CENA 39 KČ (S DISKETOU 59 KČ)

35

AMIGA REVIEW

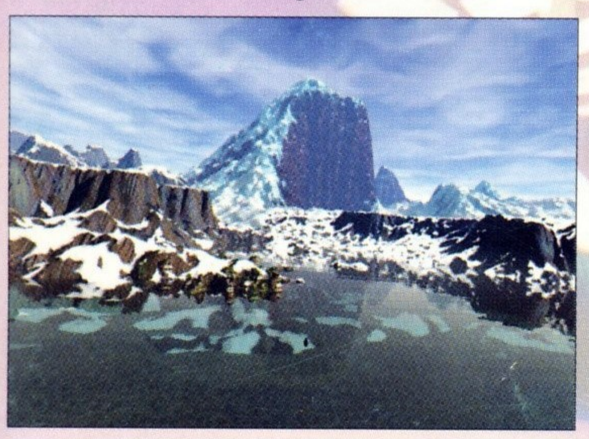
World of Amiga
Co nového ve světě Amigy

Blizzard 603e+
PPC turbokarta pro A1200 s SCSI řadičem

Elastic Dreams
Nejnovější morphovací program

Genetic Species
Dlouho očekávaná 3D akční hra od firmy Vulcan

Foundation
Fantastická strategie Paula Burkeyho



Virtual Karting 2

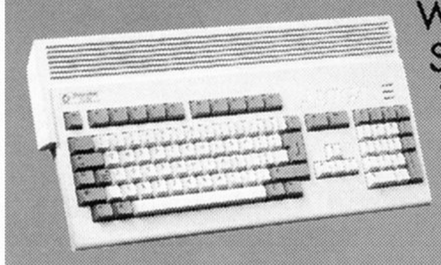
ATLANTIDA Publishing

35
9 771211 146009

AMIGA 1200

Amiga 1200 Classic 9490,- Kč
A1200, Workbench 3.0

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



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

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

HD 1.3 GB	**4990,- Kč**
HD 2.1 GB	**5734,- Kč**
HD 2.5 GB	**5978,- Kč**
HD 3.2 GB	**6954,- Kč**
HD 4.3 GB	**7564,- Kč**

KARTY, PAMĚTI, FPU

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

Apollo 1240/33MHz 8490,- Kč

Apollo 1240/40MHz 10190,- Kč

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

Apollo 1260/66MHz 19990,- Kč

Apollo SCSI Kit 3090,- Kč
SCSI kit pro Apollo 1230, 1240 a 1260

Blizzard 1230-0/50MHz *4990,- Kč*
68030, RAM 0, hodiny, patice na SCSI

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

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

Blizzard PPC 603e/160 MHz
s 68040/25 MHz 14290,- Kč
s 68060/50 MHz 27490,- Kč

Blizzard PPC 603e+/160 MHz
s 68040/25 MHz a SCSI 17590,- Kč
s 68060/50 MHz a SCSI 30790,- Kč

Blizzard PPC 603e/200 MHz
s 68040/25 MHz 17590,- Kč
s 68060/50 MHz 30790,- Kč

Blizzard PPC 603e+/200 MHz
s 68040/25 MHz a SCSI 20890,- Kč
s 68060/50 MHz a SCSI 34590,- Kč

Blizzard PPC 603e/240 MHz
s 68040/25 MHz 21190,- Kč
s 68060/50 MHz 34890,- Kč

Blizzard PPC 603e+/240 MHz
s 68040/25 MHz a SCSI 24190,- Kč
s 68060/50 MHz a SCSI 37790,- Kč

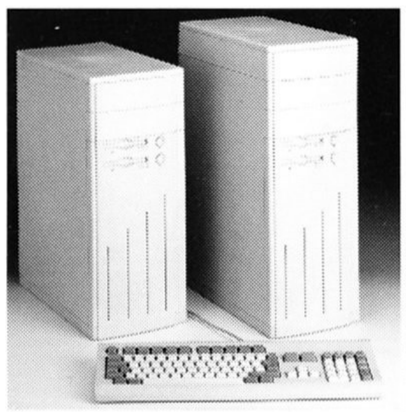
SIMM 4MB	(*305,- Kč)	366,- Kč
SIMM 8MB	(*427,- Kč)	488,- Kč
SIMM 16MB	(*671,- Kč)	732,- Kč
SIMM 32MB	(*1281,- Kč)	1403,- Kč

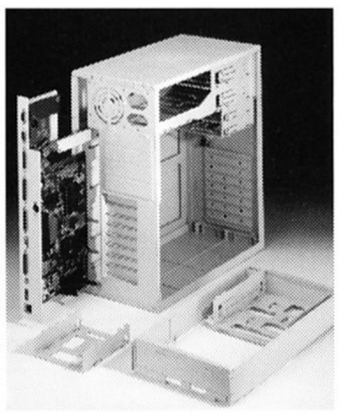
* ceny pamětí při koupi s kartou Blizzard či Apollo

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

A1200 INFINITIV TOWER

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





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

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

CASE INFINITIV TOWER

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

MicroniK®

Infinitiv A1200 Tower +Z2 9990,- Kč

Infinitiv A1200 Tower +Z3 19990,- Kč

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

* cena při koupi s Infinitiv Towerem

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

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

ELBOX

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

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

AMIGA CD32

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

CD32 ProModule + FDD 7990,- Kč

Klávesnice - CD32 ProModule 490,- Kč

AUDIO/VIDEO

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

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

SVideoGen 15990,- Kč
Digitální Y/C genlock

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

FG24 PCMCIA Interface 1190,- Kč

Stereo sampler 1050,- Kč

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

Scandoubler externí 4490,- Kč

Publishing ATLANTIDA

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

CENÍK PLATÍ OD 1. 7. 1998

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

ZÁRUKA
Záruční doba na zboží je min. 6 měsíců.

Prodej i na splátky

PŘÍSLUŠENSTVÍ

CD-ROM 20x 2684,- Kč

CD-ROM 24x 2928,- Kč
ATAPI CD-ROM mechanika

Int. FDD 3.5" HD 2590,- Kč
Interní FDD mechanika 3.5" HD pro A1200

Ext. FDD 3.5" HD 3190,- Kč

SOFTWARE AMIGA

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

HFU účet. 1.1 + jízdy + sklad 2205,- Kč

HFU jízdy 1.0 300,- Kč

HFU sklad 1.0 1050,- Kč

HFU jízdy + HFU sklad 1.0 1260,- Kč

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

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

BD Manažer 2.0 350,- Kč
Český diskový manažer

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

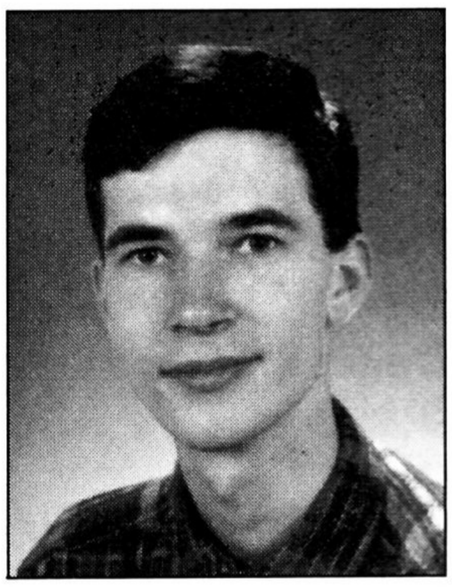
OSTATNÍ

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

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

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

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



Vážení čtenáři,

právě držíte v rukou poslední předprázdninové číslo AMIGA Review. Snažíme se pro Vás připravovat časopis v co nejlepší možné kvalitě, jaká je za daných podmínek možná, a proto do čísel příštích chystáme některé drobné změny, které Vás jistě (alespoň v to doufáme) potěší. Jedná se o určitou reorganizaci vnitřního uspořádání časopisu, jež by Vám mohla přinést dvě textové strany navíc. Možná Vám udělá radost i zpráva, že se konečně zdá, že i vydávání nějakého „Amiga CD“ možná stane skutečností. Dále už reálně uvažujeme, že by AMIGA Review od příštího čísla mohlo opět vycházet měsíčně a mohli bychom Vám tedy přinášet informace o něco častěji, než tomu bylo v několika posledních měsících.

S tím se pojí i další věc. Bohužel okruh redakce není příliš velký a v této době má spousta jeho členů závazky i jinde než jen v našem časopisu. Vedle toho je harmonogram vydávání jednotlivých čísel pevný a předem naplánovaný a tentokrát k naší lítosti na poslední chvíli odpadly z těchto důvodů některé předjednané příspěvky o rozsahu zhruba čtyř stran. Aby se tato situace neopakovala (a to zejména v souvislosti s předpokládanou měsíční periodicitou časopisu), hledáme další přispěvovatele. Proto bych chtěl vyzvat a požádat ty z Vás, kteří o Amize něco vědí a chtěli byste s námi spolupracovat na přípravě některých čísel AMIGA Review, abyste nás kontaktovali na naší adrese, ať už poštovní, mailové, nebo telefonicky.

Vraťme se ale zpět k tomuto číslu. Amiga Inc. konečně trochu předestřela své budoucí plány s Amigou, které už stihly vzbudit značný rozruch v zahraniční i české Amiga komunitě - podrobněji se tímto tématem zabývá článek na straně 10. Z nového hardwaru bych Vás chtěl upozornit zejména na recenze SCSI verze karty BlizzardPPC, externí scandoubler pro takřka jakoukoliv Amigu. Ze softwaru Vám tentokrát přinášíme Wordworth 7 a zajímavý program Elastic Dreams 1.0. Ty, kteří se rádi zabývají problémy do větší hloubky, bych chtěl upozornit na první část povídání o systému CyberGrahX a na pokračování cyklu „*Vytvořte si WEBku...*“.

Pěkné prázdniny a hezké léto Vám přeje

Tomáš Benda

Tomáš Benda

Obsah 35

INFORMACE

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

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

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

10 **Worlf of Amiga 1998**
Jakým směrem bude kráčet Amiga?

HARDWARE

12 **Blizzard 603e+**
Recenze PPC karty s SCSI řadičem

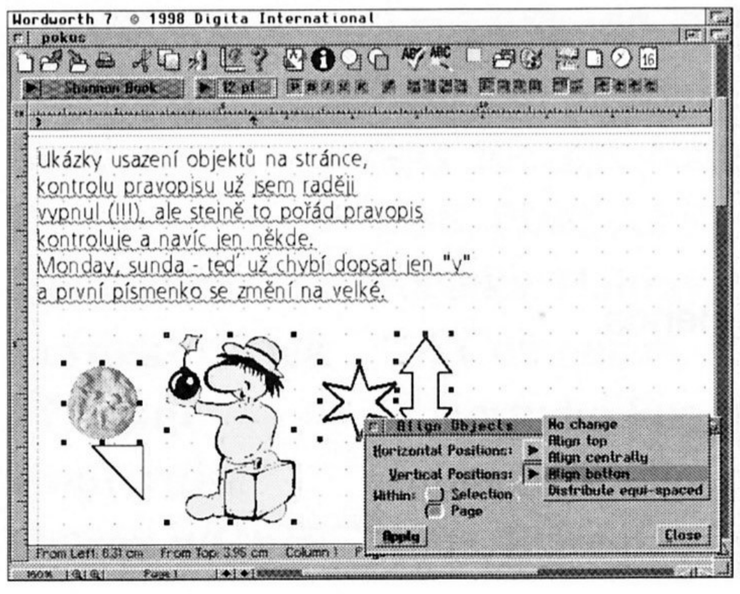
14 **ScanDex**
Externí scandoubler

15 **ADI MicroScan 5GT**
Nový 17" monitor

16 **Zip Plus**
Poslední model Zip mechaniky

SOFTWARE

18 **Wordworth 7**
Nejnovější verze známého textového editoru



20 **Elastic Dreams 1.0**
Nový morphovací program

22 **AlphaSpell 6.2**
Korektor pravopisu s podporou češtiny

23 **VirtualIcons**
Usnadní práci s ikonami na nezapisovatelných médiích

24 **Aminet 24**
Pokračování známé PD série

25 **Aminet Set 6**
Pokračování známé PD mega série

SYSTEM

26 **CyberGraphX**
Programování pod stejnojmenným grafickým systémem

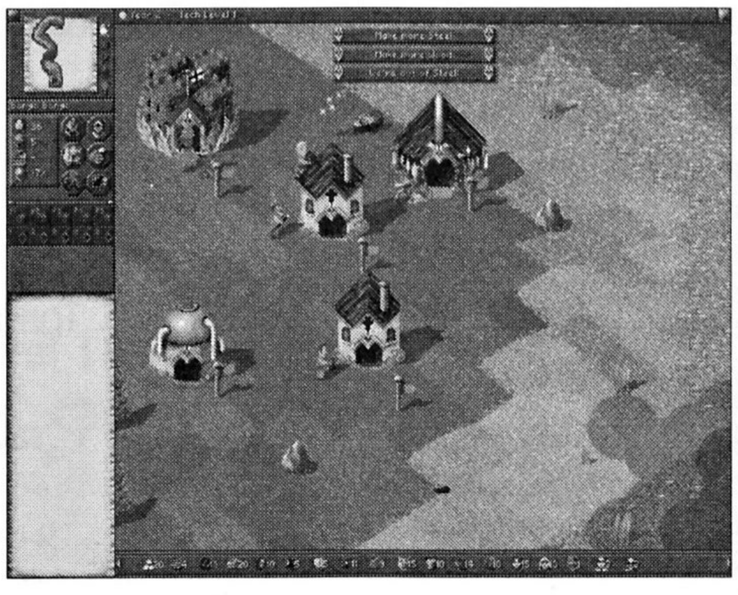
INTERNET

28 **Vytvořte si WEBku...**
Druhá část kurzu HTML

HRY

30 **Úvodník**

30 **Herní novinky**



32 **Foundation**
Fantastická strategie

34 **Genetic Species**
3D akční hra

36 **Quake**
Konverze další známé hry

38 **Moonbases - preview**
Realtime strategie

39 **Virtual Karting II**

REDAKČNÍ RUBRIKA

40 **Listárna**

41 **Soukromá inzerce**

42 **Předplatné**

AMIGA REVIEW

Vydavatel:
Michal SUK
suk@amiga.cz

Šéfredaktor:
Tomáš BENDA tbenda@amiga.cz

Redakce a přispěvovatelé:

Luboš NĚMEC	lnemec@amiga.cz	(HW,SW)
Tomáš LEBR	lebr@amiga.cz	(HW,SW)
Karel ONDRÁČEK		(HW)
Ing. Pavel ČÍŽEK	cizek@amiga.cz	(SW)
Ing. Lenka ČÍŽKOVÁ	cizkova@amiga.cz	(SW)
Radim DEMEL		(SW)
Jan PETKOV		(SW, SYSTEM)
Petr MAREŠ	mares@amiga.cz	(SYSTEM)
Boleslav BŘEZOVSKÝ		(SW, HUDBA)
Jan SKÝPALA		(SYSTEM)
Pavel KUNCL	kuncl@amiga.cz	(SW, GAME)
Josef KOMÁREK		(GAME)
Jan KOMÁREK		(GAME)
Jan KONEČNÝ		(GAME)
Jan TOUŽIMSKÝ		(GAME)
Petr MAREŠ		(GAME)
Tomáš ZAJPT		(GAME)

Titulní strana:
Jiří Podhorecký - GEORGE

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

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

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

Distribuce: ATLANTIDA Publ., PNS a.s., Transpress a.s. a další
Cena: AR 39,- Kč (47,- SK)
AR+CVD 59,- Kč (64,- SK)

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

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

AMIGA REVIEW PD DISK

AlphaSpell

Verze: 6.2 - F. Duniho
Systém: OS 2.04 a výše
Typ: shareware

Doplněk do programátorských textových editorů - celkem kvalitni spellchecker (kontrola pravopisu). Více se o tomto programu můžete dočíst v tomto čísle AMIGA Review. Na APD disku je samozřejmě umístěn i český slovník pro tento program.

XFileSystem

Verze: 2.15 - AKA
Systém: OS 2.04 a výše
Typ: freeware

Potřehuje připojit ke své Amize harddisk naformátovaný na PC MS-DOS/W95, disketu z Macintoshe nebo nějakého UNIXu a podobně. Nainstalujte si tutu sadu handlers, devices a mountlistů, které to umožní.

TaskPie

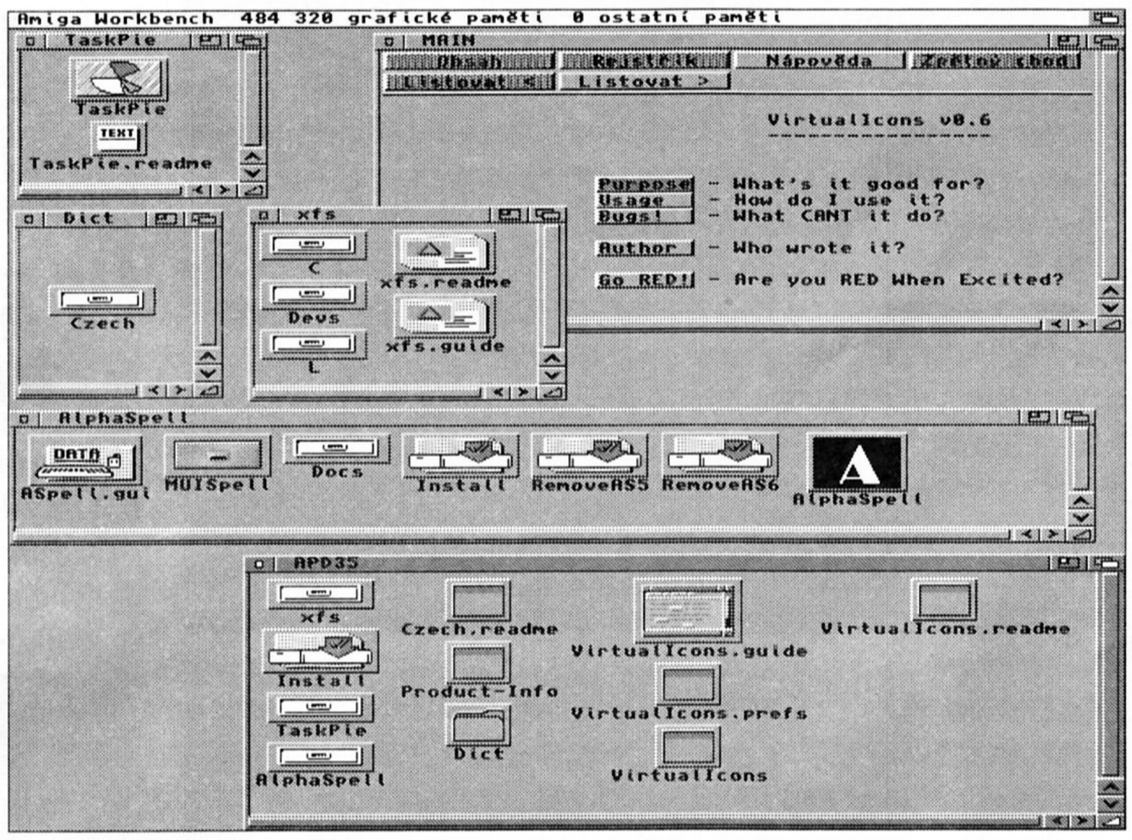
Verze: 1.1 - Szymon Ulatowski
Systém: OS 3.0 a výše
Typ: freeware

Chcete se dozvědět na kolik pocent právě pracuje váš procesor. Tento prográmek pod MUI vám zobrazí elegantní koláčový graf využití CPU.

VirtualIcons

Verze: 0.6 - Steve Matty
Systém: OS 2.04 a výše
Typ: freeware

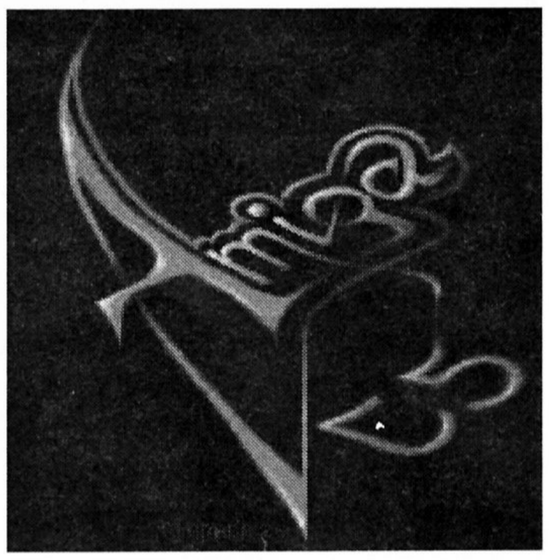
VirtualIcons Vám pomůže udělat si pořádek na nezapisovatelných médiích (např. CD-ROM), uspořádat např. ikony, jak chcete právě Vy.

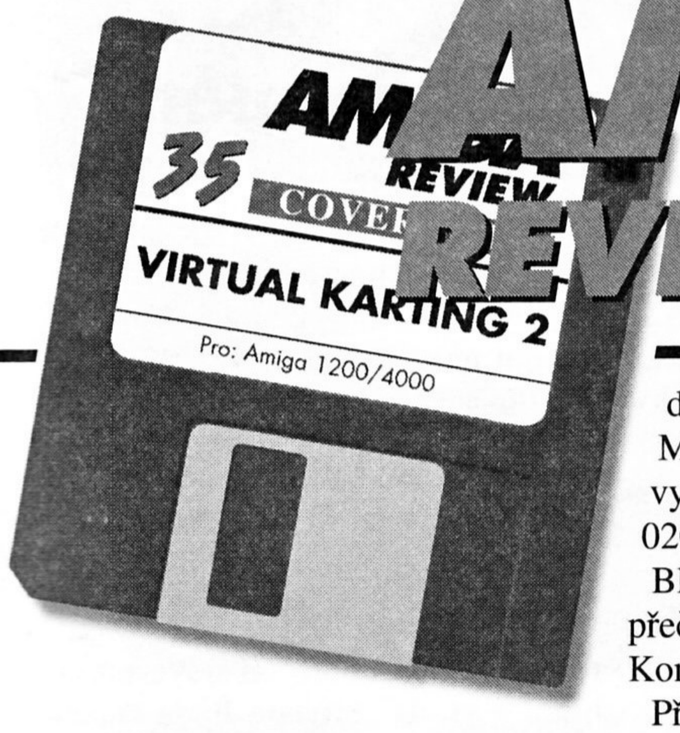


AmigaCS #2

Verze: 1.00
Systém: OS 3.0 a výše
Typ: freeware

Druhé číslo českého diskmagu (s jeho prvním číslem jste se měli možnost seznámit minule), s nímž se možná budete na APD discích setkávat i nadále. Zdařilý časopis skupiny amigistických nadšenců z Ústí nad Labem přináší další zajímavé informace. Jedná se o mírně ochuzenou verzi (po grafické stránce) diskmagu upravenou pro AMIGA Review z důvodů kapacity diskety.





AMIGA REVIEW COVERDISK

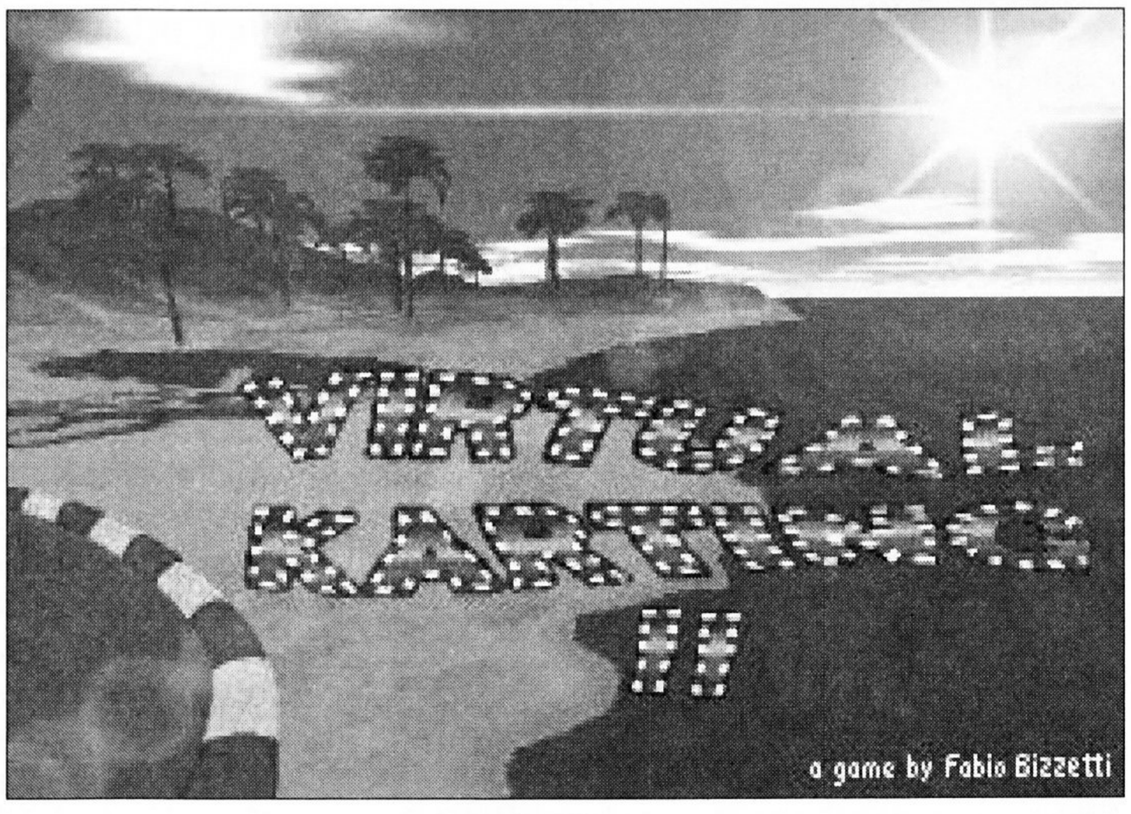
Virtual Karting 2

Na dnešním cover disku vám přinášíme demoverzi hry Virtual Karting 2, pokračování dva roky staré simulace nadupaných závodních motokár od italského programátora Fabia Bizettiho. Hra je na disku kvůli délce zabalena v LHA, instalační program je přiložen, na harddisku budete potřebovat asi 1.2 MB. Pro spuštění je minimálně vyžadována Amiga s procesorem 020, AGA čipy a 2 MB RAM.

Bližší informace o hře si můžete přečíst v preview recenzi Honzy Konečného.

Příjemnou zábavu přeje

Josef Komárek



AMIGA NEWS REVIEW

Krátké zprávy

Alive Mediasoft uvádí na trh balíky misí pro Quake

Quake Resurrection obsahuje na třech CD originální verzi hry pro Amigu a dva další soubory misí.

Alive Mediasoft dále nabízí Shrack - konverzi Quake a QUAKE MISSION PACK 1 a 2.

„'Mage."

„'Mage." firmy Eyelight je nový grafický systém určený pro RISCové počítače a pracovní stanice. „'Mage." je vyvíjen na základě Tornado3D, není však jeho nástupcem (vývoj Tornado3D pokračuje). Některé prvky „'Mage." budou později přeneseny i do Tornado3D. „'Mage." bude k dispozici pro následující platformy:

Silicon Graphics
Apple Macintosh
Amiga:
PowerPC Amiga („'Mage." je 100% PowerPC nativní)
3D akcelerovaná 15bit+ grafická karta
OS 3.0 nebo vyšší
64 MB RAM
Hard disk, CD-Rom

Blittersoft oznamuje snížení cen FUSION a PCx

Tyto emulátory, které se staly poslední dobou znaně populární, lze nyní zakoupit za následující, značně nižší, ceny:

FUSION V3.1 - Ł29.95 (cca 1700 Kč)
PCx V1.1 - Ł29.95 (cca 1700 Kč)
FSUION a PCx v jednom balíku za pouhých Ł49.95 (cca 2800 Kč)

Lámání DES II-2

Akce, která započne 13.7. a bude trvat přibližně 10 dnů, by měla ukázat slabiny 56bitového šifrování. V táboře hackerů pod vlajkou Amigy je více než 1 000 lidí a 2 000 počítačů. Vítězný tým získá $10,000. Bližší informace naleznete na adrese *www.cistron.nl/~ttavoly/rc5*.

Professional Filesystem 2

GREat Effects Development vydává Professional Filesystem 2, který není ničím jiným, než nástupcem Ami-FileSafe. Stručně o PFS2:

- speciální cena pro registrované uživatele AFS,
- verze pro 68000, 68020, 68040 a 68060,
- interface pro optimalizaci v reálném čase,
- rozšířená dokumentace včetně dokumentace pro vývojáře,
- nové verze všech dodávaných programů (např. diskvlidační programy),
- plná kompatibilita s Ami-FileSafe,
- rozšířená struktura disku pro snadné opravy,
- disk pod PFS je vždy validován,
- snadné obnovování omylem smazaných souborů a adresářů,.

PFS2 by měl být k dispozici od června 1998.

Nové akcelerační karty pro A2000

Majitelé starších Amig 2000, kterých je ve světě stále spousta mají dnes také možnost zrychlit své miláčky. Akcelerační karty firmy Dimensions Computers jsou osazeny procesory Motorola 68060/50 MHz nebo 68040/33 MHz (novými i recyklovanými) a zasouvají se do procesorového slotu A2000. Čtyři patice SIMM 72-pin umožňují osadit až 128 MB RAM, pro zpětnou kompatibilitu jsou na desce umístěné i čtyři GVP SIMM 64-pin patice. Na kartě je dále přítomný i FAST SCSI-II řadič s externím a interním konektorem. Akcelerátor se dá přetaktovat až na 66MHz. Ceny jsou následující:

A2000 akcelerátor s novým 68060/50 $749
A2000 akcelerátor s recyklovaným 060 $699
A2000 akcelerátor s novým 040/33 $499
A2000 akcelerátor bez procesoru $449.

Kontakt: <*http://nrex.net/dimensions/*>

Yamaha uvádí

Yamaha uvádí 4X/2X/16X CD-RW mechaniku.

Nové mechaniky CRW2216 a CRW4216 umí to, co jejich předchůdci, navíc se však pyšní až šestnáctinásobnou rychlostí čtení. CRW2216E se bude prodávat v provedení ATAPI (IDE) a CRW4216S s rozhraním SCSI, přičemž každý typ se později bude prodávat v obou provedeních. Zde jsou některé charakteristiky:

- 2MB(1MB) buffer CRW4216(CRW2216),
- zápis metodou RapidLink(TM) pro dosažení vyšší rychlosti,
- SCSI modely podporují synchronní kopírování vysokou rychlostí,
- Flash ROM umožňující snadný upgrade firmware,
- módy zápisu packet, track-at-once, disc-at-once/session-at-once a multisession,
- 8 standardních formátů zahrnujících CD-Digital Audio, CD-ROM, CD-ROMXA (Photo a Video CD), CD-I, CD-G (karaoke), CD-Extra a Video CD,
- Running Optimum Power Control (ROPC),
- podpora platforem Windows '95, Windows '98, Windows NT, OS2, UNIX, Sun, Macintosh, Novell, NLS, HP9000, DOS, DEC, Amiga and AIX.

AmiWest 98

Ve dnech 11.7. a 12.7. proběhne v Sacramentu v Kalifornii AmiWest 98. Jedním z účastníků bude i Carl Sassenrath, průkopník Amigy (v Commodore Amiga, Inc. zodpovědný za Amiga OS) a vývojář jazyka REBOL. Dalšími hosty budou Holger Kruse, autor „Miami", Jeff Schindler, výkonný ředitel Amiga, Inc. a Petro Tyschtschenko, president Amiga International, Inc.

Upgrage zvukových karet SUNRIZE

Upgrade zvukových karet SUNRIZE možný i bez firemní podpory.

Po pádu Sunrize pracuje Kenny Nilsen (kenny@bgnett.no) na vývoji programů pro podporu zvukových karet Sunrize. V současnosti je k dispozici na Aminetu program pro přehrávání samplů přímo touto kartou (*ftp.wustl.edu/-pub/aminet/util/misc/SuperModel.lha*), ve vývoji je podpora AHI.

Amiga Inc. zveřejňuje plány

Amiga Inc., společnost, která se zaměřuje hlavně na multimédia, chce vytvořit novou softwarovou architekturu, jež komunitě uživatelů Amigy nabídne vyšší výkon a širší využití, chce vyvinout nové řešení pro rostoucí požadavky na trhu multimédií. Podle vyjádření Jeffa Schindlera, generálního ředitele Amiga, Inc., má Amiga šanci dostat se do čela průmyslu ustanovováním standardů, které budou ostatní následovat. Společnost Amiga, Inc. oznámila uvedení Amiga OS 4.0 v listopadu letošního roku. Systém bude mít nové uživatelské rozhraní a starší software bude spustitelný díky vestavěnému emulátoru. Vývojáři hardware již pracují na zpětné kompatibilitě nové architektury se starším hardware a software. Amiga Inc. též plánuje na listopad uvedení nového počítače, který by měl být jakýmsi přemostěním mezi stávající a budoucí architekturou Amigy. Tento systém distribuovaný Amiga International by se měl prodávat za $999. Podrobnější informace naleznete na straně 10 tohoto čísla.

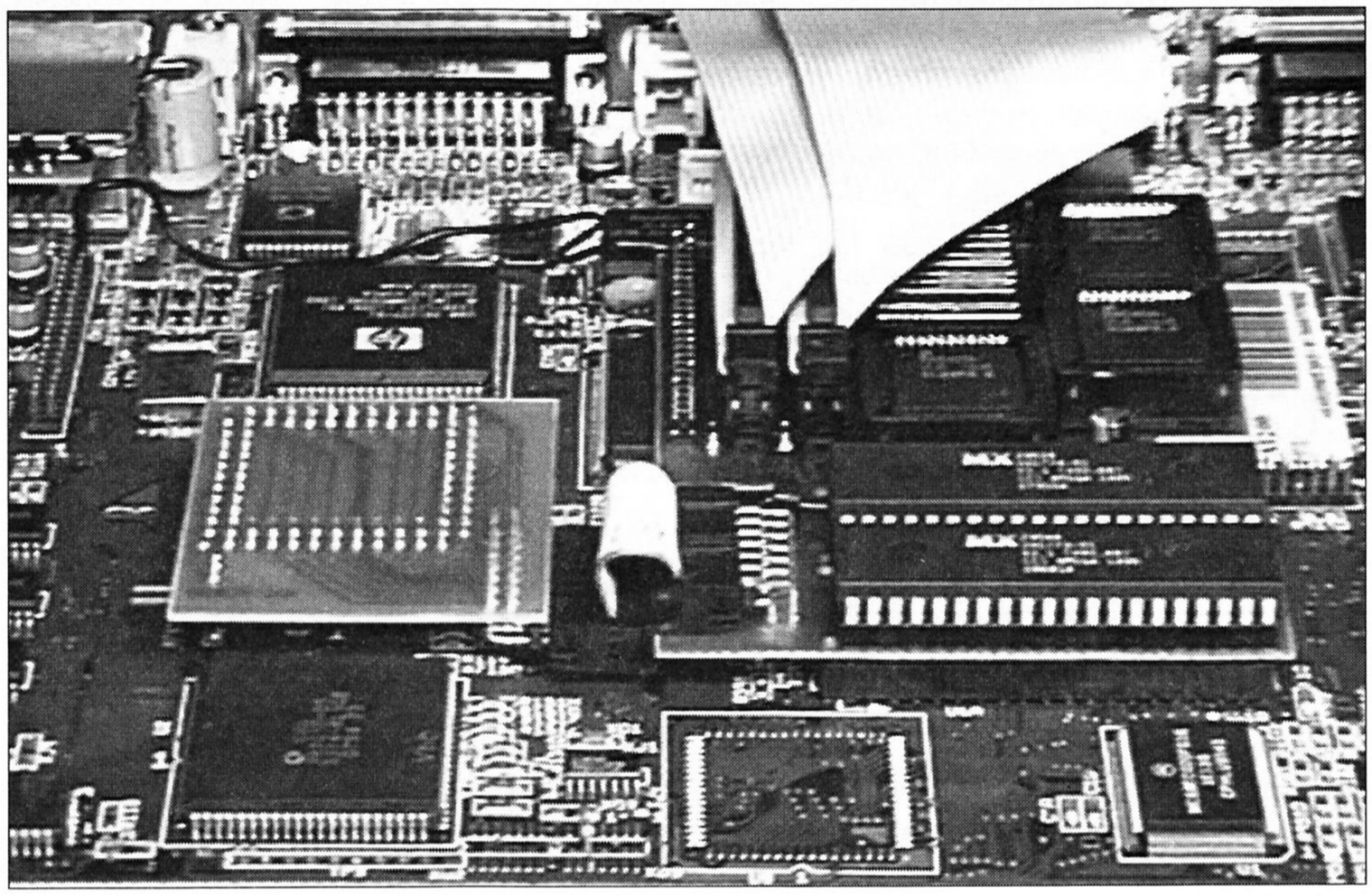
Fast-ATA2/EIDE controler pro A1200

S nárůstem rychlých harddisků se standardní IDE port Amigy 1200 stával stále pomalejším a z původní slávy mnoho nezbylo. V době svého vzniku podporoval rozhraní PIO-0, které se již dnes považuje za prehistorické, byť stále se dá dosáhnout přenosu kolem 3MB/s. Z těchto důvodů se ambiciózní polská firma Elbox rozhodla tuto situaci řešit.

Fast-ATA2/EIDE controller je soustava dvou desek, které se instalují přímo na základní desku Amigy 1200. Větší deska se dává do patic ROM, které se pak instalují na nový řadič. Druhá destička, mnohem menší, se dává na obvod AA-Gayle a je propojena s tou první pomocí plochého kabelu. Následně je ještě nutné zapojit jeden drát na staré IDE rozhraní, které po instalaci nového řadiče bude nefunkční.

Fast-ATA2/EIDE controller podporuje práci čtyř IDE zařízení současně. Na hlavní desce jsou dva konektory IDE 40pin 3.5" a jeden IDE 44pin 2.5" pro podporu 2.5" harddisků. Sběrnice jsou terminovány shodně se standardem PIO-4. Po zapojení původního harddisku na nový řadič se vše jeví stejně jako při používaní starého řadiče vzhledem k tomu, že je provedeno patchování původních rutin v ROM a řadič se hlásí na stejné adrese. Pro celkovou instalaci je ještě nutné nainstalovat obslužný software, který zajišťuje optimální nastavení řadiče pro práci s jednotlivými zařízeními. Řadič sám řeší problémy disků nad 4.3GB tím, že je ukazuje jako více disku současně a tím pak nemůže dojít k přepisu dat na jiném partitionu.

Fast-ATA2/EIDE controller podporuje standardy PIO-0, PIO-3 a PIO-4, což umožňuje přenosy dat rychlostí až 16.6MB/s. Dnešní disky zatím dosahují rychlosti přenosu z plotny max. 10MB/s. S tímto řadičem tedy mají smysl CD ROM mechaniky dosahující vysokých přenosů. Dále je dodávána podpora ZIPů jak pro Amiga formát, tak pro PC formát. Podpora dalších zařízení závisí jen na tom, jak rychle výrobce bude dodělávat jednotlivé ovladače pro různá zařízení, jako jsou třeba nové mechaniky LS120, CDR/CDRW mechaniky atd. Cena řadiče je 2790 Kč. Recenzi na tento výrobek naleznete v příštím čísle AR.



CardCam

PCMCIA karta pro Amigu na zachytávání videosignálu, v.1.0

CardCam je PCMCIA karta na zachycování videosignálu v reálném čase. Zachycuje z videosignálu obrázky s 24 bitovou hloubkou a ukládá je v standartním Amiga formátu IFF24, pro lepší spolupráci se SW na kreslení a image procesing. Karta obsahuje vstupy composit video a S-VHS, přijímající signál v normě PAL, nebo NTSC a zachycují videosignál (640x480 NTSC w/overscan, 576 řádek v PALu). SW karty nabízí on-screen preview.

Požadavky na systém

CardCam vyžaduje A600, nebo A1200 a Workbench 3.0 a vyšší. Doporučen harddisk.

Cena

Maloobchodní cena (v USA) je $400,-.

Ostatní

Dostupné jsou také ovladače pro Microsoft Windows (tm). S ovladači pro Windows je karta použitelná v PC kompatibilních laptopech. Další informace je možné získat přes email. Pište na „75147.2243@compuserve.com", a označte „Amiga CardCam". Vložte své jméno a emailovou adresu do zprávy.

Výrobce

Quadrant International
65 Valley Stream Parkway
Malvern PA 19355
USA
Telefon: +610 251 9999
FAx: +610 251 9020
BBS: +610 251 9723
Email: 75147.2243@compuserve.com

Elversound

PCMCIA zvuková karta pro Amigu, v.1.0

Elversound je multifunkční zvuková karta do PCMCIA slotu Amigy.

Kartu vytvořil tým, který má na svědomí sampler DSS8+.

HW popis

1. 16ti bitový stereo výstup v CD kvalitě.
2. Oddělený mikrofonní stereo vstup.
3. Oddělený sluchátkový stereo výstup.
4. Vestavěný vícekanálový stereo mixer
5. Vestavěný HW komrese ADPCM 4:1.
6. Sampluje stereo v 16 bitech, až 48 KHz.

SW popis

1. Nahrává, přehrává a edituje samly z disku nebo RAM.
2. Přehrává standartní formát Microsoft Windows (tm) .WAV.
3. Obsahuje rutiny pro speciální efekty.
4. ARexxové rozhranní rozšiřuje SW možnosti.

Požadavky

Elversound vyžaduje A600, nebo A1200 a Workbench 2.04 a vyšší. Doporučen harddisk.

Cena

Doporučená maloobchodní cena (v USA) $299.00

Ostatní

Dostupné jsou také ovladače pro Microsoft Windows (tm). S ovladači pro Windows je karta použitelná v PC kompatibilních laptopech. Další informace je možné získat přes email. Pište na „equack@bix.com", a označte „Elversound info". Vložte své jméno a emailovou adresu do zprávy.

Výrobce

Elverson Puzzle Company, P.O. Box 258, Elverson, PA 19520, USA FAX: +610 277 9006 EMAIL: equack@bix.com

Personal Paint 6.4 zdarma

Ve vývoji bitmapově orientovaného grafického programu Personal Paint, který se stal vůdčím produktem v této oblasti, představuje minulá verze 6.4 mezník díky novým schopnostem, spolehlivosti a přepracovanému kódu. Když se ohlédneme zpět, možná by se spíše hodilo označení verze „7“ (stejně, jako by si nejnovější verze díky množství nových rysů vysloužila číslo „8“ namísto skromného „7.1“). Vydání Personal Paint 6.4, které je v archivu *PPaint64.lha* například na Aminetu (v adresáři *biz/cloan*), je přibližně 18 měsíců staré a zahrnuje podporu ARexxu a animbrush, která původně nebyla součástí Personal Paint 6.4.

Až na několik výjimek, jako je absence úplné dokumentace a podpory některých formátů (např. GIF, který je podporován v komerční verzi), se jedná o kompletní program včetně podpory 20 jazyků pro uživatelské rozhraní. V distribučním archivu jsou další informace, například o zvláštní možnosti upgrade na zatím poslední verzi Personal Paint 7.1. Verze 6.4, která je zdarma, není demoverzí, ale je plně funkčním programem bez omezení použití.

Personal Paint 7.1 zůstává poslední verzí, zatímco je ve vývoji verze 8, která ale nebude k mání dříve, než ve druhé polovině roku 1999. Personal Paint 8 musí být podstatně upraven například kvůli podpoře true-color, vrstev a pokročilejším animačním schopnostem. Za současné situace je podstatné, že Personal Paint 8 bude napsán tak, aby byl přenositelný, vzhledem k tomu, že není jasné, jak bude vypadat budoucí OS Amigy.

Pokud chcete přispět svým názorem na budoucí podobu Personal Paint 8, můžete napsat e-mail na adresu
<suggestions@cloanto.com>.
Další informace naleznete na
<http://www.cloanto.com/amiga/>.

Phase5 a Haage & Partner oznamují spolupráci

Po oznámení plánů Amiga Inc. (blíze na str. 10) s budoucí Amigou zdůraznili phase 5 a Haage & Partner společný postup v oblasti sjednocení systémů na bázi PowerPC. Nyní budou společnými silami podporovat vývojáře a uživatele technologie PowerPC a zajistí tak rychlý příbytek nových aplikací. Už v současnosti však tisíce prodaných PowerUP karet představují atraktivní trh pro softwarové firmy. Tento fakt jen zdůrazňují nadcházející PowerUP vydání nejrozšířenejšího software pro Amigu a rostoucí podpora vývojářů dohodnutá během WOA.

Haage & Partner a phase 5 digital products zdůraznili, že jejich konkurenční přístupy k řešení systémů s PowerPC, stejně jako veřejné diskuse na toto téma, jsou již minulostí. Zástupci obou firem shodně tvrdí, že zajistí jasnou integraci software pro PowerPC a již brzy se objeví mnoho těch nejvýkonnejších aplikací. Další vývoj systémového software PowerPC by měl probíhat za úzké spolupráce obou firem. Jedná se také o společném vývoji systémových knihoven a rozšíření systému podporujících PowerPC.

Systém Haage & Partner a phase 5 by měl představovat alternativu k systému „Amiga Bridge“ navrhovanému Amiga Inc.; tím má být systém na bázi PowerPC s jakousi budoucí verzí Amiga OS, který by se mohl prodávat již koncem tohoto roku. Kromě jednotného rozhraní a komponent umožňujících rozšiřování a vývoj v duchu Amigy by měl systém podporovat současné a budoucí verze Amiga OS.

Tento systém založený na PowerPC také nabízí všem uživatelům a vývojářům možnost dalšího vývoje a účasti v takových projektech, jako je AltiVec (rozšíření PowerPC) firmy Motorola, které nám již začátkem příštího roku předvede výkon beroucí dech. S podporou Amiga Inc. může tato technologie představovat dlouho očekávané oživení Amiga platformy již tento rok a rychle tak vytvořit trh výkonných systémů, pro který budou vyvíjet své produkty softwarové firmy.

Obě společnosti též vyzvaly vývojáře, kteří se chtějí podílet na inovaci a stát se součástí nového softwarového trhu, k aktivnímu vyjádření vztahu k novému systému na bázi PowerPC a k jeho podpoře.

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

Nový webovský prohlížeč na Amigu

Do čela mezi browsery pro Amigu by se měla vyšvihnout konverze browseru Opera z PC. Podle vyjádření představitelů firmy Opera Software AS, již PC verze tohoto browseru je ve stylu Amigy. Browser, který by měl být na trhu v prosinci, bude pravděpodobně prvním výrobkem konkurujícím browserům z PC.

Midwest Amiga Exposition

Ve dnech 2.10. až 4.10. se v Columbu ve státě Ohio uskuteční Midwest Amiga Exposition. Letos bude akce probíhat v Hyatt Regency Columbus na 650 čtverečních metrech výstavní plochy a stane se tak největší letošní výstavou v Severní americe. Dění se budete moci zúčastnit též prostřednictvím IRC, Web cam a WWW. Díky těmto zvlášť budovaným komunikačním linkám se bude moci na akci nepřetržitě podílet celá komunita uživatelů Amigy.

Seznam vystavovatelů bude sestavován a doplňován postupem času. Na programu seminářů se bude, stejně jako na jiných akcích, podílet též ICOA (sdružení vývojářů platformy Amiga).

Wildfire PPC

Balík Wildfire a Wildfire PPC, distribuovaný známou společností Nova Design (tvůrce známých programů ImageFX či Aladdin 4D) jsou profesionální střižny umožňující vytváření a zpracování animací v několika formátech, vytváření animovaných 3D efektů a tvorbu rozsáhlých projektů složených z několika animací se synchronizovanými zvukovými efekty. Program umožňuje kombinaci různých animací v čase a výstup v běžném formátu.

Program podporuje objekty LightWave, ovládá magnetické deformace, morphing, neomezené matematické deformace, sférické i perspektivní transformace...

Program existuje jak ve verzi pro 680x0, tak pro PPC, plně podporuje CyberGraphX, jeho grafické rozhraní je font-sensitivní. Úprava animací probíhá přes rozhraní „storyboard“, program též umožňuje úpravu časových kódů. Efekty mohou mít nastavitelný časový průběh (envelope). Všechny operace mají i preview, program se dá použít i pro barevné korekce, přehrávání animací probíhá ve 24bitových barvách se zvukem. Díky systému plug-in doplňků a ARexxovému portu (podporuje přes 400 příkazů) je tento softwarový balík otevřený dalšímu vývoji a využití.

Cena se pohybuje od $150 (68k verze) do $200 (PowerPC verze). Šťastní majitelé akceleračních PowerUp karet se s jeho demoverzí mohli setkat na CD dodávaném spolu s akcelerátorem.

Pomalý disk? Fast-ATA2/EIDE to vyřeší!

Počítače:

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

phase 5 Digital Products:

RK166	Blizzard 1230-IV - MC68030/50MHz	na dotaz
RK170	Blizzard 1260 - MC68060/50MHz	na dotaz
HC076	**Blizzard SCSI-Kit IV pro B1230-IV - B1260**	☺3190
RK190	**Blizzard603e 160MHz + 68LC040-25R**	↓☺12990
RK191	**Blizzard603e 160MHz + 68040-25R**	☺14290
RK193	**Blizzard603e 160MHz + 68060-50**	27490
RK196	**Blizzard603e 200MHz + 68040-25R**	☺17590
RK198	**Blizzard603e 200MHz + 68060-50**	30790
RK201	**Blizzard603e 240MHz + 68040-25R**	☺21190
RK203	**Blizzard603e 240MHz + 68060-50**	34890
RK206	**Blizzard603e+ 160MHz + 68040-25R + SCSI**	☺17590
RK208	**Blizzard603e+ 160MHz + 68060-50 + SCSI**	30790
RK211	**Blizzard603e+ 200MHz + 68040-25R + SCSI**	☺20890
RK213	**Blizzard603e+ 200MHz + 68060-50 + SCSI**	34590
RK216	**Blizzard603e+ 240MHz + 68040-25R + SCSI**	☺24190
RK218	**Blizzard603e+ 240MHz + 68060-50 + SCSI**	37790
RK245	**Cyberstorm MK-III 060/50 + UW SCSI pro A4000**	26990
HC110	Cyberstorm Fast SCSI-II DMA Controller MK-II	2990
RK255	**Cyberstorm PPC 604e-180**	☺26290
RK255	**Cyberstorm PPC 604e-180 + 68040-25R**	☺28590
RK258	**Cyberstorm PPC 604e-180 + 68060-50**	39390
RK260	**Cyberstorm PPC 604e-200**	☺30990
RK260	**Cyberstorm PPC 604e-200 + 68040-25R**	☺33290
RK263	**Cyberstorm PPC 604e-200 + 68060-50**	43990
RK265	**Cyberstorm PPC 604e-233**	☺33590
RK266	**Cyberstorm PPC 604e-233 + 68040-25R**	☺35890
RK268	**Cyberstorm PPC 604e-233 + 68060-50**	46690
GK510	**CyberVision64/3D 4MB VRAM vč. CyberGraphX**	☺7690
GK530	**ScanDoubler pro CyberVision64/3D**	☺3190

Elbox - karty, turbokarty, towery:

RK015	Elbox A-500/2 + hodiny pro A500, Garry adaptér	☺2190
RK020	Elbox A-501 Plus - paměť pro A500+ 1MB	↓☺1150
RK320	*Elbox 530 Turbo - pro A500/+, 68030/33, 1x SIMM, 1x FPU - zatím nejsou...*	*3990*
RK030	**Elbox A-601 - paměť pro A600 1MB + hodiny**	↓☺1590
RK300	**Apollo Turbo 630 - MC68030/40, 1x SIMM, 1x FPU PLCC**	☺5390
RK430	Elbox CDTV/2MB + zálohování hodin	2490
RK435	Elbox CDTV/8MB + zálohování hodin	5390
RK060	Elbox E1200/4 - 4MB FAST RAM pro A1200 + hodiny	↓☺2290
RK080	**Elbox E1208 - 0-8MB FAST RAM pro A1200 + hodiny**	↓☺1990
RK320	Elbox E1230/40 - 68030/40, 1x SIMM max 8MB, 1x FPU	↓3990
RK110	Apollo 1230/40MHz MKII - 68030/50, 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**	☺17490
RK135	Apollo 1260/66MHz - 68060/66, 1-2x SIMM	19990
HC080	**Apollo SCSI-Kit pro A1230, 1240, 1260**	☺3090
RK140	Apollo 4040/40MHz - 68040/40, 4x SIMM, 1x SCSI	13490
RK145	Apollo 4060/50MHz - 68060/50, 4x SIMM, 1x SCSI	22990
RK146	Apollo 4060/66MHz - 68060/66, 4x SIMM, 1x SCSI	26490
EL020	**E/Box - tower pro A1200, plech + PSU**	☺6390
MI020	**Kryt + interface klávesnice - vhodné pro E/Box, bez red.**	☺1490
EL110	**Fast-ATA2/EIDE Controller pro A1200 - NOVINKA!!! - rychlý řadič IDE zařízení dosahující rychlost až 16.6MB/s!**	☺2790

Příslušenství pro CD32:

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

RAM karty, SIMMy a FPU:

RK010	**A-501 - paměť pro A500, 512KB RAM + hodiny**	☺490
PO130	**SIMM 4MB 72pin 70ns / 60ns**	↓☺290
PO140	**SIMM 8MB 72pin 70ns / 60ns**	↓☺490
PO150	**SIMM 16MB 72pin 70ns / 60ns**	↓☺690
PO160	**SIMM 32MB 72pin 70ns / 60ns**	↓☺1290
PO165	**SIMM 64MB 72pin 70ns / 60ns - orientační cena** - aktuální ceny SIMMů na dotaz! Denní změny cen!	↓5990
FP050	**MC 68882/33MHz** - pouzdro PLCC	☺1490
FP060	**MC 68882/50MHz** - pouzdro PGA	☺2390

Harddisky 3.5" IDE pro A600/1200:

HD085	**Western Digital 1200MB EIDE**	↓☺5190
HD090	**Western Digital 1600MB EIDE**	↓☺5690
HD095	**Western Digital 2100MB EIDE, U-DMA**	↓☺5790
HD100	**Western Digital 2500MB EIDE, U-DMA**	↓☺5990
HD105	**Western Digital 3200MB EIDE, U-DMA**	↓☺6990
HD110	**Western Digital 4300MB EIDE, U-DMA**	↓☺7590
HD115	**Western Digital 5100MB EIDE, U-DMA**	↓☺8990
HD120	**Western Digital 6400MB EIDE, U-DMA**	↓☺9790
HD120	**Western Digital 8400MB EIDE, U-DMA**	↓☺13890

CD ROM jednotky pro A600/1200:

CD040	**CD ROM Mitsumi FX400 4x ATAPI (instalace + 500Kč)**	↓☺1990
CD095	**CD ROM Sony CDU-611 24x ATAPI (instalace + 500Kč)**	☺3090
CD100	**CD ROM Mitsumi FX320 32x ATAPI (instalace + 500Kč)**	☺2890
CD200	**CD ROM SCSI Toshiba XM-6201B 32x**	☺2890

* aktuální ceny těchto a jiných CD ROM na dotaz!

Diskety a CDR:

DY020	**3.5" HD NoName - 10ks**	☺140
DY040	**3.5" HD Syntron - 10ks**	☺160
DY700	**CDR médium Verbatim Datalife Plus - modré**	↓☺89
DY900	3.5" Čistící disketa	60

Disketové jednotky:

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

Monitory:

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

Myši a trackbally:

MY035	*MegaMouse-E 300dpi - mikrospínače - nebudou...*	*399*
MY020	**MegaMouse 400dpi - mikrospínače**	☺499
MY025	**Wizard Mouse 560dpi třítlačítková - mikrospínače**	☺829

Literatura:

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

Ostatní příslušenství:

OS060	**Plastikový kryt na A500/+**	☺99
OS070	**Plastikový kryt na A600**	☺90
OS080	**Plastikový kryt na A1200**	☺90
OS110	Kickstart3.1 pro A500, A500+, A600, A2000	↓☺2190
OS120	Kickstart3.1 pro A3000	☺2990
OS130	Kickstart3.1 pro A4000	☺2990
OS140	Kickstart3.1 pro A1200	↓☺2790
OS160	**TV modulátor A520 - bez anténního kabelu**	☺890
KA010	**IDE kabel 2.5" - kabel pro připojení 2.5" harddisku**	↓☺290
KA020	**SCART stereo - propojovací kabel Amiga - SCART**	☺299
KA030	Paralelní kabel k tiskárně 1.8m	70
KA040	**VGA redukce pro připojení VGA monitoru**	☺390
KA060	**Redukce 2.5" - 3.5" vč. nap. pro připojení 3.5" HDD**	☺480
KA065	Redukce 2.5" - 2x 3.5" pro připojení 2x 3.5" IDE	550
KA080	**Kabel pro připojení ATAPI CD ROM na 3.5" HDD**	☺480
CO060	Dataset pro C64	↓☺299
OS200	Catweasel A1200 - řadič 2x PC HD FDD	3990
OS210	Catweasel Z-II - řadič 2x PC HD FDD, 6x IDE	4990
ZD010	**Zdroj PC 200W**	na dotaz
ZD020	**Zdroj Amiga - lehký**	↓☺890
X0010	**Videokazeta VHS 40min. Kolín '97**	↓☺150

Joysticky:

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

Náhradní díly:

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

* aktuální ceny a další ND Vám sdělíme na dotaz!

Audio a video produkty Elsat a HDP:

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

Micronik Tower:

MI010	**A1200 Tower Infinitiv**	☺5490
MI011	**A1200T Infinitiv + BUS1200 Z1**	☺9990
MI013	**A1200T Infinitiv + BUS1200 Z3**	☺19990
MI005	Videoslot adapter - **NOVÁ VERZE, 100% funkční!!!**	☺1990
MI030	Rámeček pro další zařízení 3.5" pro Infinitiv Tower	↓☺149
MI040	**Top case - další patro pro Infinitiv Tower**	↓☺690
MI045	PCMCIA adaptér 90° pro Infinitiv	↓☺490
MI055	Krytka styl Infinitiv pro 5.25" zařízení (CD ROM)	☺90
MI050	**PC Keyboard Interface**	1200
MIZD0	Zdroj 200W vč. konektorů pro Infinitiv Tower	1590
MIZD1	Zdroj 200W vč. konektorů pro Infinitiv Tower (jen s casem)	1499
MI400	**Classic A4000, 7x ZORRO-III, 5x ISA, 2x Video**	↓☺12990
MI401	Zdroj 200W pro Classic A4000	2500
MI410	Classic A4000, 8x ZORRO-III, 3x ISA, 3x PCI, 2x Video	↓☺14990
MI110	**BUS1200 Z1 - 5x ZORRO-II, 4x ISA, video opt.**	↓☺4990
MI130	**BUS1200 Z3 - 5x ZORRO-III, 3x ISA, video opt., SCSI-II**	☺14990
SC100	**ScanDoubler Intern pro A1200 - NOVINKA!!!**	☺3690
SC100	**ScanDex - externí scandoubler - NOVINKA!!!**	☺4490
KL020	**Klávesnice pro A4000 Int.**	☺2490

Tablety a scanery Amiga:

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

Village Tronic a Hydra Systems:

GK020	**PICASSO-II 2MB Z-II**	↓☺6490
GK030	**PICASSO-IV 4MB + FlickerFixer, Z-II a Z-III**	☺15990
IO040	**Ariadne - ethernet karta pro A2/3/4000, dva par. porty**	7990
IO050	**Amiga-NET - ethernet karta Z-II**	9890

Macro System:

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

* na vyžádání Vám rádi zašleme podrobné informační materiály ke všem produktům fy. MacroSystem

Casablanca:

DI240	**Casablanca + HDD 4.3GB**	☺97990
DI245	**Casablanca + HDD 6.4GB**	☺107990
DI250	**Casablanca + HDD 9.1GB**	133990
DI260	**Casablanca + HDD 18GB**	199990
DI241	**Casablanca-RA + HDD 4.3GB**	☺117990
DI246	**Casablanca-RA + HDD 6.4GB**	☺126990
DI251	**Casablanca-RA + HDD 9.1GB**	152990
DI261	**Casablanca-RA + HDD 18GB**	219990
HD386	**HDD 4.3GB + šuplík**	☺22190
HD387	**HDD 6.4GB + šuplík**	☺30990
HD380	**HDD 9.1GB + šuplík**	52990
HD400	**HDD 18GB + šuplík**	119990
SO900	**Adorage Magic for Casablanca - sada efektů**	☺3490
SO910	Monument Titler for Casablanca - NOVINKA!	6990
DI229	**Casablanca Effect Disk 1-4 (cena za 1 disk)**	☺2490
DI230	Casablanca Font Disk 1-4 (cena za 1 disk)	1490
DI231	Casablanca Bluebox Effect Disk	3490
KL010	**Klávesnice pro Casablancu**	690
DIxxx	RA - Rendering Acceleration upgrade 060/50	27990
DIxxx	Casablanca MiniDV sběrnice	59990

* na vyžádání Vám rádi zašleme podrobné informační materiály

FreeWare pro Amigu:

FD010	**Herní balík 1 - 30 - hry na OS2.0 + 1MB RAM, cena za 1 disk** - chystáme další diskety herního balíku	49
SO020	**Fish katalog - disketa se seznamem Fish disků č. 1-999** - jednotlivé Fishdisky od 1 do 1000 v prodeji za 30Kč	30

Amiga I/O rozšíření:

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

Software pro Amigu:

SO115	**CZ Lokalizace v1.0 pro Amiga 1200/4000 Magic**	290
SO180	Trap Fax - program který vysílá a přijímá faxové zprávy	↓☺1690
SO330	**Repro Studio Universal - retušovací program**	↓☺3990
SO410	Turbo Print Professional	☺2190
SO415	IBrowse - english	☺1199
SO425	PC Task 4.4 - english	☺2990
SO440	České vektorové fonty - cca 10 fontů/disketa	250
SO451	SCALA IC500	80990
SO461	SCALA PL500 Player	28990
SO465	**SCALA MM400**	9990
SO485	**SCALA EE100**	6990
SO550	**CanDo v2.5 PAL - interaktivní vývojové prostředí**	2990
SO561	**DirectoryOPUS 5 - MAGELLAN**	2390
SO570	**EDGE - kvalitní textový editor**	1290
SO738	Monument Pro V3/V3 for MovieShop	9990
SO650	Adorage 2.5	4490
SO670	clariSSA professional V3	7990
SO735	Hi-Soft Zip Tools	690

Služby

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

Informace

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

Zásilková služba pro Slovensko

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

Ceny v tomto inzerátu jsou včetně DPH platné ke dni 22.6.98 a počítané při kurzu 18.90 za 1DM, aktuální ceny Vám rádi sdělíme.

javosoft®
C O M P U T E R

Centrála: prodejna, zásilková služba, servis, velkoobchod

Svornosti 2, 736 01 Havířov 1, Tel: 069/6810418, Fax: 069/6810564

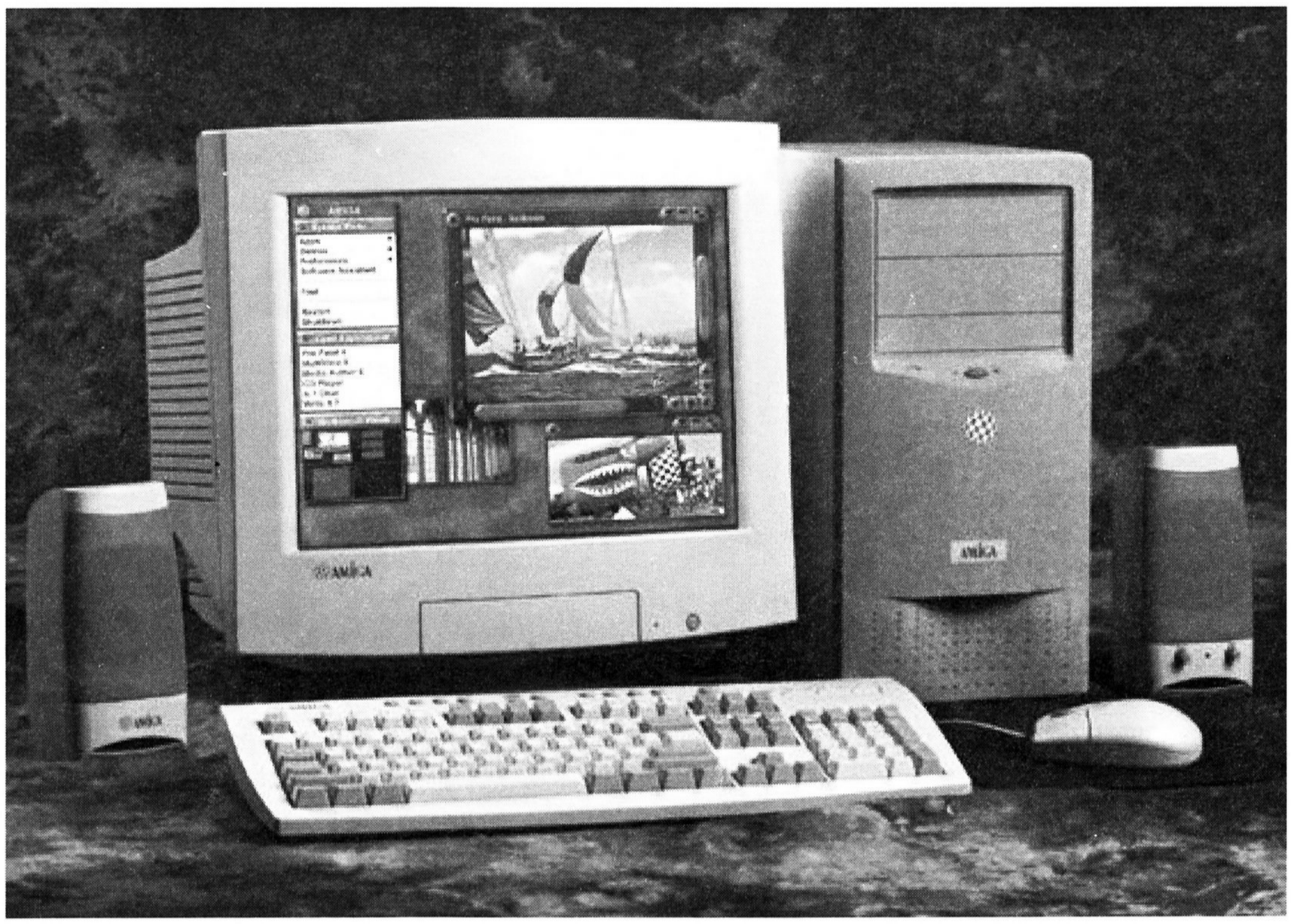
e-mail: javosoft@poda.cz www: http://www.javosoft.cz

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

World of Amiga 1998

Od minulého vydání AR se událo mnoho věcí. Vše začalo výstavou World of Amiga (WOA), konanou v Londýně ve dnech 15. až 17. května 1998.

Týden před výstavou se pořádala IRC konference, na které pracovníci Amiga Inc. navnadili komunitu velice povzbudivými výroky, které však s poukazem na WOA nebyly konkrétní. Hlavní oznámení se týkalo schválení detailních plánů vývoje Amigy dvanácti prezidenty Gateway 2000. Jeff Schindler si konečně mohl oddechnout - plány vývoje mu totiž management Gateway vrátil k přepracování celkem 15x (!), což byl hlavní důvod téměř ročního zdržení. Schválení plánů do roku 2003, přidělení potřebných finančních prostředků a zakoupení nové budovy všichni zaměstnanci Amiga Inc. pořádně oslavili ohňostrojem v domě Jeffa Schindlera. Všichni byli napjatí, co bude ohlášeno za týden na WOA - Joe Torre, šéf HW vývoje, totiž naznačil novou hardwarovou architekturu, která zadupe do země Pentium II s 3DFX...



15. května ohlásila Amiga Inc. na WOA tolik očekávanou bombu. Nejprve hovořil Petro Tyschtschenko. Sumarizoval vše, co se Amiga International povedlo minulý rok, zmínil se o výstavách, webové stránce <*www.amiga.de*>, nových licencích, velkých zakázkách v Indii a o pokračujícím prodeji Amig. Jako druhý vystoupil Jeff Schindler (general manager Amiga Inc.), který nejprve představil nové zaměstnance Amiga Inc. Jmenovitě: Marilyn Flint, Kelly Newby, Joe Torre, Darreck Lisle, Fleecy Moss, Bill McEwen a Dr.Allan Havemose (Dr.Havemose je bývalý zaměstnanec Commodore, kde řídil vývoj AmigaOS 2.1 až 3.1, u nové společnosti bude v této práci pokračovat).

Tiskové konference se také zúčastnil viceprezident Gateway Jim Collas a šéf vývojové divize Steve Johns. Následně bylo ohlášeno zahájení provozu oficiálních WWW stránek firmy Amiga Inc. na adrese <*www.amigainc.com*>, po menších průtazích se také podařilo odkoupit domény <*www.amiga.com*> a <*www.amiga.net*>.

Hned na úvod svého projevu se Jeff Schindler omluvil, že není možné uvést všechny detaily nového plánu, který byl před nedávnem schválen, protože některé informace pořád podléhají utajení a budou proto zveřejněny až v následujících měsících. Nejprve objasnil, že první klíčovou otázkou Amigy je, jakým způsobem se opět dostat do čela. Druhou klíčovou otázkou je, co vlastně definuje Amigu. Amiga Inc. soudí, že to není specifická technologie, ale vize - souhra dokonalé technologie, svobody, entuziasmu a komunity. Cíle jsou jasné: jednoduchost, nízká cena, vysoký výkon, otevřená architektura a pochopitelně zábava.

Trh, pro který je Amiga určena definoval jako „digitálně konvergentní“, což je spojení Internetu, zábavy a klasických počítačů. Nové Amigy a nový AmigaOS mají být určeny jako herní stroje s podporou Internetu a DVD, set-top-boxy, počítače v klávesici s cenou pod 500$, počítače v TV a pochopitelně též jako konvenční tower, desktop a laptop. Aby tohle vše bylo možné je nutné, aby AmigaOS běžel na levném a rychlém hardware. Amiga Inc. objevila díky konexím Gateway „superčip“, který nabídne neuvěřitelnou rychlost za velice nízkou cenu. Vývoj tohoto čipu je zatím utajován (Gateway i Amiga Inc. musely podepsat NDA - smlouvu o utajovaných skutečnostech) a má být k dispozici až v roce 1999. Jediné co zatím mohou říct je, že první předběžná verze čipu je 5-10x výkonnější než současné nejvýkonnější PC s procesorem Pentium II. Další uvedené parametry jsou: fillrate 400 mil. 3D pixlů za sekundu (v true-coloru, s libovolným 3D efektem), současné dekódování až čtyř MPEG2 animací, AC-3 audio. Samozřejmě, že hardware není všechno, operační systém AmigaOS se také dramaticky změní,

bude obsahovat kompletně nové jádro a modernizované API (rozhraní knihoven).

Další informace se týkala Carla Sassenratha, architekta AmigaOS, který jako jeden z mála vyvolených viděl demo „superčipu". Carl doslova uvedl: „Nikdy bych tomu nevěřil, kdybych to neviděl na vlastní oči. Taková technologie se přesně shoduje s filozofií Amigy. Taková technologie, která za low-end ceny poskytuje high-end výkon. Bude legrace opět vidět, jak Amiga všem vytře zrak. REBOL Technologies hodlá bezvýhradně podporovat nový AmigaOS."

Teď však přijde nutné a kontroverzní zlo. Je velice dlouhá, předlouhá cesta od Amigy z roku 1992/93 k tomuto novému „superčipu", který zahrne grafiku, 3D, video, zvuk a Internet do jednoho celku a tento skok si vyžádá 18 měsíců tvrdé práce. Plán je rozdělen na dvě části. Současná technologie (AA čipset, OS 3.x, CPU 680x0) byla nazvána jako „Amiga Classic". První krok k nové architektuře proto bude „Amiga Bridge", která se bude skládat z obyčejného x86 PC, na kterém poběží AmigaOS 4.0, případně s volitelnou „Amiga Classic" bridge kartou, což má být PCI karta 'InsideOut' s AA+ čipsetem a 68060 od anglické firmy Access Innovations (dříve Index Information, známý výrobce motherboardu BoXeR), která zajistí 100% kompatibilitu. Toto bude pouze platforma pro vývojáře, ne pro normální uživatele! Obrázek „Amiga Bridge" vývojářského systému je na obrázku u tohoto článku. Zvažuje se, jestli se vůbec OS 4.0 bude volně prodávat. Hlavním důvodem pro zvolení PC jako vývojové platformy je, že pro x86 již teď existuje SW emulace onoho záhadného „superčipu". Amiga Inc. se tak bude moci s předstihem připravit na druhý krok nazvaný „Digital Convergence", kterým bude AmigaOS 5.0, který poběží na úplně novém hardware a nebude již mít s Intelem nic společného. Avšak i tento nový systém bude podporovat PCI, FireWire a další standardy.

Kompatibilitu obou kroků s „Amiga Classic" má zajistit integrovaný 68K emulátor (zřejmě jen pro čistě systémové aplikace), případně UAE (který by na novém čipu měl běžet obstojněji než na dnešních PC) nebo pro 100% kompatibilitu hardwarová karta InsideOut, společně se Siamese System). První krok (OS 4.0) se plánuje již na listopad 1998 (výstava Computer '98 v Kolíně nad Rýnem), druhý krok (OS 5.0) na konec roku 1999. Vývojářský program začne fungovat od října 1998 a umožní vývojářům přepracovat jejich současné aplikace pro AmigaOS 4/5.

Amiga Inc. bohužel upustila od projektu AmigaOS 3.5, především z časových důvodů. Také jádro AmigaOS 'EXEC' se po poradě s Carlem Sassenrathem nebude předělávat, ale licencuje se jádro třetí firmy. Zatím není rozhodnuto které, ale údajně má mít nové jádro podobnou filozofii jako 'EXEC'. Zvažuje se Mach3, BeOS, Linux, JavaOS. Samozřejmostí AmigaOS 4/5 bude ochrana paměti, resource tracking, podpora více procesorů, nezávislost na hardware a procesoru, nové GUI, plná podpora Internetu, Javy, OpenGL. Toto vše by do současného AmigaOS šlo zakomponovat jen bez zachování binární kompatibility a navíc by to stálo mnoho času. Dobré vlastnosti AmigaOS 3 budou zachovány - datatypy, ARexx, lokalizace (proslýchá se, že standardním kódováním bude 16-bitové UNICODE), koncepce souborových systémů, Workbench, systém obrazovek...

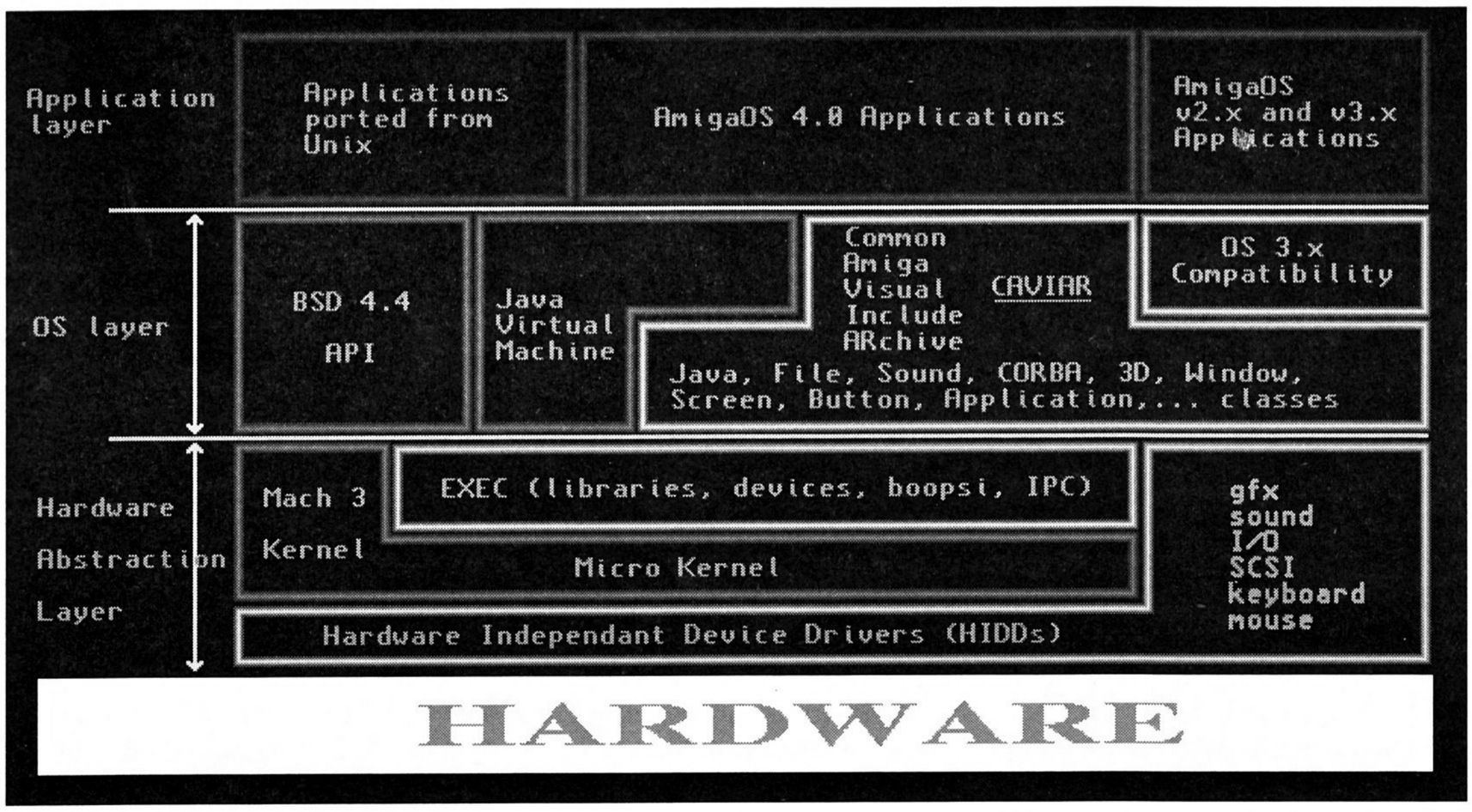
Bohužel nepadlo ani slovo o PowerPC. Na přímou otázku evidentně nervózního Wolfa Dietricha (šéf phase 5) bylo zodpovězeno, že situace kolem PowerPC se vyjasní během měsíce, nicméně je jasné, že s PowerPC se nepočítá. Fakt, že se vůbec nemluví o žádném CPU (kromě x86 u vývojového stupně, což není žádná tragédie - AmigaOS 1.0 se také vyvíjel na pracovních stanicích firmy SUN, protože Amiga 1000 tehdy ještě neexistovala) nahrává myšlence, že „superčip" bude pracovat i jako CPU. 128-bitový MediaProcesor firmy MicroUnity Systems je příkladem takového čipu. MicroUnity to však nebude, protože o „superčipu" se údajně zatím nikde nepsalo. Objevily se čiré spekulace o vzkřísení projektu Hombre, který dostal u Commodore přednost před projektem AAA čipsetu. Spekulovalo se také o použití PowerPC G4 procesorů s technologií AltiVec, což je zdrcující odpověď Motorely na ubohou technologii MMX. Na všechny přímé dotazy ohledně CPU zástupci Amiga Inc. neodpovídají s poukazem na NDA, nicméně dá se předpokládat, že bude možno použít i externí procesory, zejména v high-end konfiguracích.

Zmatek, který na WOA mezi přítomnými zástupci komunity, vývojáři a výrobci hardware způsobil plán Amiga Inc., zejména ignorování uživatelů stávajícího hardware založeného na 680x0/PowerPC, ohlášení AmigaOS 4.0 pro x86 a především rána pod pás prohlášením z ledna tohoto roku na WWW stránce Amiga International o tom, že „budoucí Amiga bude 68K a PPC kombo" (viz minulé číslo AR). Amiga Inc. se hájí tím, že „Amiga Classic" pojede vlastní cestou směrem k PPC a začátkem roku 2000 všichni přejdou na OS 5.0, což ovšem znamená i koupi kompletně nového hardware. Phase 5 i Haage & Partner dokonce dotčeně opustili konferenci a v nově vzniklé situaci odložili své nesmiřitelné spory (PowerUP x WarpUP) a dohodli se na vzájemné spolupráci a sjednocení dalšího vývoje pro PowerPC Amigu. V této době je Amiga Inc. v denním kontaktu s phase 5 a H&P, aby se i jejich řešení mohlo nějakým způsobem uplatnit v budoucnosti - ostatně, vždyť AmigaOS 4.0 má být přenositelný...

Co říci závěrem? Že budeme opět čekat - a to hodně dlouho. Tentokrát ale stojí čekání za to. Dr.Havemose přesvědčuje komunitu, že současná Amiga by se sice dala pořád zdokonalovat, ale jeho úkolem je dostat Amigu opět na špičku, což není možné pouhou aktualizací současné technologie. A jako perličku přislíbil, že se do systému vrátí starý dobrý „Guru Meditation", namísto neosobního „Software Failure".

Zakončeme tento článek slovy Carla Sassenratha: „Viděl jsem jen 'první demo', stejně jako plány architektury. Vypadá to jako perfektní následník původní koncepce Amigy, zahrnující veškerý pokrok uplynulých 15ti let. Bohužel vše je velice tajné. Chtěl bych vám říct více, ale jsem rovněž vázán mlčenlivostí. Jsem si naprosto jist, že Amigisté tuto změnu přijmou a zamilují si ji. Chce to jen překonat současné období."

Jaroslav Pokorný



Blizzard 603e+

Po recenzi základní a nejlevnější verze nových PowerPC karet Blizzard máte možnost dozvědět se více o dlouhodobějších zkušenostech s provozováním SCSI verze této karty.

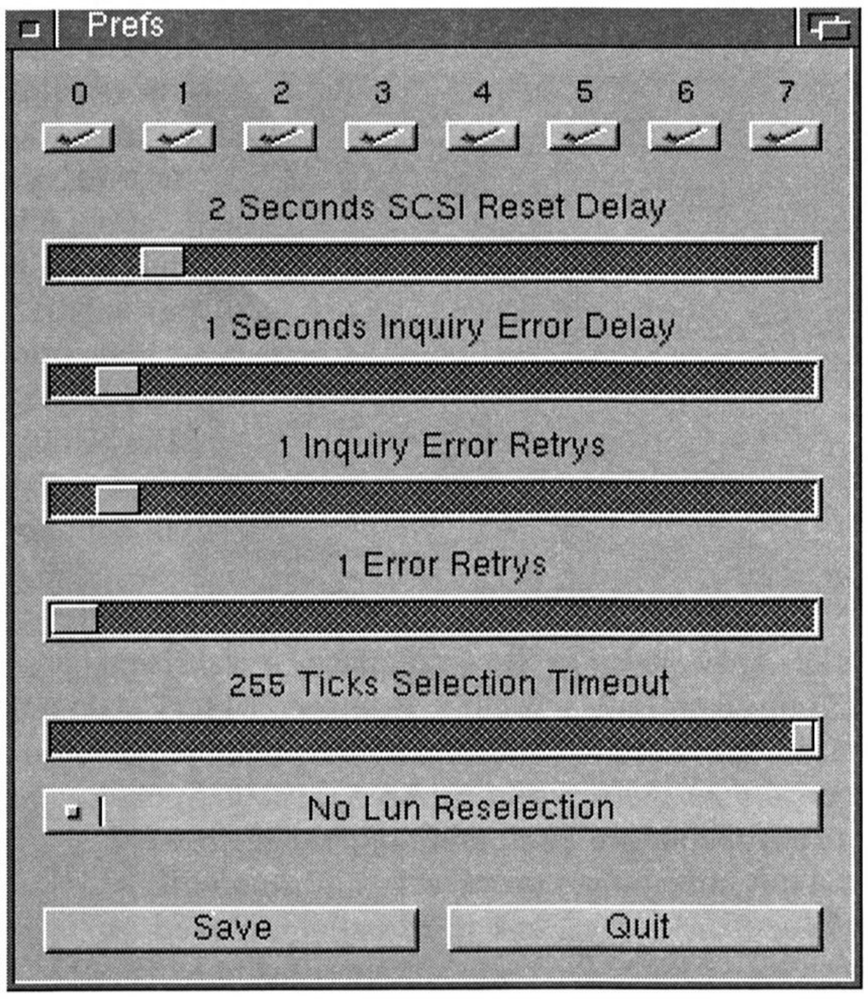
Začnu krátkým přehledem faktů, které jsou patrně známé z předchozích recenzí. Jak již mnozí vědí, karty Blizzard PPC se vyrábějí v několika provedeních - 160, 200, 240 MHz s nebo bez integrovaného SCSI řadiče. Verze bez řadiče nebude s největší pravděpodobností možno doplnit o SCSI řadič. Karty jsou určené pro A1200, ale bez zajištění chlazení MC 68040 a silnějšího zdroje je nelze použít. Problémem také může být chybějící stínění. Tyto problémy samozřejmě odpadají v případě instalace to věžové verze A1200 (Toweru), a to i v případě věží Mikronik (ačkoli jsou vyráběny z plastu, v současné době mají provedenu povrchovou úpravu vnitřních ploch věže, která zajišťuje stínění). Také bych chtěl uklidit němčinu nemilující část populace - dokumentace ke kartě Blizzard je už jak v němčině, tak v angličtině.

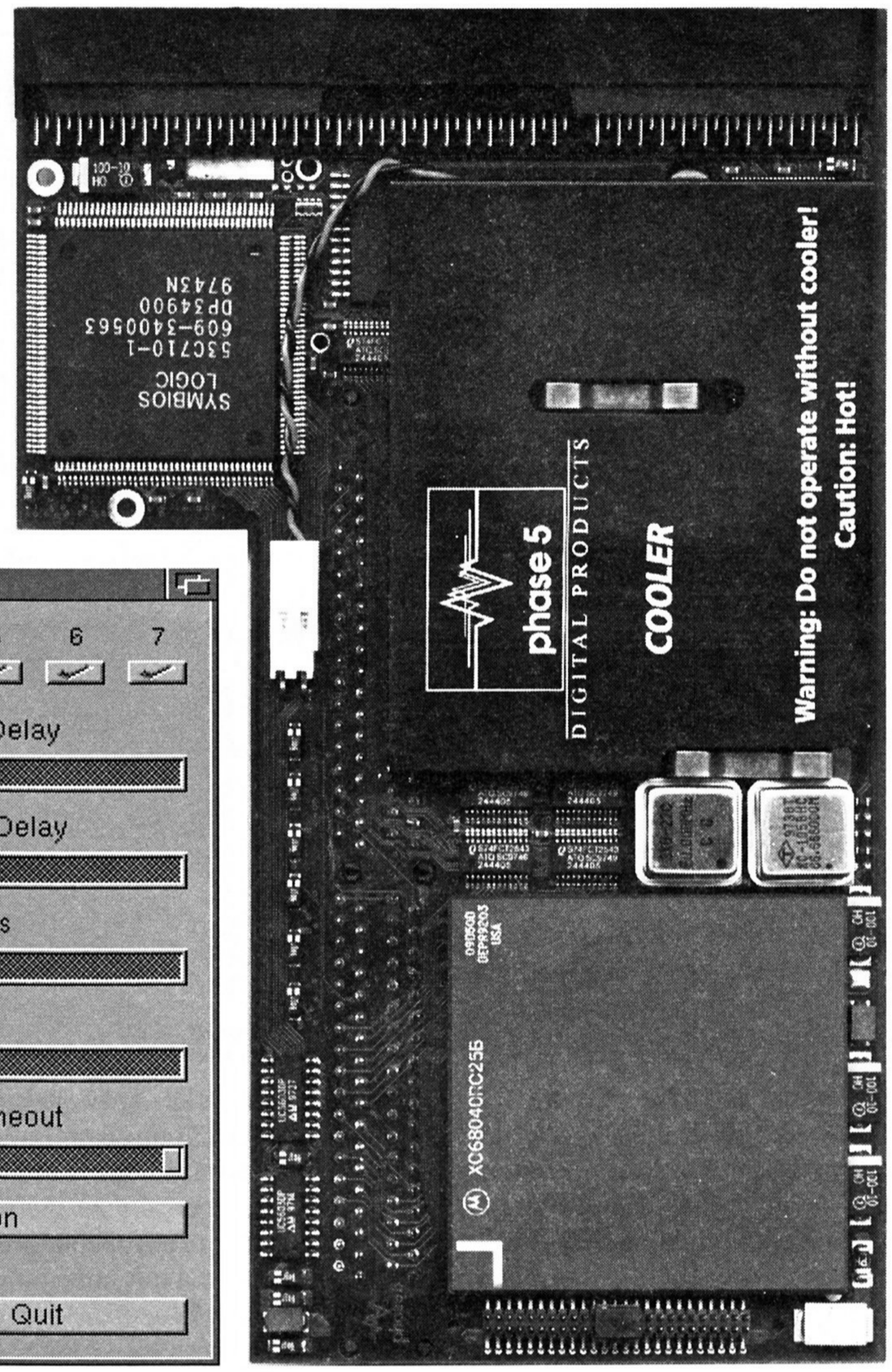
Hardware

Podívejme se nyní podrobněji na „železo“, které dostanete. Karta je na jedné straně osazena procesory PowerPC 603e a MC 68040 (resp. MC 68060), přičemž chladič je umístěn pouze nad PowerPC procesorem. Ačkoli chlazení (či volné proudění vzduchu) je třeba zajistit především při instalaci do standardní A1200, moje doporučení v případě verze s MC 68040 je doplnění vlastního chladiče pro tento druhý procesor i v případě instalace do toweru. Ona ta „čtyřicítka“ přece jenom dost hřeje a její životnost přidáním chladiče např. pro 80486 jistě neutrpí. Na téže straně je i SCSI konektor s kabelem (viz dále). Na druhé straně karty jsou dvě pozice pro SIMMy a konektor pro kartu BVisionPPC. Na rozdíl od informací podaných v minulé recenzi by mělo být možno (dle manuálu) použít libovolné SIMMy s kapacitou do 64 MB včetně, jedinou podmínkou je, aby pracovali se stejnou rychlostí, a to alespoň 70 ns.

SCSI řadič

Jak jsem se již zmínil, verze „603e+“ obsahuje i Fast SCSI-2 řadič. Tento by měl bohatě dostačovat pro domácí použití, neboť na něj lze připojit téměř všechno SCSI zařízení, která nejsou typu Wide, tedy lze připojit i Ultra SCSI-3 disky apod. (teoreticky - čtěte dále!). Standardně je karta dodávána i s kabelem a externím 50-pinovým HD konektorem. Pokud tedy kartu instalujete do standardní A1200 a hodláte používat jen externí zařízení, popř. interní zařízení v externích boxech, mělo by být všechno bez problémů (stačí jen nezapomenout na nutnost aktivní terminace na konci SCSI řetězce). Potíže vzniknou v případě, že chcete SCSI verzi využít i ve věži. Pokud budete chtít připojit pouze externí SCSI zařízení, pak je třeba pouze zjistit, kam umístit onen externí konektor - věžové úpravy A1200 totiž často nemají onen volný prostor pro konektor vedle konektoru myši, je tedy třeba najít náhradní řešení (uvědomte si, že onen kabel ke konektoru není příliš dlouhý - je přizpůsoben pro A1200).





Nejsložitější situace nastane, pokud vás napadne připojit na SCSI řadič karty nějaká interní zařízení (pokud máte kartu ve věži, určitě se hodí přinejmenším SCSI harddisk, i přes svoji vyšší cenu). Záhy totiž zjistíte, že konektor na kartě je speciální úzký 50-pinový konektor neslučitelný s běžnými interními IDC 50 konektory pro SCSI-2. Bohužel, žádná přímá redukce neexistuje (dokonce i ten plochý úzký kabel či interní konektor asi neseženete) - Phase5 to potvrdila komusi na Netu (mně ani neodpověděli).

Jak z louže ven? Cesty jsou dvě - levná a pracná versus drahá a jednodušší. Ta dražší varianta znamená následující - sehnat konverzi či vývod z interního SCSI-2 na externí a nějak propojit ty dva externí vývody, které máte k dispozici. Pokud redukce z interního na externí SCSI má stejný konektor jako ten od Blizzarda, pak je třeba sehnat změnu samec-samice (male-female) a vše propojit. Pokud ne (pravděpodobnější varianta, neboť konverze z interního SCSI-2 na externí mají často na externím konci konektor Centronics), musíte navíc sehnat kabel pro propojení těch příslušných dvou typů konektorů. Celá konverze tak bude představovat velmi dlouhý kabel (u druhé varianty počítejte v metrech), který bude také velmi drahý (velmi pravděpodobně v tisících korun). Možnost číslo dvě (levná a pracná) spočívá v následující úpravě: nejprve je třeba si sehnat nacvakávací SCSI-2 konektor typu samec (male), aby do něj bylo možno připojit běžný SCSI kabel (určitě se vejdete do 100 Kč). Poté je třeba oddělit od kabelu dodávaného s kartou Blizzard externí konektor, takže zbude interní konektor pro připojení ke kartě a dostatečně dlouhý kus plochého kabelu. Pak se ozbrojte něčím ostrým a trpělivostí - je totiž nutno oddělit jednotlivé dráty = kablíky (je jich samo-

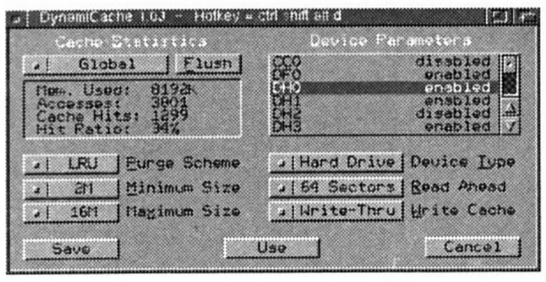
zřejmě 50) od sebe po délce alespoň 3 cm. Posledním krokem je zaklesnutí těchto samostatných drátků do onoho nacvakávacího SCSI-2 konektoru. Vzhledem k tomu, že vodiče jsou na kabelech od Phase5 ve stejném pořadí jako u standardního SCSI-2 kabelu, stačí jen ohlídat první vodič (značený červeně) a nezaměnit jejich pořadí.

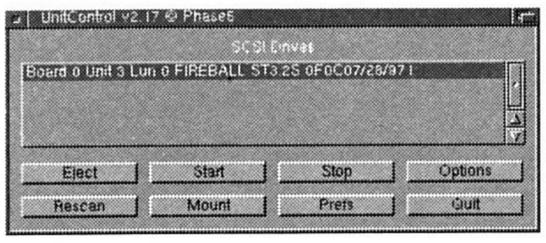
Přednosti SCSI

Asi bych se měl zmínit o tom, jaké výhody taková anabáze vlastně přinese. Přirozenou výhodou SCSI je samozřejmě přenosová rychlost (10 MB/s u Fast SCSI-2) a menší zátěž kladená na procesor při čtení a zapisování dat. Pro ilustraci uvádím v tabulce porovnání rychlosti čtení běžného IDE disku připojeného přes standardní IDE rozhraní A1200 a levného SCSI disku s obdobnými parametry (jiná situace může nastat v případě EIDE řadiče pro A1200 podporujícího PIO či DMA módy, který se v Čechách již objevil). Jedná se o údaje při přímém čtení pomocí SCSI zařízení, ale výsledky jsou v podobných poměrech při zápisu či vytváření souborů. Můžete si povšimnout zvýšené rychlosti a menší zátěže procesoru při přenosu větších objemů dat (32 KB a více) přes SCSI. Zde samozřejmě praktický výkon závisí na použitém softwaru - např. DOpus4 přenášející data po malých objemech okopíruje 5 MB soubor ze zmíněného SCSI disku za 16 sekund, zatímco BD Manažer či DOpus 5 za 6 s. Mezi další přednosti SCSI patří připojení více zařízení na sběrnici bez brzdění rychlých zařízení pomalými apod. Jedinou drobnou nevýhodou je, že nebude činnost SCSI zařízení indikována LED kontrolkou Amigy.

Dodávaný SCSI software

Software dodávaný s kartami byl již poměrně podrobně popsán v předchozích recenzích, zaměřím se jen na programy dodávané pro SCSI řadič karet Blizzard SCSI. Jsou k dispozici na druhé disketě, která je u „plus" verze navíc. Na ní naleznete jednak utility týkající se přímo SCSI - UnitControl pro nastavení parametrů a chování SCSI (např. synchronní či asynchronní přenos) a SCSIControl, který by měl zastávat stejnou funkci jako systémový HDToolBox. Dále je tu velmi užitečný prográmek DynamiCache, o němž jste si mohli lecos přečíst v minulém Amiga Review, a dále oprava pro FastFileSystem, aby bylo možné jej použít pro disky o velikosti vyšší než 4 GB.



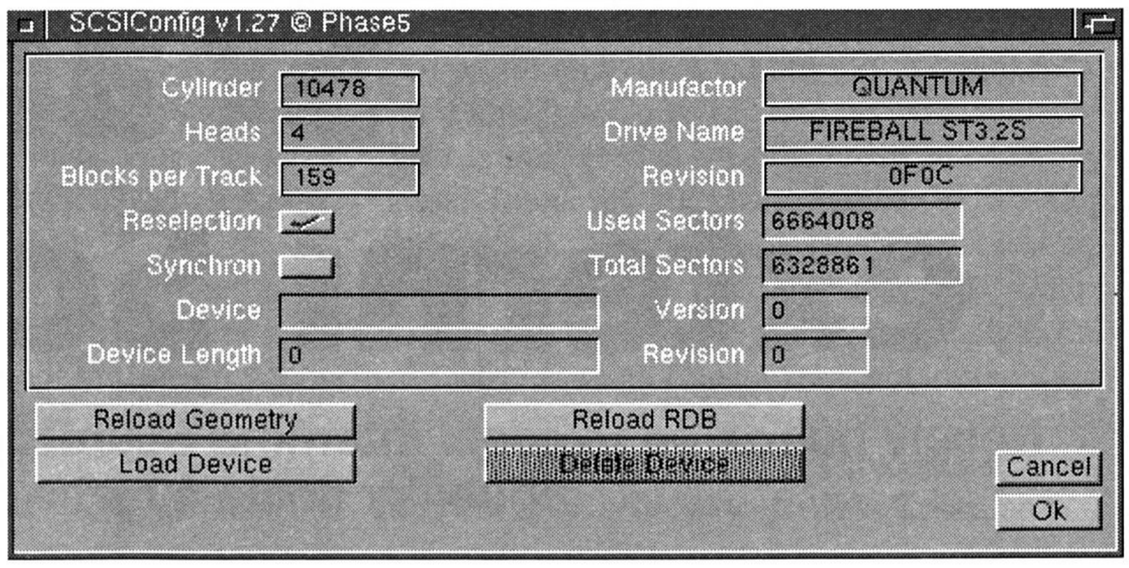


Co se týče druhých dvou zmíněných prográmků jejich funkčnost je bezproblémová stejně jako v případě UnitControl, který umožňuje nastavit různé parametry týkající se přenosu dat po SCSI sběrnici.

Trochu složitější je situace v případě SCSIControl, který slouží k rozdělení disku na oblasti. Ačkoli na první pohled vypadá vše funkčně, při spolupráci s kartou Blizzard PPC 603e+ se ukázalo, že systém není schopen korektně pracovat s oddíly na disku přesahující 512 MB, je-li disk rozdělěn pomocí SCSIControl (pokud ovšem nepoužijete onu opravu FastFileSystemu). Důvod patrně spočívá v tom, že SCSIControl nenačítá korektně informace o disku (počet hlaviček, sektorů, atd.) - vždy například indikuje pouze jednu hlavičku disku. Proto bych raději doporučil použití standardního systémového HDToolsBoxu pokud je to možné (je mu nutno ovšem nastavit jako aktuální zařízení blizzppc.device). Kupodivu správně pracuje i stařičký FaaastPrep používaný pro produkty od GVP.

Další poznámky

Jistě každého zajímá také kompatibilita nové karty se starším softwarem. Vzhledem k tomu, že karty obsahují originální procesor Motorola, neměly by s ní být problémy. Jedinou výjimkou, na niž jsem zatím narazil je CrossDOS, přesněji jeho standardní verze dodávaná



s Amigami. Jak se ukázalo, s touto kartou nepracuje zápis na HD diskety v MS-DOS formátu, čtení z HD disket i práce s DD disketami je v pořádku. Obvykle pomohlo vypnutí cache procesoru MC 68040, ale ne vždy. Bohužel nevím, zda se tento problém vyskytuje i v případě plné či novější verze CrossDOSu.

Co se týče softwaru pro PowerPC, zde dojde patrně k jistému zdržení, neboť, jak možná víte, po oznámeních Amiga Inc. se zdá, že došlo konečně k dohodě mezi Phase5 a Haage&Partner o práci na společném systémovém softwaru pro PowerPC karty. Naštěstí tak dojde ke sjednocení softwaru na PowerPC platformě. Nicméně jistou představu o výkonu těchto karet si lze učinit již nyní, přestože na plně optimalizované produkty si budeme muset ještě chvíli počkat. Jedním z důvodů může být to, že většina vývojových prostředků čistí standardně celou cache PowerPC při každém volání systému, ačkoliv to není nutné, a tak může docházet k výraznému zpomalení. Optimalizace ovšem závisí mimo jiné na konkrétní aplikaci.

Pro orientaci ohledně toho, kde a jak lze výkon PowerPC využít, uvedu několik příkladů porovnání výkonu PowerPC 603e / 200 MHz a MC 68040 / 25 MHz. V případě, že se jedná pouze o numerické výpočty a simulace, pak zvýšení výkonu může být klidně 50-ti násobné. U běžných aplikací nárůst nemusí být tak vysoký v závislosti na tom, jaké části systému jsou při daných operacích využity. Uvedu několik konkrétních údajů týkajících se BD Editoru. Například konverze z formátu T602 nedozná téměř žádného zrychlení, neboť konverze je jednoduchá a většinu času zabere čtení z disku. Konverze z formátu RTF naopak zahrnuje časově náročný rozbor jednotlivých příkazů a zrychlení může být až desetinásobné. Podobná situace se týká kontroly pravopisu. Menší zrychlení se naopak dá očekávat u formátování textu, kde dochází k procházení dynamickými seznamy a rychlost tak závisí hodně na rychlosti přístupu do paměti. Konečně grafické operace (zobrazování) bude spíše o něco pomalejší, neboť je musí provádět Motorola a navíc dochází k přepínání mezi procesory.

Závěr

Karta Blizzard PPC je velmi dobře navržený a vyrobený kus hardwaru, který nabízí slušný výkon za přiměřenou cenu, a to i přesto, že je třeba si na software využívající jeho schopnosti ještě chvíli počkat. Jedinou skutečně výraznou komplikací jsou zde zmíněné problémy s SCSI řadičem, resp. konektorem na něm použitým, které asi výrazně ovlivní rozhodování o tom, zda koupit verzi s nebo bez SCSI řadiče. V tomto smyslu dostala také SCSI verze těchto karet nižší hodnocení.

Pavel Čížek

ScsiSpeed 4.4

Údaje: Přenosová rychlost v KB/s (volný procesorový čas v %)

Objem přenášených dat	Disk IDE NEC	Disk SCSI Quantum
0.5 KB	340 KB/s (18%)	275 KB/s (7%)
4 KB	970 KB/s (7%)	1680 KB/s (27%)
32 KB	1120 KB/s (1%)	4600 KB/s (75%)
256 KB	1210 KB/s (1%)	5880 KB/s (92%)

Blizzard 603+

8.5 z 10

Výrobce: phase5
Cena: -
Zapůjčil: Atlantida

+ provedení karty, výkon, jednoduchá instalace

- nedomyšlenost SCSI konektoru, drobné problémy s SCSI softwarem i ppc.library

ScanDex externí ScanDoubler

Necelý půlrok po uvedení interního ScanDoubleru pro A1200 od firmy Micronik se do naší republiky dostala i jeho externí verze od téže firmy.

Externí ScanDoubler by měl být funkčně shodný s interní verzí (až na jméno, které je oficiálně ScanDex), nicméně má několik výhod, které mohou být pro řadu uživatelů rozhodující. Podívejme se tedy, co nabízí a kdy je lepší dát mu přednost před interní verzí.

Instalace

ScanDex jsem na recenzi dostal bez manuálu, a ačkoliv je možné, že nějaký návod k dispozici bude, není vůbec potřeba (jediné, o co tím uživatel přijde, je technická specifikace ScanDoubleru). Vlastní zařízení je totiž malá krabička (asi tak 10 x 4 x 2.5 cm), na jejímž jednom konci je standardní VGA konektor a na druhém krátký kabel s konektorem pro běžný amigovský RGB výstup. Instalace proto spočívá pouze v zasunutí jednoho konce do Amigy a připojení VGA monitoru do ScanDoubleru. Tím je vše hotovo a připraveno k použití.

Toto řešení přináší oproti interní verzi několik výhod a také dvě drobné nevýhody, které spočívají v tom, že budete muset mít někde na stole či pod ním položenu onu krabičku a nebudete moci připojit dva monitory (RGB a VGA), jenž by však stejně ukazovaly totéž ;-). Výhody externí verze však snadno mohou převážit u uživatelů, kteří by se počítači nechtěli hrabat ani za nic, nebo si prostě nedůvěřují na tolik, aby byli ochotni riskovat rozdělávání Amigy (ačkoliv to není nijak složité). Další výhodou externí verze může být to, že se nespoléhá na vyvedení VGA konektoru do volného prostoru vedle portu pro myš - ten totiž majitelé některých věžových provedení A1200 nemusí mít k dispozici a v závislosti na „zaplnění" věže nemusí být možné vyvést VGA konektor inteligentně jinudy. Nu, a poslední předností externí verze je samozřejmě to, že ji lze použít s jakoukoliv Amigou (nejenom s A1200), což určitě přivítají hlavně uživatelé starších počítačů s ECS čipy (A600, A500), kteří vlastně ani

žádnou jinou rozumnou možnost pro připojení VGA monitoru v současnosti nemají.

Jak to pracuje

Jak název ScanDoubler napovídá, toto zařízení zdvojuje horizontální frekvenci a zajišťuje tak správné zobrazení některých zobrazovacích módů na VGA monitoru, který synchronizuje zpravidla od 30 kHz. Moje experimenty ukázaly, že ke zdvojování dochází ve frekvenčním rozsahu 15.00 až 15.83 kHz - ScanDex tedy umožní zdvojnásobit horizontální frekvenci (a tedy zobrazit na VGA monitoru) u obrazovkových módů PAL, NTSC a Euro36. Ostatní zobrazovací módy by měl ScanDex propouštět beze změny. Díky tomu, že je možno používat i Euro36 mají uživatelé k dispozici rozlišení NTSC s obnovovací frekvencí 73 Hz a pokud se někdo pohraje s utilitkami pro definování zobrazovacích parametrů obrazovkových módů, může si z Euro36 vytvořit standardní PALové zobrazení 640 x 256 bodů (ale menším overscanem). které však bude pracovat na 58 Hz.

Při provozu ScanDexu se prokázaly stejné kvality jako v případě interního předchůdce - PAL, NTSC i Euro36 jsou na VGA monitoru zobrazeny velice pěkně v sytých barvách. Žádné problémy nenastaly s overscanem ani HAM módy. Jediným klasickým problémem jsou ony SuperHires rozlišení, v nichž dochází k zobrazení každého druhého bodu na řádce a tudíž nejsou pro práci příliš vhodné. Ostatní zobrazovací režimy by teoreticky měly zůstat neovlivněny. Jak se ovšem ukázalo, Multiscan i další zobrazovací režimy byly ScanDoublerem částečně ovlivněny - měly jasnější barvy než dříve. Druhým vlivem, který už tak pozitivní není, bylo to, že ScanDex nastaví zobrazování tak, že okraj zobrazovaného výřezu při maximálním overscanu je umístěn v podstatě téměř na začátku zobrazovací řádky monitoru. To znamená, že je třeba posunout obraz na monitoru co nejvíce doprava, aby bylo vše správně vidět (pokud možno uprostřed zobrazovací plochy monitoru).

Nu, zatím se tu objevovaly samé klady, přehoďme tedy výhybku a podívejme se na případné nedostatky. (Pozn.: problém, který zmiňoval Tomáš Benda u interního ScanDoubleru se zobrazováním MultiScan rozlišení se v tomto případě nevyskytnul.) Prvním drobným nedostatkem je to, že po startu počítače se po jistou nepříliš dlouhou dobu obraz mírně chvěje (dokud se patrně obvody ScanDexu nezahřejí na pracovní teplotu). Jiná komplikace může nastat v případě některých konfigurací. Pokud monitor, který vlastníte, důsledně používá všechny zemněné vodiče ve VGA konektoru (to je dost neobvyklé, zpravidla používají jen základní a synchronizační či červenou, ale v mém případě jsem na to přišel díky tomu, že nepracovala správně standardní redukce na VGA monitor) a v dosahu monitoru je nějaký zdroj rušení (např. nestíněná turbokarta či harddisk, u PowerPC karet to bude mnohem výraznější), dochází k rušení obrazu na monitoru a k nepříjemnému blikání některých barev v závislosti na zdroji ruchů a jeho činnosti. Důvodem by (dle mého soudu) mohlo být chybějící uzemnění některého z vodičů, který není běžně využíván, ve VGA výstupu. Nicméně tento problém by neměl být příliš obvyklý.

Závěr

Vzhledem k tomu, že v dnešní době je poměrně náročné (finančně) sehnat monitor, který by korektně zobrazoval všechny módy Amigy, především však PAL a NTSC, které jsou důležité nejenom pro milovníky počítačových her, může ScanDex znamenat výhodné (i když ne právě úplně levné) řešení problému „kde vzít monitor a nepřijít o možnost používání některých programů či her". Obzvlášť důležité to může být pro majitele starších Amig, které vlastně ani jiné rozumné zobrazovací módy neumějí (neomezíte-li se na 4 barvy). Pokud se tedy někdo ještě trápí při práci s počítačem před televizní obrazovkou, má díky ScanDexu dobrou šanci přejít na levný a relativně slušný VGA monitor.

Pavel Čížek

ScanDex

9.0 z 10

Výrobce: Micronik
Cena: 2790,- Kč
Zapůjčil: Javosoft

+ možnost použití PAL, NTSC, Euro36 na VGA monitoru, dobrý kontrast a jas, snadná instalace

- obraz na monitoru příliš vpravo, možnost interferencí

ADI MicroScan 5GT

Už dlouho jsem nepsal recenzi na žádný počítačový monitor, a tak když se mi naskytla možnost otestovat nový model firmy ADI, neváhal jsem ani vteřinku.

Trinitronových 17 palců

ADI MicroScan 5GT je 17" monitor s viditelnou úhlopříčkou plných 40 cm a první model s obrazovkou typu Trinitron s roztečí bodů 0,26 mm. Frekvenční rozsah monitoru je 30 až 95 KHz, vertikální 50 až 120 Hz. Šířka pásma je dokonce vynikajících 202,5 MHz, což umožňuje zobrazit neblikající obraz v rozlišení 1024x768 bodů s obnovovací frekvencí vysoko na 100 Hz, 1280x1024 bodů s obnovovací frekvencí 85 Hz nebo pro 17" úhlopříčku sice rozlišením nevyhovujících, ale frekvenčně přesto stále ještě uspokojivých 1600x1200 bodů/75Hz.

Trinitronová obrazovka pochází přimo od Sony (tedy žádný DiamondTron, FlaTron či podobné „pokusy" zmást uživatele), je potažená antireflexní a antistatickou vrstvou a charakterizují ji dva klasické vodící drátky v horní a spodní třetině obrazovky, které neodmyslitelně patří ke každému elevizním přijímači či počítačovému monitoru s technologií Trinitron. Vodící drátky jsou ostatně tak enoučké, že je spatříte pouze ve světlých barvách a po týdnu na ně zapomenete úplně.

Monitor není žádný drobeček, jeho hmotnost činí 20 kg, rozměry 416x402x470 mm. Kloubový odstavec je dostatečně robustní a snadno ovladatelnýá do všech čtyř směrů.

Samozřejmostí je dodržení normy ISO 9241-3 TCO'95 a obou nejznámějších standardů owermanagmentu NUTEK/TCO a VESA DPMS. MicroScan 5GT při provozu zhltne max. 135W, ve Stand-by a Suspend režimu kolem 15W, v PowerOff módu pak max. 8W.

Mimo klasického VGA vstupu (standarní 15ti pinový D-Sub konektor) jsou k dispozici i BNC vstupy (5x BNC - R, G, B, horizontální/kompozitní a vertikální synchronizace) použitelné pro připojení k dalšímu PC (personální počítač, čili i Amiga!) a sdílení jednoho monitoru dvěma počítači. BNC kabel pochopitelně není součástí dodávky a vyžadujete-li nejvyšší možnou kvalitu obrazu (BNC má stíněný každý z kabelů zvlášť), připravte si minimálně 500,- Kč navíc.

Nepředpokládám, že by si tento monitor koupil pro Amigu někdo bez grafické karty či scandoubleru, každopádně klasický televizní PAL a tedy hry bez scandoubleru na MicroScanu 5GTv žádném případě neuvidíte.

Nastavovací prvky, kvalita obrazu

Monitor se ovládá celkem pomocí 15 tlačítek (včetně síťového vypínače) umístěných v redné rovině ve výklopné liště pod obrazovkou. Ovládací prvky nejsou podle mého názoru řešeny zrovna nejlépe, ale velice rychle se s nimi naučíte zacházet. Standardní nastavovací parametry jako velikost a umístění obrazu, rotace obrazu (Tilt), soudkovitost hran (Pincushion), lichoběžníkové zkreslení (Trapezoid), demagnetizace obrazovky, reset, ovládání jasu a kontrastu jsou k dispozici přímo, další funkce obstarává OSD menu (ADI používá vlastní animovaný OSD systém EasyScreen) obsluhované třemi tlačítky z oněch 15 uvedených. Naštěstí jsou tlačítka dostatečně velká, takže budou tvarem vyhovovat snad všem, na jejich umístění si však budete muset zvyknout. Jas a kontrast se ovládá též pouze digitálně, což může někomu vadit, já osobně v tom ale nevidím příliš velký problém.

Pro účely DTP apod. se jistě bude hodit možnost nastavení teploty barev. ADI MicroScan 5GT umí celkem tři základní teploty barev, u každé z nich můžete navíc libovolně korigovat jednotlivé RGB složky. Nastavení a výklad možností týkajících se teplota barev nejsou v manuálu vůbec popsány, firma ADI jim zjevně nepřikládá žádný velký význam - otázkou tedy zůstává, jak přesné a kvalitní je toto nastavení.

Ze speciálních funkcí můžete nastavovat prioritu D-Sub/BNC vstupů (samozřejmě pouze jeden z nich, ne oba najednou!), úhlopříčné zkreslení (Parallelogram), konkávnost rohů hran (Pin-balance), vychýlení všech rohů současně (Corner), horizontální a vertikální linearitu obrazu a možnost korekce moiré. Nastavil lze i jazyk (angličtina, francouzština, němčina, španělština a italština), s češtinou se u nastavovacích prvků zcela jistě nesetkáte. BNC a D-Sub vstupy se bohužel nedají přepínat přímo pomocí tlačítka, ale musíte otevřít menu, vybrat příslušnou položku a přepnout vstupní prioritu ručně. Budete-li tak mít k monitoru připojeny dva počítače (či dvě grafické karty) najednou, budete se s tímto postupem muset smířit.

Monitor po připojení k počítači přes oba druhy kabelů sám pozná, o kterou frekvenci či rozlišení se jedná a při každé manipulaci s obrazem ji uvidíte v OSD menu. hodnoty jsou zaokrouhlené na 0,5 Khz či Hz, ale pro informativní účely to plně postačuje.

Nepodařilo se mi v manuálu ani nikde na monitoru zjistit, kolik pamětí pro uložení zkorigovaného obrazu je k dispozici pro uživatele, ale bude jich minimálně 8, tolik různých screenmódů jsem na Amize zkoušel a monitor si je bez problémů všechny zapamatoval. Továrně přednastavených módů je celkem 18, z toho 3 pro Macintosh, ostatní jsou pro grafické karty standardu VESA. Společně s emulačním systémem CyberGraphX 2/3 dostanete i utilitku CVMode či CGXMode, s jejíž pomocí si můžete nastavit libovolné rozlišení a obnovovací frekvenci obrazu v rámci možností používané grafické karty. Jen velmi těžko se Vám podaří vyvést ADI MicroScan 5GT z míry, jeho frekvenční rozsah bohatě postačuje pro jakoukoliv z grafických karet pro Amigu, které jsou v současné době na trhu. Nastavíte-li přesto (např. v nízkém rozlišení) nevhodnou frekvenci, rozhodně se nemusíte bát poškození monitoru, obraz pouze zmizí a objeví se hlášení „Out of range" neboli mimo rozsah.

Dokumentace a firemní podpora

Manuály jsou bohužel všeobecně slabším místem firmy ADI a ačkoliv jsou na 14 stranách formátu A5 v několika jazycích dostatečně přehledně popsány základní funkce monitoru i nastavovací prvky, jedná se o poměrně strohý výklad a tak kvalitnímu monitoru by slušela lepší dokumentace.

K monitoru překvapivě nedostanete žádný software (instalační info soubor) pro Windows 95/NT, což nás amigisty ale nemusí vůbec trápit. Windows je stejně úplně jedno, jaký monitor používáte a limitace se týká jen frekvenčních rozsahů, které zbytečně matou uživatele a mnohdy působí v systému jen chaos. Na Amize je samozřejmě vše v pořádku a pokud si v manuálu přečtete rekvenční rozsah monitoru, nemusíte se bát, že byste ho mohli nějak poškodit.

Závěr

ADI MicroScan 5GT je kvalitní monitor s plochou trinitronovou obrazovkou, dostatečně velkou videtelnou úhlopříčkou na 17" model, přijatelnými nastavovacími prvky, BNC vstupy a slušnou cenou. Monitor jsem na Amize zkoušel dostatečně dlouhou dobu no to, abych odhalil všechny jeho klady i nedostatky. Možnosti korekce obrazu jsou v této cenové kategorii mírně nadprůměrné, frekvenční rozsah dnes již běžný. Ač se na výkonnostní parametry na první pohled nezdá, MicroScan 5GT zjevně míří do střední kategorie, i když kvalitou obrazu si může dovolit mnohem více. Vyžadujete-li na Amize ostrý a neblikající obraz ve všech situacích kromě her (PAL pořád zůstává PALem), máte-li nějakou grafickou kartu, v oblibě trinitronové obrazovky a v kasičce něco málo přes dvacet tisíc Kč, neváhejte, ADI MicroScan 5GT je dobrá koupě.

Luboš Němec

ADI MicroScan 5GT

9.5 z 10

Výrobce: ADI Corp.
Cena: 18.500,- Kč bez DPH
Zapůjčil: X-Media

\+ kvalitní obraz, dostatečný frekvenční rozsah, BNC vstupy, příjatelná cena

\- poměrně skromný manuál, nepříliš praktické nastavování kontrastu a jasu

ZIP Plus

Po SCSI a ATAPI verzích mechaniky ZIP v AMIGA Review již testovaných jsem si zapůjčil nejnovější model fimy Iomega, mechaniku ZIP Plus.

Zip nebo knoflíky?

Ani jedno. ZIP Plus je něco úplně jiného. Jedná se o lehce přenosnitelnou/převozitelnou externí mechaniku na výměnná média s neformátovanou kapacitou 100 MB. Tvar a barva mechaniky jsou prakticky totožné s předchozími externími modely, ZIP Plus je v rozích snad jen o trošku víc zaoblený. Univerzálnost mechaniky spočívá v možnosti připojení přes SCSI nebo paralelní port, to vše samozřejmě jedním kabelem. ZIP Plus sám pozná (PC/Mac a u SCSI pochopitelně i Amiga), na jaký port je připojen a vyjma případné instalace ovládacícho softwaru se nemusíte o nic dalšího starat.

Tlačítko na čelní stěně mechaniky slouží k zapnutí/vypnutí a vysouvání média. Pokud Vám vypnou proud, můžete médium vydolovat např. kancelářskou sponkou nebo jiným tenkým nástrojem, pro tento účel je vyhrazen otvor v zadní části ZIPu. Zelená LED dioda signalizuje stand-by režim, zápis a čtení signalizuje druhá, oranžová dioda.

Se ZIPem dostanete lehoučký a doslova miniaturní univerzální napájecí zdroj pracující snad se všemi druhy napětí, jeho rozsah je totiž 100-240V a 50-60Hz. Nemusíte se bát, že by Vám někdy nestačila délka kabelu k nejbližší zásuvce, kabeláž k tomuto zdroji má totiž neuvěřitelné 4 metry!

Mechanika je dodávána s univerzálním kabelem s typickými 25ti pinovými konektory Canon, budete-li ji připojovat na některé amigovské SCSI řadiče s konektorem Mini-SCSI či UltraWide SCSI řadiče, budete si muset sehnat patřičné redukce. Až si však redukci koupíte, patrně budete velmi překvapeni, že oba konce 25ti pinových konektorů jsou stejného typu (male neboli laicky řečeno jehličky). Naštěstí v krabici od ZIPu objevíte i rafinovanou přechodku, která tyto problémy okamžitě vyřeší. Přechodka je překvapivě patentovaná a pochopitelně není v manuálu nikde popsaná! Kdybych se náhodou nepodíval do dodatků a oprav k dokumentaci, které v krabici byly také, asi bych si dost zanadával a běžel do obchodu pro jiný kabel.

Terminace při použití SCSI portu je zcela automatická, ale bohužel vyžaduje aktivní napájení, čili chcete-li bez problémů pracovat s Amigou a přitom mít ZIP Plus připojenou přes SCSI port, musí být mechanika neustále zapnutá, jinak se začnou na SCSI portu dít prazvláštní věci. SCSI ID je možné zvolit pouze 5 nebo 6, což není nic převratného, ale vystačit se s tím dá. Nechápu, proč se Iomega tak sveřepě drží těchto dvou adres, vždyť integrování celého rozsahu 8mi bitového SCSI řadiče (7 ID) není finančně o mnoho nákladnější.

ZIP Plus je každopádně průchozí při jakémkoliv ze dvou typů připojení, terminace SCSI je pak samozřejmě vypnutá a musí ji zajišťovat poslední z SCSI zařízení připojených za ZIPem. Iomega v manuálu nabízí bezproblémové připojení tiskárny za ZIP Plus, což jsem v případě připojení přes SCSI port nemohl vyzkoušet, s PC to ale na paralelním portu běhalo bez problémů.

Ještě pár obecných připomínek k SCSI kabelům. Předpokládám, že budete ZIP Plus většinou připojovat přes na externí konektor. Délka SCSI kabelu by neměla překročit u standardního SCSI 6 metrů, u Fast SCSI-II 3 metry a u Ultra SCSI řadičů pak jen 1,5 metru. Obstaráte-li si kabel delší než uvedené doporučení, nemusí terminace fungovat správně a SCSI zařízení se mohou chovat „divně".

Dokumentace a firemní podpora

Perfektně zpracovaný 200 stránkový manuál v šesti jazycích + bídná xeroxová kopie českého překladu, licenční podmínky, tzv. errata neboli doplňky k manuálu (důležité, čtěte pozorně!), spoustu samolepek určených pro výměnná média, reklamní prospekty na všechny výrobky firmy Iomega, jedno 100 MB médium (Tools Disk s ovladači a doplňkovými utilitkami), dvě cécéčka se softwarem + manuál k doplňkovému softwaru a instalační disketa, to vše najdete v krabici. Software je pochopitelně pouze pro PC a Macintosh, Amiga a ostatní počítače jsou Iomegou ignorovány. Texty v originálním manuálu jsou pro alespoň trochu zkušenějšího uživatele téměř zbytečné, ilustrační obrázky jsou totiž skvělé a i naše roztomilá sekretářka ihned pochopila, který kablík kam patří a kam cvaknout myší (jednalo se navíc o PC, takže jsme to honorovali jako práci ve ztížených podmínkách).

Doplňkové programy jsou opět určeny pouze pro PC a Mac, takže mimo názvů (Adobe PhotoDeluxe, DataViz Web Buddy, Iomega RecordIt, PictureWorks Net Card a Digital Arts & Sciences ImageAXS) je nebudu zbytečně popisovat, překvapivě se však jedná o poměrně kvalitní software.

Firemní podpora je opravdu rozsáhlá, na WWW stránce Iomegy „http://www.iomega.com" najdete kromě aktuálních verzí ovladačů pro všechny podporované systémy (tedy ty, kterými se Iomega hodlá zabývat) také kompletní uživatelskou i vývojářskou dokumentaci v HTML a PDF formátu, spoustu řešení nejrůznějších problémů ohledně všech firemních výrobků (z nichž je ZIP na prvním místě), novinky, odkazy na software atd.

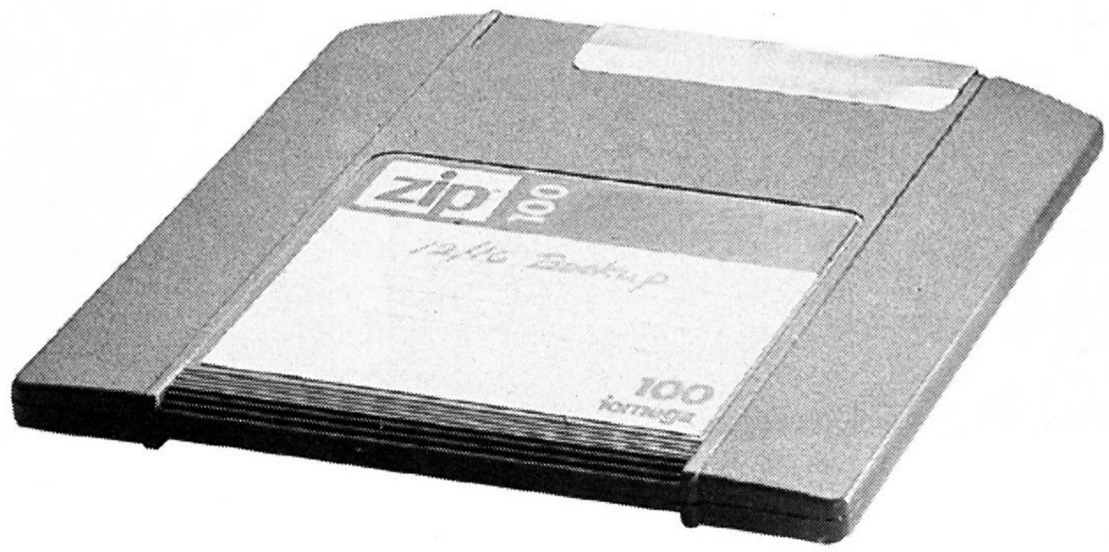
Provoz na Amize a PC

Software pro SCSI řadič jsem pochopitelně žádný instalovat nemusel, neboť už pár let používám Fast SCSI-II řadič CyberSCSI. Stačilo tedy médium jen přihlásit do systému pomocí HDToolboxu a zformátovat. Dosažená kapacita při použití FastFileSystému je 95,9 MB, po zformátování pod AFS se sníží na 88,4 MB. Hodláte-li obětovat rozdíl mezi oběma uvedenými kapacitami a použijete-li AFS, ZIP Plus se Vám odmění nesrovnatelně vyšší rychlostí provozu přesahující někdy i klasické harddisky zformátované pod FFS.

Určitě budete vyžadovat kompatibilitu s PC, následující mountlist (pro jiné SCSI řadiče nutno změnit „device" a případně „unit") při použití CrossDOSu 7.x zajistí dokonce možnost používání dlouhých názvů.

```
/* Vendor and drive name: 005 IO-
MEGA  ZIP 100 PLUS */
/* Disk size parameters. */
Surfaces = 1
BlocksPerTrack = 1
Lowcyl = 0
Highcyl = 196607
BufMemType = 0
Blocksize = 512
/* Device driver parameters.*/
Device = cybscsi.device
Unit = 5
Flags = 0x00000000
/* File system parameters.*/
Mask = 0xFFFFFFFE
Maxtransfer = 0xFFFFFFFF
Reserved = 0
Filesystem = L:CrossDOSFileSystem
Stacksize = 2000
Priority = 5
Bootpri = -20
Globvec = -1
Buffers = 30
Dostype = 0x4d534800
Mount = 1
#
```

Občas se mi stalo, že počítač odmítal po resetu nabootovat bez přítomnosti média v mechanice ZIP Plus. Nakonec jsem přišel na to, že celé tohle divné chování má na svědomí utilitka „UnitControl" dodávaná k řadiči CyberSCSI a všem ostatním řadičům od phase 5, kterou používám na jednom z prvních



míst ve startovací sekvenci pro přepnutí harddisků do synchronního módu. Stačilo stáhnout její novější verzi (např. balík SCSI Tools 2.4) a bylo po problémech.

Nedoporučuji přepínat ZIP Plus při provozování přes SCSI port do synchronního módu, mechanika se pak totiž chová alespoň na testované A4000 značně podivně a často při kopírování souborů zamrzne celý systém. Je klidně možné, že to má na svědomí můj stařičký SCSI řadič, možná verze s novějším firmwarem dodávané k CyberStormům MKII či integrované řadiče na CyberStormech PPC/Blizzardech PPC budou fungovat lépe, ale to si budete muset vyzkoušet sami. V synchronním módu by mechanika měla fungovat o něco rychleji s obětováním rychlosti procesoru při kopírování souborů.

Instalace softwaru na PC (používám zatím jen paralelní port) je rovněž bezproblémová, stačí pustit prográmek „Guest", který mechaniku sám najde a přihlásí do Windows jako výměnné zařízení. Během kopírování souborů Zip Plus <-> PC přes paralelní port jsou dokonce i na Pentiu II/266 MHz Windows 95 zcela nepoužitelná a musíte pokorně počkat, než se na ZIP zapíší všechna data. Vyřešit se to dá jen použitím 100 MB cache, ale tolik paměti asi nikdo kvůli ZIPu nehodlá obětovat a cache odložená na harddisku není o nic rychlejší než zápis přes EPP paralelní port. Na Amize je samozřejmě díky SCSI řadiči situace zcela pod kontrolou a během kopírování či zápisu můžete provádět další činnosti bez výrazného zpomalení systému.

Se ZIPem jsem vyzkoušel i celkem 6 originálních médií, 1 z nich zformátované na Amize (FFS i AFS), ostatní na PC (Iomega dodává média už zformátovaná včetně nějakého nesmysleného reklamního prográmku). Nikdy se při provozu nevyskytly žádné problémy, natož pak poškozený soubor. Jediné problémy, které jsem zjistil při používání slouhých názvů na PC médiu, bylo místy podivné chování CrossDOSu 7.x, kdy občas odmítal zapisovat do některých adresářů. Stačilo však do nich vlézt ručně a pak se CrossDOS najednou umoudřil. Doufám, že tyto chyby budou firmou Consultron rychle odstraněny, neboť používání dlouhých názvů je při přenosu dat mezi PC/Amigou/Macem naprostá nutnost (pokud ovšem nemáte zrovna chuť všechno balit ZIPem).

Testy

S výjimkou testů mechaniky ZIP v provedení ATAPI byly všechny testy prováděny na A4000/Cyberstorm MKI (68060) s řadič CyberSCSI.

Pro srovnání jsem zařadil i testy ATBUS/IDE disku Quantum Fireball 3200A a SCSI disku (Fast SCSI-II) IBM DORS 2160 v synchroním módu. Není-li uvedeno jinak, byl ZIP Plus i harddisky testovány s bufferem 30 bytes a nebyla použita žádná jiná softwarová paměť cache.

Obsažná tabulka, značně rozporuplné výsledky testů. Protože jsem bohužel neměl možnost otestovat ATAPI verzi ZIPu, jsou testy převzaté od kolegy K. Ondráčka z Amiga Review 32. Pokud si nezařádil tiskařský šotek a ATAPI verze ZIPu zapisuje do souboru 400 až 600 KB/s, je pod FastFile Systémem nesrovnatelně rychlejší než ZIP Plus (víc než 30x ?!?) a i při čtení má zjevně navrch. V jednom případě jsem zkoušel dát ZIPu Plus 200 bufferů (tedy 100 KB) vyrovnávací paměti přes klasický příkaz AmigaDOSu „AddBuffers", zrychlení se však projevilo jen v některých testech, naopak např. čtení bylo o něco pomalejší. ZIP zformátovaný v PC formátu byl překvapivě mnohem rychlejší než FFS pod Amigou, zvláště pak zápis do souboru, suverejně však kraluje amigovský AFS.

ZIP Plus ano či ne?

Z maximálně dosažitelné neformátové kapacity 100 MB lze při ceně originálního média v průměru 400,- Kč snadno spočítat náklady na jeden MB, které činí cca 4 Kč. ZIP Plus je tedy v oblasti zálohování či dlouhodobého ukládání dat značně drahý výrobek, a to hlavně kvůli vysoké ceně výměnných médií. Na náš trh by se díky české firmě Hayward zastupující další dnes už poměrně známou firmu NOMAI produkující též kvalitní výměnná zařízení, měla dostat nová a nepoměrně levnější média pro všechny mechaniky ZIP, jejich spolehlivost však musí ověřit čas. Na druhou stranu je několik milionů prodaných kusů po celém světě dostatečným argumentem pro zajištění kompatibility a hlavně přenositelnosti, Iomega tak vlastně už dávno ustanovila nový standard v oblasti zařízení s výměnným médiem. S mechanikou ZIP se tak můžete setkat prakticky v každém DTP studiu, tiskárně, větší či menší počítačové firmě, různých reklamních agenturách, prostě všude, kde se alespoň trochu starají o zákazníka.

Velkou výhodou mechaniky ZIP Plus je univerzálnost použití prakticky na jakémkoliv počítači, neboť díky přitomnosti SCSI i paralelního portu současně můžete ZIPovat bez problémů na Amize (pokud nemáte SCSI řadič, můžete použít adaptér na paralelní port v AR již též popisovaný), Macu a PC. Software pro Amigu není sice součástí dodávky, ale lze si ho jednoduše obstarat na Aminetu nebo stejnojměnné public domain CD řadě. Potřebujete-li rychle a pohodlně přenášet data mezi Amigou a PC či Macintoshem a stačí Vám kapacita média cca 100 MB, pak mohu ZIP Plus jen doporučit.

Spolehlivost výměnných médií je velmi vysoká a možnost ztráty nebo poškození dat při převážení je prakticky nulová.

Luboš Němec

ZIP Plus

9.0 z 10

Výrobce: IOmega
Cena: 6500 bez DPH
Zapůjčil: X-Media

+ snadno přenosné a spolehlivé výměnné médium, velikost a hmotnost trafa + délka napájecího kabelu, kompatibilita se všemi předchozími verzemi

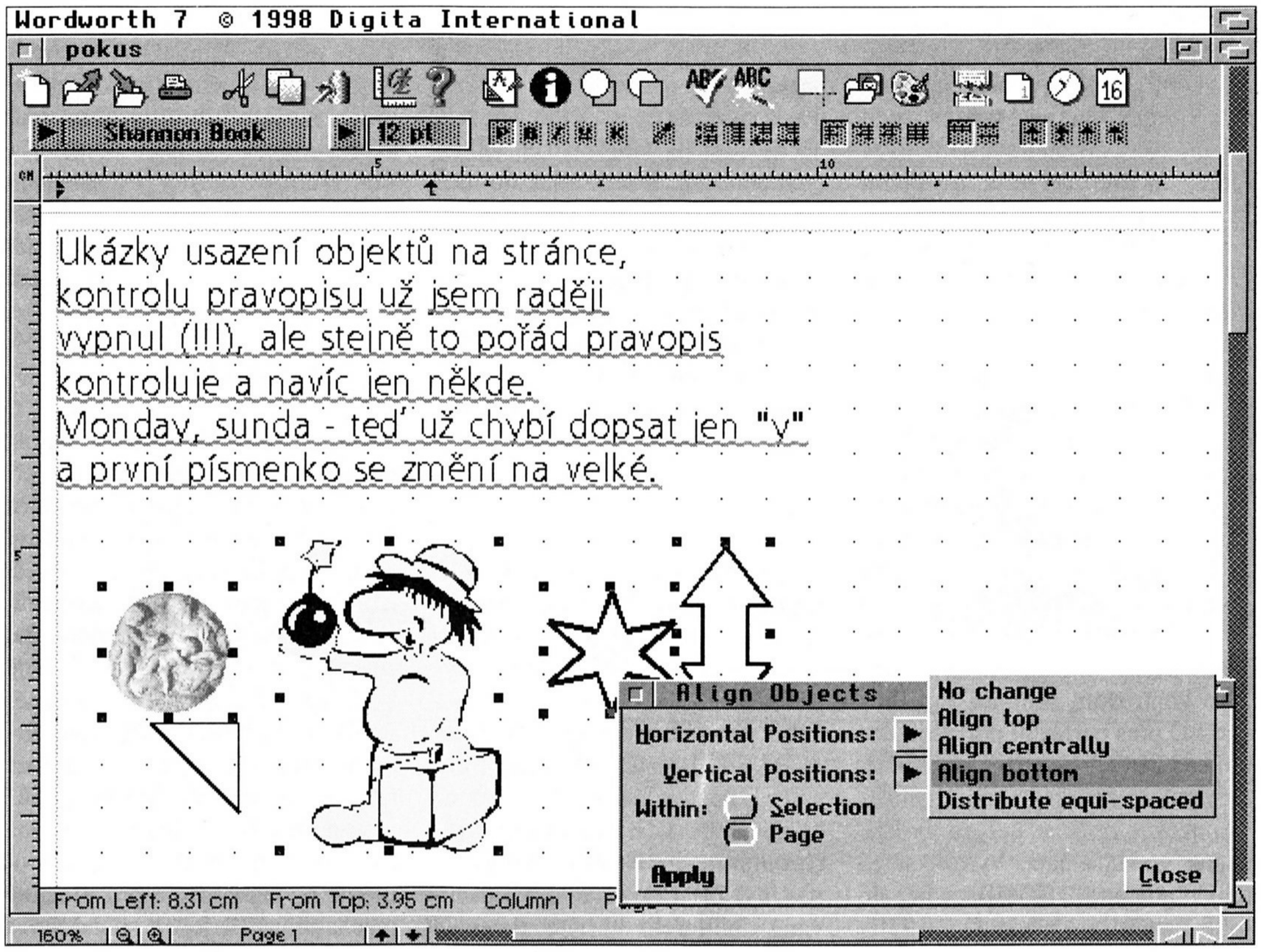
- cena oproti ATAPI verzi, nízká rychlost zápisu, SCSI ID jen 5 nebo 6

	ZIP ATAPI FFS	ZIP ATAPI AFS	ZIP Plus FFS	ZIP Plus (200 b)	ZIP Plus AFS	ZIP Plus PC	Quantum FFS	Quantum AFS	IBM FFS	IBM AFS
Vytvoření (souborů/s)	12	312	28	1199	425	165	59	525	66	584
Otevření (souborů/s)	22	484	39	136	709	368	238	659	461	844
Čtení adresáře (souborů/s)	48	1913	649	662	7099	4760	1673	6698	909	6393
Mazání (souborů/s)	48	497	446	1278	910	448	739	878	672	936
512 bytes										
Vytváření souboru (KB/s)	24	302	26	24	510	39	452	1242	383	1327
Zápis do souboru (KB/s)	24	298	13	18	493	39	501	1433	418	2138
Čtení ze souboru (KB/s)	24	24	336	215	344	612	1063	851	619	499
4096 bytes										
Vytváření souboru (KB/s)	140	171	26	24	176	91	1314	1747	1316	2520
Zápis do souboru (KB/s)	156	172	13	18	176	91	1761	1780	1776	2637
Čtení ze souboru (KB/s)	157	171	392	253	1283	759	2167	1963	2946	2956
32768 bytes										
Vytváření souboru (KB/s)	291	728	25	27	703	91	1313	2628	1405	2798
Zápis do souboru (KB/s)	406	662	13	17	677	91	1777	2788	1966	3388
Čtení ze souboru (KB/s)	406	662	395	258	1071	757	2198	2451	3939	3388
262144 bytes										
Vytváření souboru (KB/s)	348	1048	25	27	1063	91	2188	2773	2959	3324
Zápis do souboru (KB/s)	663	1048	12	14	1073	91	2383	2730	3922	1249
Čtení ze souboru (KB/s)	662	1048	247	156	1073	758	1773	2459	3950	1252

Wordworth 7

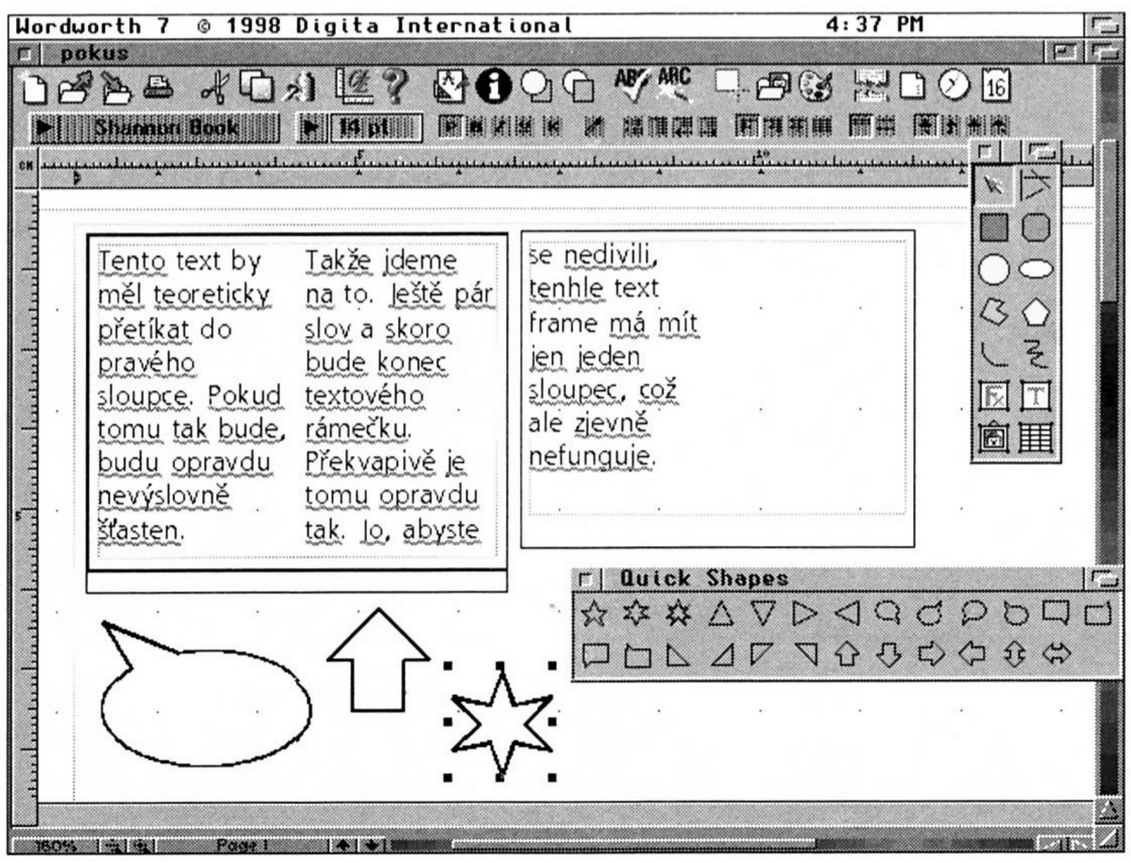
Dlouho očekávaný update jednoho ze dvou nejkvalitnějších textových editorů pro Amigu je konečně na světě a ani recenze na sebe nedala dlouho čekat.

Na první pohled se toho v nové verzi s pořadovým číslem 7 příliš nezměnilo. Pěkné uživatelské rozhraní (GUI), ovládání a valná většina kladů i záporů tohoto textového editoru se slušnými možnostmi DTP zůstala zachována, přidány či upraveny však byly některé zajímavé funkce. Možnost použití všech druhů a typů na Amize používaných vektorových (Intellifonty, AdobeType 1, TrueType) a bitmapových fontů včetně písmen řecké abecedy, matematických a mnoha dalších znaků přes „plugin.types“ (což i nadále umí právě jen Wordworth a PageStream 3), slušné formátovací i editovací možnosti, omezená, ale funkční tvorba stylů, vkládání tabulek, textových rámečků a mnoha textových efektů, integrovaná nápověda, podpora grafických karet (do 256 barev), kvalitní kreslící funkce s podporou vektorové grafiky, tisk na pozadí, podpora několika základních textových/ grafických formátů, jazyka ARexx a v neposlední řadě i možnost české lokalizace (pro verzi 7 ale katalog ještě není k dispozici), to vše činí z Wordworthu 7 kvalitní textový editor. Tak to bylo velmi stručné shrnutí možností Wordworthu a teď už rychle na novinky verze sedm.

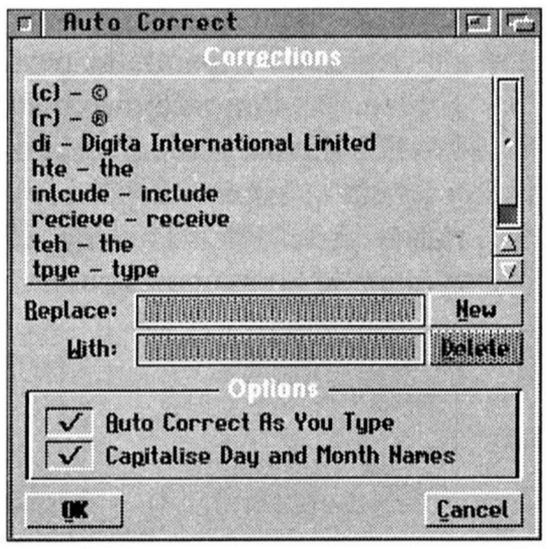


Nové funkce

První z nich je možnost linkovat text v textových rámcích (text frames). Máte-li napsaný text v jednom rámečku, stačí z menu „Object“ vybrat položku „Text Frames/Create Forward Frame“ a myší vytvořit nový textový rámeček, do kterého se bude text přelévat. Vypadá to pěkně, ale jednu chybičku zde Wordworth 7 přeci jen má - textové rámečky mohou mít sice prakticky libovolný počet sloupců, ale bohužel není už možné (viz. obrázek), aby některý ze slinkovaných rámečků měl jiný počet sloupců než ostatní, mi jako nedostatek rozhodně připadá. Už hotové textové rámečky nejde pro jistotu slinkovat vůbec, rozdělit však ano - opět z menu „Object“, položka „Text Frames/Break Forward Link“.



Automatická kontrola pravopisu, tak to z těch lepších textových editorů pracujících v grafickém módu umí jen BD Editor a vlastně teď už i Wordworth 7. Speller je pochopitelně pouze anglický, o thesauru nemluvě. Česká lokalizace spelleru by z Wordworthu určitě udělala velkého rivala BD Editoru, který jako jediný má tuto funkci integrovanou a zvládá ji na výbornou. Všechna slova, která se spelleru ve Wordwothu nelíbí jsou podtržena červenou vlnovkou, ovládání kontroly pravopisu je v menu „Tools“, položka „Auto Correct“ (viz. obrázek) nebo v preferencích programu. Píšete-li jiné než anglické texty, vypněte si automatickou kontrolu pravopisu raději hned před začátkem psaní, Wordworth 7 totiž místy mírně zmatku-

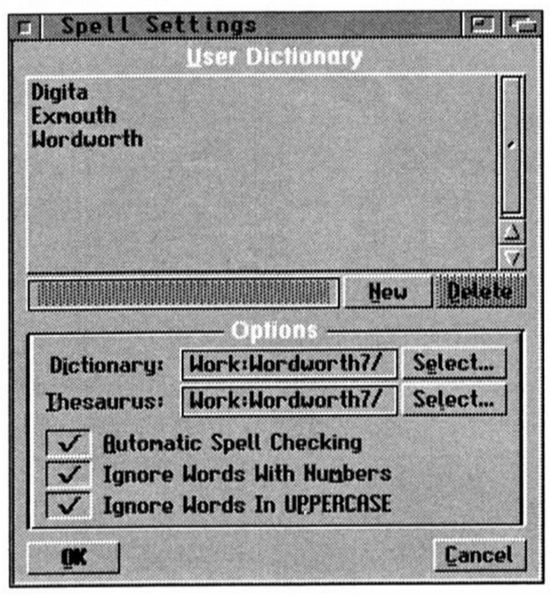


je (viz. obrázek) a i když je už kontrola pravopisu dávno vypnutá, stále se usilovně snaží a snaží... Kontrola pravopisu probíhá s jistým zpožděním na pozadí a i s procesorem 68060 není program zrovna dvakrát rychlý. Přibyly samozřejmě i další volby používané spellerem, všechny se nacházejí opět v menu „Tools“. Šikovné je prohlížení uživatelského slovníku (pouze v preferencích - viz. obrázek), naneštěstí se ale requester nedá zvětšit a tak toho najednou moc neuvidíte.

S tím přímo souvisí i další nová funkce, popup menu dostupné po dvojím kliknutí pravým (!) tlačít-

kem myši. Popup menu je senzitivní a v závislosti na momentální poloze myši na objektech, textu či prázdné ploše nabízí různé funkce. Např. při kontrole pravopisu se po doubleclicku pravým myšítkem objeví spellerem navrhované varianty slov a možnost naučit se neznámé slovo, na prázdné ploše se rozbalí menu s obvyklými funkcemi Cut, Copy, Paste, Insert, Font, Paragraph a Zoom atd.

Snap To Grid neboli uchycení na mřížku, to jest důležitá a užitečná vlastnost Wordworthu 7. Na obrázku můžete mimo jiné vidět, že to opravdu funguje. Hustota mřížky se volí v menu „Object", položka „Snap To Grid". Popsaná funkce sice nedokáže plně nahradit „Snap To Guides" neboli vodící linky z FinalWriteru nebo PageStreamu 3, ale určitě se Vám i uchycení na mřížku bude mnohokráte hodit.



Zarovnání objektů na stránce není pro verzi sedm také vůbec žádný problém (viz. další obrázek). Vybrat si ľmůžete z mnoha druhů a typů zarovnání nebí spíše rozmístění objektů na stránce, stačí objekty vybrat myší (+ Shift samozřejmě) a zvolit „Align" z menu „Object".

Ke kreslícím funkcím, kterými se mohla chlubit už předchozí verze 6, v sedmičce přibyla plovoucí paletka „Quick Shapes" s 25 druhy vektorových objektů (viz. obrázek). V okamžika tak můžete nakreslit různé bubliny, šipky, trojúhelníky, hvězdičky atd. Quick Shapes ze zapínají či vypínají v menu „View", ale jsou logicky též součástí requesteru „Create Object".

Kosmetických úprav doznal toolbar a všechny plovoucí nástojové či kreslící paletky, Wordworth 7 umí totiž odstranit rámečky kolem ikon, takže všechny paletky a toolbar dostanou rázem velmi zajímavý vzhled, zde jednoduše nazvaný „Cool Look". Tuto funkci lze samozřejmě i vypnout v preferencích programu „Toolbar Settings". Vylepšen byl dále import/export dokumentů ve formátu RTF. Wordworth 7 nyní podporuje prakticky všechny vlastnosti tohoto na PC i Macu poměrně oblíbeném formátu, bez problémů můžete přemapovat fonty, Wordworth pozná styly, různá formátování textu, tabulátory, hlavičky/patičky i poznámky. Převod dokumentů v asi nejpoužívanějším českém kódování K8 používaném na Amize na jiné platformy je však stále nespolehlivý a tento způsob přenosu textů bohužel nemohu doporučit. Problémy s převodem textů Vám usnadní například vynikající prográm „Převodník" od J. Pokorného a použijete-li klasický formát ASCII, nemusíte se ničeho obávat.

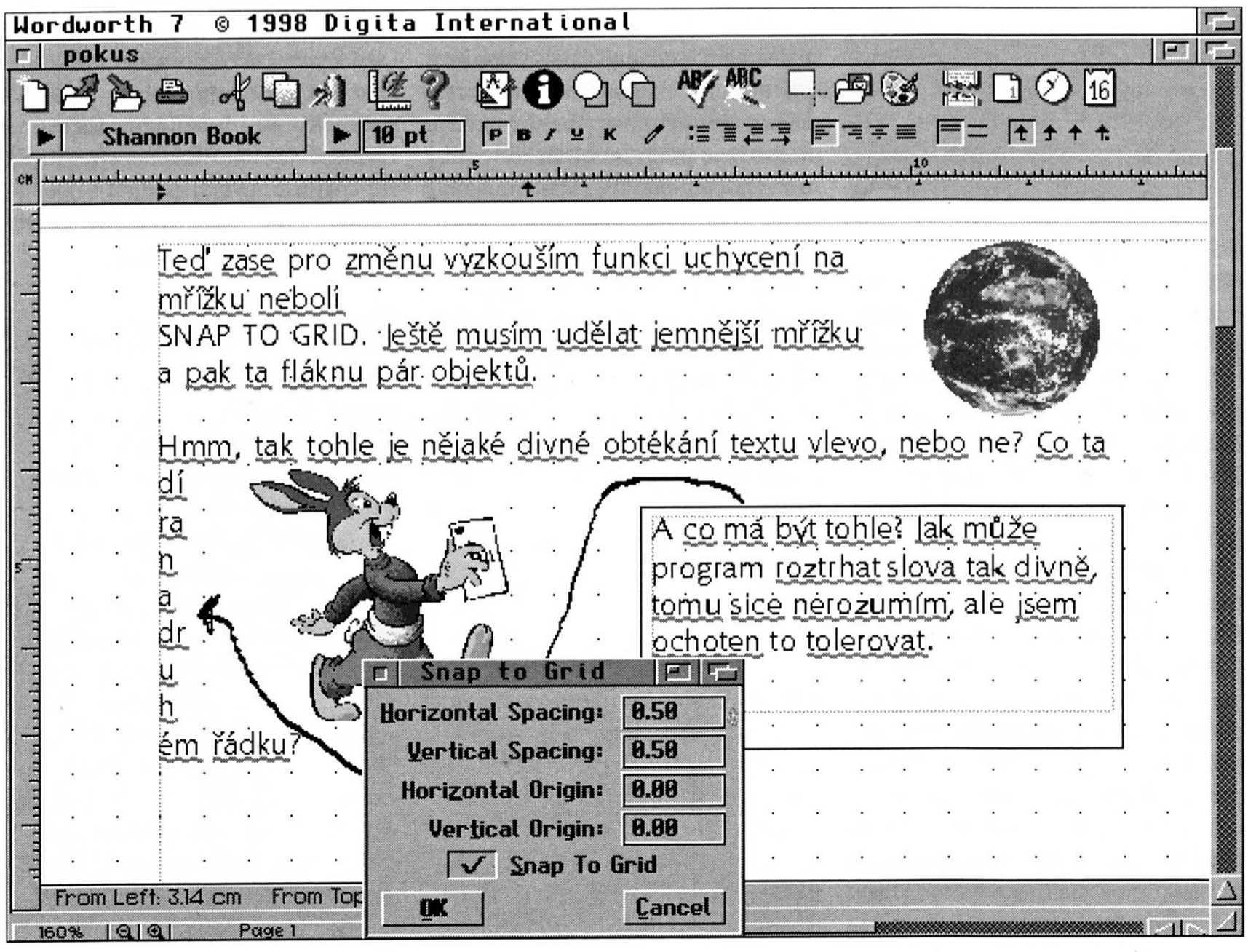
Nakonec zbývají už jen opravy a drobná vylepšení stávajících funkcí. Upravena byla funkce „Undo" (zpět), která nyní funguje i na přesun a změnu velikosti objektů, formátování textu atd., u bitmapových i vektorových obrázků (ne však u grafiky nakreslené přímo ve Wordworthu) můžete aktivovat okraj (border) v libovolné tlouštcě i barvě, vylepšeny byly také textové efekty, kde lze nyní používat i styly fontů (tučné, kurzíva, malá písmenka). Praktickou funkcí je možnost rychle vybrat text po řádcích, stačí najet myší do levého okraje obrazovky (textový okraj), ukazovátko myši ze změní v malou šipku a tažením můžete rychle a především pohodlně vybrat text.

S využitím jazyka ARexx (Wordworth 7 obsahuje 142 arexxových příkazů) můžete v programu sice pomalu, ale pohodlně dělat úplné divy. Mimo základní skripty dodávané s programem najdete na Aminetu spoustu hotových arexxových maker na vytváření nejrůznějších kalendářů, fontlistů, pohlednic, štítků na diskety atd., zaujal mne skript na import dokumentů ve formátu Guide včetně označení kapitol pomocí fontových stylů nebo skript na import tabulek ze spreadsheetu.

A co na závěr?

Kvalitních textových editorů pro Amigu není mnoha a dají se pohodlně spočítat na prstech jedné ruky. Z grafických texťáků jsou to FinalWriter, BD Editor, Wordworth a v „ASCII" oblasti CygnusEditor nebo GoldED, to je přesně pět prstů neboli pět vynikajících softíků pro zpracování textů. Wordworth 7 je důstojným nástupcem verze šest a i když s rychlostí programu to i na té nejrychlejší Amize nevypadá nijak úchvatně, nabídka funkcí a možností programu je tak rozsáhlá, že Wordworth 7 (samozřejmě až na neexistenci českého spelleru) vyhovuje všem běžným domácím, kancelářským a omezeně i DTP nárokům, které může vyžadovat běžný až poloprofesionální uživatel. Je sice pravda, že některé chyby kritizované ve verzi 6 jako například podivné rozdělování textu při obtékání obrázků v normální i vícesloupcové sazbě, občasné chyby při překreslování obrazu, program se navíc nijak nezrychlil a jeho provozování na procesorech 68020 rozhodně nelze doporučit. Sedmička je však oproti předchozí verzi vybavena dostatečným množstvím nových a užitečných funkcí, které bohatě ospravedlňují vysoké hodnocení programu.

Luboš Němec



Wordworth 7

9.0 z 10

Autor: Digita Int.
Cena: cca 150 DM
Typ: komerční

+ vynikající a přehledné GUI, na textový editor slušné možnosti DTP, stabilita programu, podpora všech typů fontů, pro anglofily vestavěný automatický speller

− lenost programu v mnoha situacích, chyby při obtékání obrázků

Elastic Dreams 1.0

Softwarová firma ne sice tak úplně neznámá, ale přesto nijak výrazná v oblasti softu pro Amigu, to jsou MotionStudios. Jejich ElasticDreams už v době svého ohlášení budil svým designem dojem graficky nádherně zpracovaného programu. Z ukázkových screenshotů, které byly tehdy k dispozici na Aminetu se nedalo o kvalitách programu usoudit nic bližšího a mnoho lidí si myslelo, že něco takového pro Amigu snad ani nemůže vzniknout. MotionStudios dostáli svému slovu a po tradičním několikaměsíčním zpoždění způsobeném nutností odladit spoustou chyb v existující betaverzi (byla předváděna jako jeden z prvních programů s podporou PowerPC na výstavě v Kolíně nad Rýnem '98) jsem měl možnost tento velmi zajímavý software otestovat.

Instalace a nároky programu

O co tak zajímavého vlastně jedná? ElasticDreams je animační, efektový a morfovací program. Jeho design není nepodobný vzhledu programů například velmi známé firmi v oblasti PC/Mac softwaru, a to MetaCreations respektive jejich softwarových produktech Kai Power Tools/Power Goo/MetaTools či v poslední době stále více populárnějšímu Bryce3D. Na Amize svým způsobem revoluční grafické prostředí programu mohu směle označit za nádherné a lahodící oku. Program se dodává na jednom cédéčku, na kterém najdete anglickou i německou verzi (alespoň u betaverze tomu tak bylo). Všechny obrázky a celé testování probíhalo s anglickou verzí programu. ElasticDreams neboli elastické sny vyžadují procesor 68030 a lepší, AGA čipset nebo grafickou kartu, KickStart/Workbench 3.0, harddisk a 8 MB volné FAST RAM. Doporučená konfigurace je procesor 68060 nebo PowerPC, grafická karta a 32 MB FAST RAM. Na harddisku program spolkne cca 20 MB diskového prostoru a jeho paměťové nároky nejsou pro vážnou práci o nic menší - čím větší obrázek, tím víc FASTky je potřeba pro animace a morfing. Vzhledem k poměrně dlouhé době betatestování snad mohu uvést, že ElasticDreams bude při dodržení doporučené konfigurace fungovat k plné spokojenosti všech uživatelů.

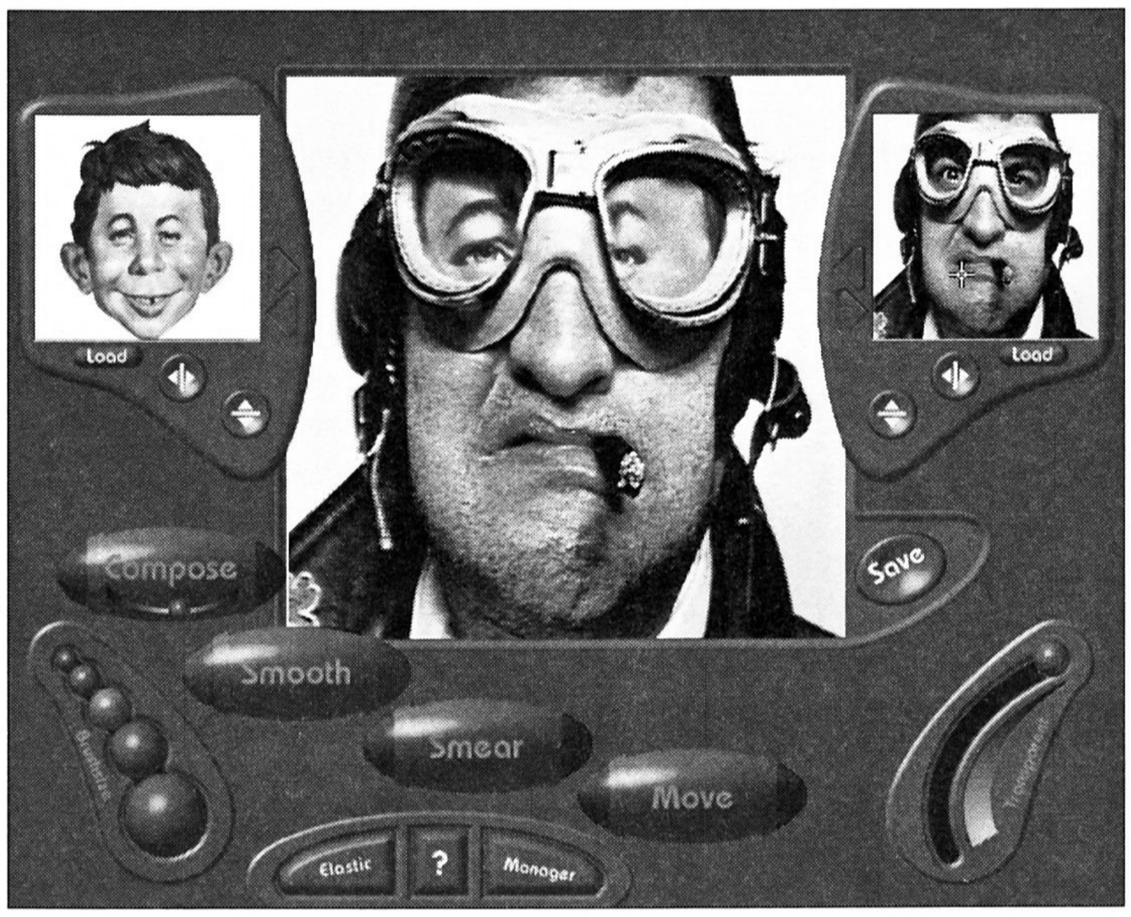
Instalací se není třeba vážněji zabývat, po vybrání příslušných 68K či PPC verzí všech modulů instalční skript okopíruje všechny části na disk do startovací sekvence doplní vyžadované assigny. Instalace nevyžaduje rebootování počítače a ihned po jejím skončení můžete program spustit.

Program je stejně jako prakticky všechny „user friendly" produkty pana Kaie a jeho produktů určen všem uživatelům, kteří si chtějí hrát s grafikou a nechtějí se zabývat složitým nastavováním všech možných i nemožných parametrů, vybíráním z mnoha desítek variant jednoho efektu, prostě pro ty, kteří chtějí rychle a jednoduše zhyzdit někomu nebo něčemu tvářičku, vymyslet jednoduchý animační přechod nebo si jen hrát s grafikou bez znalostí grafických technik a triků.

Efekty, animace, morfing a preference

ElasticDreams se skládá z celkem tří částí. Podíváme se nejprve na „Manager" (viz obrázek), který v programu zastupuje preference. Provádí se v něm všechna důležitá nastavení týkající se ukládání obrázků a animací (IFF ILBM obrázky, animace ve formátu IFF Anim5 nebo vlastní formát), pozadí ve zbývajících dvou částech, volby tiskárny (přes Workbench a TurboPrint), kvalita rozlišení obrázku (rozlišení Low 320x320 bodů, Good 640x640 bodů a High 1280x1280 bodů), vyhlazování či rozostřování efektů (pozor, vše pak trvá 4x delší dobu), z části Manager také můžete program ukončit. Ze všech tří částí si můžete spustit manuál v tradičním formátu Guide.

Ovládání ElasticDreams je velmi jednoduché a opravdu si nemusíte dělat starosti stím, co kde a jak nastavit, všechny efektové funkce se ovládají „od oka" myší, několika tlačítky a jedním či maximálně dvěma posuvnými šoupátky. Ovládání je zaměřeno hlavně na pohodlnost práce, takže nečekejte žádné detailní nastavovací prvky, jednoduchost funkcí plně odpovídá zaměření programu.



Vstupní a výstupní funkce jako je nahrávání/ukládání obrázků apod. se ovládají buď myší nebo pomocí hotkeys. F1 nahraje obrázek přes univerzální nahrávací modul (který určí, zda je program obrázkový formát schopen nahrát), F2 nahraje obrázek s použitím datatypů, F3 spustí ScanQuix (ve verzi 1.0 zatím nefuguje), F5 naimportuje obrázek z části Elastic do Composeru, F6 uloží obrázek v IFF ILBM formátu, F7 uloží obrázek v IFF Deep formátu (podporuje ho např. TV Paint, HHs loadery/savery, Photogenics a další programy), F8 uloží obrázek ve formátu JPEG. Help vyvolá nápovědu - jedná se opět o manuál formátu Guide. Klávesy F1 až F3 v závislosti na pozici ukazovátka myši rovněž zajišťují nahrátí obrázku do levé či pravé části Composeru.

ElasticDreams umí pracovat s obrázkovými formáty IFF ACBM, ALIAS< BMP, FITS, GEM, GIF, IFF ILBM, IFF Deep, Impulse, IPBM, JPEG, MACPaint, PBM, PCX, PGM, PhotoCD, PNG, PPM, PSD (Photoshop!!!), QRT, RGB, Rendition, RLE, SGI, SunRaster, SVG, Targa, TIFF, Tim, Wavefront, YUVN a navíc podporuje i datatypy, takže do programu můžete bez problémů nahrát obrázek prakticky v libovolném formátu. Ukládat lze ve formátech Alias, IFF Anim5, IFF ILBM, IFF Deep, Impulse, JPEG, PBM, PGM, PPM, QRT, Rendition a YUVN.

Elastic

První ze dvou hlavních částí programu nazvaná Elastic (viz obrázek) slouží k vytváření efektů, morfování obrázků či fotografií a jejich animování. Ze základních morfovacích funkcí máte v Elastic k dispozici „Smear", „Move", „Wipe", „Mirror" a samozřejmě funkce „Undo" a „Revert" ovládající návrat do původního stavu. Klíčové snímky se ukládají do filmového pásu pod obrázkem a Elastic Dreams umí sám přepočítat počet snímků nastavený šoupátkem v pravé části obrazovky. „Play" spustí náhledovou animaci. Nedivte se, že je přehrávání v samotném Elastic tak pomalé, program běží

zásadně ve 24 bitech v rozlišení 640x512 bodů nebo v HAM8 ve stejném rozlišení. Stačí animaci uložit a přehrát např. v MainActoru, rychlost se pak úměrně zvýší. Pokud jste šťastným majitelem PowerPC procesoru, mělo by být i přehrávaní v Elastic dostatečně rychlé. Elastic umí propočítat až 256 snímků mezi dvěma klíčovými snímky animace, takže aplikovaný efekt může být dokonale plynulý.

V Elastic můžete dále vytvářet a zařadit do vznikající animace celkem 14 efektů (obsažených v ElasticDreams 1.0): SinusX, SinusY, Wave X, Wave Y, Rotate, Twirl, Whirl, Stretch, Squeeze, Jitter X, Jitter Y, Displace, Sculpture 1 a Sculpture 2. Některé efekty vyžadují koprocesor a pochopitelně čím větší výpočetní výkon, tím lepší a plynulejší bude práce v části Elastic.

Morfing respektive jeho bratříček nazývaný warping se v Elastic provádí bez jakýchkoliv vodících lišt či mřížky, stejně jako v Kai Power Goo se jedná o tzv. kapalinový morfing prováděný výhradně myší. Po vybrání požadovaného nástroje prostě myší hyzdíte obrázek, jednodušeji to snad ani nejde.

Composer

Druhá část ElasticDreams slouží ke spojování, slučování, slévání (či jak to jinak nazvat) dvou obrázků. Vše se opět provádí výhradně myší a obrázky lze libovolně prolínat. Opět je k dispozici několik základních nástrojů „Smooth", „Smear", „Move" a „Transparency", jejichž význam snad netřeba popisovat.

Část Composer přímo spolupracuje s Elastic, ze které umí přejímat rozpracované obrázky. Composer je stejně jako celé ElasticDreams určen pro typické uživatele a netřeba v něm cokoliv nastavovat. Těch několik základních nástrojů pochopí snad úplně každý, dokonc ei ten, kdo s počítačem dělá jen velmi zřídka.

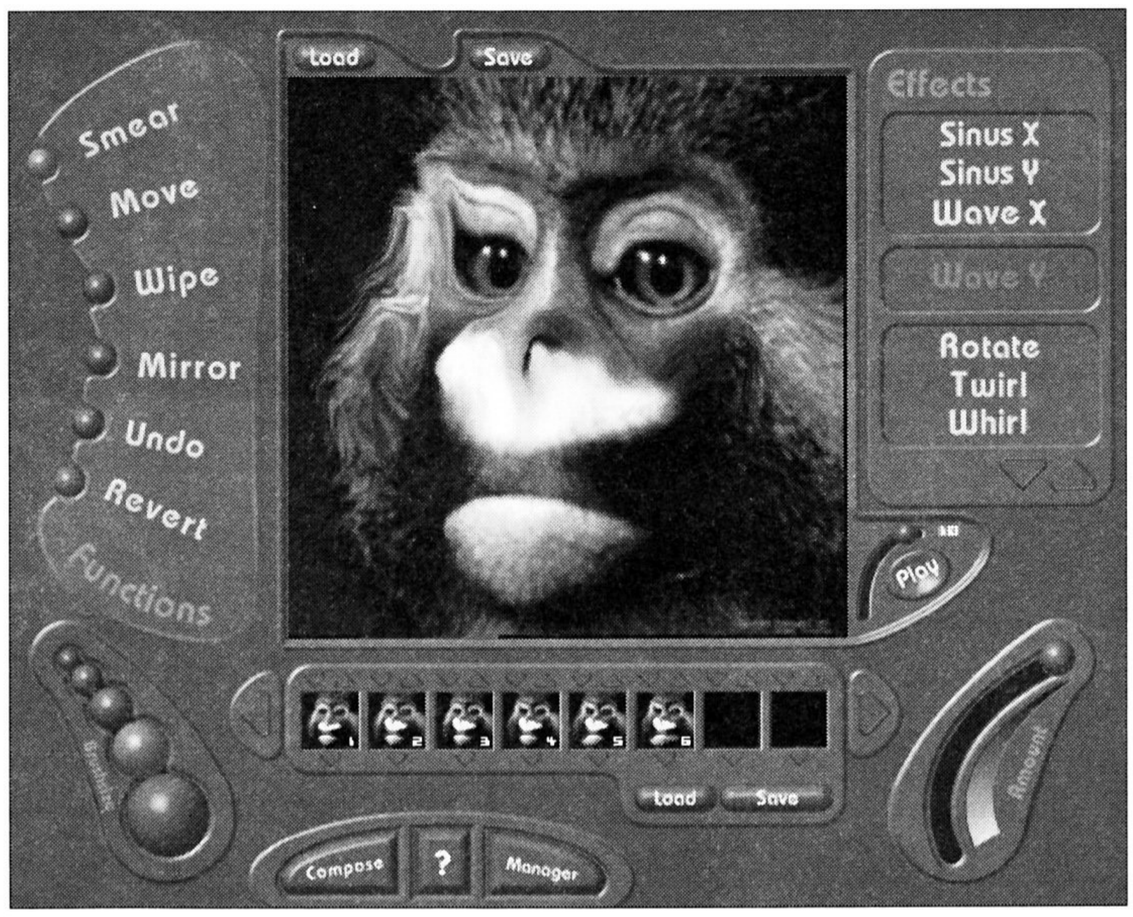
Dokumentace a doplňkové utility

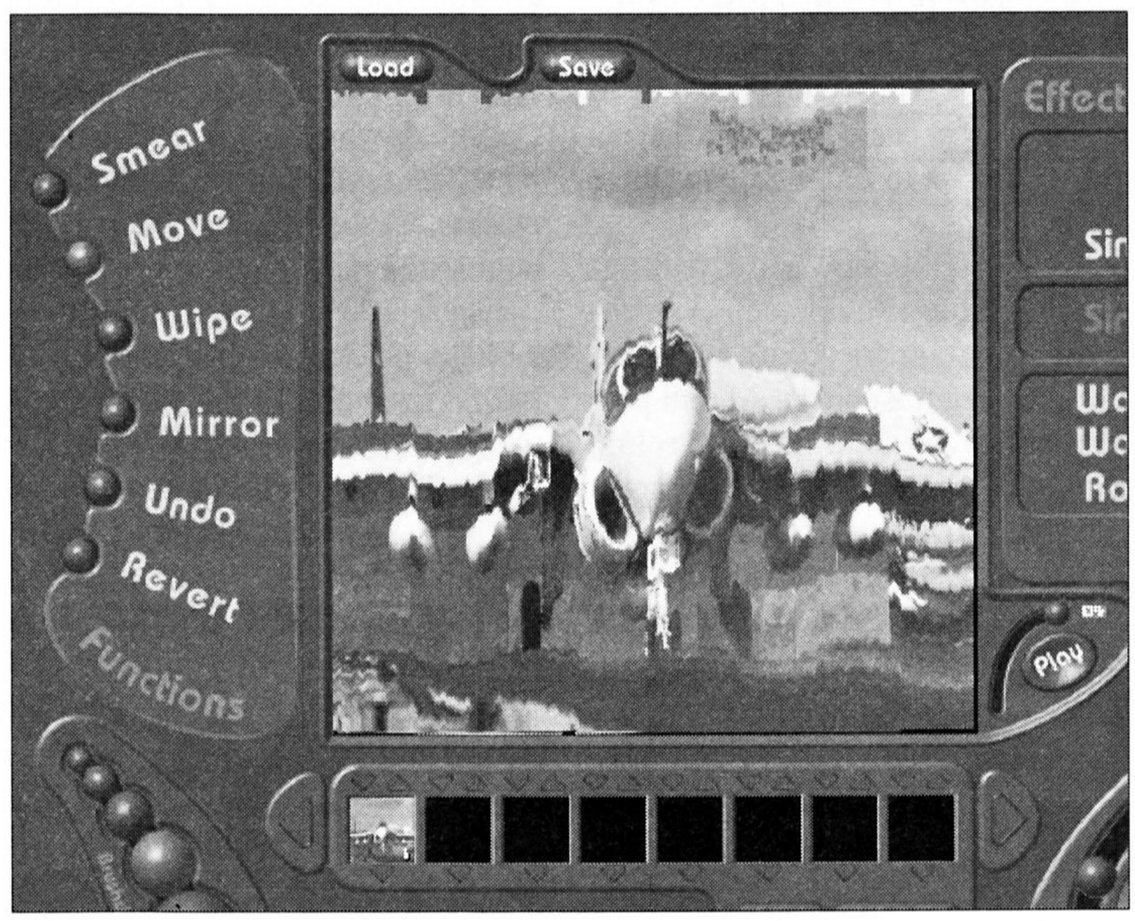
Manuál k programu slouží zároveň jako nápověda a je k dispozici ve formátu Guide. Firemní WWW stránku MotionStudios najdete u známé německé firmy Titan Computer na adrese *„http://www.TitanComputer.de/ElasticDreams/"*.

S ElasticDreams dostanete ještě několik doplňkových utilit, které slouží k prohlížení (ViewTek, ViewStudio) a konvertování obrázků (ConvertStudio) a pomocí nichž lze aplikovat na obrázky další efekty (FX Studio). Některé efekty jsou obvzlášť povedené a vzhledem k PPC podpoře i velmi rychlé. MotionStudios plánují podporu všech existujících grafických systémů, v současné době funguje zobrazování na systémech ECS, AGA, CyberGraphX, Picasso, Retina, Graffiti a zobrazení v okénku na Workbenchi nebo pubscreenu. Tyto moduly jsou rovněž součástí ArtStudia, katalogizačního a efektového programu, jež byl před ElasticDreams nejznámějším dílem MotionStudios.

Skutečně elastické sny?

Ano! ElasticDreams jsou programem, který určitě většina majitelů Amigy dlouho postrádala. Znovu připomínám, že program není určen profesionálům, ale pouze nepříliš zkušeným uživatelům, kteří tak mají možnost vytvářet překvapivě dokonalé animace či efekty.



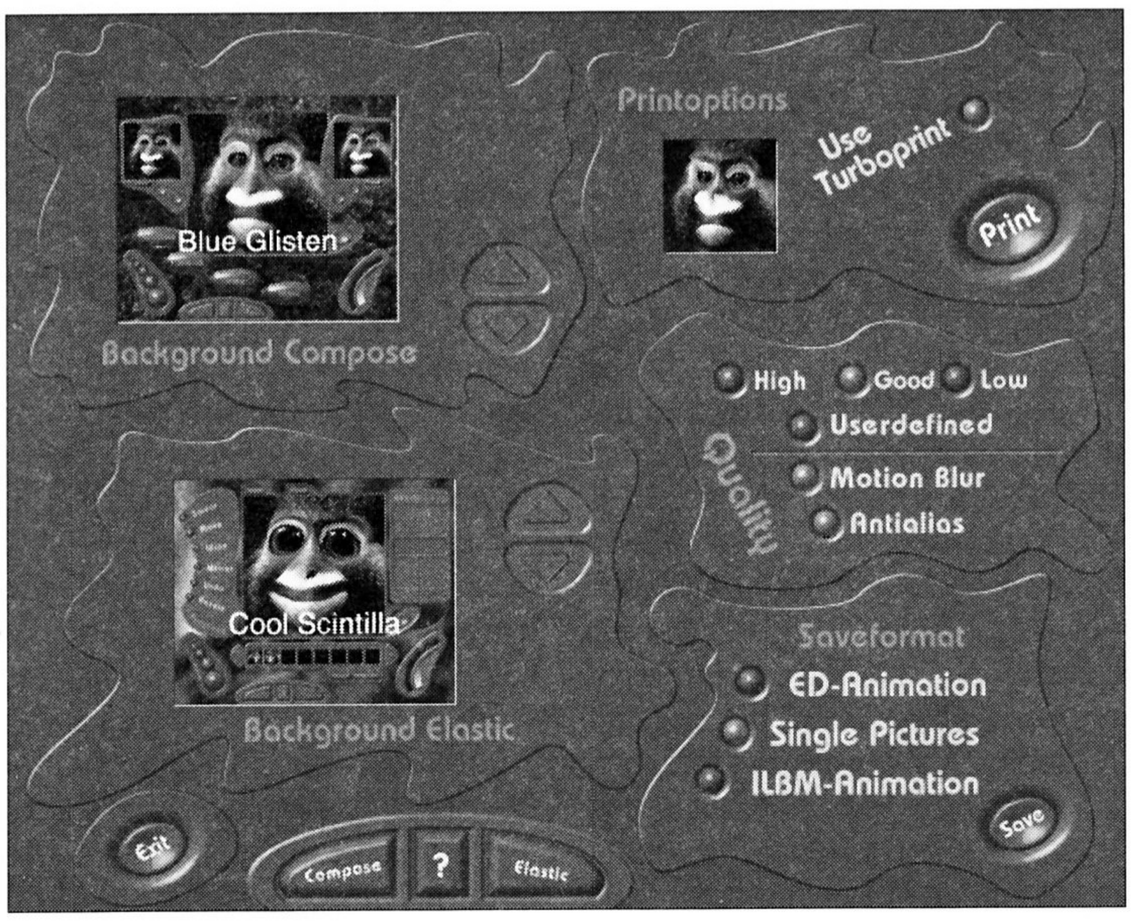


Ovládání, to je tak neuvěřitelně primitivní, že ho musí pochopit každý už na první pohled. ElasticDreams nesnesou srovnání s žádným programem specializovaným na grafiku, například Photogenics či ImageFX nabízí nesrovnatelně lepší efektové či kreslící možnosti, ještě jsem ale neviděl tak snadno a bezproblémově ovladatelný program jako jsou ElasticDreams.

Nebyl bych to však já, kdyby mi na každém programu něco nevadilo. Vzhledem k principu fungování programu (veškeré ovládací prvky jsou vlastně také obrázky!) nelze přímo z programu změnit screenmód a pokud nemáte na grafické kartě nastaveno rozlišení 640x512 bodů, zřejmě přijdete o část obrazu. S AGA čipy je program nechutně pomalý i s procesorem 68060, zde je grafická karta prostě nutností.

Podpora PowerPC (jen některé moduly), nádherný design i použitelnost programu na vytváření jednoduchých animací a efektů, morfování, prolínání dvou obrázků atd., to vše činí z ElasticDreams program s poměrně vysokou užitnou hodnotou pro všechny, kteří si chtějí hrát s grafikou a nekladou vysoké nároky na detaily a přesnost.

Luboš Němec



Elastic Dreams 1.0

8.0 z 10

Autor: Motion Studios
Cena: N/A
Typ: komerční

+ nádherné prostredí programu, intuitivní ovládání, slusné mnozství vestavenych a externích efektu

− nelze zmenit screenmód, relativní pomalost programu na AGA cipech

AlphaSpell 6.2

Pokud patříte k těm amigistům, kteří používají naši „přítelkyni" mimo hraní i ke psaní různých dokumentů, dopisů či elaborátů do školy, pak jste jistě narazili na problém zvaný speller, čili český korektor pravopisu.

Chcete-li používat na Amize plnohodnotný textový editor obsahující i kontrolu českého pravopisu, máte v podstatě jedinou možnost - sáhnout po BD Editoru. To je sice dobrá volba, ale mnoho lidí si na Amize píše jen dopisy nebo krátké školní práce a na to jim často stačí programátorské editory typu GoldED či Blacks Editor, které mají sice chudší paletu editačních možností, ale pro daný účel postačují a to i v neregistrované verzi. Přesto by se i zde často hodila kontrola pravopisu - a to může zajistit právě ASpell 6.2.

AS je korektor pravopisu, jenž pomocí Arexxu spolupracuje s textovým (programátorským) editorem. Po aktivování v editoru ASpell projde editovaný text a zkontroluje pravopis. K tomu používá kompresované slovníky ve formátu ASP. V současné době existují pro ASpell tyto slovníky: německý, švédský, dánský, islandský, holandský, norský, anglický, francouzský, španělský, latinský, afrikánský a český. Z významnějších evropských jazyků zde chybí snad jen ruština, polština a italština, je ovšem možné, že i tyto slovníky se časem objeví - autor programu nabízí za slovníky dosud nepodporovaných jazyků registrační klíč. ASpell navíc umožňuje tvorbu uživatelských slovníků, což v praxi znamená, že si každý může vytvořit svůj vlastní slovník. O vytváření slovníků si povíme dále v článku.

Podporované editory.

ASpell ve verzi 6.2 spolupracuje se 14 (!) editory, ovšem kvalita spolupráce se u různých editorů liší. Program spolupracuje velmi dobře s těmito editory: Blacks Editor, FrexxEd, GoldEd, GNU Emacs, Textra, TurboText, TJM_DME a XDME. Z vlastní zkušenosti mohu potvrdit, že spolupráce s Blacks Editorem a GoldEdem je opravdu dobrá a spolehlivá. Dobře pak AS spolupracuje i s Edem a Annotate. Jen částečně pak s editory AmokEd, DME, SkoEd a TKed. Jak vidíte, seznam podporovaných editorů je skutečně rozsáhlý, ale jeden, i u nás velmi rozšířený, zde chybí: Ced.

Fungování programu.

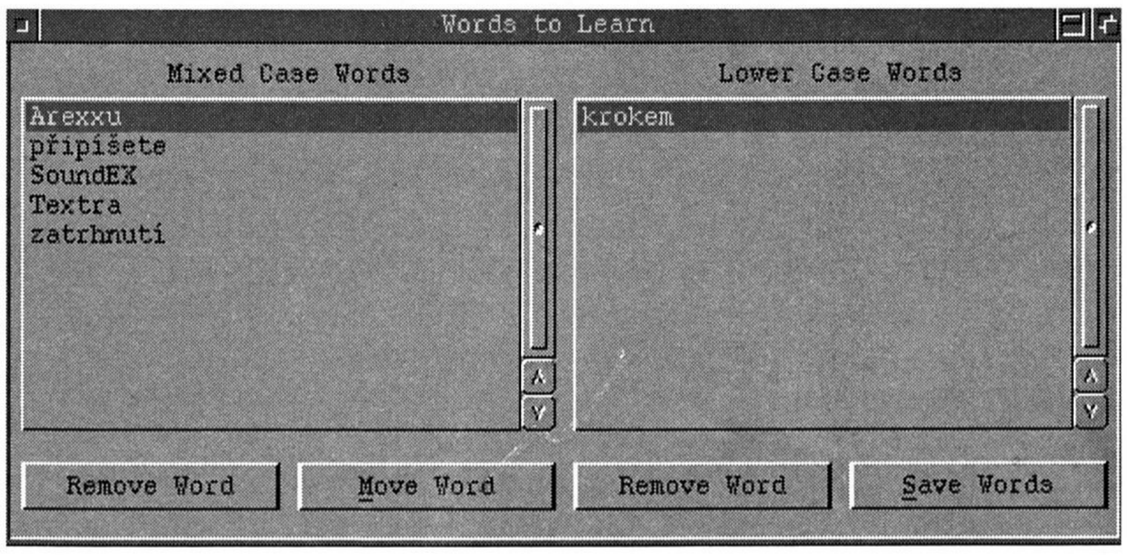
Takže, co vám ASpell vlastně nabízí: kontrolu pravopisu; umí nabídnout seznam slov, jenž se podobají právě kontrolovanému slovu podle několika kritérií; umí přidávat slova do uživatelského slovníku; umožňuje snadný přepis chybně napsaných slov jejich správným tvarem v celém dokumentu; umí i vyhledávání slov, přičemž lze používat i standardní AmigaDOS masky. Na sharewarový program to není zrovna málo...

ASpell lze ovládat 2 způsoby - z Shellu pomocí 11 příkazů, z nichž každý lze upřesnit několika argumenty, navíc lze využívat 7 arexxových příkazů. Ovšem mnohem pohodlnější je využít některý z přiložených arexxových skriptů, jenž po svém spuštění aktivují na obrazovce příslušného editoru praktické GUI, jímž lze provádět všechny hlavní funkce ASpellu.

Po instalaci ASpellu musíte integrovat do vašeho oblíbeného textáku odpovídající arexxový skript, který se před instalací nachází v adresáři Interfaces - v podstatě se jedná o pouhé nastavení cesty k příslušnému skriptu. (Např. v GoldEdu 4.5.1 jsem zařadil v Options local do menu Macra položku ASpell s tímto nastavením v řádku Command: 'hd1:programy/aspell/rexx/aspell.ged ?' + zatrhnutí tlačítka Arexx). Postup integrace arexxových skriptů do editorů je podrobně popsán v guide v části pojednávající o instalaci, takže by zde nikdo neměl narazit na obtíže. Instalací a nastavením cesty ke skriptu je ASpell připraven ke spuštění.

Slovníky

Jak jsem již uvedl, pro ASpell v současné době existuje 12 slovníků, takže píšete-li si na Amize např. seminární práce do školy v některém z podporovaných jazyků, máte možnost nechat si prověřit vaši práci ASpellem a zbavit se tak konečně špatných známek za pravopisné hrubky :-) Nedávno se na Aminetu objevil i český slovník (je i na AminetCD 22), pokud vám však z nějakého důvodu nebude vyhovovat, nic vám nebrání vytvořit si svůj vlastní slovník (např. slovník technických pojmů). V tom případě však musíte počítat s několika dny (či spíše týdny) intenzivní práce - naštěstí to však není zase tak komplikovaná záležitost. Tvorba slovníku se skládá v podstatě ze 2 částí:



1. Vytvoření ASCII seznamu slov, které se budou ve slovníku nacházet.

Vytvořit tento seznam lze 3 způsoby:

I. Opsat klasický knižní slovník - tak lze získat velmi přesný a bezchybný slovník, ovšem je jasné, že takový způsob je velmi pracný a časově náročný.

II. Najít někde na Internetu seznam v ASCII formě. Pokud někde takový seznam slov najdete, je vytvoření slovníku již velmi snadné, je ovšem třeba brát ohled na copyright k nalezeným seznamům.

III. Stáhnout ze sítě co nejrozsáhlejší textové soubory a pomocí ASpellu z si vytvořit tzv. freqlist, což je seznam slov, které se v dokumentech nejčastěji nachází.

Tato první část tvorby slovníku je časově nejnáročnější, navíc je třeba dávat pozor, aby se do slovníku nedostala chybně napsaná slova. Pokud ovšem použijete způsob II či III, zvládnete i tuto fázi celkem rychle a můžete přikročit ke druhé fázi.

2. Druhým krokem je konverze připravených seznamů do slovníku ASpellu. Celý postup konverze je jednoduchý a je srozumitelně popsán v ASpell.guide. V podstatě nejdříve seznamy slov utřídíte podle abecedy a poté překonvertujete do samotného slovníku. Můžete si přitom vytvořit slovník ze 2 částí: část s příponou .ald obsahuje slova psaná pouze malými písmeny, část s příponou .amd obsahuje slova obsahující malá i velká písmena (tzv. case sensitive), u českého slovníku i slova s českou diakritikou. Tím se docílí toho, že ASpell bude rozpoznávat správný tvar jmen, názvů měst, zemí apod.

Grafické rozhraní ASpellu.

Jak je výše v článku uvedeno, autor ASpellu si byl vědom toho, že pro většinu uživatelů by bylo nepohodlné a nepraktické ovládat ASpell z Shellu a proto zpracoval arexxové skripty, s jejichž pomocí lze AS ovládat ze slušivého GUI. Po spuštění skriptu v editoru projde ASpell nejdříve nahraný text a porovná všechna nalezená slova se slovníky, teprve poté se na obrazovce objeví hlavní okno. Toto okno je asynchronní, takže neblokuje práci v editoru, na jehož obrazovce se otevře. Bohužel ASpell neumí kontrolovat psaný text v reálném čase (to už bysme po sharewarovém programu chtěli opravdu moc), takže pokud si otevřete okno ASpellu a poté k aktuálně editovanému textu připíšete další odstavec a chcete si nechat zkontrolovat pravopis i v tomto odstavci, musíte zavřít okno AS a skript znovu spustit. Zde by se hodila podpora práce s bloky, kdy by ASpell prošel pouze text v bloku. Snad v příští verzi... Vzhledem k tomu, že ASpell používá Arexx, mne příjemně překvapila rychlost, s níž program projde kontrolovaný text. (u 35 KB textu, tj.

cca 20 normostran, zhruba 20 sec).

Na obrázku vidíte okno ASpellu v prostředí GoldEdu, ovšem jeho vzhled je stejný ve všech editorech. Pomocí tlačítka Select si můžete vyvolat okno s abecedně seřazenými slovy, jenž ASpell nalezl v prohledávaném textu a nejsou obsažena ve slovníku, takže jsou považována za chybná. Kliknete-li na některé z těchto slov, objeví se v řádcích Find a Replace. Standardně se zde po zkontrolování dokumentu objeví první neznámé nalezené slovo. Co se dělá pomocí těchto tlačítek je jasné...

Tlačítkem Guess vyvoláte okno se slovy (obsaženými ve slovníku) jenž se podobají slovu v řádku Find. Nejste-li si tedy jistí, zda jste dané slovo napsali správně, můžete si zde prohlédnout jeho alternativní podobu. Pomocí cyklovacího tlačítka v pravé spodní části si přitom můžete zvolit, jaká slova se vlastně tlačítkem Guess budou hledat. Typickým kritériem je Edit Distance, které udává o kolik písmen více či méně může mít nabízené slovo oproti slovu zkoumanému, či kolik písmen se v nabízeném slovu může lišit. Dalšími kritérii mohou být: Anagrams, SoundEX a Case Sensitive, ty ovšem nedoporučuji nastavovat, protože při jejich použití dojde k 'zamrznutí' celého systému a následnému resetu! (Alespoň u mne se to děje se smutnou pravidelností).

Dalším tlačítkem je Prefs, které otevře preferenční okno v němž si nastavíte, jaké slovníky z adresáře Dict se budou používat, zároveň se zadá název uživatelského slovníku, což přímo souvisí i s tlačítkem Learn.

Tímto tlačítkem totiž můžete zadat, aby se slovo v řádku Find uložilo do uživatelského slovníku. Můžete si tak jednoduše doplňovat slovník, který jste si vytvořili jedním z výše popsaných postupů, popř. si vytvořit malý slovník speciálních pojmů. Postup ukládání nových slov do slovníku je následovný. Poté, co si tlačítkem Learn určíte slova jenž se mají uložit, ukončíte ASpellGUI zavíracím gadgetem, načež se objeví nové okno (viz. obr). V levé části jsou slova obsahující velká i malá písmena a slova s českou diakritikou, vpravo ostatní. Tlačítkem Move Word můžete převést slova z levé části do pravé, přičemž se velká písmena změní na malá. U slov s českou diakritikou to ovšem nemá smysl, protože dojde ke zkomolení českých písmen. Aby se vám do slovníku nedostalo omylem špatně napsané slovo, můžete nežádoucí slova odstranit tlačítkem Remove Word. Ukládání slov po stisku tlačítka Save Words vyžaduje trpělivost, hlavně pokud ukládáte velké množství case sensitive slov - zde se totiž „rychlost" Arexxu projevuje šnečím syndromem...

Pár slov na závěr.

ASpell 6.2 sice nemůže konkurovat kontrolorům pravopisu z komerčních programů, ovšem vzhledem k tomu, že dnes vlastně žádný komerční textový editor na Amize (kromě českého BD Editoru) český korektor neobsahuje, musím konstatovat že se jedná o skvělý doplněk k programátorským editorům, s jehož pomocí se významně zkvalitňuje jejich využití i pro tvorbu jednoduchých textových dokumentů. AS je shareware, ale jeho možnosti v neregistrované verzi nejsou nijak zvlášť omezeny: po startu a ukončení ASpellu se objevuje informační requester, uživatelské slovníky nejsou kompresované a jsou tedy o něco pomalejší a pro volbu Edit Distance nelze nastavit větší hodnota než 2. Autor Fergus Duniho chce za registraci 20 USD, což v tomto případě myslím není přehnaná částka. S ASpellem 6.2 budete určitě spokojeni - zvláště nyní, když je k dispozici i český slovník - ovšem využití jeho možností lze doporučit i v případě, že často píšete v jednom z (zatím) 11 podporovaných cizích jazyků.

P.S.: I tento článek je zkontrolován ASpellem, takže doufám, že v něm nenajdete mnoho pravopisných chyb.

Radim Demel

AlphaSpell 6.2

7.5 z 10

Autor:	F. Duniho
Cena:	USD 20,-
Typ:	shareware

+ podpora mnoha jazyků, tvorba uživatelského slovníku, rozšiřuje využití programátorských editorů

- u některých voleb shazuje systém, neumí průběžnou kontrolu textu

VirtualIcons 0.6

V této recenzi bych vás rád seznámil s utilitkou, která by neměla ujít pozornosti žádného majitele CD-ROM.

Jistě se vám už někdy stalo, že jste nabootovali Amigu a zapomněli před tím vyndat CD disk z jednotky CD-ROM. V takovém případě se ikona CD disku objeví v levém horním rohu obrazovky a vnese zmatek do vašeho pečlivě rozvrženého Workbenche. Pokud vás (stejně jako mě) taková situace rozčiluje, měli byste (stejně jako já:-) použít utilitku VirtualIcons.

Tento patch totiž umí zapsat umístění ikon zařízení na které se nedá zapisovat (read only) a umí zachovat tuto informaci i po resetu či vypnutí počítače (dá se však použít i na jiná zařízení, např. RAM disk). To však není vše. VirtualIcons (VI) dokáže zapsat i umístění ikon v jakémkoli adresáři na CD disku a dokonce s jeho pomocí můžete změnit vzhled jakékoli ikony na CD!

Instalace & použití

Vlastní princip na kterém VI, je až geniálně jednoduchý. VI vytvoří na vámi určeném místě na harddisku adresář Virtual, do něhož pak zapisuje informace o umístění ikon na Workbenchi nebo na CD discích. (Pro méně chápavé: na CD disk se samozřejmě nic nezapisuje). Nepřehánějte to tedy s reorganizací umístění ikon v adresářích CD-ček, jinak brzy zjistíte, že se vám smrsknul harddisk...

Instalace je velmi snadná, v podstatě umístíte program VirtualIcons kamkoli na harddisk (nejlépe do adresáře C:) a do S:user-startup sequence zapíšete příkaz pro spuštění (např. run <>NIL: C:VirtualIcons). Za cestu k VI můžete připsat i cestu k adresáři Virtual, v němž se budou zapisovat informace o umístění ikon. Pokud cestu k tomuto adresáři nezadáte, vytvoří se automaticky adresář Sys:Virtual. Nyní již pouze zkopírujete do adresáře Envarc: soubor VirtualIcons.Prefs, do kterého zadáte masky zařízení, které chcete patchovat (např. Aminet#?, RamDisk apod). Není tedy nutné zadávat do prefs seznamu přesné názvy CD disků, stačí zvolit vhodnou masku a máte po starostech. Posledním krokem je reboot Amigy.

Pokud nyní vložíte do CD-ROMu jakýkoli disk, jehož název odpovídá nějaké masce v prefs souboru a chcete zapsat umístění jeho ikony, tak ho jen umístíte na požadované místo na ploše a z menu Workbenche zadáte příkaz Snapshot. Chcete-li na CD-čku změnit vzhled nějaké ikony, tak to prostě udělejte (např. pomocí IconInstalleru či GCopy) - změna se okamžitě projeví. Pak se podívejte na harddisk do adresáře Virtual - princip fungování VI vám bude okamžitě jasný...

Závěrem

VirtualIcons je až geniálně jednoduchý a velmi užitečný patch, jenž si rozhodně zaslouží pozornost všech amigistů vlastnících CD-ROM. Je velmi malý (1,6 kb), skutečně funguje a navíc je rychlý. Jeho jediná chyba, dá-li se to tak nazvat, je to, že nefunguje s CD disky, které nemají vlastní ikonu (zatím jsem se ovšem nesetkal s originálním CD, který by svou ikonu neměl...).

Radim Demel

VirtualIcons 0.6

9.0 z 10

Autor:	Steve Matty
Cena:	-
Typ:	freeware
Aminet:	util/misc

+ rychlé, malé, velmi užitečné

- malé problémy se SwazInfem

Aminet 24

930 MB nových PD programů, utilit, dem, her, grafiky, animací a hudebních modulů od vydání čísla 23, to je dubnový Aminet 24.

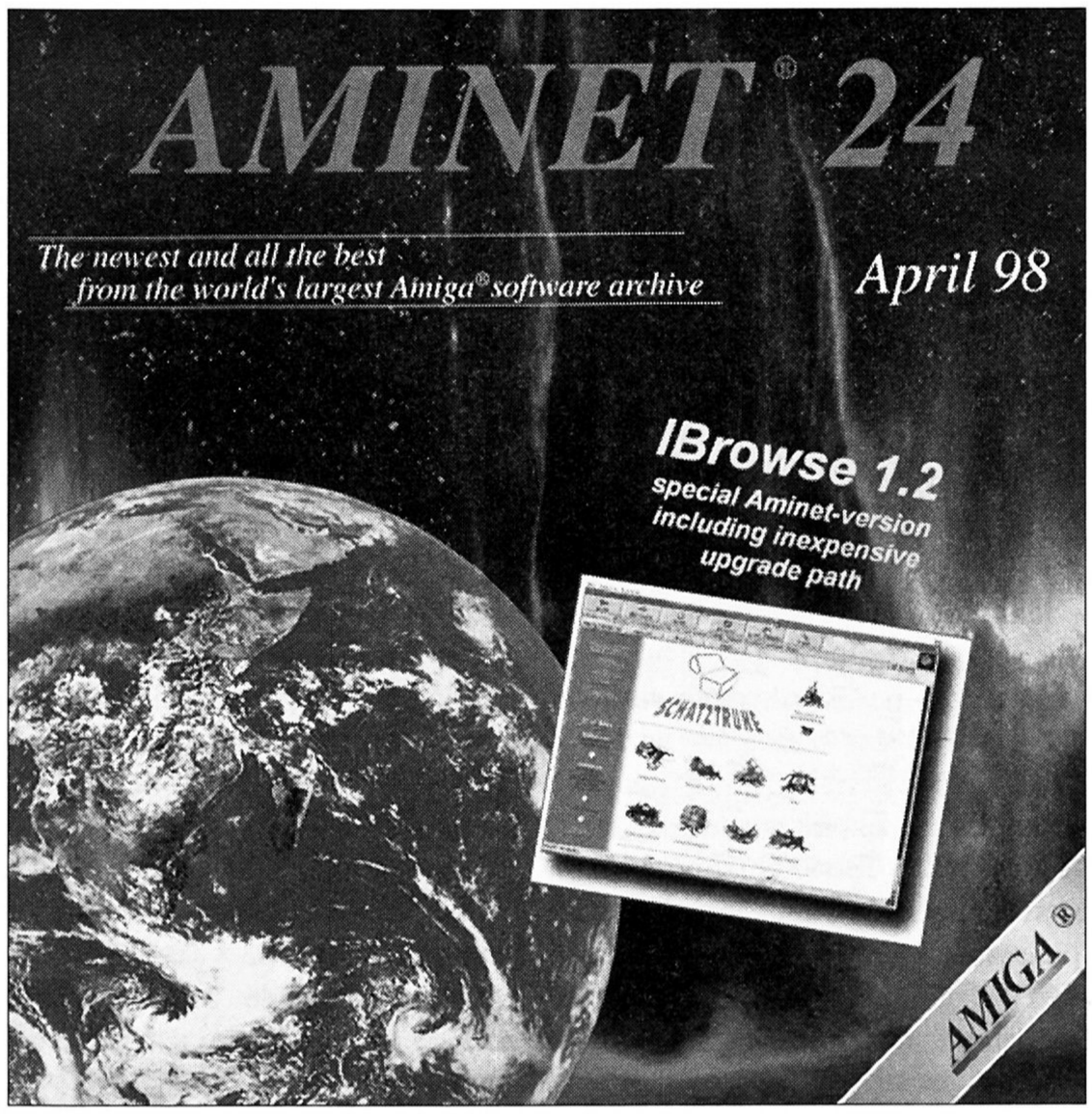
Jako obvykle nejprve uvádím kompletní obsah všech základních adresářů, uvedeny jsou pakované i nepakované délky včetně počtu souborů v jednotlivých adresářích:

„biz“	18 MB 86 souborů	(30 MB)
„comm“	21 MB 171 souborů	(37 MB)
„demo“	57 MB 61 souborů	(99 MB)
„dev“	37 MB 117 souborů	(63 MB)
„disk“	4 MB 26 souborů	(7 MB)
„docs“	32 MB 92 souborů	(63 MB)
„game“	55 MB 201 souborů	(95 MB)
„gfx“	30 MB 110 souborů	(52 MB)
„hard“	1 MB 13 souborů	(1 MB)
„misc“	14 MB 61 souborů	(25 MB)
„mods“	115 MB 460 souborů	(203 MB)
„mus“	16 MB 58 souborů	(27 MB)
„pix“	108 MB 219 souborů	(190 MB)
„text“	6 MB 40 souborů	(10 MB)
„util“	18 MB 234 souborů	(30 MB)

Celkem 623 MB softwaru distribuovaného německými firmami Stefan Ossowskis Schatztruhe a GTI přináší v pořadí již 24. duhová placka věnovaná jen a pouze Amize. Z ukázek obsahu CDčka začnu demoverzemi komerčních programů, které nepotřebují dalšího komentáře - WWW browser AWeb 3.1, animační systém MaVi, Electrics Digital Designer 1.1, Picture Manager 5.0. Update tak známých programů jako TurboCalc 5.02, ST-Fax 3.1 či CrossDOS 7.01 také nepotřebují bližší vysvětlení, zato v novém adresáři „biz/p5“ najdete aktuální FTP archiv phase 5. V oddílu Games až na několik desítek instalerů pro NODOS /DOS hry a několik portů amigovského enginu pro DOOM a DESCENT nenajdete tentokrát žádnou převratnou novinku, zato v adresáři „dev/misc“ se mrkněte na XFS neboli XFile-System umožňující číst a zapisovat (zatím jen některé formáty) na diskety ve formátech Sinclair QL, ZX-Spectrum, MS-DOS, Acorn Archimedes, Amiga, Minix, Macintosh a CP/M. Hudebníky a hudební nadšence jistě zaujme nová verze efektových programů SoundFX 3.61, SinED 1.30, MIDI sequencerů Euterpe 1.15 a Digi Booster Pro 2.17 či demoverze Sample-X 2.1. Velké množství kvalitních utilit, tiskové ovladače pro nové modely tiskáren Hewlett-Packard, obrázky, animace, spousta hudebních modulů, to vše jen vhodně doplňuje Aminet 24.

Třešničkou na dortu je bonus program IBrowse 1.20 SE (special edition) od Omnipresence Intl. distribuovaný anglickou firmou Hisoft. Jedná se o online (na síti i lokálně) prohlížeč WWW stránek napsaný pod MUI. Některé jeho možnosti a nedostatky jsem již popisoval v minulém čísle AR, stručně tedy jeho klady - poměrně rychlý a relativně kvalitní browser s podporou frames, integrovaným FTP protokolem (neumí však funkci RESUME, tedy napojení stahovaného souboru), rozsáhlé preference umožňují vyladit rychlost zobrazování na většinu konfigurací, díky podpoře datatypů (přes standard MIME) není pro IBrowse žádný problém zobrazit prakticky libovolný obrázkový či animační formát, nechybí ani podpora některých META tagů (refresh apod.) a cookies, proxyserveru (cache), emailu a telnetu (přes externí program) a prográmek CacheBrowser na prohlížení lokální cache. IBrowse je o něco méně korektní než AWeb II při prohlížení stránek optimalizovaných pro Netscape či MS Internet Explorer a zvláště v tabulkách mu některé HTMl tagy vyloženě nedělají dobře. Pokud si však dáte tu práci a odladíte svoje WWW stránky nejprve v IBrowsu a poté např. v Netscape Navigatoru, podaří se Vám odstranit prakticky všechny popisované problémy.

IBrowse1.20 SE je na cédéčku bez manuálu, plná verze včetně kompletního manuálu a verzí programu a dekódovacích knihoven pro různé procesory/koprocesory si můžete objednat registračním kupónem v obalu CDčka, cena je pak poloviční, tj. cca 19 GBP (liber). Omezení této SE verze jsou neuvěřitelně malá, nemůžete si současně otevřít víc než dvě okna programu.



Ovládání celého CDčka se nezměnilo, na Aminetu 24 tedy opět naleznete DeliTracker, Filer, FastFind, PowerGuide, FastJPEG, ViewTek, PicZoo, LHA a další utility, které lze samozřejmě nastavit v preferencích a pomocí nichž můžete pohodlně vyhledávat, zobrazovat obrázky, listovat či rovnou rozbalovat archivy a přehrávat hudební moduly nebo animace rovnou z CDčka.

Již několikrát jsem upozorňoval na neustále se rozrůstající INDEX, který je nutný pro vyhledávání programů a který včetně všech dalších INDEXů ostatních CDček řady Aminet zabírá na Aminetu 24 už neuvěřitelných 37 MB! Nevím jak by dopadla jeho komprese pro majitele pomalejších Amig či uživatele s menší kapacitou paměti (problémy spojené s depakováním a následným vyhledáním), ale pokud se nestane zázrak, stejně to jinak dopadnout nemůže. Přimlouval bych se, aby k tomu došlo co nejdříve, ušetřená kapacita cédéčka se jistě dá využít mnohem lépe.

Aminet 24 svojí vyváženým složením PD programů ze všech známých oblastí je jedním z nejlepších z této řady, bonus program IBrowse 1.20 je také vynikající a nemá až na výše popsanou nemožnost najednou otevřít více než dvě okna prohlížeče žádná omezení. Pokud máte nějakou z turbokaret s PowerPC procesorem, bude pro Vás samotný Aminet i CD Aminet 24 zřejmě příjemným překvapením, neboť na na něm najdete kolem 50 programů a utilit s podporou PowerPC programů powerUP a WarpUP (viz. článek PowerPC software). Aminet 24 mohu jen doporučit.

Luboš Němec

Aminet 24

8.5 z 10

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

\+ špičkový PD software, dobrá vyváženost typů programů, bonus program

\- délka všech INDEXů

Aminet Set 6

Březnová megakompilace všech typů PD programů, demoverzí i plných verzí komerčního softu, to je Aminet Set 6.

Na čtyřech CD najdete následující programy a data - uváděny jsou nepakované délky a celkový počet souborů v jednotlivých adresářích včetně využité kapacity každého ze čtyř CD:

	SET4a	SET4b	SET4c	SET4d	Souborů
	620 MB	631 MB	625 MB	627 MB	
„biz“			88 MB		259
„comm“	113 MB				678
„demo“			406 MB		379
„dev“	115 MB				351
„disk“	16 MB				81
„docs“	181 MB				341
„game“			441 MB		756
„gfx“		158 MB			338
„hard“	7 MB				60
„misc“			93 MB		189
„mods“				1017 MB	1994
„mus“				46 MB	159
„pix“		878 MB			975
„text“	34 MB				119
„util“	118 MB				826

Shrnutí celého 4 Gigabytového obsahu Aminet Setu 6 je velmi jednoduché. Obrovské množství hudby, grafiky, dem, komunikačního softwaru a stovky nejrůznějších užitečných (samozřejmě i nepoužitelných) utilit Vám zajistí zábavu na krátké letní večery a deštivé víkendy. Nemá žádný smysl podrobně popisovat obsah jednotlivých CDček, to už jsem učinil v recenzích na jednotlivé CD řady Aminet, Aminet Set 6 je pouze důsledně zařadil a shromáždil v jednom univerzálním balíku.

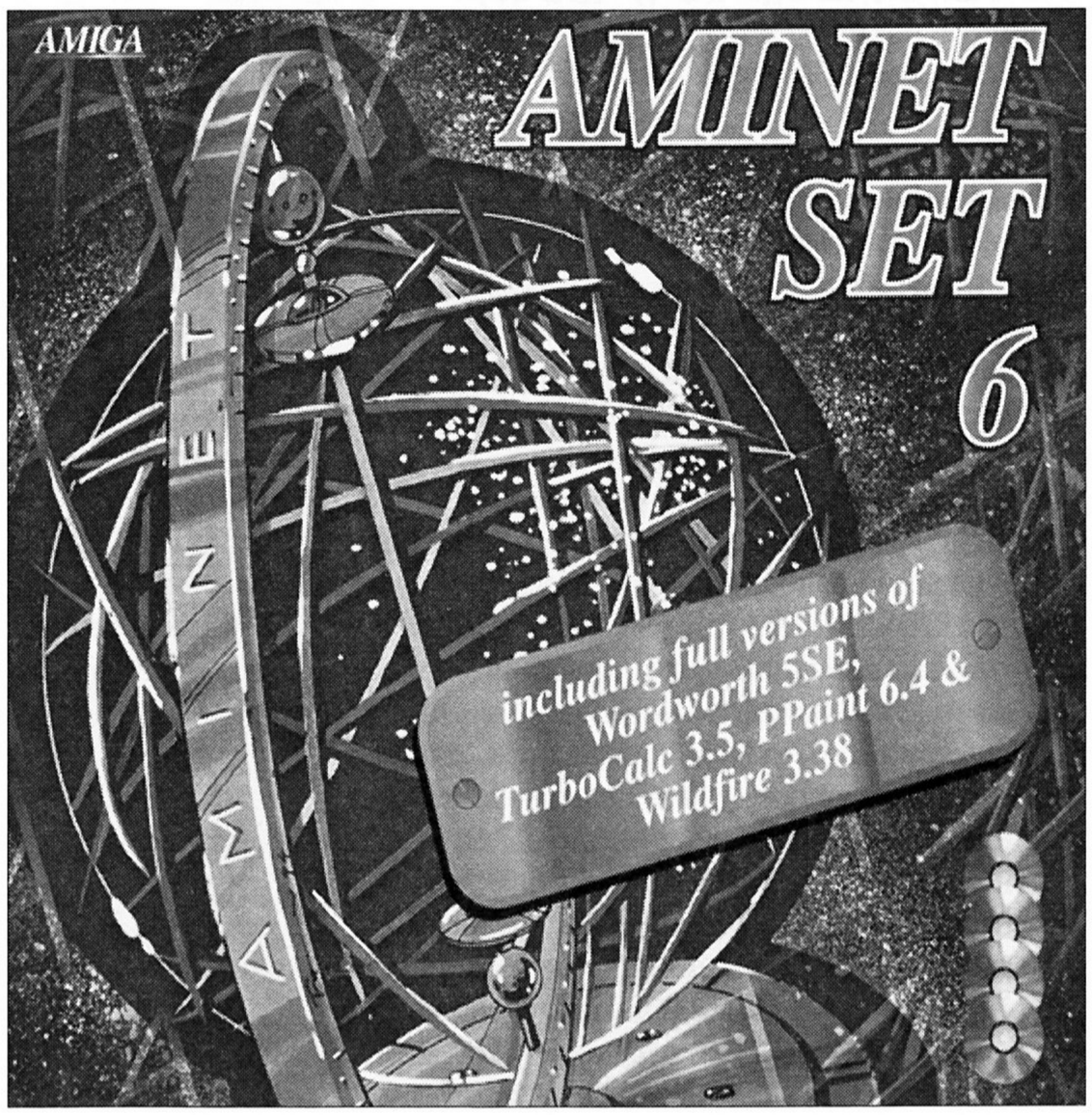
Aminet Set 6 vyšel sice už v březnu, ale stále obsahuje vynikající PD programy a data všech druhů a typů.

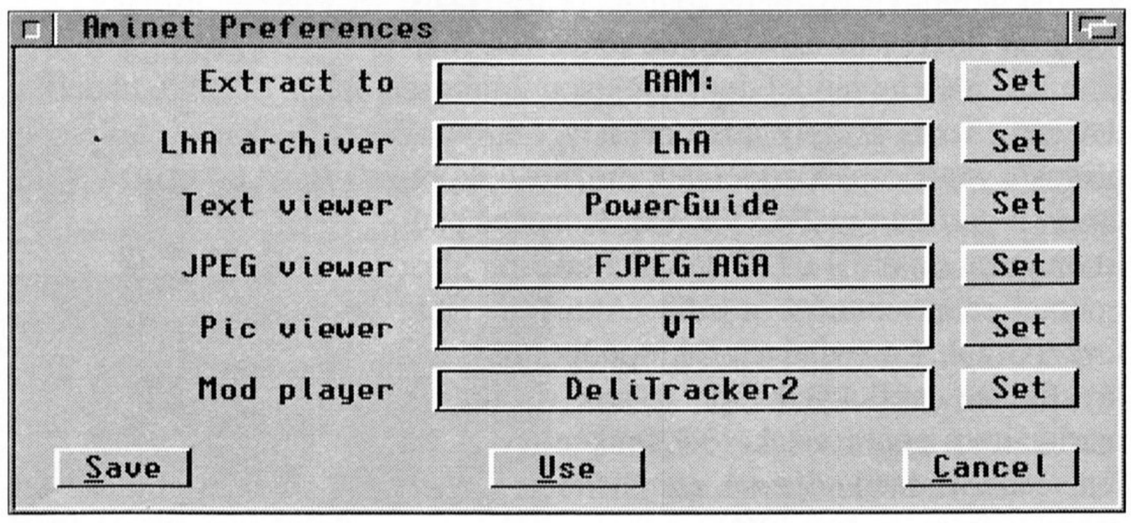
Ovládání celého balíku je standardní, hledací utilitky stále stejně rychlé, jenom ty INFO soubory, ty v současné době zabírají až neskutečné množství kapacity každého z cédéček!

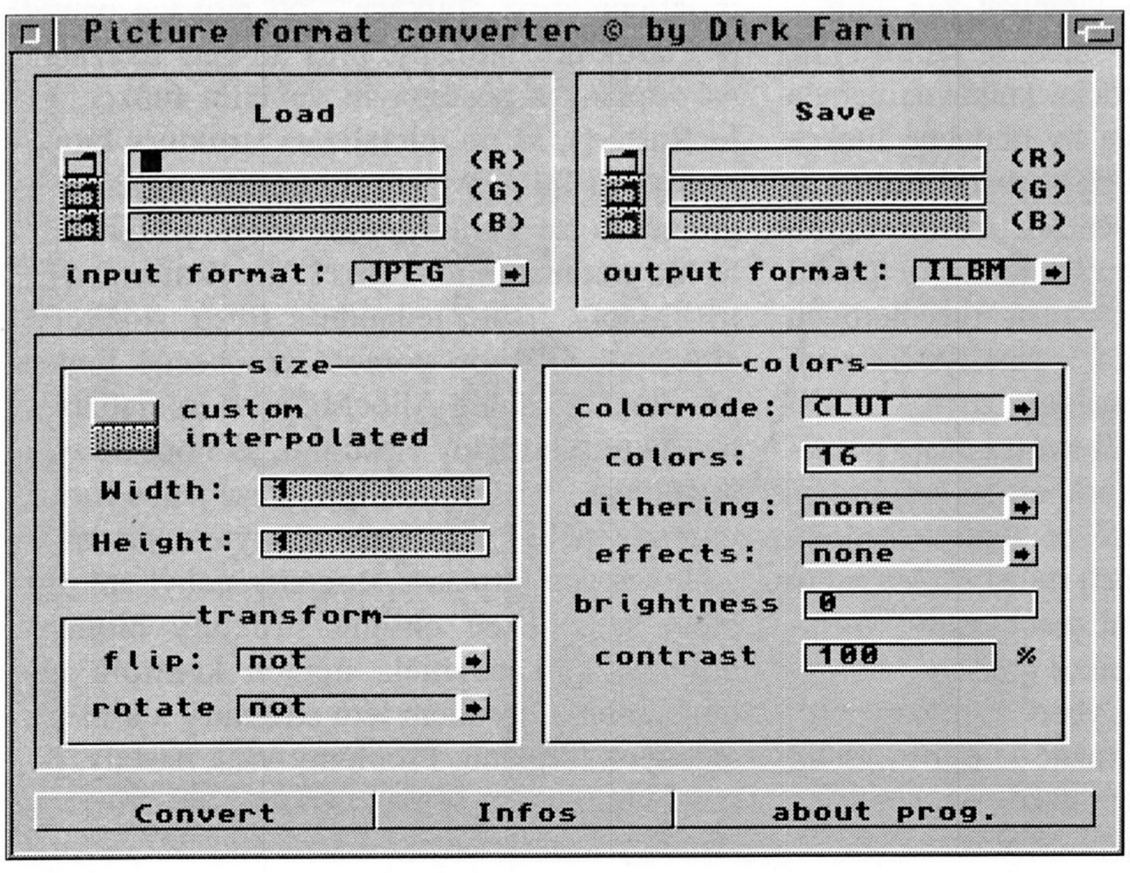
Bonusové programy Wordworth 5SE, TurboCalc 3.5, PersonalPaint 6.4 a WildFire 3.38 byly samozřejmě obsaženy i na jednotlivých Aminetech, takže je netřeba blíže popisovat, jedná se však o slušný software s určitými omezeními danými SE verzemi nebo existencí novější verze stejného programu s většími možnostmi. Například PPaint 7.1 je určitě mnohem dokonalejší než na CD přibalená verze 6.4, o Wordworthu 7 (viz recenze v tomto čísle), TurboCalcu 5 či WildFire 5 platí to samé, ale nové verze jsou nesrovnatelně dražší. Na všechny bonus programy včetně animačního a efektového softwaru WildFire (plná verze 5 stojí cca 300,- DM!) můžete navíc použít k objednání aktuálních verzí objednávkový kupón vložený v obalu Aminet Setu 6, pochopitelně s výraznou slevou. Na WildFire se samozřejmě také vztahuje sleva, ale při velmi vysoké ceně programu ušetříte „pouhých“ 50,- DM.

Aminet Set 6 není vůbec špatná kompilace, odvážím se dokonce říci, že je skvělá! Neskutečné množství softwaru všech kategorií, přehledné a hlavně rychlé hledací utility, bonus programy a přijatelná cena - zakoupením Aminet Setu 6 máte minimálně na čtvrt roku (vím, že to je relativně málo, ale alespoň vidíte, že softu pro Amigu je stále spousta) pokoj od všech PD programů a můžete si v klidu prozkoumat všechna čtyři cédéčka.

Luboš Němec







Aminet Set 6

9.5 z 10

Autor:	Schatztruhe
Cena:	DM 59,-
Typ:	PD kolekce
Zapůjčil:	Schatztruhe

+ rozsáhlá sbírka PD programů a dat, komerční bonus programy

- délka info souborů

CyberGraphX

Každý uživatel grafických karet na Amize ví, že systém CyberGraphX umožňuje používat tyto karty se všemi systémově napsanými aplikacemi. Tento článek vám detailně objasní, jak to vlastně funguje.

CyberGraphX slouží jako rozšíření systémové grafické knihovny pro nejrůznější grafické karty. CyberGraphX vznikl, protože Commodore nevyvinul grafickou knihovnu plně podporující RTG (ReTargetableGraphics - přesměrovatelnou grafiku). Systém 3.0 sice představuje první krok v tomto směru (lze přidávat monitory a nové grafické režimy do databáze, přibylo několik nových funkcí pro tento účel a vývojáři byli upozorněni na problematiku bitmap), ale grafická knihovna pořád nepodporovala jiný grafický výstup, než OCS/ECS/AA čipset. Dokonce ani pod nejnovějším systémem 3.1 není možno čistě přidat vlastní grafickou kartu do systému.

CyberGraphX přesměruje většinu z původních funkcí grafické knihovny, čímž umožňuje transparentně integrovat libovolné grafické karty do systému, pomocí standardních ovladačů monitorů, u kterých však bylo přidáno vlastní API rozhraní. Přidává také několik nových funkcí pro přímou podporu 15/16/24/32 bitových obrazovek, které nejsou k dispozici v původní grafické knihovně. Tyto funkce jsou obsaženy v nové knihovně cybergraphics.library. Další rozšíření, které sice není přímou součástí CyberGraphX, ale vhodně jej doplňuje, jsou 24bitové datatypy. I zde přibyly nové metody. Ohromný přínos CyberGraphX spočívá v možnosti izpracovávat grafiku i ve FAST RAM. Konečně padlo omezení na 2MB CHIP RAM a také rychlost operací se neskutečně zvedla. Aktuální verze CyberGraphX a ovladačů také podporují overlay funkce grafických čipů (obraz v obraze), hardwarový zoom a také 3D funkce (ty zatím jen v samostatné knihovně, ale počítá se s jejich zabudováním do ovladačů).

Po zavedení systému je možno otevírat obrazovky hlubší než 256 barev, přičemž tyto zůstavají plně kompatibilní s intuitionem. Lze pořád používat všechny funkce graphics.library, vyjma některých speciálních použití blitteru, které závisí na planárním uspořádání dat. Blitter z grafické karty je samozřejmě použit v co největší míře, bohužel ani nejnovější grafické čipy nezvládnou takovou paletu operací, a proto je zbytek funkcí emulován softwarově. Všechny obrazovky jsou zpětně 8-bitově (myšleno 256-barevně) kompatibilní, včetně alokace per, která je ovšem v truecoloru jen fiktivní. Díky tomu většina starších, systémově napsaných aplikací bude chodit i na těchto 15/16/24/32 bitových obrazovkách. Samozřejmě můžete použít všechny další vlastnosti nových režimů - pokud to umožní funkce CyberGraphX.

Systém CyberGraphX není myšlen jako náhrada za originální grafický/intuition systém (jako je například EGS). Proto zde není potřeba speciální ovladač pro nativní čipset OCS/ECS/AGA. Veškerá funkčnost originálního čipsetu je již pokryta v původní grafické knihovně. CyberGraphX má úplně jiný cíl než EGS. V porovnáním s ním mu sice chybí některé možnosti, ale na druhou stranu je to nejsystémovější rozšíření grafiky pro počítače Amiga. Lze se po právu domnívat, že Commodore by se vydal stejným směrem, samozřejmě s tím rozdílem, že by grafická knihovna nebyla patchovaná, ale obsahovala by obdobné funkce přímo v sobě. Možná, že s příští verzí systému se CyberGraphX stane zbytečností, ostatně autoři v to pořád doufají. Dnes je však takovýto 'patch' jedinou možností, jak plně využít truecolorovou grafiku ve vašich aplikacích, v plně systémovém prostředí a s minimální námahou.

Na pravou míru by se měl uvést i často používaný termín „emulace Workbenche na grafických kartách". V podstatě se totiž o žádnou emulaci nejedná, Workbench stále běží ten samý z ROM, dokonce ani není patchovaný. Workbench pořád volá stejné funkce grafické knihovny, u kterých je jen díky CyberGraphX rozšířena funkčnost. Znova a důrazně je třeba odlišit, že CyberGraphX není emulace Workbenche, jako jsou např. DOpus5 nebo Scalos.

Bitmapy a CyberGraphX

Před systémem 3.x neexistovala standardní metoda pro vytváření bitmap. Vše záleželo na programátorovi aplikace - od alokace paměti pro strukturu bitmapy, přes alokaci ukazatelů na bitplány s postupným voláním funkce AllocRaster(), až po inicializaci struktury bitmapy funkcí InitBitMap(). Bohužel, někteří programátoři se neobtěžovali ani s používáním těchto elementárních funkcí AllocRaster() a InitBitMap(), nýbrž jednoduše (resp. složitě :-) alokovali bitmapy pomocí všeobecné funkce pro alokaci paměti AllocMem() a inicializovali strukturu bitmapy vlastními, jednoúčelovými hodnotami. Protože zde byl pouze jeden formát bitmapy, nebyl problém s přímým zápisem do alokovaných bitplánů. Dokonce nebyl ani problém se změnou obsahu struktury bitmapy, protože aplikace měla úplnou kontrolu nad umístěním a obsahem této struktury a k ní přiřazených bitplánů. Problémy však nastaly, pokud bylo potřeba změnit nebo rozšířit strukturu bitmapy.

Do systému 3.x přibyly dvě nové funkce pro podporu vytváření a odstraňování bitmap: AllocBitmap() a FreeBitmap(). Těmito funkcemi byl učiněn první krok k umožnění i jiných formátů bitmap. K získání údajů o bitmapě přibyla další funkce: GetBitmapAttr(). Díky této funkci můžete získat informace o šířce, výšce, hloubce a dalších nastaveních bitmapy. To byl další krok k RTG cíli. Pokud funkce GetBitmapAttr(bm, BMA_FLAGS) nevrátí hodnotu BMF_STANDARD, tak přístup k takové bitmapě již nesmí být přímý a může být k ní přistupováno pouze přes rastport a všeobecné kreslící funkce, nebo použitím standardních volání blitteru v grafické knihovně.

Bohužel, opět mnoho programů nerespektuje ani tyto zásady ustanovené již firmou Commodore, ani nekontroluje flag BMF_STANDARD pod systémem 3.0 a vyšším. Dodnes mnoho programů používá metody popsané na začátku této kapitoly. To je hlavní důvod, proč si různé grafické systémy, CyberGraphX nevyjímaje, musí stále složitě zahrávat s konverzí planar/chunky, protože hardware v pozadí již planární grafiku třeba vůbec nepodporuje. To vede často k dramatickým ztrátám rychlosti, které by neexistovaly, pokud by aplikace volala standardní kreslící funkce.

Takže pokud běžíte pod systémem 3.x, používejte funkce AllocBitmap()/FreeBitmap() všude, kde je to jen možné. Tato metoda vám přinese v mnoha případech velké zlepšení výkonu, pokud bude použita na grafických adaptérech třetích výrobců. Nezapomínejte používat ukazatel na friend-bitmapu, kdykoliv potřebujete alokovat kompatibilní bitmapové struktury.

Při alokaci bitmap pro datatypy musíte přidat flag BMF_MINPLANES do volání AllocBitmap(). Je to kvůli standardnímu picture.datatype, který překvapivě nekontroluje BMF_STANDARD a přímo zapisuje do bitplánu, i když alokovaná bitmapa není planární... Použití BMF_MINPLANES v prostředí bez CyberGraphX zůstává pořád kompatibilní a nemělo by vést k žádným problémům. Pokud použijete BMF_MINPLANES v prostředí s CyberGraphX, alokuje se chunky bitmapa. Chunky bitmapa se alokuje, také pokud uvedete jako friend-bitmap jinou chunky bitmapu. Způsob, jakým přímo přistupovat k datům v takové bitmapě je uveden dále. Přesto nepředpokládejte, že chunky-bitmapa má nějaký pevně definovaný formát. Vše si musíte nejdříve zjistit pomocí dotazové funkce cybergraphics.library.

Metoda alokace chunky bitmap byla navíc rozšířena, aby bylo možno alokovat konkrétní pixelové formáty. S CyberGraphX totiž nejsou bitmapy omezeny pouze na planární nebo 8-bit chunky data (tento formát ostatně nebyl k dispozici ani se standardním čipsetem). Je možné alokovat a používat pixelové formáty bitmap nezávisle na konkrétním výstupním zařízení. Proto byly přidány nové bity ve 32bitovém slově flagů funkce AllocBitmap(). Pokud zadáte bit BMF_SPECIALFMT (hodnota 128 = 0x80, chybí v některých verzích include/cybergraphics.h!), potom horních 8 bitů z 32bitového slova obsahuje informaci o formátu pixelů požadované bitmapy. K dispozici jsou následující pixelové formáty:

PIXFMT_LUT8, PIXFMT_RGB15, PIXFMT_BGR15, PIXFMT_RGB15PC, PIXFMT_BGR15PC, PIXFMT_RGB16, PIXFMT_BGR16, PIXFMT_RGB16PC, PIXFMT_BGR16PC,PIXFMT_RGB24, PIXFMT_BGR24, PIXFMT_ARGB32, PIXFMT_BGRA32, PIXFMT_RGBA32.

Mnoho z těchto formátů je závislých na konkrétním zařízení a nemělo by být obecně používáno. Doporučené formáty jsou pouze PIXFMT_LUT8, PIXFMT_RGB16, PIXFMT_RGB24 a PIXFMT_ARGB32.

Jakmile je bitmapa alokována, můžete ji libovolně připojit k rastportu a provádět na ní kreslící funkce. Bohužel není možné připojit tuto bitmapu k obrazovce použitím SA_CustomBitmap ve volání OpenScreenTagList(). To je způsobeno zcela odlišnou architekturou grafických karet oproti nativnímu čipsetu.

Přímý zápis do bitmapy

Není dovoleno přímo zapisovat do dat bitmapy, pokud ji nemáte uzamčenou. Umístění a obsah dat bitmapy se v multitaskovém prostředí může a bude měnit a je pouze platné, pokud je bitmapa řádně uzamčena použitím funkcí LockBitmapTags()/UnLockBitmap(). K funkci LockBitmapTags() byste měli zadat taglist, který bude obsahovat ukazatele na longwordy, které se naplní platnými daty v případě, že funkce nevrátí nulu. Do bitmapy můžete přímo přistupovat, jen pokud tato funkce nevrátí nulu! Poté pomocí tagu LBMI_BASEADDRESS načtěte bázovou adresu, od které můžete přímo zapisovat. Hodnota vrácená pomocí tagu LBMI_PIXFMT obsahuje informaci, jaký barevný model (pixelový formát) musíte použít pro přímé kreslení do bitmapy. Musíte počítat se všemi možnými variantami! Další tagy vám poskytnou informace o rozložení dat bitmapy, takže byste již neměli mít žádný problém s přímým zápisem do bitmapy. Pamatujte, že všechny tyto hodnoty platí do doby, než zavoláte párovou funkci UnLockBitMap(). Poté již musíte bitmapu znovu uzamknout, abyste obdrželi aktuální data. Nezamykejte bitmapu na delší dobu, než jeden snímek. Jednodušší, ale ne vždy pomalejší je standardní volání grafické knihovny pro kopírování bitmapy do jiné bitmapy pomocí blitteru. Kopírování truecolorových bitmap do indexované chunky bitmapy (LUT8) zatím není podporováno.

Příklad alokace chunky bitmapy

V tomto jednoduchém příkladě se alokuje 256 barevná chunky bitmapa o velikosti 640x480, do které se poté nakopíruje planární bitmapa (převod p2c proběhne automaticky díky systému CyberGraphX).

```
struct BitMap *chunkybm;
struct BitMap *planarbm;
WORD width = 640, height = 480;
if (chunkybm = AllocBitMap(width, height, 8,
BMF_SPECIALFMT|(PIXFMT_LUT8<<24),
NULL))
BltBitMap(planarbm, 0, 0, chunkybm, 0, 0,
width, height, 0xC0, 0xFF, NULL);
```

Jaroslav Pokorný

Hry CD32 a Amiga

Bundle Akira + Gulp (2CD) + ZDARMA 3CD - Zool, Now Games (100 her), Chaos Engine (3CD)	☺490
Amiga CD-Sensation V2 - Golden Games	↓↓↓☺190
Akira (Amiga CD / CD32)	↓☺250
All Terrain Racing (CD32)	690
Arcade Classics Plus (Amiga CD)	650
Assasins - Ultimate Games Vol. 3 (Amiga CD)	☺740
Big Red Adventure (Amiga CD)	☺890
Brain Damage Pinball (Amiga CD) - **NOVINKA!**	☺890
Breathless AGA (Amiga)	☺1080
Capital Punishment (Amiga)	☺960
Cedric (CD32)	↓☺990
Chaos Engine (CD32)	↓☺120
Civilisation (Amiga CD) - **NOVINKA!**	☺740
Evolution - Humans 3 (CD32)	↓↓↓☺550
Final Odyssey (Amiga CD)	☺1290
Flying High (Amiga CD)	☺890
Gamers Delight 2 (Amiga CD)	510
Gamer Software - disky z čas. CD32 Gamer (CD32)	99
Games Room (Amiga CD)	☺490
Grandslam Gold Collection - 3 hry (CD32)	☺290
Gulp (Amiga CD)	↓↓↓☺250
Jet Pilot (Amiga)	☺1050
Microcosm (CD32)	↓↓↓☺350
Myst (Amiga CD) - **NOVINKA!**	☺1890
Naughty Ones (CD32)	↓☺690
Nemac IV (Amiga / Amiga CD)	☺740
Nick Faldo's Golf (CD32)	↓☺120
Nothing but Tetris (Amiga CD)	620
Now Thats What I Call Games (100 her pro CD32)	↓☺150
OnEscapee (Amiga CD)	☺1330
Pinball Illusion (CD32)	420
Road Kill (CD32)	↓↓↓☺490
Sensible Soccer Int. (CD32)	↓↓↓☺150
Shadow of the 3rd Moon (Amiga CD)	☺1290
Simon the Sorcerer (Amiga CD) - **NOVINKA!**	☺680
Spherical Worlds (Amiga CD)	↓☺1090
Strangers AGA (Amiga CD)	☺1090
Street Racer (Amiga CD)	☺710
Theme Park (AGA + ECS) (Amiga CD) - **NOVINKA!**	☺740
Time of Reckoning (Amiga CD) - **NOVINKA!**	☺940
Trapped 2 (Amiga CD)	☺880
Ultimate Gloom (Amiga CD) - **NOVINKA!**	☺740
Ultimate Super Skidmarks (Amiga CD) - **NOVINKA!**	☺740
Uropa 2 (Amiga CD)	☺1390
Virtual Karting 2 (Amiga CD) - **NOVINKA!**	☺790
Vital Light (CD32)	↓☺290
Wendetta (Amiga CD / CD32)	☺790
Zool (CD32)	↓☺150

Uživatelský software na CD

1700+ Textures for Desktop Video with Amiga	☺490
25 GTI Amiga CD Surprise Pack (25CD) - velká sada CD disků pro Amigu za super cenu!	☺1590
8-OK Pack: Animatic, LSD&17Bit Compendium Vol. 1, Gamers Delight, Terra Sound Library, Saar/Amok II, Magic Illusions, Aminet 8, Nexus Pro Volume 1 (8CD)	1090
Amiga Developer CD	390
Amiga CD-Sensation V1 - Demos Are Forever	150
Amiga Joker CD	430
Aminet 12, Aminet 13, Aminet 15	↓↓↓☺150
Aminet 18	↓☺310
Aminet 21, Aminet 22, Aminet 23	☺390
Aminet 24 - NOVINKA!	☺390
Aminet 25 - NOVINKA!!!	☺390
Aminet Set 1 (4CD)	☺690
Aminet Set 2 (4CD)	☺690
Aminet Set 3 (4CD)	↓↓↓☺690
Aminet Set 4 (4CD)	☺990
Aminet Set 5 (4CD)	☺1090
Aminet Set 6 (4CD) - NOVINKA!	☺1090
Amos PD CD Release 2	690
Animatic	199
Anime Babes	740
Beauty of Chaos	↓☺250
Color Collection	480
Deluxe Paint 5 CD - NOVINKA!	☺990
Eric Schwartz CD	680
Erotic Collection	370
Frozen Fish 1995	540
Giga Grafics CD 1 - 4 (4CD)	570
Giga PD v3.0 (3CD)	340
Geek Gadgets 2	☺470
Illusions in 3D	340
Light Rom Gold	↓☺790
Light Rom Volume 5 (3CD) - NOVINKA!	☺1250
Lightwave Enhancer CD	790
Meeting Pearls IV	250
Megahits 4	460
Megahits 6	↓☺250
Mods Anthology (4CD)	☺950
Network CD 2	510
Octamed Sound Studio v1	↓↓↓☺490
Personal Paint 7.1 CD	1790
Photolite	660
p-OS PreRelease	790
Scala MM400 CD - NOVINKA!	☺13990
Scala Plug In	1050
Sci-Fi Sensation Version Rel. 2	↓☺400
Scene Xplorer - NOVINKA!	☺290
Sounds Terrific 2 + Octamed 6 (2CD)	730
Spectrum CD 1998 + C64 Games	☺630
Superautos 94/95 & Studien	↓☺120
Workbench Add-On Volume 1	560
World of Clipart Plus (2CD)	670
Xi-Paint v4.0	↓↓↓☺1090
Zoom Release 2	450

Photo CD

Film Legenden	270
Oldtimer	270

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

javosoft® COMPUTER

Vytvořte si WEBku...

Dnes vás naučím téměř všemu co o programování v jazyce HTML vím. Nebojte se, není toho mnoho...

Co budeme potřebovat: Doporučuji všem soupis příkazů HTML z minulého čísla AmigaReview. Na obrázku č. 1 je dále zobrazena veškerá potřebná grafika.

Vytvoříme si první stranu firemní prezentace. Titulní strana má splňovat několik základních pravidel. Má být přitažlivá, reprezentativní, má říci o firmě co nejvíce základních informací a to velmi stručně, má obsahovat co nejvíce grafiky a přitom být velmi nenáročná na paměť. Je na nás kladeno velké množství navzájem si odporujících požadavků. Práce webovského grafika je jedno velké a náročné dobrodružství.

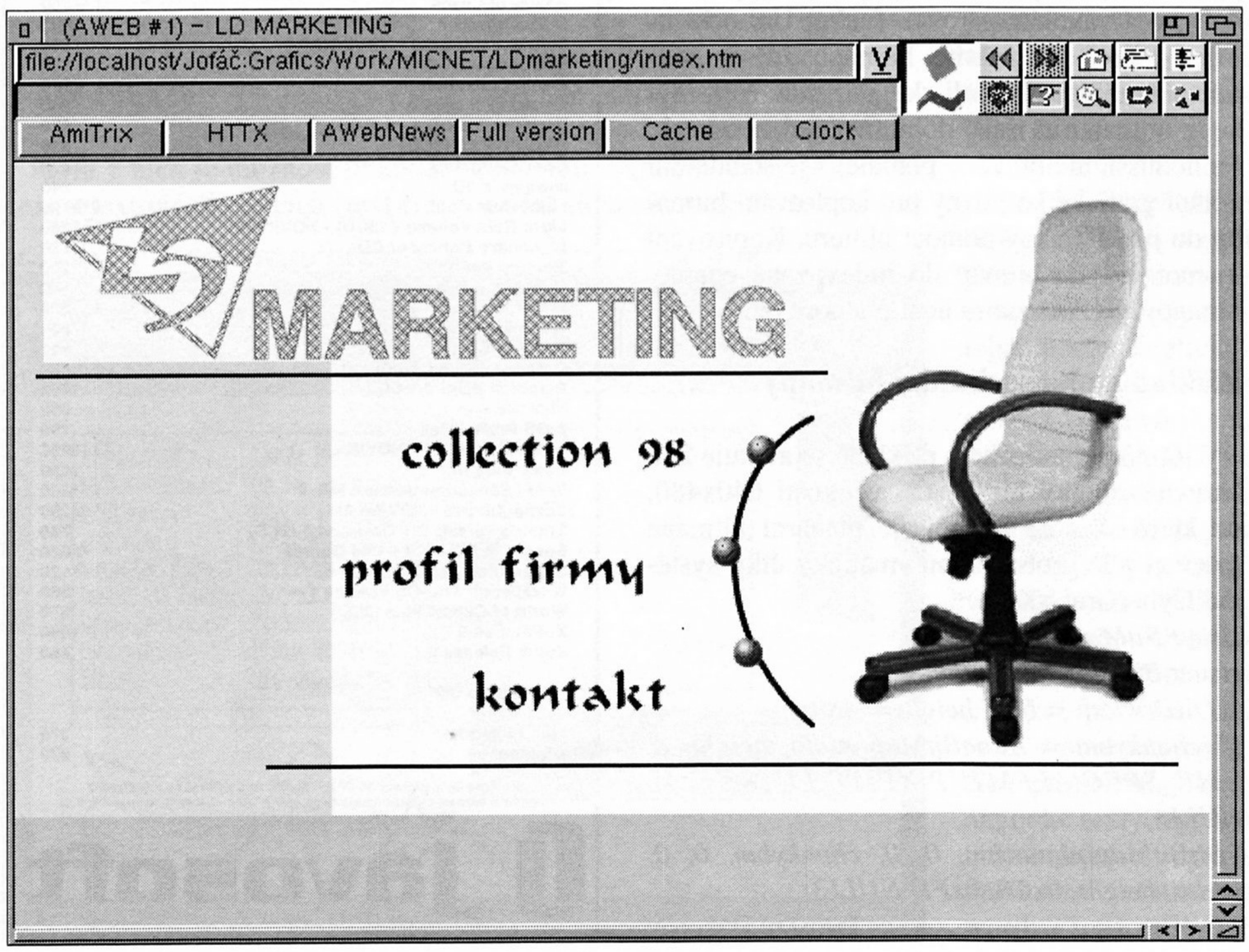
Začneme kostrou stránky:

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC „-
//IETF//DTD HTML//EN“>
<HTML>
<HEAD><TITLE>LD
MARKETING</TITLE></HEAD>
<BODY>

</BODY>
</HTML>
```

Na pozadí stránky je možno umístit i obrázek. Ten navíc bude mít i tu ‘výhodu’, že se bude neustále opakovat. Tak lze například vyrobit barevný přechod na celé straně pouze tím, že na pozadí umístíme 1 dob široký pruh s barevným přechodem. Velmi tím ušetříme na kilobytech. Obrázky na webu se ukládají ve formátu GIF (i animace) a JPEG. GIF je lepší pro obrázky, které nejsou příliš ‘složité’ nebo obsahují velké jednobarevné plochy, což je i naše pozadí. GIF je nutné použít i pro animace a obrázky s průhledným pozadím. Naproti tomu JPEG je velmi vhodný pro obrázky s velkým počtem detailů což jsou například fotky. Ale zpět k našemu pozadí - příkaz <BODY> si rozšíříme na:

```
<BODY BGCOLOR=#ffffff
TEXT=#000000 BACKGROUND=“pi-
cs/pozadi1.gif“>
```



Základem formátování HTML stránek jsou tabulky. Na obrázku č.2 je zobrazena výsledná stránka s orámovanýma tabulkama. Je vidět, že použijeme dvě navzájem vnořené tabulky.

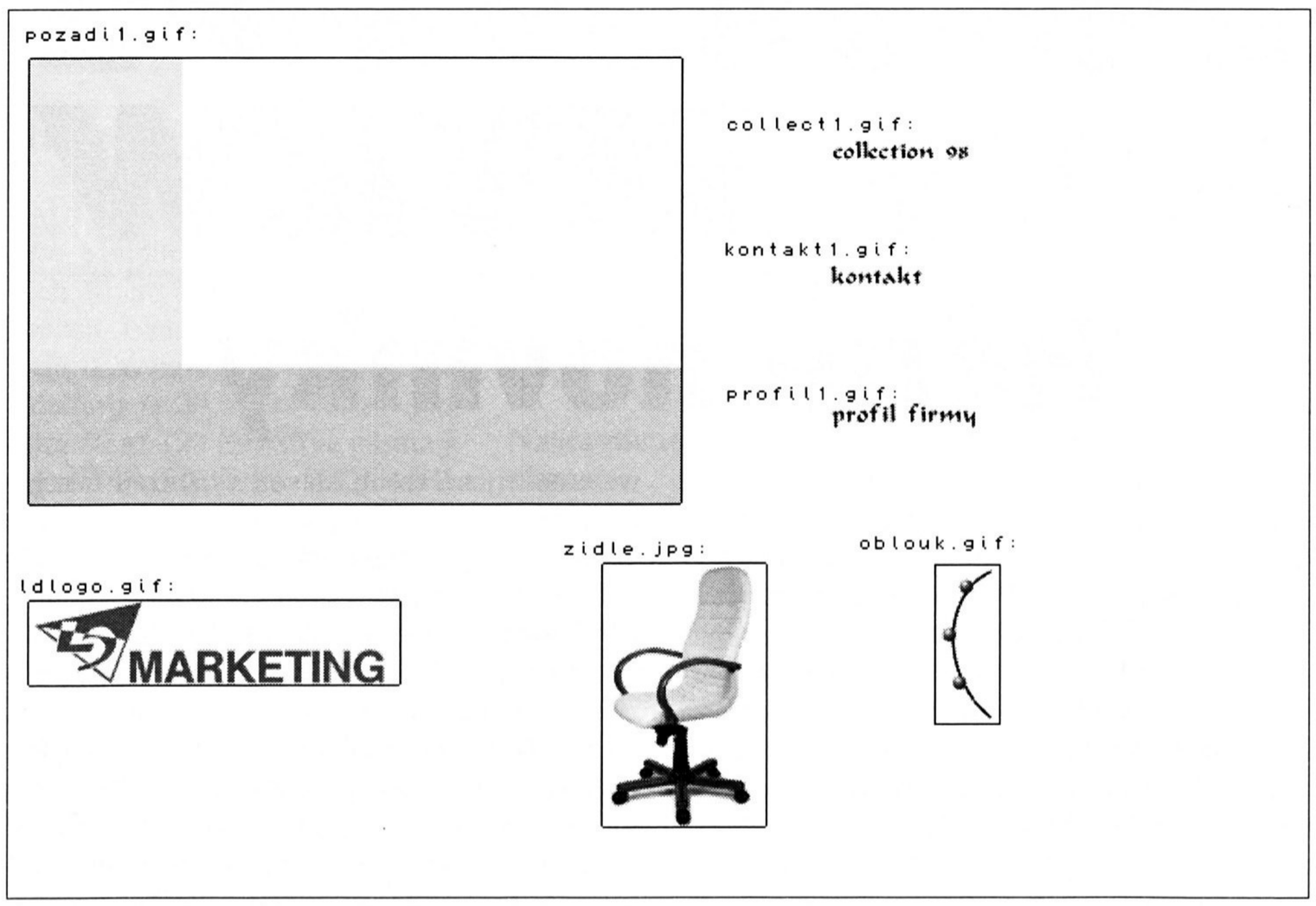
První tabulka bude obsahovat 3 řádky a 2 sloupce, přičemž spojíme druhou buňku z prvního a druhého řádku (buňka bude přes 2 řádky ROWSPAN=2). Spojíme taky obě dvě buňky ve třetím řádku (COLSPAN=2):

```
<TABLE>
   <TR>
         <TD> </TD>
         <TD ROWSPAN=2> </TD>
   </TR>

   <TR>
         <TD VALIGN=MIDDLE
ALIGN=RIGHT></TD>
   </TR>

   <TR>
         <TD COLSPAN=2>
         </TD>
   </TR>
</TABLE>
```

Druhá tabulka bude rovněž rozměrů 3x2, ale tady spojíme celý druhý sloupec tabulky to jedné buňky (bude přes 3 řádky ROWSPAN=3):




```
<TABLE>
   <TR>
         <TD></TD>
         <TD ROWSPAN=3></TD>
   </TR>

   <TR>
         <TD></TD>
   </TR>

   <TR>
         <TD></TD>
   </TR>
</TABLE>
```

Obě tabulky ještě ošperkujeme parametry, vyplníme buňky příslušnými obrázky a odkazy a práci máme téměř hotovou.

Obrázek na stránku zavedeme příkazem:

```
<IMG   SRC="pics/ldlogo.gif"
BORDER="0" ALT="LD MARKETING"
WIDTH="00401" HEIGHT="00091">
```

Takto se zavede firemní logo o určitých rozměrech, v případě, že obrázek nebude k dispozici, tak se zobrazí alternativní text 'LD MARKETING' a v případě, že by obrázek někdy fungoval jako aktivní odkaz na jinou HTML stránku, tak tloušťka jeho rámečku bude nulová. Je dobré udávat i rozměry obrázku, urychlíte tím naformátování stránky.

Obrázek, který bude aktivním odkazem na stránku s kontaktní adresou (kontakt.htm) bude vypadat takto:

```
<A HREF="kontakt.htm">
<IMG  SRC="pics/kontakt1.gif"
BORDER="0"      ALT="kontakt"
WIDTH="00119" HEIGHT="00025">
</A>
```

Dejte si pozor na malá a velká písmena v názvech souborů. Většina WWW serverů totiž běží na Unixu, kde to není jedno. Doporučuji v názvech souborů vždy uvádět jen malá písmena.

Naši práci na HTML stránce dokončíme tím, že vnoříme celou druhou tabulku do první buňky ve druhém řádku v první tabulce. Tak.

Celý program pak vypadá takto:

```
<!DOCTYPE  HTML  PUBLIC  „-
//IETF//DTD HTML//EN">
<HTML>
<HEAD><TITLE>LD
MARKETING</TITLE></HEAD>
<BODY        BGCOLOR=#ffffff
TEXT=#000000
BACKGROUND="pics/pozadi1.gif
">

<TABLE BORDER=0 CELLPADING=0
CELLSPACING=0 WIDTH=640>
<TR>
<TD  ALIGN=RIGHT  VALIGN=BOT-
TOM>
   <IMG SRC="pics/ldlogo.gif"
BORDER="0" ALT="LD MARKETING"
WIDTH="00401" HEIGHT="00091">
   <BR>
   <HR SIZE=2 COLOR=#000000>
</TD>
<TD  ROWSPAN=2  ALIGN=CENTER
VALIGN=BOTTOM>
   <IMG SRC="pics/zidle.jpg"
BORDER="0" WIDTH="00176" HE-
IGHT="00284">
</TD>
</TR>

<TR>
<TD            VALIGN=MIDDLE
ALIGN=RIGHT>
    <TABLE BORDER=0 CELLPA-
DING=0 CELLSPACING=5>
   <TR>
          <TD VALIGN=CENTER
ALIGN=RIGHT><A  HREF="kolek-
ce.htm"><IMG  SRC="pics/col-
lect1.gif"        BORDER="0"
ALT="collection          98"
WIDTH="00156"            HE-
IGHT="00027"></A></TD>
              <TD  ROWSPAN=3
VALIGN=CENTER><IMG
SRC="pics/oblouk.gif"  BOR-
DER="0"  WIDTH="00056"  HE-
IGHT="00166"></TD>
   </TR>
   <TR>
          <TD VALIGN=CENTER
ALIGN=RIGHT><A   HREF="pro-
fil.htm"><IMG  SRC="pics/pro-
fil1.gif"         BORDER="0"
ALT="profil          firmy"
WIDTH="00187"            HE-
IGHT="00030"></A></TD>
   </TR>
   <TR>
          <TD VALIGN=CENTER
ALIGN=RIGHT><A   HREF="kon-
takt.htm"><IMG SRC="pics/kon-
takt1.gif"        BORDER="0"
ALT="kontakt"  WIDTH="00119"
HEIGHT="00025"></A></TD>
   </TR>
   </TABLE>
</TD>
</TR>

<TR>
<TD COLSPAN=2 ALIGN=RIGHT VA-
LIGN=BOTTOM>
    <HR SIZE=2 WIDTH=80% CO-
LOR=#000000 ALIGN=RIGHT><BR>
   <FONT SIZE=1 FACE="ARIAL">
Tady si třeba něco napište...
   </FONT>
</TD>
</TR>
</TABLE>

</BODY>
</HTML>
```

Všimněte si, že celá webovská strana si vystačila bez jediného znaku textu - vše jsme poskládali z grafiky. Takový styl patří sice k posledním trendům, ale vřele vám jej nedoporučuji. Šikovná práce s textem patří k základním kamenům kreativní tvorby HTML stránek. Ale to si už zkuste sami...

Jan Petkov

Máme to za sebou. Eh, pardon, opomínám oslovení... tak tedy:

Vážení gamesníci, máme to za sebou. Co? Samozřejmě to neznamená, že dny Amigy jsou již sečteny, tak se podle současného dění ještě dlouho a dlouho nestane. Mám na mysli květnový podnik s názvem World of Amiga '98, který se konal v Londýně. Tam nám šéfové hlavních amigáckých nadějí konečně odhalili aspoň něco málo o budoucnosti našich elektronických miláčků - ale o tom na jiné straně tohoto čísla.

World of Amiga '98 byl pro Amigu přínosem hlavně v oblasti softwaru. Kromě spousty komerčních uživatelských release jsme měli možnost poprvé shlédnout Quaka, Genetic Species, Foundation, Sixth Sense Investigations a další. Oko hráčovo krátce zaplakalo dojetím, a pak se jalo vnímat požitky z nových her, které pařil majitel oční jamky, ve které bylo uloženo...

Mno, tak jsme se zasmáli, a teď k další zprávě. Za sebou máme i uzávěrku letního AMIGA Review, která se odehrála v trochu vražedném tempu. Prvním zhoubným faktorem bylo, že nám všechny tituly z WOA'98 (až na 6th Sense Investigations, snad příště...) došly až pár dní před posledním možným termínem uzávěrky, takže jsme měli co dělat. Další infarkt se o mně pokoušel ve chvíli, kdy jsem se dozvěděl, že náš recenzent Jirka Procházka má Amigu v servisu a Honza Konečný není šťastným majitelem CD-ROMky, v což jsem doufal. A tak si všechny tři recenze na svá bedra dobrovolně naložil JayTee, já napsal jako obvykle novinky a Honza Konečný pro vás připravil preview strategie Moonbases a motokár Virtual Karting 2, které najdete i na tomto AR cover disku.

Co říci na závěr... léto je mezi námi, počasí nám přeje - tedy aspoň dnes, v sobotu, kdy hraje Německo s Jugoslávií a Američani s Irákem, venku je přes třicet ve stínu a já sedím doma a píšu tenhle úvodník. A víte co? Vezmu svého pséka a vyrazíme ven. A až vás omrzí Genetic Species, Foundation a až přestanete quákat, dejte odpočinout svým sedacím svalům a udělejte totéž.

Nashle u příštího AR se těší

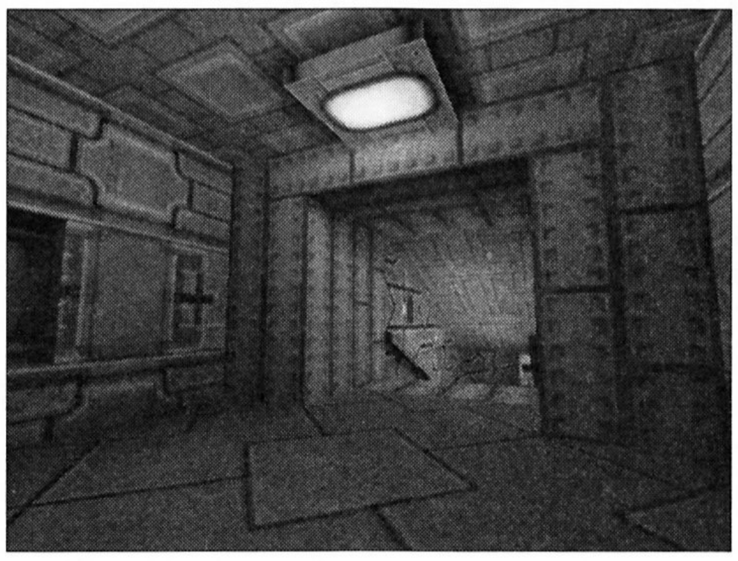
Josef Komárek

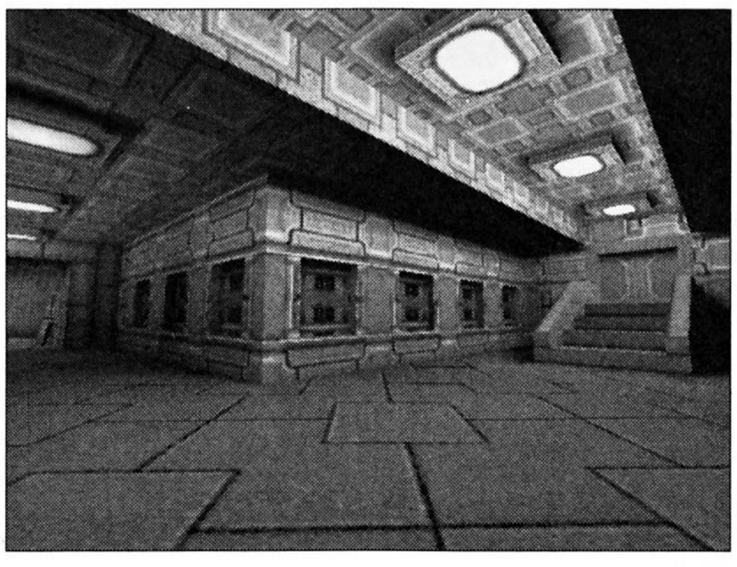
AMIGA GAME REVIEW

Herní novinky

Novinky dalšího vydání AMIGA Review Game hned na úvod ozdobím menším šokem: grupa Deimos Design, která se trhla od mateřského projektu The World Foundry, nejprve prohlásila, že (nejen) kvůli neshodám mezi Phase5 a Haage&Partner ohledně vzájemné nekompatibility jejich PPC řešení dává STOP plánované podpoře PowerPC Amig. Ovšem zanedlouho poté přišla zpráva, že jejich real-time strategie Main&Mangle nebude na Amigu vůbec a Deimosovci uvažují pouze o vydání na platformě PC. Na druhou stranu ještě není důvod truchlit, protože Deimos přenechal veškerý materiál týkající se Amiga-verze hry právě The World Foundry, takže uvidíme...

Asi už k vám pronikly zprávy o tom, že se v poklidných českých vodách konečně zase něco děje. Kromě Descendence, o které už jsem pěkně dlouho neslyšel, je ve vývoji další hra - naprosto neuvěřitelná doomovka (quakovka?) Enforce. Tu nemá na svědomí nikdo jiný, než slavní hoši z Insanity, kteří už nám předvedli své demo Graveyard a hru Testament i její verzi 2.0. Pěkné věcičky, ale teď se tvoří něco takového, že odborníci přes Amigácký herní software nevěřícně kroutí hlavou a nabízejí Insanity práci na několik let dopředu.

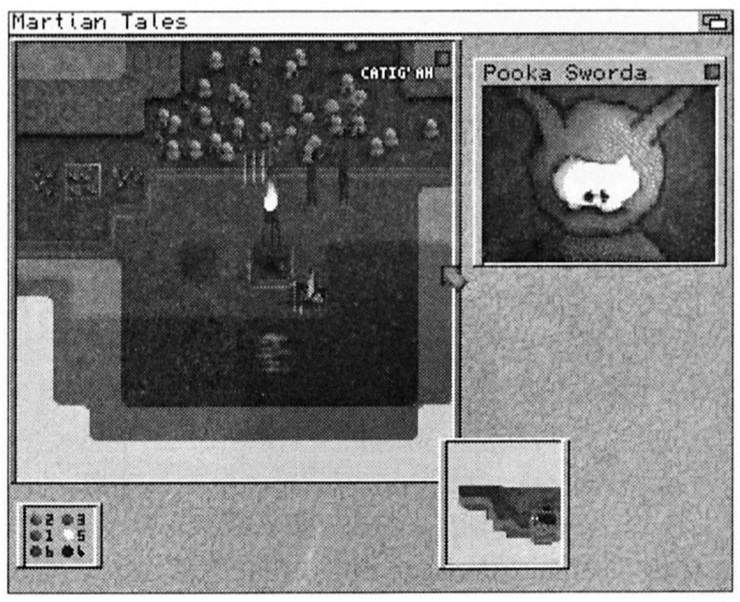


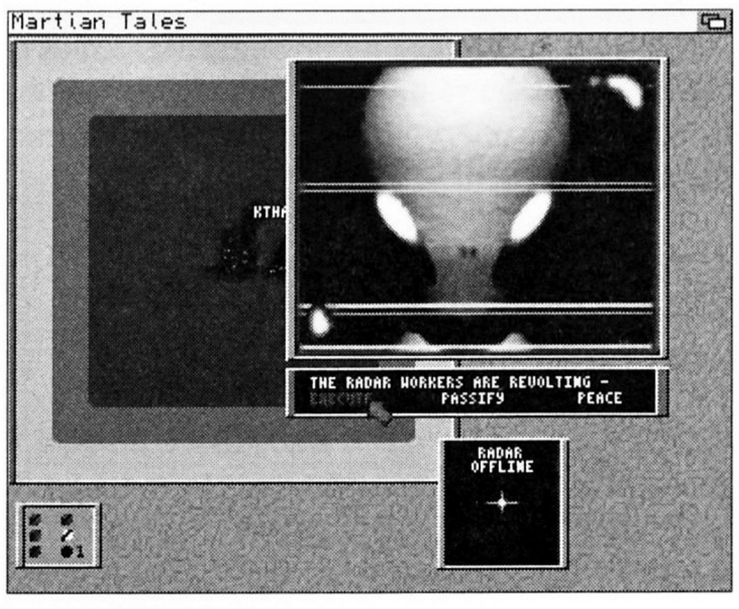


Enforce ale nebude čistá 3D akce, hra se tváří spíš jako akční RPG. (yo, v Dukovi 3D bylo RPG hodně akční :-)) Váš hrdina bude dostávat různé úkoly, jejichž plněním si bude vydělávat na zbraně, munici atd., a v průběhu jednotlivých misí se bude zdokonalovat ve svých schopnostech. Grafika vypadá překrásně, určitě lepší než v Breedech 3D, ba dokonce lepší než ve všech doomovkách na Amize viděných. Všude je spousta grafických srandiček a efektů, a kvůli tomu všemu si uživatel Amigy bude muset krapet připlatit, protože stejně jako u Quaka si bez koprocesoru nezahrajeme. Ale výsledek stojí za to! Rozhovor s tvůrci přináší český internetový magazín „Amiga MAX" na adrese:

„http://www.adt.cz/~amiga"

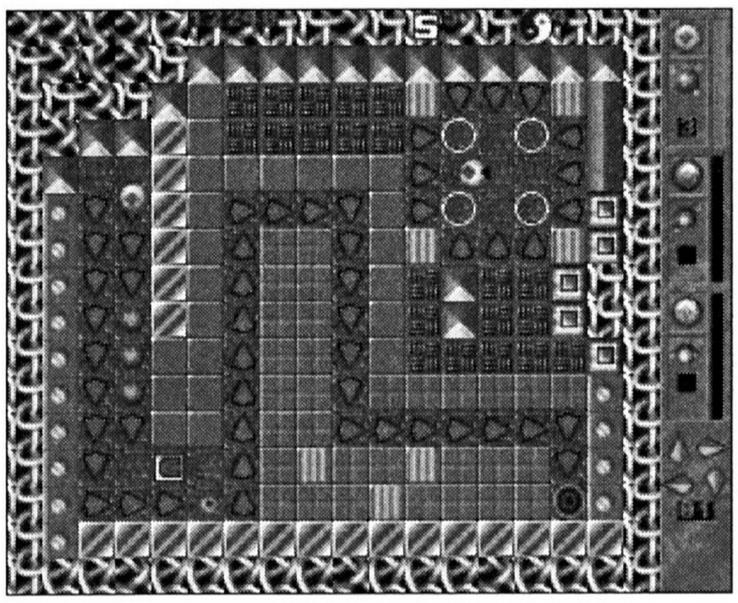
Stále čekáme na vydání ohlášených real-time strategií. Už tu sice máme Foundation, ale díru ve future-release-listu po něm hbitě zaceluje hra Martian Tales. Tu má na svědomí firma Skillo Interactive, která slibuje, že MT bude strategie



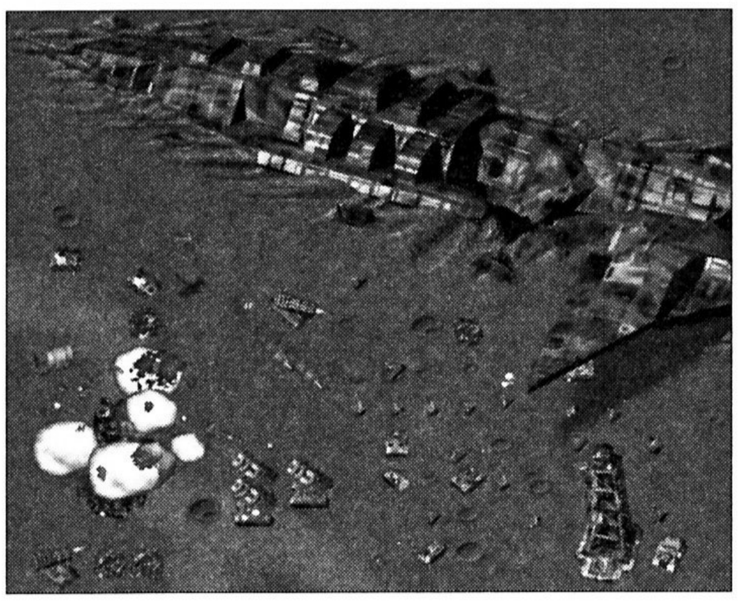


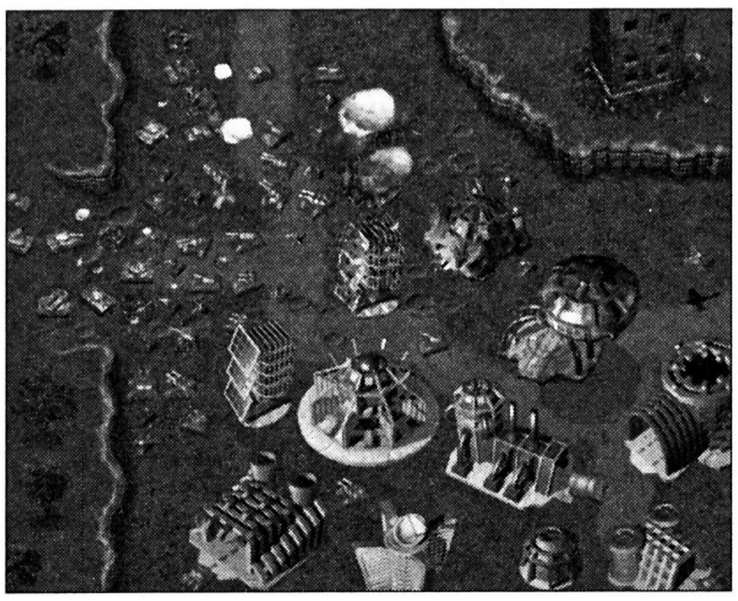
ve stylu Civilisation, ale více intuitivní. Hrát se bude ve třech různých podnebích (artkida, tropy, poušť), přičemž si budete moci vybrat jednu ze dvou marťanských armád (každá má k dispozici osm různých jednotek). Bitvy se budou svádět buď stejně jako v Civilizaci (program propočítá výsledek), nebo manuálně ve stylu Tiny Troops. Demo by se mělo ukázat co nevidět, a tak si jistě s chutí vyzkoušíme dalšího zástupce ze stále se zvětšující fronty realtimek.

Němečtí APC&TCP, jejichž Pinball Brain Damage jsme recenzovali v minulém Amiga Review, chystají kromě Testamentu 2 a dalších titulů i pokračování logického trháku Marblelous. Dvojka se představí v obměněné grafice, přibude víc záludností a na vyřešení tu čeká rovná stovka levelů, editor úrovní a dokonce i možnost importovat svou vlastní grafiku v IFF formátu.



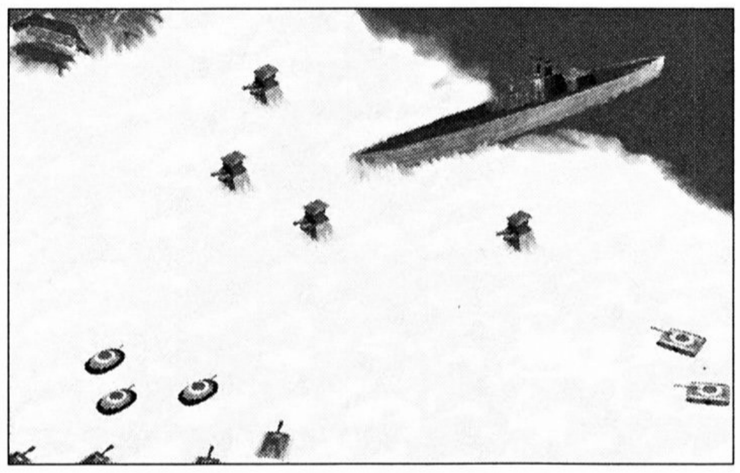
ClickBOOM po vydání Capital Punishmentu, Mystu a Quaka chystá další bombu, kterou je realtime strategie Napalm. Mezi ohlášenými tituly se ale nejedná o žádnou novinku - jedná se totiž o převlečenou Diversii, který vyvíjejí autoři hitu The Strangers Ablaze Entertaiment. To však není jediná novinka na clickboomovském release-





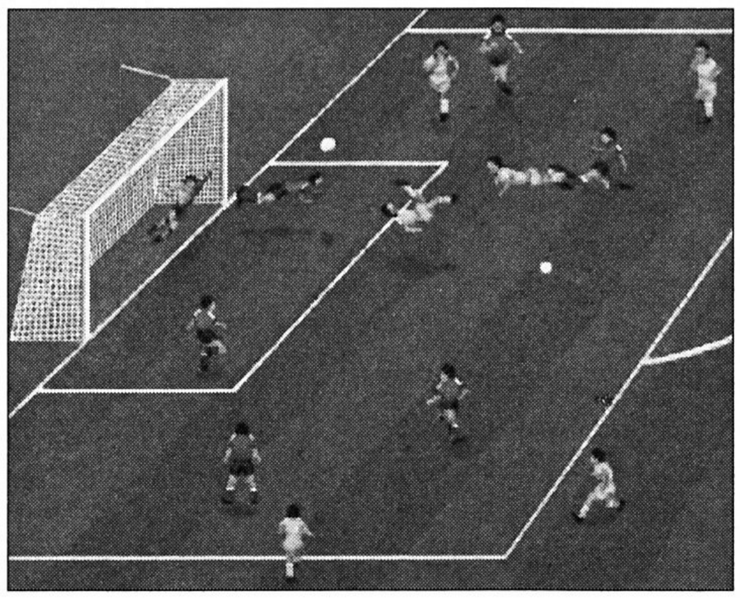
schedule. Tato kanadská firma podle zpráv AmigaFlame připravuje konverzi strategie „Z“ pro Amigu. Wow wow wow!!! Bitmap Brothers se nechali slyšet, že pokud se bude amigácké „Zetko“ dobře prodávat, zauvažují o návratu k Amize.

Další strategie na obzoru! Už o ní sice padla zmínka v minulých novinkách, avšak nyní se informace upřesňují a zhodnotit můžete díky screenshotu někde na této stránce i design hry. Nový název této hry zní Operation: Counterstrike a tento titul má ambice stát se první multi-CD hrou pro Amigu (Phantasmagoria nevyjde a Haunted je bůh-ví-kde). Zápletka se točí kolem Kurilských ostrovů, o něž svádějí boje Rusko a Japonsko. Hrát budete moci kromě obou znepřátelených armád i za Spojené Státy, které se jako vždy do všeho pletou. Každá ze stran si bude moci postavit víc než 30 budov a do bojů vyslat přes 60 různých jednotek (ať žije přehlednost). Síťová potvora, tedy podpora samozřejmě nemůže chybět, stejně tak i level editor.



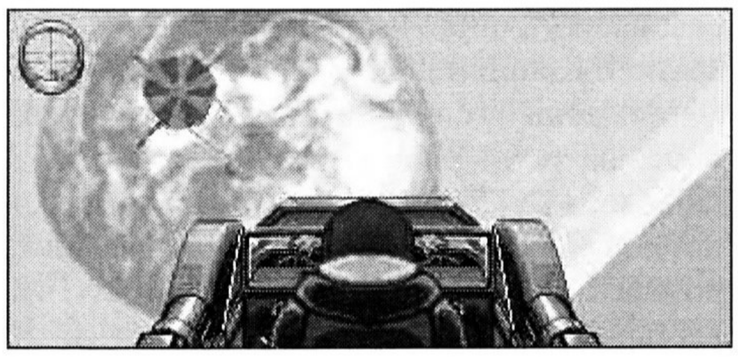
Podle posledních zpráv je minimum pro tuto hru A1230, AGA nebo CGFX, 8 MB Fast a quad CD. Některé zdroje tvrdí, že požadavky na fastku se ještě zvýší - pravděpodobně na 16 MB.

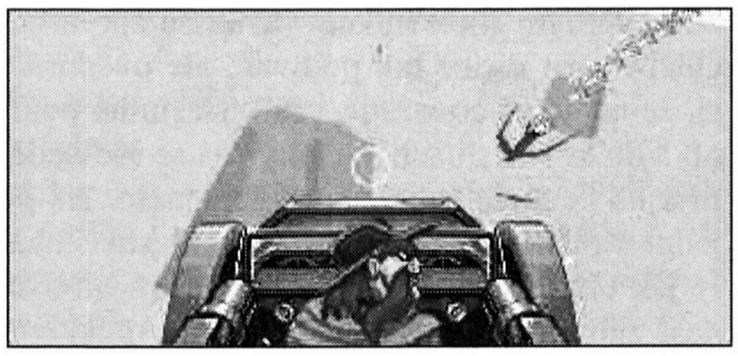
V červnu, před začátkem letošního fotbalového MS ve Francii, se stal ekonomický zázrak - Bulhaři, ač by se měli potácet v ekonomické kri-



zi, začali houfně nakupovat drahé televizory, aby mohli obdivovat výkony svých reprezentačních miláčků. Co že má tato perlička společného s hrami? Hodně - u příležitosti MS totiž vychází fotbalový manažer Samba World Cup. Kromě mistrovství světa tu na vás čeká šest nejlepších evropských fotbalových soutěží: anglická Premier League, německá Bundesliga, italská Serie A a ligy francouzské, holandské a španělské, včetně evropských pohárů. Samba však není jen manažer - za své mužstvo můžete i hrát, což dokazuje přiložený obrázek. Krása, ne?

Pokud se vám nechce utrácet peníze za originálky, jukněte se na Wingnuts - novou sharewareare hru, ve které bojujete v kokpitu nejrůznějších bláznivých lítátek proti neméně bláznivým pilotům. Chlapci z firmy Skunkworks pracovali na hře přes dva roky a vy teď můžete rozhodnout o tom, zda jejich snažení mělo nějaký smysl či nikoliv. Hra je dostupná na cover CD amigáckých časopisů, Aminetu a na stránce Skunků: *„http://anakin1.demon.co.uk/skunkworks“*





Kdysi dávno před naším letopočtem bojovali o nadvládu nad světem lidé a inteligentní formy draků (já vím, že to zní hrozně blbě, ale normální draci moc inteligentní nejsou :-)). Draci byli poraženi a do jednoho vybiti, ale poslední umírající dráček pronesl proroctví, že na lidstvo padle zloba bohů a draci se vrátí... Tak se skutečně stalo, a hráč se dostává do děje právě v oněch temných dobách, kdy to s lidmi bylo velmi špatné. Ale co by to bylo za hru, kdybyste vy nebyl ten hrdina, který má zachránit svět? To je samozřejmě váš úkol i ve hře Fortress Of Fear, isometrické RPG, v níž kromě zabíjení draků přijde řada i na řešení logických hádanek. F.O.F. bude i pro tu něžnější část naší populace, neboť si můžeme zahrát i v roli křehké bojovnice.

Hra bude k běhu vyžadovat dnešní standard, tedy 030, 4 MB Fast, AGA nebo CGFX, CD a HD.

Akční adventura GOLEM firmy Underground Software, se konečně dočká svého vydání a to pod záštitou Power Computingu. Tento první skutečný interaktivní film pro Amigu bude mít spoustu meziher, mezi než patří pěstní souboje, let kosmickou stíhačkou a další.

Užijte si prázdnin, nikde se nám nepřizabijte a příště AHOJ!

Josef Komárek

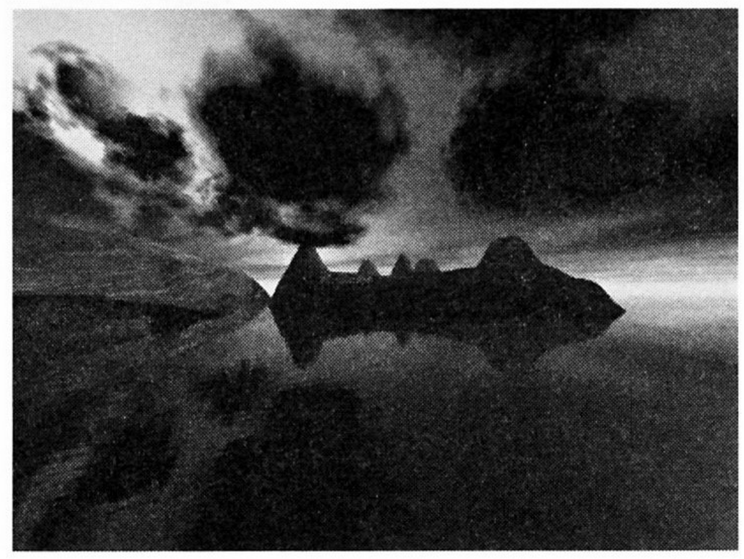
Foundation

Zemřít v boji či potit krev na panských polích, plenit zemi nepřítele nebo se spojit s králem Miroslavem? To je jen na vás!

Bylo to roku 1325, takové sucho už dlouho nikdo nepamatoval. Pole suchá jako troud, popraskaná dna rybníků a vepříci, kvičící žízní - to byl smutný obrázek mé milované země. Spousta lidí už ve strachu opouštěla svoje obydlí a rozhodla se odejít na sever, do úrodné Swanovy říše. Sice bylo známo, že lid v těch krajích není svobodný, že musí odevzdávat Swanovi nekřesťanské (jak také jinak, když nebyl křesťan) daně a jeho nohsledové lid týrali. Přesto přeze všecko tam šlo přežít a vyřešilo by to tísnivou situaci lidu, který trpěl trestem, který na ně nikdo neví proč, Bůh seslal. A když to vypadalo, že už je všemu konec, kdy královský kouzelník už chtěl svou hůlkou spáchat harakiri, objevil se, kde se vzal-tu se vzal, spasitel. Komíhavá chůze, chatrný oděv a neustálé tajemné brumlání doprovázelo tuto podivnou, na první pohled podezřelou osobu. A tato osoba se jednoho dne dostavila na hrad, k našemu králi, který už na trůně jen apaticky posedával. A že prý je ten, co království zachrání a za skromný příbytek a skývu chleba bude věrným služebníkem. Králi se zprvu nechtělo věřit osobě tak podivné, ale uvědomiv si, že nemá už co ztratit, vzal zvláštního poutníka do svých služeb. Nějaký čas se nic nedělo a na kouzelníka se skoro zapomělo. Až po jedné strašlivé noční bouřce, kdy blesky šlehaly jak ohně pekelné a vítr všesměrný sliboval naší zubožené zemi rychlý konec. Apokalypsa, říkali si lidé. Naštěstí tomu bylo právě naopak. Teprve teď se začly dít podivuhodné věci. Vlahý a teplý májový deštík přivítal nás do nového dne... radost lidí nebrala konce. Ale kdo by se nadál, že ten deštík bude mít kouzelnou moc. Když vysvitlo slunko, lidé poznali, že s jejich zemí se něco podivného stalo. Mlýny a sýpky vyrůstající přímo ze země, obilí vzrostlé po několika minutách po zasetí... to bylo prostě neuvěřitelné. Země opět začla žít!

Ale jak žít! Každý se ptal, co v tom vězí, kdo nám poslal takové štěstí. Nikdo už si nevzpoměl na tajemného poustevníka, jenom král se spokojeně usadil a vzpomínal na toho Božího posla.

No Paul Burkey si dal na čas, ale nakonec to dobře dopadlo. Firma Sadeness Sodtware se chopila distribuce jeho projektu Foundation a výsledkem je další hra pro naši drahou přítelkyni. Vznik téhle strategie probíhal velice bouřlivě. Práce na ní začaly už v roce 1996, kdy se Paul Burkey rozhodl, že stvoří hru, která by skloubila více aspektů strategií dohromady. Jako základ posloužila budovací božárna z roku 93 Settlers. Strategie jistě výborná a pro mnohé už klasická. Přesto se v ní chyby samozřejmě našly. Nedokonalost bojů, zdlouhavost budovací části. A také se snažil, aby Foundation vypadal i graficky na rok 96. Výsledkem jeho snažení je hra, která jakoby sku-



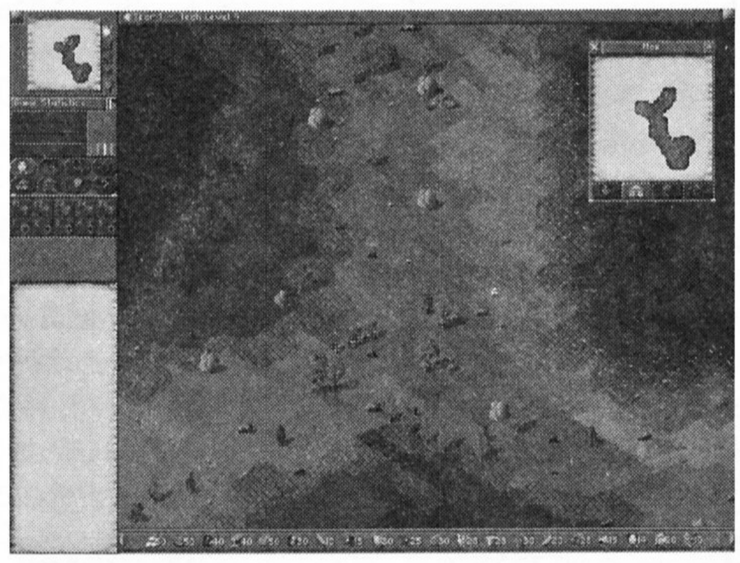
tečně z oka vypadla Settlerům. Pestrobarevná krajinka, viděná z pohledu nakloněné roviny se stromečky a kopečky připravená na to, aby ji hráč, pečlivý vladař své země začal obhospodařovat. Při bližším zkoumání je však hned jasné, že podobnost se Settlery jen opravdu jen grafická. Potřebné budovy a stavení sice vyžadují mít v zásobě dřevo, železo a jiné polotovary, ale nejsou stavěny dělníky, ale staví je svou kouzelnou mocí mág. No staví... on prostě mávne hůlkou a je to. Jen kdyby to takhle šlo ve skutečnosti. Ale ona tohle je skutečnost. Sice pohádková, ale je. No abych přešel k tomu nejzajímavějšímu. Do Foundation se může vžít snad úplně každý. Paul totiž neváhal stvořit systém, díky němuž si může každý hráč přiřadit ke každému hrdinovi ve hře nejen svoje jméno, ale i podobenku. Asi půl roku před vydáním proběhla na internetu akce, kdy bylo možné zasílat na Paulovu adresu svoje fotografie a tím se stát jedním z aktérů jeho hry. Však je těch fotek na CD pěkná kopa, řekl bych tak 500. Editor na dodávání vlastních fotek slibují autoři vydat později. Pak už bude skutečně možné nahrát si do hry fotku vašeho oblíbeného nebo naopak neoblíbeného kamaráda a pěkně si na něm pochutnat a vymasit ho v síťové hře, kterou Foundation také umožňuje. Jak po kabelu, tak po internetu, což je u Amiga hry docela příjemné zjištění. Ale nejen podobu si můžete naeditovat. Také jméno, vlastnosti a hodnost bojovníka nebo dělníka.

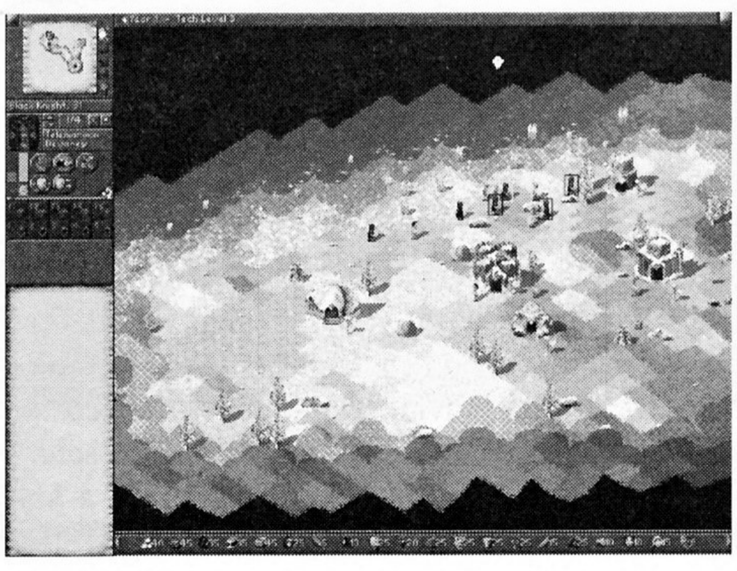
Co je na Foundationu určitě dost náročné, je komplexnost obsluhy chodu vaší říše. Ne každý je ekonomický expert a proto tahle část hry patří k těm nejsložitějším a proto se podrobnému popisu hry budeme věnovat v příštím čísle.

Po zvukové stránce nás může jedině potěšit, že 14bitový zvuk v normě AHI se pomalu stává u her samozřejmostí a je to jedině dobře. Právě díky AHI je Foundation tak skvěle ozvučen. Prostorovost a dynamika zvuků je skvělá a naše stařičká Paula, v Javosoftu oceněná cenou 500Kč, dokazuje, že dokáže ještě pořádně zahrát v době Blasterů za několik tisíc. Nevýhoda je, jak už jsem předeslal u Genetic Species, že AHI je žrout výkonu a složitější hry vyžadují silnější procesor. U Foundation se bát nemusíte, neboť je výborně naprogramován a lítá a fičí i na třicítce. Co lítá!! Šumí, zpívá, švěholí, bublá a cinká. A to je dobře. Jsem rád, že je tu s námi a je zase důvod zírat do monitoru od nevidim do nevidim.

U podrobného rozboru téhle delikatesy nashle příště!

Jan Toužimský



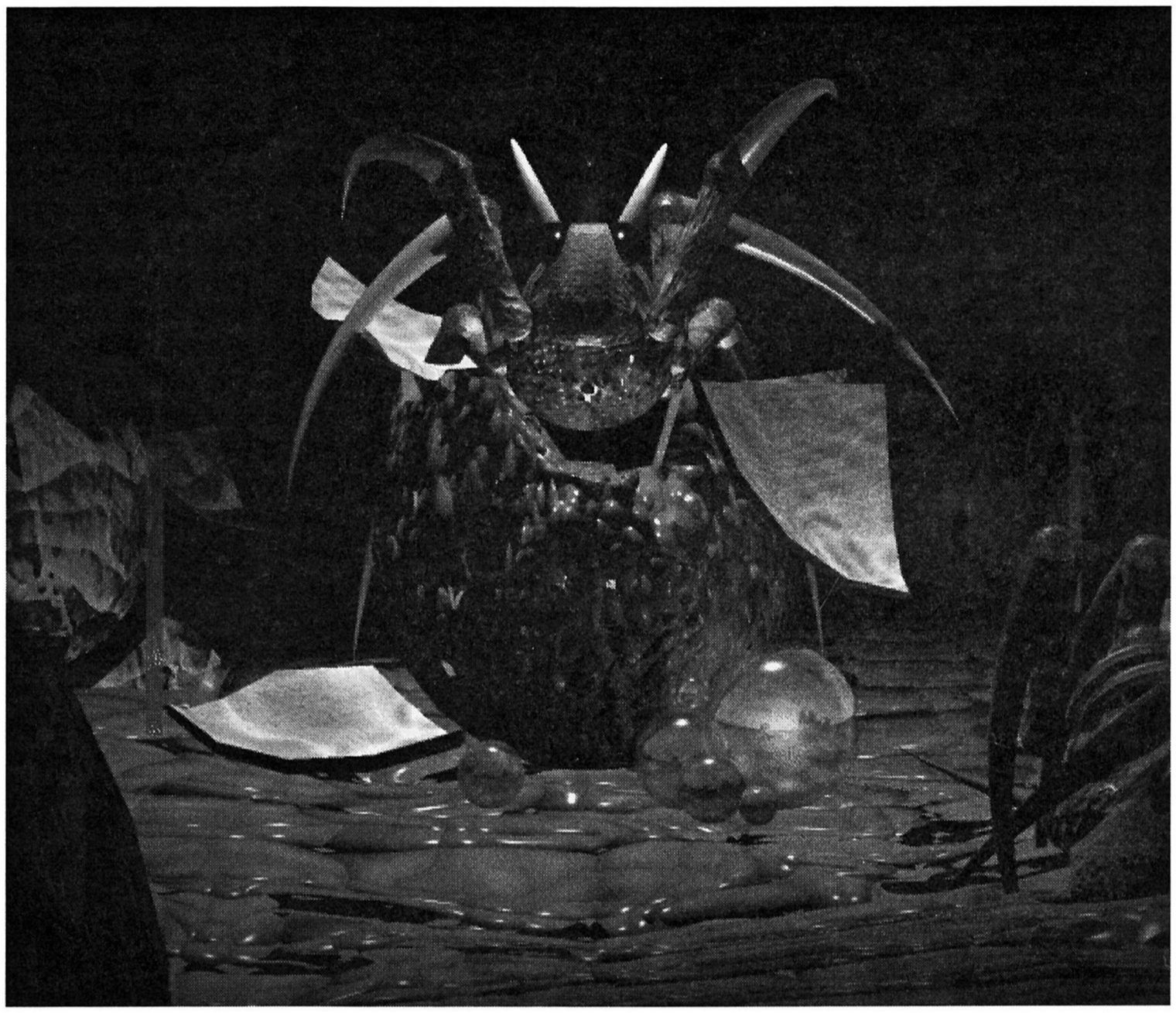


Genetic Species

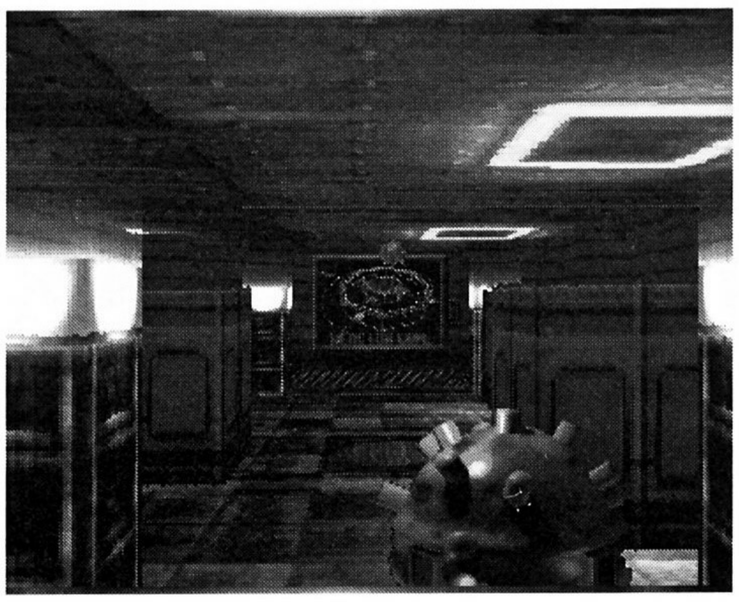
Celkem dobré, ale trochu z jiné dimenze

Už dvacet hodin bloumám slizkejma chodbama, aspoň jedna zářivka kdyby tu občas zablikla. Tohlo mi byl čert dlužnej! To se jednou rozhodne, že pujdeša hotovo. Neptaj se na tvůj názor a jdi. Kdyby jenom ty klíče nebylytakle blbě rozházený. Moderej bezpečnostní už hledám asi tři dni. To by ovšemdveře kde má podle mapy bejt nesměly bejt zablokovaný. Ksakru! Tady něco smrdí.

Tfuuuj. To bych chtěl teda vidět věc, ze který tohle vyteklo. To musel bejt ale hajzl. No třeba to eště uvidim. A hele, zbrojnice. No podívám se, třeba se tam bude něco hodit. No, tak co to tady máme? No plazmová puška, eště s dvojitou náplní... dobrý, plamenomet... eeh ten už něco zažil. Doufám, že se mi neroztrhne v ruce. Jo a Styrax granáty, ty naštěstí nemaj záruční dobu, jako ten blivajz, co mi včera místo guláše vypochodoval z konzervy. No tak jdem. Ježiš, nějka jsem ztěžknul. Nechám tady ty dva pecny chleba a pornočasáky. Co taky s nima tady? Tady bych spíš potřeboval poslední pomazání. Ha, tamhle je konečně světlo!



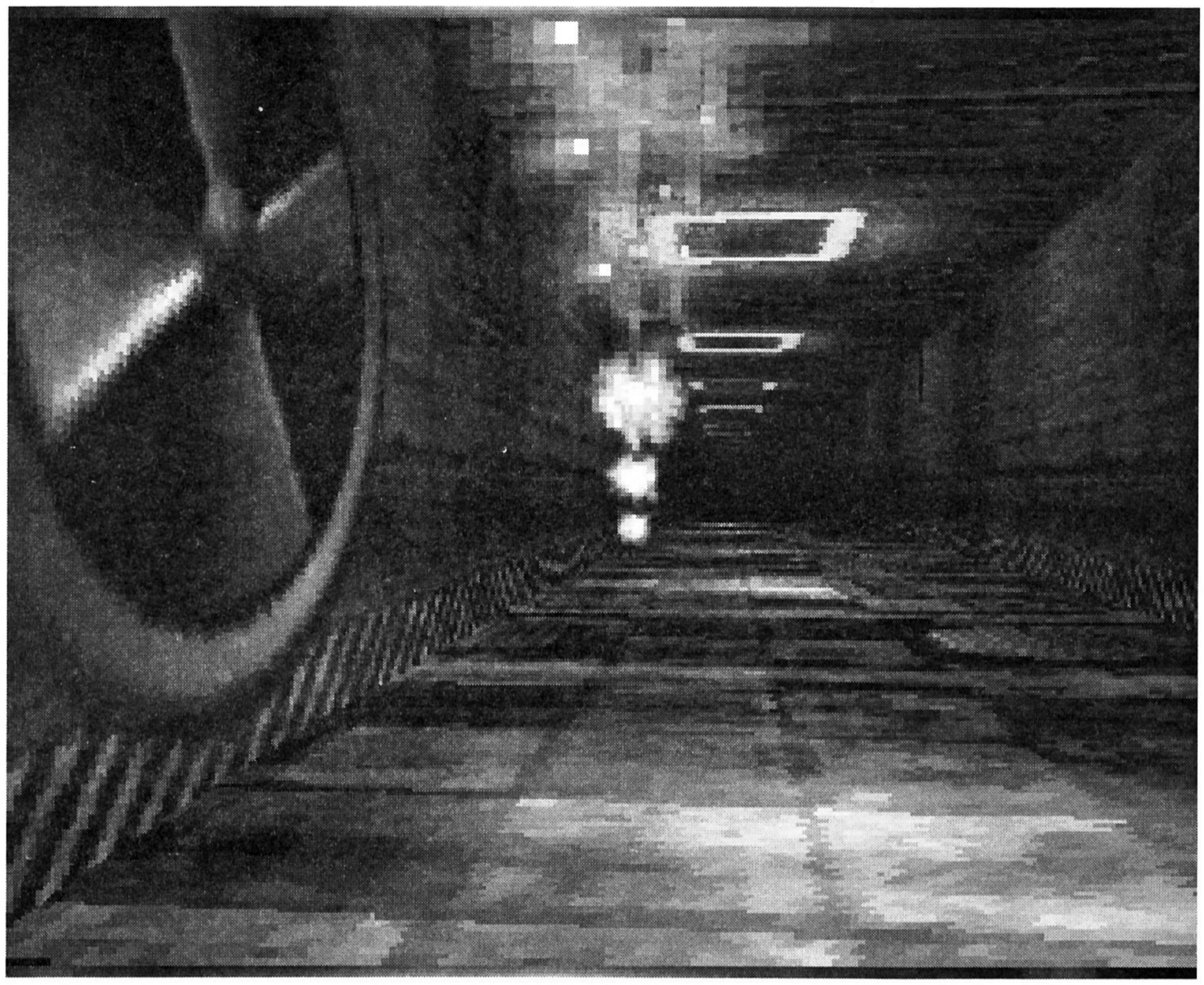
No vida, Paul Carrington a jeho domácí firma Vulcan jsou zde zpátky. Jak jste už poznali, s jejich první důmovkou, která měla snad největší publicitu ze všech připravovaných novinek minulého roku. To, že vyšla až teď, je věc jiná. Jistě, v zájmu kvality her, jsme ochotni počkat. My amigisté jsme národ trpělivý. Co nám taky jiného zbývá! No tak jsme se konečně dočkali, teda já určitě. Já už totiž novinářské cédéčko v drajvu mám. Jestli chcete ušetřit, tak ještě chvilku počkejte, já ho vyzkouším a pak si ho můžete koupit. Samozřejmě, bude-li to za to stát. Jak vypadaly dema v průběhu vývoje hry asi všichni víte. Plochý, wolfensteinovský engine, s docela pěknou grafikou a vysokou rychlostí

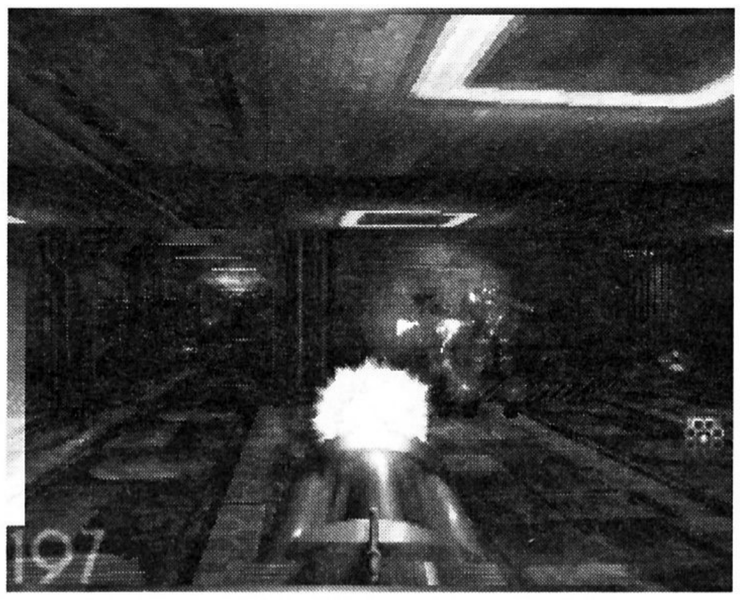


i na pomalejších aminkách. Právě ta grafika celý ten projekt zachraňovala. Sám o sobě by určitě wolfík nikoho nezaujal, aspoň ne v dnešní době. Navíc autoři pořád slibovali něco tajného, co udělá GS hitem. Co, to už se můžeme přesvědčit právě teď. Takže nejdříve, na čem vám to teda poběží. Stačí dvanáctka, ale bez 8 mega ramky to nepůjde. Pak ještě cédéčko a televizi nebo mončák a jedeme. Harddisk nepotřebujete, i když ho asi všichni máte, neboť hra jde hrát celá z CD. I AHI, zvukový systém, který GS zvučí, jde naasignovat na CD. Takže super. Hu a jedeme. Intro: jé, tenhle formát už jsme někde viděl. No jasně, Tower Assault. To je zajímavé, že si ještě na Commodorácký CDXL formát někdo vzpoměl. Díky němu je intro pěkně sesynchronizované, zvuk ani obraz se nazacukává. Ale jinak náplní je dost nudné. Tadadá. Logo Vulcanu a je tu gameska.

He světlo... voslizlá žárovka to je. Škoda, že nemám prodlužku, támhle už je zase tma jak v pytli. No to bych do toho... No nic, škrtnu poslední světlici, snad nějakou pozdějc najdu. Pozor! Co se to tam.... aaaaa, tu máš (ratatataaaaa) ty ksindle! Uaaah! (bziiiii) No tohle, to byl pěknej zmetek. Eště klepe tykadlem. Musim si dát pozor! Radši to tady projedu sondou, tady nikdy nevíš, co na tebe vybafne. Diiii, kikiki, diiii, kikiki.... no vypadá to čistý. Ale pro jistotu si zažehnu plamen a jak se něco hne, tak ho uškvařim jako karbanátek. Hehe, hlavně že si věřim... :)

Po docela opruzujících, i když ne zcela zbytečných volbách typu rutiny enginu a druhu ozvučení přes AHI systém, se konečně odpojujeme od terminálu a vyrážíme do ulic... eeh teda do chodeb nějakého komplexu. Náš první úkol zní: dojít do nějakého východu. No to snad nebude problém. Jak sami uvidíte, bude! Míjím a zároveň zabíjím pár podivných stvoření, nějaké roboty a létající plechové potvory, v zájmu sebrání klíče i jednoho civilistu. Proč ne, když na mě vytáhnul sapík? Objevuji tajné laboratoře, zase střílím a najednou mi hra sdělí, že díky mě zemřel poslední pohybující se nepřítel a co mi jiného zbývá, než nasednout do výtahu a hurá nahoru... teda vlastně dolů. Nahoru až pak. Přicházím k onomu výtahu, ale cestou se pokusím otevřít jakési dveře. V tu chvíli mi nějaký duch hry či co sdělí, že je jsem vyřešil tajnou hádanku. Jakou, to vůbec netuším. A že budeme hrát na schovku. Mám na to, abych se schoval deset sekund. Co schoval? Kam schoval? Tak se teda půjdu někam zašít. Jdu a jdu a po deseti sekundách mi můj neviditelný kámoš



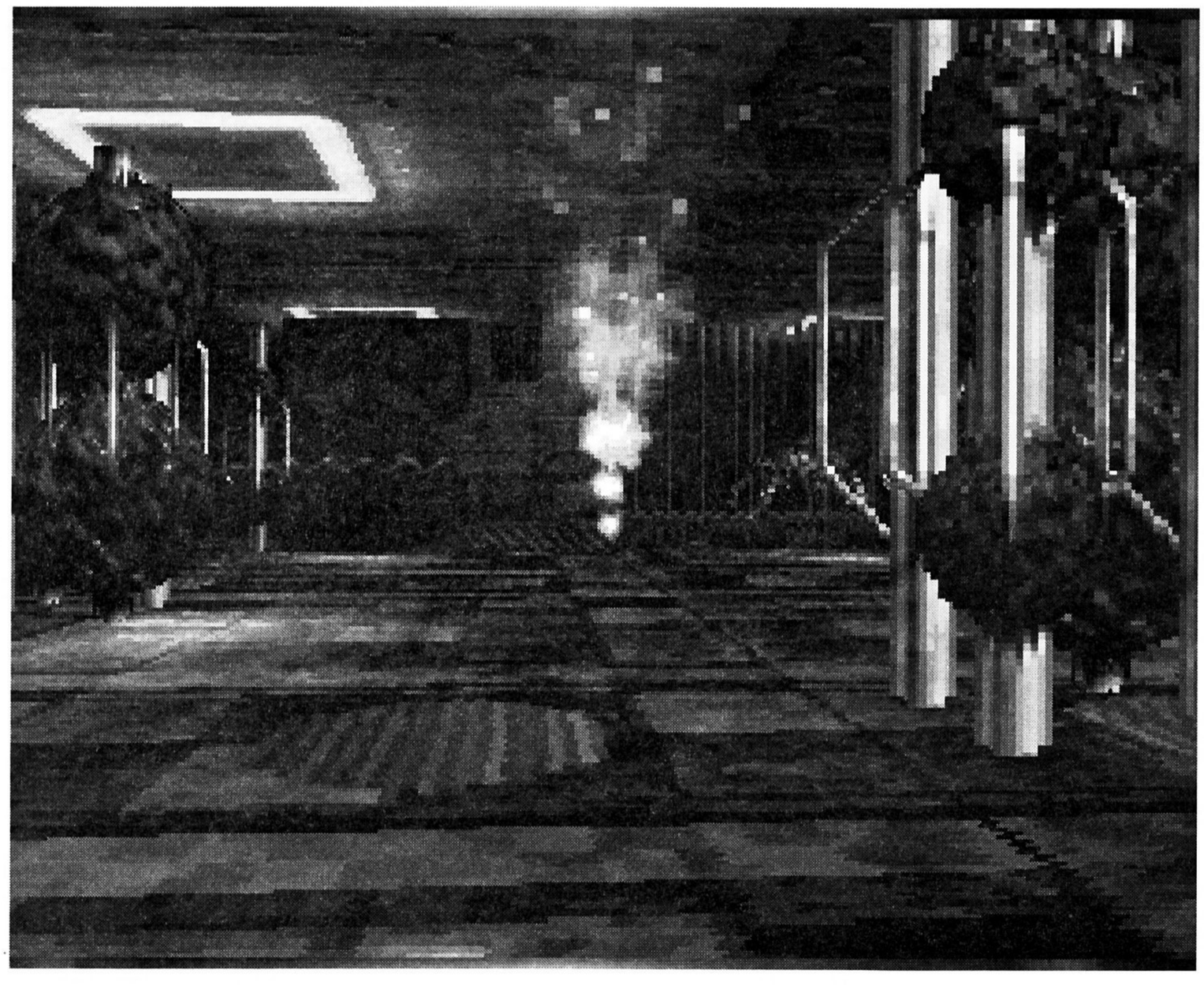


sdělí, že už jde. Hledá, hledá, a nachází! Hehe, našel mě a já prohrál. Game Over. No kdybyste v tu chvíli viděli výraz mého obličeje, tak byste mi přispěli na taxík do Bohnic. Co to má znamenat? No to je mi pěkné, hra se mnou hraje jakési podivné schovávačky. Věřte, že podruhé už do tajných dveří nepůjdu... abych vůbec viděl zbytek hry.

Věřím nevěřím, tady už de do tuhýho. Za rohem jsou dva androidi a zásobníky do plazmovky ležej vedle. Jak se tam jen proplížit? No zkusim je odlákat granátem. Cvak a šup. (hvíií, tydlitydli, křusk...prásk...drdrdrdr...spleš) He, moc z nich nezbylo. Jau, co to je? Aha střepina, do pytle, musim jí vyndat nebo mi zhnisá kataklyzmatická tekutina. No to je džob! :(

Výtah mě vyváží níže a je tu nové patro. Hmm, grafika fakt ujde, ale rychlost enginu docela utrpěla ozvučením. AHI sice zajišťuje nádhernou atmosféru, zvuky se realisticky zesilují a zeslabují a přemisťují se podle toho, kam se díváte, ale zároveň užírá procesoru drahocenný výkon a tudíž je nutné zmešit kavalitu přehrávaných samplů, abych nemusel zbytečně zmenšovat herní okénko. No neva. Dokonce si myslím, že majitelé slabších strojů budou muset kvůli rychlosti zvuk vypnout úplně. Ale třeba taky ne. To je každého věc. Tak jako tak jdu a střílím... mimochodem už mám dvě zbraně, pistolku a docela pěkný rotačák... a říkám si, co když tady zhebnu! Jak uložit pozici? Naštěstí je moje otázka vyřešená hned záhy, neboť nacházím jakýsi bílý flek (ne, není to nic neslušného) a to je zařízení na uložení pozice. Kde se použije, odtamtud pak hráč po naloudování může pokračovat. Ha, to je dobře. Nerad bych to celé

šel znova. Třeba bych se pak musel zase zúčastnit úchylné schovky. A jde se zase dál, jak už to v těchle hrách bývá.



Abych to tedy shrnul. Na dnešní dobu GS nepřináší téměř nic nového. Nic moc přitažlivý engine vylepšuje grafika a systém hry s nepřeberným množstvím zbraní a několika specialitami, jako je třeba sonda, kterou můžete vniknout do omráčeného nepřítele a vyvolávat v něm nelibé pocity. Zvuk minimálně 20 procenty přispívá k atmosféře, která také není špatná. Škoda je, že akční stránka hry pokulhává za logickou. Souboje jsou velice primitivní a nezáživné. Co hráče většinou rozdrtí, je buď nemožnost dostat se k potřebnému klíči nebo naopak nedostatek potřebných klíčů a přebytek nepotřebných. Anebo nějaká klasická rádoby veselá mezihra typu schovka, která může bavit snad jedině počítač, neboť vždycky vyhraje. Takže myslím, že pro ty, co mají v kapse tisícovku ušetřenou na nějakou slušnou gamesu, je GS dobrá věc. V žádném případě alespoň týden nenudí. Hratelnost je dost vyvážená, takže i méně zdatní hráči uspějí. Rozhodně jsou GS lepší volbou, než Amiga Quake.

Jan Toužimský

GENETIC SPECIES

75 ze 100

Grafika: 00 Hratelnost: 00
Zvuk: 00 Originalita: 00
Firma: Marble Eyes/Vulcan Soft

\+ dobrá grafika, hodně zbraní

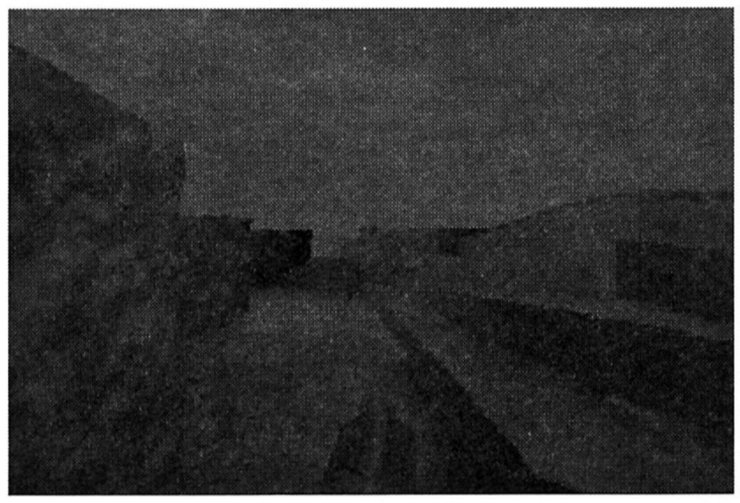
− primitivní a nezáživné souboje

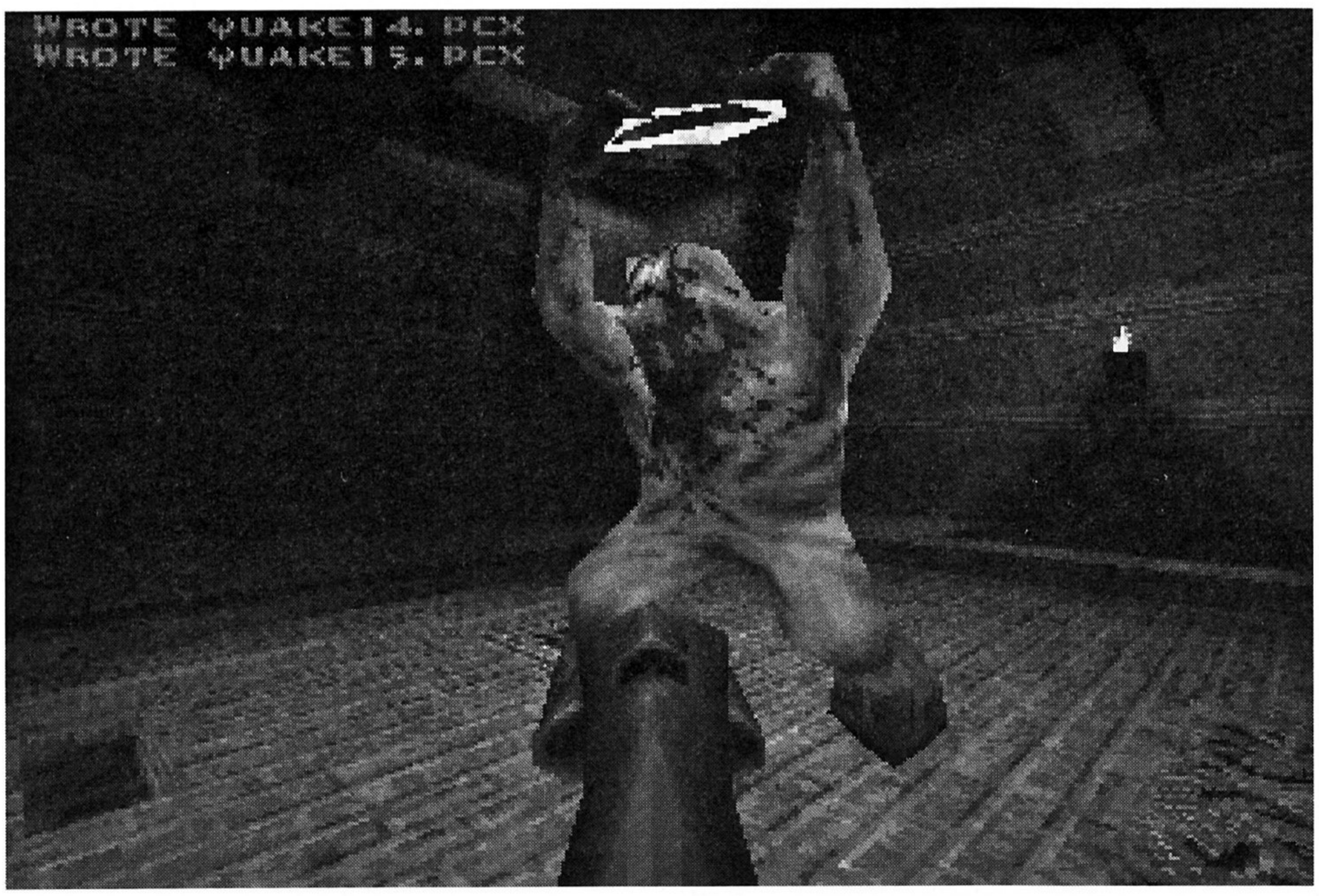
Minimum:	020, AGA, 8MB RAM, 2x CD-ROM
Doporučeno:	060, grafická karta, 32 RAM, 10x CD-ROM
Testováno na:	040, AGA, 50MB RAM, 10x CD-ROM, HD
Poznámka:	

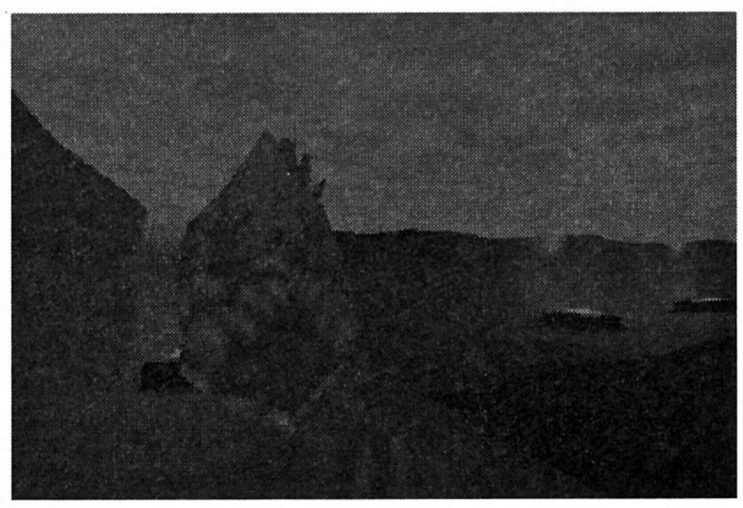
Quake - Amiga verze

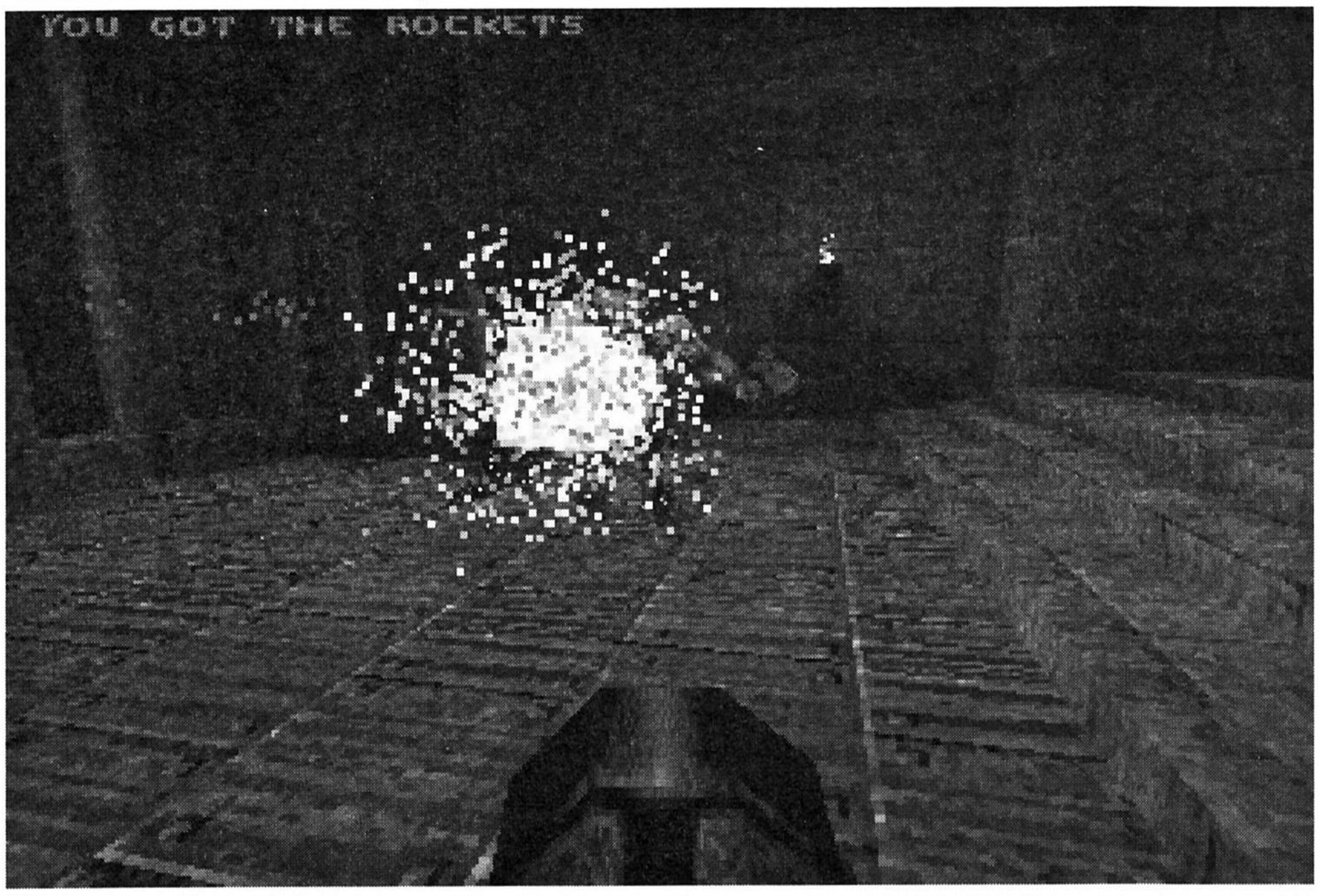
To, co se mnoho Amigistů bálo vyslovit a zůstávalo jen jejich zbožným přáním, se stalo skutečností.

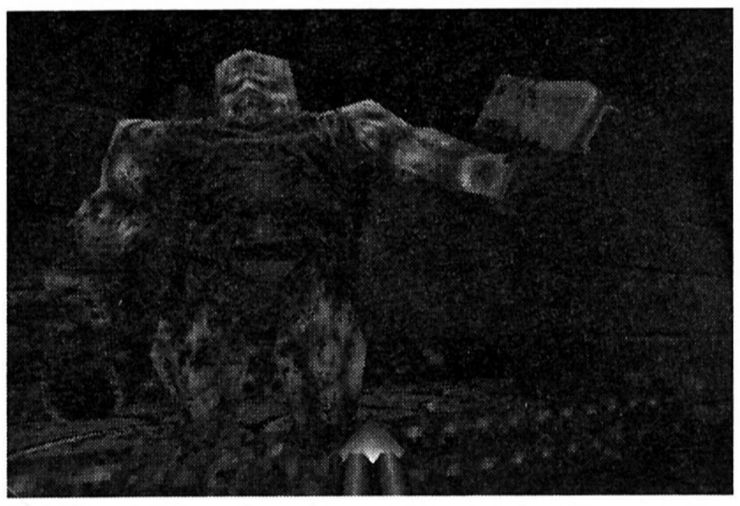
Původ akčních 3D her sahá až do období vlády legendárního Sinclaira, na kterém se objevily hry jako je např. Driller. Bohužel, vzhledem ke grafickým a výpočetním možnostem osmibitů nepatřily mezi nejoblíbenější, neboť se svým zpracováním nemohly měřit s výbornými 2D hrami té doby. Teprve počátkem 90.let spolu s lepšími stroji se objevily první 3D enginy, které vypadaly o dost vábněji. No a jak většina z vás ví, revoluce přišla v roce 91, kdy geiniální tým ID software vytvořil slavného Wolfensteina 3D. Tenhle mezník znamenal pro vývoj 3D her naprosto všechno. Nebýt totiž úspěchu, který W3D zaznamenal, možná by se tvorba a vývoj 3D her značně zpomalil. Není divu. Přišel totiž v době, kdy světu vládly arkády, povětšinou skvělé automaty na peníze. Výkonný počítač, tj. IBM PC 286, na kterém šel W3D spustit vlastnilo v té době skutečně malé procento uživatelů. Byla to doba Amigy, počítače, který určoval směr vývoje her a to nejlepší z domácí zábavy bylo právě na něm. A právě příchod prvních výtvorů a hlavně úspěšných výtvorů v oblasti 3D akcí, tvrdě začal postihovat pozici Amigy na herním trhu. Spousta programátorů si byla vědoma, že výkon procesoru 68000 je na běh 3D her velice malý a tudíž mnozí usoudili, že vývoj her nové generace na Amize není možný, vzhledem k situaci kolem vývoje respektive nevývoje nových, silnějších typů Amig. Kolem roku 93, kdy se začala vyrábět A4000, která snad jako jediná byla schopna říci světu: hele, já na to taky mám, už bylo bohužel pozdě. Vývoj procesorů Intel šel kupředu, výkon stoupal a cena klesala a tak se stalo to, že pomalu ale jistě stalo obecným pravidlem tvrdit, že 3D hry na Amigu prostě nejde vytvořit (my ovšem víme svoje, že). K tomu přispělo i prohlášení ID Softu, že na Amigu nikdy nicprogramovat nebudou, jelikož je nevýkonná a neperspektivní. Toto a jiná tvrzení přispělo k tomu, že se Amize svět 3D her naprosto uzavřel. Komunita uživatelů Amig samozřejmě moc dobře věděla, že bláboly ohledně nevýkonnosti Amigy, zvláště po příchodu turbokaret od Phase5 a jiných výrobců, jsou jen výmluvy. Množství dem, ve kterých byly amatérsky vytvořeny 3D enginy a první Amigácké 3D hry sice dokazovaly, že to jde, ale na všech (snad až na skvělého Breathlesse) byl vidět amatérismus, zaviněný nemožností většího finančního zázemí programátorů a hlavně malý počet členů tvůrčích týmů. Ve chvíli, kdy kodér byl zároveň hudebník a grafik, nemohly zákonitě vznikat konkurenční projekty. Nejedná se samozřejmě o velké firmy.. ty Amigu v té době už dávno opustily. Přelom nastává až v roce 97, kdy se podařilo téměř nemožné. ID Soft. uvolňuje zdrojové kódy enginu legendárního Dooma a první nelegální porty Dooma pro Amigu na sebe nenechávají dlouho čekat. Takže pro mnoho, spíš pro všechny Amigisty se plní sen, v který už nikdo nevěřil. Co je to ale platné, když v této době už rok okupuje monitory PC soků hit z též dílny, ale technologicky několik stupňů výš, plně polygonový Quake. Jestliže Doom ve 256 barvách na AGA strojích byl spl-





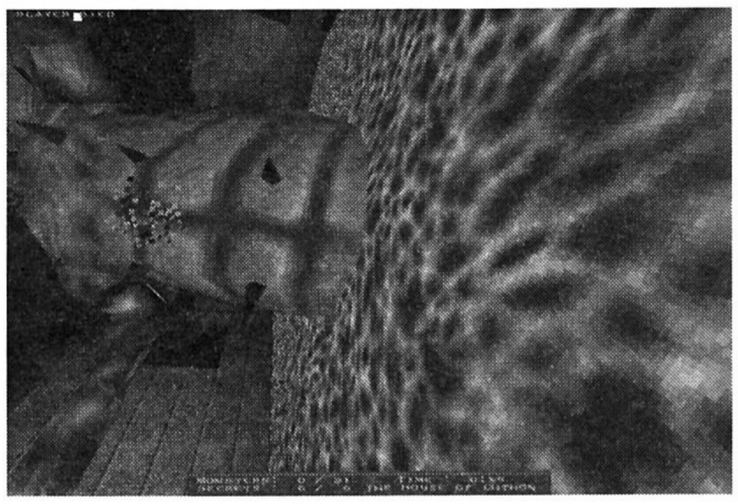






nitelný, u Quaka většina lidí věděla, že se jedná o oříšek, jež je na Amize schopen rozlousknout minimálně procesor 060 s grafickou kartou. Tudíž první zprávy o možné konverzi Quaka na Amigu byly brány spíše jako smutný vtip, ale majitelé nadupaných mašin nepřestávali věřit. Nutno říci, že udělali dobře, neboť se přání stalo skutkem. Fráterníci říkají: věř a víra tvá tě uzdraví. Tady to zřejmě zafungovalo, protože Quake pro Amigu leží přede mnou!

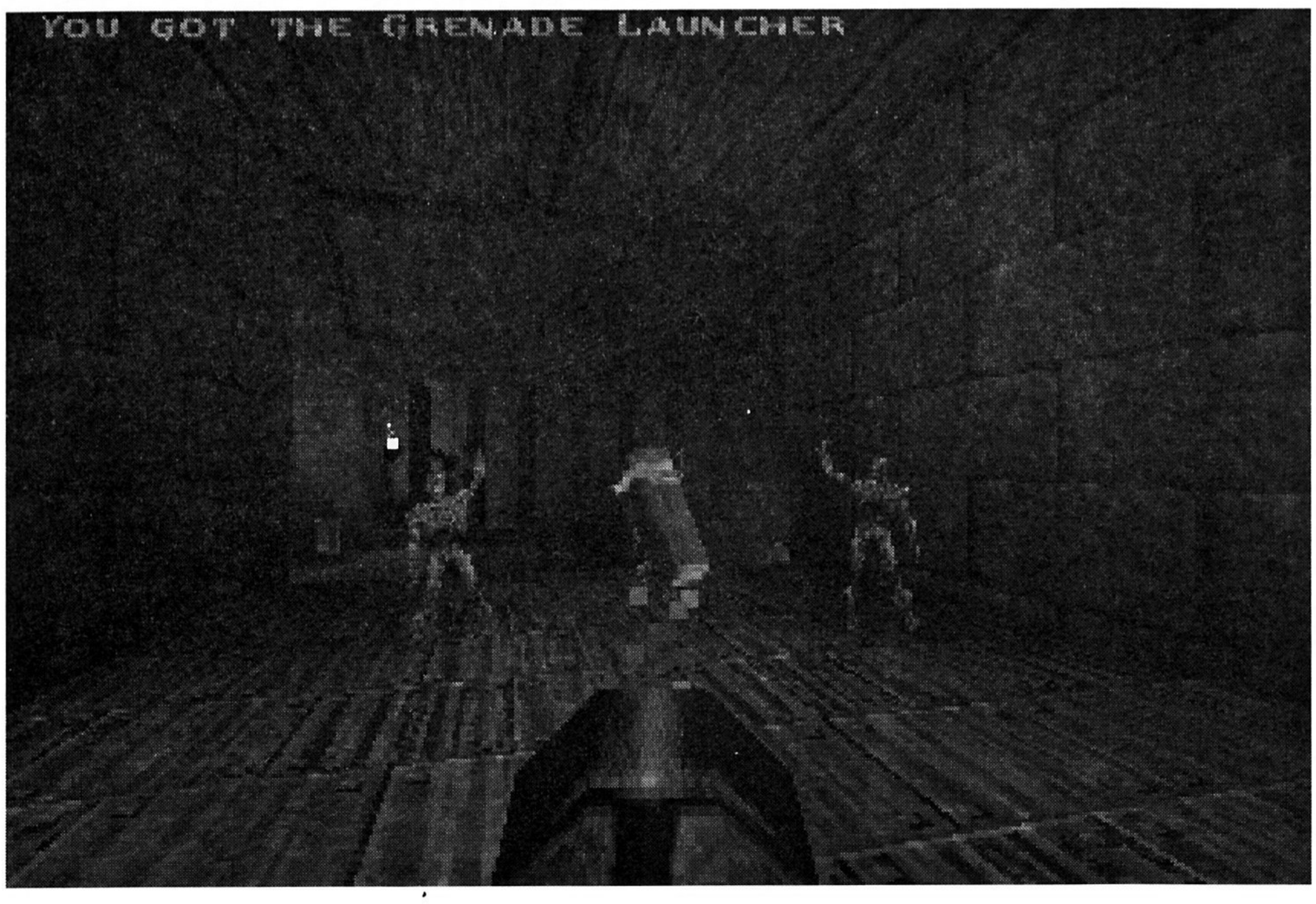
Leží a já ho tedy vyzkouším. Sice se mi v krabici skví jenom nula čtyřicítka s AGA čipama, ale prubnu to. Doporučují 060 a CyberGFX, ale snad to půjde. Snad mi dopomůže k lepšímu výkonu paměť, která se pružně využívá při běhu Quaka. Já mám 50MB, takže by to nemuselo být tak hrozné. Instalace sežere 60 MB na harddisku, což je úplně stejné jako na PC. Hezké a příjemné je, že můžete Quaka poslouchat přes AHI, což zní velice hezky, ale bez PPC procesoru to nemá cenu, neboť složité výpočty enginu a ještě emulaci 14 bit zvuku nemá prostě procesor 040 šanci zvládnout. Ani ta 060 ne. Radši Amigu resetnout a pustit program bez startupky, aby se procesor zbytečně nezatěžoval systémem a jinými serepetičkami. No a pak už je všechno stejné jako na PC. Hra prostá jakéhokoliv intra najede rovnou do úvodního menu s v pozadí běžícím demem a hudbou od Trenta Reznora. Jediná odlišnost oproti PC je volba video módů. Je možné si nastavit nejen rozlišení (u AGA strojů pouze 320x250), ale i velikost



pixeláže od 1x1 až po prokládaný režim, který je ale naprosto úchylně hnusný. Vypadá jako třicetiřádková televize z roku 1930. Ale buhužel je jako jediný hratelný. Abych pravdu řekl, rychlosti jsem se velmi obával, ale skutečnost předčila očekávání v tom horším slova smyslu. V rozlišení 2x2 pixly se u mě Kvejk škubal rychlostí asi 5 snímků za sekundu a to v prázdných místnostech. Ve chvíli, kdy se objevili první nepřátelé se rychlost snížila až na 2 snímky. Dohrál jsem první level a znechuceně jsem resetoval Amigu. Ani těch 50MB RAM mi nepomohlo. Co tedy o Kvejkovi na Amigu říci? Firmě PXL Computers patří dík, že se snažípomáhat Amize a jejím uživatelům držet krok se světem PC hitů, firmě Clickboom, která jak víte stojí za rozporuplným Capital Punishmentem bych zase doporučil, aby se propříště věnovala něčemu jinému než konverzím. Ono totiž převádět hru z jedné platformy na úplně odlišnou není jen v překompilování exe souboru. Je nutné optimalizovat, upravovat, zvláště v případě Amigy, která si prostě v dnešní době nemůže dovolit nedokonalost enginu a jeho následnou pomalost kompenzovat výkonem procesoru. Jó, až bude mít 90% amigistů PPC na 250MHz tak si můžeme dovolit emulovat Kvejka dvojku pod PC taskem. Do té doby si ovšem můžeme zvolit dvě varianty: buď trpět a hrát škubacího Amiga Kvejka anebo si koupit levnou konzoli Nintendo 64, kde běží Kvejk v 640x480 na 30 snímcích za sekundu a čekat, až se nám v Amize vylíhne pořádně nadupaný procesor. Pro mě, jelikož si nechci kazit zrak a rozdupat svou Amigu, byla volba celkem jasná.

Problém ale v tom celém je, že Kvejk od Clickboomu neobsahuje verzi pro PPC procesor, takže problém je vyřešen. Zatím hrajte Dooma a já jdu pařit Golden Eye.

Jan Toužimský



QUAKE - AMIGA VERZE

40 ze 100

Grafika: 00 Hratelnost: 00
Zvuk: 00 Originalita: 00
Firma: ID Soft/Clickboom/PXL

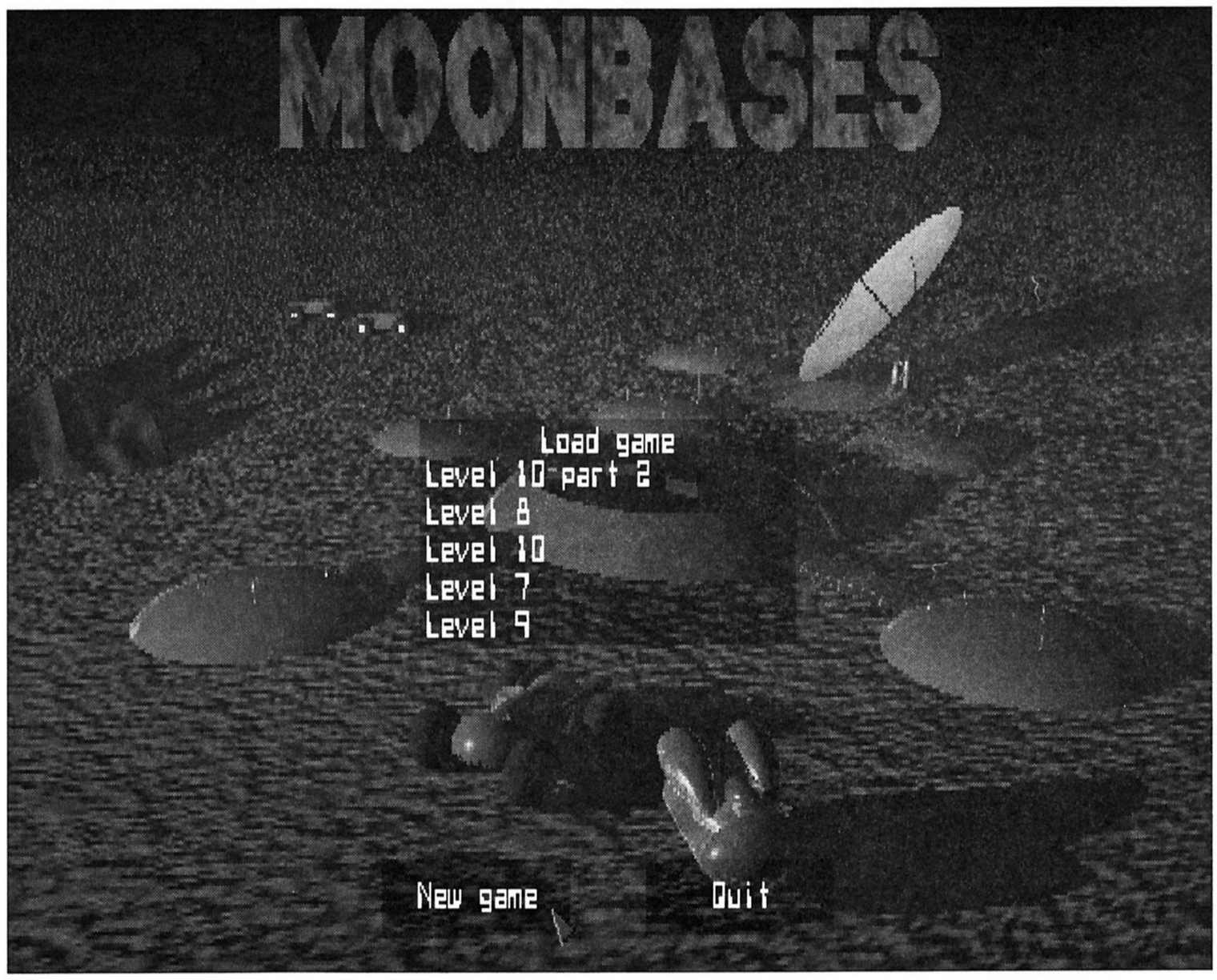
\+ asi mic

− velmi, velmi pomalé

Minimum:	020+FPU, 8 RAM, 2x CD-ROM, HD60
Doporučeno:	060, 64 RAM, 8x CD-ROM, HD
Testováno na:	040, 50 RAM, 10x CD-ROM, HD
Poznámka:	Quake jako hra - 80%

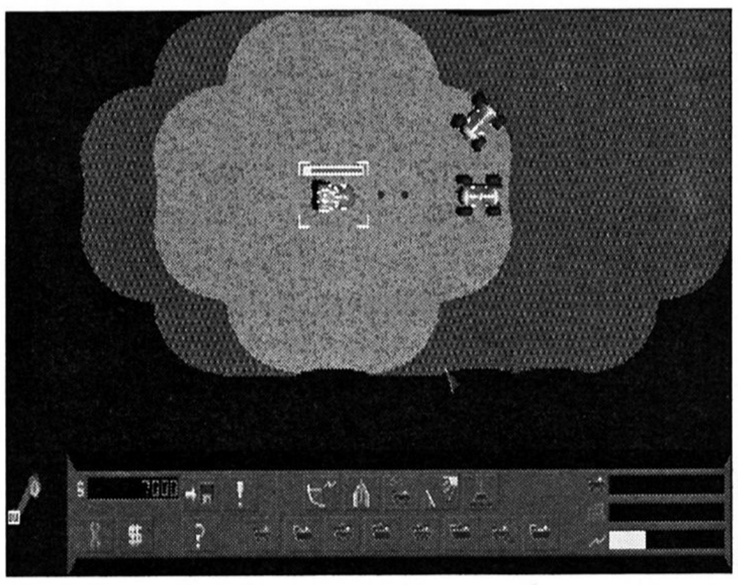
Moonbases - preview

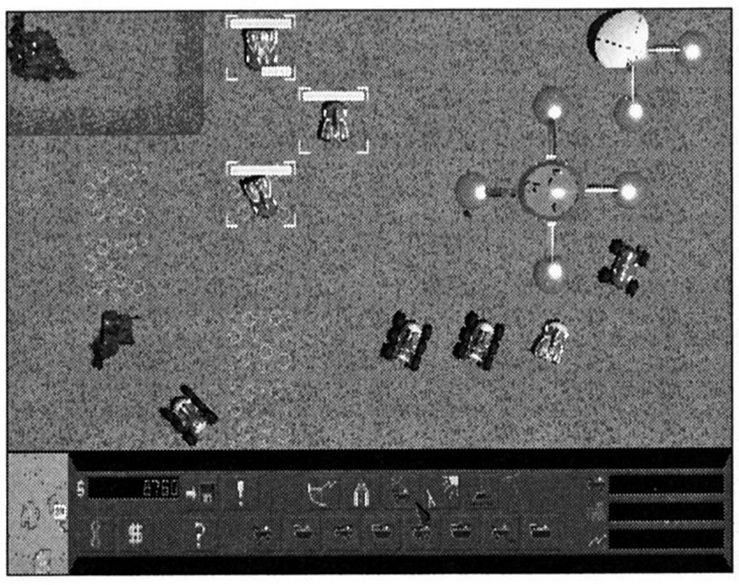
Už dlouho jsme tu neměli nějakou pěknou realtimovou strategii. Dostal jsem za úkol na jednu takovou napsat recenzi. Tak tady je. Německý producent Verkosoft přichází na trh se strategií ála Dune II, kterou naprogramovala mě neznámá firma Homegrown. Demoverze, kterou jsem obdržel, obsahuje pouze 2 mise, takže rozhodování o kvalitách hry bude asi velmi těžké. Nicméně se vám pokusím popsat vlastnosti hry, abyste si mohli sami udělat obrázek.



Něco o stavbách a vozidlech

Abych začal tak nějak od lesa, vysvětlím vám napřed, o čem hra vlastně je. Hlavními protivníky na jakési planetě (spíš na Měsíci, soudě podle názvu hry) jsou dvě společnosti, Omicron a Sigma. Z preview není jasné, o co se bojuje, důležité je pouze to, že my bojujeme za Sigmu, která má červenou barvu a proti nám bojuje počítač za zelené Omicrony. Na začátku první mise se nám stručně popíše naše poloha a poloha nepřítele, naše možnosti a cíl mise, tedy samozřejmě zničit nepřátelskou základnu. Když se objeví herní okno, vidíme svoje velitelství (construction yard) a několik jednotek. Jsou to vesměs lehké průzkumné stroje - nějaké ty quady a pár vznášedel. Všude kolem je po vzoru Duny tma, musíme své okolí nejprve prozkoumat. První úkol je zajistit si dostatek energie, k tomu slouží solární panely. Když jich postavíme dost, vybudujeme satelitní přijímač. Jakmile máme i ten, rozsvítí se nám celá mapa, takže nemusíme provádět výše zmíněný průzkum. Další stavba je jakýsi geologický radar, který nám ukáže místa, kde je možné těžit suroviny, jediný náš zdroj příjmů. K tomu slouží pojízdný vrták. Ten vyrobíme ve vehicle plantu, a tím výčet postavitelných budov končí. Máme-li vehicle plant, můžeme hned od začátku postavit všechny typy vozidel, kterých je dohromady osm. Já sám jsem za celou dobu potřeboval pouze tři. Toliko tedy o možnostech výroby.





Něco k bojům

Boje se tu dějí klasickým způsobem, tedy stroj proti stroji(ům), žádné zbraně hromadného ničení k dispozici nejsou. Dobrá je možnost označit více jednotek najednou a pak jim dávat společné rozkazy. Co se týká rozmanitosti typů, je to naprostá katastrofa. K dispozici máme čtyři druhy vozidel na kolech a čtyři vznášedla. První čtyřkolka a první vznášedlo jsou průzkumné, druhá čtyřkolka a druhé vznášedlo lehké útočné, třetí kolová je těžká šestikolka, pro svou pomalost nepoužitelná a těžké vznášedlo, jediná smysluplná zbraň a poslední jsou odminovací zařízení a kladač min, které jsou oba k ničemu. Miny se chovají jako zdi, nelze je tudíž přejet, ale ani na ně najet, vznášedlům však pochopitelně naprosto nevadí. Průzkumné stroje nemají využití, protože nejsou o nic rychlejší než lehké útočné, nemají skoro žádné zbraně a navíc nejsou potřeba, protože nám stejně všechno zmapuje radar. Co by se dalo říct k chování nepřátel: jsou naprosto tupí. Když například vjede naše horda tanků z jedné strany do nepřátelské základny a začne jí ničit, obranné quady, hlídající z druhé strany si nás občas ani nevšimnou, zareagují až potom, co vybuchne první budova. Navíc mise snad ani nikdy nejdou nedohrát, protože nepřátelské jednotky se nedoplňují (!!!), zato naše ano, a když máme v provozu dolovací zařízení (stačí jedno na celou misi), je náš přísun financí a tím i tanků naprosto neomezený. Tím pádem stačí na začátku postavit velkou armádu, poslat jí k nepřátelské základně a jít si dát pivo. Když se vrátíme, je mise dohraná. Co se týká našich jednotek ve hře, chovají se občas taky totálně přiblble, to třeba, když po nich chceme, aby objely základnu, nebo nedej bože skupinu stojících vojsk. Takový chaos a nesmyslné pojíždění ze strany na stranu jsem snad ještě neviděl.

Něco ke zpacování

Celá hra je podle mého mínění na 32 barvách, ovšem vyžaduje AGA chipy. Grafika je hrozná, vozidla jsou si podobná jak vejce vejci. Paleta barev je přímo trapná. Zvuků tu moc není (11), moduly jsou tu dva a nestojí za nic. Celkově ve hře není nic nového, a jestli je plná verze, která má obsahovat 20 misí, hru po lince i modemu a editor misí stejně hrozná, jako preview, doporučoval bych ji autorovi distribuovat jako freeware.

Honza Konečný

Virtual Karting II
preview

Přináším vám recenzi na super pokračování závodů motokár od dnes už notoricky známého Fabia Bizettiho, totiž na VK2. Hned na začátek vám musím oznámit, že nejde o nic moc převratného, nicméně za bližší prozkoumání to stojí.

Nové pokračování už nedistribuje firma OTM, ale Islona games a Epic, což je první velká změna. Hra obsahuje kromě samotného programu a pomocných souborů také dva trackdisky, na kterých je celkem 6 tratí. Autoři slibují v případě zájmu rozšířit počet okruhů podle libosti. Hra se distribuuje na cédéčku, ale k dispozici je i harddisková verze a dokonce i disketová, což považuji za slušný archaismus. Nyní přistupme ke hře samotné.

Nebudu Vám popisovat o čem Virtual Karting je, myslím si, že hra je dostatečně známá, pro shrnutí - je to simulátor závodní motokáry. Soustředím se na rozdíly oproti předcházejícímu dílu.

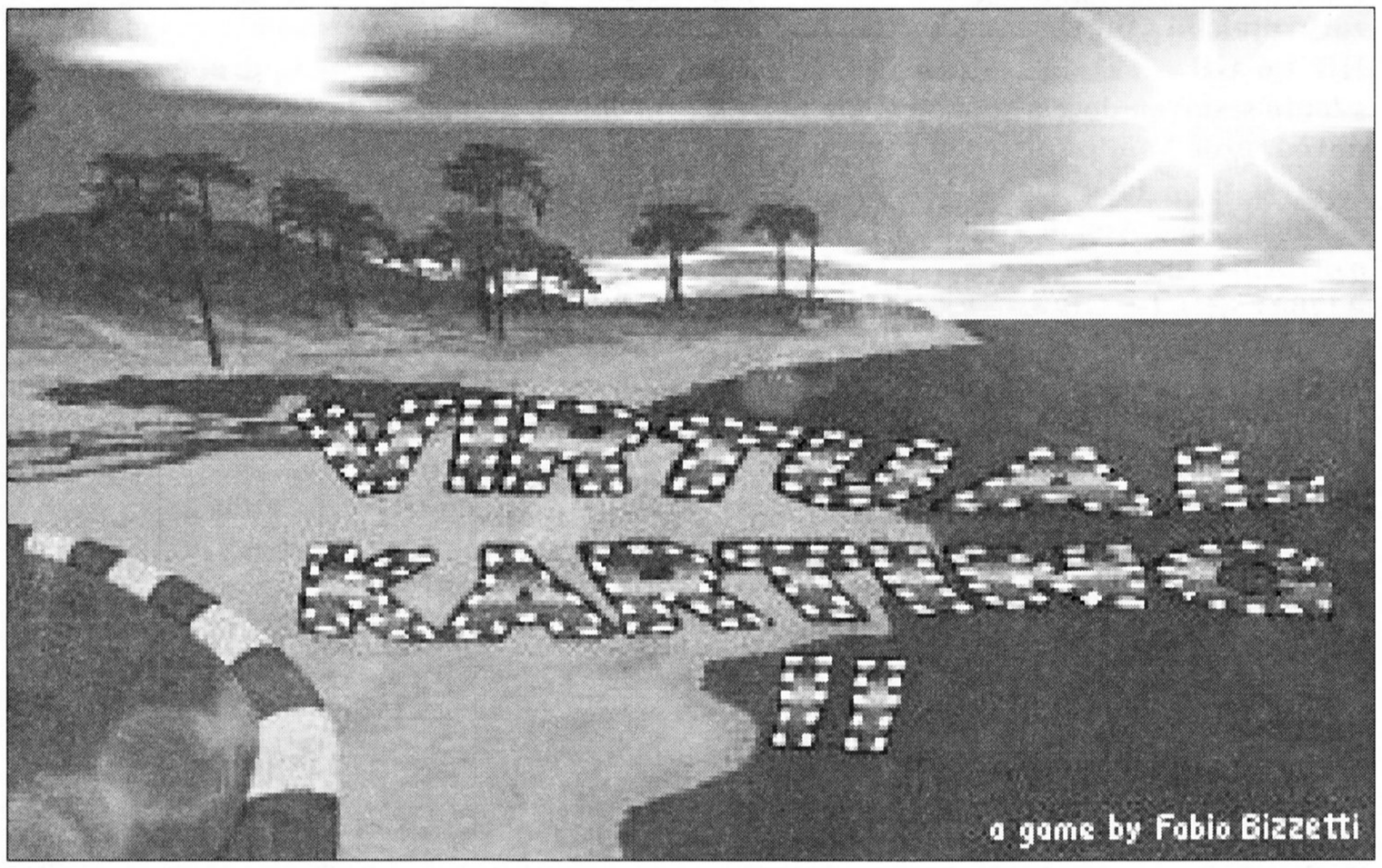
Hlavní rozdíl je v pekelné rychlosti, kterou hra běhá. Na holé A1200 sviští rychlostí 50 fps, na mé 030/28MHz s fastRAM už je to opravdu fofr. K dispozici máme opět dva základní typy vozidel, tentokrát 80 a 125ccm. Osobně volím raději slabší kubaturu, vzhledem k rychlosti enginu se i ta občas špatně zvládá. Rozlišení bylo z původních 2x2 pixely na bod zlepšeno na volitelných 2x1, které je opravdu znát. Navíc nám hra nabízí nové možnosti v zobrazení, kde si můžeme například vypnout pozadí pro zvýšení rychlosti, ale naopak i zapnout např. zrcadlení okolí ve vodě apod. Na trati jsou konečně i různé objekty, jako např. stromy, ohrady z pneumatik a další věci, do kterých se dá narazit a které hru zpestřují. Všechno opět vypínatelné. Změnily se i vlastnosti motokár, takže jsou tu i takové lahůdky, jako hrabačka na bahně nebo klouzání na vodě. Co se mi opravdu líbí, je simulace tzv. vzduchové kapsy - když jedete hodně blízko za karou před vámi, máte lepší aerodynamiku a daleko lépe jí ve vhodný okamžik předjedete. V ovládání motokár se konečně objevila možnost přidávat plyn firem a ne joyem dopředu, což je samozřejmě pohodlnější. Nově je tu implementován easy mód pro začátečníky, 2D pohled shora na trať si nyní můžeme zapínat přímo za jízdy přes klávesnici, stejně tak jako ruční/automatickou převodovku, ovládání digitální/analogový joystick, klávesnice či myš a vlastně i všechno ostatní. Zkrátka - ničemu se meze nekladou a hra se dá přizpůsobit opravdu každému.

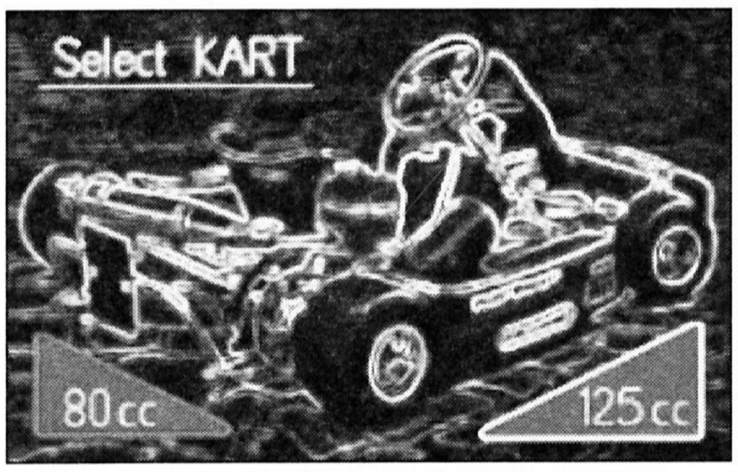
Kdybych to všechno měl nějak shrnout, tak grafická stránka je vcelku povedená, rozhodně alespoň oproti minulému dílu a obrazovka jen hýří barvami. Co se týká zvuku, je na stejné úrovni jako v jedničce, i když autor píše, že ho vylepšil. Engine hry je skvělý, velmi rychlý a nikde se „neseká“, jen občas se mi stalo, že jsem projel skrz strom. Prostě - určitě to stojí za zahrání.

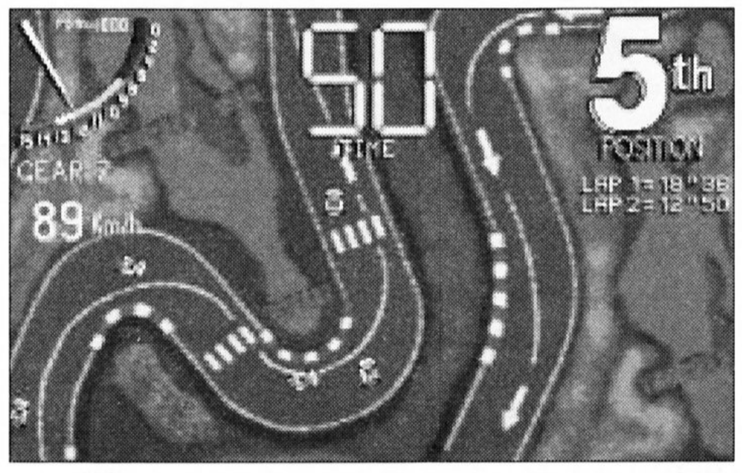
Na závěr ještě Cheat: Stiskněte Caps Lock tak, aby zůstal rozsvícený, a nyní na numerickém bloku klávesy fungují následovně: 1,2,3 - zvýšení výkonu motoru 1x, 2x a 4x (přes 160 km/h); 4,5,6 - převodový poměr 1.0, 1.3 a 1.7; 7,8,9 - přítlak pneumatik 1.0, 1.5 a 2.0. Cheat zrušíte opět Caps Lockem.

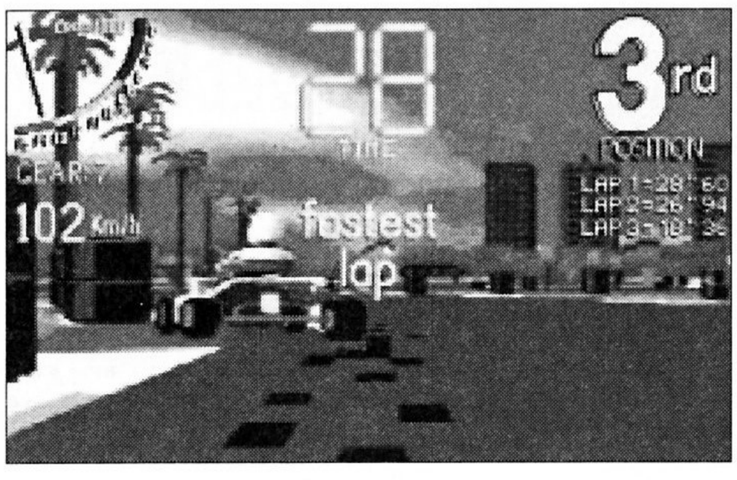
P.S. Cheat je opravdu pro šílence!

Honza Konečný









Listárna

Vážená redakce!

Ze všeho nejdřív bych Vám chtěl popřát mnoho úspěchů s Vaším časopisem, dle mého názoru je to jeden z nejlepších časopisů, co jde na současném trhu vůbec sehnat.

Měl bych však jednu připomínku. Dle mého názoru ne každý rozumí hardwaru a softwaru tak, jako třeba Jaroslav Pokorný nebo Luboš Němec (mimochodem oba pozdravuju). Já sám vlastním počítač A1260T, HD 1,6 GB a CD 16x. Můžu říct, že jsem s touto sestavou docela spokojen, ale to není důvod, proč Vám píšu. Jeden z mých kamarádů si totiž také koupil počítač, shodou okolností také Amigu - ne že by byl mnou ovlivněn - ale s krapet horší konfigurací: A1200T, HD 1,2 GB a CD 8x. Jednoho den však ke mně přišel a zeptal se mě: „Co to ty ZORRO sloty vlastně jsou?", „K čemu to slouží?", „Kam se u Amigy zapojuje akcelerační karta a kam grafická karta?", „Co znamenají přípony dev, util, pix a jiné?" Ne, nebojte se, nebudu vyjmenovávat všechny tyto jednoduché otázky. Nebyl problém mu je všechny zodpovědět, ale jí si uvědomil, že takových jako on je možná víc. Koupí si nebo dostanou do rukou svůj první počítač (Amigu) a teď řeší „co s tím?" „slouží o na krájení ovoce nebo na čištění zubů?"

Z vlastní zkušenosti můžu říct, že informace o Amize se neshánějí snadno. Ne každý druhý má totiž Amigu. A když už si ji takový počítačový analfabet koupí, třeba na inzerát, nebo dostane (nedej Bože bez příručky), tak si vážně musí připadat jako Alenka v říši divů.

Možná by stálo za to, udělat v časopisu místo pro článek typu „Amiga pro začátečníky" nebo něco podobného. Vím dobře, že 85% čtenářů (včetně mě) bude považovat tento seriál za zbytečný, žel možná že by se mělo pamatovat i na méně zkušené začátečníky.

S pozdravem

Jan Filip

Děkujeme za Vaši připomínku. Je sice pravda, že podobné seriály vycházely v českých Amiga časopisech už nesčetněkrát, nicméně čas plyne a ono už je tomu vlastně nějaký ten rok, co takový seriál vycházel u nás. Uvažujeme tedy o tom, že bychom začali otiskovat na pokračování něco jako „Amiga pro začátečníky" či „Slovník Amigisty" už jen proto, že se skutečně objevilo (doufáme) značné množství nových Amigistů a protože podobných dotazů k nám poslední dobou přišlo povícero.

Vážená redakce AMIGA Review,

Nejdříve bych chtěl poděkovat celé redakci oblíbeného časopisu za dobře odváděnou a věrnou práci (hlavně v době úpadku AMIGY) při podpoře uživatelů nejlepšího počítače na světě. Kvalita časopisu neupadá, jak jsem se bál při nepříjemném vývoji situace v době nedávno minulé, ale stále stoupá, a to přestože je neustále snižován počet stran. Velice mě potěšila změna v herní rubrice, která se nyní stala důstojnou částí časopisu.

Ale dost chvály, protože k napsání tohoto dopisu mě vedl jiný důvod než chvála, které jistě slyšíte dost od jiných čtenářů. Po dlouhé době jsem se totiž rozhodl opět si předplatit AMIGA Review. Často se zabýváte problémem malého počtu stránek a zvyšujících se nákladů na výrobu časopisu. Vstupy se neustále zvyšují a pokud nechcete zvedat také cenu časopisu, musíte snižovat počet stránek nebo kvalitu článků (na to druhé snad nikdy nedojde), to snad chápe každý. V dopisní rubrice se často objevují dopisy čtenářů, které kritizují cenu časopisu v porovnání s ostatními, které se zabývají výpočetní technikou (PC). Věřím tomu, že někteří skutečně nemají dostatek příjmů, zvláště ti mladší, a už současná poměrně nízká cena (alespoň pro mě) se jim zdá vysoká. Měli by si však uvědomit, že pokud zanikne AMIGA Review, nezůstane zde žádný časopis o Amize. Existuje sice AMIGA MAX (také velice kvalitní, jinak bych si ho nekupoval), ten se však zabývá spíše herní oblastí (s občasnými výjimkami) a zřejmě nikdy nebude moci poskytnout dostatek prostoru, aby nahradil další zkrachovalý Amiga časopis (kolikátý už). Redakce má tedy jen dvě možnosti: zvýšit cenu a přijít o některé kupující (tím přijít o peníze a zanedlouho zkrachovat), nebo cenu nezvyšovat, na časopis doplácet a zanedlouho zkrachovat. Obě alternativy jsou pro mě nepřijatelné, a proto jsem se rozhodl k následujícímu kroku -*budu platit za předplatné víc než redakce požaduje.*

Proto si časopis znovu předplácím, protože cpát další peníze stánkařům by asi nemělo velkou cenu. Zatím jsem zaplatil 60 Kč za číslo, je to cena, kterou jsem ochoten obětovat za jeden z mála zdrojů informací o mé oblíbené AMIZE. Možná se 21 Kč nebude zdát někomu jako velká suma, ale o dalším zvýšení budu třeba zase někdy uvažovat. Pokud otisknete tento dopis, nebo alespoň jeho část, chtěl bych vyzvat čtenáře a věrné amigisty, aby následovali mého příkladu a nenechali AMIGA Review padnout. Takovéto dobrovolné příspěvky by jistě redakce dokázala využít ke zvýšení kvality časopisu, nebo v tom nejhorším případě k jeho pouhému přežití v současné podobě. Cena časopisu by tak zůstala stejná pro ty, kteří za něj nechtějí dát více peněz, a ti ostatní by se sami rozhodli, jakou má pro ně Váš časopis a informace v něm obsažené cenu. Na Vás by potom bylo, zda byste je neodměnili nějakým malým dárkem, který by každého jistě potěšil.

S přáním ještě mnoha vydaných čísel

Radko Dallago

Co dodat? Děkujeme za Váš výraz podpory a jsme rádi, že někteří z našich čtenářů mají nezkreslené představy o tom, jak funguje vydávání Amiga časopisů u nás.

Drahá redakce AMIGA Review!

Píši Vám jako Váš oddaný čtenář. Jsem nesmírně rád, že stále držíte naši milou Amigu nad vodou a nedovolujete její úplné potopení do zapomnění. to že se mi stále ztenčujete mne nesmírně mrzí, ale plně chápu Vaši situaci, možná bych mohl napsat *naši*, takže Vám to nemám za zlé. Tímto bych Vás chtěl povzbudit do další práce. I když mi je jasné, že to vlastně děláte jako koníčka. Bohužel Amiga to má velmi těžké a snad tomu už ani Vy nevěříte, že ještě může nastat čas vzkříšení. Váš časopis se mi nesmírně líbí a mám ho dočtený za 1 (slovy jeden) den! Takže dalších 60 dnů nemám co číst, ach jo. Snad Vás to povzbudilo a budete ještě dlouho vycházet.

Kromě, snad, líbivých slov, bych se Vás rád zeptal:

- Kolik lidí v ČR si už asi koupilo PPC turbokartu?

- Budete dovážet a prodávat hry na Amigu?

- Prodávají se ještě vůbec nové Amigy?

- Nejvíce by mě zajímalo, jak je na tom Amiga v jiných státech, jako např. v Německu, v Anglii, Polsku atd. Snad se jí vede lépe než u nás.

- Myslím, že kdyby nová Amiga 1200 Magic stála tak 6.000,- byl by o ni větší zájem, ale to se mi to mluví - respektive píše - že? Ale kdybyste udělali jednorázovou akci, dvouměsíční, tak by to stálo za to. Ale to si můžu jenom přát. Já mám milou, blbou Amigu 600 s HD a 3 MB paměti a rozhoduji se o koupi A1200. Ale chtěl bych strašně moc novou a 12.000 Kč je přece jen trochu moc, asi mi nezbude než koupit starší od někoho, ach jo.

- Byla by mi turbokarta PPC vůbec na něco, když na ní nejsou žádné programy? Budou se takové programy k nám do ČR dovážet?

- Nevíte jestli BD soft dělá něco nového? Mám od nich BD Editor 2.0, dokonce i 1.3 a BD Manažer. S jejich produkty jsem nesmírně spokojen. Mého kamaráda zaujal BD Editor 2.0 natolik, že mu ho ještě koncem tohoto měsíce budu objednávat.

Přeji Vám mnoho prodaných Amig a příslušenství. Také Vám přeji mnoho pravidelných čtenářů, alespoň jako jsem já. Ať nikdy nezkrachujete a budete pro nás připravovat báječné AMIGA Review.

Díky, díky za to že jste a doufám, že i budete, jelikož se obávám po každém čísle, že bude poslední.

David Frýda

Doufám, že Vás potěšíme informací, že AMIGA Review bude po prázdninách možná vycházet častěji než dosud. A nebojte se, Amize musíme věřit, jinak bychom snad ani nemohli vydávat tento časopis. Co se týče některých Vašich dotazů, tak stručně: počet prodaných PPC karet u nás se podle odhadů zatím pohybuje spíše v desítkových než stovkových množstvích. Množství programů pro ně naštěstí roste každý den a zcela jistě se objeví i u českých distributorů. Dokonce se proslýchá, že i s některými programy značky BD se na této PPC platformě můžeme setkat v nejbližší době...

AMIGA Review Bazar

Aktuální nabídka
Amiga: Amiga 1200 od 6000 Kč, Amiga 1200 Magic od 7000 Kč
Monitory: Commodore 1084S - 3800 Kč, MicroVitec od 6500 Kč
Turbokarty: Blizzard 1230,40,60 - tel.
CD: TurboCalc 5.0 - 2490Kč, AminetSet 2 - 500Kč, Workbench Add On volume 1.- 300Kč, GoldFish - 2CD - 400Kč, Fresh Fish 7 - 250Kč, Meeting Pearls vol.1 - 250Kč
Hry CD32: James Pond 3, Sleepwalker, Morph - 200Kč, Pirates - 250Kč
Hry Amiga: Alien Breed 3D - 400Kč
Ostatní: Klávesnice k A1200 - 490Kč, orig. zdroj k A1200 lehký - 490Kč, plast. kryt na A1200 - 50Kč

ATLANTIDA Publishing, tel. 02/375754

Prodej

Prodám na A600 KickStart 3.1, FDD 880kB a rozšiřující modul s 1MB chip RAM. Plně funkční.
Tel: 0603/245865

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

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

Prodám starší čísla časopisů AMIGA News a AMIGA Review. Cena dohodou - spěchá. Dále prodám CZ Lokalizaci 3.1 - 250Kč, AMOS Basic + disketa - 200Kč, Uživatelská příručka A1200 - 80Kč, Plastový kryt na A1200 - 80Kč, orig. hry: Dennis - 200Kč, Oscar + manuál - 200Kč, 250 disket s hrama na A1200 - 6Kč za kus, myš - 400Kč, 2x joystick - 250 Kč/kus. Spěchá.
Vlastimil Louma, 517 84 Ohnišov 90

Prodám levně super CD (300 - 400Kč) - výměna možná. Ruším sbírku videokazet - VBS - levně. Seznam pošlu.
Vlastimil Mareš ml., Dr. Beneše 309/II, 290 01 Poděbrady, tel: 0324/2063

Nabízím hry, programy, moduly, samply, obrázky, dema pro Amigu. Super levně, seznam zašlu.
Roman Michenka, Jugoslávská 63, 700 30 Ostrava - Zábřeh, tel: 069/350110

Prodám hry na Amigu CD32: Sensible Soccer - 110Kč, CD s 2 hrami - Wing Commander + Dan. Street a dále 1CD s hrami jako UFO, Canon Fodder, Jungle Strike, Labyrinth, Project X, Another World, Turrican, Lemmings a další za 800Kč.
Richard Jačo, 687 53 Suchá Loz 74

Koupě

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

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

Ostatní

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

Předplatné ČR — AMIGA Review

Příjmení a jméno
Ulice (č.p.)
PSČ, Město
Rodné číslo / Používám počítač:

Objednávám si tyto čísla časopisu (požadovaná čísla zakroužkujte, minimálně 4ks)
25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 **25-36** **31-42**

Objednávám si Coverdisky k těmto časopisům (požadovaná čísla zakroužkujte)
25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42

Objednávám si tyto čísla AMIGA Review PD disků (požadovaná čísla zakroužkujte)
25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42

Časopisy AR 13-24 si lze objednat pouze na dobírku - 1ks za 15,- Kč (minimálně 5ks)

Zaplatil jsem ____ kusů Amiga Review x 39,- Kč tj. ____ Kč
Zaplatil jsem 12 kusů Amiga Review x 35,- Kč tj. ____ Kč
Zaplatil jsem ____ kusů Coverdisků x 15,- Kč tj. ____ Kč
Zaplatil jsem ____ kusů APD disků x 40,- Kč tj. ____ Kč
Celkem ____ **Kč**

NELZE POUŽÍT STARŠÍ KUPÓNY

Predplatné SR — AMIGA Review

Příjmení a jméno
Ulice (č.p.)
PSČ, Město

Objednávám si tyto čísla AMIGA Review
rok 1998 č .33 - 38
nehodící se škrtrněte

Objednávám si tyto čísla AMIGA Review + coverdisk
rok 1998 č .33 - 38
nehodící se škrtrněte

Zaplatím ____ ks AMIGA Review
Zaplatím ____ ks AMIGA Review CVD

Telefonicky (07/5253334) se informujte na starší čísla

Kupon zašlete na adresu: **ABO Press, Vajnorská 134, 831 04 Bratislava**
Čtěte informace na str. 50

Soukromá inzerce — AMIGA Review

Příjmení a jméno
Ulice (č.p.)
PSČ, Město
Telefon

označte křížkem řádky, které mají být otištěny ▲

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

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

Podpis

Předplatné

Předplatné v ČR

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

1. Vystřihněte a čitelně, nejlépe hůlkovým písmem, vyplňte lístek s předplatitelským kupónem pro ČR, který je natištěn v tomto čísle. Při vyplňování kupónu prosíme věnujte, ve vlastním zájmu, pozornost především na vyplnění vašeho rodného čísla, pod kterým budete zapsán v naší databázi předplatitelů. Rodné číslo též slouží k identifikaci vaší platby. Na kupónu zakroužkujte čísla časopisů, coverdisků a APD disků, o které máte zájem a typ počítače, který vlastníte, nebo používáte. Ve spodní části kupónu vyplňte počet objednaných čísel, které vynásobte cenou za číslo. V případě, že si objednáte čísla 25-36 nebo 31-42, první řádku nevyplňujte a vyplňte řádku druhou, kde je výhodnější cena za jeden kus. **Žádné jiné kombinace u slev za dvanáct kusů, např. 30-41, nejsou přípustné (neumožňuje to distribuční program).** Třetí a čtvrtý řádek ve spodní části kupónu slouží k vypočtení ceny objednaných disků.

Časopisy AR 13-24 si lze objednat telefonicky či písemně na dobírku za 15,- Kč/kus + poštovné. Minimální objednávka je 5 kusů. Tuto částku nehraďte na náš účet!
Coverdisky a APD disky si lze předplatit pouze společně s časopisem.

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

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

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

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

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

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

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

Předplatné v SR

Distribuci časopisu AMIGA Review předplatitelům na území Slovenské republiky zajišťuje od počátku roku 1997 výhradně firma
ABOPress, Vajnorská 134, 831 04 Bratislava, tel. 07/5253334
V případě vašeho zájmu o předplatné postupujte tímto způsobem:

1. Vystřihněte a čitelně, nejlépe hůlkovým písmem, vyplňte lístek s předplatitelským kupónem pro SR, který je natištěn v tomto čísle. Na kupónu uveďte o které časopisy máte zájem (zda o samotné či s coverdiskem) a na jakou dobu chcete předplatné objednat (na půl roku, či na celý rok). Ve spodní části kupónu vyplňte počet objednaných čísel, které vynásobte cenou za číslo.

2. Vyplněný kupón zašlete na adresu firmy ABO Press, od které obdržíte složenku k zaplacení.
Bližší informace získáte telefonicky na výše uvedeném telefonním čísle firmy ABO Press.

Soukromá inzerce

K podání soukromé inzerce je určen kupón, který je vytištěn na předchozí straně. Vyplněný kupón zašlete na adresu redakce. V případě, že je váš inzerát na více kupónech (kupóny lze okopírovat), kupóny očíslujte a zašlete společně v obálce. Křížkem do čtverečků za vašimi nacionálemi označte řádky, které chcete uvést jako kontakt do vašeho inzerátu. Tyto řádky nemusíte do inzerátu opisovat. Nad textem inzerátu zaškrtněte příslušný čtvereček podle typu inzerátu (Prodej, Koupě, Ostatní).
Inzerce ve všech rubrikách je placená a v rubrice *Prodej* nelze inzerovat hardware. Ke kuponu přiložte 4 kusy poštovních známek v hodnotě 4.60 Kč (platí od čísla 30).

V případě, že chcete zveřejnit řádkový komerční inzerát, zašlete složenkou na adresu redakce 200,- Kč za každý inzertní kupon. Kopii složenky přiložte ke kuponu.

Seznam prodejen AR

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

Informace z redakce

Prodej časopisu

Firma ATLANTIDA Publishing distribuuje tento časopis kromě klasických distribučních firem jako PNS, Transpress a další, též přímo do jednotlivých počítačových prodejen. Počínaje tímto číslem budeme na této straně zveřejňovat seznam těchto prodejen. V těchto prodejnách si můžete zakoupit časopis i s coverdiskem, APD disky a měli byste zde případně sehnat i starší čísla.

Pro předplatitele AMIGA Review

Většina předplatitelů má časopis předplacen do čísla 36, to jest do příštího čísla, které vyjde koncem srpna. S tímto číslem obdrží opět všichni předplatitelé výpis ze svého předplatitelského konta u nás. Pokud budete mít i nadále zájem o předplatné (v což doufáme), prodlužte si předplatné co nejdříve zasláním vyplněného kupónu a zaplacením příslušné částky. Tím si zajistíte včasné obdržení dalšího čísla AR a za stejnou cenu (viz. dále).

AMIGA Review - měsíčník či dvojměsíčník

Pomalu se začíná uvažovat o opětném přechodu AMIGA Review na měsíčník. Není ještě stanoveno zda se tak stane po prázdninách, tj. v září, nebo až od začátku příštího roku. Záleží na tom, zda bude dostatek materiálů pro recenze a též zda bude dostatek autorů recenzí, což v současné době rozhodně není.

Cena AMIGA Review / počet stran

Od příštího čísla, tj. AR36, dojde buď k úpravě ceny časopisu, samozřejmě směrem nahoru, a to o 5 až 10 Kč a současné zvýšení počtu stran, nebo cena zůstane, ale klesne počet stran. Cena pro předplatitele zůstává stejná, tedy 39,- Kč, resp. 35,- Kč v případě objednání 12ti čísel.

AMIGA Bazar REVIEW

Vážení čtenáři,

dovoluji si Vám představit aktivitu našeho časopisu - AMIGA Review Bazar. Jedná se o komisní prodej počítačů Amiga 1200/ 4000 a Amiga CD32 (nevztahuje se na starší modely - A500, A500+, A600 apod.) a příslušenství k nim (turbokarty, paměti, harddisky, zdroje, FDD mechaniky apod).

Co nás vedlo k této aktivitě? Mnoho počítačových uživatelů opouští a prodává Amigu, přibývají však také noví uživatelé, kteří mají volbu - koupit počítač nový, nebo si sehnat starší, o něco levnější ale bez jistoty, že je počítač v pořádku. Tento časopis, který je sám o sobě ztrátový, financuje firma ATLANTIDA Publishing z prodeje počítačů a příslušenství. Ten však v poslední době stagnuje a jelikož se nám nechce ukončit vydávání časopisu hledáme další možnosti jeho financování. A právě jednou z možností je AMIGA Review Bazar.

Příjem zboží do komisního prodeje

Zboží do komisního prodeje je přijímáno dvěma způsoby.

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

2. Zboží lze nabídnout k prodeji, ale přitom si ho nadále ponechat v užívání. Nabídku zašlete na otištěném kuponu (kopii), nebo ji lze podat telefonicky. Vaše nabídka bude evidována a v případě zájemce budete vyzváni k dodání zboží. V tomto případě je nutné uvést telefonní číslo a čas, kdy jste k zastižení. Písemná komunikace není možná. V případě jakýchkoliv změn (cena, konfigurace, zboží je již prodáno - rušíte záznam) je nutno tyto skutečnosti naší firmě neprodleně oznámit.

Prodej i na splátky

Poptávka na zboží

V případě, že máte zájem o koupi staršího počítače či příslušenství, můžete se osobně, ale nejlépe telefonicky informovat na momentální nabídku. V případě, že zboží nebude v této době k dispozici, můžete zanechat nezávaznou objednávku s cenou, kterou jste ochotni akceptovat. V nejhorším případě můžete učinit dotaz i písemnou formou, ale tato forma není ideální vzhledem k prodlevám při doručování písemností (námi písemně nabídnuté zboží může být v době, kdy potvrzujete zájem již prodáno).
Firma ATLANTIDA Publishing na uvedené zboží neposkytuje záruku, ale zboží pečlivě testuje. Při osobním převzetí bude zájemci zboží předvedeno. V případě, že bude zboží zasíláno na dobírku, bude reklamace uznána pouze tehdy, jestliže se oznámí telefonicky firmě ATLANTIDA Publishing v den, resp. druhý po přijetí zásilky. Na pozdější reklamace nebude brán zřetel.

Jak vyplnit kupon

Na kuponu vyplňte Vaše nacionále, telefon a čas, kdy budete na telefonu k zastižení. V případě, že budete zboží fyzicky předávat ve firmě ATLANTIDA Publishing, nebo jej posílat poštou, zakroužkujte bod 1. a vypište datum. V případě, že si zboží ponecháte až do případného prodeje zakroužkuje bod 2.
Do řádek napište detailně název zboží (A1200, A1200 Magic, Blizzard 1230IV apod.), jeho stáří a požadovanou cenu. V případě, že budete prodávat sestavu (A1200+HD+Blizzard) a souhlasíte s tím, aby se jednotlivé části prodaly i samostatně, vypište do každého řádku jednu část i s cenou. V případě, že napíšete pouze kompletní cenu, bude zboží nabízeno pouze jako komplet. Podle dosavadní zkušenosti však mají komplety minimální šanci - je tedy lepší prodat počítač po částech.

Evidenční číslo: ☐ **AMIGA Review Bazar**

Příjmení a jméno

Ulice (č.p.)

PSČ, Město

Telefon / k zastižení od/do

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

Název zboží	Stáří	Cena

Až vás přestane bavit

zbavte se jí...

... a pořiďte si jinou.

CAMELOT BAZAAR

- výkup za hotové - přineste nám vaše „ohrané" hry, které už vás přestaly bavit a my je od vás vykoupíme. Můžete si být jisti, že vám nabídneme opravdu výhodnou cenu.

- příjem zboží do komisního prodeje - přineste nám vaše „ohrané" hry, které už vás přestaly bavit a my je prodáme jinému hráči za ceny, které si sami zvolíte. Po 12 měsících provozu naší pražské prodejny víme, že má 93% úspěšnost prodeje. Pravděpodobnost, že se právě vaše hra prodá je úplně stejná.

- prodej počítačových her pro PC a PSX - ačkoliv u nás najdete i nejnovější hity herního trhu, nabízíme vám především „ohrané" hry od jiných hráčů. Vypadají úplně stejně jako nové, protože naši zákazníci, kteří nám svoje hry prodávají, se k nim chovají stejně jako vy. Opatrně. Když budete chtít, můžete si u nás vybrat úplnou novinku i za méně než polovinu běžné ceny.

- prodej výpočetní techniky - jsme připraveni vám nabídnout zvukovou kartu, joystick, SONY Playstation, nebo rovnou celý počítač. Naši prodejci vám vše rádi předvedou, vyberou s vámi tu nejvhodnější konfiguraci, zkrátka budou mít pro vás vždy dostatek času. Nabízíme vám dobré ceny, kvalitní servis, záruku i leasing.

Recycled Games

"ohrané" hry z druhé ruky ve vynikajícím stavu, které vám nabízíme na našich prodejnách

PC

Tomb Raider	800 Kč
Warcraft II	1000 Kč
Red Alert CZ	800 Kč
Broken Sword CZ	800 Kč

PSX

Tomb Raider	1400 Kč
Die Hard Trilogy	1400 Kč
NHL 97	1100 Kč
Need For Speed II	1400 Kč

(příklad cen zboží v komisním prodeji v období 7/97)

Camelot Bazaar Praha
Zlatnická 4
110 00 Praha 1
tel.: (02) 231 35 57

Camelot Bazaar Brno
OD Petrov, II. p., Masarykova třída 26-30
602 00 Brno
tel.: (05) 4221 3020-21

Hledáme prodejce pro naši brněnskou pobočku. Jestli se chcete bavit, jestli si chcete hrát, a to všechno za peníze, volejte Michala Poláka, tel.: (0603) 464 559