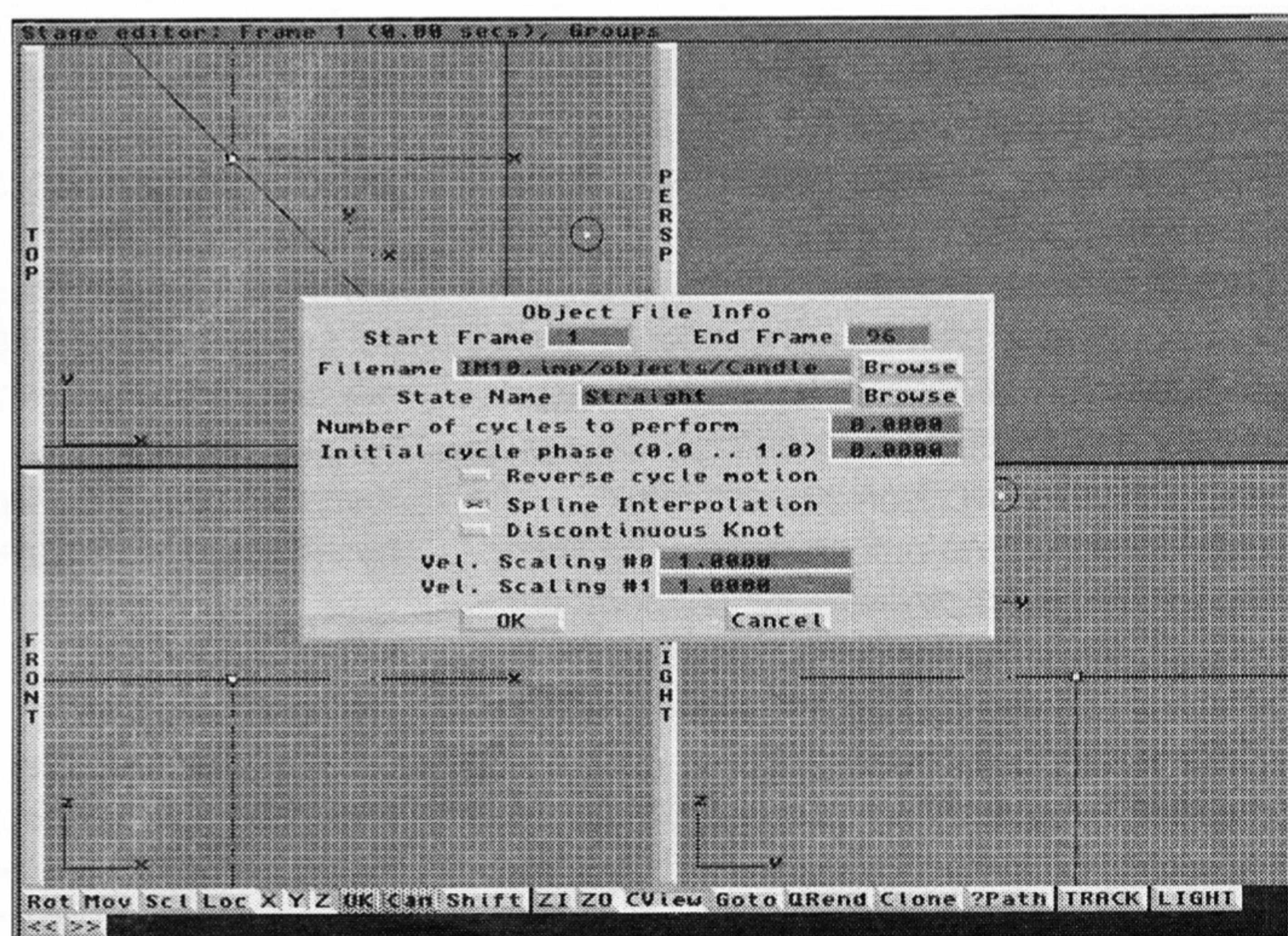
A nyní můžeme přistoupit k oživení svíčky. Stejně jako minule, i dnes si nejprve v "AE" vytvořte požadovaný počet "frejmů" a šup



do "SE". Zde si nahrajte objekt svíčky a budete dotázáni mimo jiné i na stav, ve kterém se má ukázat. Zadejte tedy váš první stav. A to je asi tak všechno, co musíte ve Stage editoru udělat. Veškerá další práce se bude odvíjet v "AE". Položku Actor u vašeho objektu stáhněte pouze na 1. frame a funkcí ADD vytvořte další ACTOR stopu, na dotaz vyberte znovu objekt svíčky s tím rozdílem, že zadáte druhý stav. A tak pokračujte až do vyčerpání frejmů nebo stavů. Já jsem si vytvořil celkem 5 stavů, z nichž první (rovná svíčka) je pouze na prvním frejmu, a ostatním jsem přiřadil každému po 24 snímcích.

Ted' si to všechno uložte a přepněte se zpět do "SE" a dejte si spočítat náhled. Pokud jste postupovali správně, možná, že se svíčka nechová realisticky, ale rozhodně se nějak pohybuje. Pokud se tedy "nějak hýbe", ale vám se to nějak nezamlouvá, nic vám nebrání v tom jít zpět do Detail editoru a tam si vše poupravovat, přidat klíčový stav a podobně.

No a to je v zásadě vše. Příště zkombinujeme používání Atributů a States a ukážeme si, že natahování a pohyb imaginární kůže na těle nějaké potvory není vůbec nic těžkého.



Autorizovaný servis f. COMMODORE

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

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

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

Náhrada membrány KB Amigy 600

AMIGA

20

MAX

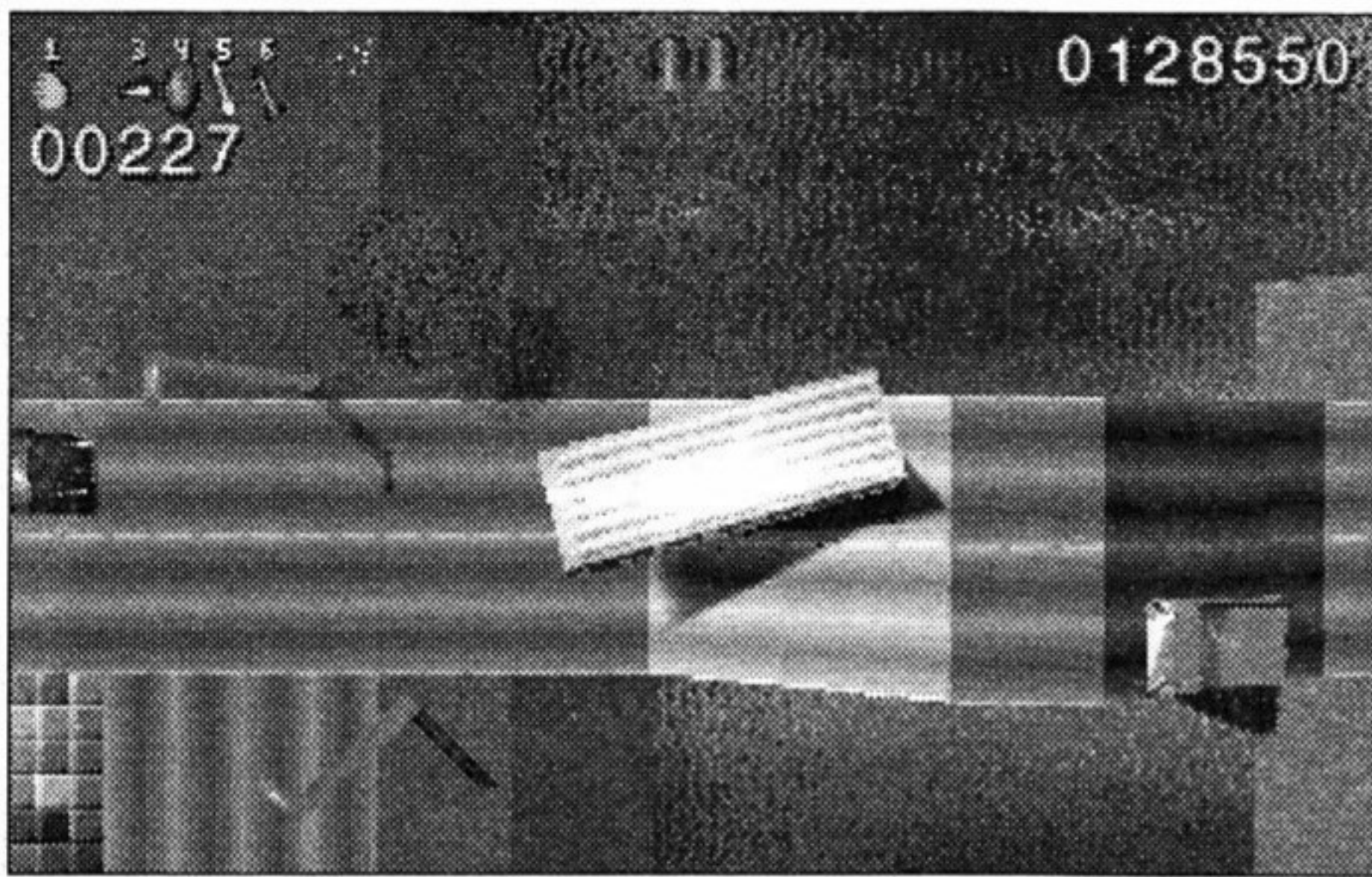
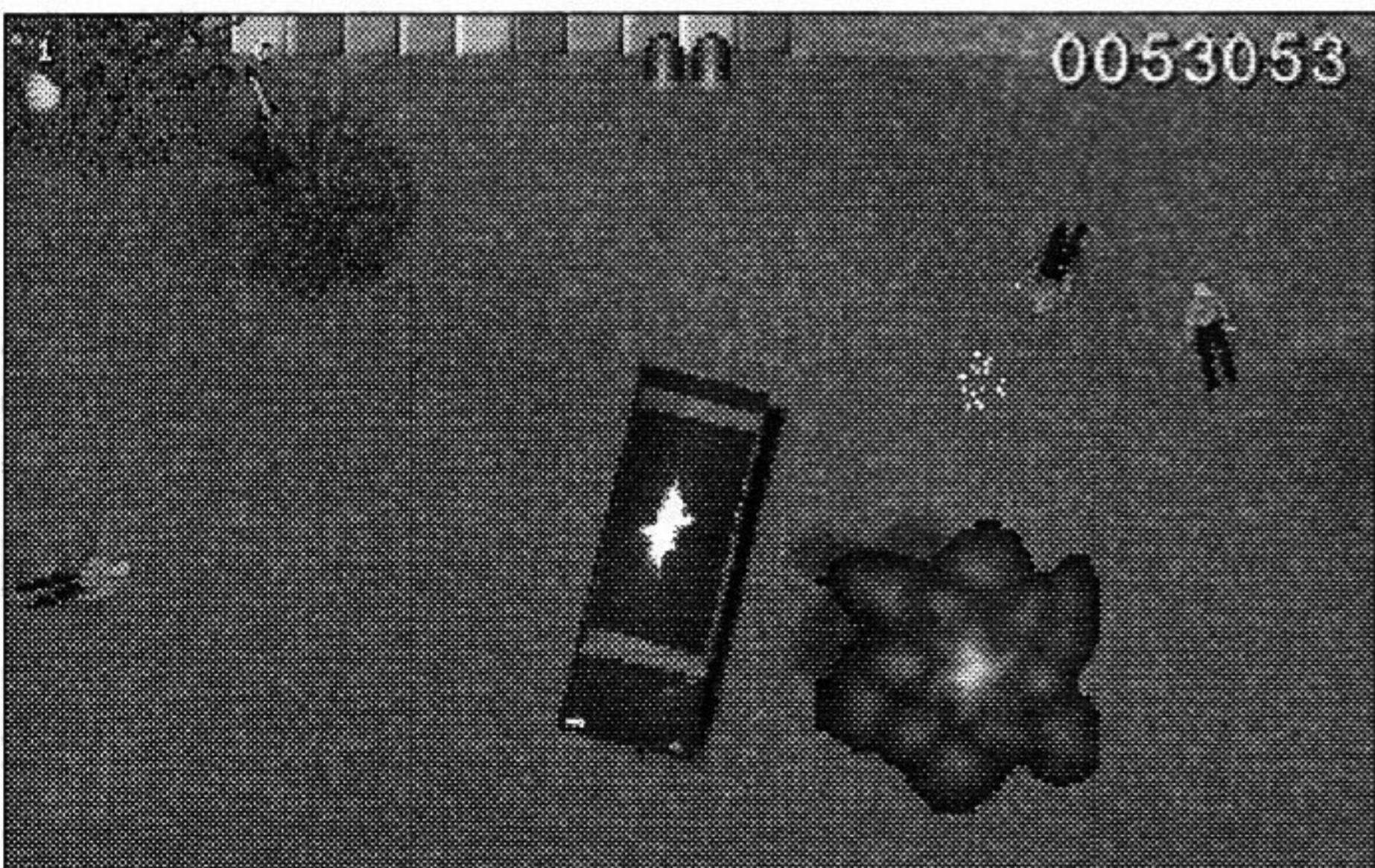
Herní drby

● PETR HUDEČEK

Milí pařani!

Za poslední dva měsíce se asi vývojáři jaksi vyčerpali, takže tentokrát nádlka není až tak bohatá. Nicméně, není proč zoufat - teprve až nebude vůbec o čem psát, to bude teprve pohroma. Vliv na situaci má samozřejmě i aféra okolo společnosti Amiga Inc., která komunitu zklamala jistým prohlášením, takže někteří herní vývojáři teď jen nespěle přeshlapují na místě. Doufejme, že se vše dá opět brzy do pohybu a my se opravdu konečně dočkáme skvělých titulů.

Tentokrát začnu hrou firmy Apex Designs **PAYBACK**. Pokud znáte PC hru Grand Theft Auto, pak vězte, že tohle bude dosti podobná hra. Akcí nás ovšem bude provázet daleko víc výbuchů, zbraní a prostředků, které budeme moci používat k přemísťování, ničení a plnění gangsterských povinností. To vše se bude odehrávat v detailní 3D texturované grafice z ptáčích perspektiv za všudypřítomnosti efektů, jako odrazy prostředí na autech, odrazy na bump-mapách a realistické stíny v reálném čase. Takto budeme moci prozkoumat všechny čtyři města na území o rozloze 100 čtverečních kilometrů! K dispozici bude spousta dopravních prostředků - auta, trucky, autobusy, tanky, lodě a nějaké to překvapení. Engine hry bude využívat pokročilého 3D systému, aniž bude vyžadovat AHL. Na Amize s 040/25 by hra měla podle tvůrců dosahovat rychlosti 10 fps, bude vyžadovat min. 10 MB RAM (dop. 16) a 020, ovšem na této konfiguraci bude o poznání pomalejší. O podpoře PPC, WarpUp a Warp3D se uva-



žuje, autoři prozatím nemají k dispozici PPC hardware ani grafickou kartu. Až prý budou mít, podpory se určitě dočkáme. Paybacku samotného bychom se měli dočkat o Vánocích (letosních ;-)).

Firma M.S.P. se vydala do oblasti, které vede jednoznačně firma Electronic Arts - do oblasti sportu. **SPORTS TIME**, jejich nový projekt, by měl být podobný hře HiperSports. 8 závodních disciplín plus další dvě skryté/tajné pro "SuperSportTimery", abych byl přesný :-). Neomezené množství hráčů (kdoví, jak to myslí - pozn. aut.), kteří budou porovnávat síly jeden s druhým ve všech disciplínách, s tím, že bude možno nastavit si trvání/počet kol jednotlivých závodů. Bude možno zlepšit i stávající světové rekordy, které budou co nejaktuálnější do programu zaneseny. Podle slibů autorů vyhraje ten, kdo jako první dokončí všech 10 disciplín, zájezd do Granady ve Španělsku. To by mohla být silná motivace. A jak bude hra vypadat po technické stránce? 2D grafika (+pre-renderovaná 3D) v rozlišení 320x240 pro pomalejší stroje (030/50), 640x480 pro ostatní, v 8bitové hloubce s podporou CGX a P96, bohužel se nedočkáme podpory PPC. Hra bude na CD, instalace na HD bude prý minimální. Cena by se měla pohybovat okolo 18 Euro a světlo světa by mohla spatřit v prvním čtvrtletí příštího roku.

Trochu klidnější chvíly bychom měli zažít u adventury **THE GORD**, kterou autoři (NtT Software) nedávno kompletně předělali z ECS grafiky do AGA. Přibrali také do týmu druhého programátora, takže práce by se měla o něco zrychlit. Mohli bychom se tedy dočkat klasické point'n'click adventury s hezkou grafikou a rozvinutým příběhem, na kterém si vývojáři dávají extra záležet.

Hyperion po úspěšné domluvě s firmou Wankeroo vydává add-on k Hereticovi II - **THE HERETIC FORTRESS**. Každý zaregistrovaný

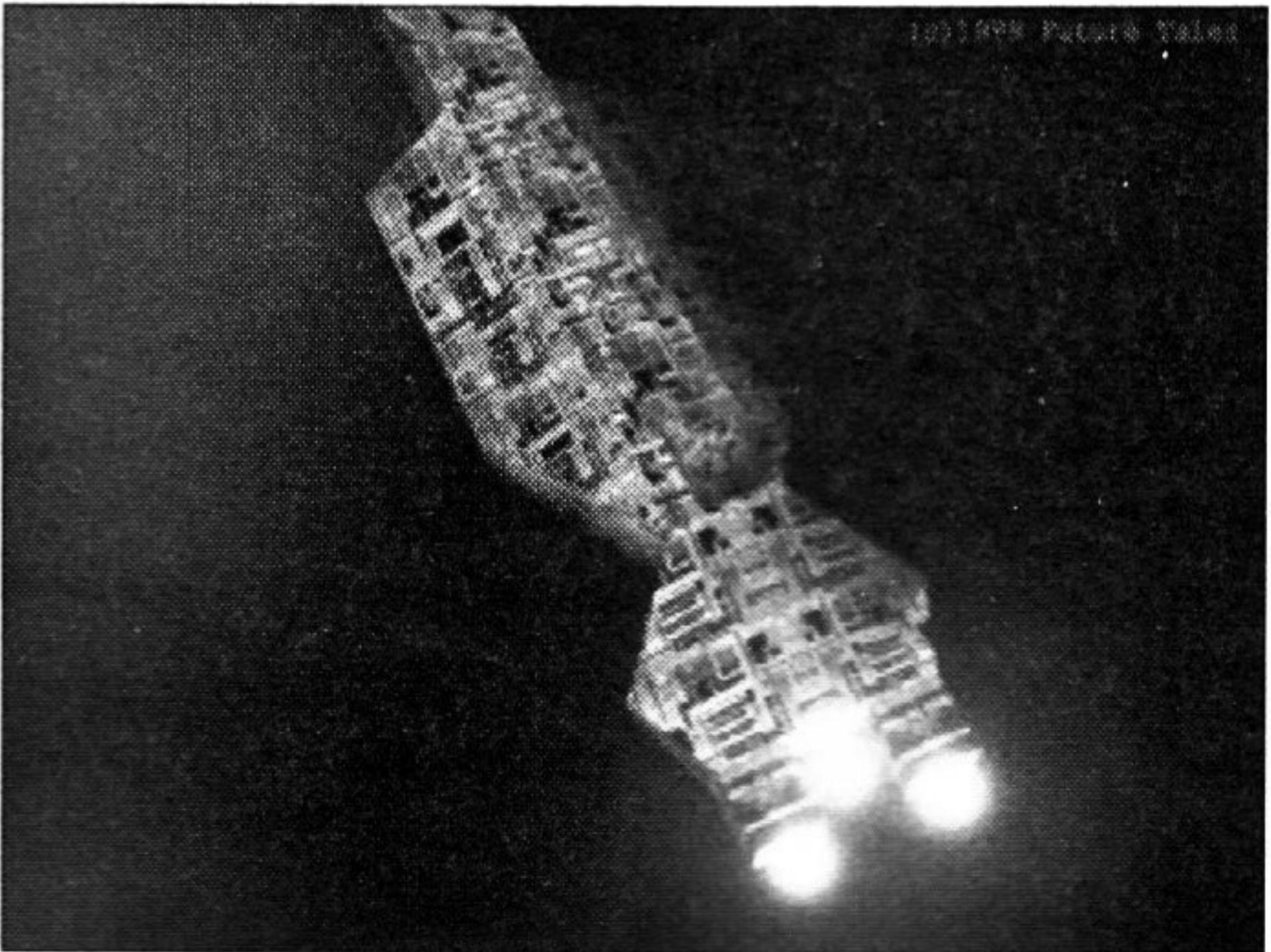
majitel plné verze H2 bude mít možnost jednak stáhnout si tento pack zadarmo z Internetu a za druhé hrát jej po síti. Ať už z Amigy nebo z PC, sesíťování je zajištěno.

Jelikož vyložených novinek se více nesešlo, napíšu teď něco málo o postupné práci na několika již zmiňovaných projektech. Prvním z nich je **DIABLO'S LAND**, ze kterého byste někde tady měli vidět nové screenshoty ve vyšším rozlišení; na první pohled budou přechody stínu do světla daleko plynulejší než v Diablu na PC.



Vývojáři z Pagan Software v souvislosti se situací kolem Amigy nedávno ohlásili zastavení tvorby a vývoje, což nám nahnalo husí kůži, nicméně hned druhý den se znovu rozjeli. Zveřejnili první obrázky z vesmírné hry **SCAVENGERS** a upřesnili informace o hře **MAGICK** - nebude to RPG, ale strategie. O tom, že to Paganové myslí s Amigou opravdu vážně, svědčí i rozhovor s frontmanem Jasonem Haymanem, který si můžete přečíst na některé z následujících stránek. Dále se musím částečně omluvit za poplašnou zprávu o hře Scrap Metal, jelikož byla později přejmenována na Scavengers, nejedná se tedy o samostatný titul.

Firma Future Tales tvrdě pracuje na svém projektu **PHOENIX** a nedávno zveřejnila nové screenshoty, které mají vypovídat o vysoké kvalitě herního enginu. Vypovídají. Dokonce se uvažuje o využití hlasu (!) během hry. Jako dodatek autoři slibují plně animované scény a bombastický soundtrack, který nádherně podbarví působivý příběh.



Alive Mediasoft zveřejnila další informace o vydání remaků starších titulů, jako je **CEDRIC**, **WHALES VOYAGE 2**, **GOAL 2000**. Tři novinky, ohlášené právě pro tyto účely, se k nim také brzy připojí. První z nich je **EXTREME**, druhá je střílečka **APANO SIN** a třetí **PUTTY SQUAD**. Těchto bychom se měli dočkat do konce roku. Cena jednotlivých produktů je necelých 15 liber a objednávat můžete na adrese <http://www.innotts.co.uk/alive-mediasoft>.



PSV Update 1.30

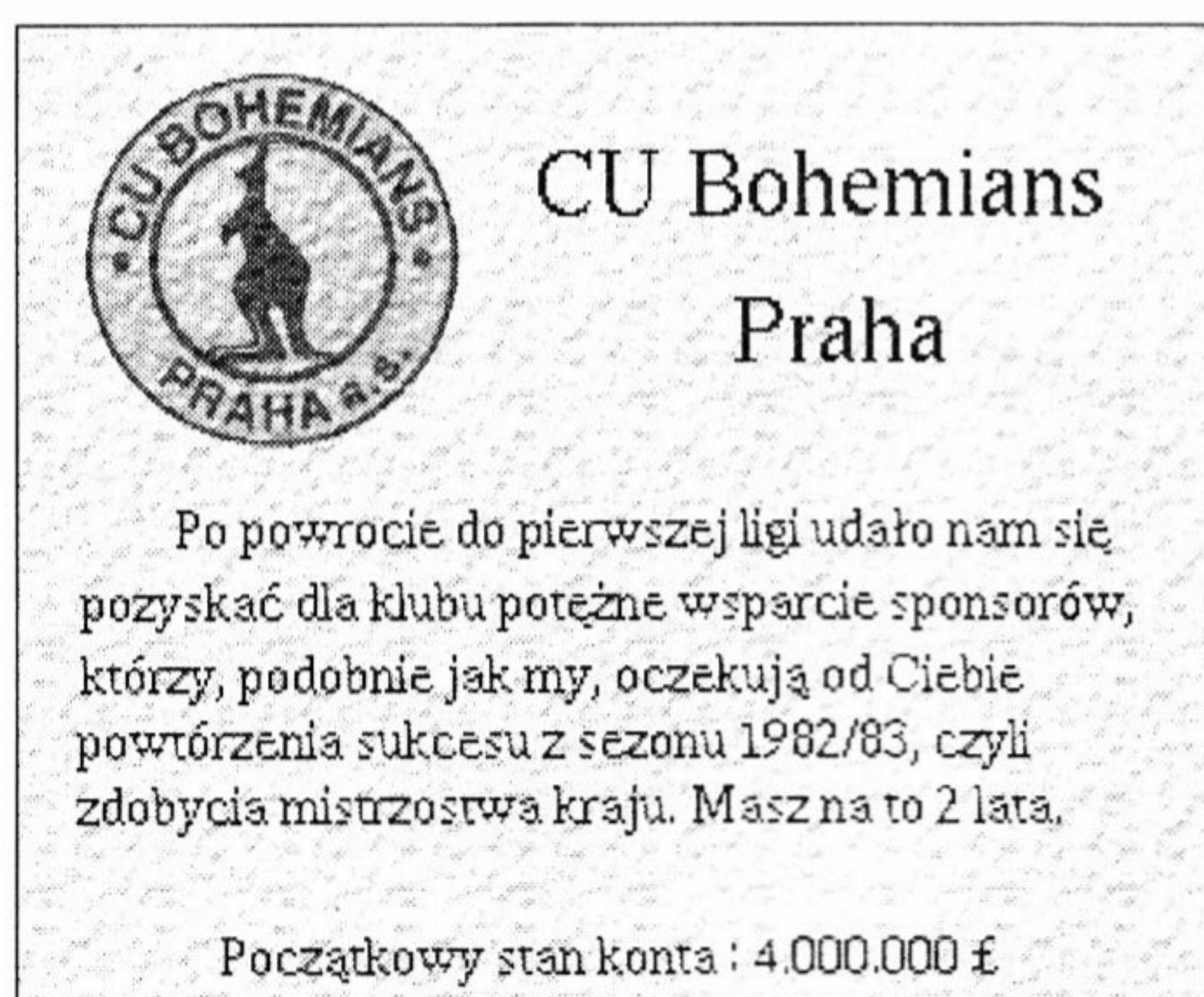
BOLESLAV KRISTEN

Update je provedení aktualizace dle ASlovníku vytvořeného Alienem, kterého někteří znají z IRC. Update neznamená vždy jenom opravení předešlých chyb, ale někdy je i v tomto balíku něco navíc. Tak je tomu zde.

Po trochu chaotickém úvodu vás opět vítám u článku o produktu firmy FREY Utd. Dnes jsem dostal na starost podívat se na zoubky novému updatu k největšímu (nejen co do délky) fotbalovému manažeru PSV Eindhoven Manager. Tuto hru jsem už recenzoval v AR čísle 45. Přiznám se, že takový update se píše trochu obtížněji než samotná recenze. Autor si musí dávat pozor, aby se neopakoval a při testování se ještě více soustředil na novinky.

Co je nového?

Takže samozřejmě nové samplý, kterých je asi 6,5 MB zbaleno v LHA. Opět humorné jak z polských filmů a seriálů, tak i zahraničních (Monty Python a jiné). Kromě samplů přibýly také obrázky, jak zase z polských věcí, tak třeba i z kultovního seriálu Městečko South Park. Ale asi největším bonusem v tomto update je umístění dvou nových fotbalových soutěží. Norskou fotbalovou ligu vytvořil Svein "DamienX" Johansen, no a mojí maličkou zásluhou (posílal jsem každý týden fotbalové časáky, co se objevily přes prázdniny až do teď) je zde i česká fotbalová liga! Máme tu jak první i druhou ligu, ve scénáři je zahrnutý český klub, kterým je Bohemians Praha a úkol na splnění je zde někde na obrázku.



Chci ale tady trochu omluvit autora za malé chyby, kterých si při hře nejspíš všimnete. Hlavně je to ve jménech. Poslední změna byla skutečně (asi) po druhém fotbalovém kole a tak sestavy nemusí být aktuální. Dále hráči z druhé ligy nemají originální jména, ale jsou náhodně generováni (bylo to kvůli rychlosti, aby se update dokončil včas). No a poslední chybou jsou někdy zkomolená jména hráčů a klubů. Pro anglickou verzi už českou ligu budu psát asi já, takže budu dávat pozor na aktuální sestavy. Zde je výpis hlavních změn v update:

- upravená hlavní obrazovka;



- větší fonty;
- odstraněné chyby při výběru reprezentace;
- odstraněné chyby při výběru střelce penalt, rohů...;
- odstraněné chyby v evropských pohárech - skaut častěji hledá volné hráče;
- v některých případech (u skauta, evropský soupeř) jsou již napsané posty, které mají soupeřovi hráči (jako útočník, brankář,...);
- nové scénáře;
- nejde už tak lehce koupit hráče (nakupy v Evropě) v zimní přestávce i když stojí 0 Kč;
- hra už nepadá tak často;
- už se mi nestává tak často, že když někoho kupuji v domácí lize, tak mě vždy někdo jiný přebije lepší cenou;
- několik jiných maličkostí, na které si teď nemůžu vzpomenout, respektive nemůžu najít papírek s vypsanými novinkami.

Instalace

je samozřejmě primitivní. Jsou dva soubory: "fu_psv_upd.lha" a "fu_psv_upd-SFX.lha". Oba dva naleznete na Aminetu. Pokud chcete hrát hru pouze bez zvuků, stačí si robalit pouze první archiv, nahodit (tedy i přepsat) soubory dosprávných adresářů a i přepsat hlavní soubor ("psv-1") i spouštěcí skript ("psv"). Pokud ale hrajete i se zvuky (opravdu doporučuji!) musíte i rozbalit druhý archiv, jinak hra bude hledat samplý, které nemáte, a tím bude nehratelná.

Chyby

Není všechno ideální. Po obdržení update jsem se jal k dlouhému a tvrdému testování - hry, abych měl něco napsat pro tuto recenzi a abych zase kolegu Freye upozornil na nové chyby. Autor asi nebyl spokojen s mým mailem, jelikož byl hodně dlouhý a hlavní náplní byly nalezené chyby nebo-li bugy. Ono je to asi těžké vše odstranit v takovém velkém projektu. Jak ale Joe vtipně poznamenal, AMOS je bug sám o sobě. Tak zde aspoň popíšu několik chyb, které mě trochu vytáčely:

- pořád se opakující samplý, často se dostanou do smyčky;
- divná jména nových hráčů (když jsem koupil z Olomouce brankáře Skácela, tak místo něho přišel Rumun Munteanu, který ale jaksi nechytá;

- v sestavě kola se objevil hráč, jenž nenastoupil;
- skaut analyzoval zápas mého příštího soupeře, se kterým budu hrát v evropském poháru. Na tom by nebylo nic divného, kdyby neanalyzoval zápas toho soupeře proti sobě - samému (Anderlecht proti Anderlechtu);
- no a několik dalších, které už ví autor a pracuje nad jejich odstranění.

Hratelnost

Co k tomu dodat. Rozhodně se lépe koučuje známé domácí týmy, než například německou ligu. Je rozhodně lépe Baníkem Ostrava porazit na hřišti Olomouc 5:0 než házet kameny na rychlík, s Karvinou vyhrát ligový pohár, s Bohemians vybojovat mistrovský titul anebo Spartou postoupit ze skupiny Ligy mistrů, když jsme Siegla nechali na lavičce a pak dobře prodali do Itálie. Ale vše to záleží individuálně na hráči, zda raději hraje českou ligu nebo anglickou. Nicméně myslím, že většina si bude hrát na nového Haška, Pešice anebo Cipra a že tímto updatem přitáhne PSV zase trochu nových hráčů.

Závěrečné hodnocení

bude trochu rozporuplné. I když byly odstraněny staré chyby, přibýly zase nové, zatím nevychytané. Ty by měly být opraveny v anglické verzi. Velkým přínosem je přiřazení dvou nových fotbalových soutěží. Bohužel pro mně, který PSV totálně žere a může ho jakákoliv chyba a nepřesnost naštvat, nepřichází s ničím novým, kromě nových problémů. A tak se na mě nemůže kolega Frey moc zlobit, že mu dám pouze 72%. Moc jsem se na update těšil, ale chyby překryly ty světlé stránky a zapříčinily moje rozčarování. Ale doufám, že to autora neodradí od další práce a že PSV v anglické verzi bude mít lepší bodové ohodnocení.

GAMBRINUS LIGA - 2. kolečka		
CU BOHEMIANS PRAHA	1 - 0	FC SLOVAN LIBEREC
Vasicek		
FC BOBY SPORT BRNO	0 - 0	SK HRADEC KRÁLOVÉ
FC PETRA DRNOVICE	1 - 2	FC BANIK OSTRAVA
Valnoha	Mozniak 2	
FK CHMEL BLSANY	1 - 3	FC DUKLA PRÁŽAN
Sinák	Jarelin, Mehoda, Pucelik	
FK TEPLICE	0 - 2	SK SLAVIA PRAHA
	Vagner, Horvath	
SK CESKE BUDEJOVICE	0 - 3	FK JABLONEC 97
	Hruska, Masek, Pozar	
SK SIGMA OLMOUC	3 - 0	FC KARVINA
Vlcek, Kovar, Heinz		
SLEZSKY FC OPAVA	0 - 4	AC SPARTA PRAHA
	Siegl, Hornak, Bolf, Straceny	

Věřím také, že se nám podaří dokončit první společný projekt, kterým bude hokejový manažer, kde bude zahrnuta i česká extraliga. Škoda jen, že mí Panteri se válejí u dna. Trochu bych chtěl na vás apelovat, zda by byste mi nepomohli. Potřeboval bych sestavy hokejových mužstev z Německa, Švédska, Finska, Švýcarska atd... A dále bych rád znal vaše nápady a poznámky k tomuto manažeru. Předem děkuji!

RedMars

BOLESLAV KRISTEN

Konečně! Nesu si hrdě domů CD s novou hru pro Amigu. Tak konečně po 3 měsících, kdy jsem se snažil hru dostat pro recenzi do AMaxu, mám ji ve svých rukou a už ji strkám do Toshiba, čili do CD-ROM mechaniky. Hru uvádí na trh firma Elbox, kterou asi znáte z mnoha užitečných příslušenství.

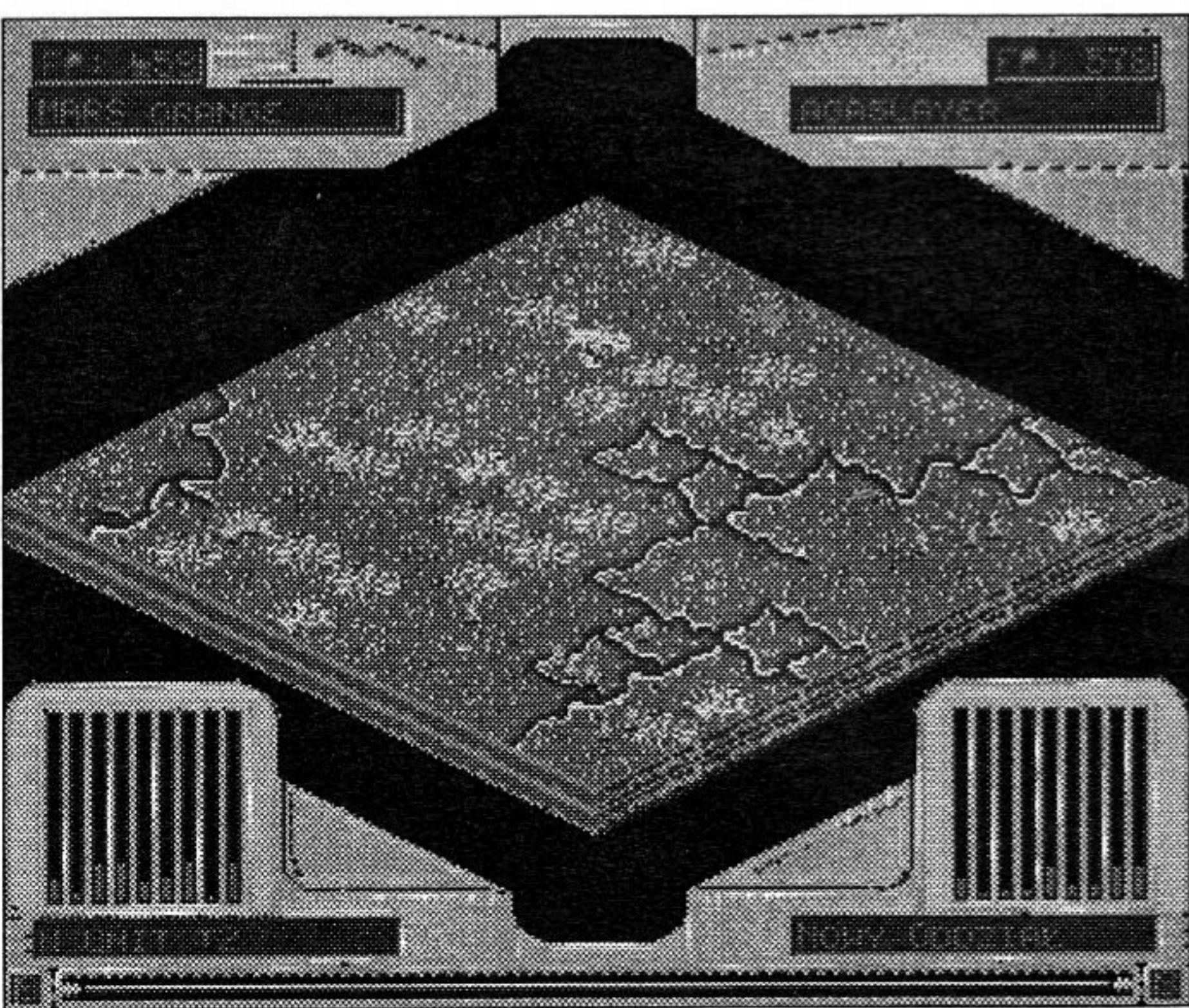
RedMars je distribuován na CD. Uvnitř najdete přehledně zpracovaný booklet, který je vlastně manuálem. Naleznete zde jak seznam bookletů, tak popis a vysvětlivky, nejsou zde však žádné obrázky (tedy kromě úvodního a tabulky kódů :) Manuál je v jen anglické verzi, ale není těžký na pochopení a stejně většinou používáme metodu pokus-omyl. Na zadní straně obalu můžete najít drobnou chybičku v textu (místo quarters je tam jenom quarters) ale také krátkou recenzi z časopisu Amiga Format, který hru ohodnotil na 85%. Zajímavé; místo aby hru nechali otestovat v rodné zemi, kde vycházejí dva časopisy pro Amigu, tak ji posílají ven! Víím, že i kolega z časopisu Magazyn Amiga měl podobné problémy se získáním hry na recenzi. Měl ji jenom o 3 týdny dřív než já. :)

Informace

Bystřejší se dopídili k tomu, že hra je polská. Hrm, už čtvrté číslo v řadě popisují nějakou polskou hru. Uvidím, jak dlouho mi to vydrží :) Takže něco o hře samotné. Vyvinula ji firma FRM Software. Jedná se o tahovou strategii. Přirovnal bych ji ke hře Battle Isle. Provedete určitý počt tahů a pak čekáte na tah nepřítele, atd... Prozkoumáváte terén, hledáte vhodné suroviny pro výrobu robotů, stavíte doly a jiné budovy, volíte správnou taktiku pro útok nebo obranu. Zda se Vám to málo? Věřte, že po chvíli hraní toho budete mít až dost :) Celá hra se skládá z 30 misí, které musíte splnit. Po každé splněné misi dostanete heslo do další úrovně. Vždy na úvod mise se vypíše krátký popis vašeho úkolu, obdržíte příslušné jednotky (někdy i budovy) a jde se na to.

Požadavky

Požadavky pro hru jsou minimální: Amiga 68000, 1 MB Chip RAM, 1 MB Fast RAM a

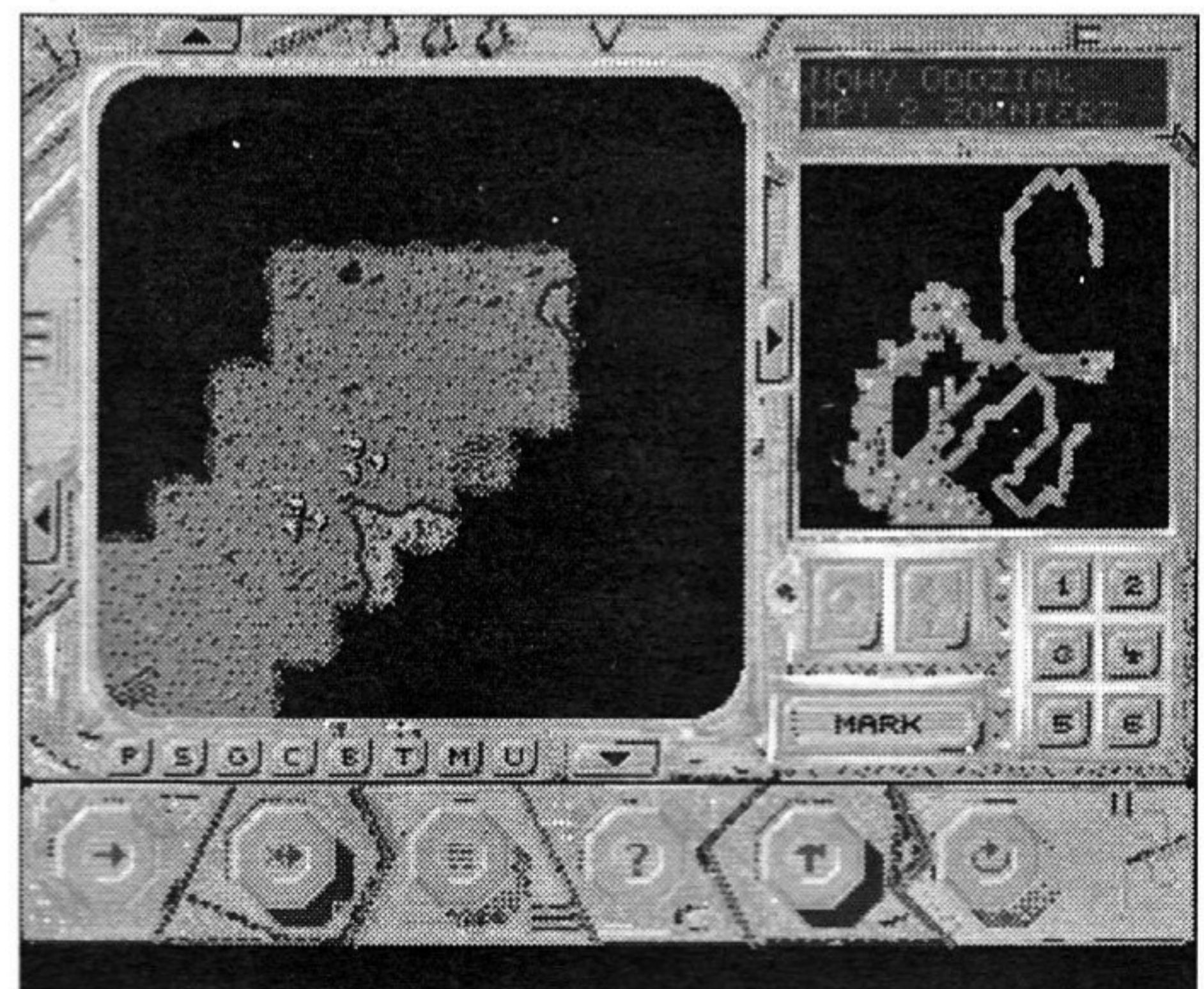


CD-ROM. Doporučeno je 68040, harddisk a grafická karta. Hru můžete hrát jak z CD (nahraje se pouze knihovna destracker.library a vytvoří se adresář pro uložené pozice - to za Vás udělá program sám, stačí pouze spustit PrepareSystem), anebo si můžete přetáhnout příslušný adresář na harddisk, pokud nemáte rychlou CD-Rom anebo Vás otravuje zvuk mechaniky. Po spuštění PrepareSystem si můžete vybrat, zda budete hrát hru klasicky nebo přes RTG. Autoři doporučují RTG pouze pro grafické karty, jelikož by jinak mohl hrozit kolaps systému. Já jsem to vyzkoušel a nespadlo mi nic, jenom hra běžela v malé-mokně. Cíla hra běží v rozlišení 320x268 v 8bitové hloubce. Musíte si tedy pro toto rozlišení upravit Overscan nebo monitor :) V tomto malém rozlišení však hra trochu ztrácí na přehlednosti, ale zase ji mohou hrát majitelé všech "Classic" Amig. Po zvolení příslušného adresáře si můžete vybrat, v jakém jazyce s Vámi hra bude komunikovat. Bohužel, čeština není podporována. Můžete si vybrat verzi anglickou, německou, francouzskou nebo polskou. Po dalším zvolení adresáře jsou před Vámi pouze dvě ikonky. QuickStart je pro rychlý přístup do hry bez intra a Red Mars je intro plus hra.

Intro

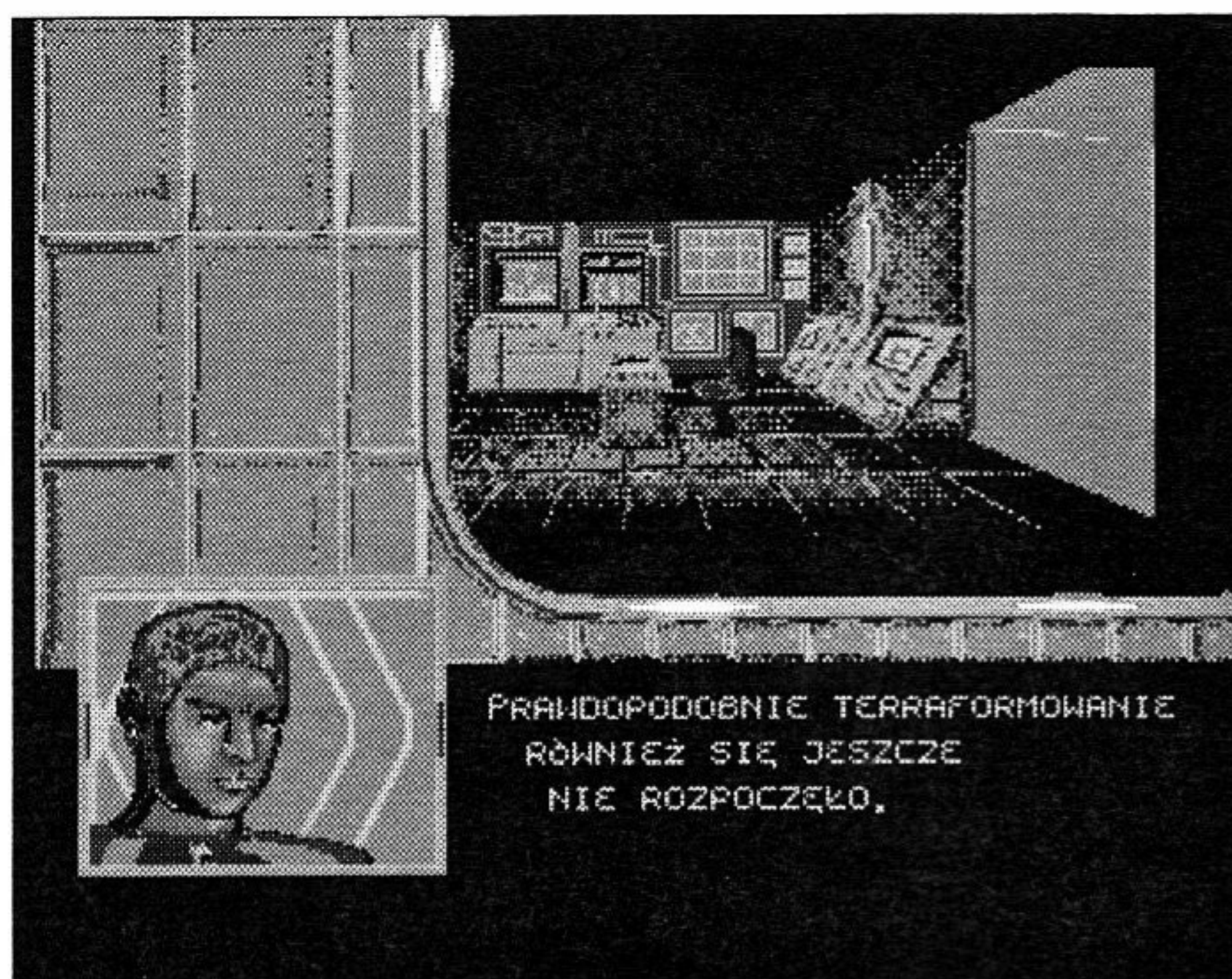
Píše se rok 2019. 17. května se v novinách objevuje článek o Marsu. Na tomby zas nebylo nic divného, pokud by se nejednalo o možnosti života na této planetě. Skupina vědců nad tím usilovně pracuje. Celý projekt je ale zahalen rouškou tajemství. O devět let později, přesněji 24. listopadu roku 2028, startuje ze základny raketa. Pět členům posádky se podařilo naposlední chvíli uniknout ze Země, která se potácí v třetích a dal-

ších světových válečkách. Cíl jejich cesty je, jak jinak, planeta Mars. Kapitán lodi ochotně vysvětluje svojí podřízené kolegyni plán cesty a způsob přežití na planetě. Mars ještě není celkově připraven pro bezpečné osídlení, ale část je už přetvořena a na zbytku se pracuje. Už před nimi byli na Mars vysláni roboti, kteří připravovali půdu pro lidi. Po pár měsících raketa přistála na Marsu. Po dalších dvou týdnech se jí podařilo spustit počítač, který měl řídit spoustu věcí. Zničení se ocitají pod těžkou nepřátelskou palbou. Základna je zničena, posádka umírá. Kapitán na poslední chvíli přesouvá obsah svého mozku do počítače...



Start

Po správném napsání ochranných kódů máte na vybranou - buď začít novou hru nebo pokračovat v uložené pozici. Zvolíme si tedy novou hru, jelikož jsme ještě nic nehráli. Následují další volby. Můžete hrát buď misi anebo "volnou hru". Když zvolíte misi, musíte projít 30 těžkými úrovněmi. Začínáte od toholevelu, od kterého znáte heslo; pro první level samozřejmě heslo psát nemusíte. No a pak si přečtete pouze krátký popis mise a



vzhůru do boje. Když si ovšem zvolíte druhou volbu, můžete si zahrát i proti kamarádovi nebo proti počítači. Vyberete si pouze příslušnou barvu (modrá, zelená a oranžová), poté o koho se jedná (počítač, člověk), pak technickou úroveň protivníka (1 pro nejmenší a 30 pro největší), případně můžete někoho vypnout (třeba počítač při bitvě mezi Vámi a kamarádem) a nakonec už vzhůru do vygenerované krajiny.

Okna, rámečky, tlačítka apod.

Nyní se před vámi objeví hlavní panel. Vlevo nahoře vidíte hlavní okno, ve kterém probíhají veškeré Vaše akce. Vpravo nahoře je mapka pro lepší orientaci. Dole máte lištu, na které je několik tlačítek.



RedMars má tu výhodu, že úplně dole se objevuje pomocný text, který Vám vždy napíše, co se stane po kliknutí na to které tlačítko. Za to velké plus pro autory! Hodně toulejší orientaci a urychlí hraní. Nyní k ikonkám dole. Začneme zleva doprava:

- další jednotka - tímto můžete se přepínat mezi jednotkami,
- další jednotka (bez návratu) - funguje podobně jak předchozí, jen už nelze přepnout zpět na předcházející jednotku,
- vyhledávání - zde si zase najdete ztracenou jednotku (číslo 1) anebo budovu (číslo 2),
- statistiky - jak se Vám vede, jaké doly máte postavené a obsazené (tlačítko more) atd.,
- výroba - zde si vytváříte návrh neboli projekt nového robota. Jak se vyrábí projekt, to je popsáno detailněji v manuálu. Zvolíte si /typ robota (voják, horník, technik), vyberete si součástky, z kterých bude postaven (levá a pravá ruka, hlava, nohy a tělo) a pak jenom název projektu a už můžete hovýrbět ve fabrice, pokud máte dostatečné zásoby nutných prvků kovů,
- ukončit kolo - tímto prostě zakončíte všechny tahy a předáváte štafetu soupeři.

Tlačítka pod hlavním levým oknem slouží k posunu obrazu (doporučují raději používat šipky na klávesnici) a tlačítka, které zobrazují nalezené prvky (celkem 8). Pod pravým oknem naleznete ikonu s lupou, která slouží pro podrobnější informace o jednotkách a ikonu se čtyřmi dovnitř směřujícími šipkami, která zase slouží pro vystředění obrazu na zvolené jednotce.

Tlačítko MARK a šest čísel slouží k zapamatování místa a následnému rychlému přesunu na označené místo. Vyberete si místo, kliknete na MARK a zvolíte pozici od 1 až do 6.

Budou se vám zobrazovat i jiná okna, kde se vždy nahoře vlevo zobrazí ikonka, která slouží pro zavření okna a vpravo zase symbol klávesy Enter pro "ANO". Okno nastavení se zobrazí po stisknutí klávesy ESC. Zde je na výběr následující:

- uložit hru,
- ukončit hru,
- vypnout/zapnout zvuk při klikání myši,
- vypnout/zapnout hudbu,
- války,
- statistiky,
- automatická taktika - pro války,
- návrat do hry.

Na zbytek už přijdete sami; kdybyste přesto nevěděli, jak dál, máte manuál.

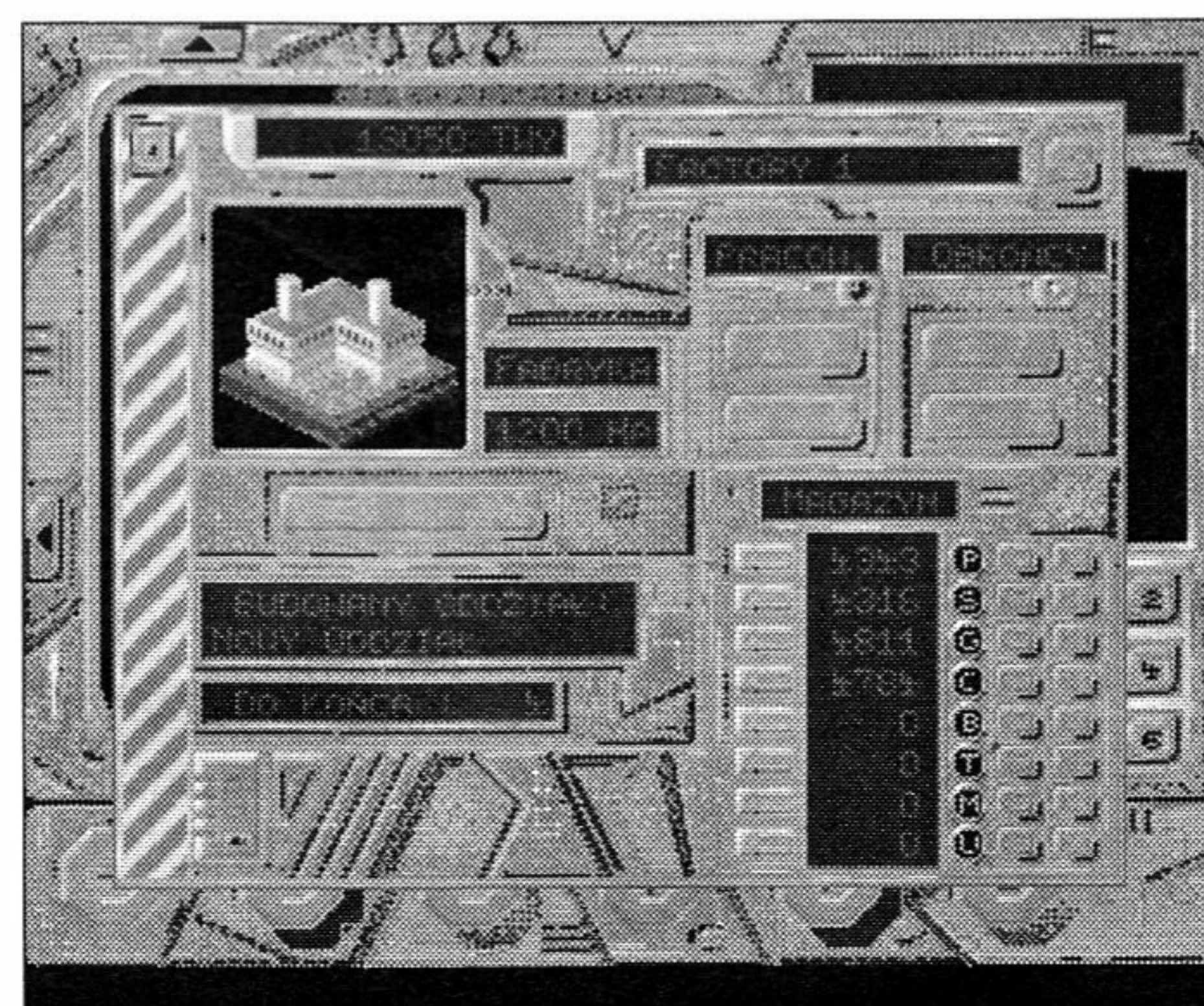
Jednotky

Popis jednotek bude krátký, jelikož jich moc není. Každá jednotka má své specifické akce, kromě základních (jít, následovat, bez příkazu, ...) Tyto akce se u jednotek vyvolávají pravým tlačítkem. Základním stavebním kamenem hry je PIONEER. Toto vozidlo za vás dělá hodně užitečných věcí. Jeho hlavní náplní je prozkoumávání terénu (prospect) a stavbu všech budov (build). Sřeďte ho jako oko v hlavě. Nepřátelé útočí pochopitelně nejraději na něj. Pokud staví nějakou velkou budovu, tak se bez něho budete muset obejít i několik kol. Potom už zbývají jen 3 druhy robotů. Jsou znázorněny jako 3 kuličky spojené do trojúhelníku. Bohužel, nedá se rozeznat, která z jednotek je jednotkavojáků nebo horníků (jednotce může být maximálně 9 robotů). Musíte ji nejprve označit a v horním menu se dozvíte, kdo to je a kolik má tahů (MP 3 a více). Takže, jak už jsem se zmínil, jsou zde jednotky:

- horníků - může i prozkoumávat. Jejich hlavní náplní je ale samozřejmě těžba surovin,
- techniků - ti patří do továrny, kde se vyrábějí noví roboti,
- vojáků - chrání budovy a bojují.

Budovy

Teď se vrhneme na popis budov, které si můžete postavit Pioneerem v závislosti na tom, kolik máte peněz (zde jako TWy místo Kč :) Technik chce někde pracovat, takže mu musíte postavit fabriku. Máte na výběr malou, střední anebo velkou fabriku. V okamžiku, kdy technik do nové továrny vejde, zjistí, že nemá z čeho vyrábět. Zavolá tedy kolegovi-horní-



Hry CD32 a Amiga

CG005 Bundle Akira + Gulp (2CD) + ZDARMA 3CD (CD32)	©490
- Zool, Now Games (100 her), Chaos Engine	
CG014 Amiga CD-Sensation V2 - Golden Games	↓↓↓ ©120
CG016 Amiga ClassiX Vol. 1 (400 her, Amiga CD) - NOVINKA!	©880
- Testament, Alien Breed 2, Apidya, Apocalypse, Armourgeddon, Canon Fodder 1&2, Dark Seed, First Samurai, Gods, Ishar 3, Lion, King, Lotus III, Syndicate, Turricon 3 a mnoho dalších...	
CG018 Akira (Amiga CD / CD32)	↓ ©250
CG025 Arcade Classics MKII (Amiga CD)	↓ ©560
CG042 Assassins 4 CD	↓ ©630
CG060 Brain Damage Pinball (Amiga CD)	©890
DG130 Capital Punishment (Amiga)	960
CG085 Cedric (CD32)	↓↓↓ ©890
CG100 Chaos Engine (CD32)	↓ ©120
CG110 Civilisation (Amiga CD)	↓ ©690
CG180 Eat the Whistle (Amiga CD) fotbal	©830
CG192 Final Odyssey (Amiga CD)	↓↓↓ ©990
CG194 Flying High (Amiga CD)	©890
CG196 Foundation (Amiga CD)	©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)	↓↓↓ ©1190
CG209 Grand Slam Gold Collection - 3 hry (CD32)	290
CG215 Gulp (Amiga CD)	↓↓↓ ©190
CG300 Microcosm (CD32)	↓↓↓ ©350
CG305 Moonbases (Amiga CD) - NOVINKA!	©1150
CG311 Myst (Amiga CD)	©1890
CG313 Napalm (Amiga CD) - NOVINKA!	©1890
CG325 Nema IV (Amiga CD)	↓ ©690
CG327 Nick Faldo's Golf (CD32)	↓ ©120
CG340 OnEscapee (Amiga CD)	↓↓↓ ©1190
CG345 Pinball Illusion (CD32)	↓↓↓ ©290
CG360 Quake (Amiga CD)	↓ ©1890
CG365 Red Mars (Amiga CD) - NOVINKA!!!	©790
CG400 Samba World Cup (Amiga CD) fotbal - NOVINKA!	↓↓↓ ©990
CG412 Sensible Soccer Int. (CD32)	↓↓↓ ©150
CG420 Shadow of the 3rd Moon (Amiga CD)	↓↓↓ ©990
CG425 Simon the Sorcerer (Amiga CD)	©680
CG430 Sixth Sense Investigations (Amiga CD) - NOVINKA!	©1090
CG426 Spherical Worlds (Amiga CD)	↓↓↓ ©990
CG435 Strangers AGA (Amiga CD)	↓↓↓ ©790
CG445 Street Racer (Amiga CD)	©710
CG450 Superfrog (Amiga CD) - ReRelease!	©690
CG455 The Prophet (Amiga CD) - NOVINKA!!!	©1150
CG460 Theme Park (AGA + ECS) (Amiga CD)	↓ ©710
CG466 Trapped2 (Amiga CD)	↓↓↓ ©690
CG470 Turbo Racer 3D (Amiga CD) - NOVINKA!!!	©1050
CG472 T-Zero (Amiga CD) - NOVINKA!!!	©1890
CG475 Ultimate Gloom (Amiga CD)	↓ ©710
CG480 Ultimate Super Skidmarks (Amiga CD)	©930
CG485 Uropa 2 (Amiga CD)	↓↓↓ ©790
CG493 Virtual Computer Pets (Amiga CD) - NOVINKA!	©490
CG495 Virtual Karting 2 (Amiga CD) - NOVINKA!	©830
CG496 Vital Light (CD32)	↓↓↓ ©250
CG520 Vulcanology (Amiga CD) - NOVINKA!	©830
CG525 Wasted Dreams (Amiga CD) - NOVINKA!!!	©1390
CG490 Wendetta (Amiga CD / CD32)	↓↓↓ ©590
CG530 Wet - The Sexy Empire GERMAN (Amiga CD)	©1390
CG545 Zombie Massacre (Amiga CD)	©790
CG550 Zool (Amiga CD / CD32)	↓ ©150

Software na CD

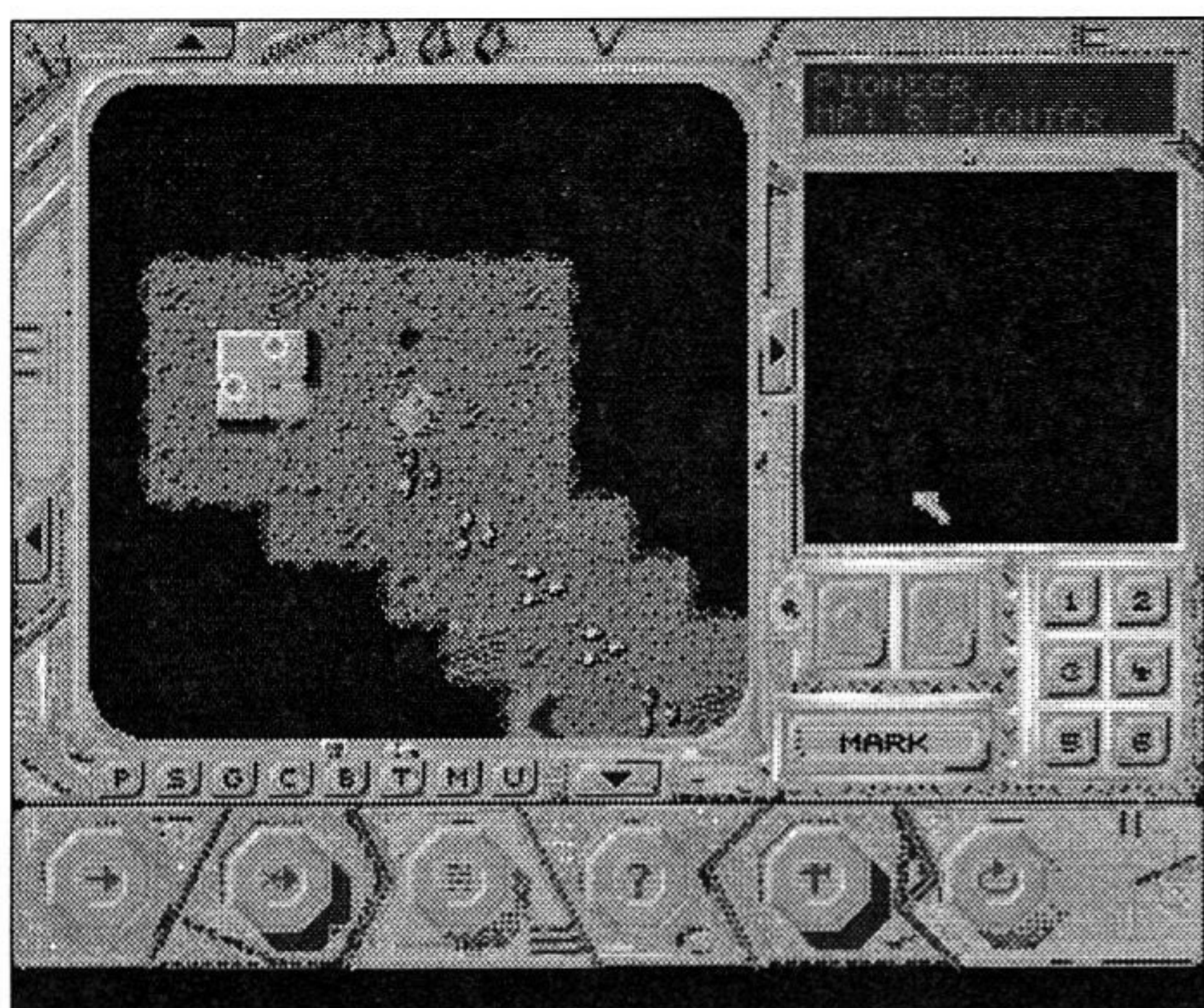
CS001 1700+ Textures for Desktop Video with Amiga	©490
CS014 Amiga CD-Sensation V1 - Demos Are Forever	↓↓↓ ©120
CS0 Aminet 7	↓↓↓ ©150
CS0 Aminet 8	↓↓↓ ©150
CS0 Aminet 10	↓↓↓ ©150
CS027 Aminet 12	↓↓↓ ©150
CS02 Aminet 13	↓↓↓ ©150
CS02 Aminet 15	↓↓↓ ©150
CS032 Aminet 21	↓ ©310
CS034 Aminet 22	↓ ©310
CS033 Aminet 23	↓ ©310
CS031 Aminet 24	©420
CS025 Aminet 25	©420
CS035 Aminet 26	©420
CS028 Aminet 27	©420
CS022 Aminet 28	©420
CS021 Aminet 29	©420
CS030 Aminet 30	©420
CS036 Aminet 31	©420
CS015 Aminet 32 - NOVINKA!	©420
CS015 Aminet 33 - 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
CS018 Aminet Set 8 (4CD) - NOVINKA!!!	©1150
CS040 Animatic	↓↓↓ ©150
CS041 Anime Babes 3 - Special Edition	©830
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
CS085 Giga Graphics CD 1 - 4 (4CD)	©570
CS086 Giga PD v3.0 (3CD)	©340
CS087 Geek Gadgets 2	©470
CS120 Illusions in 3D	↓↓↓ ©290
CS127 Light ROM 6 (4CD)	©1390
CS128 Meeting Pearls IV	↓↓↓ ©150
CS131 Megahits 7	↓↓↓ ©390
CS134 Miami 3.x CD	©1890
CS136 Mods Anthology (4CD)	©950
CS140 Network CD 2	↓↓↓ ©190
CS151 Octamed Sound Studio v1	↓↓↓ ©290
CS153 Personal Paint 7.1 CD	↓↓↓ ©990
CS154 PFS 3 - NOVINKA!!!	©1990
CS155 p-OS PreRelease	©790
CS158 Red Hat Linux 5.1 CD	©770
CS160 Scala MM 400 CD - NOVINKA!	©13990
CS161 Scala Plug In	1190
CS163 Scene Xplorer - NOVINKA!	©290
CS182 Spectrum CD 1999	↓↓↓ ©550
CS185 Superautos 94/95 & Studien	↓ ©120
CS198 TurboCalc 5.1 CD	2690
CS200 WordWorth 6 Office CD	1590
CS201 Workbench AddOn Volume 1	↓↓↓ ©250
CS230 Zoom Release 2	↓↓↓ ©390

Photo CD

CS920 Film Legendy	↓↓↓ ©220
CS930 Oldtimer	↓↓↓ ©220

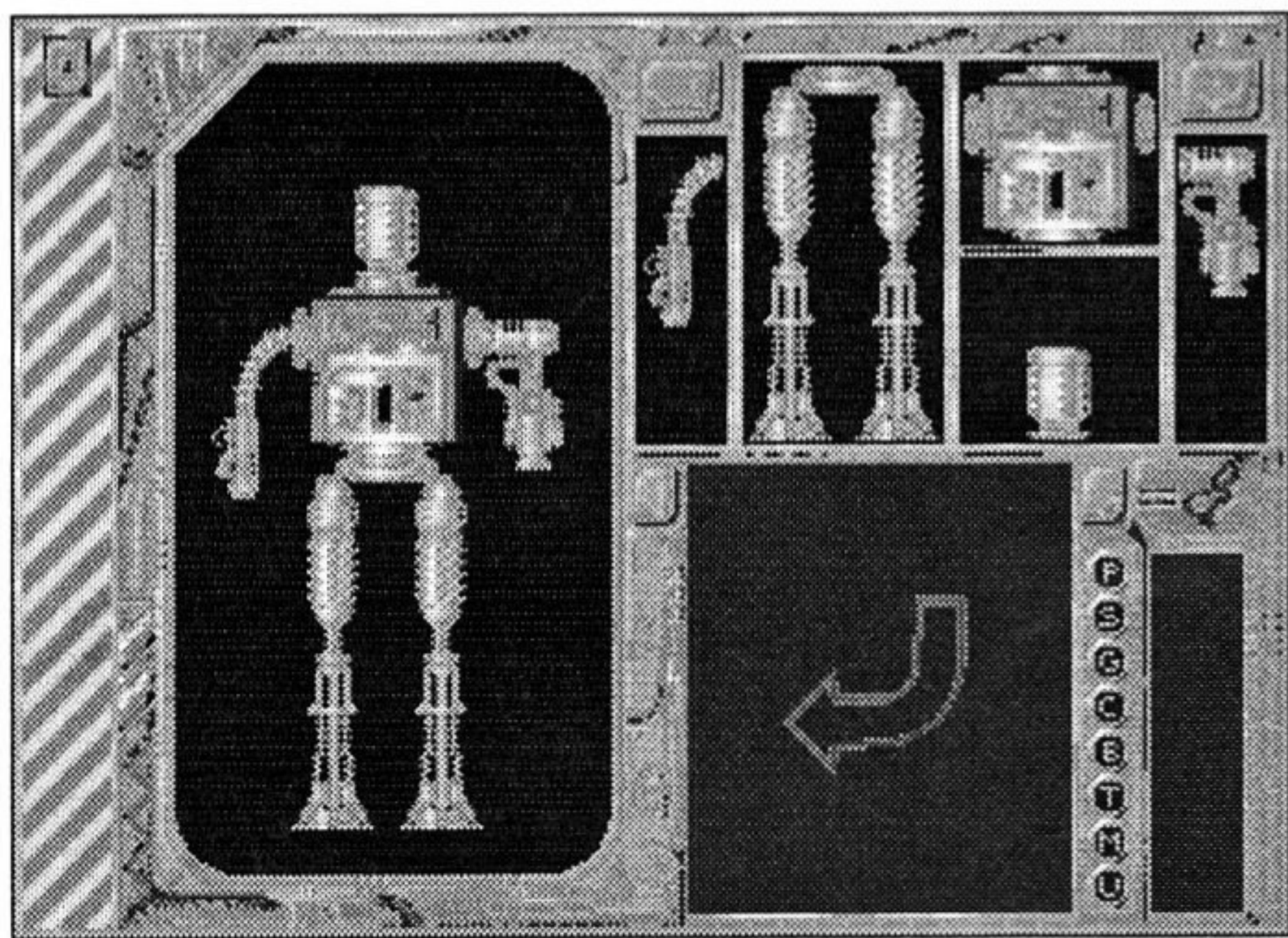
Všechny ceny jsou včetně DPH! Slevky dalších titulů na objednávku!
Kompletní seznam programů najdete na našich stránkách www.javosoft.cz.

javosoft
C O M P U T E R



kovi. Ten čeká, až naleznete Pioneerem vhodný zdroj nějakého prvku (funkce prospect) a postavíte důl na příslušný prvek. Prvky jsou následující: Pyrit, Salferit, Galena, Kuprit, Bauxit, Titanit, Monazita Uranit. Když horník vlez do "šachty", tak někde musí odkládat svůj poklad. Zvolí si tedy jako odběratele surovin nějakou fabriku či elektrárnu. Elektrárna může být opět malá, střední nebo velká. Zde se prvky přetvářejí na peníze. Hezké, co? :) Každý prvek je jinak ohodnocen. Nejméně energie dostanete z pyritu a nejvíce z Uranitu. Vše také záleží na velikosti elektrárny, kolik toho zvládne přetvořit za jeden tah.

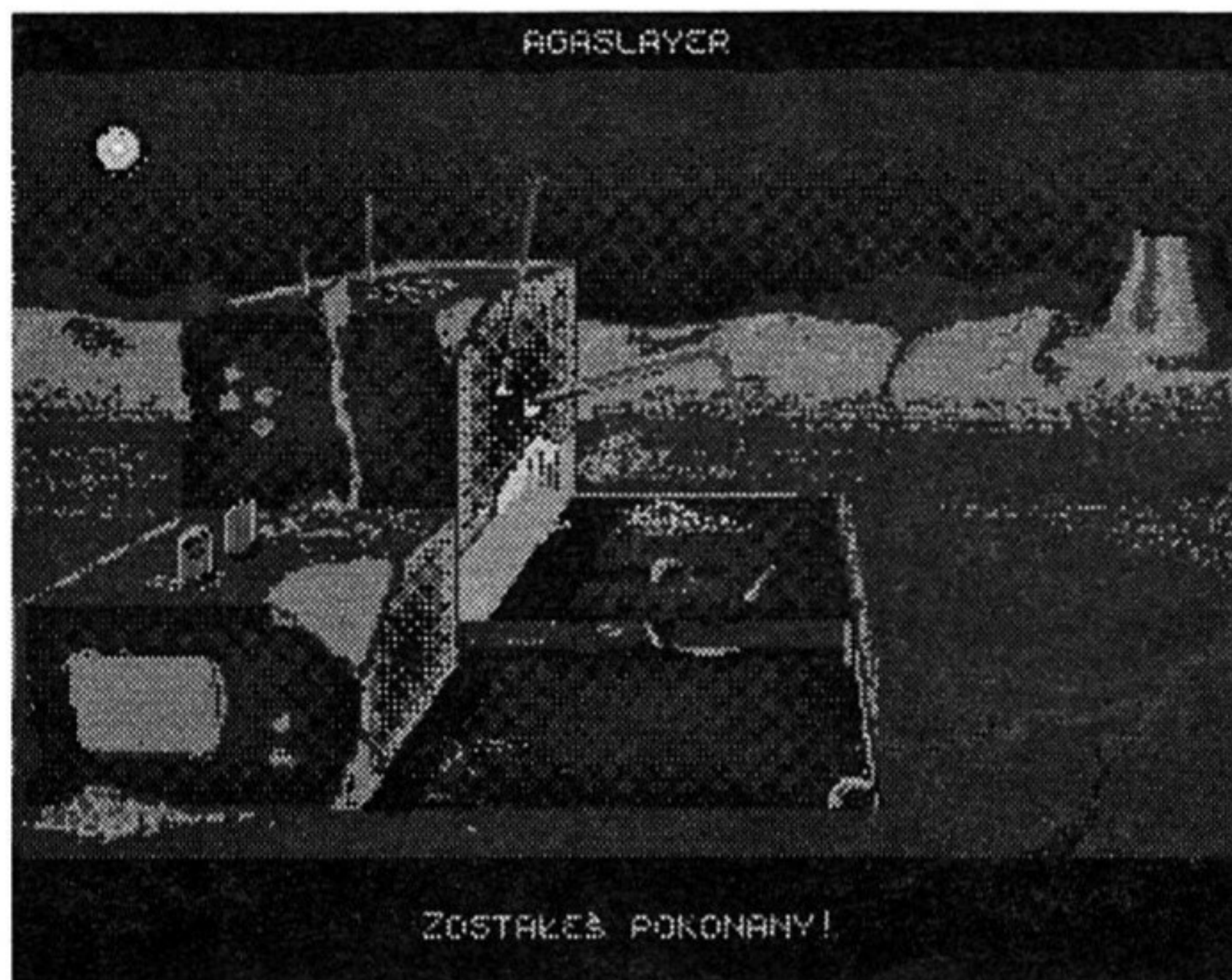
Najednou máte moc peněz, co s nimi? Zbývá pouze stavět další a další budovy. A tak další klíčovou stavbou pro Vás bude Laboratoř, opět malá, střední a velká. Peníze (max 9999 TWy) přiřadíte na nový vývoj (ruce technika, horníka, zbraně, tělo, nohy, ...) Po vyčerpání obdržené dotace Vás laboratoř upozorní, samozřejmě i na to, že něco vyvinuli. Nové výrobky zase můžete aplikovat na nový projekt nebo upgradovat starý. Po čase nicméně zjistíte, že se jednotky pomalu dostávají na potřebné místo. Je nutno vytvořit teleport. Samozřejmě v páru, aby bylo odkud kam se teleportovat :) Poslední stavbou je Opravárna. Sem přicházejí chudáci vojáci po vyhrané/prohrané bitvě, buď na opravu (za určitý počet TWy) nebo demontáž za navrácení části peněz.



Výroba a bitvy

Všechno je důkladně a srozumitelně popsáno v manuálu, jen tak nastíním. Výroba se provádí v továrně. Musíte mít ovšem vytvořený projekt (popsán výše - odstavec Okna, rámečky, ...). Pak, pokud máte dostatek potřebných surovin, si zvolíte, jaký projekt a kolik robotů dokážete vyrobit (maximálně deset). Pokud máte všechno splněno, můžete vyrábět. V okně budete mít napsáno, jak dlouho bude výroba trvat. Můžete dělat

pouze jeden projekt, ne více najednou. Bitvy můžete nechat proběhnout rychle (jenom výsledek boje) anebo přihlížet, jak se malí roboti mlátí, vlastně střílejí po sobě laserovými paprsky. Vidíte také, jakou mají palebnou sílu, trvanlivost ochranných štítů, jejich počet, jak na tom jsou a jak jste na tom vy celkově (dolní barevný pruh ala Mortal Kombat). Před bitvou si můžete zvolit buď automatický boj anebo si v editoru nadefinovat vlastní rozestavení. Ne vždy je výhodné používat automatiku, jak ostatně sami zjistíte. Neradujte se, že máte větší počet robotů a větší palebnou sílu - pokud máte slabé štíty, máte velmi malou šanci na úspěch.



Grafika a hudba

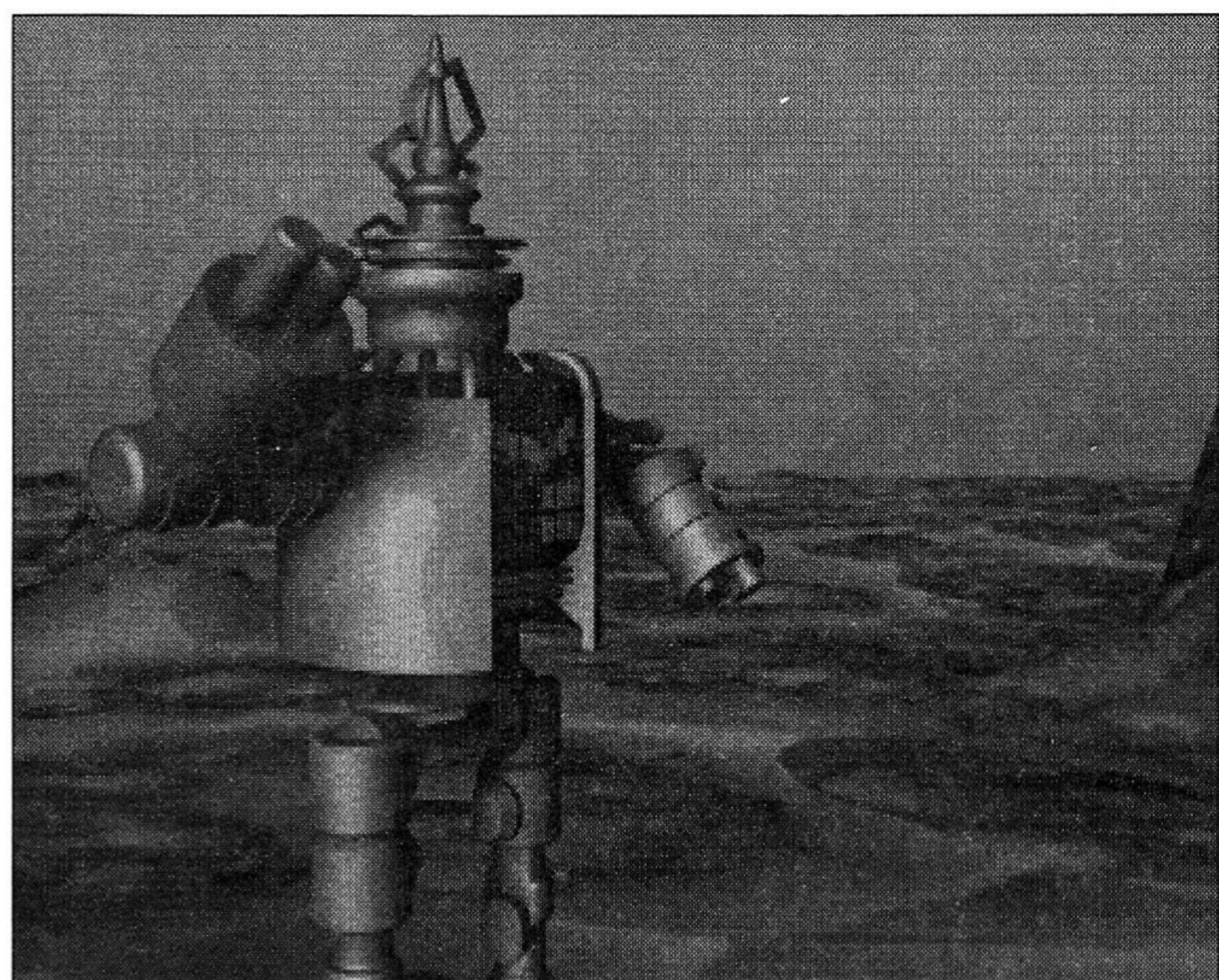
Grafika je vyvedena v 64 barvách. Je sice dobře udělaná, ale vadí mi, že obrázky při ukončení mise by mohly být o trochu lepší. Nebyl by problém udělat i AGA verzi, místa na CD je dost! Jinak grafika dost sedí, ale hlavní panel by mohl být větší. Hudba je také ucházející, nicméně jí mohlo být více, když už je na CD.

Plusy a minusy

- + nová strategie,
- + jednoduchost,
- + dobrý nápad a zpracování,
- + intro,
- + netřeba se starat o dopravu a jiné maličkosti, vše je chytrě vyřešeno,
- + hezký a srozumitelně napsaný manuál,
- + bonus v podobě pozadí pro WB,
- + cena,
- + nedělá problémy systému,
- + hra proti kolegovi,
- + všechno se dá přejmenovat pojmenovat podle svého gusta,
- + skoro pro všechny Amigy.



81%

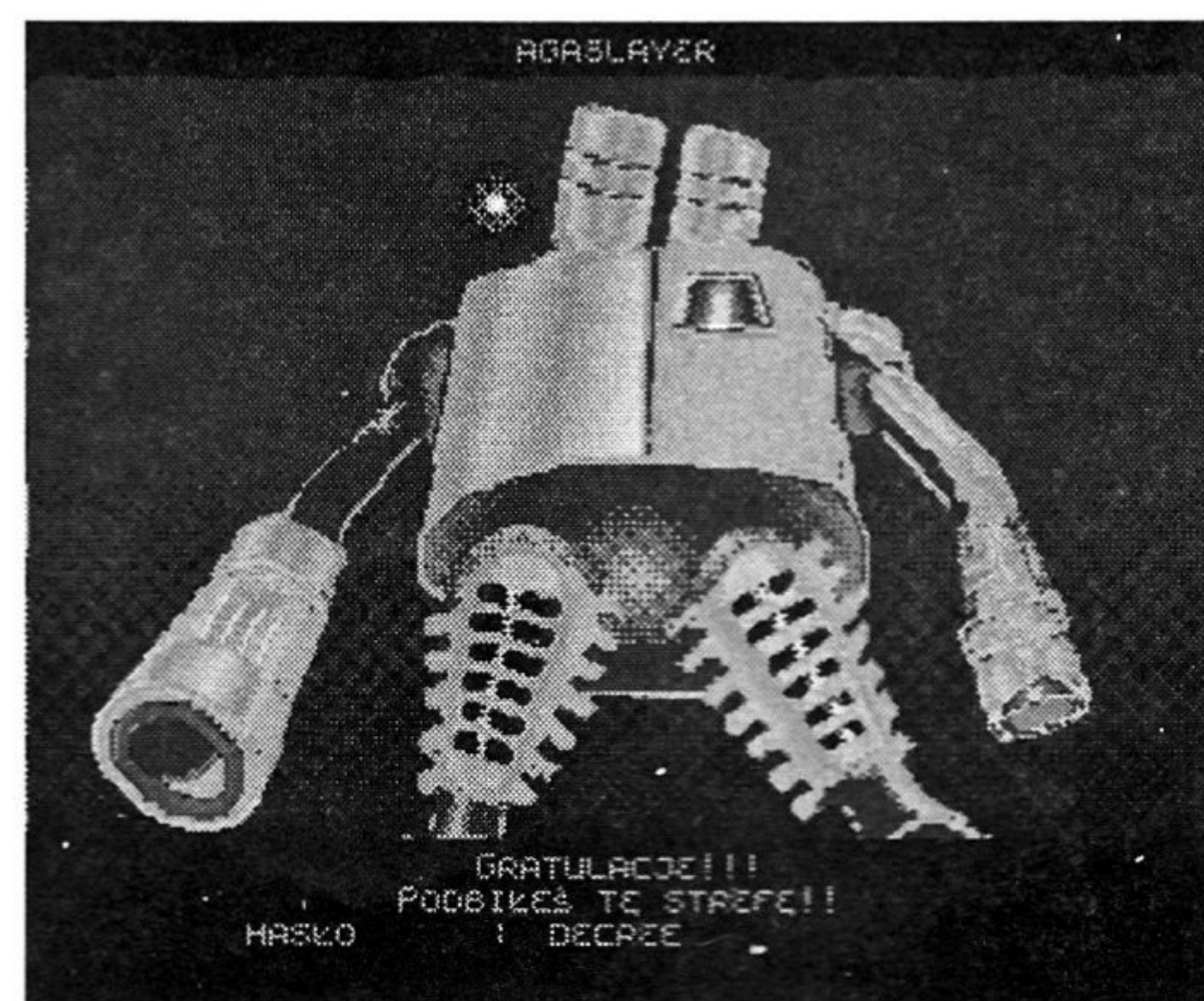


- největší minus této hry: všechno je podobně jak ve Workbenchu; pokud na něco kliknete, zobrazí se další okno atd. Když kliknete vedle, okno se nenávratně ztratí pod hlavním oknem,
- žrout času,
- malý zásah prouzkoumání území skrze Pioneer nebo horníka,
- malé postavíčky,
- nelze rozeznat, zda je to horník, technik nebo voják,
- někdy dosti těžké mise a moc "chytrý" nepřítel,
- minusy najdete ve výše napsaném textu.

Závěrečná rekapitulace

Tato hra se mi velice líbila. Její hlavní zbraní oproti jiným strategiím je JEDNODUCHOST. Tím si získá nejenom skalní fanatiky strategie, ale i hráče, kteří příliš neholdují tomuto žánru (některé to spíše odradí - pozn. red.) Pokud se v nějakém patchi opraví chyba s okny, má šance být velmi úspěšná, i když úroveň Napalmu nedosáhne a nelze ji s ním ani srovnávat. Já se ke strategickým fanatikům nepočítám, nicméně tato hra se mi velice líbí. Cena je velmi nízká a tak vám tuto hru doporučuji. Doufám, že pak někdo tuto hru dohraje a podělí se z ostatními hráči o kódy do dalších úrovní.

(prošlo jazykovou úpravou - pozn. red.)



Typ:	tahová strategie
Výrobce:	FRM Software, 1999
Distributor:	Elbox
Minimum:	A500, 1 MB Chip + 1 MB FastRAM, CD
Doporučeno:	CPU 68040, HDD, grafická karta
Testováno na:	A1200+030/50, 32MB RAM, HDD, 36x CD

Insanity na AmigaExtreme (odpovídá FiDo)

🎮 PŘEKLAD: PETR HUDEČEK

EXT: Co se stalo s Enforce? Už dlouho se o něm nemluvílo...

INS: Nemluví se o něm, vliv na vývoj hry to však v žádném případě nemá. Všechn ten čas na ní velmi tvrdě pracujeme.

EXT: Takže hra je tedy stále ve vývoji? (viděl jsem něco v tom smyslu v Guestbooku)

INS: Ano. Důvod, proč jsme nesdělovali informace, je ten, že jsme kompletně všechno přepracovali a nevěděli jsme, jak to bude vypadat.

EXT: Bude nová verze podporovat PPC?

INS: Tentokrát je to pouze pro PPC, 68k verze byla zrušena.

EXT: Bude tedy podporovat i Warp3D?

INS: Pracujeme na tom. 68k verze podporovala Warp3D, nynější verze zatím ne.

EXT: Jak jste vylepšili engine? (bumpmapping, atd.)

INS: Engine byl kompletně přepsán, protože ten minulý byl již poněkud zastaralý, pokud byste jej srovnali s nynějšími PC tituly. Teď má kompletní hicolorový rendering, truecolorové textury, barevné zdroje světla, průhlednost, vodní efekty, alpha blending a vše, co si umíte představit (kromě bumpmappingu ;-)).

EXT: Kolik lidí na projektu pracuje?

INS: Dobrá otázka. Hlavní problém projektu Enforce jsou lidé. Od úplného začátku jsme byli jen dva - já a grafik Petr Kadleček. Později jsme rozšířili tým o dalšího grafika a level-designéra, nicméně stále to není dost, protože nikdo z nás na projektu nepracuje na plný úvazek. Tento druh práce závisí nejvíce na disciplíně. Takže právě teď jsme čtyři.

EXT: Kdy se dočkáme dema? (nebo nových screenshotů?)

INS: V tomto momentu sám nevím. Je to smutné, protože tohle je ta nejčastěji kladená otázka. Pokaždé jsem musel odpovědět stejně - nezáleží to jen na mně, je to také věc grafiků a designérů. Doufám však, že nové obrázky z herního enginu se objeví nejpozději do měsíce.

EXT: Máte již hotový hratelný engine?

INS: Ano, engine hry je téměř kompletní. Podrobněji jej popíšu později.

EXT: Dobře. Teď o hře - máte vypracovanou dějovou linii?

INS: Máme, příběh je hotov a také jsme již dokončili scénáře pro většinu misí. Podle mého názoru je příběh jedním z nejlepších aspektů Enforce. To všechno proto, že nesnášíme stupidní akční 3D hry ;-)

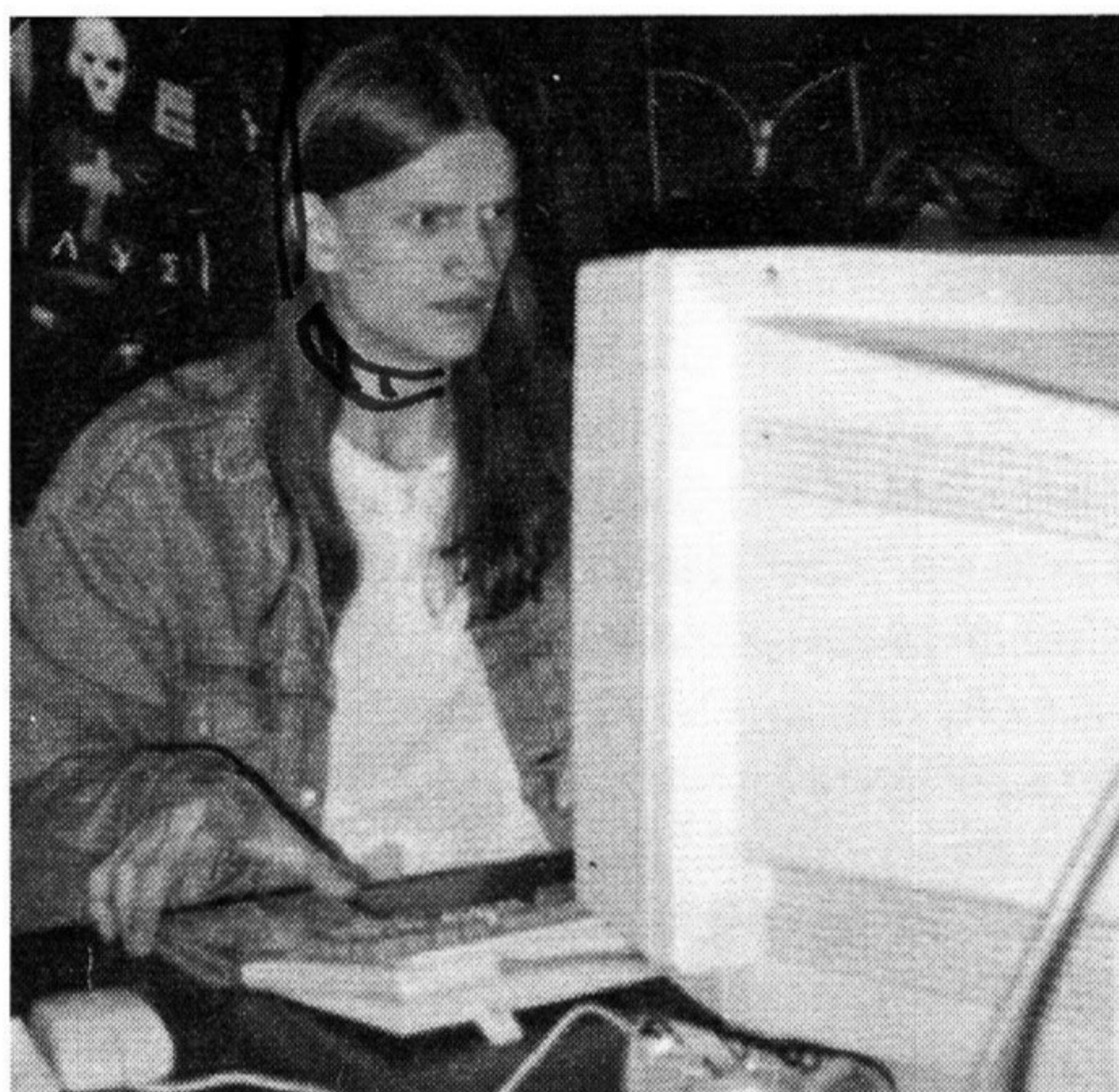
EXT: Můžete prozradit něco o dějové linii?

INS: Pojednává o velmi depresivním světě budoucnosti, kde je lidstvo rozděleno do dvou

skupin. První z nich žije ve městech krytých štítem (vzduch je jedovatý), kde vládou dvě složky - legální vláda a mafie. Život v těchto městech není jednoduchý; člověk se musí velmi snažit, aby přežil. Vy, coby žoldák, pracujete pro každého, kdo zaplatí. Ta druhá skupina lidí žije na jiných místech Země ve svobodné Republice. Během hry dostanete mnoho zakázek od vlády i od mafie a zjistíte, že se proti Republice chystá velký útok. Ke konci už víte příliš, takže se pro vládu stanete nebezpečným, a tak se z lovce stane lovená zvěř.

EXT: Už máte vydavatele nebo je zatím brzy?

INS: Měli jsme nějaké nabídky, ale dosud nebyla žádná podepsána. Nechci teď mluvit o vydavatelích, protože zatím máme jiné problémy, například kde seženeme dostatek sil k dokončení Enforce ;-)



Mistr Programátor Filip Doksanský v zajetí práce na jarním WorkShocku

EXT: Chybí vám hudebník a ještě někdo?

INS: Hlavně level-designéři. Tato práce zabere při vývoji nejvíce času.

EXT: Prozradíte, jaké zbraně budou k dispozici?

INS: Zbraně? Ještě nejsme rozhodnutí. Zatím máme navrženy tři.

EXT: Jak dlouhá hra bude? (kolik levelů?)

INS: Zatím jsme se sami nerozhodli, zda vytvořit množství malých nebo naopak méně obrovských světů. Nicméně můžete očekávat okolo 15 levelů.

EXT: Budou mezi levely nějaké filmové scény?

INS: Ano, zajisté, ovšem nechtěli bychom vytvořit jen množství nudných renderovaných sekvencí. Všechno bude v reálném čase pomocí enginu, protože ten je úžasně flexibilní a mocný. Mohu říci, že Enforce je mnohem flexibilnější než byl Quake.

EXT: Jak byste srovnal váš engine s... řekněme... HalfLife?

INS: Některé věci jsou stejné, některé ne tak dobré. Nicméně vizuální efekty budou lepší, podle mého názoru. Už proto, že používáme kompletně hicolorový rendering. A protože náš engine je stavěn velmi flexibilně, můžeme stvořit vše, co si dokážete představit. Řízení auta například.

EXT: Nahotinky? =)

INS: Je to optimalizováno zvláště pro nahotinky ;-)

Řeknu vám něco o enginu. Hlavním důvodem, proč je Enforce tak flexibilní, je to, že jsem vyvinul svůj vlastní programovací jazyk. Něco jako QuakeC pro Quake, ale mnohem lepší. Když použiji čistě aplikaci (*executable, moravsky řečeno - pozn. překl. ;-)*), nic se nestane. Všechno, co má něco společného s hrou samotnou, je psáno v tomto jazyce. Například můžete vytvořit úplně nový herní objekt s názvem "RedCar" s nějakými vlastnostmi a následně mu můžete přidat programy pro jakoukoliv interakci s okolním světem. Je to velmi jednoduché a účinné, takže když bude kupříkladu designér potřebovat dveře se specifickými vlastnostmi, může si je "naprogramovat" sám. Stejně to bude fungovat s kulami, granáty, raketami, kouřovými stopami, atakdál. Samozřejmě, hlavním důvodem, proč jsem to vytvořil, je to, že jsem velmi líný, takže zbytek hry bude naprogramován naším designérem ;-)

EXT: Takže můžete vytvořit speciální munici, která bude použitelná jen na specifické nepřátele?

INS: To je ta nejjednodušší věc, kterou si můžete představit :-)

EXT: Máte nějaké speciální požadavky na ty, kteří by chtěli být vašimi designéry?

INS: Ano, požadujeme znalost architektury, protože hra jako taková se odehrává v reálném světě. Další věc je ta, že dotyčný bude muset ovládat Quake editor, protože jej používáme (je volně šiřitelný a flexibilní). Nemá to však s Quakem nic společného, používáme pouze shareware editor.

EXT: Přemýšleli jste o licencování enginu jiným vývojářům? Může být použit pro... například automobilovou hru?

INS: Automobilovou hru? Ale samozřejmě, je to jako s každým jiným enginem. Můžete vytvořit cokoliv bez nutnosti měnit jádro programu.

EXT: Necháte ostatní vývojáře váš engine volně používat nebo si jej budou muset koupit?

INS: Zatím nevím, je to trochu komplikovanější...

EXT: Co si myslíte o tom co dělá Alnc?

INS: Alnc? Jsem opravdu zhnusen. GW2K je hned po Commodore ta nejhorší společnost, která kdy Amigu vlastnila. Hledám jiné alternativy (Phoenix, OS3.5), ale Alnc - v žádném případě!

Rozhovor - Jason Hayman (Pagan Software)

✪ PETR HUDEČEK

Představil byste se českým Amigistům a řekl něco o své Amiga-historii?

Jmenuji se Jason Hayman a jsem jedním ze tří lidí, se kterými jsem přede dvěma lety založil programátorskou skupinu. Naším původním cílem bylo portovat hry z PC (hlavně od BlueByte), ale po diskusích se společnostmi jsme od tohoto záměru museli upustit, protože nechtěli uvolnit kód. Dnes je to mnohem jednodušší, protože společnosti viděly, jak snadné bylo pro ClickBoom udělat konverzi Quaka. Popravdě, nikdy se mi nelíbila myšlenka portování PC her, stejně tak si myslím, že to ani ostatní neviděli jinak. Toho času jsme jen nevěděli, jestli jsme schopni vytvořit naši vlastní hru; každý jsme dělali něco jiného. Časem jsem se stal designérem pro Bloodline, Liz hlavním programátorem a Rick technikem. Nyní pracujeme na třech projektech; z nichž každý má vysoký standard a kvalitní, originální mix.



Programovat jsem začínal na Spectru (býval jsem velice zkušeným kóderem), pak jsem přešel na Atari ST a nakonec na Amigu. Amiga byla opravdu ideální pro portování her z ST pro své grafické schopnosti. Práce s ní skýtala opravdové potěšení, i když jsem se zasekl v AMOSu. Blitz Basic, který jsem začal používat později, byl mnohem hezčí a lepší. Téměř jako C, ale s grafickými rutinami, po kterých jsem vždy toužil.

Jakou Amigu vlastníte a co na ní děláte?

Amigu 1200 v toweru s PPC 603/160+040/25 a 32 MB RAM. Stále ještě čekám na svůj BV PPC (to mi něco říká - pozn. aut.). Obvykle ji mám přes Siamese připojenou k PC, kde testuji některé části kódu Bloodline, hlavně FSG Sound System, na kterém jsem pracoval ještě před zrozením Bloodline. Svou Amču ("Miggy" - pozn. aut.) také používám na grafické práce pro Bloodline a někdy i na správu webových stránek univerzity.

Hrajete rád hry? Jakým dáváte přednost?

Ano, hry hraji velmi rád. Na kterékoliv platformě. Například Dark Earth na PC, což je dnes už celkem stará hra, ovšem mě pořád baví. Dřív se mi líbila trilogie Isharů, ze kterých čerpám mnoho inspirace, stejně jako z Dungeon Masterů. Myslím, že právě při poslechu backgroundové hudby u DM2 mě napadl princip FSG audiosystému.

Podle jakých pravidel probíráte návrhy, podle kterého z nich vytvořit hru? Dostáváte návrhy také od jiných lidí?

Každý návrh u Bloodline mám zrovna teď na svědomí já. Napsal jsem je, nechal ověřit dalšími dvěma spolupracovníky a poslal designérům, aby návrhy expandovali. Rád dohlížím na vývoj, abych se ujistil, že dodržují styl všech dalších našich her.

Očekával jsem, že nám budou lidé posílat své nápady a návrhy, ale nic moc se v poště neobjevilo. Pagan stále shání nové lidi - kóдеры, designéry, zvukaře a grafiky, protože se snaží udržet Amiga komunitu naživu prostřednictvím spousty dobrých projektů.

Máte nějaký sen, podle kterého byste chtěl udělat hru? Někdy velký projekt?

Ano. Můj opravdu velký projekt se jmenuje RavenStark. Začal jsem na něm pracovat před šesti lety coby na námětu na herním scénáři, ale nakonec se z toho (po 4 měsících) stala novela. Po roce už jsem měl napsaných přes 40 kapitol, z nichž každá má přes 60kB textu. Nedávno jsem dokončil čtvrtý (a doufám poslední) přepis patnácté kapitoly. Je to velmi hluboký příběh, který bych opravdu rád jednou přenesl do hry.

Kolik lidí zpravidla pracuje na jednom vašem titulu?

Je to pokaždé jinak. Na Bloodline jich třeba pracuje 8, na Scavengers 5-6 a na Magicku 5. Celkem je nás 19. Zkoušíme také pracovat každý s každým, než po skupinách; tak se snažíme sdílet nápady, atd. Prostě Pagan je jedna velká skupina.



Na jakém hardwaru pracujete?

Většinou Amigy a PC v různých konfiguracích. Neznám všechny specifikace, ale vím, že průměr je 040/25 s 32 MB RAM. Nejlepší stroj je A4000 s PPC/CVPPC/CGX.

Sledujete záměry a taktiky konkurenčních firem?

Velmi pozorně ;-). Sledujeme a zkoumáme, ale nic z toho se přímo nepromítne na tom, co děláme. Mnoho her pro Amigu se stalo specializovanými, anebo omezenými na jeden okruh 'diváků', s nápady, na kterých není nic



Jason Hayman, Liz Tucker a Thomas Wurgler na výstavě World of Amiga 1999

nového. V Paganu se snažíme pokrýt požadavky co nejvíce skupin hráčů v rámci hranic daného žánru. Máme připraveno mnoho skvělých věcí, o kterých vám nepovím nic, než budou hry na světě, protože by si to mohla přečíst konkurence ;-). Prostě nekopírujeme ostatní, snažíme se o nové nápady a techniky, atd.

Co říkáte na současnou situaci kolem Amigy? Budete podporovat Amigu nové generace?

Čistě mým názorem je, že jestli Amiga pracuje na novém OE, je to lepší, než kdyby opustila komunitu a vyřadila hardware, jako Boxera a jiné. Podívejte, dva roky s GW byly zajímavé, ale zjištění, že projekt MCC byl zrušen, už zajímavé není. A dva roky, to je dlouhá doba. Už to tady bylo dříve, je to další rána pod pás, ale je na nás, abychom se zvedli a šli dál. Zombie, takovým slovem se popisovala Amiga komunita. Zabili nás, ale my se stále ploužíme dál.

Jaký je váš názor na cenovou politiku phase5 nebo Boxera?

Boxer se zdá být velmi hezkou alternativou, se 100% kompatibilitou a mnoha zajímavými možnostmi. Pravda, není to moc přívětivá cena, nicméně pokryje výdaje společnosti. Já jen doufám, že si lidé Boxera budou kupovat, protože má dobrou budoucnost, dokud pro něj budou vývojáři psát drivery pro PCI karty, atd. Koupil bych si ho také, ale zrovna jsem koupil dům, tak právě teď nemám peníze ;-).

Můžete koupit PC za 400 liber, ovšem PC jsou zde už léta, za podpory mnoha velkých společností, které si mohly dovolit snižovat ceny. Pro p5 a Boxera je to o to těžší, protože jsou noví. Ovšem u věcí, které se dobře prodávají se cena rychle snižuje. 600-700 liber za vylepšenou Amigu s PCI sloty a rozšířeným AGA chipsetem, to je prokletě dobrá cena (...bych se hádal - pozn.aut.). Potřebuje jen podporu komunity a vývojářů. Je to klasická 'počkáme a uvidíme' politika...

Máte něco, co byste vzkázal (nejen české) komunitě?

Co bych mohl říci, co ještě nebylo vyřčeno? Zachovejte ducha Amigy. Zastavte pirátství, prosím, zastavte pirátství. Zabíjí to vývojáře, jako jsme i my.

Děkuji za rozhovor.

Já také děkuji za rozhovor :-)

Rozhovor - Chris Hülsbeck

✪ PETR HUDEČEK

Chris Hülsbeck. Pro hráče-pamětníky bezpochyby velká osobnost hudební Amiga scény. Pro vás, později narozené, kterých je, dle mého soudu, více, bych zkusil vyjmenovat hry, jako Turrican, Apidya, Jim Power. Pokud nepomohlo ani tohle, pak je tady pro vás připraven rozhovor s tímto hudebním géniem.

Zdravím. Mohl byste prozradit něco o sobě a o vaší Amiga-historii pro Amigisty-nováčky?

Narodil jsem se v roce 1968 v Kasselu v Německu a už ve velmi raném věku jsem o sobě zjistil, že jsem oddán hudbě. Když mi bylo 14 let, dostal jsem svůj první počítač - legendární Commodore 64, na kterém jsem se učil programovat. Jen o pár let později jsem se zúčastnil konkurzu zaměřeného na počítačovou hudbu, sponzorovaného prominentním německým časopisem. Vyhrál jsem první cenu. To byl začátek mé kariéry profesionálního skladatele pro počítačové hry a videohry. V roce 1986 jsem si koupil Amigu 1000, kterou vlastním dodnes. Na Amize jsem naprogramoval a poskládal spoustu hudby, jako například pro známou sérii Turrican a mnoho dalších her jako Jim Power a Apidya. Dosud jsem napsal hudbu pro více než 70 softwarových titulů, včetně mého posledního projektu pro PC a Nintendo64, "Star Wars Rogue Squadron".

Pamatujete si dobře na staré dobré Amiga časy a vzpomínáte na ně rád?

Zajisté, když si na ty doby vzpomenu, cítím téměř nostalgii. Nikdy bych o ty vzpomínky nechtěl přijít.

Můžete nám prozradit, které programy jste používal pro komponování hudby pro hry na Amigu?

Používal jsem mou vlastní aplikaci TFMX pro moje tracky a Music-X pro ovládání a programování MIDI. Dokonce i dnes mám navrženy některé pracovní nástroje podle TFMX, ale přesto radši přenechám programování programátorům... ;-)

Máte vůbec ještě Amigu? Pracujete s ní?

Nevlastním jednu Amigu, vlastním hned tři - A1000, A500 a A3000, ale jsou "uskladněny" v Německu. Sám nevím, kdy budu schopen je oživit.

Popsal byste konfiguraci svého studia?

Momentálně mám Kurzweil K2500, coby hlavní klávesy, dále Akai S1000PB, Roland JV1080, Emu Ultraprotheus, Korg 01R/W a Wavestation A/D, Roland M-OC1, a M-SE1 jako samplery/synthetizéry. Na mixování a efekty mám digitální nahrávací konzolu Yamaha 02R, Lexicon LXP1 (na reverb), Boss SE-70 (hezka malá FX-potvůrka) a Ensoniq DP/4 (na více složitějších efektů). Pro počítání a sekvenční zpracování používám P2/300 PC se 128 MB RAM, kde mám nainstalován ten nejlepší zvukový software.

Jaký software používáte pro komponování?

Mým hlavním programem je Cubase od firmy Steinberg, který používám už léta. Používám také harddiskový nahrávací systém s názvem TripleDAT od firmy Creamware.

Jakému zvukovému (trackerovskému) formátu byste dal přednost? Nemyslím, že by Amiga někdy používala MIDI v takové míře jako PC...

Music-X byl skvělý program a jak jsem slyšel, tak Bars and Pipes byly také. Nové stroje budou muset být velmi rychlé, aby vzbudily nový zájem jak vývojářů, tak 'zvukově orientovaných' uživatelů.

Teď zabrousíme do herní oblasti. Nazval byste se Hráčem (game-freak ;-)? Která hra byla vaše nejoblíbenější? Dohráli jste ji do konce?

Když zavzpomínám na staré Amiga časy, byl jsem totálně fascinován hrou Sentinel a dohrál jsem ji - až do levelu 9999. Teď se mi líbí Mario64 pro Nintendo64 a poslední hra, u které jsem trávil čas, byla Half Life.

To byl výkon :-). Tak. Jakou hudbu posloucháte nejraději? Posloucháte i svoje skladby?

Mám rád filmové soundtracky, ale také pop, rock a techno. Líbí se mi víc instrumentální hudba než písničky se zpěvem. Ano, svoje skladby také poslouchám - jsem velmi sebekritický.



Mezi Amiga-veterány jste velká osobnost hudebního světa, s osobitým a nezaměnitelným stylem. Přesto - ovlivnil někdy někdo vaši tvorbu?

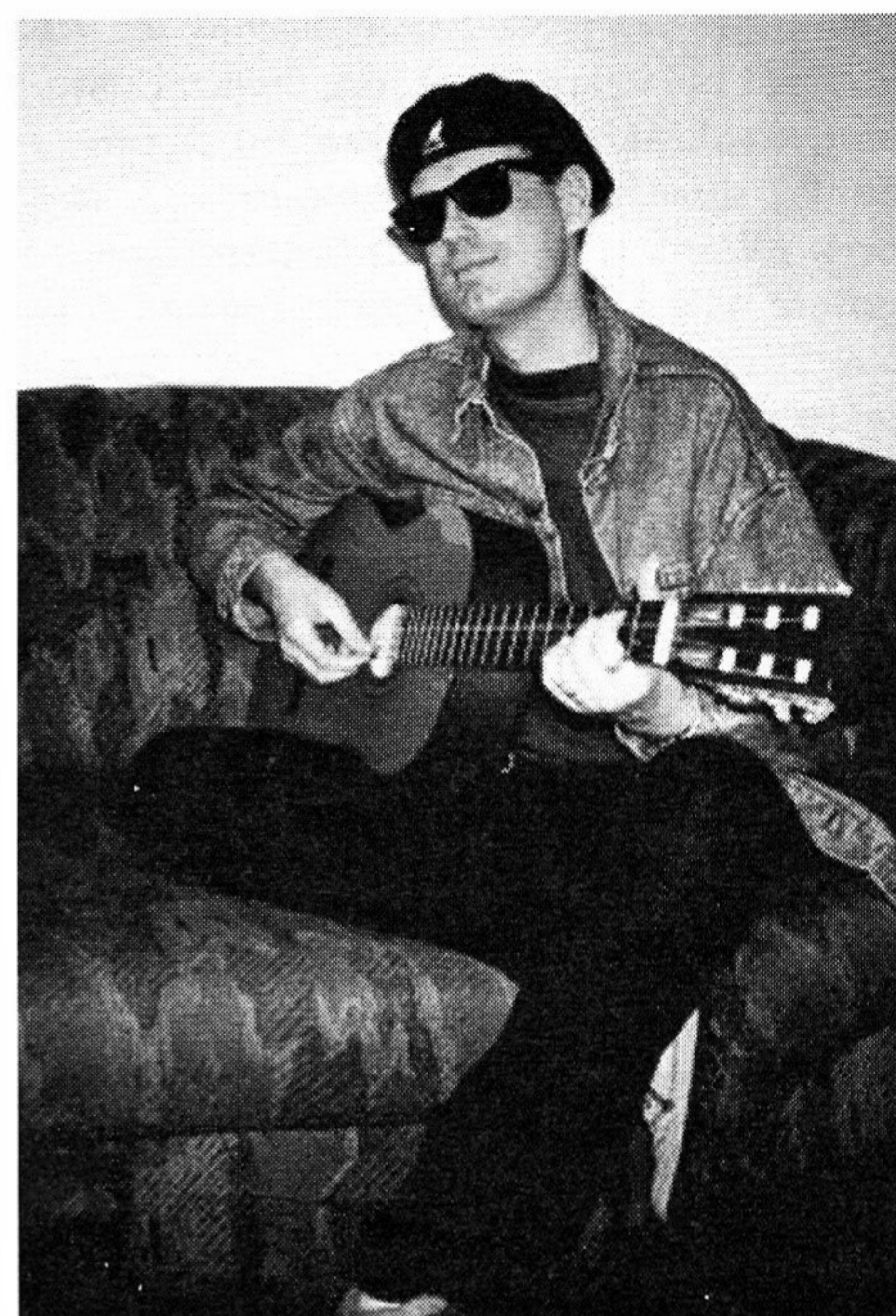
Ale ano, když jsem byl mladý (v 80. letech) - instrumentální hudba 70. a 80. let, ovšem také pop 80. let.

Máte rád filmové soundtracky. Kterí kompozisté jsou vaši oblíbení?

Mým favoritem je John Williams, je to bůh. Ale také mám rád Jerryho Goldsmitha, Alana Silvestriho, Dannyho Elfmana a Hanse Zimmera.

Jerry Goldsmith, ten umí. Za jeho nejvydařenější dílo bych si dovolil pokládat soundtrack k poslednímu dílu Startreku - Insurrection. Jste trekkie? (fanoušek Startreku) Nebo fanoušek jiného filmu?

Startrek mám rád (hlavně The Next Generation), ale nemyslím si, že bych si mohl říkat



Trekkie. Líbí se mi tolik filmů; jejich výčet bych zaplnil knihu. Nedávno jsem založil novou sbírku DVD titulů, zatímco moje stará sbírka videokazet začíná blednout...

Skládáte teď hudbu pro nějaký nový projekt? Jestli to není tajné, můžete nám prozradit, pro který?

Momentálně pracuji na dvou hrách a obvykle to samozřejmě bývá tajeno. Jedna z nich je už ovšem ohlášena na internetové stránce firmy Factor5, takže vám prozradím aspoň titul: Thornado64.

Byl jste někdy v poslední době kontaktován nějakou Amiga herní firmou? Spolupracoval byste s ní a vrátil se k Amize?

Ano, jedna mě kontaktovala před dvěma lety, ale měli jen malou, ne zrovna zábavnou hru a žádný rozpočet. Pro Amiga vývojáře nastaly těžké časy a jestli se nestane zázrak.....

Ještě pár otázek nakonec - Znáte někoho z české Amiga scény?

Ne, ovšem to bude asi tím, že stejně nejsem zrovna nejlépe informován o situaci kolem Amigy.

Dobrá. Co byste vzkázal naší (české) Amiga komunitě?

Hodně štěstí a VIVA AMIGA! :-)

Za všechny vám přeji hodně úspěchů a inspirace!

Děkuji :-)

Chris je teď vlastníkem firmy sysSONIQ Records, takže pokud by byl zájem o (nejen) jeho CD, adresa je <http://www.synsoniq.com>

Wasted Dreams - návod

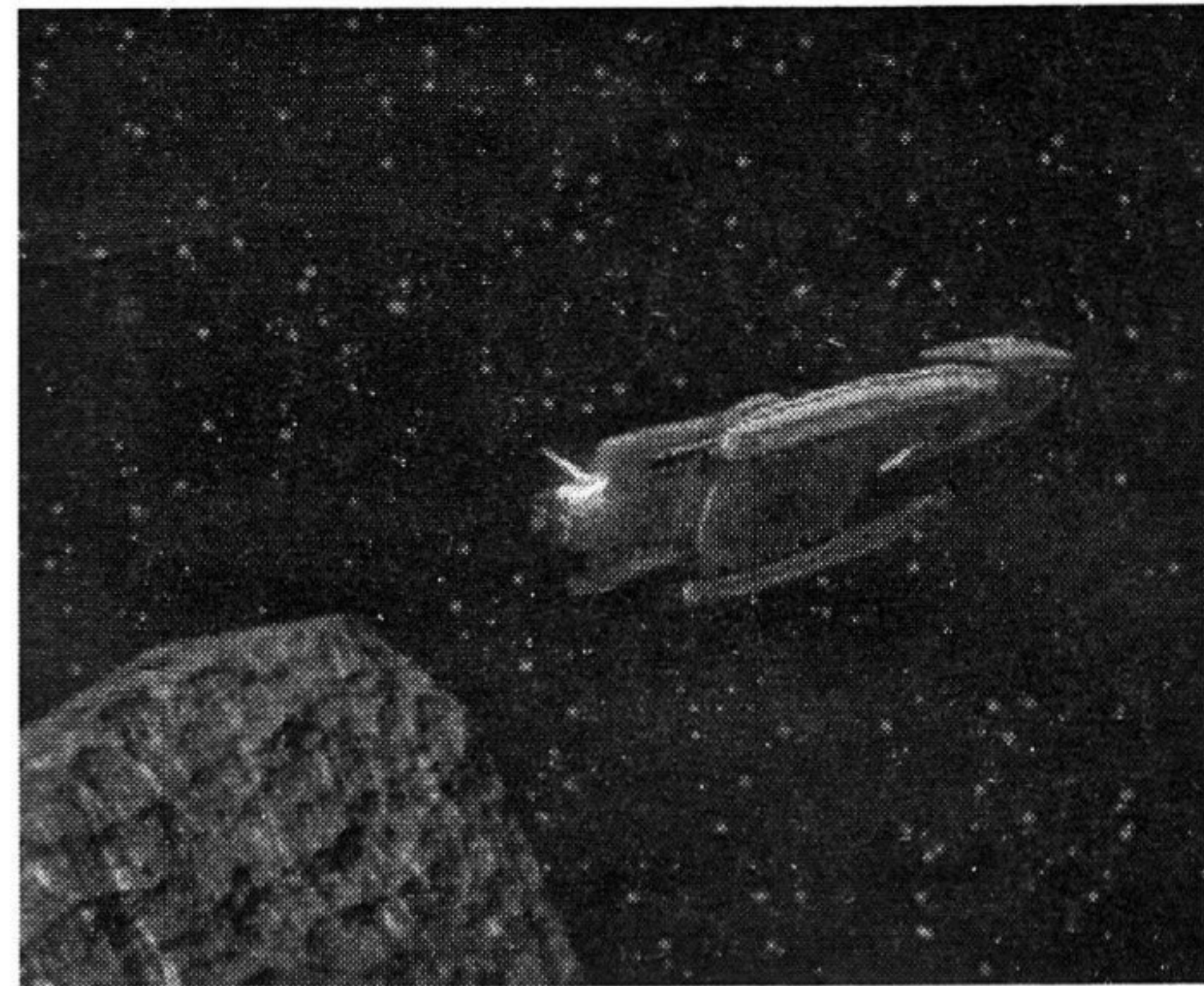
PAVEL STREJČEK

Na tuhle hru jsme čekali několik let. Několikrát byl vývoj přerušen, dvakrát ukončen, dvakrát změnila vývojáře a producenta, dvakrát byla přejmenována. Nejprve z Wasted Dreams na Distant Space a potom na žádost hráčů zase zpět na Wasted Dreams. Po dokončení hra musela ještě změnit společnost, která se měla postarat o duplikaci CDček. Po všech těchto útrapách Digital Dreams Entertainment konečně mohli pustit svoji první hru do distribuce. Já jsem pak nad touto hrou strávil tři dlouhé noci a největší radost by mi udělal druhý díl. Proto zapomeňte na recenzi z AR 46/47 a tuhle hru si určitě objednejte! Pokud bych měl sestavit žebříček nejlepších her pro Amigu 68K za rok 1999 do dnešního dne, tak Wasted Dreams s přehledem zvítězí. Ještě poslední drobnost. Doporučuji Vám tenhle návod používat jen v krajním případě a nezkazit si jím zážitek ze hry :-)

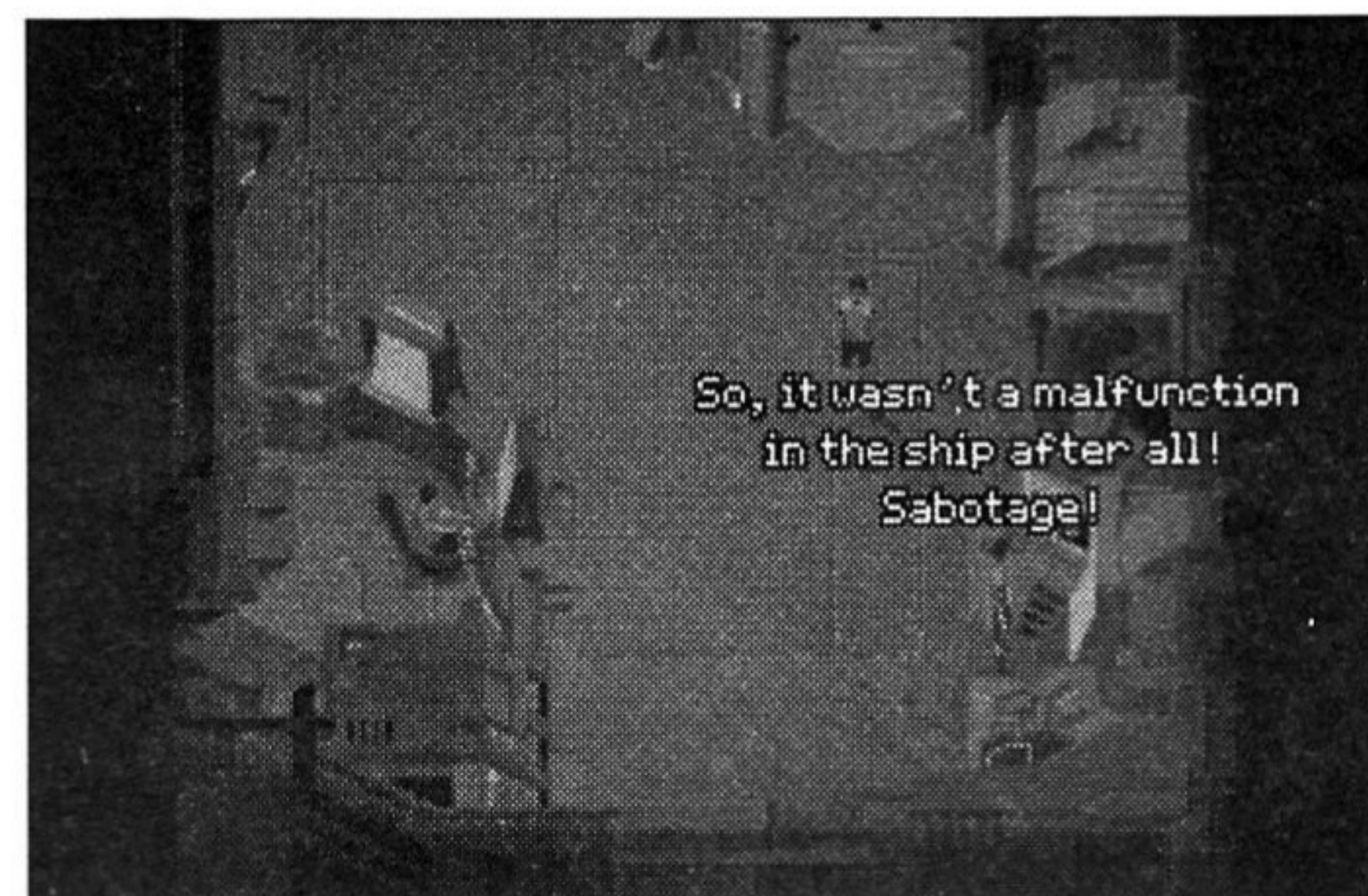
Hra umožňuje hru jednoho nebo dvou hráčů. Tento návod popisuje hru s jedním hrdinou avšak hrají-li dva, postup se téměř neliší a víc hlav na to určitě přijde samo. Nepříliš kvalitní intro můžete přeskočit klávesou Esc nebo tlačítkem myši. Do menu se dostanete také klávesou Esc. Zde jsou nejdůležitější menu OPTIONS, kde lze nastavit hru jednoho nebo dvou hráčů, CONTROLS, kde si nastavíte způsob ovládání. Mě se více osvědčilo ovládání klávesnicí [SHIFT, Alt, směrovky]. Klíčová jsou menu LOAD a SAVE, která doporučuji používat co nejméně! Poslední drobnost, v menu SAVE je i položka pro uložení nastavení OPTIONS.



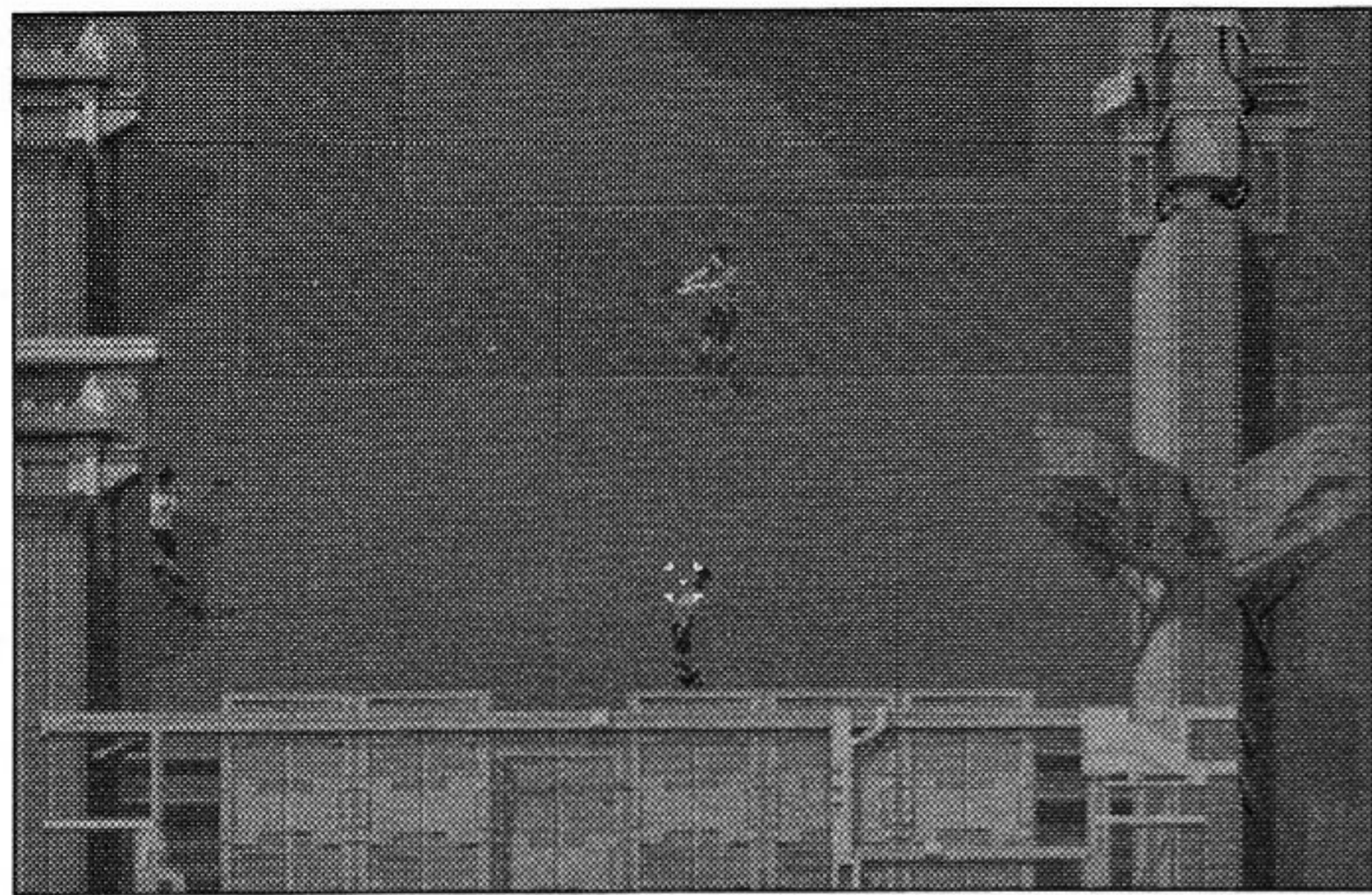
Začínáme! U ztroskotané lodi můžete slíbit příteli, že na něj nezapomenete, ale hlavně je třeba se vybavit pro další pobyt na této planetě. Lékárnička, navigator a vaše první laserová pistole to jistí. Vpravo narazíte na vaše první 3 vetřelce. Nejsou vůbec přátelští - zastřelit! Raněného vetřelce dejte s lékárníčkou dohromady a on vám předtím než zmizí dá laserový kráječ, představí se jako Udraaw a poprosí vás o záchranu svého přítele. Potom to vezměte směrem na západ a každého vetřelce co potkáte okamžitě zastřelte. Buď Vy, nebo on. Zásobníky, které zůstávají u mrtvých berte, nábojů není nikdy dost. U vodopádu vezměte krumpáč, který tu zůstal po teleportovaném vetřelci. Potom to vezměte směrem jiho-východním až k muži co opravuje vesmírnou loď. Za navigator od něj dostanete první kartu [supply card]. Ted zpět k jeskyni, kousek po proudu a pak přes řeku. Směrem na sever, až k dolu chráněnému silovou stěnou. Stále platí pravidlo mrtvý vetřelec, dobrý vetřelec. U dolu vezměte z pásu dva vzorky hornin. A teď doleva ke generá-



toru. [Supply card] bohužel není určena pro tyto dveře. Tak jen vyzkoušejte co se stane, hodíte-li vzorek hnědé horniny do otevřeného otvoru. Požár a následná exploze potěší. Dva pracovníci, kteří vás až do požáru ignorovali na vás nyní zaútočí. Co se dá dělat. Přece se nenecháte zastřelit. Vše musí proběhnout velice rychle. Na důl mezitím zaútočila trojice vetřelců, kteří si tím koledují o smrt. Při výbuchu došlo k přerušení dodávky energie a důl je nyní bez štítů. Směle vstupte a promluvte si s obsluhou. Jeden z mužů vás požádá abyste vrátil Paulovi knihu, v které si náhodou zapoměl svoji žlutou ID kartu. Druhého muže ujistíte, že s výbuchem nemáte nic společného a vše svedete na vetřelce. On vás pošle pro ochranku. Ani žlutá ID karta do dveří u generátoru nepasuje. Důvěřivec, kterého jste před chvílí obelhali, snese i další lež. Stačí jen vysvětlit, že vy jste vaši dveřní kartu ztratili v tom zmatku při útoku a tak vám půjčí svou.



Za dveřmi najdete první terminál. Tam se dozvíte, že návrat lodi ExplorerFX2 na Zemi byl úspěšně přerušen - nikdo nepřežil. Hmm. Něco je jinak. V této místnosti si také můžete doplňovat energii vašich štítů. Dveře do vojenského komplexu vám ochranka otevře až po kontrole žluté ID karty. Ted však zpět přes řeku do jeskyně u vodopádu. V jeskyni se dejte druhou odbočkou doleva a přes několik vetřelců projděte až na konec. Tam bude nejlepší vyřadit malý reaktor laserovým kráječem. Ted zpět do hlavní chodby. Pozor na agresivní černé koule. Na konci první odbočky naleznete uvězněného Udraawova přítele. Stačí vyřadit i druhý reaktor a je volný. Představí se jako Harrawie a vybídne vás, abyste ho následovali. Vyvede vás z jeskyně



a potom doprava na výběžek, kde by se na vás, pokud jste toto místo předtím nevyčistili, měli vrhnout dva vetřelci. Potom se dejte do rozhovoru s Harrawiem a on vám prozradí některé základní informace o životě vetřelců. Rozhovor přeruší další dva vetřelci, kteří se teleportují blízko vás. Když už budete v tom zabíjení, bude lépe se zbavit i dvou dalších na protějším břehu, aby vás nerušili při dalším rozhovoru. Harrawie však už jen dodá že hrozně spěchá, ukáže vám skrytý můstek a teleportuje se pryč. Zůstane po něm na zemi pouze kovová tyčinka. Na druhém břehu naleznete skrytou zeď. Několik výstřelů odstraní keře a objeví se kovové dveře. Na ty bude nejlepší zkusit Harrawieho tyčinku. Ve skrytém opuštěném táboře naleznete jen kovovou krabičku a prázdnou plechovku. Tu naplňte vodou tam, kde jste přeplavávali řeku a opět do jeskyně. Budte stále ostražití, protože se na místa, kde jste už všechny zabily, mohou teleportovat další. V jeskyni zabočte do třetí odbočky, projděte skrze zabezpečovací zařízení, oheň uhasťte vodou z plechovky a vetřelce pošlete k zemi. V místnosti na konci najdete střelný prach a detonátor. Váš kurz práce s výbušninami se právě výborně hodí. Z kovové krabičky, střelného prachu a detonátoru bude skvělá bomba. Každý terorista by na vás byl hrdý. Teď můžete vyrazit přes řeku do vojenského tábora. Nezapomeňte doplnit energii štítů!



V táborech se můžete rozhodnout, zda provokovat ochranku a střilet na potkání, nebo zabíjet jen z nutnosti. Na hlavním nádvoří se vydejte do dveří proti vám a rovnou do baru po levé straně. Tam potkáte Paula. Vraťte mu jeho knihu, ale ID kartu zapřete. On vám předá žlutou kartu od skříňky pro Andrewa. Pokračujte do dveří na konci hlavní chodby, kde se vám s touto kartou podaří otevřít jedna ze skříněk, které jsou ve stěně u každého lůžka. Andrew vám předal omylem svoji kartu místo Paulovy a tak získáte důstojnickou uniformu. S tou se budete moci pohybovat po areálu daleko volněji. Ven z budovy na hlavní nádvoří a do dveří vpravo od vchodu, kterým jste vstoupili do vnitřního vojenského prostoru. V místnosti, kde

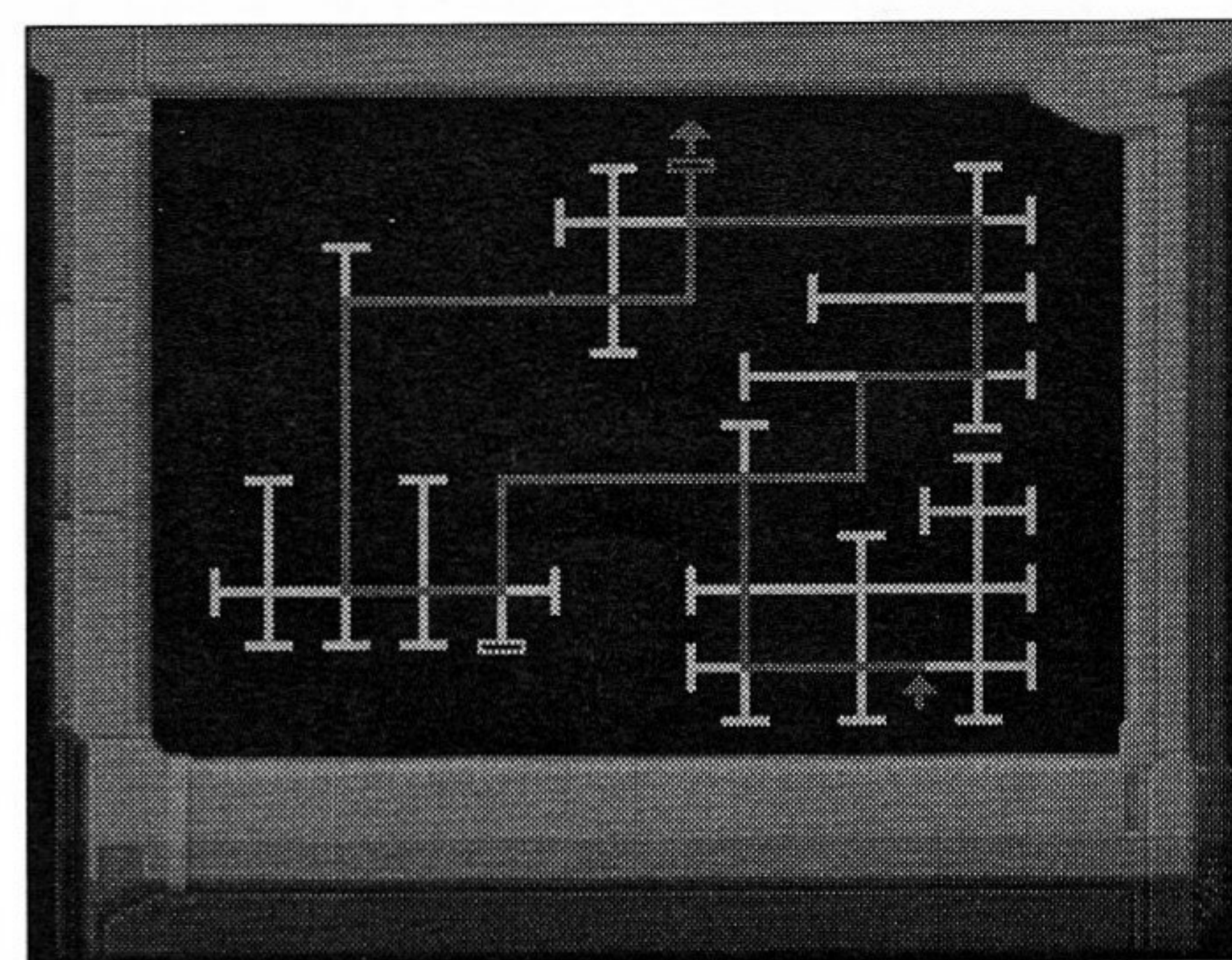
se testují nové plazmové zbraně, vezměte prázdnou nábojnici a vydejte se doprava do skladiště. Tam vyměňte důstojnickou uniformu za plynovou masku a opilci dejte plnou láhev, která stojí vzadu na bednách. Tím ho úplně zrušíte a můžete se vydat pryč. Na hlavním nádvoří se dejte doleva. Objevíte zamčené dveře a vedle nich ventilační systém. V této místnosti se nalogujte do aktivního terminálu a otevřte tak dveře ve vedlejší místnosti. Jakmile tam vstoupíte, obsluha se vám pokusí z tohoto prostoru vykázat. Co se dá dělat. Vy dovnitř musíte. Děláte to samozřejmě opravdu neradi, ale když nesouhlasí, musí zemřít. Objevíte místo, kde v pravidelných intervalech vyvěrá koncentrovaný smrad. Mezi intervaly naberte pachnoucí směs do prázdné nábojnice a tu pak vložte do ventilace vedle zamčených dveří. Stačí chvíli počkat a ... Dveře se rozletí a vyběhne z nich přiotrávený člověk. Než se mu udělá líp, zastřelte ho. Nasadte si masku a projděte dveřmi.



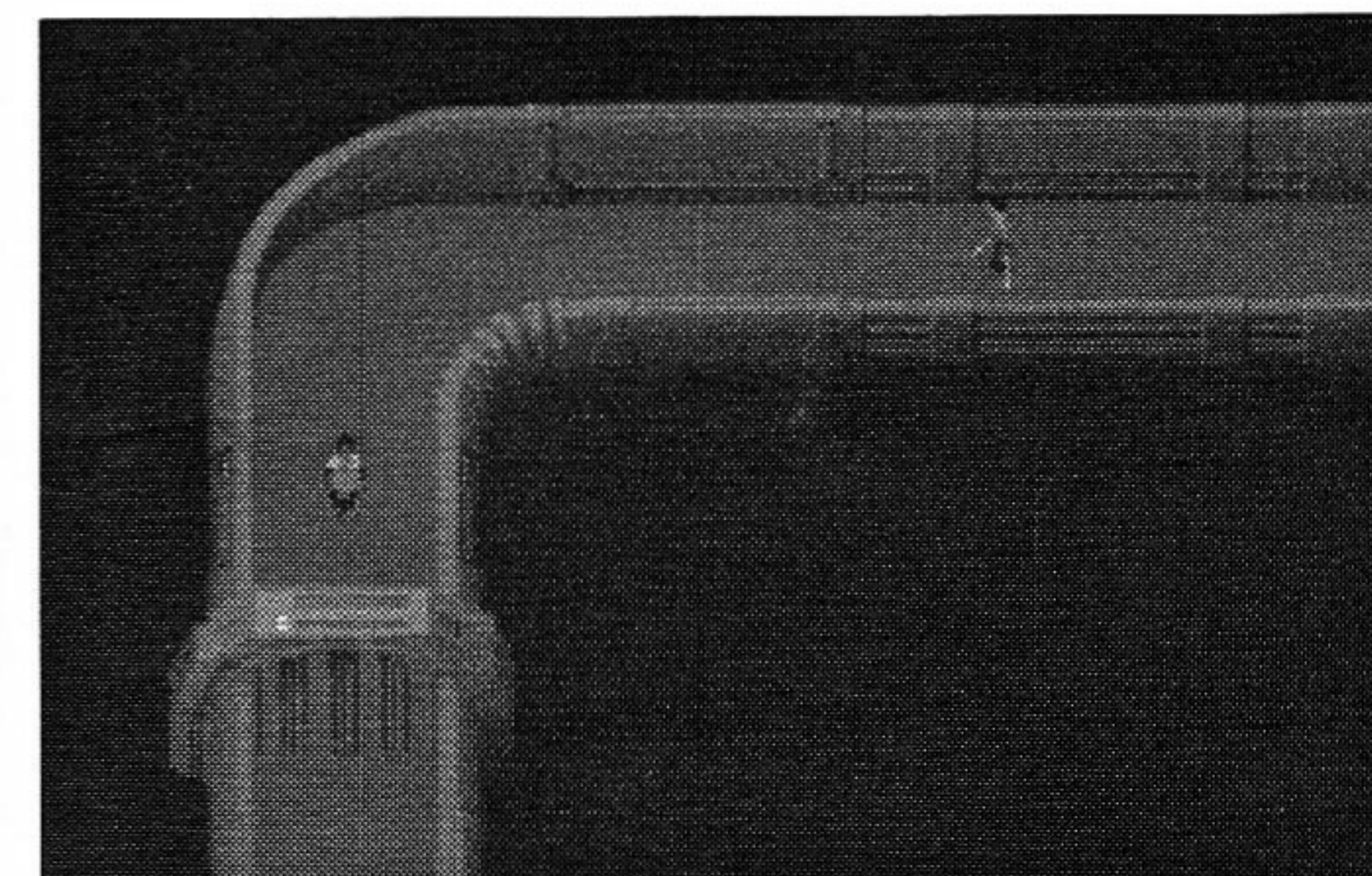
V první místnosti prohlédněte ležící těla a teleportujte se do laboratoře. Tam pomocí druhého terminálu otevřte zásobníky A i B a vezměte z nich nádobu s kyselinou a nějaké pilulky. Ty by mohly pomoci opilci ze skladiště. Dříve než se tam vydáte, doplňte si štíty na maximum! Antipijácké pilulky opilce zvednou na nahy rychleji, než jakýkoliv energy drink. On vám za to řádně vynadá. Nejlepší bude ho upozornit, že máte kartu [supply card], kterou lze otevřít všechny bedny s alkoholem. Z opilce se vyklubá důstojník, který vás pozve někam, kde nebudete nikým rušeni. Následujte ho až do přísně střežené budovy. Tady se vám bude určitě hodit karta s vysokou prioritou, kterou si majitel ihned po příchodu odložil na stůl. Teď si můžete vybrat řešení podle svého gusta. Násilnější povahy důstojníka bez řečí odstřelí, vychytralejší mu nabídne jinou kartu než jste mu slíbili. To se mu nejspíš líbit nebude a celá scéna skončí opět střelbou. Holubičí povahy mu dají správnou kartu a protože je již téměř vyčerpaná, důstojník se ji pokusí znovu nabít. Jedná se o velmi delikátní operaci a nepřeje si, abyste ho nadále vyrušovali. Jakmile opustíte budovu

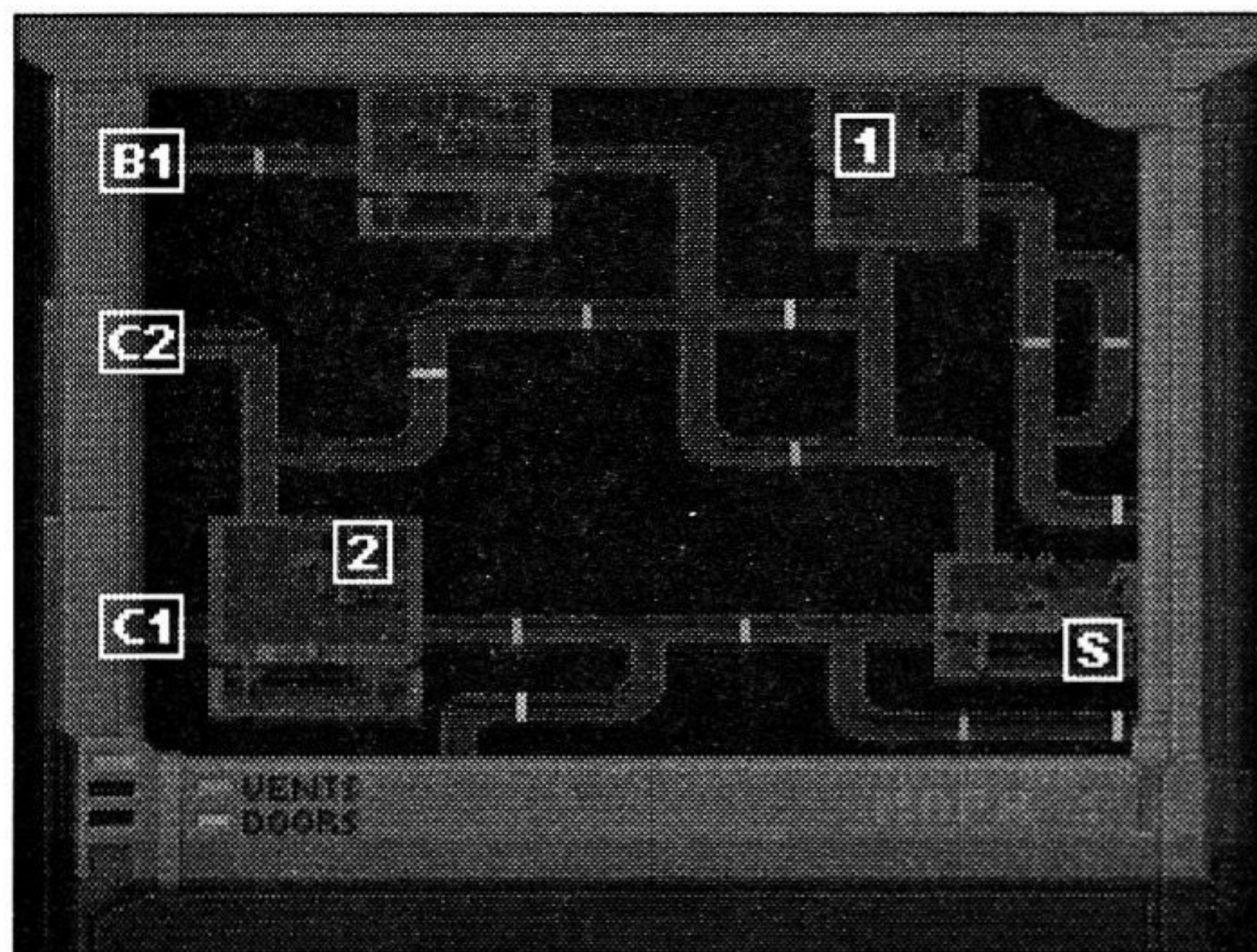


budete zatčeni. Několik výstřelů vás ujistí, že odpor je marný. Budete uvězněni v přísně střežené budově a jediné co vás ještě čeká je smrt, nebo ne?

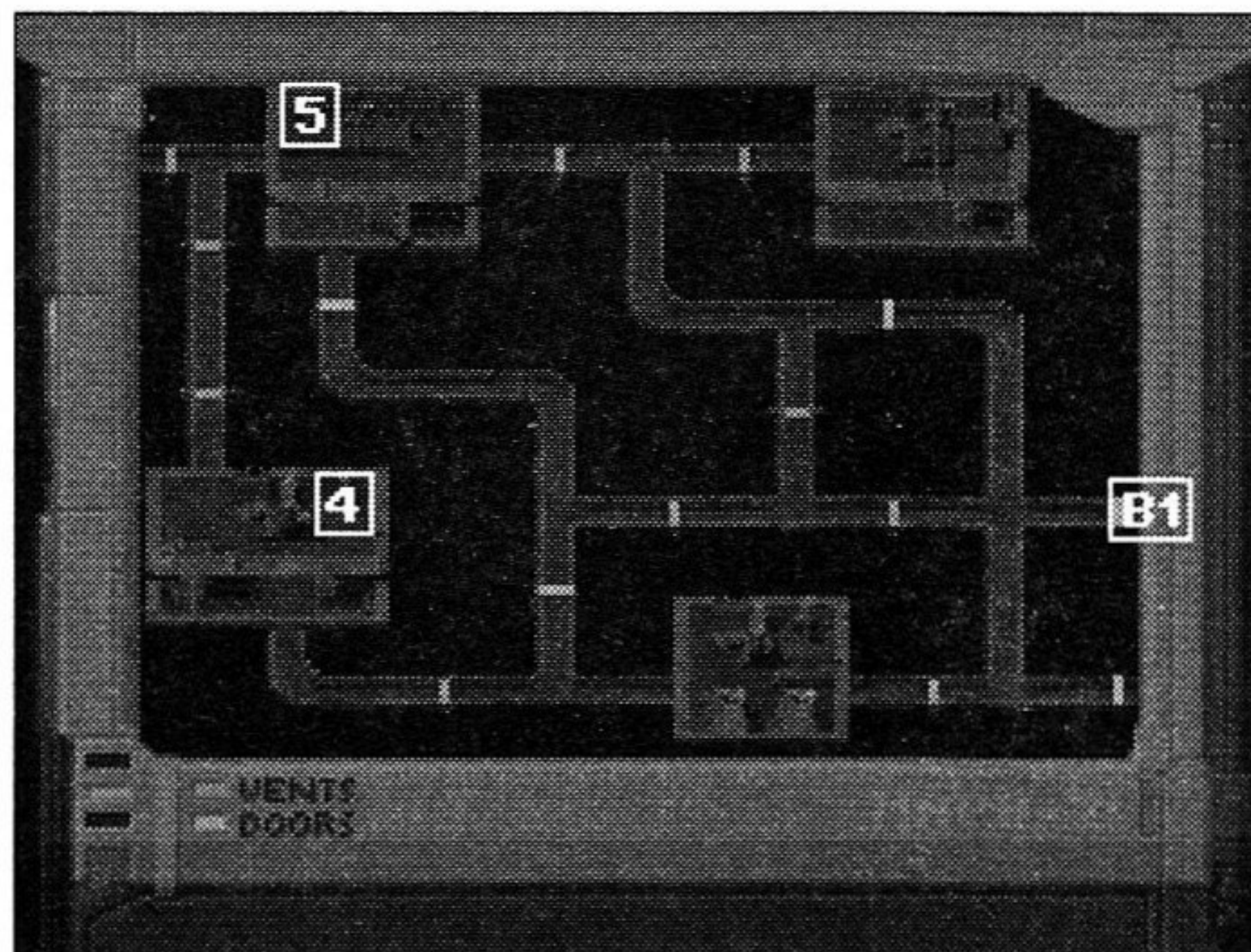


Lamelový uzávěr nejde otevřít, ale silná kyselina vylitá na panel hned vedle to jistí. Vztupte do reaktoru. Reaktor je první ryze akční vložkou do hry. Reaktorem probíhají smrtící výboje, kterým je třeba se pečlivě vyhýbat. Podle přiložené mapky spolehlivě najdete podivnou stěnu, se kterou si lehce poradí krumpáč. Objevíte jeskyni, kterou protéká řeka. Jeskyně je nestabilní a jediná cesta ven je vodou. Z nejvyššího místa nad řekou skočte a vyplavete kousek od známého vodopádu. Vzpomínáte si, že ve vaší ztroskotané lodi zůstala ještě jedna zbraň? Je sice malá, ale budete se s ní cítit mnohem bezpečněji. Směrem na jih od místa, kde jste vyměnil navigator za první kartu s mužem opravujícím jednu z lodí jsou velké kovové dveře. Žádná karta nepasuje, takže zbývá jen hrubé násilí. Po výbuchu bomby zůstane ve dveřích slušná díra a kolem několik úlomků. Nikdy nevíte, kdy se budou hodit. Vevnitř překročte mrtvolu muže, který nepřežil výbuch a zastřelte druhého, který měl před chvílí víc štěstí. Když ho prohledáte, najdete o něco větší zbraň. Hned budete mít snazší práci. Pomocí terminálu se vám dveře sice otevřít nepodaří, ale aktivujete alespoň teleport. Vedle teleportu si můžete ještě dobít zbraň. Po teleportaci vysvětlíte muži, který se ptá co se děje, že šlo jen o poruchu. On vám neuvěří a teleportuje se nahoru, aby sám vše ověřil. Mezitím rychle zabijte muže u terminálu a počkejte až se ten první vrátí. Zjistil už, co se skutečně stalo a tak musí zemřít také. V levé části jsou dvoje dveře. Otevřít jdou zatím jen jedny a za nimi naleznete v malé místnosti na stole šroubovák. Teleport znovu aktivujete po úpravě terminálu šroubovákem. Je až s podivem, kolik toho umíte, i když zabíjení vám jde stejně ze všeho nejlíp. V pravé části odstraníte šroubovákem kryt a objevíte vstup [pravá místnost, vlevo nahoře]. Tak začíná druhá akčnější část hry.

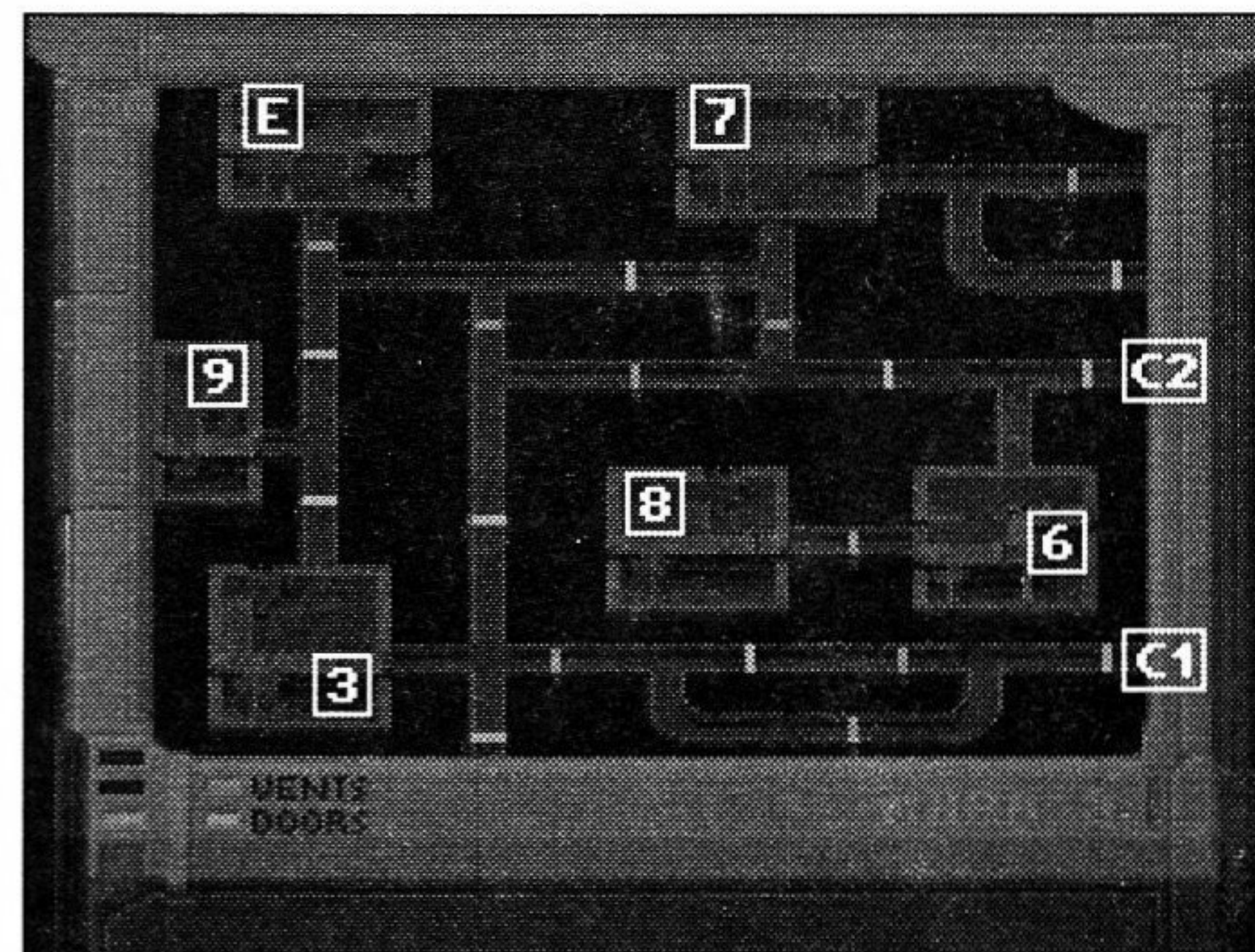




Mapa 1



Mapa 2



Mapa 3

[MAPA 1] Objevíte se v kanalizaci [označeno písmenem S]. Začněte se brodit do místa označeného číslicí [1]. Vyhýbejte se krabicím plujícím po hladině, které se objevují v rourách ústících do stoky. V případě nutnosti jdou krabice sestřelit, ale je to plýtvání střelivem. Klávesou [M] si můžete vyvolat mapu, která snad trochu pomůže. V místnosti [1] přepněte ventily a vraťte se do místnosti [S]. Odtud do místnosti [2]. Cestou uvidíte první proud vycházející z potrubí. Ten je vždy na čas přerušen a to je právě vaše chvíle. Pokud budete toto bludiště procházet sami tak vezte, že se v něm vyskytují také proudy, které nejsou přerušované a nejde jimi projít. V místnosti [2] zavřete ventil a pokračujte do další zony [C1]. [MAPA 3] Pokračujte do místnosti [3] ale ne přímo, ale malou oklikou. V místnosti [3] zavřete ventil a dveře, a stejnou cestou se vraťte do první zony [C1]. [MAPA 1] Přesně stejnou cestou dojdete až do místnosti [1] a přehodte ventily do původní polohy. Z místnosti se vydejte směrem dolů a na druhé křižovatce se dejte doleva. Pokračujte skrze východ [B1] do další zony. [MAPA 2] Z [B1] zamiřte dolů a pak nejspodnější cestou do místnosti [4]. Tam otevřete dvoje dveře a postupte do místnosti [5]. V místnosti [5] otevřete jedny dveře a jeden ventil a vraťte se stejnou cestou východem [B1] zpět. [MAPA 1] Odtud se nejkratší cestou vydejte do bodu [C2]. [MAPA 3] V místnosti [6] zavřete ventil a v místnosti [7] levým přepínačem zavřete jedny dveře a jeden ventil. V místnosti [8] otevřete dveře a pak zpět v místnosti [7] vraťte přepínač do původní polohy. Odtud nejkratší cestou do místnosti [9], kde zavřete poslední ventil. Konečně v místnosti [E] otevřete šroubovákem průlez a cesta z tohoto pekla je volná.

Vylezete do místnosti sousedící s tou, ve které jste našli šroubovák. V krabici tu leží páčidla. Jedno určitě unesete. Dveře jdou otevřít sami. Teleportujte se do vstupní místnosti. Tam nezapomeňte doplnit střelivo na maximum a velké dveře, odolné vůči laseru a kyselině, jednoduše vypáчете. Vstup do výzkumného komplexu je volný.

Zde se dejte úplně doleva dolů a protože nemáte rádi lidi, co si místo práce hrají, zastřelte toho člověka s GameBoyem. Tady bude asi vyřizování účtů na denním pořádku, protože zabití nikoho nezajímá. Když už je mrtvý, tak svoji [locker card] určitě potřebo-

vat nebude. Teď jděte doprava a vstupte do centrální budovy. Vpravo u dveří je terminál, kde se dozvíte, že výstavba výzkumného komplexu má spoždění a terminály zatím nejsou propojeny do centrální sítě. Pomocí [locker card] vezměte ze skříňky vedle jednoho z lůžek hnědou ID kartu a elektrickou lampu. V téže místnosti je možné také doplňovat střelivo. Vlevo od vchodu je speciální sprcha od firmy Digital Dreams & Co., která očistí vaše tělo. Ihned po této proceduře se vydejte do budovy, u které jste zastřelili hráče s GameBoyem. Do této budovy lze vstoupit jen když jste absolutně čistí a to vám nevydrží nikdy dlouho. Dveře otevřete pomocí hnědé ID karty a pokud projdete kontaminačním testem, druhé dveře vás pustí sami. Teď nastává ten správný čas, aby se ukázalo, jak umíte střílet. Jakmile se přiblížíte k vědci u terminálu, zavolá na vás ochranu. Ta po vás ihned zahájí palbu a vědci začnou házet granáty, které mají tendenci odrážet se od stěn. Předtím doporučuji hru určitě uložit. Pokud přežijete, vezměte [door card], kterou vlastnil vědec u terminálu, prázdnou stříkačku a lékařský scanner. Potom se nalogujte do terminálu a přestože vůbec nevíte, jak to funguje, rozmrazíte vetřelce, který je hned vedle. Ten ani nepoděkuje a teleportuje se pryč. Můžete se rozhlídnout kolem a hned bude jasné, co je předmětem zkoumání této laboratoře. Když zkusíte lékařský scanner na těla zbylých vetřelců, dozvíte se, že nejsou úplně mrtví a že ampule trimminu by jim udělala opravdu dobře. V levé místnosti jsou jen jedny dveře, které otevřete pomocí [door card]. Vědec v místnosti projevuje agresivní sklony a tak bude lépe ho odstranit, aby nepřekážel. Ten přístroj, u kterého stál, vám řadou náhodou umožní vyrobit hned několik různých látek látek. Naberte trimmin do stříkačky a jako vzorná sestřička ho napumpujte do prvního vetřelce. Ten se probere a bez poděkování se teleportuje pryč. To samé zopakujte i s druhým pacientem. Ten nezmizí hned a po překonání počáteční nedůvěry vám dá za záchranu náramek. Až se teleportuje pryč, vraťte se do levé místnosti a skuste si pohrát s velkým terminálem. V místnosti, kde jste vyrobil trimmin pro vetřelce, zjistíte, že jste pomocí terminálu pohlí s s jedním kontejnerem a objevila se tmavá díra někam dolů. I když si posvítíte, hrdinovi se tam vůbec nechce. U přístroje naplňte do stříkačky serum pravdy, prohledejte tělo mrtvého a vezměte jeho zelenou ID kartu. Opusťte bu-

dovu a s pomocí zelené ID karty vstupte do budovy úplně vpravo. Vnitřní dvojité dveře otevřete vložením zelené ID karty do terminálu hned vedle nich. Čas na pořádný masakr. Poté u jednoho z terminálů zjistíte, že už jsou propojeny s centrální sítí a že je hledána neidentifikovaná osoba, která přežila "havárii" Explorera FX2. Začínáte být slavný. Do dalšího terminálu se vám nepodaří nalogovat, protože neznáte heslo a jako hacker byste se rozhodně neuživil. Zkuste dveře na pravé straně. V místnosti vezměte kabel a doplňte poloprázdný zásobník. Okolostojící vám nabídnou ke kouření Agilleránskou trávu, ale odmítněte. Kouření škodí zdraví. Vyjděte ven a kabel použijte na zamčené dveře. Je to malý trik, který jste se naučili na akademii. Teď jen zablokovat dveře jedním z úlomků, co zbyl po výbuchu bomby a dveře jsou volné. Muže v modrém plášti ihned zabijte a toho v bílém vyslechněte. Protože je to chronický lhář, bude dobré mu pomoci serem pravdy. Poté se přizná, že je vedoucí výzkumu a prozradí kód ke skříňce ve stěně. Jakmile se k němu otočíte zády, pokusí se vás zabít. Nedejte mu příležitost! V jeho plášti najdete kartu s velmi vysokou prioritou, ve skříňce pár nábojů a speciální ovladač. Takže v této chvíli by se vám měly povalovat po kapsách karty s vysokou prioritou dvě. Nejvyšší čas je použít. Ven z budovy, projděte dveřmi, které jste otevřel páčidlem a opět se teleportujte do podzemí. V pravé části jsou dveře, které byly dosud pevně zavřené. Karta s vysokou prioritou by měla umět otevřít každé dveře. Za nimi najdete ještě jedny, které otevře druhá karta. Ocitnete se v řídicí místnosti. Terminál i teleport jsou mimo provoz a tak bude nejlépe požádat o pomoc obsluhu jednoho z terminálů. Namířená pistole a několik výstřelů mu pomůže vzpomenout si, jak obě zařízení zprovoznit. Jakmile to udělá, zabijte ho, nebo se pokusí on zabít vás. V terminálu se dozvíte další informace o Explorera FX2. Část lidí se vracela z této mise zpět na Zemi s informacemi a novými poznatky. Loď Explorer FX2 byla záměrně zničena plazmovým dělem z povrchu planety. Údaje v nouzové sondě, která se po výbuchu vracela sama na Zemi, byly pozměněny aby vše vypadalo jako srážka lidí s rojem asteroidů a souřadnice kolonie byly změněny tak, aby nemohla být nalezena. Teď je třeba se teleportovat, ale opatrně. Člověk, který se teleportoval při vašem příchodu jistě vuhlásil poplach. Po tele-

portaci zabijte všechny v místnosti. V terminálu objevíte aktuální novinky. Přežití a přítomnost jednoho z pasažérů Explorera FX2 bylo potvrzeno a jsou prováděna opatření k jeho dopadení. Nejvyšší čas zmizet z téhle planety. V místnosti si můžete dobít štíty, vzít holografický projektor a dovybavit se větší zbraní (konečně). A teď ještě najít raketu.

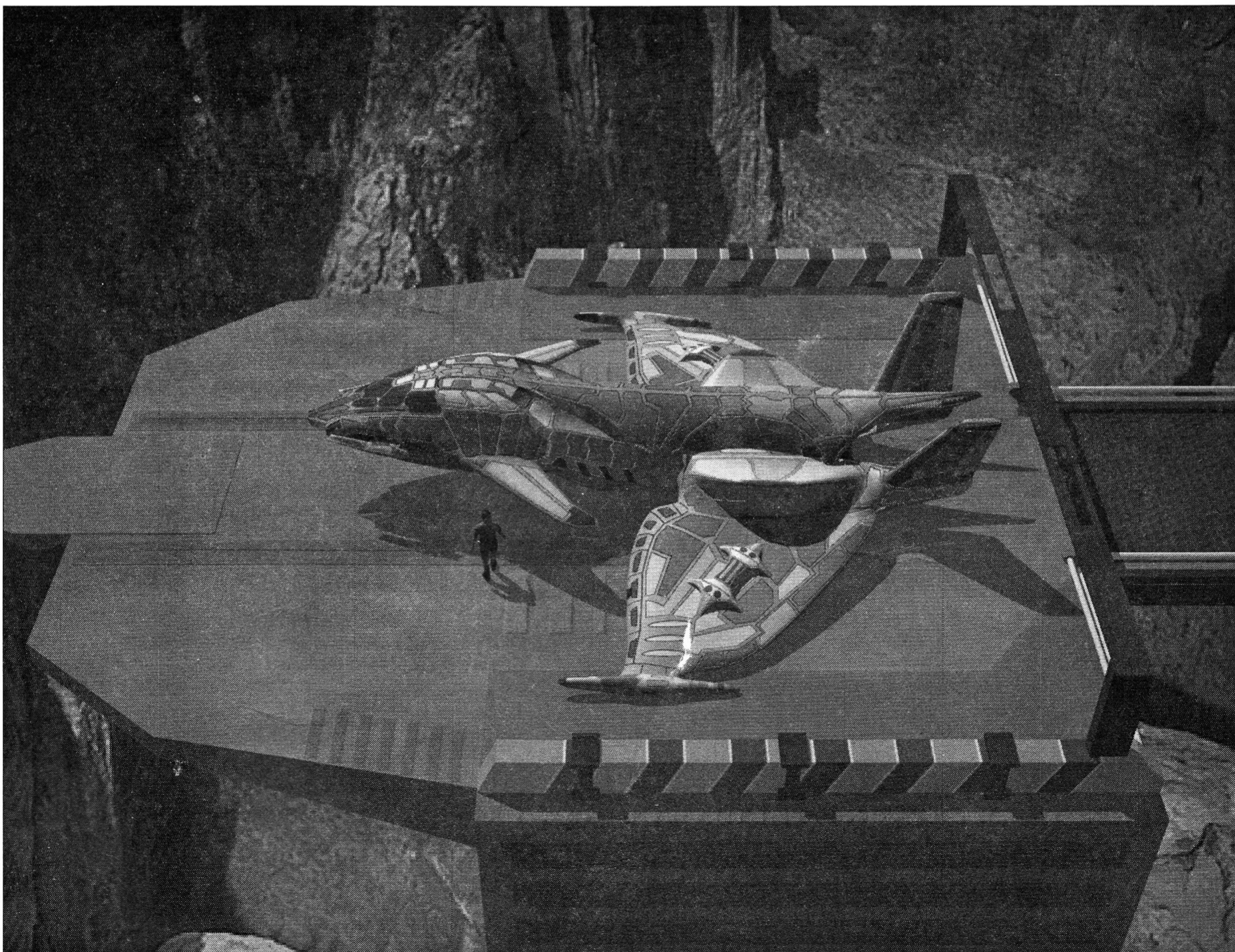


Ze dveří se vydejte směrem na sever a cestou odstraňte každého, koho potkáte. S novou zbraní to je radost zabíjet. Mezi skalami vás zajmou vetřelci. Během výslechu vás pozná jeden z těch, které jste zachránil. Navzájem si doplníte chybějící části příběhu. Poté jim nabídněte pomoc při vyřazení centrálního počítače, který se nalézá v jedné z věží. Vaši spojenci odvrátí pozornost a na vás je ten zbytek. Jakmile vás v jeskyni opustí, vezměte připravenou bombu a vydejte se mezi věže. Dveře do věže spolehlivě odstraní malá

bomba. Ještě před vstupem bude nejlépe doplnit si štíty na maximum. Sestupte ze schodů a každého z obsluhy i ochranky zastřelte. Pomocí dvou terminálů v místnosti otevřte dvojce dveře. Projděte jižními dveřmi do dlouhé chodby a zabíjejte na potkání! Celý koridor vyčistěte. Vstupte do nejbližších dveří a místnost "vyklidte". Zde si můžete opět doplnit štíty a munici. Druhé dveře jsou zavřeny. Ve třetích pomocí terminálu otevřte dveře jež jste před chvílí mijeli. Za nimi objevíte první zablokovaný teleport [teleport 1]. Vraťte se zpět do centrální místnosti a odtud se vydejte na sever. Pozabíjejte všechny i v tomto koridoru. Na chodbě objevíte v zásobníku granáty. V první místnosti najdete jen náboje. Druhá místnost obsahuje dva teleports, které však nemáte povolení použít [teleport 2]. Ve třetí místnosti není nic zajímavého a ve čtvrté najdete u jednoho ze zastřelených kartu do teleportu [lift card]. Pomocí terminálu aktivujete teleport a doplňte náboje. Odtud se vydejte do teleportu [teleport 1]. Cestou dávejte pozor na další útočníky a nezapomeňte se zastavit doplnit si štíty a střelivo. Levý teleport aktivujete kartou do teleportu. V chodbě kde se objevíte zabijte všechny útočníky. Terminálem na pravé straně si otevřte dveře na konci chodby a vejděte. Odstřelte pár chlápků a vsupte do dveří vlevo. Abyste nevypadli ze cviku, postřílejte všechny v místnosti. Pomocí terminálu odjistíte dveře

na konci chodby. Ve schránkách objevíte klíč k počítači a náboje. Teď dveře, které jste odjistili. Za nimi je další chodba. První dveře jsou na pravé straně a vedou do dvou místností plných střeliva. V první z nich navíc odblokujete v terminálu další dveře. Postupte chodbou. V levých dveřích jsou jen náboje a tak pokud si neděláte čárku za každou mrtvolu co vyrobíte, můžete je minout. Na úplném konci chodby ústí dveře do další chodby. Projděte do místnosti a zabíjejte. Teď vás čeká předposlední skupinka živých obránců. V široké chodbě na vás hážou granáty z obou stran. Taková drobnost vás ale po tom všem nemůže rozházet. Jednoho po druhém pošlete k zemi a vyberte si cestu k počítači. Vstupu do místnosti s centrálním počítačem brání nepovolaným osobám, jako jste třeba vy, dvě plazmová děla. Ty zaměstnejte střelbou na na vaši holografickou podobu a proklouzněte dovnitř. Tady už jen zabít 3 operátory, pomocí počítačového klíče aktivovat manuální režim, nalogovat se jako správce systému a spustit poslední aplikaci - autodestrukci. Kousek odtud na vás čeká krásná kosmická loď a závěrečná animace, nejméně o třídu lepší než bylo intro... šťastnou cestu na Zem!

(obrázky jsou pouze ilustrační, tudíž se nemusí shodovat s postupem ve hře - pozn. red.)





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. Vystříhnete 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. **V tomto čísle se již nachází kupón na rok 2000, kde bude systém předplatného mírně změněn.**

Pokud máte zájem o předplatné čísel v letošním roce, na prvním kupónu zakroužkujte čísla časopisů, coverdisků a APD disků, o které máte zájem. Ve spodní části kupónu vyplňte počet objednaných čísel, které vynásobíte cenou za číslo. V případě, že si objednáte čísla 37-48, první řádku nevyplňujete 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. **CVD a APD disky si lze předplatit pouze společně s časopisem.**

V roce 2000 se již nebude možno objednávat časopisy a diskety po číslech, ale pouze po pololetích či na celý rok. K časopisu budou při-

kládány 2 coverdisky. APD disky budou již od čísla 49 zrušeny. V roce 2000 je kupon pro předplatné maximálně zjednodušen. Stačí pouze označit příslušnou variantu a opsat příslušnou cenu do spodní části kuponu. Jelikož se přechází na nový systém, což není vždy jednoduché, může se vyskytnout jeden problém. Pokud jste měli v letošním roce objednaných 12 čísel 43-54 (případně i s CVD), máte již čísla 52, 53 a 54 (leden - březen 2000) zaplacené. V tomto případě si odečtete tuto již zaplacenou částku od ceny předplatného.

Pokud máte zaplacen časopis do čísla 48 (což je případ většiny předplatitelů) a chcete odebírat časopis i nadále, máte dvě možnosti. Prvním kupónem si zaplatit čísla 49-51 a rok 2000 zaplatit později, nebo můžete rovnou poslat oba kupony a zaplatit součet jejich cen.

Časopisy AR 25-36 si lze objednat telefonicky či písemně na dobírku za 15,- Kč/kus + poštovné. Minimální objednávka je 5 kusů. Tuto částku nehradíte na náš účet!

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

banke a do kolonky „Variabilní symbol“, který slouží pro naši identifikaci platby.

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 výhradně firma ABOPress, Radlinského 27, 830 00 Bratislava, e-mail: abopress@na-pri.sk, tel.: 07/52444979-80. 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 v starších AR (do čísla 45). Křížkem do čtverečků za vašimi národními 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).

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.

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 zastížení.

Poptávka na zboží

V případě, že máte zájem o koupi staršího počítače či příslušenství, můžete se 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 reklamáce uznána pouze tehdy, jestliže se oznámí telefonicky firmě ATLANTIDA do dvou dnů od přijetí zásilky. Na pozdější reklamáce nebude brán zřetel.

Předplatné AR CD

AMIGA Review CD je na časopisu zcela nezávislé a i proto je číslované 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 složanky do oddílu „Zprávy pro příjemce“ vyplňte následující údaje:

Rodné číslo (podle něj budete veden v evidenci)
Čísla které objednáte (např. AR CD 4,5,6 či AR CD 4-6)

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 periodicita CD není jiné řešení možné.

Pro předplatné v SR kontaktuje písemně či telefonicky firmu ABOPress (telefon i adresa v tiráži časopisu).

JÍŽ VÝŠLY NÁSLEDUJÍCÍ ČÍSLA: 1, 2, 3, 4, 5

Změna v CVD a APD

Vzhledem k vydávání AMIGA Review CD se logicky snížil počet zájemců o diskety, které jsme vydávali k časopisu. Proto počínaje číslem 49 jsou zrušeny APD disky, avšak od téhož čísla jsou k časopisu přibalovány dva coverdisky (CVD). Prodejní cena dvou disket CVD bude 40,- Kč, tj. o deset korun méně než stály APD disky. Celková cena s časopisem je tudíž 99,- Kč. Cena pro předplatitele za dvě diskety je 35,- Kč. Všichni předplatitele, kteří již mají objednaný časopis do čísla 54 si nyní mohou jednoduše doplatit i CVD disky. Stačí do 14 dnů od vydání tohoto čísla zaplatit 175,- Kč (5x 35,-) na náš účet a jako variabilní symbol uvést rodné číslo (nemusíte znovu posílat kupon - podle částky a var. symbolu platbu sami zařadíme).

Seznam prodejen AR

Časopis AMIGA Review je distribuován do stánek a prodejen firmami PNS a Transpress. Do následujících prodejen je dodáván časopis přímo vydavatelem a tudíž zde lze kromě časopisu zakoupit i obě disky (CVD i APD) a zároveň i AMIGA Review CD.

Praha
Brno
Havířov

Klub602, Martinská 5
Knihkupectví Ryšavý, Česká 31
Javosoft, Svornosti 2

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.