CENA 39 KČ (S DISKETOU 59 KČ)

38

AMIGA REVIEW

LISTOPAD 1998

CyberVisionPPC
Nejnovější grafická karta

GoldED Studio
Nová verze populárního textového editoru

NES na Amize
Emulátory Nintendo Entertainment Systemu

Začínáme s Amigou III.

AMIGA MAX

Paul Carrington
Exklusivní interview s šéfem Vulcan Software

GunBee
Návrat klasiky ze SNES

Enemy: Tempest of Violence

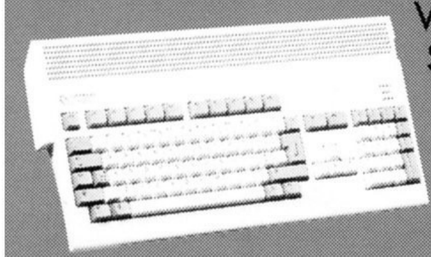
Publishing ATLANTIDA

38
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	**tel.**
HD 2.1 GB	**4636,- Kč**
HD 2.5 GB	**5124,- Kč**
HD 3.2 GB	**5246,- Kč**
HD 4.3 GB	**5734,- Kč**

KARTY, PAMĚTI, FPU

Elbox E1230-II/40MHz 4390,- Kč
6803/40, hodiny, patice na SIMM a FPU

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

Apollo 1240/40MHz 10190,- Kč

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

Apollo 1260/66MHz 19990,- Kč

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

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

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

Blizzard PPC 603e/160 MHz
s 68LC040/25 MHz 12990,- Kč
s 68040/25 MHz 14290,- Kč
s 68060/50 MHz 27490,- Kč

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

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

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

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

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

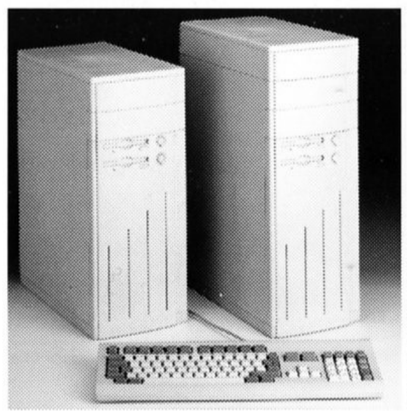
SIMM 4MB	(*305,- Kč)	366,- Kč
SIMM 8MB	(*427,- Kč)	488,- Kč
SIMM 16MB	(*793,- Kč)	915,- Kč
SIMM 32MB	(*1464,- Kč)	1586,- Kč
SIMM 64MB	(*3294,- Kč)	3538,- Kč

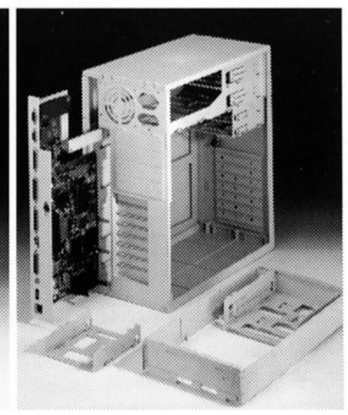
* ceny pamětí při koupi s kartou Blizzard či Apollo

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*

Sound sampler HDP 590,- Kč

Scandoubler interní 3490,- Kč
Scandoubler pro A1200, jednoduchá montáž

Scandoubler externí 4990,- Kč

ATLANTIDA Publishing

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

CENÍK PLATÍ OD 15. 11. 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 32x 2196,- Kč

CD-ROM 36x 2440,- Kč
ATAPI CD-ROM mechanika

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

Ext. FDD 3.5" HD 3190,- Kč

SOFTWARE AMIGA

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

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

HFU jízdy 1.0 300,- Kč

HFU sklad 1.0 1050,- Kč

HFU jízdy + HFU sklad 1.0 1260,- Kč

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

BD Editor v2.2 1650,- Kč
Český textový editor s obrázky, tabulky a kontrolou pravopisu (RAM 2MB, HD), obsahuje i verzi pro PPC

BD Manažer 2.0 350,- Kč
Český diskový manažer

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

OSTATNÍ

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

Kabel RGB 250,- Kč
Kabel k RGB monitorům

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

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

Slovo úvodem

Vážení čtenáři,

setkáváme se nad dalším číslem AMIGA Review. Minule jsem se zmiňoval na tomto místě o aktivitách nově oživlé Amiga-scény. Jsme rádi, že se uskutečnila Amiga Párty II. ve Voticích, kde jsme se mohli všichni setkat a která snad dala dostatečný impulz k probuzení všech amigistických spáčů. Soutěže - compa - o nejlepší dema, obrázky či hudbu, jsou to, co nám dlouhou dobu chybělo a co se nyní opět objevilo; to vše (a nejen to) se odehrálo ve Voticích. Pokud jste udělali tu chybu, že jste této události nebyli přítomni, tak potom vám přinášíme na straně 8 reportáž z této akce i s několika obrázky a kompletními výsledky všech soutěží, jež tam proběhly. Já osobně doufám, že i organizátoři považují proběhlou akci za vydařenou a že se opět za pár měsíců ve Voticích setkáme - nebo i jinde, pokud některé z vás takový nápad inspiroval.

Pokud se chcete ostatním svěřit s některými drby nebo novinkami z domácí scény, nebojte se tak učinit - obracet se můžete případně přímo na Radka Hrdličku ‹lahve@brandysnlab.cz›, který má tuto část časopisu na starosti. Nedivte se ale tomu, že se stejné zprávy mohou objevit i v diskmagu TopSecret, jemuž dělá šéfredaktora.

Z obsahu totoho čísla bych Vás rád upozornil zejména na první dojmy z provozu nejnovější grafické karty CyberVisionPPC, dále pak na článek GoldED Studio 5 a za zmínku stojí i popis řady emulátorů známého herního systému Nintendo.

Příjemné čtení.

Tomáš Benda

Tomáš Benda

Amigisti z Plzně pomozte nám!

Prosíme o pomoc všechny amigisty z Plzně a okolí, kteří kupovali časopis u firmy Media Consul s.r.o. - tato firma naposledy sídlila v ulicích Otýlie Beníškové a Kollárové. Nyní s námi nekomunikuje a dluží nám částku za prodané časopisy a diskety přesahující 15.000,- Kč. Na tuto firmu jsme již podali žalobu u soudu v Plzni, avšak ani poté tato firma neuznala svůj závazek (tvrdí, že žádné časopisy AMIGA Review neprodávali). Nyní musíme dokázat, že tato firma opravdu naše časopisy prodávala.

Prosíme tedy všechny amigisty, kteří kupovali časopis (od čísla AR 24 do 35) u této firmy o spolupráci. Uvítali bychom, pokud by někdo z Vás měl uschovány paragony o nákupu, či byl ochoten dosvědčit např. formou notářsky ověřeného dopisu, že časopisy u této firmy kupoval (náklady Vám uhradíme). Všechny, kteří by nám mohli takto pomoci prosíme, aby se nám ozvali telefonicky mezi 13 a 17 hodinou na číslo 02/375754 - Michal Suk.

Předem děkujeme za Vaší ochotu.

OBSAH

INFORMACE

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

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

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

8 **AMIGA Scéna**
Amiga Party II.

HARDWARE

10 **CyberVision PPC**
První dojmy z provozu nové grafické karty

12 **Elbox Scandoubler**
Scandoubler a FlickerFixer v jednom

13 **Elbox 1230/40 II Turbo**
Karta s 68030 od Elboxu

SOFTWARE

14 **GoldED Studio 5**
Recenze poslední verze známého sharewarového textového editoru

17 **Lupe 1.9**
Zvětšovátko na Workbenchi

18 **Nintendo Entertaiment System aneb NES na Amize**
Několik emulátorů NESu

20 **Studio 2.2**
Update tiskového programu

21 **Aminet 26**
Další díl známé PD série

22 **EvenMore 0.50**
Komfortní textový prohlížeč

23 **SGrab 1.8**
Zřejmě nejdokonalejší program pro grabování oken a obrazovek

SYSTEM

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

26 **Testy rychlosti mazání souborů**
... a pár drobností navíc

DEMA

27 **TRSi/Mellow Chips - Rise**
Oceněné demo z „The Gathering"

AMIGA MAX

28 **Úvodník**

28 **Herní drby**

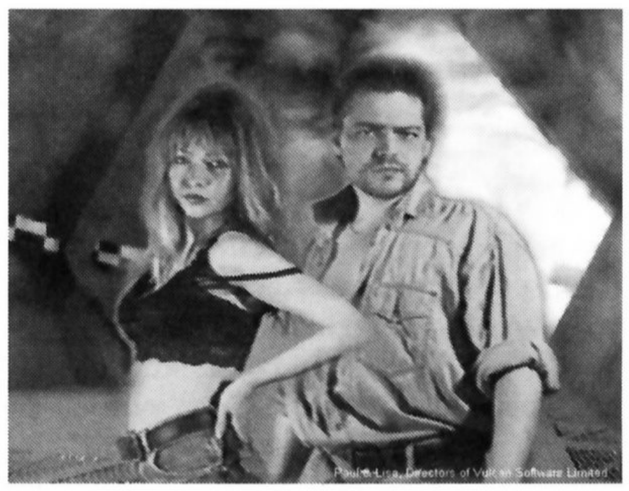
30 **GunBee**
Recenze klasické střílečky

31 **Descent**
Přehled Amiga-portu hry

32 **Abuse**
Legenda z roku 1995 i na Amigách

33 **Enforce**
Jak pokračuje vývoj české 3D hry

34 **Rozhovor - Paul Carrington**



REDAKČNÍ RUBRIKA

37 **Listárna**

38 **Soukromá inzerce**

39 **Předplatné a AR Bazar**

AMIGA REVIEW

Vydavatel:
Michal SUK
suk@amiga.cz

Šéfredaktor:
Tomáš BENDA tbenda@amiga.cz

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

Titulní strana:
Jiří Podhorecký - GEORGE

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

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

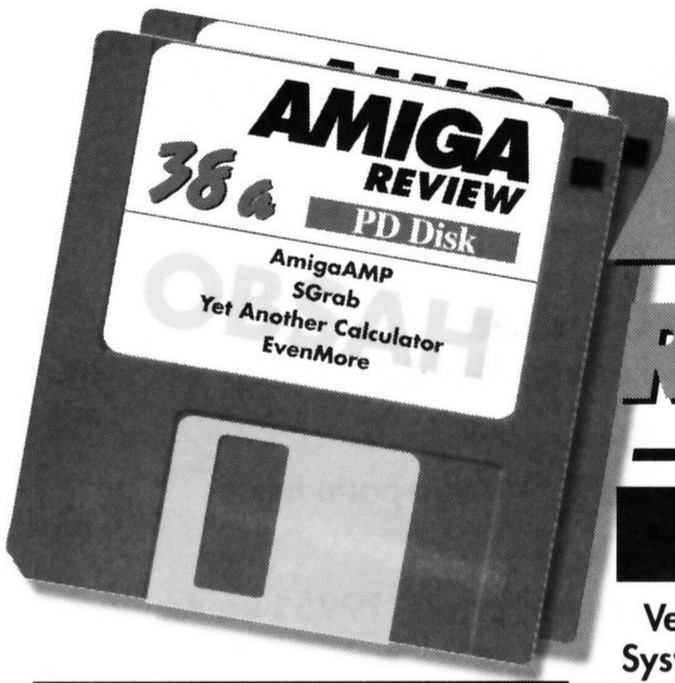
Sazba: ATLANTIDA DTP
Periodicita: měsíčník
Reg. značka: MK ČR 6824
ISSN 1211-1465

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

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

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

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



AMIGA REVIEW PD DISK

AmigaAMP

Verze: 2.2 - Thomas Wenzel
Systém: OS 3.0 a výše
Typ: freeware

I na Amigu existuje řada přehrávačů pro stále populárnější audio formát MP3. V prostředí Windows95/98 je asi nejpopulárnější WinAMP, takže Amiga má svům AmigaAMP - komplexní, přehledné GUI, dobře použitelný. Program je pouze trochu náročnější (procesor 68030 a výše, podpora již i pro PowerPC). AmigaAMP však není jen jednoduchým přehrávačem, nabízí daleko více, knihovny...

YAC

Autor: Paul Wójcik
Systém: OS 1.3 a výše
Typ: freeware

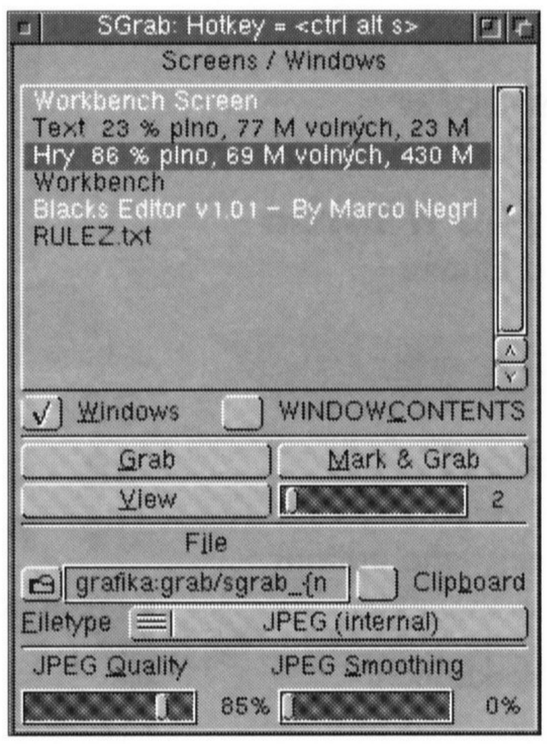
Jednoduchý kalkulátor do systému, převody BIN, HEX, DEC...

SGrab

Verze: 1.8 - Stephan Rupprecht
Systém: OS 3.0 a výše
Typ: shareware

Jednoduchý prográmek pro snímání (grabování) oken a obrazovek, jejich výřezů, příjemné uživatelské rozhraní, podpora Arexxu a mnoho dalšího.

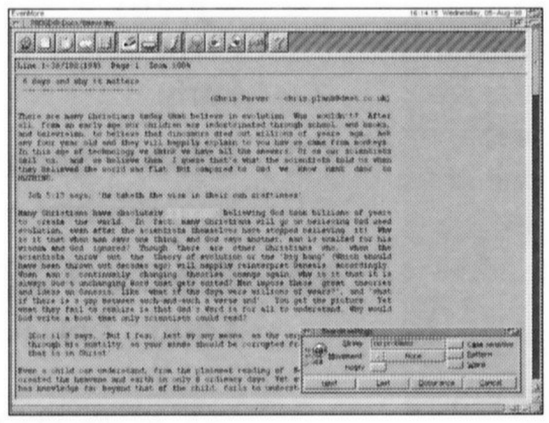
Podrobný popis tohoto programu najdete v recenzi na straně 23.



Even More

Verze: 0.51 - Chris Perver
Systém: OS 2.04 a výše
Typ: freeware

Program určený k prohlížení textů nabízí daleko více (tooltypes, vyhledávání, rychlí scrolling, tisk, pakování XPK...). Pokud vás program zaujal, tak si můžete si program vyzkoušet.



Mystic View

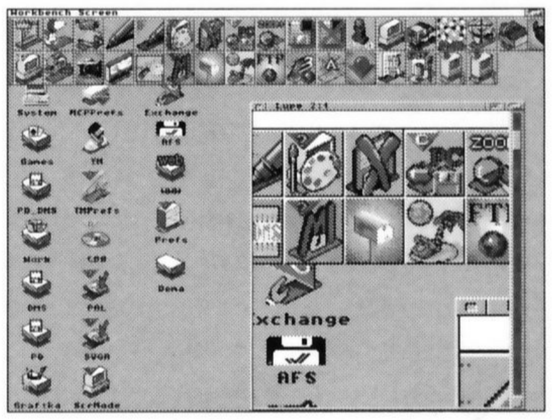
Verze: 0.99e
Systém: OS 3.0 a výše
Typ: freeware

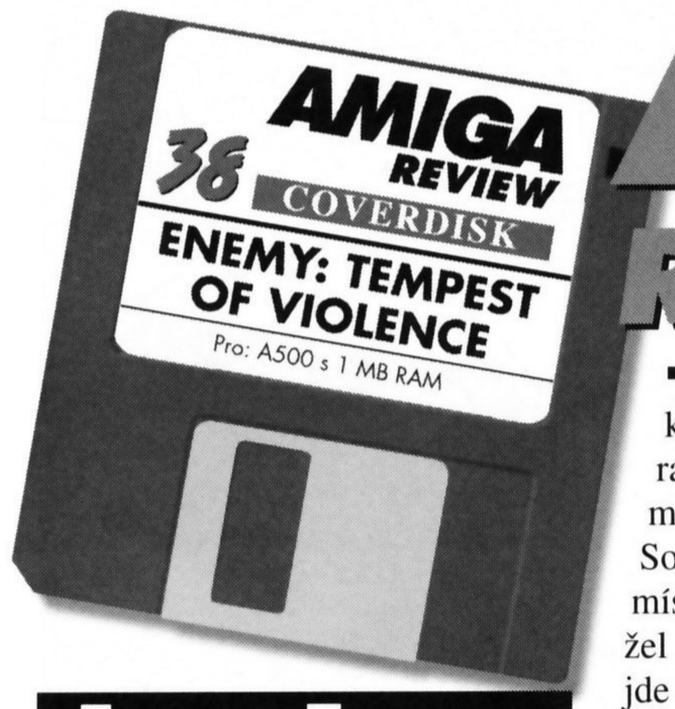
Uživatelsky přívětivý zobrazovač obrázků, skutečně propracovaný.

Lupe

Verze: 1.9 - Frank Toepper
Systém: OS 1.9 a výše
Typ: freeware

Další představitel na Amize populárních programů, který funguje jako lupa v systému. Ideální pro slepce ;-))) Více o programu uvnitř tohoto čísla AMIGA Review.



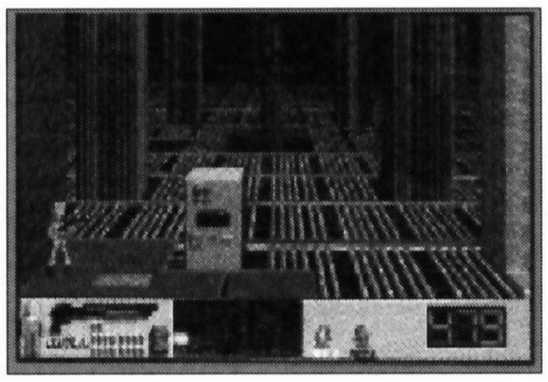


AMIGA REVIEW COVERDISK

Enemy: Tempest of Violence

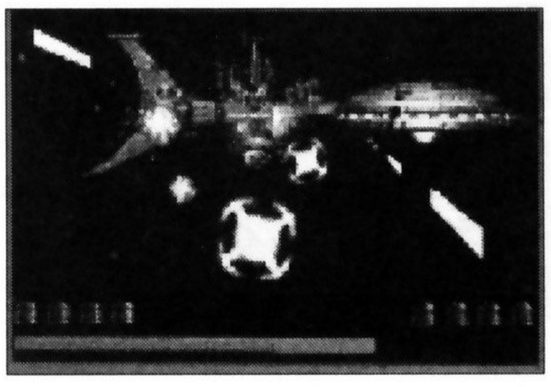
Dlouho, předlouho jsme hledali, co na tento coverdisk umístit. Her nebo jejich demoverzí, které by se vešly na jednu jedinou disketu, kvapem ubývá. Poslední dobou nezbývalo nic jiného, než hru ponechat v LHA archivu a na disk umístit jednoduchý installer, ale když jsem se tento týden probíral internetem, nenalezl jsem téměř žádný vhodný materiál. Software, který by si zasloužil místo na našem CVD, se již bohužel většinou na DD disketu nevejde ani zabalen v archivu...

Po nekonečném bádání jsme narazili na stránku německé firmy V.A.K. Entertainment, která připravuje hru Turbo Racer 3D (viz news v Amiga MAXu). Kromě této hry ale chystá na příští rok anglickou verzi akční adventury z vetřeleckou tématikou „Enemy: Tempest of Violence". Příběh je, řekl bych, klasický pro všechny podobné hry a filmy: Vetřelci přepadli základnu pozemšťanů a teď drží ve svých vězeních na 200 lidí. Jedinou jejich nadějí jste vy! Člen(ové) antivetřeleckého komanda Delta. Čeká na vás spousta hádanek k vyřešení, spousta dveří k otevření a spousta potvor k odstřelení. Hrát můžete buď v jednom, nebo v perfektně sehrané dvojici, společníkem vám bude slušný atmosférický modul.



Demo hry nepotřebuje ke svému běhu žádný náročný hardware ani náročnou instalaci. Stačí vložit disk do mechaniky, nabootovat a jedeme. Měla by stačit i A500 s 1 MB RAM.

Joe



OS 3.5 bude podporovat PPC. Tak na co čekáte?

Počítače:

CO210	AMIGA 1200 Classic	↓↓↓☺9490
CO300	AMIGA 1200 Tower Infinitiv	☺14490
CO310	AMIGA 1200 Tower Infinitiv + BUS1200 Z1	☺18990
CO330	AMIGA 1200 Tower Infinitiv + BUS1200 Z3	☺28990
CO200	AMIGA 1200 Magic	↓↓↓☺11490
CO220	AMIGA 1200HD 260MB Magic + SCALA	↓↓↓☺16990
CO410	AMIGA CD 32 + 7CD = 107 her (Microcosm, Oscar atd.)	↓☺4990
CO900	AMIGA 4000T MicroniK bez CPU karty	54990

phase 5 Digital Products:

RK166	Blizzard 1230-IV - MC68030/50MHz	4990
RK170	Blizzard 1260 - MC68060/50MHz	16990
	- informujte se na možnosti odkoupení karet Blizzard1230-IV	
HC076	Blizzard SCSI-Kit IV pro B1230-IV - B1260	☺3190
KA051	SCSI kabel z SCSI kitu 26pin na 3x 50pin PFL interní	☺700
RK189	Blizzard603e 160MHz + patice 040/060	☺13490
RK190	Blizzard603e 160MHz + 68LC040-25R	☺12990
RK191	Blizzard603e 160MHz + 68040-25R	☺14290
RK193	Blizzard603e 160MHz + 68060-50	☺27490
RK195	Blizzard603e 200MHz + patice 040/060	☺16690
RK196	Blizzard603e 200MHz + 68040-25R	☺17590
RK198	Blizzard603e 200MHz + 68060-50	☺30790
RK200	Blizzard603e 240MHz + patice 040/060	☺20390
RK201	Blizzard603e 240MHz + 68040-25R	☺21190
RK203	Blizzard603e 240MHz + 68060-50	☺34890
RK205	Blizzard603e+ 160MHz + SCSI + patice 040/060	☺16690
RK206	Blizzard603e+ 160MHz + 68040-25R + SCSI	☺17590
RK208	Blizzard603e+ 160MHz + 68060-50 + SCSI	☺30790
RK210	Blizzard603e+ 200MHz + SCSI + patice 040/060	☺20090
RK211	Blizzard603e+ 200MHz + 68040-25R + SCSI	☺20890
RK213	Blizzard603e+ 200MHz + 68060-50 + SCSI	☺34590
RK215	Blizzard603e+ 240MHz + SCSI + patice 040/060	☺23790
RK216	Blizzard603e+ 240MHz + 68040-25R + SCSI	☺24190
RK218	Blizzard603e+ 240MHz + 68060-50 + SCSI	☺37790
GK505	BVision 4MB SGRAM vč. CyberGraphX - NOVINKA!	☺8490
KA050	Úprava kabelu BPPC SCSI na 3x int. PFL50	☺1200
	- verze s paticí jsou určeny pro upgrade z karet Blizzard 1240/60	
RK245	Cyberstorm MK-III 060/50 + UW SCSI pro A4000	☺26990
RK255	Cyberstorm PPC 604e-180	☺26290
RK255	Cyberstorm PPC 604e-180 + 68040-25R	☺28590
RK258	Cyberstorm PPC 604e-180 + 68060-50	☺39390
RK260	Cyberstorm PPC 604e-200	☺30990
RK260	Cyberstorm PPC 604e-200 + 68040-25R	☺33290
RK263	Cyberstorm PPC 604e-200 + 68060-50	☺43990
RK265	Cyberstorm PPC 604e-233	☺33590
RK266	Cyberstorm PPC 604e-233 + 68040-25R	☺35890
RK268	Cyberstorm PPC 604e-233 + 68060-50	☺46690
GK500	CyberVisionPPC 8MB SGRAM vč. CyberGraphX	☺10490
GK510	CyberVision64/3D 4MB VRAM vč. CyberGraphX	7690
GK530	ScanDoubler pro CyberVision64/3D	3190

Elbox/Apollo - karty, turbokarty, towery:

RK060	Elbox E1200/4 - 4MB FAST RAM pro A1200 + hodiny	↓2290
RK080	Elbox E1208 - 0-8MB FAST RAM pro A1200 + hodiny	↓☺1990
RK320	Elbox E1230-II 40 - 68030, 2x SIMM, 1x FPU,	☺4390
RK120	Apollo 1240/33MHz - 68040/33, 1-2x SIMM	☺8490
RK125	Apollo 1240/40MHz - 68040/40, 1-2x SIMM	☺10190
RK130	Apollo 1260/50MHz - 68060/50, 1-2x SIMM	☺17490
RK135	Apollo 1260/66MHz - 68060/66, 1-2x SIMM	19990
HC080	Apollo SCSI-Kit pro A1230, 1240, 1260	☺3190
EL020	E/Box - tower pro A1200, plech + PSU	☺6390
MI020	Kryt + interface klávesnice - vhodné pro E/Box, bez red.	☺1490
EL110	Fast-ATA2/EIDE Controller pro A1200 - NOVINKA!!!	☺2790
	- rychlý řadič IDE zařízení dosahující rychlost až 16.6MB/s	
EL120	Elbox ScanDoubler - externí - NOVINKA!	☺4190
EL130	Elbox ScanDoubler + FlickerFixer - externí - NOVINKA!	☺5190
RK015	Elbox A-500/2 + hodiny pro A500, Garry adaptér	2190
RK020	Elbox A-501 Plus - paměť pro A500+ 1MB	☺1150
RK330	*Elbox 530 Turbo - pro A500 - stále nejsou...*	*na dotaz*
RK030	Elbox A-601 - paměť pro A600 1MB + hodiny	☺1590
RK300	Apollo Turbo 630 - MC68030/40, 1x SIMM, 1x FPU PLCC	↓☺4990
RK430	Elbox CDTV/2MB + zálohování hodin	2490
RK435	Elbox CDTV/8MB + zálohování hodin	5390
RK140	Apollo 4040/40MHz - 68040/40, 4x SIMM, 1x SCSI	13490
RK145	Apollo 4060/50MHz - 68060/50, 4x SIMM, 1x SCSI	22990
RK146	Apollo 4060/66MHz - 68060/66, 4x SIMM, 1x SCSI	26490

Příslušenství pro CD32:

CC010	Interface pro PC klávesnici - NOVINKA!	☺850
JO110	Competition Pro CD32 Joy Pad	☺820
JO115	Boomerang CD32 Joy Pad	☺520
CC030	Plastikový kryt na CD32	↓☺50
CC050	CD32 ProModule + disketová mechanika 3.5" DD	↓☺7990
KL010	Klávesnice pro CD32 ProModule	☺490

RAM karty, SIMMy a FPU:

RK010	A-501 - paměť pro A500, 512KB RAM + hodiny	☺490
PO130	SIMM 4MB 72pin 70ns / 60ns	☺290
PO140	SIMM 8MB 72pin 70ns / 60ns	☺450
PO150	SIMM 16MB 72pin 70ns / 60ns	☺990
PO160	SIMM 32MB 72pin 70ns / 60ns	☺2490
PO165	SIMM 64MB 72pin 70ns / 60ns	☺3390
	** aktuální ceny SIMMů na dotaz! Denní změny cen!*	
FP050	MC 68882/33MHz - pouzdro PLCC	☺1490
FP060	MC 68882/50MHz - pouzdro PGA	☺2390

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

EL110	Fast-ATA2/EIDE Controller pro A1200 - NOVINKA!!!	☺2490
	- cena platí jen při zakoupení spolu s harddiskem!	
HD020	HDD 2.5" 260MB + kabel 2.5" + předinst. OS3.1	↓☺2490
HD090	Western Digital 1.6GB EIDE	↓☺4590
HD100	Western Digital 2.5GB U-DMA	↓☺5190
HD105	Western Digital 3.2GB U-DMA	↓☺5390
HD110	Western Digital 4.3GB U-DMA	↓☺5890
HD115	Western Digital 5.1GB U-DMA	↓☺6490
HD120	Western Digital 6.4GB U-DMA	↓☺6890
HD125	Western Digital 8.4GB U-DMA	↓☺8190
HD130	Western Digital 10.1GB U-DMA	↓☺9490

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

CD ROM jednotky pro A600/1200:

CD060	CD ROM Mitsumi FX600 6x ATAPI (instalace + 500Kč)	↓☺1490
CD100	CD ROM Mitsumi FX320 32x ATAPI (instalace + 500Kč)	↓☺2190
CD105	CD ROM Sony CDU-711 32x ATAPI (instalace + 500Kč)	↓☺2590
CD200	CD ROM SCSI Toshiba XM-6201B 32x	↓☺4290

** aktuální ceny těchto a jiných CD ROM na dotaz!*

Diskety a CDR:

DY010	3.5" DD Tales - 10ks	☺130
DY030	3.5" DD Verbatim - 10ks	☺170
DY020	3.5" HD NoName - 10ks	☺140
DY700	CDR médium Verbatim Datalife Plus - modré	↓☺89
DY900	3.5" Čistící disketa	60

Disketové jednotky:

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

Monitory:

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

Myši a podložky:

MY005	Myš A1200 Classic	☺399
MY006	Myš Walker (mikrospínače, černá) + podložka	☺459
MY020	MegaMouse 400dpi - mikrospínače	↓☺499
MY025	Wizard mouse 560dpi třítlačítková - mikrospínače	☺829
MP010	Podložka AMIGA - BoingPad, průměr 23cm, super!	☺130
MP060	Podložka DINO	☺95

Literatura:

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

Ostatní příslušenství:

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

Joysticky:

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

Náhradní díly:

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

** aktuální ceny a další ND Vám sdělíme na dotaz!*

Audio a video produkty Elsat a HDP:

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

Micronik Tower a příslušenství:

MI010	A1200 Tower Infinitiv	☺5490
MI011	A1200T Infinitiv + BUS1200 Z1	☺9990
MI013	A1200T Infinitiv + BUS1200 Z3	☺19990
MI005	Videoslot adapter - NOVÁ VERZE, 100% funkční!!!	☺1990
MI030	Rámeček pro další zařízení 3.5" pro Infinitiv Tower	↓☺149
MI040	Top case - další patro pro Infinitiv Tower	↓☺690
MI045	PCMCIA adaptér 90o 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
	- pro práci se Zorro-III vyžaduje OS 3.1	
SC100	ScanDoubler Intern pro A1200 - NOVINKA!	↓☺3490
	- nespolupracuje s Fast-ATA2/EIDE řadičem k.č. EL110!	
SC110	ScanDex - externí scandoubler - NOVINKA!!!	☺4990
KL020	Klávesnice pro A4000 Int.	↓☺2490

Tablety a scanery Amiga:

MI210	OmniPen 604 - 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

Macro System - Casablanca:

DI240	Casablanca040 + HDD 4.3GB	95290
DI245	Casablanca040 + HDD 6.4GB	99990
DI250	Casablanca040 + HDD 9.1GB	105690
DI260	Casablanca040 + HDD 18GB	137790
DI241	Casablanca060 + HDD 4.3GB	105690
DI246	Casablanca060 + HDD 6.4GB	110390
DI251	Casablanca060 + HDD 9.1GB	115990
DI253	Casablanca060 + HDD 9.1GB + DV	177990
DI261	Casablanca060 + HDD 18GB	147990
DI263	Casablanca060 + HDD 18GB + DV	208990
HD300	HDD 4.3GB + šuplík	14190
HD305	HDD 6.4GB + šuplík	19090
HD310	HDD 9.1GB + šuplík	24890
HD350	HDD 18GB + šuplík	57990
SO900	Adorage Magic for Casablanca - sada efektů	3490
SO901	Adorage Magic II for Casablanca - sada efektů	3490
SO910	Monument Titler CS for Casablanca - profi titulkovač	6990
DI230	Casablanca Effect Disk 1-6 (cena za 1 disk)	2490
DI231	Casablanca Font Disk 1-4 (cena za 1 disk)	1490
DI229	Casablanca Bluebox Effect Disk	3490
KL010	Klávesnice pro Casablancu	490
DIxxx	RA - Rendering Acceleration upgrade na 060	14990
DI215	Casablanca DV-Option - DV sběrnice	69990

** na vyžádání Vám rádi zašleme podrobné informační materiály*

Macro System - DraCo:

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

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

Village Tronic:

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

Amiga I/O rozšíření:

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

Software a hry FreeWare pro Amigu:

SO050	ACE - Basic Compiler	79
SO020	Fish katalog - disketa se seznamem Fish disků č. 1-999	30
	- jednotlivé Fishdisky od 1 do 1000 v prodeji za 30Kč	
FD010	Herní balík 1 - 30 - hry na OS2.0 + 1MB RAM, cena za 1 disk	49
	- chystáme další diskety herního balíku	

Software pro Amigu:

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

Amiga CDTV:

CT005	CDTV Player - přehrávač hudebních CD	☺1990
CT020	Ovládač pro CDTV - infra, originál Commodore	990
CT030	Myš pro CDTV - originál Commodore	890

** CD ROM pro CDTV na dotaz!*

Služby

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

Informace

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

Zásilková služba pro Slovensko

- základní informace na telefonu 00420-69-681 04 18, sl. Sonnevendová
- cena v SK = cena v Kč x 1.2 - 1.4 dle aktuálního kurzu
- zboží je zasíláno na dobírku z území SR

Ceny v tomto inzerátu jsou včetně DPH platné ke dni 8.11.98 a počítané při kurzu 17.60 za 1DM, aktuální ceny Vám rádi sdělíme.

javosoft® COMPUTER

Centrála: prodejna, zásilková služba, servis, velkoobchod

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

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

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

Krátké zprávy

RedHat na Amigu

Německá společnost Schatztruhe nyní nabízí neoficiální verzi Linuxu RedHat 5.1 (poze binární soubory), portované Jessem Sorensem a SuperViewII Productivity suite, s mnoha funkcemi, včetně podpory PPC.

Linux je volně šířitelný operační systém typu Unix, který vytvořil Linus Torvalds na začátku devdesátých let a který se vyvíjí s pomocí developerů celého světa. Linux je hardvarově nezávislý, běží tedy na jakékoliv počítačové platformě, na kterou je překompilován. Má v sobě implementován multitasking, virtuální paměť, sdílené knihovny, ochranu paměti, síťový TCP/IP protokol atp.

Vyvinut byl pod GNU a je tedy volně šířitelný včetně svého zdrojového kódu.

Novinky Od IreeSoftu

IreeSoft představí na kolínské show Computer'98 nové verze svých produktů TurboPrint Professional 7 a Picture Manager Profesional 5.5. Do veřejné distribuce se tyto programy dostanou 23. listopadu (týká se německé verze) a v lednu '99 (anglická verze TPP7).

G3 konečně i na Amize?

Podle informací ze stránky Haage & Partner věnované PPC, je potvrzen vývoj duálních PowerPC karet s procesory G3. Více informací by mělo být k dispozici na adrese *<http://www.escena.de>* během několika příštích dnů.

Back Orifice pro Amigu

Back Orifice je administrativní systém, který umožňuje uživateli ovládat počítač skrze TCP/IP protokol za použití jednoduché konzole nebo GUI aplikace. Je portován z Unixu a nyní umožňuje takto na dálku ovládat počítače s Windows95 nebo Windows98 přes Internet.

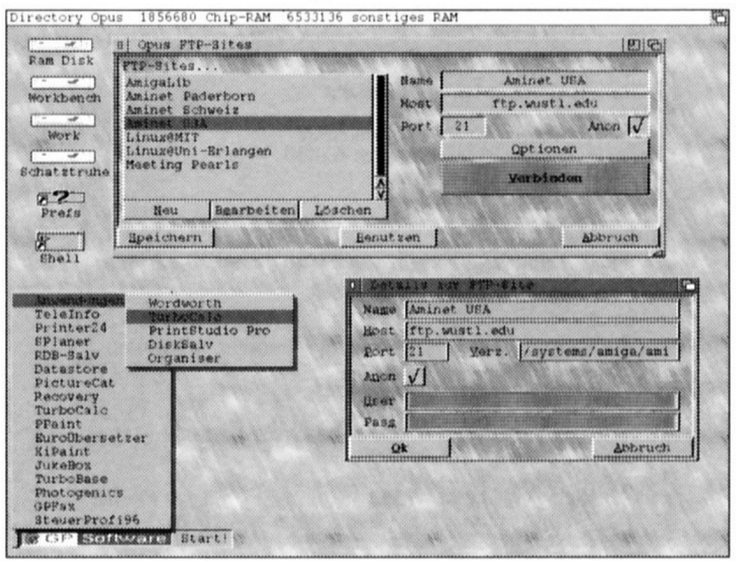
Verze pro Amigu by měla být hotová během krátké doby.

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

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

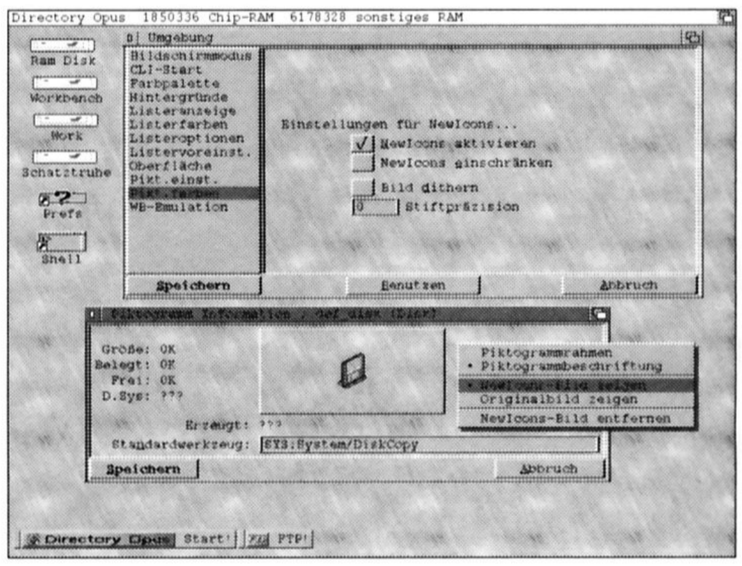
AMIGA NEWS REVIEW

Opus Magellan II dokončen



Jedná se o file-manager, který lze použít i jako náhradu za WorkBench a který tak nabízí jeden z nejlepších desktopů systému. Autoři jej budou osobně předvádět na kolínské show.

Navíc je k dispozici i „DOpus PLUS CD - The Essential Companion to Opus Magellan II". CD obsahuje ukázkové konfigurace, návody, filetypy a vše, co se týká Opus Magellanu, které vytvořili jeho spokojení uživtelé. CD dále obsahuje stovky MB obrázků, zvuku, ikon, skriptů a dalších drobností, které učiní váš DOpus krásnější.



Amiga 1200 od NewTeku?

Zdroje blízké známé společnosti NewTek prozradily NewTekniques magazinu, že NewTek stále aktivně podporuje Amigu.

Dokonce vzhledem k neobnovení výroby počítačů Amiga 4000 Newtek údajně připravuje speciální variantu Amigy 1200, která bude kompatibilní s Video Toasterem a Video Toaster Flyerem.

Reakce uživatelů jsou velmi příznivé a celý systém by měl nabízet téměř stejné možnosti jako Amiga 4000 s Toasterem/Flyerem, ovšem za nižší cenu.

Některé zprávy v této rubrice jsou připravovány spolu s **Czech Amiga News**, zpravodajskými stránkami o Amize, které najdete na adrese *‹http://www.realdreams.cz/amiga/IndexCZ.html›*.

AMIGA Review CD#2

Dovolujeme si upozornit naše čtenáře, že se pomalu blíží doba, kdy si můžete (pokud jste již tak neučinili) objednat druhé cédéčko, které vyjde s příštím, tedy prosincovým číslem.

Opět máte možnost získat spoustu softwaru a dat - kromě kompletních výsledků compa z Votic (dema, obrázky, animace, hudba...) na něm, pokud vše dobře dopadne, bude umístěn i videozáznam z této akce. Pochopitelně na CD bude i další software, jako jsou různé utility, demoverze (v některých případech však i plné verze) komerčních programů, poslední vyšlá čísla domácích diskmagů, dema, o kterých se píše a bude psát v AR, demoverze her a jako bonus bude na tomto CD umístěna i plná verze jedné z následujících her od firmy Vulcan: **Valhalla 1**, **2** a **3**, **Timekeepers 1** a **2**, **Bograts**, **Jetpilot**, **Burnout**, **Tiny Troops** nebo **Hillsea Lido**.

Slůvko *některé* je uvedeno záměrně, protože jen na vás bude záležet, která z nich to bude. Své hlasy zasílejte prosím na adresu redakce nebo na e-mail *‹josef.komarek@amiga.cz›*, **v žádném případě však nehlasujte telefonicky nebo faxem**. Hra, která dosáhne do okamžiku finálního sestavení cédéčka největšího množství hlasů, bude se svolením Vulcan Software na toto CD zařazena. Takže neváhejte, prosincové ARCD #2 se blíží!

BD Editor 2.2 PowerPC

V současné době je připravena k distribuci nová verze BD Editoru 2.2. Hlavní změnou je, že tato verze obsahuje jak verzi pro procesory MC 68xxx, tak pro procesory PowerPC. V případě PowerPC verze je pro provoz požadován OS 3.x, PowerUp V46 a vyšší, harddisk a 2 MB Fast RAM. Doporučena je instalace systému CyberGraphics pro AGA (pokud nevlastníte grafickou kartu).

Další novinky, které přináší verze 2.2, lze rozdělit do několika kategorií:

* editace textu: byly doplněny příkazy pro manipulaci s okraji odstavců pomocí menu a klávesových zkratek; k dispozici jsou běžná přednastavení pro text s předsazeným či odsazeným prvním řádkem, pro výčet apod.

* práce s písmem: je-li nainstalována ttf.library a TrueType fonty, je možno používat TrueType fonty v BD Editoru, a to jak v kódování KOI8, tak v kódování E2. Volitelně je nyní možno zadávat velikost písma v bodech odpovídající velikostem používaným v DTP, Windows, FinalWriteru, atd., tj. lze zadávat nejenom velikost písma včetně diakritiky jako dosud, ale i velikost písma samotného (tj. velikost znaků M, N, y, j bez horního a dolního účaří). Tato vlastnost je funkční i v případě TrueType fontů, tj. 12 bodový Arial v BD Editoru odpovídá 12 bodovému Arialu v MS Wordu.

* navigace v dokumentu: pomocí příkazu 'Najdi...' je nyní možno procházet dokument po odstavcích zadaného stylu (například po kapitolách).

* kontrola pravopisu: byla přidána možnost zvýraznění nesprávně napsaných slov podtržením zadanou barvou (doporučeno MC 68040 či PowerPC); dále je možno ignorovat slova psaná velkým písmeny (tj. především zkratky); pravopis je také možno kontrolovat jen v rámci označeného bloku textu.

* uživatelské rozhraní: tabelátor v dialogovém okně s textovými poli aktivuje první z nich; klávesová zkratka stylu odstavce se zobrazuje přímo při editaci stylů.

Plnou verzi 2.2 lze získat od společnosti ATLANTIDA Publishing, upgrade ze starší verze lze objednat na adrese autorů (z verze 2.x stojí 200 Kč včetně PowerPC verze BD Editoru). Registrovaní uživatelé verze 2.x, kteří budou mít zájem pouze o novou verzi pro MC 68xxx bude upgrade zaslán za známky a disketu, popř. zdarma e-mailem.

Podrobnější informace jsou k dispozici na *‹http://www.cerge.cuni.cz/homepgs/cizek/›*.

TrueType font engine

Na Aminetu se objevila nová verze knihovny ttf.library 0.7.3 (viz také adresu *‹http://home.sprynet.com/sprynet/ragriffi/›*), která slouží u TrueType fontů ke stejnému účelu jako systémová bullet.library u Intellifontů.

Je založena na kódu vyvíjeném v rámci projektu FreeType. Součástí archivu, který je FREEWARE, je kromě vlastní knihovny i několik utilit, z nichž nejdůležitější je TTFManager (analogie známého systémového programu Intellifont) - slouží k instalaci TrueType fontů do systému. Pro nás nejdůležitější novou vlastností verze 0.7.x je možnost použití externě definovaných kódových stránek (dokonce může mít každý font jinou). To umožňuje využít českých TrueType fontů na Amize v libovolném kódování: české verze převodních tabulek pro KOI8 a E2 budou díky panu Ing. P. Čížkovi a MuDr. J. Klestilovi k dispozici na příštím PD disku nebo prosincovém ARCD #2.

Nejvhodnější pro použití jsou například fonty z Windows 95 obsahující všechny západo- a východoevropské znaky, jakož i typografické symboly. Kromě toho lze legálně a poměrně levně získat CD s desítkami a stovkami českých fontů v TrueType a Adobe formátu (například CE Písma, Loga, Symboly II / III).

Využití TrueType fontů je jistě široké, pro psaní a sázení textů je lze využít bez problémů například v českém BD Editoru od verze 2.2. FinalWriter i WordWorth mají zatím s použitím TrueType fontů pomocí této knihovny problémy:

(1) je nutno zadat velikost fontu asi o 40% větší než tu, co ve skutečnosti chceme (totéž platí pro BD Editor verze 2.1 a nižší) a

(2) ani pak se v případě FinalWriteru a WordWorthu nevyhneme problémům (příliš velké mezery mezi písmeny). Pro WordWorth lze však využít úpravu od J. Pokorného pro E2, založenou na vlastní knihovně WordWorthu.

Exklusivní hodinky od Amiga International

Na kolínské show budou prodávány exklusivní vysoce kvalitní hodinky Amiga. Jedná se o speciální omezenou serii, na celém světě jich bude totiž pouze 55 kusů. tomu ovšem odpovídá i cena... US$ 270,00.

Budou vyrobeny z pravého stříbra, vodotěsné do 30 metrů a tento speciálně upravený typ Miyota OS 10 Clockwork s datem a chronografem bude navíc obsahovat vrytý podpis Petra Tyschtschenka.

Nový PageStream

Nová verze populárního DTP programu PageStream 3.4 beta3 je nyní dostupná pro všechny registrované uživatele programu PageStream verze 3.3 na ftp serveru firmy SoftLogik. Mělo by se jednat o poslední verzi typu 3.x, která by měla obsahovat zejména opravené chyby předchozích verzí. V současné době se vyvíjí Pagestream 4.0, první výrazný update po třech letech. Měl by mj. obsahovat následující atributy:

- PDF export
- několikaúrovňové číslování kapitol, stránek a oddílů (např. ve stylu 6.8.1)
- definovatelné styly i pouze v rámci konkrétní kapitoly
- HTML export/import
- definovatelné atributy základního textu
- vrsty
- práce s textem bude obsahovat metodu Drag & Drop
- automatická pravidla práce s předchozím a následujícím odstavcem
- číslování odstavců
- definovatelné kernignové páry
- záložky
- speciální tabulkový editor (bude možné jej používat takřka jako spreadsheet

a další.

AMIGA Scéna

Amiga Párty II. Report z WorkShocku

Určitě se někomu stýskalo po soutěžích, které vždy probíhaly na srazech české Amiga scény. Ale teď je to tu znovu! Opět soutěže, opět Amiga! Je tu zpráva z „Podzimního WorkShocku“!

Na světě je mnoho paradoxů, které nás potkávají doslova na každém kroku. Jedním z nich je skutečnost, že k napsání tohoto článku jsem byl opět vybrán já. Já, který má s působením na Amiga scéně ty nejmenší zkušenosti. Já, který nepamatuju ty jistě nádherné časy, kdy se na nejrůznějších místech naší republiky scházelo několik desítek Amigistů, kteří společně soutěžili v různých oborech jako např. nejlepší demo, obrázek, hudba, animace, diskmag... Proč toto všechno píšu? Byl jsem totiž požádán o napsání zprávy (i když poněkud delší zprávy) o nedávno proběhlé akci „Amiga Párty II. Compo“ aneb „Podzimní WorkShock“, ale protože nemám s těmito akcemi příliš velké zkušenosti, bude se jednat jen o můj názor a budu psát o této akci tak, jak jsem to viděl já. Takže mi odpusťte mé případné výlevy blaženosti, které se v tomto článku zajisté objeví.

První Shock...

Je tomu již sedm měsíců, kdy jsme se mohli společně setkat na první akci „nové scény“, na Votické Amiga Párty, která se konala v místním Městském klubu Votice a kterou organizovali tvůrci diskmagu Amiga Positive. Akce měla sice předem stanovený program, ale organizátoři jaksi podcenili některé Amigisty, a tak se organizace dostala do rukou spíše účastníkům Párty. To však naštěstí Amiga Positive Team neodradilo ani v nejmenším a protože se začaly objevovat i dotazy na příští Amiga Párty, začali organizátoři pilně připravovat další „Shock“, který vypukl 24. října 1998 ve formě dvoudenní akce Amiga scény. A této Párty dali podtitul „Podzimní WorkShock“ (prý jako částečná náhrada za zrušený brněnský WorkShop). A měli pravdu,, neboť to, co jsme zažili, byl šok se vším všudy. Druhá Votická akce totiž měla v názvu ještě jedno klíčové slovo - Compo! Amiga Positive Team se totiž vrhl na znovuzavedení amigistických soutěží, které nám už několik let dost chyběly. A jak to zvládli, to si můžete přečíst v dalším odstavci.

Druhý Shock...

Celá akce se konala takřka na stejném místě jako před půl rokem, jen o pár metrů dál. Jako místo konání byla totiž označena budova Kino klubu. Když jsme dorazili na místo a vstoupili do sálu, napadlo mě jako první, že toto nebude zrovna dobré místo na sraz Amigistů, neboť to byl sál s pódiem a několika židlemi. Vypadalo to, jakoby se ani neměly kam položit naše počítače, ale když jsem se pořádně rozhlédl, všiml si několika stolů, které byly roztroušeny mezi židlemi. I když se mi to prve moc nezdálo, nakonec každý našel své místo pro Amigu.

Nebudu zde vyjmenovávat všechny, kteří se dostavili, ale některé hlavní osobnosti a skupiny bych mohl uvést. Takže na Amiga Párty II. se sešli tito lidé: Horizontal Lamerz, Abort, Vertical Syndicate, redakce AMIGA Review a AMIGA Max, Insanity a Amiga Positive Team. Za jednotlivce uvedu například SampLa, Zeka,, Lukea (nAEx), NoRa a další známé či méně známé tváře. Podle počtu lidí bylo hned napoprvé vidět, že akce byla dlouho předem připravovaná a že i o inzerci bylo postaráno, protože účastníci se dostavili takřka kolem dvanácté v poledne, takže žádné postupné scházení lidí během celého dne, jako tomu bylo v březnu. Všichni přišli včas, a tak mohla akce začít.

Úvodního slova se ujal hlavní organizátor akce Jirka Plaček, který pronesl úvodní řeč a dále vystoupil na pódium šéfredaktor časopisu AMIGA Review Tomáš Benda a šéfredaktor AMIGA Maxu Joe, kteří zde představili první CD firmy ATLANTIDA Publishing, kde je k dispozici takřka veškerý materiál z dosavadní české Amiga scény. Tedy žádné PC dema, žádný Mac, jen Amiga. Po pokřtění (jak se sluší a patří - šampaňské teklo proudem) tohoto prvního AR CD se uskutečnila jeho dražba, kde se částka zvedla až na cenu 310,- Kč, za kterou se mě osobně dostalo té cti toto CD získat.

Pak přišlo na řadu to, na co všichni dlouho čekali. Soutěž! Soutěžilo se v kategoriích čtyřkanálová muzika, vícekanálová muzika,

Drby z vrby

Artie/AVD - prý tvoří úvodní obrázek pro Top Secret. Přejeme hodně úspěchů, ať se dílo podaří a je na co koukat!

SampL - na IRC se zmínil o jakési Spring Purty (?). Nic bližšího nebylo známo, ale pravděpodobně to mělo být dílo Verticalů (podle toho slova „purty"). Po rozhození sítí jsme zjistili dne 3. října 1998 v 17:24:55 podrobnosti... Akce už proběhla a měli ji na starosti hoši z Echa. Takže nic. A další Spring bude pravděpodobně za rok.

Bolda/APT - Tvrdil, že bude na Amiga Párty II přibližně 100 lidí (!), sponzoři budou atp., takže to bude rachot. Jak to všechno dopadlo, se můžete dočíst na jiném místě.

Sante/Absurd - oznámil, že intro skupiny Absurd (kde tento slovenský coder působí) s názvem React.exe vyhrálo druhé místo na Gravity '98. Blahopřejeme a posíláme Absurdům spoustu pozdravů!

Dron/HLA - ode dne 7.10. 1998 se stává členem Horizontal Lamerz a bude zastupovat funkci renderisty. Snad bude aktivnější než Plk. Přejeme hodně úspěchů!

Absurd - konečně vydali své dlouho připravované intro Phrase. Je nutno podotknout, že kód (a nejen kód) pro něj dělal Sante, dřívější coder Magic Owls.

2D grafika, 3D grafika, animace a demo. Původně se mělo dostat i na diskmagy, samply a WorkBench grab, ale do ukončení celé Párty se to prostě nestihlo. Výsledky soutěže byste měli mít tady někde okolo a kompletní materiál, který byl do soutěže přihlášen, slíbili oranizátoři poskytnout na druhé AR CD, kde bude k tomuto účelu vyroben speciální šuplík.

Mezi zúčastněnými soutěže se objevili snad všichni. Od FiDa (Insanity), Shamana, JR a Wolfa (Abort) až po Dizzyho a Drona (Horizontal Lamerz) nebo Fractala (Still Team). Všichni se zájmem dávali hlasy svým oblíbencům, a tak nebylo o zábavu v sále vůbec nouze. Jednotlivé hlasy se ukládaly do počítače (do Amigy, kam jinam) s tím, že každý mohl dát jeden hlas komukoli a kolika dílům chce, ale vždy jen jediný bod. Jako přídavné bodování bylo zavedeno tzv. Triple, což byly vlastně tři body, které mohl volič dát jakémukoli dílku, ale jen jednou a jako poslední zde byly Penálty či Bonusy, což bylo ubrání či přidání čtyřech bodů komukoli. Ovšem opět jen jednou a s tím, že se takto rozhodli aspoň čtyři voliči. Tolik tedy ke způsobu bodování. Je pravda, že tento způsob se mi moc nezdál (a nebyl jsem sám), protože účastník soutěže si sice nemohl sám dát hlas, ale zato mohl získat body od ostatních členů své skupiny, čili se vyplatilo mít v místnosti plno přátel nebo spolučlenů.

Také mě velice překvapilo, že i když jsem v poslední době neviděl jediné demo od českých tvůrců (nepočítám-li celkem aktivního slovenského codera Santeho/Absurd), tato akce a tato soutěž zřejmě splnila svůj účel, kterým dozajista bylo „vyprovokování" demogrup k aktivní tvorbě. A tak jsme se v oboru „demo" mohli seznámit hned s pěti českými demos: Revenge! (Insanity/Abort), Sanorin (Zelený), Radiation (Vertical Syndicate), Ludva 3 (Leoš Mrázek) a FoxTro (Vertical Syndicate), což je na dnešní poměry celkem slušný počet, když vezmete v úvahu, že „nová scéna" teprve vzniká.

Je sice škoda, že se nedostalo na ostatní kategorie, ale zase na druhou stranu si myslím, že vzhledem k tomu, že Amiga Positive Team je v organizování soutěže nováčkem a soutěž organizovali poprvé, toto Compo zvládli na výbornou. Je vidět, že soutěžní zápal se dostává do krve i scenerským nováčkům (relativní pojem) a že se tyto Compa budou konat častěji. Teprve na této akci jsem poznal druhou a určitě tu pravou tvář scény a musím vám říct, že jsem si domů kromě nového AR CD #1, špinavého od polosuchého sektu, odnesl i nádherný zážitek, který se bude určitě na jaře opakovat. A nebude stejný. Bude lepší!

Radek Hrdlička,
podepsán i vyfocen

AMIGA Párty II. - compo report

4ch Muzika

	Autor	Artikl	Hlasů	Penálty &Bonusy	Skóre
1.	Wolf/Abort	UnderWater_OverTure	18	7	25
2.	Zemák/nAEx	K	16	5	21
3.	Raggie/nAEx	7th Space	6	0	6
4-6.	Med	In The Flight	4	0	4
4-6.	Egas	Sonatina na moll	4	0	4
4-6.	Noro/Atomic	We Are RadioActive	4	0	4
7-8.	JiP/APT	RockMania 1	3	0	3
7-8.	Lišák	Speeding	3	0	3
9-10.	Gerry/MMA	Power	2	0	2
9-10.	Piper	Deep Coma	2	0	2
11-13.	E.N.I.F./APT	Virtual Emotions 1.0	1	0	1
11-13.	Mic	The story of wood 2	5	-4	1
11-13.	Storm/Vertical	Heaven	5	-4	1

mch Muzika

	Autor	Artikl	Hlasů	Penálty &Bonusy	Skóre
1	lUkE/nAEx	Magnetize_Feelings	23	0	23
2.	Joe/AMax	Rainy Dream	12	4	16

gfx

	Autor	Artikl	Hlasů	Penálty &Bonusy	Skóre
1.	JR/Abort	AboveTheWater	19	8	27
2.	F.O.B.	Batman Is Dead	11	0	11
3.	lUkE/nAEx	No Tears	10	0	10
4.	Artie/Agravedict	Intro Scr TS 13	9	0	9
5.	Dizzy/Horizontal	Ďábel	4	0	4
6.	E.N.I.F.	Pokoj	3	0	3
7.	Noro/Atomic	Ksichtik	2	0	2
8-9.	Mic	Drak	2	0	2
8-9.	Gerry/MMA	Pláž	2	0	2
10.	Fractal/Still	Slime	3	-4	-1

3d-gfx

	Autor	Artikl	Hlasů	Penálty &Bonusy	Skóre
1.	Fractal/Still	T.DullBlob	13	5	18
2.	Exie	Vysokozdvižnej	12	0	12
3.	Mlha	Mort	7	0	7
4.	JIP/APT	AMIGA	6	0	6
5.	Dron	Nakont	2	0	2
6.	lUkE/nAEx	Jeep	1	0	1

Anim

	Autor	Artikl	Hlasů	Penálty &Bonusy	Skóre
1.	Exie	4Rent	11	0	11
2.	Dron	Hyper	7	0	7
3.	Mic	MicFight	4	0	4
4.	Nornic/Atomic	Microšit	3	0	3
5.	JIP/APT	AMIGA	2	-4	-2
6.	Gerry/MMA	Šnek	1	-4	-3
x.	Tomaasch/AR	Moucha	0	0	0

(nepodařilo se spustit)

Demo

	Autor	Artikl	Hlasů	Penálty &Bonusy	Skóre
1.	Insanity & Abort	Revenge!	23	9	32
2.	Zelený	Sanorin	24	4	28
3.	Vertical	Radiation	3	4	7
4.	Leoš	Ludva 3	3	0	3
5.	Vertical	FoxTro	6	-8	-2

CyberVisionPPC

„Where do you want to be tomorrow?“ je název CD-čka,které je přibaleno k zakoupenému Cyberstormu PPC od fimy Phase 5 a já si říkám, co to asi znamená...

Intro

Ačkoliv jsem pouze občasný přispěvatel do herní rubriky Amiga MAXu, rozhodl jsem se jako jeden z mála šťastných v této republice seznámit vás, tedy alespoň z uživatelského pohledu, s touto skvělou grafickou kartou. Potažmo se budeme zabývat i její nejbližší hardwarově spolubydlící, tedy CyberStorm PPC kartou.

Tyto karty spolu velmi úzce souvisí, jsou navzájem spojeny 120-ti pinovým slotem - velice výkonná grafická karta, založená na čipu PERMEDIA 2, není již nadále omezována limitací rozšiřujících slotů Amigy ZORRO-III, ale je přímo napojena na procesorovou desku. Přenos mezi interní 8 MB SGRAM a volnou Fastram na procesorové desce umožňuje hravě dosáhnout takových výkonostních kvalit, jako je renderování 80 milionů texturovaných 3D pixelů každou sekundu, provoz v rozlišení 1152x900 pixelů ve 24-bitové hloubce a s 80Hz vertikální frekvencí nebo 1600x1200 pixelů v šestnáctibitové hloubce s 80Hz vertikální frekvencí. Tak dobrý SVGA monitor zase nemám a nemohl jsem takové rozlišení tedy vyzkoušet, nicméně věřím tomu, jelikož co jsem viděl, to jsem viděl. Konečně karta je od firmy Phase 5.

Instalace

CyberVisionPPC potřebuje pro svůj chod minimálně tuto konfiguraci: Amiga 3000/4000(T) se CyberStormem MKIII/PPC, Kickstart 3.0, CyberGraphX V3.0 70a a vyšší a alespoň 8 MB volné Fastram. Pozor, pokud máte chuť toto provést se svojí Amigou 1200T, upozorňuji, že moderní ZORRO III vyžadují Kickstart 3.1!

Doporučená a vzhledem k finanční investici rozumná je konfigurace s Kickstartem 3.1, 17“ monitor s minimální horizontální frekvencí 56 Khz a 16 MB Fastram. V balíku obsahující toto nové grafické „udělátko“ ještě najdete 2 diskety, kabel s konektorovým modulem, manuál a registrační kartu.

Nejprve se podíváme na ty diskety. Prvá a nejdůležitější, aby vůbec

všechno řádně chodilo, je System Update Disk pro CyberStorm MKII/PPC kartu. Jejich startovací operační systém je totiž uložen ve flash-ROM a dá se podle potřeby občerstvit, karta se tím omladí a je schopna dělat věci, o kterých uživatel dříve neměl ani zdání. Ovšem klobouk dolů před tímto nápadem, peníze vložené do tohoto akceleračního boardu nevylétly jen tak naprázdno. Nejprve tedy updatuji operační systém Cyberstormu (update je nyní také na známé adrese *<http://www.phase5.de>* jako „flashupdates-110798.lha“) s nejvyšší opatrností (viz readme). Když se to prý nepovede, tak se to doma opravit nedá, takže opravdový pozor!

Druhá disketa obsahuje CGX V3 70a a instaluje se až po hardwarovém připojení karty. Nic prostějšího není - karta má hned dvě možnosti 120-ti pinových konektorů pro osazení na Cyberstorm, a to podle toho, jestli máte Amigu ve verzi tower, nebo desktop. Konektorový modul se připojí do volného okénka, připojí se k monitoru a ke kartě a je hotovo.

Nastavení karty

Vzhledem k tomu, že CyberVision a CyberStorm karty neobsahují žádné jumpery (ty opravdu nesnáším), vše se nastavuje softwarově. CGX V3 je velmi podobný předchozím verzím, zásadní odlišnost je podpora tohoto moderního hardware a sloučení mnoha env-proměnných do jednoho souboru. Jedná se konkrétně o tyto proměnné: usesemaphores, superlayers, cpup2c, hirescrsr, hide15bit, alertemu, planes2, keepamiga, savemem, bootlogo, passthrough, memclock, scrollmask, dragging, nopassthrough a supergels. Kompatibilita, systémovost, rychlost a stabilita jsou dobré vlastnosti tohoto systému, konflikty nevznikaly ani s komoditou MCP. Mimochodem MCP mi pomohlo odstranit počáteční velkou pomalost CGX grafiky. Zapnutím funkce FastROM se grafika začala chovat tak, jak má.

Tabulka podporovaných videomódů:

Rozlišení v pixelech	8 Bit (256 barev)	16 Bit (65.535 barev)	24 Bit (16,7 mil.barev)
640 x 480	60 - 140 Hz	60 - 140 Hz	60 - 120 Hz
800 x 600	60 - 120 Hz	60 - 120 Hz	60 - 120 Hz
832 x 624	75 - 120 Hz	75 - 120 Hz	75 - 120 Hz
1024 x 768	75 - 120 Hz	75 - 120 Hz	75 - 120 Hz
1152 x 900	75 - 120 Hz	75 - 100 Hz	75 - 100 Hz
1280 x 1024	60 - 100 Hz	60 - 90 Hz	
1600 x 1200	60 - 80 Hz	60 - 75 Hz	

Co s tím?

Karta CyberVision PPC je především určena pro všechny profesionální grafické aplikace, lze ji samozřejmě využít k jakékoliv další jiné systémové aplikaci jako jsou hry, texťáky, prohlížeče, apod. Inu běžná grafická karta. Vyzkoušel jsem Photoalbum, Cybershow, ADoomPPC, Genetic specieces, Foundation s vynikajícími výsledky.

Pro ty, kteří se rozhodují mezi kartami CyberVision 64/3D, Picasso-IV a CyberVision PPC, by bylo naprosté šílenství už z hlediska rozdílu peněz koupit např. Picasso. Samozřejmě je nutné mít tu správnou konfiguraci.

Je rozhodně čestné a na místě zmínit se také o jednom nedostatku. Karta, alespoň jak se to jeví z manuálu, není kompatibilní se ScanDoublerem pro CyberVision 64/3D (resp. žádný scandoubler k ní připojit nelze), a Amigu je tak nutné provozovat dvoumonitorově s palovým monitorem zapojeným do původního RGB-video slotu. Někdy to má i své výhody, každopádně lze v pohodě sehnat originál Amiga-monitor za polovinu ceny scandoubleru.

Tak a teď by to chtělo na konec tohoto povídaní nějakou lahůdku. Pokud jste pařani nějakých amiga-3D her a chcete koukat do něčeho jiného, než plochého monitoru, je tu s touto kartou jedna možnost. Nasaďte si na hlavu helmu, pokud možno v provedení 3D LCD (ne na motorku!) a jste díky speciálnímu konektoru umístěném na kartě ve virtuální realitě!

Cyberstorm PPC s CyberVisionPPC

Pokud vím, v AR zatím vyšly minimálně dva větší články na téma Cyberstorm PPC, nebudu tedy opakovat známé informace, doplním jen další na základě svých vlastních uživatelských zkušeností.

Co přibylo? Tak pokud se týče karty obsahující procesor 040, přibyl alespoň pasivní chladič na 68k procesoru. Je to rozhodně bezpečnější provoz než v původní verzi bez chladiče, ale i tak 040-ka vytápí vnitřek počítače velmi vydatně.

Co lze na mé nebo podobné konfiguraci s úspěchem používat? Tak především nové PPC AHI-device s přepisem pro Paula-audio. Zrovna teď v multitásku s Wordworthem, na kterém píši tuto recenzi, mi běží Hippoplayer kompletně nastavený na AHI, které jede na všech maximálních hodnotách, jako vzorkování na 58.0 kHz, v každé ze čtyř unit 32 kanálů, to celé v 14-ti bitově kalibrovaném stereu! Zkoušel jsem to samé na 040-ce, Amiga zatuhla a začal se validovat harddisk. 040-ka je teď zatížena ze slabých 10%. PPC-AHI moc pomáhá hrám typu Genetic specieces, Myst - procesor 68k se může více věnovat grafice. ADoomPPC je vůbec kapitolkou, jak bych si představoval další vývoj věcí. Nejenže rychlost zobrazování neklesne pod 20 obrázků za každou sekundu dokonce ani při největších řežích (1. máj apod.), ale zde pracují oba procesory současně v multiprocessingu, přesně tak, jak nám to bylo od počátku firmou Phase 5 slibováno.

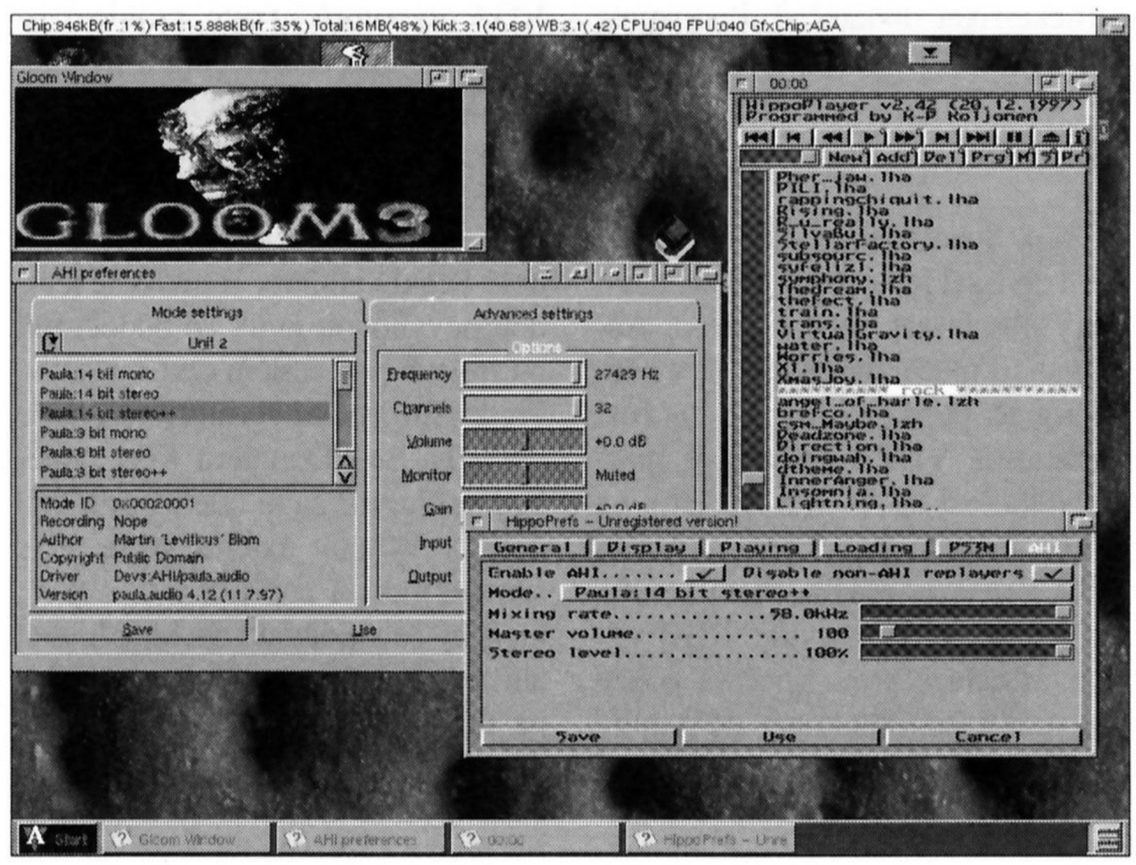
Procesor 68k se stará o 16-ti kanálovou muziku a 16-ti kanálové panorama zvuků, PPC o vše ostatní. Hra má naprosto stejný engine jako předešlé ADoomy, zatím však ještě nejde pustit ve vyšším než originálním rozlišení. Už aby to bylo!

Další mojí oblíbenou aplikací se stal prohlížeč pro CGX CyberShow. Ačkoliv běží na původním procesoru, je velmi rychlý a hlavně pohodlně ukazuje na 15-ti bitovém Workbenchi.

Naprosto fantastická a nevídaná je práce s grafickým morfovacím programem Elastic dreams ve verzi pro CGX a PPC. Zkuste alespoň demo a uvidíte, co všechno je možné v reálném čase. Dříve jsem tímto programem pokoušel trápit 040-ku a AGA čipy - teď je to o něčem jiném. Vše se děje téměř v reálném čase, maximálně s 5-ti sekundovým zpožděním.

Ještě ke Cyberstormu PPC. Nová „fleš“ umožňuje přepínat mezi 70-ti a 60- ti nanosekundovým módem přístupu k použité Fastram paměti, plus můžete si vytvořit vlastní konfiguraci zacházení s RAM (funguje), konfigurovat jednotlivá SCSI zařízení do posledních podrobností (funguje), ovládat MAP-ROM (mě nefunguje) a ovládání CD-ROM včetně bootování a vyhledávání RDB (nefunguje). O poslední mouše se Phase 5 zmiňuje už v readme, vše je vývoji, prý se dočkáme.

Do konfiguračního menu se vstupuje klávesou esc drženou při rebootu. Když podržíte klávesu „2“ vypínáte akcelerační procesory, klávesa „s“ vypne SCSI, klávesa „m“ vypíná paměť a nakonec klávesa „a“ vypne všechno výše uvedené dohromady. SCSI je typu ultrawide, není tedy problém přes



správně pořízenou redukci používat zařízení typu FastSCSI. Ale opravdovou nutností pro správný běh je aktivní terminace na obou koncích a to bez ohledu na počet připojených zařízení!

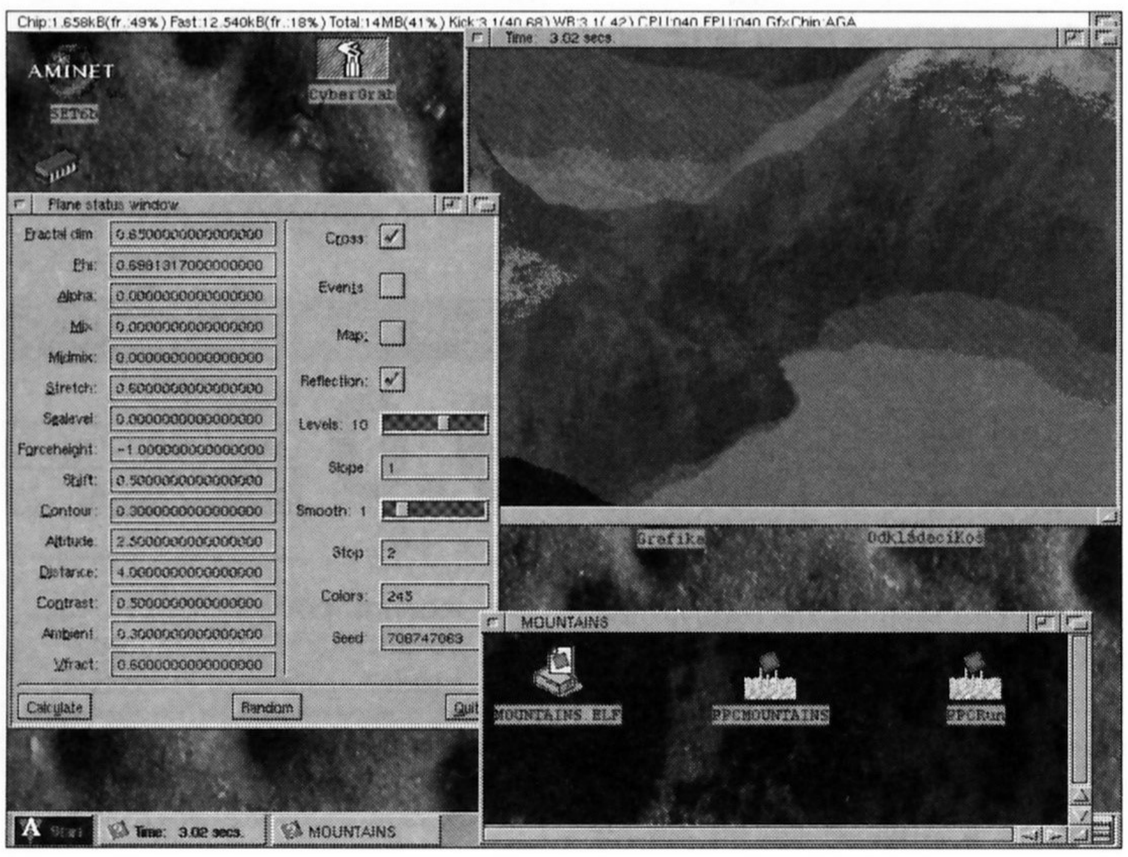
Trochu jsem se obával nízkého výkonu 040-ky na 25 MHz, nevyšla mi koupě o vyšším kmitočtu, leč vše se událo jinak. 040-ka na CyberStormu má tak podobný výkon mé předešlé na Blizzardu taktovaným na 40-ti MHz, že jsem se nestačil divit. V manuálu je to vysvětleno lepším přístupem a správou paměti, který má způsobit zvýšení výkonu alespoň o 25%! No to si nechám líbit.

Při použití obou karet striktně doporučuji používat komoditu DynamiCache, a to na maximálních hodnotách a SCSI zařízení. Pak už je to mnohem rychlejší a procesory nečekají (jak řekl jeden náš společný velmi dobře známý: „Nelze čekat rychleji.“). Velmi se mi líbí postupné nahrazování systémových knihoven PPC- verzemi, pomalu, ale nenápadně se systém zrychluje a celkově odlehčuje.

Závěr

Místo shrnutí, které stejně mezi řádky už jasně vysvítá, důležité upozornění. Neodpovídám za žádné škody, či omyly, vzniklé na základě této recenze. Toto je pouze shrnutí provozu obou karet během asi 7-mi dnů, recenze je napsána za jediný večer a ke všemu ještě 3 dny po uzávěrce. Bylo by škoda nechat si takové noviny až do příštího čísla AR, které vyjde až za dlouhý měsíc. Rovněž se omlouvám za případné terminologické nedostatky, naposledy jsem něco programoval asi před jedenácti lety a teď jsem už jen těžký lamer. V příštím AR se jistě objeví další doplňující informace.

Jiří Procházka



Popis konfigurace:
Computer: A1200
CPU: 68040 (25 MHz) FPU: 68040 (25 MHz)
PowerPC: 604e (200 MHz)
Cache: ICache Burst, DCache Burst Copyback
ChipSet: AGA OS: 3.1 (40.68) WB: 40.42
Total Chip: 2044 kB Total Fast: 31.5 MB
Graphic: CyberGraphX
Boards: Phase 5 Digital Products • CyberVisionPPC
Phase 5 Digital Products • CyberStorm PPC/MK III SCSI

Elbox ScanDoubler

Necelý půlrok po uvedení scandoublerů od Mikroniku se k nám dostává podobný výrobek od Elboxu. Jaké jsou jeho schopnosti v porovnání s existující konkurencí se dozvíte v tomto článku.

Polská firma Elbox uvedla na náš trh externí Scandoubler a FlickerFixer v jednom. Je k dispozici ve dvou verzích - jednak jako samotný scandoubler (zdvojnásobuje horizontální frekvenci a umožňuje tak zobrazení PAL módů na VGA monitorech), jednak jako scandoubler s flickerfixerem (odstraňuje navíc blikání v prokládaných = interlace režimech). Přitom by mělo být možné doplnit samostatný scandoubler o flickerfixer dodatečně. Podívejme se tedy, co tento produkt nabízí.

Instalace

Elbox ScanDoubler / FlickerFixer jsem obdržel jen s jedním listem A4, který obsahoval polský návod. Ačkoli se to může zdát málo, je v něm podrobně popsáno vše, co můžete potřebovat. Vlastní zařízení je malá krabička (asi tak 10 x 5 x 2 cm), na jejímž jednom konci je standardní VGA konektor a na druhém konektor pro běžný amigovský RGB výstup. Instalace proto spočívá pouze v zasunutí jednoho konce do Amigy a připojení VGA monitoru ke ScanDoubleru. Tím je vše hotovo a připraveno k použití. Kromě zmíněných konektorů jsou však na tomto zařízení dvě kontrolky - červená indikující, že grafická data jsou propouštěna beze změny, a zelená indikující, že je aktivní FlickerFixer (pokud nesvítí žádná, pracuje pouze ScanDoubler). Dále je k dispozici šroubek sloužící k velmi jemnému doladění zobrazování, a také několik přepínačů, které ale velmi pravděpodobně nebudete muset měnit.

Zmiňme se nyní o případných problémech a nekompatibilitách. Ty spočívají především v problémech s napájením (ty by se samozřejmě měly týkat i jiných scandoublerů, ale polští kolegové alespoň na případné problémy upozorní). Jednak některé Amigy od Amiga Technologies byly dodávány se slabšími 15W zdroji a tudíž po instalaci harddisku, bez něhož se rozumně pracovat nedá, již žádná další rozšíření (jako tento ScanDoubler) není možné připojit, dokud daný zdroj nenahradíte silnějším. Také některé věžové přestavby A1200 (obzvláště obsahující PowerPC karty) mohou mít problémy s napájením (přesněji řečeno s udržením napětí 5V), řešitelné ovšem zpravidla přímým napojením zdroje na základní desku přes konektor pro napájení disketové mechaniky. Asi není překvapením, že proto Elbox doporučuje pro případnou přestavbu Amigy do věže svůj systém, který zmíněné problémy nemá. Dále, v případě ScanDexu od Mikroniku (externí) se objevilo několik drobných problémů, týkajících se spolupráce s některými staršími typy VGA monitorů. Tento problém se však u tohoto scandoubleru neobjevil. Elbox ScanDoubler není také tak citlivý vzhledem k možnému rušení.

Zastavme se ještě na chvíli u výhod a nevýhod externího řešení tohoto ScanDoubleru. V podstatě jedinou nevýhodou je to, že budete mít na stole či pod stolem onu krabičku. Především pokud vlastníte věž, bude krabička ScanDoubleru trčet poněkud nešikovně za ní (ale v portu drží dobře). Výhody externí verze však snadno mohou převážit u uživatelů, kteří by se v počítači nechtěli hrabat ani za nic, nebo si prostě nedůvěřují na tolik, aby byli ochotni riskovat rozdělávání Amigy. Další 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. Verze s FlickerFixerem navíc umožňuje rozumně pracovat na starších Amigách i v rozlišeních od 640 x 400 do 640 x 512, které jsou při použití samostatného scandoubleru nepříjemně blikající.

ScanDoubler

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. Scandoubler od Elboxu (stejně jako konkurence) zdvojuje 15 kHz módy, tedy obrazovkové módy PAL, NTSC a Euro36 (posledně jmenovaný je k dispozici od systému 2.1 výše). Ostatní zobrazovací módy by měl ScanDoubler 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 VGA 640 x 480 bodů (ale menším overscanem), které bude pracovat na 60Hz.

Při provozu ScanDoubleru se prokázaly podobné vlastnosti, jako v případě konkurence od Mikroniku. PAL, NTSC i Euro36 jsou na VGA monitoru zobrazeny pěkně i přesto, že barvy nejsou tak syté jako u konkurence (jsou trochu blíže šedé a vypadají možná přirozeněji - alespoň v hrách). Žádné problémy nenastaly s overscanem ani HAM módy. Klasickým problémem jsou ovšem 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, vyskytuje se u ScanDoubleru od Elboxu malý problém: někdy po vypnutí programu používajícího PAL či NTSC obrazovku a následném přepnutí na MultiScan nebo jiný mód, který má být propouštěn, dojde k výraznému ztmavnutí obrazu. Toho se lze zbavit pouze otevřením či přepnutím na jinou 15 kHz obrazovku a zpět. Je tu ještě jedna drobnost: u všech zobrazovacích módů (je jedno, jestli jsou propouštěny či upraveny ScanDoublerem) dochází k tomu, že se na obrazovce v závislosti na jejím obsahu (hlavně na světlém pozadí) objevují nezřetelní „duši" - například při pohybu v menu je při podrobnějším zkoumání a pohybu v menu patrné, že pruh obrazovky vedle zvolené položky menu je mírně světlejší či tmavší v závislosti na použité paletě barev. Vzhledem k malé zřetelnosti tohoto jevu by neměl být při práci na obtíž.

FlickerFixer

Velkou výhodou recenzovaného produktu je kombinace ScanDoubleru s FlickerFixerem. Tak totiž kromě možnosti zobrazení PAL a NTSC je možno používat i příslušné prokládané režimy, neboť blikání způsobené prokladem je FlickerFixerem odstraněno. Kvalita obrazu při použití FlickerFixeru je stejná jako u již popisovaných scandoublovaných režimů. Výhoda FlickerFixeru je dvojí. Ať už se spokojíte s 50 Hz u PAL, anebo či 60 Hz u NTSC a 73 Hz u Euro36, umožní FlickerFixer používat rozlišení 640 x 400 až 640 x 512 bodů, a to nejen na AGA Amigách, ale pro PAL a NTSC i na A500 a A600. Navíc je zobrazení v prokládaných režimech s využitím FlickerFixeru rychlejší než odpovídající neprokládaný režim jako je například MultiScan. Stačí porovnat rychlost zobrazování oken na obrazovce s 256 barvami mezi PAL (rychlejší) a MultiScan (evidentně pomalejší). Manuál uvádí, že příčinou je rychlost zápisu do Chip RAM, která je při použití 256 barev a prokládaného PALu 3-4 MB/s, zatímco při použití MultiScanu jen 0.6 MB/s.

Závěr

Vzhledem k problémům se sháněním monitoru, který by korektně zobrazoval všechny módy Amigy, především však VGA režimy společně s PAL a NTSC, které jsou důležité nejenom pro milovníky počítačových her, může ScanDoubler od Elboxu znamenat výhodné řešení problému „kde vzít monitor a nepřijít o možnost používání některých programů či her". Velkou výhodou proti konkurenci je to, že v podstatě za stejnou cenu získáte navíc FlickerFixer, umožňující rozumně pracovat v prokládaných režimech. Je to asi jediná cesta, jak pracovat s vyššími rozlišeními (nad 640 x 400) na starších Amigách. 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

ScanDoubler/FlickerFixer

9.0 z 10

Výrobce: Elbox
Cena: 5190,- Kč
Zapůjčil: Javosoft

+ možnost použití PAL, NTSC, Euro36 na VGA monitoru, snadná instalace, flickerfixer

- občasné problémy s přepínáním mezi propouštěnými a scandoublovanými režimy

Elbox 1230/40 MHz II Turbo

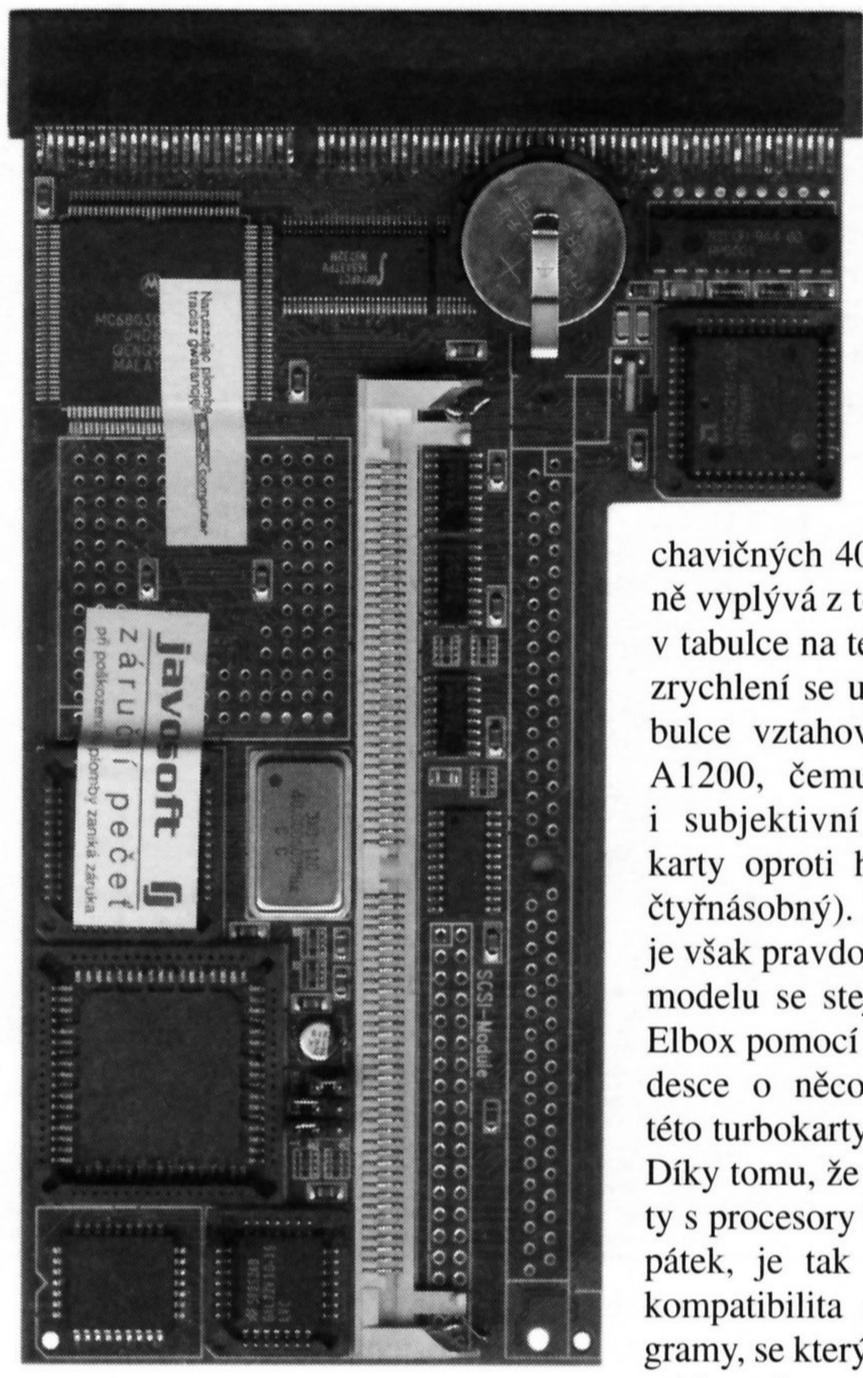
Před nějakou dobou jsme v AMIGA Review recenzovali kartu polského výrobce Elboxu. Po té, co německá phase5 zastavila výrobu Blizzardů s procesory MC68030, se Elbox snaží zaplnit prázdné místo na trhu s inovovanou verzí své 030 turbokarty.

Co vše dostanete

V klasické „turbokartí" krabici naleznete vlastní turbokartu a velmi útlý manuál, z něhož se však rychle dozvíte vše potřebné - nejedná se tedy o to, že Vám jako u produktů Blizzard od phase5 na několika stranách vysvětlují, že máte kartu umístit do expanzního slotu Amigy 1200.

Popis karty

Jedná se opět o procesor MC68030 taktovaný na 40MHz v plné verzi, tj. s jednotkou MMU. K dispozici je několik variant této karty - v základní verzi je na desce umístěna jedna SIMM patice až pro 32MB, vyrábí se však i verze se dvěma SIMM paticemi, v tom případě je celkem možné na kartu umístit 64MB. Veškerá velikost paměti je pochopitelně, jak je již v dnešní době zvykem, autokonfigurovatelná, tzn. že tedy jen umístíte do patice libovolný paměťový modul(y) a o nic víc se nemusíte starat, žádné bláznivé switchování jumperů. Bohužel, to se již netýká rychlostí SIMMů, pomocí svorky totiž musíte nastavit, zda hodláte používat 60 ns či 70 ns SIMM. Karta by měla spolupracovat se všemi běžnými SIMM PS/2 72 pin moduly - FastPageMode nebo EDO, s bezparitními i paritními. Na kartě je také jumper, kterým můžete paměť odpojit, zřejmě aniž byste museli vypínat počítač (v manuálu se píše, že změna se projeví až po resetu), to jsem ale neměl odvahu zkoušet - myslím, že by se vyplatilo vymyslet nějaký uživatelsky jednodušší způsob odpojení paměti a lá Blizzard.



Dále je na desce patice typu PLCC pro matematický koprocesor 68882 taktovaný na 40MHz a také máte možnost umístit na kartu SCSI kit (v tom případě pokud požadujete autoboot nějakého SCSI zařízení, musíte toto opět nastavit jedním z jumperů).

Zkušenosti s provozem

Kartu jsem používal asi týden a musím říci, že v porovnání s populárními Blizzardy 1230 bylo trochu cítit oněch pouhých dýchavičných 40MHz - což ostatně vyplývá z testů, které najdete v tabulce na této stránce (faktor zrychlení se u všech testů v tabulce vztahoval k nerozšířené A1200, čemuž by odpovídal i subjektivní pocit zrychlení karty oproti holé A1200 - asi čtyřnásobný). Na druhou stranu je však pravdou, že od minulého modelu se stejným procesorem Elbox pomocí několika změn na desce o něco urychlil provoz této turbokarty.
Díky tomu, že jsou na světě karty s procesory 030 už nějaký ten pátek, je tak zaručena vysoká kompatibilita s veškerými programy, se kterými se dnes člověk může setkat - alespoň já jsem se nesetkal s jediným problémem během týdenního provozu.

Hodnocení

Otázkou je, pro jakého uživatele je karta určena. Svět Amigy je dnes již trochu jinde, než byl před dvěma lety, a ten, kdo potřebuje alespoň trochu výkonnou Amigu, si pořídil kartu minimálně s procesorem 040, o 060 nebo PPC ani nemluvě. Tato E1230 zřejmě najde uplatnění u těch, komu stačí nižší výkon k hraní starších her a používání starších programů a přitom je mu holá A1200 málo. Sám už se ale musí každý rozhodnout pro tuto novou E1230, nebo pro nějaký starší Blizzard z druhé ruky.

Tomáš Benda

Elbox 1230-II Turbo

7.5 z 10

Výrobce: Elbox
Cena: 4390,- Kč
Zapůjčil: Javosoft

+ Prakticky jediná dostupná „low-end" turbokarta na našem trhu, dvě patice na SIMM

- Nutnost fyzicky switchovat, nemožnost softwarového vypnutí karty

	A1240	B1240	B1230	E1230	E1230II
EmuTest	16.14	15.64	5.86	4.37	4.91
WritePixel	4.46	4.04	3.00	2.30	2.08
Sieve	7.84	6.50	4.28	3.34	3.39
Dhrystone	15.43	14.90	5.92	4.52	4.99
Sort	12.87	12.53	5.31	4.25	4.36
ElipseTest	2.27	2.18	1.97	1.77	1.66
Matrix	9.28	9.08	5.52	4.04	4.18
IMath	10.28	7.84	4.31	3.76	3.94
MemTest	5.70	3.97	4.61	3.85	4.59
TGTest	1.90	1.86	1.68	1.51	1.30
LineTest	1.12	1.11	1.11	1.11	0.91
Savage	12.61	12.37	5.14	3.95	4.29
FMath	15.62	15.55	5.27	4.27	4.75
FMatrix	10.62	10.70	5.07	3.94	4.32
BeachBall	12.18	12.01	5.05	3.88	4.19
InstTest	13.58	12.63	6.58	5.04	5.69
Flops	13.06	13.09	5.09	3.95	4.28
TraTest	12.86	12.69	5.23	4.02	4.36
Ftrace	12.76	12.68	5.11	3.93	4.25
CplxTest	13.77	13.37	5.47	4.20	4.66

Čísla uvedená v tabulce vyjadřují poměr ku Amize 1200

Autorizovaný servis f. COMMODORE

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

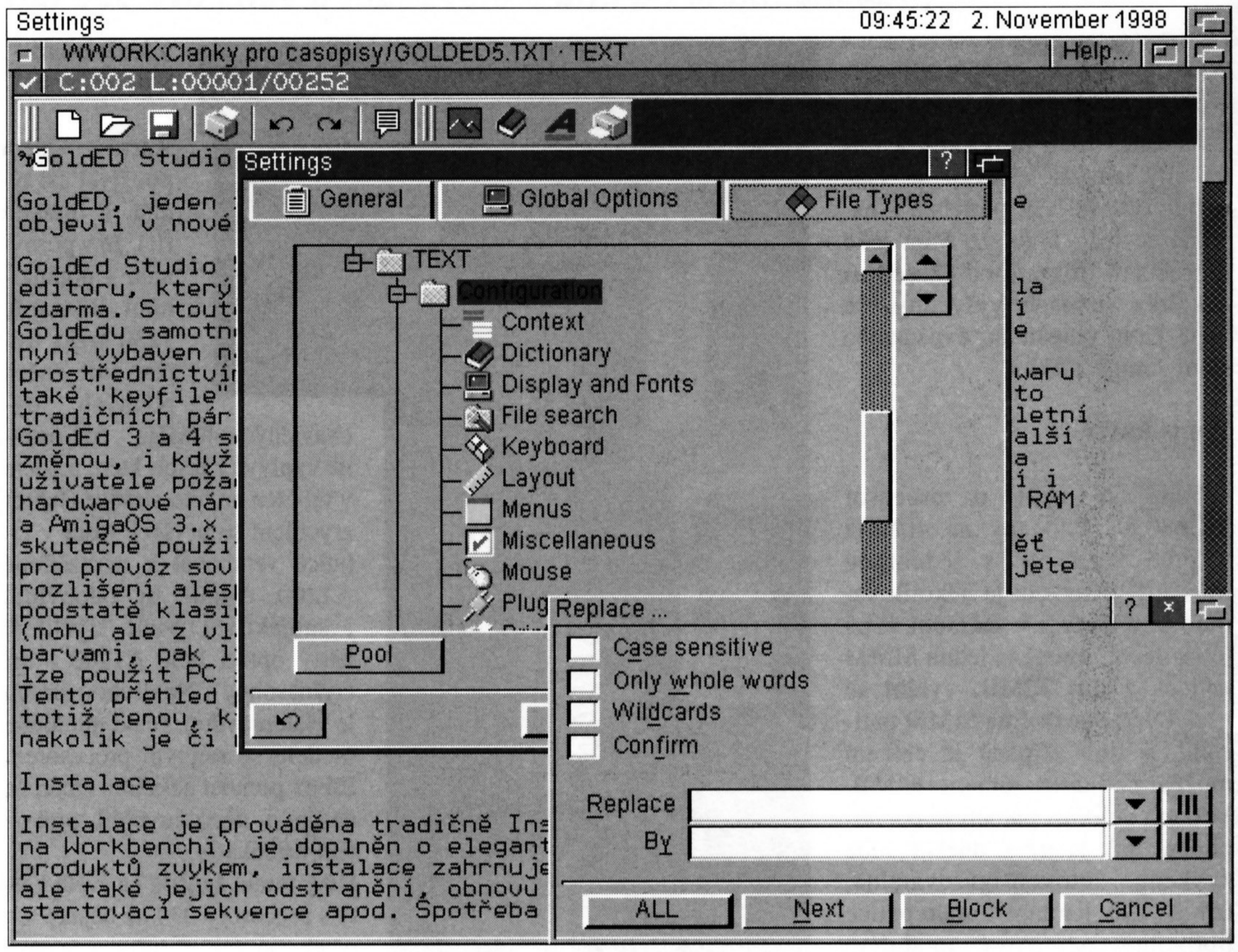
Stavby, prodej, servis, opravy, čištění, renovace počítačů a příslušenství PC

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

GoldED Studio 5

GoldED, jeden z nejznámějších sharewareových produktů pro Amigu se objevil v nové, výrazně inovované verzi.

GoldEd Studio 5 (dále jen GoldEd) navazuje na předchozí verzi 4.73 tohoto textového editoru, která je nyní (k radosti řady uživatelů) k dispozici zcela zdarma. S touto novou verzí 5 přichází nejenom řada nových vlastností GoldEdu samotného, ale také změna v šíření tohoto produktu. Ten je nyní vybaven náležitostmi jako je sériové číslo a je šířen pouze prostřednictvím CD-ROM disku, který obsahuje kromě vlastního softwaru také „keyfile“ (soubor umožňující updaty na nové verze), jenž místo tradičních pár kilobytů má 66 MB. Kromě toho na CD najdete i kompletní GoldEd 3 a 4 se vším, co pro ně kdy bylo vytvořeno za doplňky (samozřejmě proto, aby jste mohli ukázat a dát legálně přátelům nějakou, tedy starší, verzi programu, který sami používáte). Další změnou, i když ne tak výraznou, je již zcela otevřená orientace na uživatele požadující maximální komfort a možnosti. Tomu odpovídají i hardwarové nároky tohoto produktu: minimem je sice MC 68020, 2 MB RAM a AmigaOS 3.x (a samozřejmě nějaké to místo na harddisku), ale skutečně použitelný je GoldEd až od MC 68030 a 4 MB RAM (plus paměť pro provoz souvisejících programů, např. kompilátoru či korektoru pravopisu). Navíc potřebujete rozlišení alespoň 640 x 400 bodů v osmi barvách (tj. minimum je v podstatě klasické VGA rozlišení), a je proto doporučena grafická karta. Mohu ale z vlastní zkušenosti potvrdit, že pokud si vystačíte s 16 barvami, pak lze efektivně a rychle pracovat i bez ní. Alternativně lze použít PC s rychlým Pentiem (alespoň 233 MHz) s emulátorem UAE. Tento přehled požadavků bych asi měl zakončit tím nejdůležitějším - totiž cenou, která činí 90 DM. Na následujících řádcích uvidíme, nakolik je či není opodstatněná.



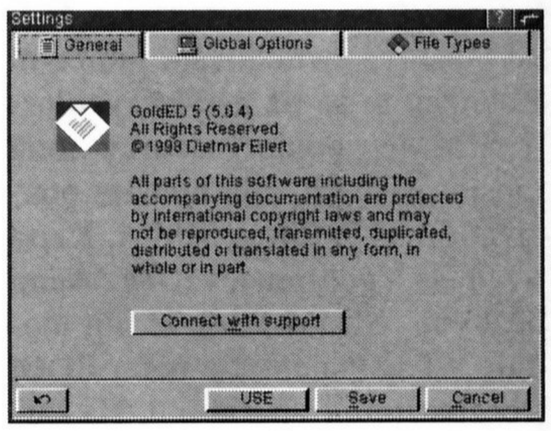
Instalace

Instalace je prováděna tradičně Installerem, který (máte-li dost barev na Workbenchi) je doplněn o elegantní pozadí. Jak se stává u novějších produktů zvykem, instalace zahrnuje nejenom instalaci všech komponent, ale také jejich odstranění (kompletní nebo selektivní), obnovu standardní konfigurace či startovací sekvence apod. Spotřeba místa na disku záleží výrazně na uživatelových nárocích a pohybuje se od 500 KB (minimální), přes 2 MB (typická) až k 25 MB (maximální). Jediné, co je kromě volby instalovaných komponent třeba udělat, je zadání uživatelského jména. Instalace je pak dokončena při prvním spuštění GoldEdu, při němž dojde k inicializaci některých instalovaných doplňků a hlavně k zadání sériového čísla (bez něj se s vámi program nebude bavit).

Dříve než se pustím do srovnání s verzí předcházející, zmíním se o tom, jak je GoldEd navržen téměř od svého počátku - o tom, co je pro něj tak typické. Práce s tímto textovým editorem je založena na akcích (například smazání slova), které nejsou pevně přiřazeny položkám menu či klávesovým zkratkám, ale lze je spojit s libovolným objektem uživatelského rozhraní. To dává GoldEdu extrémní možnosti v oblasti konfigurace; lze jej přizpůsobit jakýmkoliv potřebám a zvyklostem. Navíc umožňuje mít různé konfigurace pro různé typy souborů, přičemž tyto jsou dynamicky měněny za běhu programu, dle typu právě otevřených souborů. To ovšem neznamená, že by bylo GoldEd nutno složitě a dlouho konfigurovat před tím, než jej lze použít. Standardní konfigurace jsou totiž k dispozici pro editaci ASCII textů, programů v C či HTML souborů (viz dále).

Uživatelské rozhraní

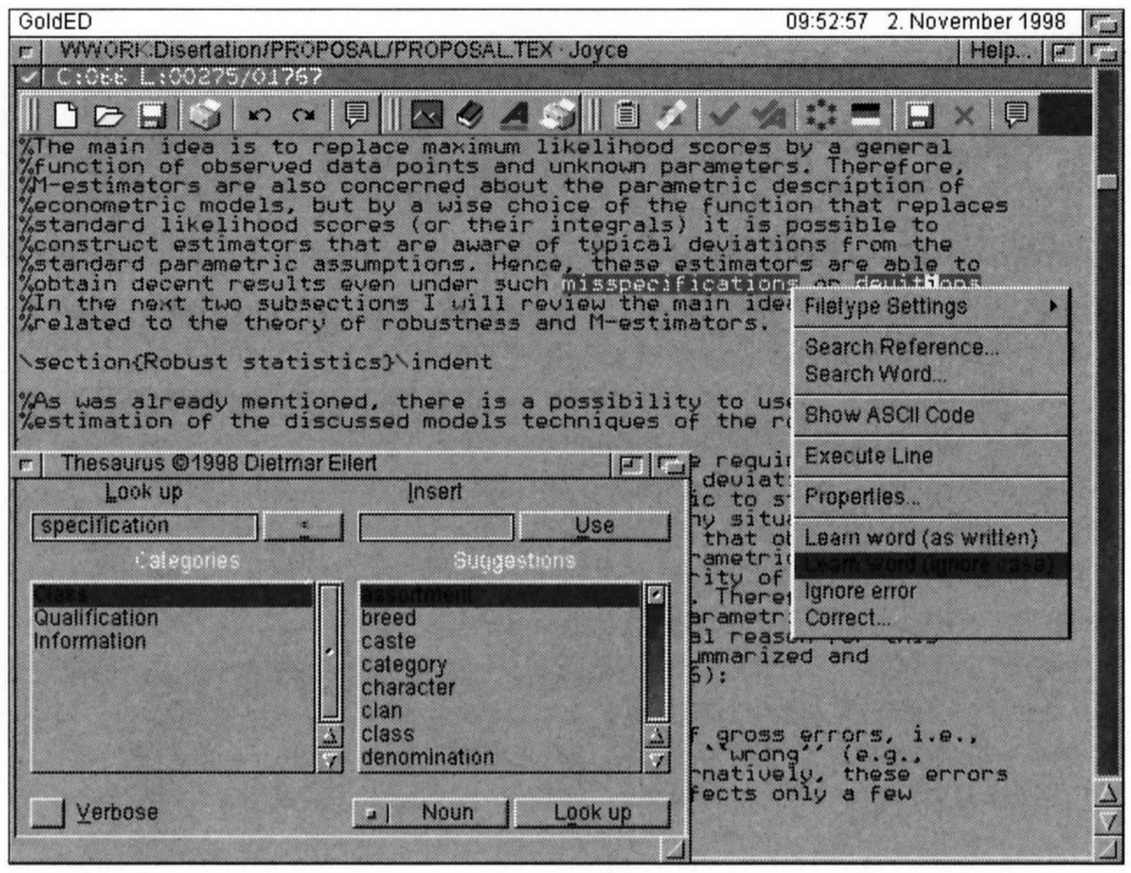
Jak za chvíli uvidíme, i přes rozsáhlé možnosti staršího GoldEDu 4 nepředstavuje nová verze pouze sbírku kosmetických úprav. Nicméně začnu od toho, co se změnilo na první pohled - totiž uživatelské rozhraní. Autor se inspiroval částečně Windows a nahradil některé systémové prvky používané pro uživatelské rozhraní jejich „windowsovkými“ ekvivalenty. Docela zajímavým způsobem tak zvedl komfort ovládání GoldEdu, aniž by se přitom musel uchýlit k MUI či jiným podobným prostředím. Mezi

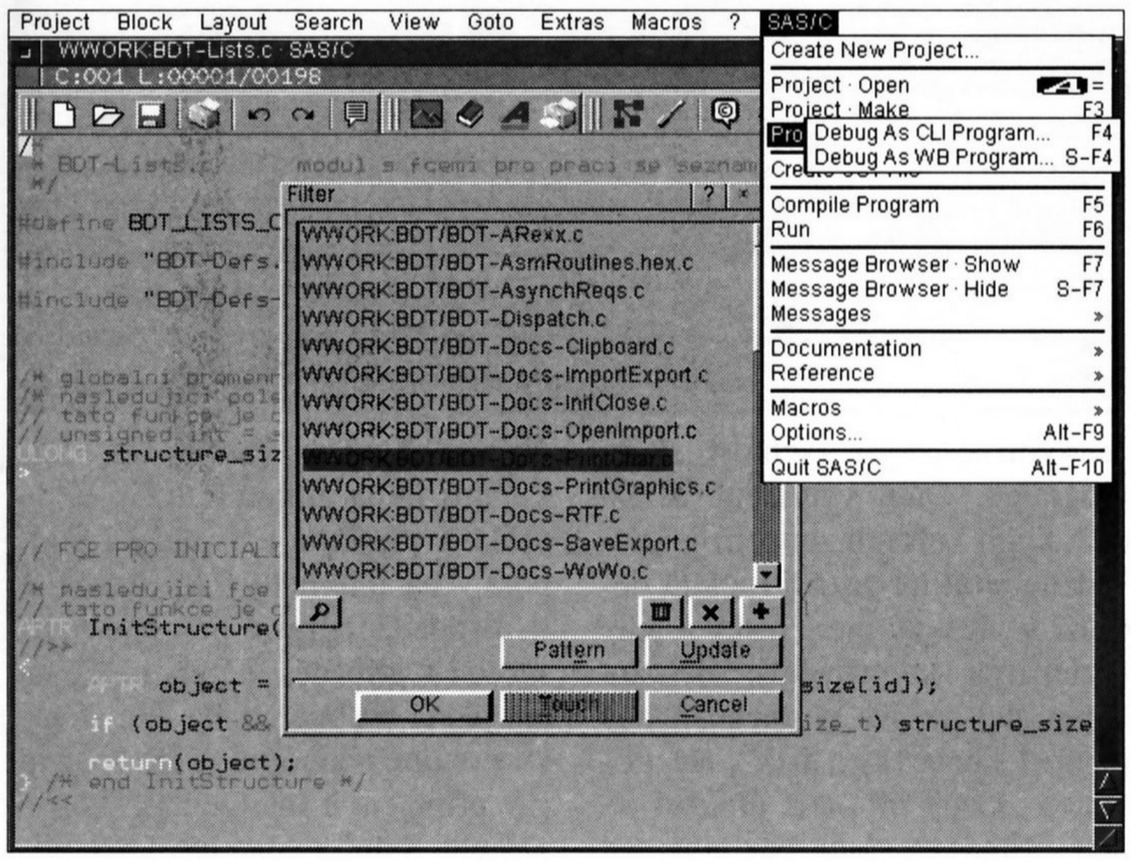


tyto upravené prvky patří například zatržítka či cyklovací gadgety (byly nahrazeny rozvinovacím menu). Vylepšena byla také textová pole - nyní umožňují lepší editaci textu, značení bloku a spolupráci s clipboardem. S tím souvisí i vylepšení práce se seznamy - i zde došlo k nahrazení systémového listview za novou variantu, která mimo jiné podporuje operaci ‘táhni a pusť’ (drag & drop) v rámci seznamu a také editaci položek seznamu přímo na místě (když se klikne na položku, objeví se nad ní textové pole, které lze editovat). Navíc autor vytvořil i seznamy se stromovou strukturou, přičemž každá položka stromu u sebe má zpravidla ikonu znázorňující jasně a přehledně její funkci. No, a ne-

smíme zapomenout ani záložkové (či stránkové) uspořádání konfiguračních oken a vzhled nástrojových lišt, které již také mají vzhled a la Word 97. Avšak i přes zmíněnou inspiraci ovládacími prvky Windows zůstává uživatelské rozhraní GoldEdu osobité a velice atraktivní.

K uživatelskému rozhraní se váží i další dvě vylepšení týkající se nápovědy a dialogových oken. Nápověda (jak jinak než bublinová) již není k dispozici jen u ikon na nástrojové liště, ale ve všech dialogových oknech - stačí jen ťuknout na ikonu s otazníkem v horním pravém rohu okna a pak na daný objekt. U řady oken lze navíc nalézt vedle této ikony s otazníkem ještě





jednu s malým křížkem, která určuje, zda je okno stále otevřené či ne (nechci říkat modální a nemodální, neboť ať už je otevřeno jakékoli dialogové okno, lze se vždy vrátit do dokumentu a pracovat v něm bez uzavření příslušného dialogového okna). Například: okno pro vyhledávání textu se při zadání pokynu k vyhledání zavře a v textu se zobrazí příslušné nalezené místo; pokud však aktivujete zmíněné tlačítko, okno i po vyhledání zůstane nadále otevřené a lze jej dále používat. Záleží jen na uživateli, čemu dává přednost. Tato vlastnost je doplněna možností přepnutí z dokumentu do dialogového okna a zpět pomocí klávesových zkratek.

Konfigurace

Zmíněné změny uživatelského rozhraní napomohly i úpravě systému konfigurace, který je dle mého názoru nyní výrazně přehlednější a snadnější na použití. Všechna nastavení jsou nyní dostupná z jednoho okna, které využívá „stránkového“ uspořádání. Změna přístupu se týká především „lokálních“ nastavení, tedy nastavení typických pro daný typ souboru. Tato nastavení jsou uspořádána v hierarchickém (stromovém) seznamu, jehož hlavní položky tvoří definované typy souborů. Každý typ souboru má pak v podobě podřízených uzlů přiřazeny jméno, identifikační masku (masku jména souborů daného typu) a související nastavení (např. menu, kontextová menu, zvýrazňování syntaxe, či počet barev a rozlišení obrazovky). Pokud daná skupina nastavení není pro nějaký typ souboru definována, použijete se její ekvivalent nastavený pro obyčejný text. Alternativně se lze dostat k těmto lokálním nastavení pomocí seznamu, který obsahuje jako uzly skupiny nastavení (pro menu, klávesnici, pluginy, ...) - při jejich otevření se objeví všechny dostupné varianty konfigurace pro daný souboru (např. zvýrazňování syntaxe pro C, assembler, ...).

Tím hlavním zlepšením v oblasti konfigurace je však možnost hierarchické definice konfigurací. Přesněji řečeno, definice dané skupiny nastavení (např. klávesových zkratek) se může odkazovat na tutéž skupinu nastavení pro jiný typ souboru. Je tedy možné mít definované pro běžný text klávesové zkratky, základní strukturu menu, nástrojovou lištu atd., a pro další typy souborů (třeba pro programy v C nebo texty v LaTeXu) se odkázat na tyto základní definice a přidat jen speciální klávesy a menu pro ovládání kompilátoru. Kromě jednoduchosti je hlavní výhodou tohoto systému to, že pokud chceme provést změnu nějakých základních nastavení editoru (třeba oněch klávesových zkratek), není třeba tuto změnu provádět zvlášť pro každý existující typ souboru jak tomu bylo v předchozích verzích, ale stačí ji realizovat jen jednou. Další zlepšení v konfigurování GoldEdu spočívá v tom, že lze otevřít libovolný počet oken s různými konfiguracemi (pro myš, menu, formátování apod.) pro různé typy souborů a přenášet mezi nimi (pomocí kopíruj a vlož) i v rámci nich (pomocí táhni a pusť) definice jednotlivých příkazů.

Použití hierarchických seznamů však zjednodušuje i editaci v rámci jednotlivých skupin nastavení GoldEdu, protože hierarchické seznamy například mnohem lépe odrážejí strukturu menu (název menu - položky menu - submenu). Totéž se týká i konfigurace kontextových menu, systému nástrojových lišt či hierarchických projektů (rozuměj hierarchicky uspořádané struktury zdrojových souborů vážících se k jednomu konkrétnímu projektu).

Editace

Protože tím hlavním, co má takový textový editor na práci, je manipulace s textem, zaměříme se nyní právě na ni. Je zřejmé, že nelze vymýšlet donekonečna nová vylepšení (jako byla u verze 4 doplňování frází na základě obsahu dokumentu apod.). Přesto se nějaká vylepšení objevila. Někteří určitě přivítají možnost konečně pracovat v GoldEdu i se skutečnými tabelátory. Jiní (jako já) zase ocení to, že operace ‘táhni a pusť’ umožňuje nyní nejenom přesun, ale i kopírování textu, a že označený text lze smazat tím, že ho „přepíšu“ jiným textem stejně jako je tomu v textových procesorech. Při psaní recenze jako je tato se uplatní i průběžné formátování textu po odstavcích (tj. opět chovající se stejně jako v normálním textovém procesoru; teď nemám na mysli T602). Šikovná je také možnost (volitelně) otevřít vyhledávací okno, do jehož vyhledávacího pole se automaticky umístí označený text či slovo, na němž je umístěn kurzor.

Rozšířeny byly také možnosti záznamu sekvencí příkazů a jejich použití. Sekvence je posloupnost příkazů, které uživatel provede a editor si je zapamatuje za účelem

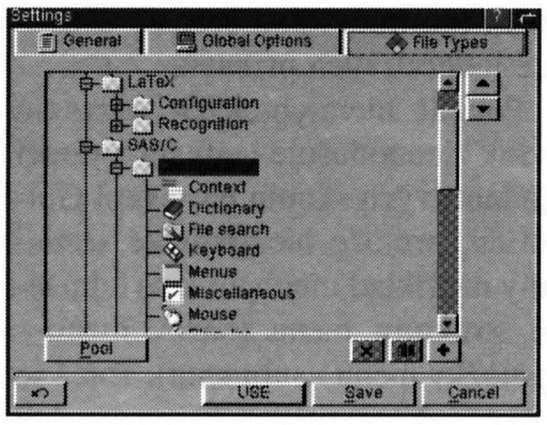
Komplexní program pro vedení jednoduchého

účetnictví

na Amize. Zahrnuje deník, fakturaci, závazky, pohledávky, mzdy evidenci jízd, majetku, zákazníků a dodavatelů; sklad, pokladnu s tiskem paragonů atd.
v bezkonkurenčních cenách od **1490 Kč**

Prodej a příjem objednávek :
S.A.F., Petrohradská 35, 101 00 Praha 10
Více informací, demo :
0603/216 491, kucera.p@post.cz,
www.mujweb.cz/www/SAF_Praha/amiga.htm

V naší nabídce naleznete také další kancelářský software a formuláře.



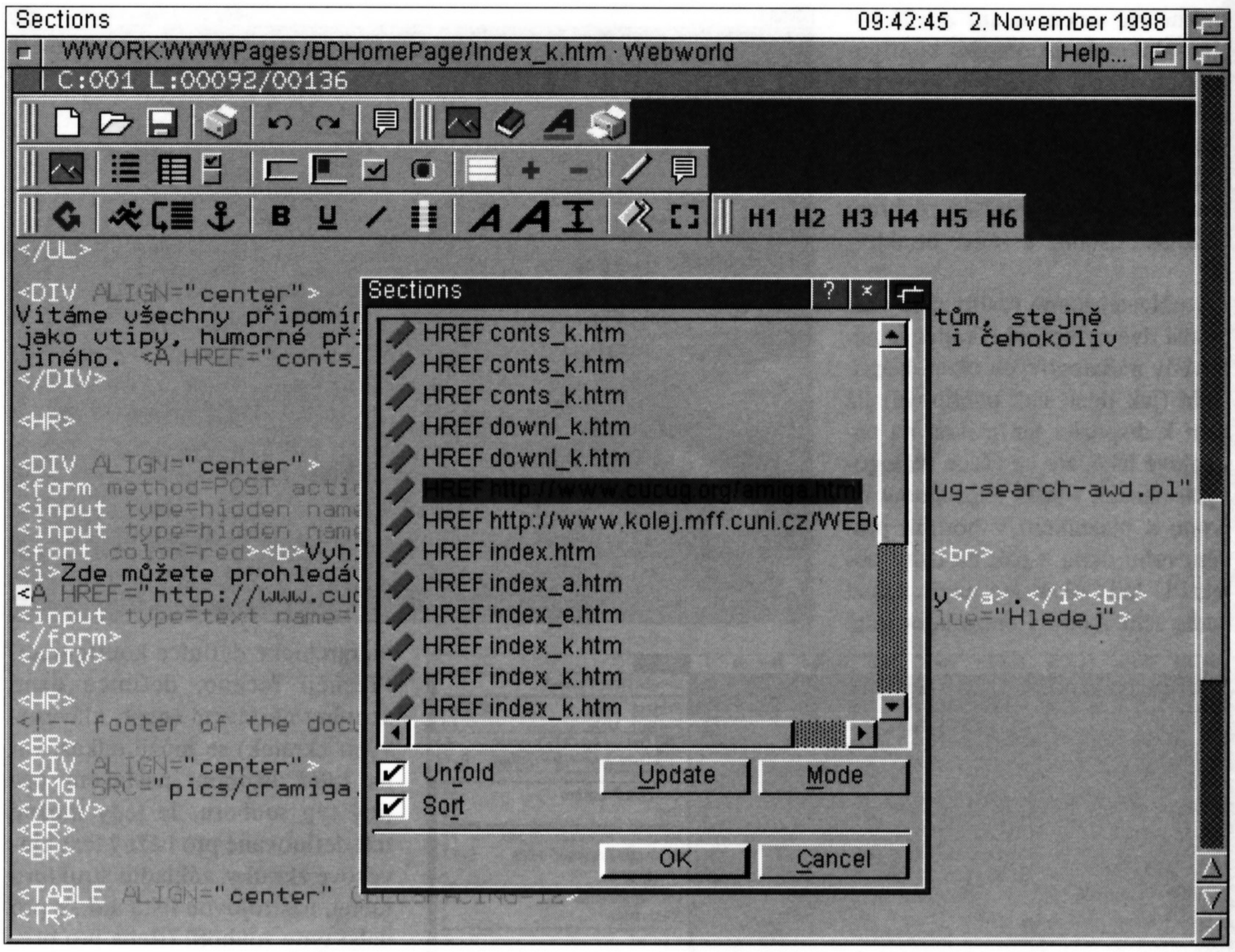
jejich opakovaného použití. Tyto mohou být nyní optimalizovány tak, aby se rychleji prováděly (slučováním více příkazů do jednoho). Kromě toho lze nyní sekvence, ale i jiné operace, zopakovat několikrát za sebou (stačí zadat počet). Sekvence lze navíc aplikovat na celý adresář či seznam zadaných souborů najednou (jako když automatizovaně aplikujete grafický filtr na několik obrázků). Poslední vylepšení týkající se sekvencí je možnost jejich exportu do podoby arexxového makra.

Typy souborů, prostředí

Jak jsem se již zmínil, GoldEd umožňuje definovat různé parametry pro editaci různých typů souborů. Tyto zpravidla zahrnují zvýrazňování syntaxe, slovník frází, odkazy na nápovědu pro daný jazyk, ale také definici menu, nástrojové lišty a klávesových zkratek. Pro předchozí verze existovala celá řada doplňků zaměřená na různé programovací jazyky, a proto jich je řada dodávána i s GoldEdem 5. Z již dříve existujících prostředí naleznete na CD vylepšené verze pro assembler a jazyk C, včetně speciálního C++ prostředí pro spolupráci se StormC. Vylepšení doznaly i prostředí pro editaci AmigaGuide a HTML souborů. Z těch dříve existujících jsou dále k dispozici prostředí pro editaci dávkových souborů (jako startup-sequence), e-mailový systém MicroDot, či systém RCS (systém kontroly a správy zdrojových textů).

Podívejme se však podrobněji na ty doplňky, které jsou nové. Jsou to prostředí pro e-mail Thor, doplněk pro tisk na PCL tiskárnách (dříve HiSpeed) a prostředí pro posílání faxů pomocí STFaxu. Patří sem také kompletní prostředí pro práci se SAS/C, které umožňuje stejně jako u prostředí pro StormC ovládat z GoldEdu kompilátor a jeho nastavení, debugger, ale i procházet chyby hlášené kompilátorem, spouštět výsledné programy či jednoduše hledat v nápovědě k SAS/C.

Další doplňky, které jsem ještě nezmínil patří do oblasti jazykové.



Ačkoliv jsou v rámci GoldEdu definovány stejně jako ostatní prostředí, liší se tím, že je nutno je explicitně aktivovat (například z nástrojové lišty) - nemají totiž přiřazen nějaký konkrétní typ souboru (ani by to nemělo smysl). Jedná se především o doplněk pro kontrolu pravopisu nazvaný Joyce. Je založen na ISpellu a ve standardní podobě je dodáván pro němčinu a angličtinu (s možností přepínání přímo s GoldEdu). Na Internetu by měly být k dispozici i slovníky pro další jazyky. Při jeho použití je třeba počítat s vyšší spotřebou RAM (od 1.5 do 4 MB v závislosti na velikosti slovníku, který použijete). Druhým jazykovým doplňkem je anglický thesaurus, docela zajímavý a trochu netradiční. V každém případě je nezvyklá možnost ho doplňovat (ovšem ruční editací a konverzí do binární podoby). I při jeho použití je nutno počítat s dalšími 2 MB RAM, které spotřebuje.

Výkon

Drobností, které byly nějak vylepšeny je celá řada. Za všechny uvedu několik těch, které zvyšují rychlost GoldEdu a produktivitu práce. Nová verze je například schopna vytvořit soubor všech obrazových dat, které v dané konfiguraci využívá a číst je z tohoto souboru na místo procházení jednoho obrázku po druhém na disku - tím se výrazně zvýší rychlost startu programu. Dále vytváření záložních kopií velkých souborů je prováděno nyní na pozadí (pokud dochází k přesunu mezi disky a tedy fyzickému kopírování). Záložní kopie nejsou již pojmenovávány pomocí koncovky „.bak“, ale příponou „Copy of“, což umožní jejich přímé otevření bez nutnosti přejmenování (typy souborů jsou totiž většinou definovány pomocí přípon). Zajímavá je také schopnost otevřít správný soubor i v případě, kdy při otvírání v jeho jméně uděláte chybu (např. když jako já místo „proposal.tex“ napíšete „prososal.tex“, otevře se správně „proposal.tex“). Do podobné kategorie vylepšení patří například přidání prográmku, který vytvoří na Workbenchi aplikační okno (či spíše ikonku) - když do něj „upustíte“ soubor, otevře se v GoldEdu.

Závěr

GoldEd Studio 5 je špičkovým textovým editorem pro ty, kteří požadují maximum jak v oblasti výkonu a nabídky funkcí, tak i v komfortu a pohodlí práce. Jeho nová verze přináší řadu dalších vylepšení a odstraňuje i ty poslední drobnosti, které se mu dříve daly vytknout (například trochu těžkopádnou konfiguraci pro různé typy souborů; jednou výjimkou zůstává nemožnost konverze konfiguračních souborů z verze 4 do „pětky“). K tomu všemu se u GoldEdu přidává zlepšená uživatelská podpora - na Internetu jsou okamžitě k dispozici opravy pro existující verze i v případě, že byla nalezena jen jedna drobná chyba. Na stránku s online podporou se lze (pokud jste připojeni k Internetu) dokonce připojit jedním kliknutím na příslušné tlačítko v konfiguračním panelu GoldEdu! I přes tuto výraznou podporu se nezdá, že by ji GoldEd Studio příliš potřebovalo - opravy od verze 5.0.2, kterou jsem obdržel, byly v podstatě dvě nedůležité maličkosti. Kvalitu programu potvrzuje i to, že nová verze se mi ani ještě jednou nezhroutila (a to ji používám denně více než měsíc).

Pavel Čížek

GoldED Studio 5

9.5 z 10

Autor: D. Eilert
Cena: DM 90,-
Typ: shareware

\+ uživatelské rozhraní, hierarchické konfigurace pro různé typy souborů, prostředí pro SAS/C a StormC, kontrola pravopisu a thesaurus

\- chybí převod konfigurací z předchozích verzí, některé informace jsou uvedeny pouze v německé nápovědě

Lupe 1.9

Krátký a užitečný prográmek typu public domain, který vám umožní libovolně zvětšovat část obrazovky a zobrazit ho v novém okénku, to je zvětšovátko Lupe.

Nároky a instalace programu

Oficiální WWW stránku programu najdete na internetové adrese *http://www.user.fh-stralsund.de/~rwermke/di.html*, odkud si též můžete stáhnout aktuální verzi programu - archiv obsahuje dvě verze programu pro procesory 68000 a 68020 a vyšší.

Lupe se instaluje a spouští z Workbenche jako komodita nebo z CLI/Shellu a používá následující tooltypy či parametry:

CX_PRIORITY=priorita komodity (číslo mezi -128 a 127), standardně nastavena hodnota 0.

FAST=YES/NO (okénko lupy bude překreslováno častěji, standardně nastaveno NO).

SCALEFACTOR=násobek zvětšení, standardně 5.

MAXSCALEFACTOR=maximální násobek zvětšení (číslo mezi 5 až 30, defaultně nastaveno 15).

COORDINATES=YES/NO (ve spodním okraji okna se budou zobrazovat souřadnice myši, standardně NO).

CROSSHAIR=YES/NO (místo ukazovátka myši se bude zobrazovat nitkový kříž, defaultně NO).

FIXED=YES/NO (fixuje souřadnice myši ve středu zvětšené plochy a po stisknutí levého tlačítka myši lze posunout celou plochu najedou - defaultně NO).

SETORIGINKEY=klávesa nebo kombinace kláves (hotkey pro nastavení pozice souřadnic v okénku, defaultně nastavena kombinace kláves „lalt o“).

RESETORIGINKEY=klávesa nebo kombinace kláves (hotkey pro vynulování imaginárních souřadnic, defaultně nastaveno „lalt r“).

SHOWHIDEKEY=klávesa (hotkey otevírající či zavírající okénko lupy).

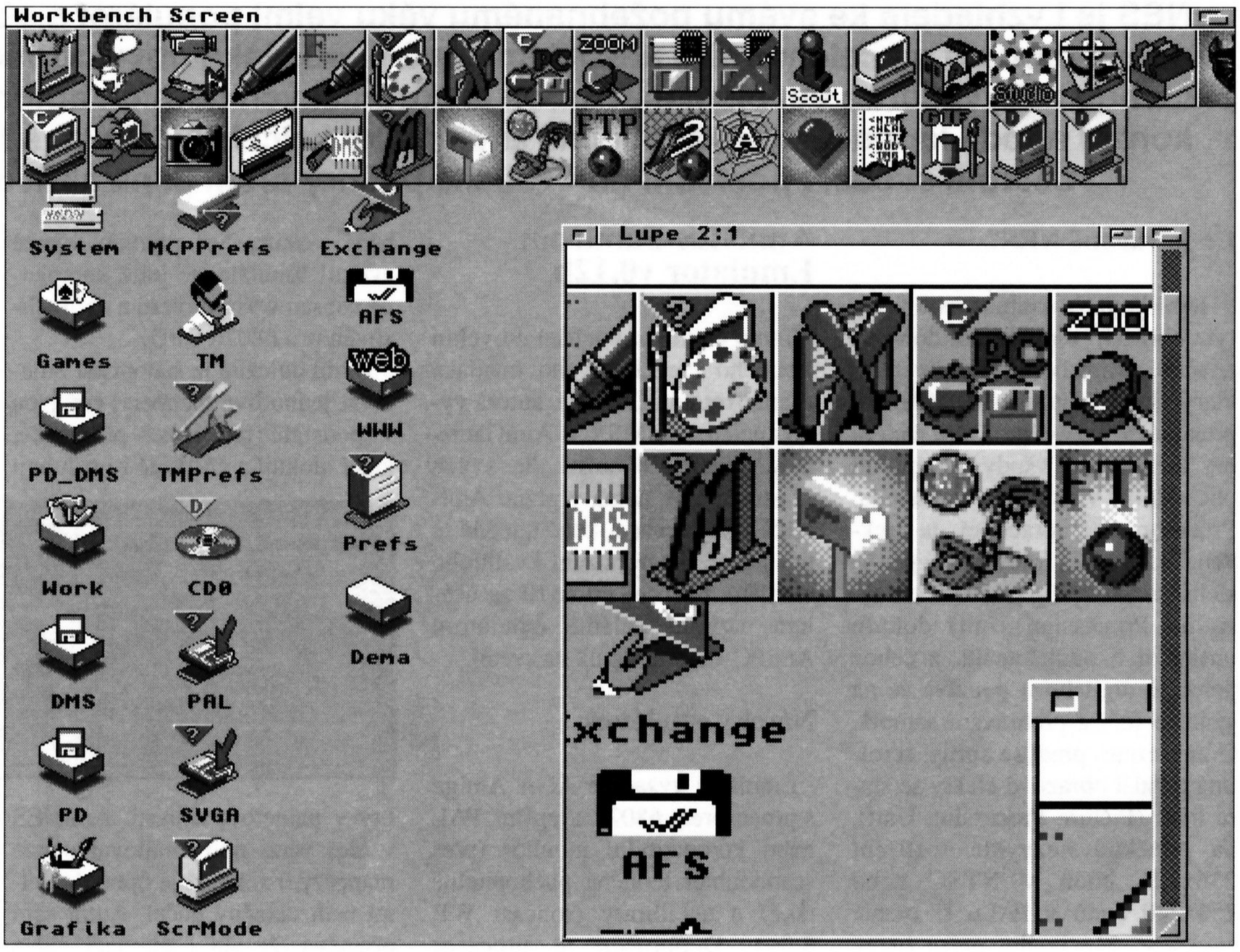
WINLEFT=číslo

WINTOP=číslo

WINWIDTH=číslo

WINHEIGHT=číslo (tyto čtyři hodnoty představují pozici a velikost okénka lupy v bodech).

ICONIFY=YES/NO (ikonifikace po spuštění, defaultně nastaveno NO).



ICONIFYONCLOSE=YES/NO (po kliknutí close butonu se program neukončí, ale zikonifikuje, defaultně NO).

GRID=ON/OFF (vypíná či zapíná mřížku, defaultně OFF).

SHOWRGB=ON/OFF (ve spodním okraji okna se budou zobrazovat barvové hodnoty RGB příslušného bodu, defaultně OFF).

IFFFILE=cesta a jméno IFF ILBM obrázku (pro grabování výseku obrazovky, defaultně nastaveno „ram:Lupe.iff“)

JUMPTOACTIVESCREEN=ON/OFF (okénko lupy bude po jeho aktivaci skákat vždy na právě aktivní obrazovku, defaultně nastaveno OFF).

Ovládání přímo z programu

Faktor zvětšení můžete nastavit též z gadgetů v levém okraji okénka lupy. Fixace zvětšené plochy s jejím následným přesunem se provádí pouhým kliknutím do okénka lupy a tažením myši při stisknutém tlačítku. Po puštění tlačítka myši pak můžete přesunout celý takto vyznačený úsek najednou.

Z menu lze ovládat Lupe obdobně jako pomocí tooltypů, reakce programu je ale v tom případě okamžitá (pokud je to v dané situaci možné). Myslím, že tedy není třeba popisovat všechna menu, která jak znovu připomínám, jsou velmi podobná konfiguračním parametrům.

Na rychlé ovládání programu pomocí klávesnice si zřejmě zvykne každý, zde jsou proto některé vybrané klávesy:

„+“ faktor zvětšení vždy o +1

„-“ faktor zvětšení vždy o -1

„J“ skočí na další obrazovku

„S“ uloží IFF ILBM obrázek

„E“ zapne/vypne lupu

„C“ zapne/vypne ukazatele souřadnic

„R“ zapne/vypne nitkový kříž

„G“ zapne/vypne mřížku

„W“ zapne/vypne zobrazování RGB hodnot daného bodu

„ESC“ ukončí program

Závěr

Komfortní a vcelku rychlý program (pokud si ho ovšem nepustíte v nějakém šíleném rozlišení) s asi všemi základními a mnoha dalšími doplňkovými ovládacími i nastavovacími možnostmi, funguje na všech 68K procesorech a je zcela zdarma. Myslím, že si maximální počet bodů v hodnocení plně zaslouží.

Luboš Němec

Lupe 1.9

10 z 10

Autor: F. Toepper
Cena: -
Typ: freeware

+ rychlý a stabilní program, funguje i s gr. kartami mnoho možností při zvětšování či zmenšování obrazu, nitkový kříž, RGB hodnoty, ukládání zvětšeného obrazu apod., cena

− nic

Nintendo Entertainment System aneb NES na Amize

NES je i vzhledem ke svému požehnanému věku velmi populární a oblíbená herní konzole, které se prodalo po celém světě několik milionů kusů. Jako obvykle vše začala japonská firma Nintendo zabývající se vývojem a výrobou elektronických herních automatů, domácích herních konzol apod. Japonci jsou všeobecně známi jako velcí hračičkové a herní maniaci, o čemž ostatně svědčí i poslední hit - zběsilé pidihry hraní si na chůvu - Tamagotchi.

Co je vlastně NES?

Herní konzole krabicového tvaru (viz obrázek) s na dnešní dobu už značně primitivním hardwarem, který však kvalitou stále několikrát překonává pochybné TV a videohry prodávané všudypřítomnými obchodníky vietnamského původu. Procesor 6502 pracující na frekvenci 1.78 MHz (plus mínus pár tisícin), zvukový čip pAPU (Pseudo-Audio Processign Unit) dokáže obsloužit 5 audiokanálů, z čehož jeden je digitální a používá se na syntézu řeči a přehrávání samplů. O zobrazení, práci se sprity, scrolling a další obrazové efekty se stará PPU (Picture Processing Unit), na poněkud nezvyklé rozlišení 256x224 bodů v NTSC nebo 256x240 bodů v PALu si rychle zvyknete. Maximální počet barev v paletě je 16, v mnoha hrách je na obrazovce díky PPU a různým trikům barev podstatně více.

Pro NES bylo napsáno (a i dnes se vyvíjí, neb uživatelská základna je opravdu velmi široká a vyplatí se to) neuvěřitelné množství kvalitních her, jejichž počet odhaduji hodně přes tisíc. Vzhledem k tomu, že NES není nic jiného než specializovaná herní konzola, jsou hry svojí kvalitou, grafickým zpracováním a hlavně počtem barev podstatně lepší než hry například ze ZX-Spectra, Atari 800 či Commodore 64. Všechny tyto hry nebo jejich valnou většinu si díky mnoha emulátorům NESu můžete zahrát i na Amize! V následujících krátkých recenzích jsou obsaženy mně známé emulátory NESu pro Amigu. Protože emulátorů je opravdu hodně, nebudu popisovat ovládání pomocí klávesnice, joysticku CD32 joypadu, to si může každý přečíst v manuálu sám. Klady a zápory každého z emulátorů jsou uvedeny v článku samotném i v hodnocení.

AmiNES-Famicom Emulator v0.12b

Tento emulátor pochází od velmi známého emulátorového maniaka Juana Antonia Gomeze, autora vynikajících AmiMSX a AmiGameBoy. Gomez bohužel dle svých vlastních slov nemá v plánu AmiNES nikdy zcela dokončit, jedná se prý pouze o rozchození kvalitního emulátoru procesoru 6510 za účelem napsání dalšího emulátoru AmiPC-Engine (je už na světě).

Nároky emulátoru

Emulátor vyžaduje AGA Amigu s procesorem 68020 a lepším, PAL nebo kompatibilní monitor (přes scandoubler to běhá pochopitelně také) a asl.library (součást WB 3.0+). Doporučen je procesor 68020 alespoň na 28 MHz nebo 68030/25 MHz a 1 MB 32bitové FAST RAM.

GUI programu je typické pro všechny Gomezovi emulátory a nejvíce se podobá právě AmiMSX. Rozsáhlé preference, z nichž většina voleb v této betaverzi nefunguje, ani ovládání pomocí klávesnice, joysticku nebo CD32 joypadu tedy nebudu popisovat, jedná se o desítky kláves, které jsou podrobně popsány v manuálu.

Zkušenosti s provozem

AmiNES je nejrychlejší emulátor NESu, jaký byl zatím pro Amigu napsán. I na doporučené 68020 běhá většina her plynule včetně zvuku! Emulátor je totiž kompletně napsán v assembleru a optimalizován pro 68020 CPU.

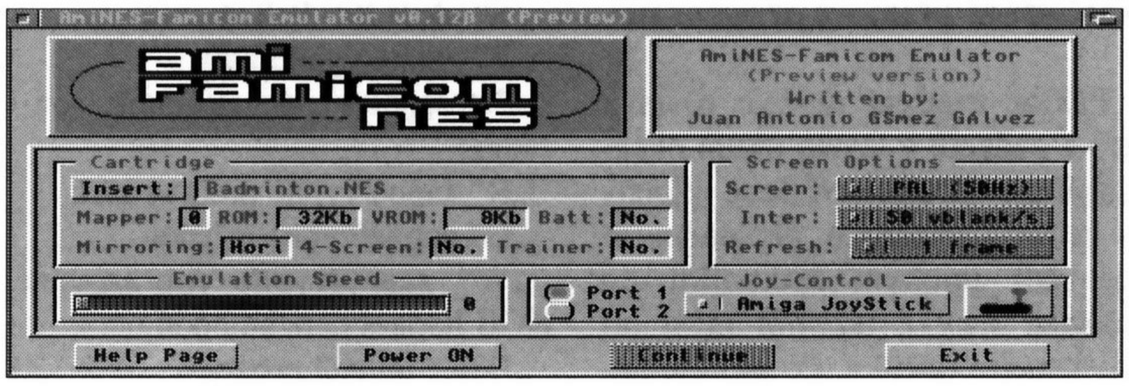
Velmi důležitá je schopnost emulovat jednotlivé mappery, což jsou v podstatě paměťové přepínače, které alokují a částečně i obsluhují hry v paměťové oblasti. AmiNES v této verzi umí emulovat pouze mappery 0 a 2, což je opravdu velmi nedostatečný počet. Autor sám přiznává, že ani s emulací videa (např. sprity nefungují vůbec) to není také nic slavného a zvuková část je opět v počátcích vývoje.

Závěr

Budoucnost tohoto sice ďábelsky rychlého, ale co se týká kvality emulace nejhoršího z testovaných emulátorů je jak už bylo řečeno velmi nejistá, jeho autor pracuje na AmiGameBoy 0.9 (už existuje a je super!) a AmiMSX 2.4 (už je na světě), takže hodnocení není příliš vysoké. Jo, ještě něco, je to freeware.

Hodnocení: 2 z 10

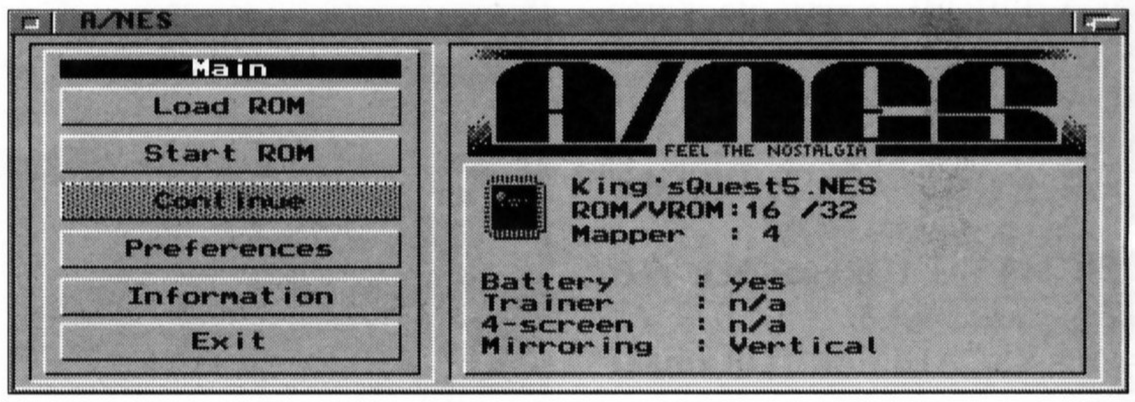
+ rychlost a to, že byl napsán
- zvuk, stabilita, kompatibilita ap.



A/NES 0.99.6

Vývoj emulátoru začal v květnu roku 1997 a jeho autoři Morgan Johansson a Fredrik Schultz naprogramovali k dnešnímu dnu zdařilé dílo.

A/NES je giftware a nemá tedy zatím žádná omezení, od verze 1.0, která je mimochodem odkládána už pěkně dlouho a místo ní jsou pořád uváděny nové verze s odstraněnými chybami typu 0.99.xx (patrně patent SoftLogiku, i když tam používali písmenka), se bude jednat o shareware s poplatkem 15,- USD.



Co A/NES umí?

Kompletní emulaci procesoru 6502, zálohování pozic ve hře, podporuje zvuk, Action Replay/Game Genie, OCS/ECS i AGA čipy, scrolling na nezávislých screenech, dva hráče najednou, otáčení či zrcadlení obrazu, XPK packery, a spoustu mapperů.

A/NES je také psán čistě v assembleru a je velmi rychlý. Vzhledem k podpoře mapperů 1,2,3,4,7,9,10,11,15,22,23,34 (převzato z iNESu) a mappery 65, 66, 71 a 79 z fwNESu. A/NES umí pracovat s formáty iNES, NES a částečně i FAM4 (Famicom emulátor na PC).

Nároky a preference emulátoru

A/NES vyžaduje Amigu s procesorem 68020 a lepším, 2 MB RAM, reqtools.library (requeste-

ry), lowlevel.library (pro ovládání pomocí CD32 joypadu) a xpkmaster.library (pro nahrávání XPK pakovaných her). Doporučen je AGA čipset, i když emulátor funguje i na OCS/ECS čipech, 68030/50 MHz a FAST RAM.

V preferenční sekci lze nastavit některé důležité prvky emulace, probereme si jen ty zajímavější. NESA (NES AUDIO) ovládá zvukový výstup s možností nastavení grabnutí právě hraného zvuku na disk - pro uložení se používá právě formát NESA, jehož popis najdete v samostatném manuálu. Nastavit můžete buffer velikostí 64 KB až 256 KB, doporučuji nastavit největší možnou velikost.

Pomocí LIMIT SPEED lze zrušit omezení rychlosti emulace (funguje pochopitelně jen s rychlými procesory) originální rychlosti NESu přibližně 50 snímků/s.

IGNORE LED - velmi zajímavá věc! Pokud chcete, aby A/NES o trochu vylepšil kvalitu zvuku, stačí nechat tuto volbu vypnutou a emulátor bude poté automaticky využívat hardwarový zvukový filtr.

JOYPAD 1/JOYPAD 2 - zde si můžete nastavit ovládání her přes klávesnici/CD32 joypady pro jeden ze dvou portů.

CHANNELS - čtyři zvukové kanály emulované A/NESem lze dle libosti vypínat či zapínat. K dispozici jsou kanály s modulací squarewave 1 a 2, trianglewave a PCM, poslední jmenovaný kanál není ještě plně funkční.

V sekci CHEAT WINDOW se nastavuje možnost spolupráce s grabery ActionReplay a GameGenie. Bez problémů tak můžete patchnout jakoukoliv cartridge, vyhledávat počty životů, zadávat známé „pokes" a mnoho dalších věcí podporovaných oběma jmenovanými zařízeními.

Závěr

A/NES je super! Je zdarma (tedy zatím), nabízí vynikající rychlost i slušnou kvalitu emulace, plně podporuje zvuk, sprity, spoustu mapperů a možnost spolupráce s ActionReplay či GameGenie také není k zahození.

Hodnocení: 8,0 z 10

+ rychlost, kvalita emulace, vynikající emulace zvuku, stabilita programu

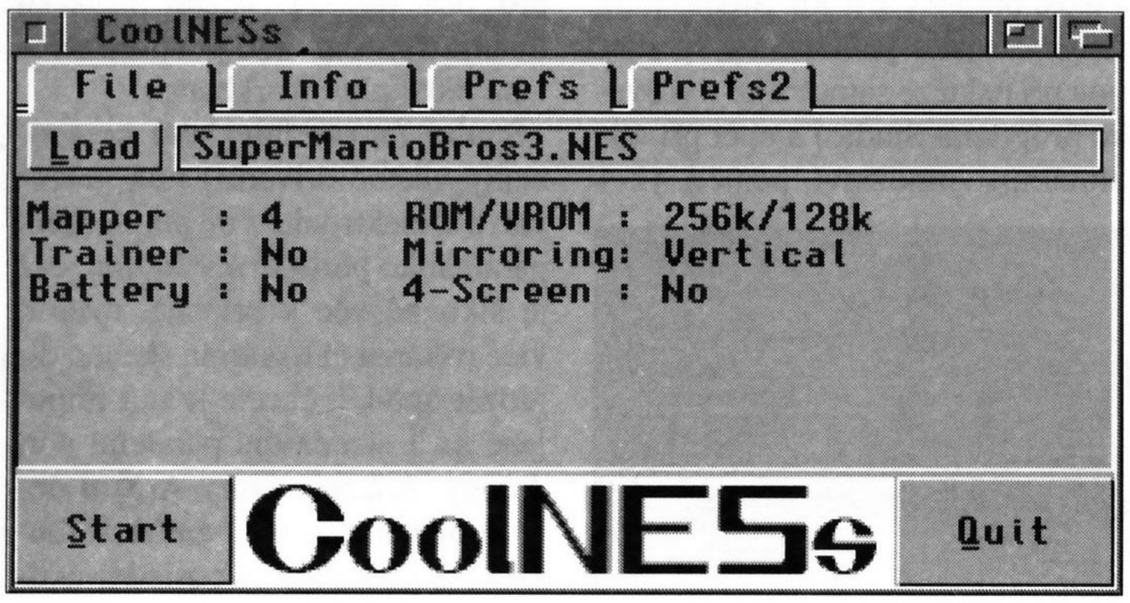
- problémy se synchronizací obrazu

CoolNESs 0.71

Také Fredrik Olsson se rozhodl, že napíše emulátor NESu. S prací začal v červnu 1997 a dnes máme k dispozici nesporně zajímavé dílo. CoolNESs je opět kódován čistě v assembleru, jeho autor navíc ironicky podotýká, že neví, jak se programuje v Céčku. GUI pro emulátor v Céčku však napsán je, ale je dílem Petera Bengtssona.

Možnosti emulátoru

CoolNESs podporuje mappery 1-5, 7-11, 15, 16, 18, 19, 21-25, 32-34, 64-66, 68, 69 a 78. Hry můžete ovládat až deseti typy ovladačů



včetně klávesnice. Stejně jako A/NES, i CoolNESs umí screenscrolling i v rozdělených obrazovkách, podporuje všechny známé rotace a zrcadlení VRAM, dále umí 8-mi i 16-ti bitové sprity, ukládat pozic her, samozřejmostí je podpora zvuku ve všech NES modifikacích a lze ho spouštět i z CLI/Shellu.

Nároky na systém

CoolNESs vyžaduje procesor 68020 a lepší, AGA čipy, 500 KB CHIP RAM, 250 KB ostatní volné paměti + paměť pro cartridge (tedy snapshot, jejichž velikost se pohybuje od 24 KB až po 1 MB) a PAL monitor driver. Pro dosažení originálního NESu (50 snímků/s) stačí dle autora 68020/25 MHz a FAST RAM. Doporučen je i 2 tlačítkový joystick, ale funkce druhého a případně dalších tlačítek lze samozřejmě emulovat na klávesnici nebo CD32 joypadu. Málem bych zapomněl, ještě nesmíte zapomenout okopírovat „tabs.gadget" do adresáře „Classes/Gadgets/" na systémovém disku.

CoolNESs je shareware s poplatkem 30,- DM, neregistrovaná verze funguje jenom 10 minut a v GUI jsou zakázány některé volby. Domovská WWW stránka se nalézá na adrese „http://hem2.passagen.se/flubba/coolness.html", kde si můžete stáhnout aktuální verzi emulátoru a dozvědět se rovněž pár zajímavých informací o jeho autorovi.

Závěr

CoolNESs je společně s A/NESem dobrou volbou pro emulaci mnoha her. Nabízí opět vynikající rychlost, zvukový výstup, kvalita emulace je také víc než slušná. Jedinou malinkou vadou na kráse je nutnost registrace, jinak můžete hrát jen 10 minut.

Hodnocení: 8,5 z 10

darkNESs v0.24

Posledním v abecedním pořadí je darkNESs od Marka Van Hala.

Možnosti emulátoru

DarkNESs se vyvíjí od roku 1997 a od verze 0.20 je psán pouze v assembleru. Bez problémů funguje s OCS/ECS i AGA chipsetem i grafickými kartami. Od verze 0.20 se vůbec emulátor dramaticky změnil a jeho možnosti vzrostli několikanásobně. Přibyl line refresh, proti blikání obrazu byl přidán double buffering, který však zatím nefunguje s grafickými kartami, ale v libovolném amigovském nativním screenmódu ve 32 barvách.

Emulátor podporuje mappery 0,1,2,3,4,7,9,11 a 16, z nich ovšem 1,4,9 a 11 nefungují zatím bezchybně. Autor emulátoru upozorňuje, že s mappery 0,2 a 3 mohou nastat potíže se zobrazováním grafiky a v také zobrazování spritů nefunguje vždy bezchybně.

Nároky na systém a preference

Minimum je procesor 68020 a lepší a AmigaOS 2.0+. DarkNESs je giftware a pokud nechcete, nemusíte za něj tedy nic platit. GUI emulátoru je velmi jednoduché a některé volby nejsou zatím implementovány. DarkNESs lze spouštět jak z Workbenche, tak i z CLI/Shellu, k dispozici je několik nastavení týkajících se NTSC a PAL grafického módu a jejich přesměrování na NTSC/PAL screenmódy Amigy, vynechávání snímků při zobrazování, nechybí ani podpora doublebufferingu.

Závěr

Také darkNESs není vůbec špatný, ale citelně mu chybí emulace zvuku. Bez zařazení emulace zvuku ztrácí v bodovém hodnocení na emulátory A/NES i ColNESs, k dobru mu mohu připočítat stabilitu i slušnou kvalitu emulace.

Hodnocení: 7 z 10

+ stabilita, rychlost

- zvukový výstup, nepodporuje tolik mapperů

Závěrečné zhodnocení

Pokud jste četli pozorně, je snad jasné, že hlavní slovo v emulaci NESu na Amize mají A/NES a CoolNESs. Oba dva jsou psány v assembleru a jsou rychlé i na pomalejších Amigách (tím myslím 68020/030 do 25 MHz). DarkNESs natožpak AmiNES neposkytují takové možnosti a hlavně kvalita emulace zůstává v současných verzích daleko za prvními dvěma jmenovanými. Chcete-li tedy využít toho obrovského množství her dostupných pro herní platformu NES, máte šanci.

Luboš Němec

Studio 2.2

Dlouho očekávaný update tiskového programu Studio dorazil do redakce z Německa přímo od hlavního distributora S. Ossowského a zda se opravdu jedná o zásadní update (jak bylo uváděno), to si můžete přečíst v této recenzi.

Instalace a nároky programu

Studio 2.2 se dodává už pouze na cédéčku, jeho cena činí sympatických 69,- DM. Upgrade z předchozí verze stojí pouze 15,- DM a upgrade z libovolného konkurenčního tiskového systému 49,- DM. Největším žroutem místa na CDčku je manuál v němčině a angličtině (cca 300 MB) v mnoha podobách (viz dále), samotný tiskový program zabírá jen pár MB. Zbytek do obsazené kapacity CD (MB) tvoří 12 obrázků (celkem cca 180 MB) ve vysokém rozlišení s různými motivy, jejich použitelnost je však značně rozporuplná a mají zřejmě sloužit jen jako příklady pro tisk. Studio 2.2 obsahuje i AmiCDFS (velmi rychlý filesystém pro CD) a různé shareware/freeware tiskové utility. Nároky programu jsou následující: AmigaOS 2.04 a vyšší, alespoň 1,5 MB volné RAM (doporučeny 2 MB FAST RAM). Vzhledem k tomu, že Studio obsahuje několik verzí kódu pro různé typy procesorů, není k dispozici přímo ve verzi pro tyto procesory, ale využívání optimalizovaných rutin probíhá přímo v programu samotném. Škoda, že autor programu neuvažuje také o podpoře PowerPC, určitě by se některé funkce (rastrování atd.) daly ještě výrazně urychlit. Pokud je mi známo, žádná podpora PPC není ani ohlášena, pokud tedy chcete využít rychlosti PPC též při tisku, budete muset vyzkoušet TurboPrint, který PPC alespoň částečně podporuje.

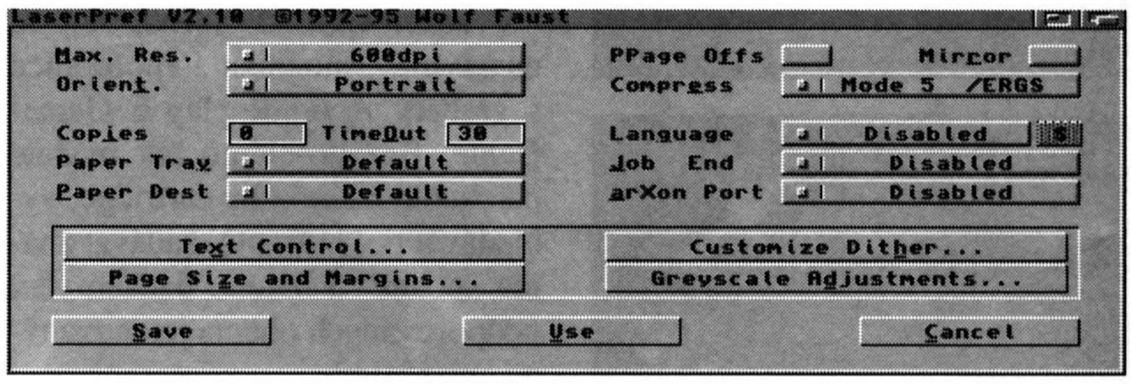
Instalace je automatická a opět si můžete vybrat z němčiny nebo angličtiny. Průvodcem instalace je standardní commodorovský installer a po výběru správných komponent vše probíhá rychle a bez problémů.

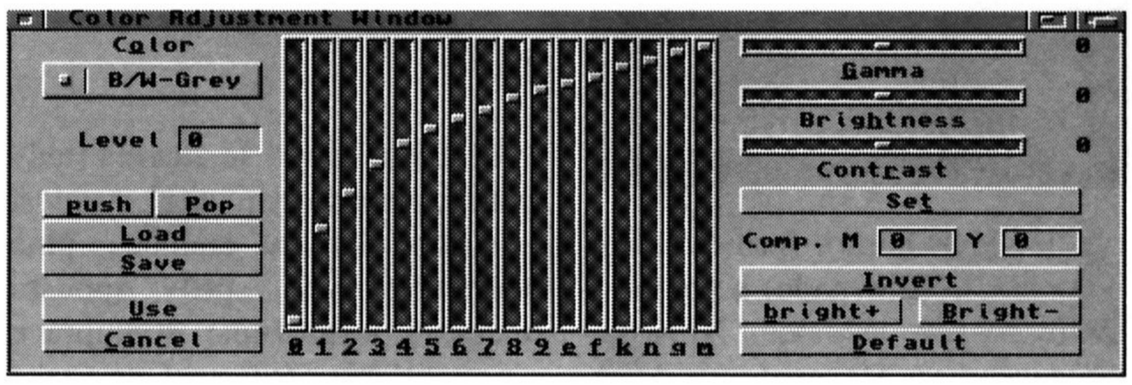
Co je vlastně Studio?

Protože jsem už minimálně jednou v AR o Studio psal, zopakuji pouze základní údaje. Celý balík Studio 2.2 se skládá z hlavního tiskového programu Studio, driverů a jejich preferencí pro tyto skupiny a modely tiskáren: jehličkové (všeobecně všechny modely), HP DeskJet a kompatibilní (dva typy driverů podporují PCL 3 i PCL 5/5c se tříbarevnými i čtyřbarevnými separacemi), laserové tiskárny s jazykem PCL 3 až PCL 6 včetně rozlišení 1200 dpi, Epson (Epson ESC/P2 včetně všech známých čb i barevných modelů jehličkových tiskáren s emulací ESC/P2 a inkoustovek Epson Stylus a Photo) a Canon (tři druhy ovladačů pro různé modely těchto tiskáren), přímo ze Studia lze tisknout i do souboru jako IFF ILBM obrázek a používat externí tiskové moduly. Studio zachovává systémové zásady a tak tiskový ovladač po instalaci najdete v DEVS:Printers, preference v adresáři „Prefs“ atd.

Možnosti programu

Základní vlastností Studia je použití barvových profilů pro různé druhy tiskáren (jehličkové, inkoustové, bublinkové, laserové atd.) ve stylu monitor<->tiskárna, čímž lze docílit věrné reprodukce barev či odstínů šedi. Pro tyto účely slouží tři doplňkové CMS utility. Teoreticky si pouze vyberete patřičný profil (přednastavených najdete na CDčku víc než dost) a o víc se nemusíte starat. Pokud ovšem chcete opravdu dokonalé sladění barev skeneru, monitoru a tiskárny, nezbývá než upravit některý ze stávajících profilů nebo vytvořit nový. Postup je podrobně popsán v manuálu, kde je mu věnováno dokonce několik kapitol. Pak už jen zbývá tisknout, upravovat, tisknout a upravovat..., dokud nebudou všechny barvy souhlasit. Celý tento postup jsem vyzkoušel na HP DJ690C s photokitem a po vytištění standardního testovacího obrazce jsem musel konstatovat, že vytvoření nového profilu je snadné, ale bez manuálu ho prakticky není možné provést rychle a správně.





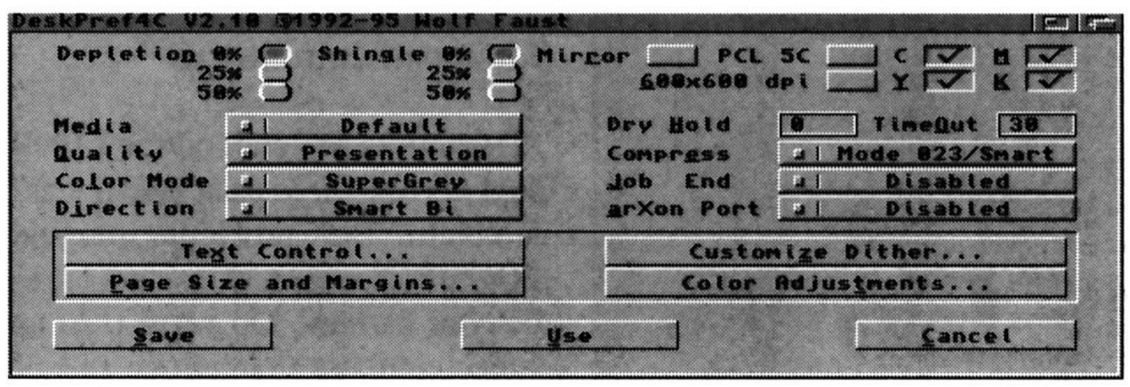
Hlavní tiskový program Studio se od předchozích recenzovaných verzí prakticky nezměnil, stále tedy chybí preview u tištěného obrázku. Nepřišel jsem také na to, jak jednoduše myší zvětšit či zmenšit rozměry obrázku na stránce při zachování poměrů stran. Jde to samozřejmě zadáním číselných parametrů, ale to mi připadá zbytečně složité a pracné.

V čem Studio vyniká? Především v práci v virtuální paměti, dokonalým multitaskingem, správou a použitím barvových profilů a rozsáhlou nabídkou předdefinovaných a libovolně upravitelných typů rastrování. I s minimálním množstvím paměti (1-2 MB) lze pohodlně a i celkem rychle vytisknout obrázek v rozlišení cca 5000x7000 bodů/24 bitů (A3 formát), který má v JPEG formátu přesně 20 MB (TurboPrint 6 si s ním nevěděl rady) a na který byste normálně potřebovali něco kolem 160 MB RAM.

Po zahájení tisku lze vybrat další a další obrázky k tisku, Studio totiž funguje i jako jednoduchý spooler (jen při tisku ze samotného tiskového programu Studio) a opět při minimálním množství paměti (2-4 MB volné RAM bohatě stačí) je možné pohodlně tisknout desítky obrázků. Aby tisk neblokoval systém, můžete si vybrat ze tří priorit - vysoké, střední a nízké, čím vyšší prioritu nastavíte, tím rychlejší bude příprava a posílání dat do tiskárny a úměrně tomu vzrostou nároky na vytížení procesoru.

Pro každou z mnoha typů podporovaných tiskáren (viz několik ukázek) jsou k dispozici vlastní preference šité uváděným tiskárnám přímo na míru a máte tak možnost detailně nastavit vlastnosti a způsob tisku. Tisknout lze jak přes ovladač Studia ve Workbenchi, tak i přes externí moduly, u kterých je rychlost tisku o něco vyšší než při tisku z WB. K dispozici jsou výstupní moduly pro tiskárny Epson ESCP/2, značný počet modulů pro tiskárny Canon, Epson Stylus/Stylus Color a HP DeskJet, univerzální PCL5C modul (pro prakticky všechny laserové tiskárny), dále pak modul pro sublimační/voskovou tiskárnu Fargo Primera, modul pro tisk do IFF ILBM obrázku a samozřejmě modul pro přesměrování tisku přes Workbench.

Studio (a všechny jeho komponenty včetně driverů!) umí pracovat i s elektronickým přepínačem paralelního portu firmy ArXon, což je šikovná věc v případě, máte-li více tiskáren či tiskárnu, skener, digitizér apod. a chcete je mít připojené na 1 standardní paralelní port Amigy. Adaptér firmy ArXon dokáže obsluhovat až 3 zařízení současně a pamatuje si poslední akti-



vovaný výstup (návrat na původní zařízení je ihned po skončení práce), přepínání vstupů a výstupů je samozřejmě plně automatické a provádí se pomocí softwaru. Studio lze pomocí dodaných ovladačů integrovat i do PageStreamu3, ImageFX a přes ARexx i do libovolného dalšího programu. Spolupráce s PGS3 a ImageFX je prakticky bezproblémová a nabízí oproti tiskovým možnostem jmenovaných programů nesrovnatelně větší možnosti hlavně při barevném tisku.

Rychlost tisku závisí na použité tiskárně, rozlišení (dpi), zvolenému rastrování a prioritě Studia. Pokud chcete přesná čísla, zde je máte. Strana A4 (obrázek v rozlišení 1280x2300 bodů/24 bit) se na čb laserovce HP LaserJet 5L v rozlišení 600 dpi, ditheringu BlueNoise 30% (jeden z nejkvalitnějších typů rastrování) a prioritě „High" připravuje a posílá do tiskárny zhruba 4 minuty (A4000/060), samotný tisk je pak otázkou cca 20 s. Na barevné inkoustovce HP DeskJet 690C se stejný obrázek tiskne v rozlišení 300 dpi přibližně 12 minut, ve fotokvalitě pak přes 20 minut. Epson Stylus Color potřebuje v rozlišení 720 dpi na stejný obrázek cca 35 minut, u modelů Photo a některých dalších pak můžete na speciální papír využít i ďábelské rozlišení 1440 dpi (netestováno), dobu tisku v té nejlepší kvalitě pak odhaduji na minimálně 1 hodinu.

Dokumentace

Vzhledem ke způsobu prodeje a ušetření nákladů na tištěný manuál je veškerá dokumentace obsažena na CDčku v anglickém a německém jazyce, a to ve formátech pro tiskárny Epson ESC/P2, Canon, HP DeskJet a HP LaserJet (PCL) připravených přímo pro tisk v rozlišení 300 dpi. Přibližně ve stejném rozlišení (1950x3245 bodů/2 barvy strana A4) je i „obrázková" verze manuálu - opět v němčině i angličtině - pro přímé prohlížení pomocí speciálního prográmku s poměrně slušným ovládáním.

Manuál má celkem 178 stran a velmi podrobně popisuje veškeré preference, nejrůznější ovládací prvky, ovládaní samotného programu Studio, rozsáhlá kapitola je věnována tisku v barvě, barvovým separacím a hlavně použití rastrování (dithering). Stranou nezůstaly ani takové věci jako popisy řídících kódů tiskáren, podrobné nastavení barvových profilů, komunikace přes ARexx port. Vše je vysázeno v v TeXu v profesionální kvalitě, bohatě ilustrováno a žádné problémy nečiní ani tisk (testováno na HP LaserJet 5L), zhruba za 20-30 minut máte celý manuál v tištěné podobě. Dokumentace je provedena na jedničku, škoda, že autor neuvažoval o zařazení manuálu v textové podobě, např. ve formátu Guide.

Závěr

Od verze 2.16d se Studio 2.2 liší jen přidáním některých barvových profilů, vylepšením hlavního tiskového programu, podporou některých nových modelů tiskáren (se zaměřením na barevné modely), „předtištěným" manuálem a doplňkovými obrázky. Cena programu se podstatně snížila z cca 120,- DM na 69,- DM a u tak kvalitního programu se jedná o dobrou investici. Máte-li barevnou tiskárnu a nevlastníte-li už TurboPrint 6 nebo chcete-li tisknout ve špičkové kvalitě, mohu Studio 2.2 vřele doporučit. I s čb tiskárnami podává program vynikající výsledky, zvláště pak u inkoustových či laserových typů lze výběrem vhodného typu rastrování docílit vynikajících výsledků, které při běžném i detailním zkoumání kvalitou výrazně převyšují tisky z PCčka (testováno na HP LJ5L a HP DJ690c). Na úplný závěr se ještě odvážím prohlásit, že Studio ani TurboPrint nemají konkurenci v oblasti tiskových programů nejen na Amize, ale i na PC či Macu.

Do budoucna schází snad jen podpora PowerPC a integrace postscriptu, což je ovšem věc náročná hlavně z licenčního hlediska, Studio 2.2 ale i tak považuji za dokonalý produkt.

Luboš Němec

Studio 2.2

9.5 z 10

Autor: W. Faust
Cena: DM 69,-
Typ: komerční
Zapůjčil: Schatztruhe

+ rychlost a kvalita tiskového výstupu, vynikající práce s virtuální pamětí, podpora datatypů, rozsáhlá nabídka typů rastrování, barvové profily, podporuje i nejnovější modely tiskáren, ARexx port, speciální drivery pro PageStreamem3 a ImageFX

- stále chybí preview v hlavním tiskovém programu, nepodporuje PowerPC

Aminet 26

Přírůstek do naší redakční CD knihovny dorazil z Německa a jistě Vás hned zajímá, co vlastně obsahuje?

Tradiční přehled adresářů s jejich kapacitou a počtem souborů je zde:

„biz"	20 MB	(36 MB)	109
„comm"	21 MB	(37 MB)	147
„demo"	64 MB	(115 MB)	81
„dev"	17 MB	(30 MB)	101
„disk"	6 MB	(10 MB)	29
„docs"	32 MB	(55 MB)	75
„game"	75 MB	(129 MB)	178
„gfx"	21 MB	(36 MB)	74
„hard"	2 MB	(3 MB)	19
„misc"	25 MB	(43 MB)	60
„mods"	155 MB	(266 MB)	347
„mus"	12 MB	(21 MB)	65
„pix"	60 MB	(104 MB)	147
„text"	5 MB	(9 MB)	59
„util"	17 MB	(28 MB)	225

Ohledně indexů zůstává vše při starém, 15 MB databází dle různých kategorií je slušná porce pro každý vyhledávací program, vyhledávání je ale velmi rychlé a pohodlné. Ovládání opět stejné - na co si člověk jednou zvykne, velmi nerad opouští.

Z demoverzí komerčních programů bych rád upozornil na animační a konvertovací systém MaVi Trial, který v současné verzi umí bez problémů pracovat s mnoha formáty/kodeky AVI i QuickTime animací, design pod MUI také není vůbec špatný. Jen tak mimochodem najdete na CDčku plnou (!!!) verzi PersonalPaintu 6.4, kterou Cloanto uvolnilo jako freeware i demoverzi PPaintu 7.1, z demoverzí her jsou to závody motokár Virtual Karting 2, nové levely pro AmigaQuake, konečnou demoverzi Genetic Species, dále desítky HD instalerů pro DOS a převážně NODOS hry. Mezi stovkami freeware a shareware programů najdete například novou verzi PD raytraceru RayStorm, špičkový konverzní program mezi bitmapovou a vektorovou grafikou X-Trace ve verzi 2.0, plnou verzi zřejmě nejlepšího editoru ikon na Amize Iconian 2.98t (uvolněného jako freeware), několik nových emulátorů (moje oblíbené téma!), novou ixemul.library, datatypy atd., o všudypřítomných obrázcích a hudebních modulech se už ani nemá smysl zmiňovat, ty prostě k Aminetu patří.

Bonus programem na Aminetu 26 je Xi-Paint 4.0. Jedná se o 24-bitový kreslící program s jednoduchými animačními možnostmi, patřící mezi ty nejlepší grafické programy na Amize. Podporuje patrně všechny existující grafické karty a jejich standardy, je slušně rychlý, nabízí širokou paletu kreslících nástrojů a spoustu editačních módů, na obrázek lze též aplikovat nejrůznější efekty známé z image processingu. Program neumí pracovat s vrstvami, je však možné vytvářet jednoduché prolínací efekty pomocí speciálního modulu nebo přes alfakanál. Podporován je rovněž tablet, skenování a tisk přímo z Xi-Paintu nebo přes externí moduly. Program disponuje poměrně dobře zpracovanou nápovědou, manuál je na cédéčku v německém a anglickém jazyce v klasickém formátu Guide. Při instalaci můžete vybírat z několika verzí dle typu procesoru (68000, 68020/030 a 68040), Xi-Paint vyžaduje AmigaOS 2.0 a vyšší, 2 MB RAM, doporučen je rychlý procesor a alespoň 8 MB FAST RAM. Program sám o sobě stojí cca 60,- DM a zařazení jeho plné verze na Aminet 26 je skutečně chvályhodné.

Aminet 26 je vynikající CDčko se spoustou kvalitních programů, her, dem, utilit, grafiky a hudebních modulů, plná verze Xi-Paintu 4.0 mu navíc dodává ten pravý lesk mezi kolekcemi PD softwaru. Jako obvykle mohu číslo 26 doporučit každému uživateli počítače Amiga.

Luboš Němec

Aminet 26

10 z 10

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

+ jako vždy vynikající PD software, špičkový bonus program

- délka všech INDEXů

EvenMore 0.50

Každý z Vás se jistě již nejednou setkal s nutností prohlédnout si větší či menší množství textu a to bez nahrávání nejrůznějších textových editorů zbytečně zabírajících paměť a hlavně čas při svém spouštění.

Nároky na systém a instalace

Potřebovat budete Kickstart v37+, asl.library, reqtools.library a xpk.library. EvenMore je vytvořen v AmigaE, přesto je však značně rychlý a i na těch nejpomalejších Amigách s procesory 68000 podává slušné výkony. Na WWW stránce <http://planb.thegap.com> naleznete jednak aktuální verzi programu a jednak kontakt na jeho autora Chrise Pervera.

Instalaci provede přiložený skript, nebo prostě okopírujete knihovny do LIBS: a samotný program kamkoliv na disk. Knihovnu xpk.library budete potřebovat pouze v případě, že budete chtít nahrávat a ukládat soubory zapakované některým z XPK packerů, který samozřejmě musíte mít v LIBS:Compressors.

Co všechno EvenMore umí?

Mimo prohlížení textů, což je jeho hlavní účel, toho nabízí program opravdu hodně. Může fungovat jako AppWindow, AppIkona nebo AppMenu, což Vám umožní pouhým přetažením ikonky prohlíženého souboru EvenMore spustit. Přetahovat lze ale nejen jednotlivé soubory, ale klidně i celé adresáře - poté se objeví requester pro podrobnější výběr souborů. Program podporuje libovolný druh fontu, jemný scrolling na libovolném pubscreenu, ovládání pomocí tooltypů a interních preferencí, dokonalé hledací funkce, rychlé nahrání několika předchozích dokumentů, možnost vytvoření orientačních značek v textu, zvětšit či zmenšit text (respektive font), poslat text do libovolného editoru nebo ho rovnou vytisknout či uložit (včetně možnosti pakování pomocí XPK), opominout nemohu ani ARexx port, bublinovou nápovědu a rozsáhlý help.

Preference programu

Nejrůznější nastavovací prvky jsou na „obyčejný" prohlížeč textů značně rozsáhlé a umožňují dokonale přizpůsobit EvenMore Vašim požadavkům. Probereme si je nyní trochu podrobněji.

Appitem - nastavuje pozici appikony a vše, co s tím nějak souvisí včetně ikonifikace

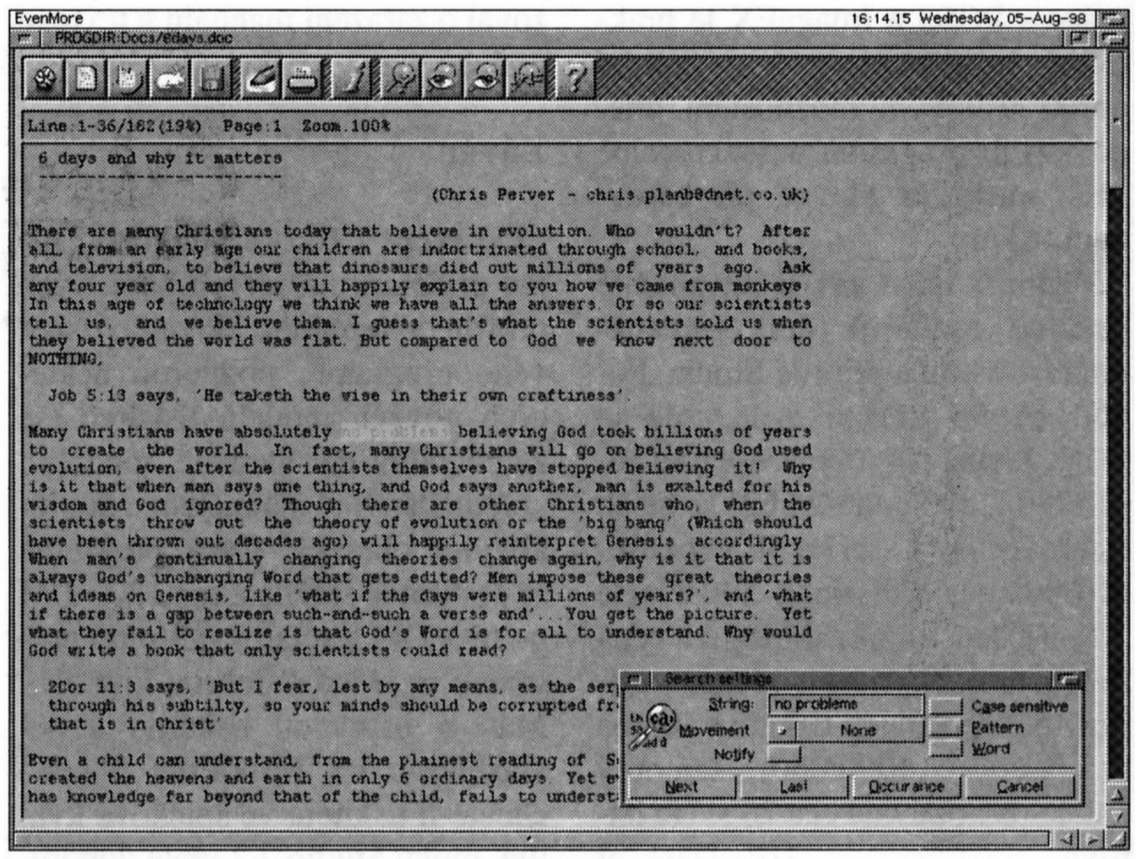
Compression - určuje, který z XPK packerů se použije při ukládání pakovaného souboru včetně stupně účinnosti

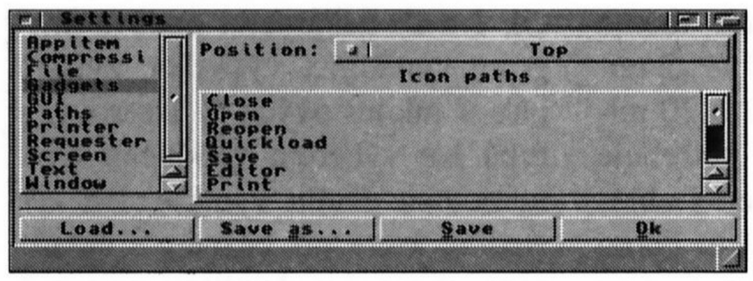
File - typy souborů zobrazovaných v requesterech (např. .txt, .doc atd.), lze použít i pro spouštění dalších externích programů

Font - výběr fontů pro screen a requestery, nastavení rozestupů mezi jednotlivými řádky apod.

Gadgets - nastavuje ovládací ikonky a jejich pozice

GUI - nastavuje různé typy orámování gadgetů, jejich okraje, tloušťku orámování, atd.





Paths - volba cest pro soubory, externí textový editor a cesta pro nápovědu

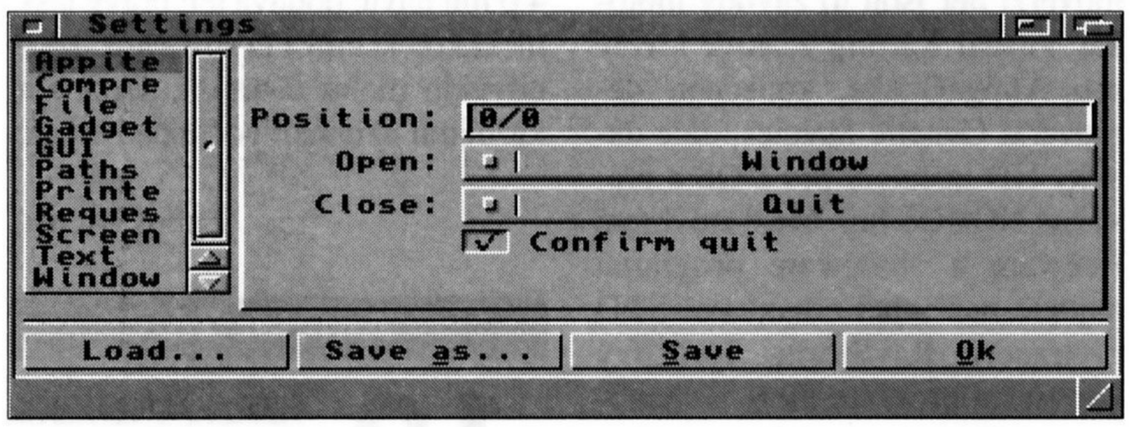
Printer - nastavuje levý a pravý tiskový okraj, typ písma, posílání znaku odstránkování (FF) atd.

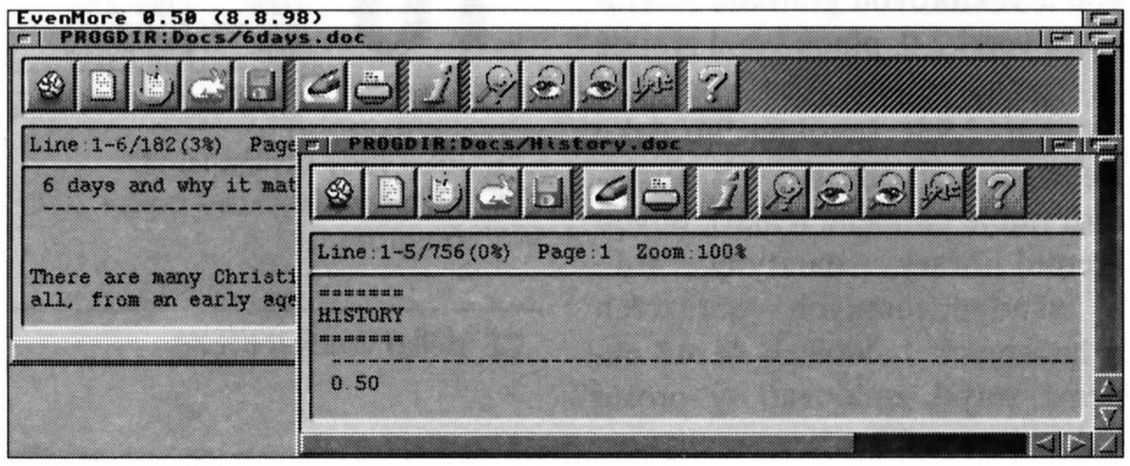
Requesters - zde si můžete vybrat, jaký typ filerequesterů budete používat, zda přes asl.library nebo přes reqtools.library

Screen - zde se volí vše, co nějakým způsobem souvisí s pubscreenem, rozlišením apod.

Text - nastavení plynulosti scrollingu, velikosti stránky atd.

Window - pozice a velikost prohlížecího okna, centrování či jiný druh jeho zarovnání a typ scrollbaru





Dokumentace, ARexx port

Jednoduchá bublinová nápověda a rozsáhlý hlavní help ve formě manuálu formátu Guide, to jsou jedny z hlavních pomůcek programu. EvenMore lze plně ovládat přes ARexx port 'EvenMore.1', případně 'EvenMore.2' atd. Manuál obsahuje všechny potřebné údaje k tomu, aby se Vám podařilo integrovat si EvenMore například do různých skriptů, DirectoryOpusu (což je ale snadné samo o sobě), k dispozici jsou i příklady volání EvenMore přes ARexx.

neEverMore?

Rozhodně ne! EvenMore umí přesně to, co je na prohlížení textů nutné, naopak nabízí obrovské možnosti, jak si prohlížení zpříjemnit a to vše dělá velmi rychle. EvenMore není bez chyb, problémy dělají při scrollování třeba některé ANSI texty (hlavně italika), ale nejedná se o nic závažnějšího.

Z vlastních zkušeností mohu bez obav prohlásit, že EvenMore je jeden z nejlepších programů svého druhu, jestli není dokonce vůbec nejlepší a navíc se jedná o freeware. Proto také dostal program i v současné betaverzi tak vysoké hodnocení.

Luboš Němec

EvenMore 0.50

9.0 z 10

Autor: Chris Perver
Cena: -
Typ: freeware

+ rychlost a rozsah funkcí, komfort ovládání, rozsáhlé nastavovací možnosti

- občas spadne, problémy s ANSI texty, neumí wordwrap

SGrab 1.8

„Co mám dělat, když chci uložit obrazovku jako obrázek?“ Takto se mne nedávno zeptal kamarád, vlastnící Amigu teprve několik měsíců. Pokud stejně jako on nevíte, jak z obrazovky dostat něco, co se vám líbí, je tento článek určen právě vám.

Pro vytváření obrázků z obrazovek a na nich otevřených oken slouží tzv. grabovací programy. Hned na začátku bych možná měl připomenout, že těmito programy lze grabovat jen systémové obrazovky, tj. takové, jež běží v multitaskingu. Chcete-li tedy grabnout obrázek ze hry, která multitaskově neběží, tak máte smůlu...

Grabovat umožňují i některé komerční kreslící programy (např. PPaint funkcemi GrabScreen a GrabWindow), je ovšem poněkud nepraktické spouštět kreslící programy vždy, když chcete něco „sejmout“ z obrazovky. Určitě je vhodnější použít specializované programy, kterých na Aminetu najdete celou řadu. Mezi kvalitní programy tohoto typu patří také SGrab.

Nároky programu a konfigurace

SGrab vyžaduje pro práci OS 3.0+, Amigu s procesorem 68020+ a pro zprovoznění arexxového portu easyrexx.library. Na grabovací program jde o poměrně vysoké nároky, což má je způsobeno tím, že SGrab je v podstatě následovníkem programu CyberGrab a umožňuje snímat obrázky i na Amigách s grafickou kartou - pro tento účel byl původně vytvořen a na A500 s OS2.0 asi nikdo soudný grafickou kartu provozovat nebude... Samotná instalace je primitivní, program si prostě zkopírujete kamkoli na harddisk. Ve verzi 1.8 čeština není podporována, ale od příští verze by měl být dle vyjádření autora přidán i český katalog.

Vlastnosti SGrabu se nastavují v tooltypech, ve verzi 1.8 jich je k dispozici přesně 20. Mezi ty důležité patří např. FILE (zadání místa pro ukládání obrázků a šablony pro jejich název), DELAY (počet vteřin prodlení před sejmutím obrázku), AREXXPORT (umožňuje změnit název arexxového portu) atd. K některým důležitým tooltypům se dále ještě vrátím, zatím bych jen dodal, že SGrab lze používat i ze CLI, parametry jsou stejné jako tooltypy.

Použití programu...

...je snadné, dá se říci intuitivní. Klepnete-li na ikonu SGrabu, zobrazí se na obrazovce okno programu (lze ho otevřít i na zadané veřejné obrazovce). SGrab je komodita, takže po spuštění programu lze okno kdykoli skrýt a v případě potřeby vyvolat zadanou kombinací kláves.

Hlavním prvkem GUI je seznam Screens/Windows, kde jsou zvýrazněným písmem uvedeny všechny aktuálně otevřené obrazovky. Kliknete-li na tlačítko Windows (nebo zadáte příslušný tooltype), zobrazí se pod názvy obrazovek všechna na nich otevřená okna. Seznam se bohužel neaktualizuje v reálném čase, takže pokud např. otevřete novou obrazovku či zavřete nějaké okno, projeví se to v seznamu až po dalším kliknutí na tlačítko Windows.

Po vypsání položek seznamu můžete začít s grabováním. Kliknutím v seznamu označte příslušnou obrazovku či okno, které chcete uložit do obrázku - můžete přitom grabovat i obrazovky (či na nich otevřená okna), které jsou schována za obrazovkou v popředí! Potom kliknete na tlačítko Grab a SGrab (bez přepínání na obrazovku v pozadí) uloží požadovaný obrázek. Ukládání většího obrázku chvíli trvá, takže se nelekejte, pokud se několik vteřin zdánlivě nic neděje. Chcete-li sejmout obrazovku i s rozvinutým roletovým (nebo kontextovým) menu, stačí zadat pomocí posuvné lišty dobu prodlení (ve vteřinách) před zahájením snímání zadané obrazovky a po stisknutí tlačítka Grab v klidu na snímané obrazovce rozvinout menu a čekat na oznámení o uložení obrázku.

Pokud nechcete grabovat celou obrazovku, ale jen určitý výřez, klikněte na tlačítko Mark & Grab. V takovém případě platí, že kliknete-li v seznamu na obrazovku otevřenou na pozadí, přenese ji SGrab automaticky do popředí. Zde pomocí záměrného kříže vyznačíte oblast výřezu a poté se v popředí opět zobrazí obrazovka, na níž je otevřen SGrab. Při snímání výřezu se v levém horním rohu obrazovky zobrazí souřadnice kurzoru. Pokud snímáte okno, lze tlačítkem WindowContents (nebo příslušným tooltypem) zadat, aby se do obrázku uložil pouze obsah okna (tj. bez rámečku). SGrab bezproblémově snímá HAM obrazovky, obrazovky v módech grafické karty, stejně jako overscan obrazovky (větší než monitor).

Obrázky se ukládají do adresáře zadaného pomocí tooltypu FILE, ovšem z okna programu můžete kdykoli zadat jinou cestu pro uložení obrázků. Pokud ji zapomenete nastavit, uloží se snímaný obrázek automaticky do RAM Disku. Ale pozor! SGrab umožňuje ukládat sejmuté obrázky dokonce i do clipboardu, přičemž si můžete tooltypem CLIPUNIT určit, která jednotka clipboardu se bude pro tento účel používat! To je skutečně vynikající věc a přiznám se, že jsem se u jiných grabovacích programů s takovouto možností dosud nesetkal.

To ovšem není stále vše, co SGrab nabízí. Po uložení grabnutého obrázku si tento obrázek můžete pomocí tlačítka View prohlédnout přímo z GUI programu. Standardně je použit Multiview, ovšem tooltypem VIEWER si můžete nastavit vlastní externí prohlížeč, navíc si dokonce můžete tooltypem CLIPVIEWER souběžně nastavit i prohlížeč, který bude zobrazovat pouze obrázky uložené do clipboardu...

SGrab standardně ukládá sejmuté obrázky ve formátu ILBM, máte-li v systému nainstalovanou jpeg.library, umožňuje ukládat i ve formátu JPEG, přičemž lze přímo z GUI (nebo pomocí příslušných tooltypů) nastavit i stupeň komprese a vyhlazování. Do clipboardu je však možné obrázky ukládat pouze ve formátu ILBM. V dokumentaci se píše i možnosti použít k ukládání obrázků libovolný datatyp (pomocí tooltypu datatype), ovšem mně se tuto funkci nepodařilo ani po mnoha pokusech zprovoznit.

SGrab nabízí i arexxový port (pro jeho funkci je vyžadována knihovna easyrexx.library), kterým lze program v podstatě kompletně ovládat.

Nedostatky...

I když mě SGrab zcela vyhovuje, našel jsem v něm nějaké „mouchy“. Vadí mi, že nejde použít jiný způsob oznámení dokončení ukládání obrázku, než pouze natvrdo používaná nastavení z editoru Sound ze systémového adresáře Prefs. SGrab neumí korektně grabnout okno, které je částečně překryto jiným oknem. Snímané okno prostě musí být zcela viditelné - přitom program umí sejmout obrazovku, která je zcela v pozadí nebo je částečně stažená dolů. Kuriozitou je, že SGrab nedokáže grabnout své vlastní okno. SGrab dále neumí grabnout kurzor - to by se mělo podle vyjádření autora v dalších verzích změnit. Za poslední nedostatek považuji nefunkčnost tooltypu DATATYPE - občas by se hodilo uložit obrázek ve formátu GIF či PNG, na druhou stranu díky alespoň za možnost výběru mezi ILBM a JPEG, většina grabovacích programů umí snímat obrázky jen v IFF formátu.

Zhodnocení

SGrab je rozhodně kvalitní grabovací program, oproti jiným programům stejného zaměření, které jsem kdy používal vyniká SGrab snadností obsluhy - všechny funkce programu jsou soustředěny v GUI programu, které lze ovládat myší i z klávesnice a uživatel se nemusí nazpaměť učit klávesové zkratky pro snímání oken, obrazovek, výřezů... SGrab mě nikdy neshodil systém (na rozdíl např. od WGrabu 1.3, který tak činil až příliš často). Vynikající je možnost uložení sejmutého obrázku do clipboardu, dále... a vlastně proč bych se opakoval, všechny důvody hovořící pro tento program jsem uvedl výše.

Nedostatky nejsou příliš závažné a určitě časem zmizí - autor program stále vyvíjí a dobře se s ním komunikuje. Chcete-li kvalitní grabovací program, je SGrab dobrá volba.

Radim Demel

SGrab 1.8

7.5 z 10

Autor:	Rupprecht
Cena:	-
Typ:	Giftware

podpora clipboardu, arexx, podpora módů grafických karet pohodlné ovládání, interní podpora formátu JPEG

špatné snímání překrytého okna, nefunkčnost podpory datatypů, neumí grabnout kurzor

Začínáme s Amigou III.

Za dávných časů, kdy se před slovem Amiga ještě psalo Commodore, vznikl základní balík software určený pro Kickstart 3.0 a 3.1. Tedy oněch šest disket, které potřebujete k nainstalování systému. Naučit se s nimi dělat znamená ovládnout systém.

Tak co tu máme?

Nebudeme to rozebírat disketu po disketě. Nainstalováno máme, tak se do toho pusťme. Jak to vypadá když otevřete okénko systémového disku určitě víte, tak to vezmeme pěkně po řadě. Nebudu však do vás hustit věci, které určitě dávno znáte, ani věci, které jsou na první pohled zřejmé. Takže to vlastně bude takový „výcuc“.

Preference

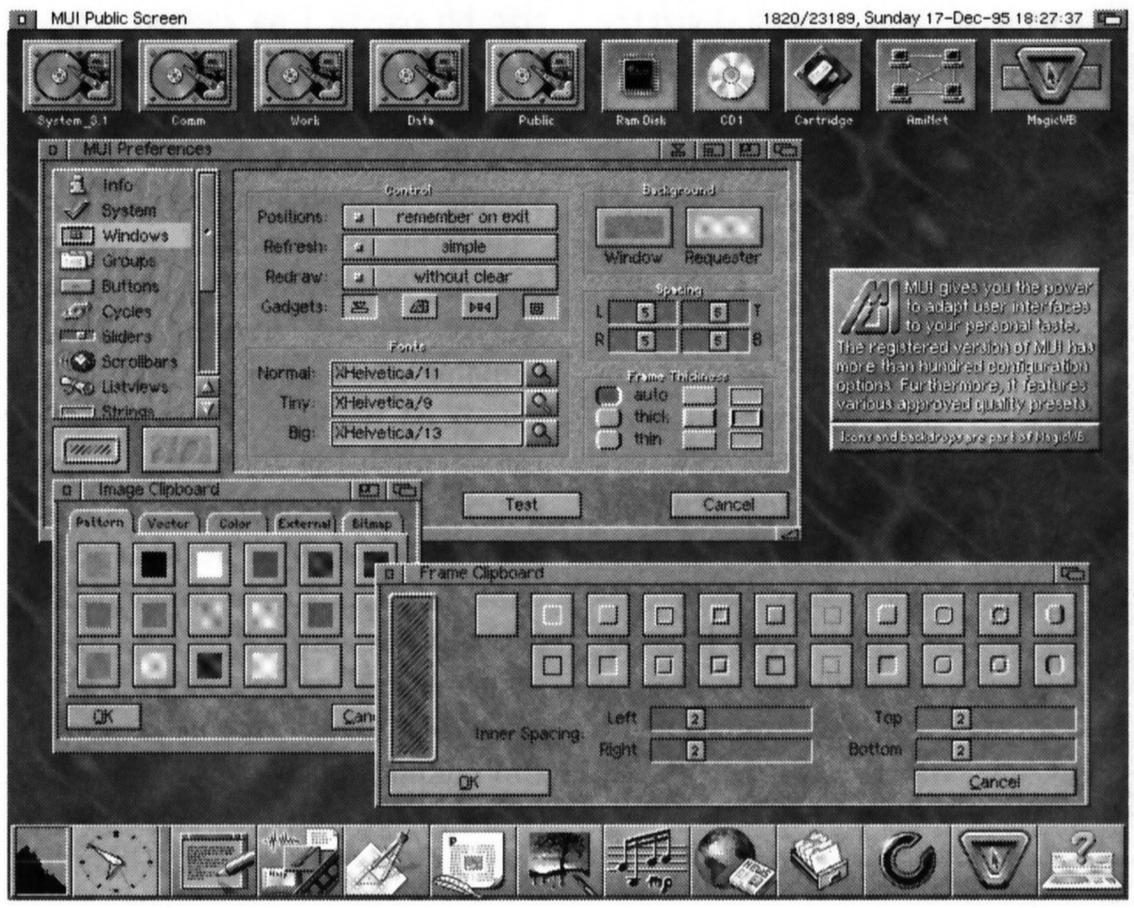
Prvním adresářem je ‘Prefs’, první ikona se jmenuje ‘Font’. Pomocí těchto preferencí si můžete nastavit druh písma, který bude Workbench používat pro psaní názvů ikon, jiný druh pro shell a také jeden pro vykreslování zbytku obrazovky. Ve výběru fontu pro ikony vám krom fontu nabídnou ještě volbu barvy písma a podkladu a taky vám dají vybrat jestli chcete, aby se písmo psalo přímo na podklad (nastavte mód na ‘Text’), nebo jestli chcete mít pod textem barevný obdélníček pro zlepšení čitelnosti. Další finta na vás číhá u výběru systémového fontu - tedy toho pro shell. Tam vám totiž nabídnou jen neproporcionální fonty. Moc se nedivte, pokud nějaký program odmítá používat vámi nastavené fonty. Takový program by to musel přímo podporovat. Pokud však program podporuje různé typy fontů, obvykle má vlastní konfigurační program, ve kterém se tyto fonty nastavují speciálně pro něj. Takže tyto volby platí hlavně pro Workbench.

‘Locale’ slouží k nastavení jazyka a časového pásma, ve kterém se uživatel pohybuje. V preferencích ‘Pointer’ si můžete určit vzhled kurzoru myši, ‘PrinterPS’ vám umožní nastavit chování tiskárny pro tisk v PostScriptu. Pomocí programu ‘Sound’ si nastavíte takzvaný výstražný sampl, který některé programy používají, aby na něco (nejčastěji na nějakou chybu) upozornily. Místo samplu si můžete nastavit třeba jen bliknutí obrazovky a/nebo jednoduché pípnutí. Nastavíte-li si délku pípnutí na hodnotu 8 a výšku tónu na 2978, zní to jako ťuknutí na televizní obrazovku.

Druhá řada ikon začíná preferencemi ‘IPrefs’. Pomocí těch se nastavuje chování intuitionu. V části ‘Screen Drag’ si můžete navolit, která klávesa se bude používat na tahání obrazovek - zkuste zmáčknout navolené klávesy (nejspíše to bude levá amiga klávesa), podržte levé tlačítko myši a s myší hýbejte nahoru a dolů. Obrazovka by se měla pohybovat. Pokud máte monitor, který zvládne grafický mód DblPAL (o něco dál se o dozvíte o grafických módech více), zatrhněte si volby ‘Mode Promotion’ a ‘Avoid Flicker’. Systém pak bude některé obrazovky, které by se normálně otevřely v PAL módu, zobrazovat pomocí módu DblPAL, na který se lépe kouká a který je moderním monitorům příjemnější.

Programem ‘Overscan’ si přizpůsobíte velikost a umístění obrazovek vašemu monitoru. ‘Printer’ a ‘PrinterGFX’ využijí majitelé tiskáren, ‘Serial’ slouží k nastavení sériového portu, což není nutno dále rozvádět. ‘Time’ nastavuje systémový čas a datum vnitřních hodin Amigy. WBPatternem si nastavíte vzor, či obrázek jako podklad do Workbenche. ‘Input’ preference nastavují používanou mapu klávesnice, rychlost a akceleraci myši, rychlost klávesnice a také rychlost s jakou musíte dvakrát za sebou kliknout, abyste udělali dvojklik. Velikost, grafické rozlišení a počet barev Workbechne se nastavuje v programu ‘Screen’ a posledním preferenčním programem ‘Palette’ se dají navolit barvičky používané Workbenchem a ostatními programy. U Palette si všimněte okénka vpravo, ve kterém si můžete navolit, kterou barvou se má co vykreslovat. Třeba změnou barev pro vykreslování světlých a tmavých hran okének se dá dosáhnout velice originálního vzhledu systémových aplikací.

To by bylo o preferenčních programech téměř vše. V adresáři prefs je však schovaný ještě jeden



adresář a to ‘Presets’. Do něj se zapisují oblíbené nastavení, máte-li jich více.

Utility

Utility jsou schovány v adresáři ‘Utilities’. Říká se tak malým jednoúčelovým programům. Na čerstvě nainstalovaném systému najdete v tomto adresáři programy Multiview, Clock a More, přičemž More se ve Workbenchi neukáže, protože nemá ikonku. Multiview slouží k prohlížení různých dokumentů pomocí datatypů a More je jednoduchá utilitka na prohlížení textových souborů. A konečně s programem Clock jsme se již seznámili v předchozích dílech tohoto seriálu.

Tools

V překladu slovo „tools“ znamená nástroje. V adresáři Tools najdete spoustu věcí, které pravděpodobně spustíte za život jen jednou, abyste se podívali, co to umí a jestli to tam máte nechat. Proto jen stručně. Pro majitele tiskáren tu jsou tři programy: InitPrinter, PrintFiles a GraphicDump. InitPrinter spusťte před prvním tiskem a soubory tiskněte pomocí PrintFiles. Soubor k tisku můžete zadat třeba na příkazovém řádku při spuštění PrintFiles z shellu, nebo můžete tisknout tak, že na tištěný obrázek jednou kliknete (označíte jeho ikonu) a pak se zmáčknutým shiftem dvojkliknete na PrintFiles. Tato metoda se dá použít třeba i u MultiView. GraphicDump vám vytiskne vše, co máte na obrazovce, na tiskárnu.

Na co slouží IconEdit už víte a Calculator je jasný. CMD umí přesměrovat data putující na port (defaultně paralelní) do souboru. MEmacs je textový editor inspirovaný Unixovým Emacs, ani se ho nesnažte pochopit. ShowConfig vypíše informace o systému a KeyShow vám ukáže mapu klávesnice. Programem PrepCard se konfigurují karty do PCMCIA portu a na přípravu hardisku slouží HDToolBox. HDBackup je dávno překonaný program pro zálohování hardisku na diskety, dnes se prakticky nepoužívá.

Commodity

Commodity je podadresář v adresáři Tools a jak by se dalo očekávat, obsahuje systémové komodity. U každé komodity můžete v ikoně nastavit kombinaci kláves, která hodí do popředí grafické rozhraní komodity - tooltype CX_POPKEY=<kombinace>. Pomocí CX_POPUP se nastaví, zdali se má hned po spuštění objevit okno aplikace. Ostatní tooltypy si uvedeme

snad jindy. Podívejte se na informace o ikoně komodity Exchange, vše vám bude jasnější. Exchange slouží k ovládání komodit. Než si s nimi začnete hrát, spusťte si ho. Udržuje si přehled o spuštěných komoditách a vypisuje o nich informace.

Jednonušší prográmky v tomto adresáři jsou 'MouseBlanker', 'AutoPoint' a 'NoCapsLock'. U těch nemusíte nic nastavovat. MouseBlanker vypíná kurzor myši při psaní na klávesnici, AutoPoint automaticky aktivuje okénko, nad kterým je myš a NoCapsLock znefunkční klávesu CapsLock, která vypíná/zapíná psaní velkých písmen.

Další komodita 'Blanker' je spořič obrazovky, který se spustí po nějaké době nečinosti uživatele. Původně je to jedna minuta, ale to si můžete nastavit podle vlastní chuti. 'ClickToFront' způsobí, že okno, na které dvojkliknete, se dá do popředí. V tooltypech ClickToFront je ovšem uvedena položka jménem QUALIFIER, která určuje klávesu, kterou musíte zmáčknout, aby tento dvojklik fungoval. Nechcete-li nic mačkat, nastavte QUALIFIER na hodnotu NONE.

'CrossDos' slouží k práci s PC disketami. Při kopírování z/na PC disketu převádí správně znaky konce řádků z Amiga do PC formátu a naopak.

Největší poklad jsem si nechal na konec. Jmenuje se 'FKey' a umí přiřadit klávesám a kombinacím kláves speciální funkci, jako třeba spuštění programu, přehození obrazovek, změnu velikosti okna, vypsání textu a podobně. Před nastavením funkce nějaké kombinaci kláves se přesvěčte, že ta kombinace k něčemu neslouží.

Adresář System

Tady najdete pár věcí užitečných ke správě systému. První program 'Shell' jednoduše spustí nový shell. Druhý je program 'Format'. Ten se používá k formátování disků. Workbench ho spustí, když si z menu Icons zvolíte položku 'Format Disk...'. Jestliže místo tohoto programu dáte nějaký jiný a pojmenujete ho stejně, Workbench ho bude spouštět místo původního příkazu 'Format'. Další věc na řadě se jmenuje 'RexxMast' a funguje jako interpret ARexxových programů. Přesněji řečeno, po spuštění čeká „na pozadí" a interpretuje ARexxové prográmky, pokud je o to požádán (třeba programem SYS:Rexxc/RX). Program 'FixFonts' projede adresář 'FONTS:' a upraví hlavičkové soubory fontů, je-li to nutné, což se stává většinou po přídání nového fontu. 'NoFastMem' umí vypnout a zpět zapnout 'fastku', máte-li nějakou. 'IntelliFont' slouží k práci s vektorovými fonty. Tento adresář také obsahuje jeden příkaz bez ikony, jmenuje se 'DiskCopy' a slouží ke kopírování celých disků. Spouští se, když hodíte ikonu jednoho disku na jinou diskovou ikonu.

Ostatní adresáře

Velice šikovný je adresář 'WB-Startup'. Pokud do něj dáte nějaký program, Workbench ho při bootování spustí. Nejčastěji se do něj dávají komodity. Pro takovéto spouštění programů je určen tooltype DONOTWAIT, který způsobí, že Workbench nebude čekat, až se program dokončí, namísto toho hned začně spouštět další.

Adresáře 'Devs' a 'Storage' jsou si podobné jako vejce vejci. Oba obsahují adresáře s DataTypy, obsahují definice dosovských zařízení a mimo jiné i definice monitorů. Rozdíl mezi nimi je, že při bootování se načtou datatypy, dosovské zařízení a monitory pouze z adresáře Devs, kdežto adresář Storage slouží jen jako sklad.

Poslední adresář je 'Expansion', do kterého patří ovladače přídavných zařízení, které se aktivují příkazem BindDrivers ve startup-sequenci.

Nepochybuji, že jsem začátečníkům připravil živnou půdu pro hodiny experimentů. Pěkně si hrajte, máte na to celý měsíc. Do příště se na vás těší

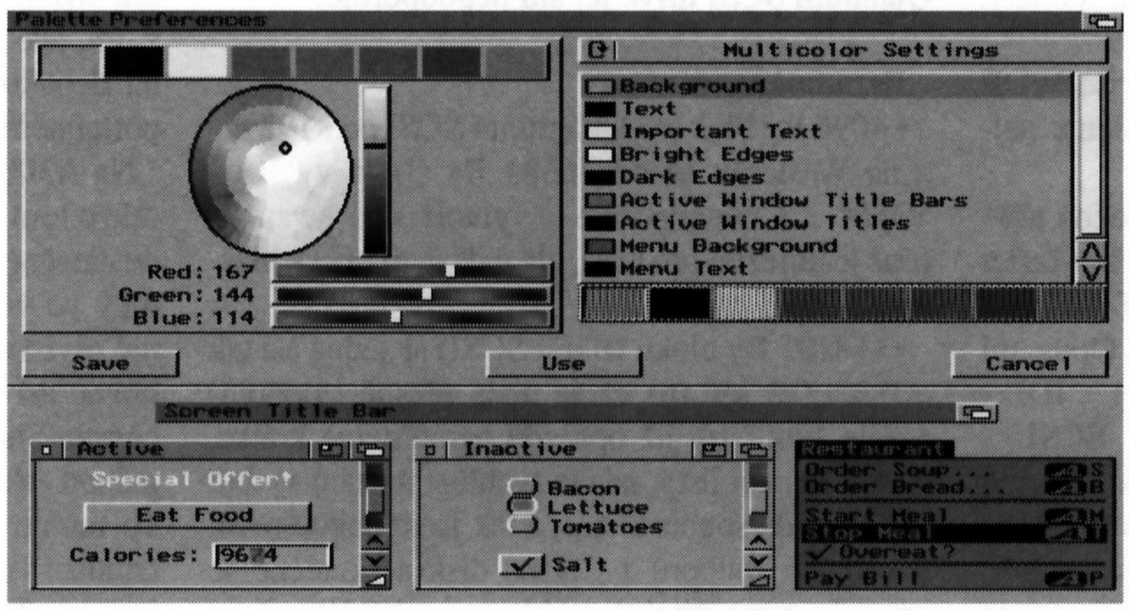
Petr Mareš

Historie a vývoj

Poměrně důležitým ukazatelem kvality systému je jeho konfigurovatelnost, tedy míra, kterou si uživatel může přizpůsobit systém vlastní chuti. V tomto ohledu nastal pro Amigisty průlom s příchodem kickstartu 2.0. Do té doby se daly nastavit pouze barvičky, rychlost myši a klávesnice a umístění obrazu na monitoru. Tehdá nebylo ani řeči o nějakém originálním vzhledu pracovní plochy. Dnes je tomu jinak. S novým kickstartem přišla většina toho, co dnes najdete v adresáři Prefs. Nespornou výhodou nového systému preferencí je, že se jednotlivé konfigurační soubory zapisují jednotlivě na (ram)disk do adresáře ENV:. Ten je v normálním případě umístěn v ramdisku v adresáři 'env/' a ve startup-sequenci se plní z adresáře ENVARC:, který je po resetu automaticky nastaven na 'SYS:Prefs/Env-Archive'. Pokud do adresáře ENV: nakopírujete preferenční soubor, workbench to hned pozná a přizpůsobí se novému nastavení. Přesněji řečeno, stará se o to program IPrefs, který se spouští při bootování. Díky tomu je možno měnit nastavení Workbenche velice jednoduše, třeba pomocí shellovského skriptu.

Jiná vylepšení přišla od samotných Amigistů - programátorů. Mám na mysli třeba grafické uživatelské rozhraní 'MUI', nebo revoluční systém ikon 'NewIcons'. Pro ukázku, jak takový vylepšený systém může vypadat, se podívejte na obrázek a srovnejte ho s originálním vzhledem Workbenche.

Pokud bychom však mohli měnit pouze vzhled Workbenche, nebylo by to nic světoborného. Z gruntu se dá překopat prakticky celý systém. Jediným opravdu pevným bodem je umístění startup-sequence, vše ostatní se dá nějak „oblafnout". Ačkoliv tady platí „každému dle jeho chuti", vyplatí se dodržovat jakési rozumné meze.



Slovníček pojmů

Font - soubor, ve kterém je zapsána podoba písmen a znaků. Existuje mnoho formátů, ve kterých se fonty zapisují, obecně jsou to vektorové a bitmapové.

Neproporcionální font - font, ve kterém mají všechny znaky stejnou šířku.

Proporcionální font - font, ve kterém naopak nemají všechny znaky stejnou šířku.

Preference - nastavení konfigurace. Toto slovo se užívá jak pro konfiguraci jako stav softwaru, tak pro soubor, ve kterém je tato konfigurace zapsána, ale také pro samostatný program, který je určen k samotnému nastavování těchto preferencí.

Sampl - soubor, ve kterém je digitálně zapsán nějaký zvuk. Čte se 'sempl' a jedná se o mizerně počeštěné anglické slovo 'sample'.

Intuition - grafické uživatelské rozhraní na Amize. Čte se 'intuišn'.

Monitor - kromě toho, že je to označení pro kus hardwaru na který se člověk dívá, se tak na Amize říká souboru s definicí grafických rozlišení, nebo programu, který něco monitoruje.

ASCII text - čistý text, ke kterému nejsou přidány žádné formátovací informace.

Běží na pozadí - tento výraz se často používá pro programy, které běží bez živatelského rozhraní.

Fastka - pamět typu FAST, což znamená, že se nedá použít jako paměť, ze které AGA (či OCS nebo ECS) hardware čte grafické, zvuková a další data.

Startup-sequence - dávkový soubor (skript), který se provede při bootování. Najdete ho v adresáři 's' na systémovém disku.

Testy rychlosti mazání souborů

Tento článek je určen všem Amigistům, kteří si myslí, že Amiga má pomalý filesystém. Vzal jsem si na paškál hlavně mazání, o němž panuje všeobecné mylné přesvědčení, že je pomalé.

Nejprve detailní informace o systému použitém pro testy: A1200T, KS 3.1 (40.68), Blizzard 1260, 48MB fast, Z2 sloty, CyberVision64/3D, Eizo F35 & C= 1084S pro Pal, 1Gby SCSI drive (Quantum Empire), 1.6Gby IDE drive (Western Digital), 2Gby ULTRA FAST WIDE SCSI 3 drive (Western Digital), 8xspeed CD rom (Samsung), HD-Drive, good HF aparatura a další rozšíření (4IDE extension...). Běží na tom WB 40.42, SetPatch 43.6, 060 library 42.0, MultiCX 2.62, ROM je mapována do ram a FastExec je použit pro opravení chyby Blizzardu -> umístí exec/execbázi a supervisor stack do fastram kvůli zrychlení.

Mazán byl 200MBy soubor, a to

• na IDE - WesternDigital WDAC 21600 (1.6GBy, jeden z nejrychlejších IDE disku - Westerny jsou vůbec nejlepší)

• na SCSI - QuantumEmpire 1080S (1GBy, *VELMI* starý, pomalý)

• a na SCSI - WesternDigital Enterprise WDE 2170 Ultra Fast Wide SCSI 3 (2GBy, jeden z nejrychlejších SCSI disků)

K mazání byl použit DOpus 4.12 (možná někteří namítnou, že systém či nějaký ten FileMaster by mazal rychleji, ale věřte že na 060 již není změřitelné žádné zrychlení... A pak, Opus mi jede v 800 x 600 x 8bit x 100Hz (!) ;-)). IDE - standardní IDE řadič v A1200, SCSI - A1230scsi.device, ver. 8.2. WIDE SCSI disk byl připojen přes redukci 50/68pin. Rychlostní potenciál tohoto disku však nebyl plně využit, protože SCSI kit pro Blizzardy má specifikaci pouze FAST SCSI 2, zatím co disk zvládá ULTRA FAST WIDE SCSI 3 (takže pro PPC kartu je jako stvořený a rychlost by měla drasticky stoupnout). Jinak si dovolím důrazně upozornit na to, že Quantum 512 By blok nezvládá (takže jeho použitelnost na KS 3.0 je nulová), Western sice ano, ale rychlost odpovídá asi tak hodně pomalému IDE 2,5" disku (tak 300kBy za sekundu)!

Jinak rychlost WIDE SCSI Westernu byla i pro mě jistým překvapením. DiskSpeed v. 4.2 se už prvním testem (512 By file test - zde se disk vyloženě „kouše", pro hnidopichy dodávám, že disk byl naformátován na 32 kBy bloky) vyhoupl na 2.66 MB/sec a už při 4096 By testu dosáhl neuvěřitelných 10MB/sec (!) a pak rychlost stoupala již minimálně (průchodnost SCSI řadiče má být pouhých 10MB/sec). A tak se u 262144 By testu ukázaly hodnoty nevídané - vytváření souboru rychlostí 11MB/sec, zápis do něj 12MB/sec a čtení neuvěřitelných 13MB/sec !!! (hodnoty byly samosebou přesně na bit a o něco vyšší, ale proč si kazit paměť čísly?) Pokud si říkáte, že DiskSpeed se asi zbláznil, tak se pletete. Jednak i ostatní SCSI disky ukázaly slušné výsledky, ale hlavně se tak disk jeví v reálu...

A ještě jedna věc. Není k dispozici informace o zatížení procesoru - DiskSpeed již na procesoru 68060 není schopen určit jeho rychlost (asi mu „přeteče" číslo...). Disky byly používány pod FFS (DOS1) v. 43.13.

Tak pojďme na to mazání. Zde je halda zmatených čísel:

Blok	IDE	SCSI Quantum	SCSI Western
512	5:01	-	1:43
1024	0:57	0:48	0:20
2048	0:11	0:09	0:06
4096	0:02	0:01	0:01
8192	0:00:50	0:00:50	0:00:50
16384	0	0	0
32768	0	0	0

Vysvětlivky:

Čas je minuty:sekundy, případně minuty:sekundy:setiny sekundy. Ano, mazání 200MB trvá skutečně 5 minut i na 060 - 512 By blok je k ničemu. Quantum SCSI drive jej ani nepodporuje.

Poznámky:

• 4096 By blok (na Quantumu SCSI od 8192 By a na Westernu až od 16384 By (!)) a vyšší už VMM 3.3 nepodporuje - vytvoří sice swapfile (což je důležité pro test), ale pak se ukončí s hláškou že není paměť...

• U 8192 By bloku (IDE i SCSI) se jedná asi tak o 0.2 - 0.5 sec (to už se nedá přesně stopnout) a dále jsou časy již opravdu neměřitelně krátké. Nebyl jsem si jistý, zda ta rychlost mazání vydrží i když bude souborů více, a tak jsem nakopíroval 5 velkých souborů z CD na disk a skutečně se smazaly nezměřitelně rychle (asi 630MB) už na Quantum SCSI disku. Pro představu: rychlost je asi taková, že button „delete" se promáčkne a vrátí zpět jakoby nic. Takové rychlosti lze dosáhnout normálně pouze mazáním v ramdisku (a to hodně malého souboru) na rychlejším procesoru (040+).

• 512 a 1024 By bloky se na SCSI Quantum chovají stejně, tím chci říci, že i když nastavím 512, stejně je to nakonec 1024! Jediný rozdíl tkví v tom, že Reorg 3.11 mi nenabídne SCSI disk k reorganizaci, když se pokusím nastavit 512 By blok. Zajímavé je, že Western Wide SCSI disk bylo možno donutit k 512 By blokům, ale rychlost je tak úchvatná, že bych to nedoporučoval (kopírování 200 MBy souboru trvalo asi tak 15 min!!!). Nicméně ReOrg se k tomuto disku znal a VMM vytvářelo swap (taky pěkně dlouho).

• Pod SysInfem 3.15 jsem naměřil rychlosti:

IDE - 2.279 MBy/sec

SCSI Quantum - 4.139 MBy/sec (SysInfo evidentně zmateno - žádný jiný program neuvádí)

SCSI Western - 5.020 MBy/sec (tak nízké hodnoty. SCSI mu asi nesedí, či neumí ho využít).

Závěr

Starší SCSI disky jsou sice pomalejší v načítání ikonek a adresářů, ale zase nabízí mnohem vyšší přenosové rychlosti při NULOVÉ zátěži procesoru. Vlastně jsou to „prázdná" čísla. Jde o to, že těch 2.2 MB dostanu z IDE pouze se 100% zátěží procesoru. Pokud procesor něco dělá, jde rychlost drasticky dolů. V praxi je to zcela neporovnatelné. Na rychlost disku totiž v praxi usuzujeme podle rychlosti nahrávání programů a ukládání dat na disk - což požaduje výkon cpu - a tak IDE disk nikdy jindy než v testu nedosáhne oněch 2.2 MB, zatímco u SCSI tyto starosti odpadají. Procesor pouze zadá, jaký že to blok se má objevit kde v paměti a SCSI obstará ostatní - vystavení hlaviček, nalezení souboru na disku a vlastní přenos v DMA módu do paměti.

To zvláště pomáhá např. při přehrávání QuckTime animací - u IDE disku musí procesor ještě obsluhovat disk, nemluvě o tom, že data musí „tlačit" přes VELMI pomalou chip-ram sběrnici (to je ten důvod, proč nelze dosáhnout více než 2.2 MB), a ještě má případně plné ruce práce s tím, jak „přetlačit" data na CGX. Čas potřebný na depakování je tak zanedbatelný oproti času potřebnému k zápisu do grafické paměti karty.

Na A3000, A4000 a Z3 je tomu již zcela jinak (ale o tom někdy jindy), ale moje Z2 sloty nejsou dostatečně rychlé pro větší jak low-res datové toky ve větších bitových hloubkách). Samozřejmě závisí na použitém přehrávači - CyberQT přehrává asi tak rychle, jako když MoviePlayer (Apple-ShapeShifter) přehrává 2 QT animace najednou (aktivní okno určuje, která je se zvukem). To nemluvím o tom, že MoviePlayer běží pod emulací s obzvláště slabým (rychlostně) GFX výstupem (Shape - porovnejte si, prosím, rychlost TurboEVD a interní ShapeShifterova grafického výstupu) a MacOS (jenž rychlostí neoplývá). Taky běží v okně (možnost změny rozměru za chodu), umí převíjení (FAST! Vždy jsem si myslel, že to už rychleji nejde, a vida!) a nastavení hlasitosti, etc. Také (a hlavně!) kvalita výstupu je neporovnatelná - MoviePlayer používá Ordered dithering (!) a tak se na výsledek dá dívat v i 8 bit hloubce, přičemž v 15 bitech je dosaženo stejné kvality jako u CyberQT při 24 bitech (autor doporučuje 24 bit hloubku kvůli rychlosti, na mých Z2 se to ale jeví jako šílenství). Naproti tomu při 8 bit zobrazení (na AGA chipech, lze „přinutit" zobrazovat takto i na CGX) produkuje CyberQT výsledek, jenž si dovolím označit jako nepoužitelný (tak 4 - 8 barev, podle mě - možná závisí na animaci - já testoval ToyStory preview) a 15 bit zobrazení jako hnusné. Až 24 bitů produkuje použitelný výsledek. Zkrátka a dobře, amigáčtí programátoři nestojí v tomto případě za nic.

SCSI WIDE Western disk používám pod ShapeShiftrem k mé plné spokojenosti - boot s asi 50 fonty a asi 10 doplňky trvá něco kolem 3 (!) sec. Použit MacOS 7.01cz.

Málem bych zapomněl. Větší bloky jak 512 By si můžete dopřát pouze na KickStartu 3.1 a vyšším. Další dobrý důvod pro upgrade, ne?

Pavel Nárožný, *<kozubv&vtx.cz>*

TRSi/Mellow Chips - Rise

Pokladnice amigovských dem je bezedná. Když jsem se dnes probíral demařskými výkvěty tohoto roku, narazil jsem na kousek, který nemůže zůstat bez povšimnutí. Skupina Mellow Chips a demo Rise.

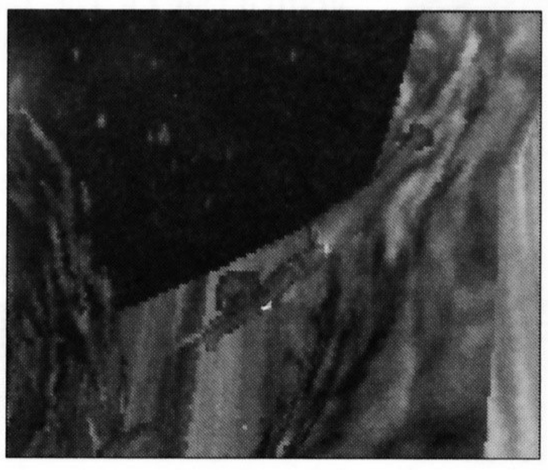
Lahodné brambůrky, jak by se dal název 'Mellow Chips' přeložit, je šest lidí z poměrně početné a velice aktivní skupiny, která si říká TRSi. Převážně oni mají na svědomí demo, které letos zabodovalo na akci 'The Gathering'.

Jak už bývá zvykem, Rise začíná titulky za tónů klidné hudby. Za povšimnutí stojí až jejich druhá část, kdy se obraz změní na širokoúhlý pohled na kus vesmíru a mezihvězdný prach a ze dvou mlhavých shluků světélkujícího prachu se začne formovat nezřetelný nápis „PRESENTS". Na chviličku tichá odmlka... a najednou odněkud zpoza kamery vyletí žulová deska, do které červený laserový paprsek vypálí nápis 'Rise'. Jó takové titulky si nechám líbit! Laser vypálí ještě poslední čárečku, do hvězdných hlubin spadne poslední chomáček

žhavých jisker a my najednou stojíme uvnitř tmavé jeskyně, tváří v tvář urostlé dívce, která má na sobě jen plavky.

Hmmm, to asi nebude nějaká párty, hudba je ještě ponuřejší než byla, všude šero, jen kamera se oddává pečlivému zkoumání všech zajímavých částí pěkného těla blonďaté dívčiny. Kde to jsme a co tam děláme, jsem se dozvěděl až za chvíli. Slečna se rozběhla a proskočila modrou oponou na druhém konci jeskyně, kamera se rovněž přemístila na druhou stranu modrého závoje a nechala mi vychutnat pohled na skok z velikánského vodopádu. Žbluňk. Kamera ještě párkrát hodí okem (tedy čočkou) po okolí, ukáže ručně kreslený obrázek naší dívky sedící v lodičce (grafik Rewired je talent...) a hurá pod vodu!

Pod vodou nás přivítá modré mlhavé světlo, zastřené zvuky a spousta zeleného vodního porostu. Všechno je tu nějaké divné. Kolem dokola jsou v dálce zvláštní průhledné boxy, ve kterých jsou vidět nehybné chobotnice a uprostřed toho všeho je něco, co připomíná vršek válečného bunkru s červeným poklopem. Za zvuků děsivého



vrzání se poklop otevře, vyletí pár bublinek a z temné díry se vynoří obrovská chobotnice, která si razí cestu ke světlu...

Jako přechod mezi dvěmi částmi příběhu se ukáže pohled na točící se ostří, připomínající takovou tu malou součástku z mlýnku na maso. Proč je to tam, nevím, ale nepůsobí to rušivě. Děj se pomalu přesune do sluncem zalitého chrámu, který jsme viděli na břehu jezírka, naproti vodopádu. Vše hraje teplými barvami, v oknech plných slunce si paprsky hrají s pestrou mozaikou barevných sklíček a zády k velkým dřevěným dveřím stojí naše plavkyně. Po krátkém váhání a několika pomalých krocích stojí u kamenné plastiky - nahé bohyně slunce, mezi dvěma strážci s dlouhými obouručnými meči a se zlatými helmami - a z vrchu zalita modrým světlem se začíná pomalu vznášet nahoru směrem k uchvacující prosluněné mozaice z barevných sklíček.

To bylo naposled, co jsme naši dívku shlédli. Jako scéna ze samotných nebes mi připadala hlava hada vlnícího se v mlžném hávu, v jehož červeném chřtánu končí naše krátká odysea.

Pár slov o demu

Rise je velice působivé a pěkné. Je skoro celé v 3D. Co mne však celkem dostalo, je barevné provedení. Ono to vypadá, jako by celé demo bylo v truecoloru. Po pečlivém zkoumání jsem došel k závěru, že musí být v HAM8, navíc nejspíše tvůrci použili větší rozlišení, než v jakém se jednotlivé obrázky počítají. Tím se totiž dají zmenšit nepřesnosti a barevné chyby, které se v ham módech projevují. Další vel-

kou fintu, kterou kodér Aivo použil, je technika napodobující takzvaný „motion blur", čili rozmazání při pohybu. V praxi se to dělá tak, že se ke každému vypočítanému obrázku přimíchá předchozí snímek s jasem sníženým na polovinu a visuálně to pak vypadá, že při rychlejším pohybu za sebou nechávají věci šmouhy. Jak vidíte, grafika vypadá velice pěkně. Na kreslení obrázků a textur a na editaci 3D scén pracovalo celkem šest lidí, atmosférickou hudbu skládal sám Kalsu a kodér byl také jen jeden.

Už si dokážu představit, jak někteří z vás dychtí po tom vědět, na jaké konfiguraci to běží. Nároky jsou poměrně rozumné, potřebujete osm megabytů fastky, pět a půl mega na harddisku, AGA čipy a procesor 68020, přičemž doporučená je 030 na padesáti MHz. Na aminetu demo najdete pod označením TRSirse.lha. Přeji příjemné pokoukání.

Petr Mareš

Vážení hosté,

vítejte na naší oslavě. Co že se to slaví? Stačí jen podívat se na číslo tohoto vydání Amiga MAXu a je to jasné! Náš herní magazín se dokodrcal na konec první desítky, a my, jeho tvůrci, mu přejeme hodně zdraví a ještě mnoho a mnoho takových desítek.

Není to však jen Amiga MAX, který slaví. Důvod k veselí má i tvůrce internetovského zpravodaje Amiga Flame, z něhož čerpáme většinu informací do našeho oddílu novinek, a který má za sebou dva roky existence. Vedle mnoha lidiček z celého světa se s gratulací připojujeme i my. Hm, už dva roky, to to všechno nějak utíká...

Jistě jste zvědavi, co jsme pro vás do tohoto jubilejního čísla nachystali. Za prvé musím ohlásit nového člena naší redakce, jímž se stal Radek Hrdlička, osoba to ze scény známá pod přezdívkou Láhve. Radek si vzal na paškál Amiga-port písíčkářské hry Abuse, který podrobně prozkoumal. Dalším naportovaným enginem je Descent, na nějž se zase zaměřil Jan „Johnie" Pečenka. Honzovi Konečnému alias JvK se konečně po dlouhé době podařilo uchvátit na recenzi, a tak vám v tomto čísle přináší recenzi střílečky GunBee. JayTee dostal pro tento měsíc volno a sbírá síly k napsání recenze blížící se pařby Wasted Dreams. A já? Jako již tradičně jsem prolezl Internet, abych zjistil, jaké nové herní projekty se chystají pro naše Amigy. Na votické Amiga Party II., kde se pohybovalo velké množství známých osobností, jsem vyzpovídal FiDa ohledně pokračování vývoje jeho fantastické 3D hry Enforce. Splnil jsem též slib z minulého čísla a po několika změnách termínu dal na Internetu delší řeč s ředitelem Vulcan Software Paulem Carringtonem, který mi objasnil několik nejasností v působení Vulcanu v nedávné době, a též popsal plány jeho firmy do budoucna.

To je vše z dnešního obsahu vše, a tak už jen skleničky do ruky a slavit! A číst!

Joe

AMIGA MAX

Vydavatel:
Michal SUK
suk@amiga.cz

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

Redakce a přispěvovatelé:
Jan TOUŽIMSKÝ (JayTee)
Martin TUČEK (Martin)
Radek HRDLIČKA (Láhve)
Jan KONEČNÝ (JvK)
Jan PEČENKA (Johnie)

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.

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

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

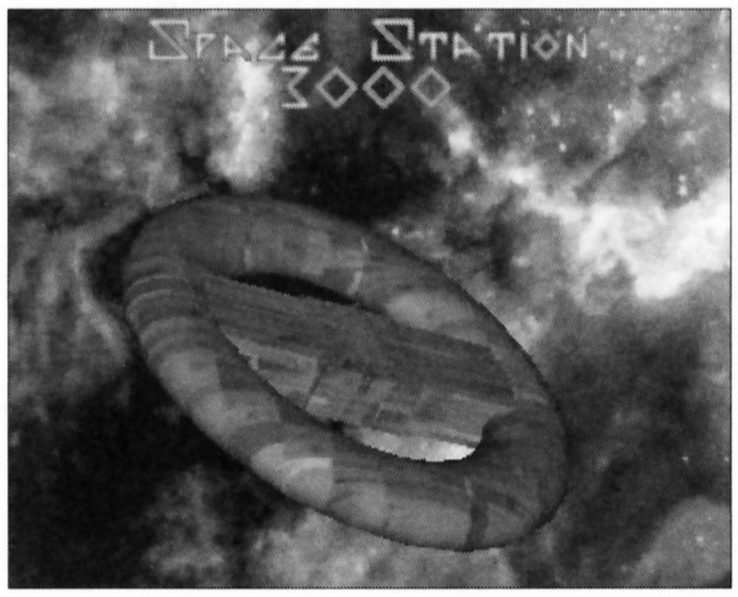
AMIGA MAX

10

Herní drby

I na podzim se toho kolem amigáckých her děje docela dosti. Přesvědčit se o tom můžete nejen na této dvoustránce novinek zachycených na Internetu.

Nejprve jeden telegraf - Space Station 3000, s jejímiž tvůrci jsme se blíže seznámili v minulém, hodlá vydat nováček na trhu BlitterSoft. Tvůrce hry, Digital Images, hru právě dokončuje a datum vydání oznámí během pár týdnů.

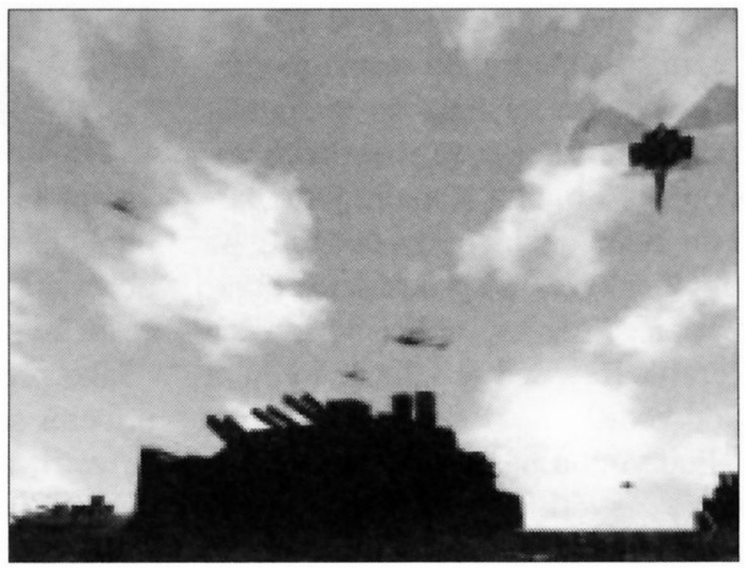


O NtT Software jsme se nepřímo zmínili už v AMAXu č. 8. Amiga verzi jejich adventury Gord připravuje tým Exotic Software. NtT nyní pracují na své další hře s názvem Creepz. Je to akční adventura, která kombinuje ztřeštěnou grafiku Day Of The Tentacle s herním style The Lost Vikings. Scénář Creepz prozrazuje, že se děj odehrává za dob, kdy se z mužů stávali hrdinové zejména díky jejich kouskům s utínáním hlav drakům a podobným nepříjemným potvorám žijícím v jejich okolí. Hlavním záporákem je tu zlořádná Agnes, která unesla Sally, miláčka jistého Clarka, který právě v osvobození Sally shledal důvod ke stání se hrdinou.

Creepz se rozprostírají ve čtyřech světech po pěti levelech. Hráč může hrát střídavě za jeden ze tří charakterů - Clarka, Patty a Gagoa, přičemž téměř všechny hádanky a chytáky musí být řešeny za spolupráce všech tří osob. Mezi nimi lze přepnout kdykoliv v průběhu hry a mohou si mezi sebou měnit předměty z inventáře.

NtT v současné době připravují Creepz pro PC, ale hledají mezi amigáckými dílnami partnera, který by udělal Amiga-verzi.

Hra Operation: Counterstrike, o níž se v Amiga MAXu píše poměrně často, už po několikáté mění své hardwarové požadavky. Snad už úplně poslední verze hovoří o procesoru 030, CD-ROM se čtyřnásobnou přenosovou rychlostí

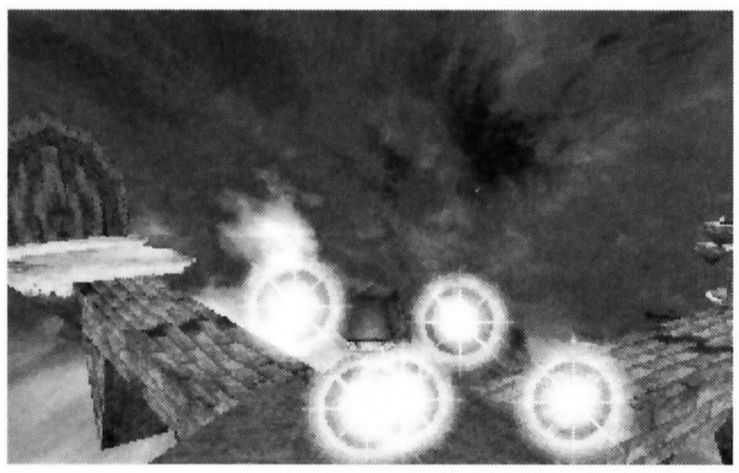


a 16 MB FastRAM. To by při dnešních cenách pamětí neměl být problém. Blue Black Solutions slíbili vydat v brzké době hratelné demo, které (vyjde-li) určitě najdete na našem vánočním CD#2 a preview přineseme v příštím čísle.

Po dlouhé, předlouhé době dal Crystal Software konečně do kupy své WWW stránky. Kromě nejnovějších informací a screenshotům ke hrám, o nichž jsem se zmínil posledně, tu najdete i jejich on-line shop, ve kterém najdete obrovské množství herních titulů, od těch nejstarší až po ty současné. Jen račte zabrousit na:
„http://www.crystal-software.com/"

Když už jsme u těch webek, tým jednoho z nejlepších (hned po AR :-)) magazínů na světě - Amiga Formatu - se konečně vrhnul na úpravu svých WWW stránek, kde se o dlouhou dobu nedělo zhola nic (er, něco jako u nás). Od nynějška tam budete měsíčně nacházet nejnovější info o zajímavých a důležitých věcech kolem Amigy i časopisu samotného. Amiga Format sídlí na adrese:
„http://www.futurenet.com/amiganet/"

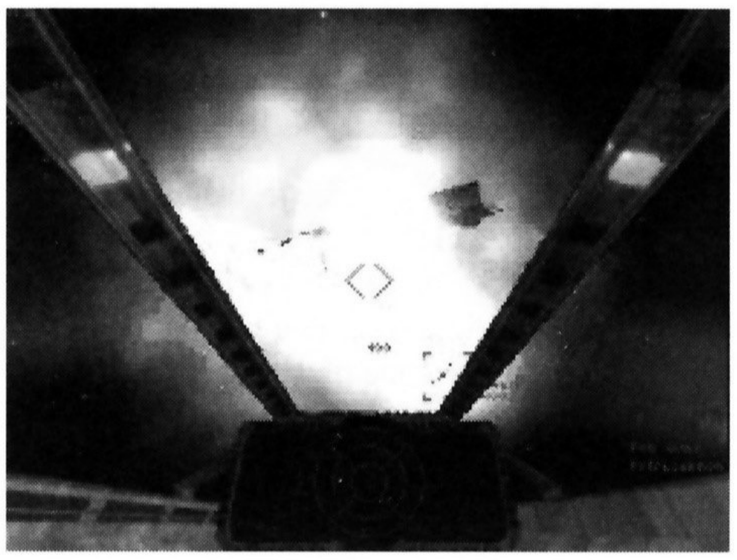
Jedním z nejzajímavějších a nejoriginálnějších projektů poslední doby je bezesporu 3D plošinovka Tales of the Heaven od italského týmu Darkage Software, jejíž demo jste viděli na ARCD1 (pokud ho ještě nemáte, utíkejte si ho koupit!). Je to vlastně první pokus o něco podobného na Amize a za svůj vzor si autoři vzali hru ze systému Nintendo64 3D Mario Brothers. Na enginu se tvrdě pracovalo přes dva roky a teď



se ukazují plody práce programátorů, kteří si teď hledají vydavatele. Objekty ve hře byly vytvořeny v programu Lightwave a na textury si Darkage vytvořili svůj vlastní editor. Na to, že se na obrazovce hýbe víc jak 2000 polygonů, běhá engine na mé 030/50 poměrně slušně. Připravuje se optimalizace kódu pro využití rychlejších procesorů a podpora grafických karet. Pracuje se též na PPC verzi, ale protože byly Tales of the Heaven programovány v 68k Assembleru, znamená to kompletní přepsání kódu a tím pádem i notné zdržení této verze. Naopak k dokončení hry pro Amigy s procesory řady 680x0 už prý chybí jen krůček...

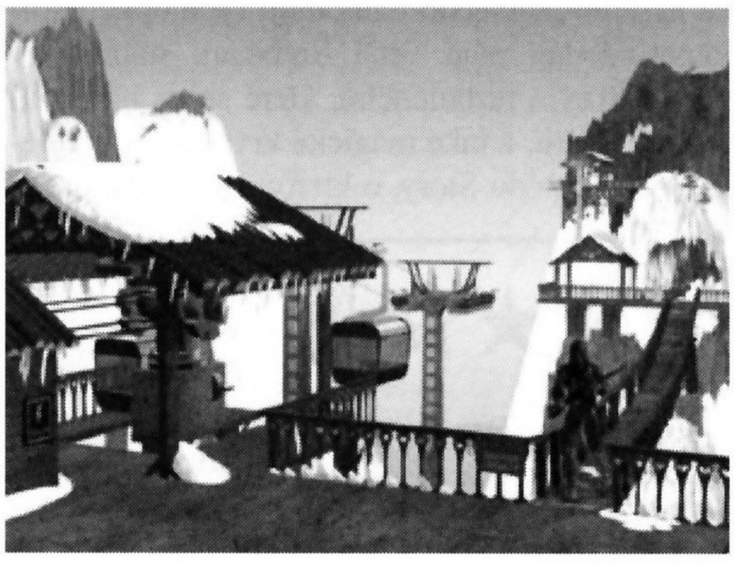
Fortress Software konečně ohlásil vydání své závodní hry Max Rally, a to za přijatelnou cenu 19.99 liber. Hra si sežere 1.5 MB paměti, nabízí mnoho herních módů a mohou se u ní vyblbnout až čtyři hráči zároveň. Max Rally disponuje dvaceti tratěmi a na výběr máte šest různých charakterů závodníků. Protože předpokládám, že nám Fortress Software brzy dodá plnou verzi na recenzi, nebudu zde rozpitvávat všechny detaily. Jen dodám, že chcete-li si hru objednat, stačí se o tom informovat na e-mailové adrese:
„fortress@allcomm.co.uk"

Stejně pravidelně jako Operation: Counterstrike, objevuje se v našich novinkách vesmírná řežba Lambda. Na veřejnost výrobce vypustil nové screenshoty a já teď opět teskním po barevném provedení Amiga MAXu. Obrázky vypadají v barvách krásně a autoři se zavázali v brzké době vydat skutečné hratelné demo, aby světu ukázali, že to, co pouštějí do světa, nejsou



jen renderované obrázky. Své prezentace se engine Lambdy dočkal i na Amiga Festu '98, kde programátoři odpovídali na desítky otázek zvědavých (a hladových :-)) Amigistů, kteří byli evidentně nadšeni. Co na to říkáte vy?

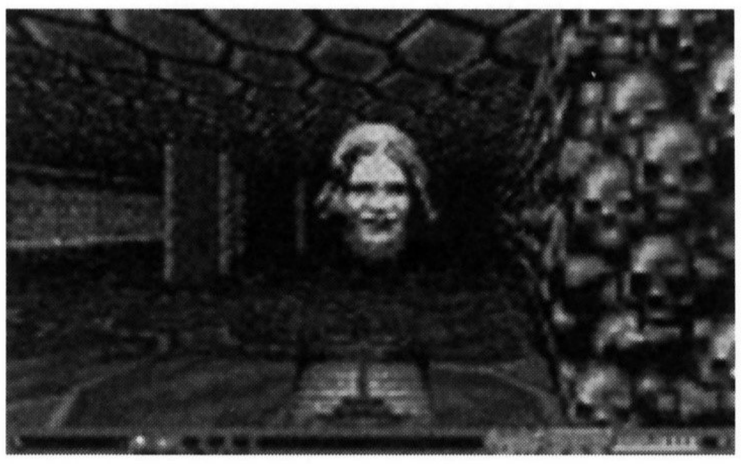
Další firmou, která se rozhodla přinést do světa Amigy něco málo konverzí her z jiných platforem, je tým Complete IT se svou značkou Sanios Software. Sanios už se nějaký čas dohadují s držiteli autorských práv ohledně udělení license k převedení hry Guts'n'Garters in DNA Danger (vypadá to super!) a hledají tým pro konverzi plošinovky pro malé pařánky Lunatic Isles (Probůh! Ještě že ne Lunetic!!!), u čehož bych si tipnul, že bude něco ve stylu Rainbow Islands. Jestli umíte programovat v C nebo C++ a chcete zkusit štěstí u Sanios, pak právě vám je určen následující mail:
„dans@ion.com.au".



Pro ty ostatní tu mám další projekt tohoto labelu, a to gamesku Rock Dogs. Hlavním hrdinou je hudební skupina (!), která se chce proslavit a jejím cílem je získat lukrativní smlouvu s firmou Warnor Music (ne, to fakticky není překlep). Rock Dogs je klasická adventura s ručně kreslenou grafikou a stejně vyvedenými animacemi, kvalitní hudbou a SFX. Podporuje AGA/RTG a možná se dočkáme i PPC verze. Hře postačí CPU 030 a 8 MB FastRAM.

Z polí komerčních se přeneseme na lány sharewarové. Německá grupa V.A.K. (Vachler-Art-Kampeny :-)) Entertainment právě dokončila svou 3D závodní hru s hrdým názvem Turbo Racer 3D. Bohužel se agentury nezmiňují o počtu tratí, jen informovaly, že na každé z nich se utkáme s devíti protivníky. Jezdit můžeme ve dvou módech: Time Attack, ve kterém jde o to dosáhnout checkpointu před vypršením časového limitu, a v Position Mode, který nás staví před úkol dojet na prvním, druhém, nebo aspoň třetím místě. Jízdu bude neustále znepříjemňovat devět protivníků. Agentury se bohužel nezmiňují o počtu tratí ani hráčů, za to je jisté, že se hrou dostanete i editor na tvorbu vlastních tratí. Turbo Racer 3D požaduje procesor alespoň 020, 4 MB FastRAM a 3 MB místa na harddisku. Uvidíme, jestli bude lepší než Flyin' Hi, kterému se snad až příliš nápadně podobný...

Zaručeně posledním titulem, o kterém se v rámci newsů dočtete, je 3D střílečka Zombie Massacre. Nevím to jistě, ale původně se snad



mělo jednat o Glooma 3; aspoň grafika tomu nasvědčuje. Vydavatel Epic Marketing na hru uvalil označení „18" kvůli hrozné brutalitě, nelítostným krvavým efektům a odpuzujícím zvukům, při kterých se zvedá žaludek. Nezahrajete si na ničem menším než A1200 s AGA, 030, 6 MB RAM a CD-ROMkou. Co se týče náplně hry, celkem se prostřílíte a probrodíte krví přes čtyřicet levelů, k čemuž vám dopomáhej Kinedril! Amen!

Joe

GunBee F-99

The Kidnapping of Lady Akiko

Amiga byla vždy známá svými kvalitními střílečkami, inspirovanými nebo někdy i převedenými z herních automatů. Zašlou slávu těchto her se snaží oprášit německé vydavatelství APC+TCP svou novou hrou Gunbee. Tento výtvor se mi docela zalíbil a protože mám střílenin odjakživa rád, přináším vám tuto recenzi.

O příjemném překvapení

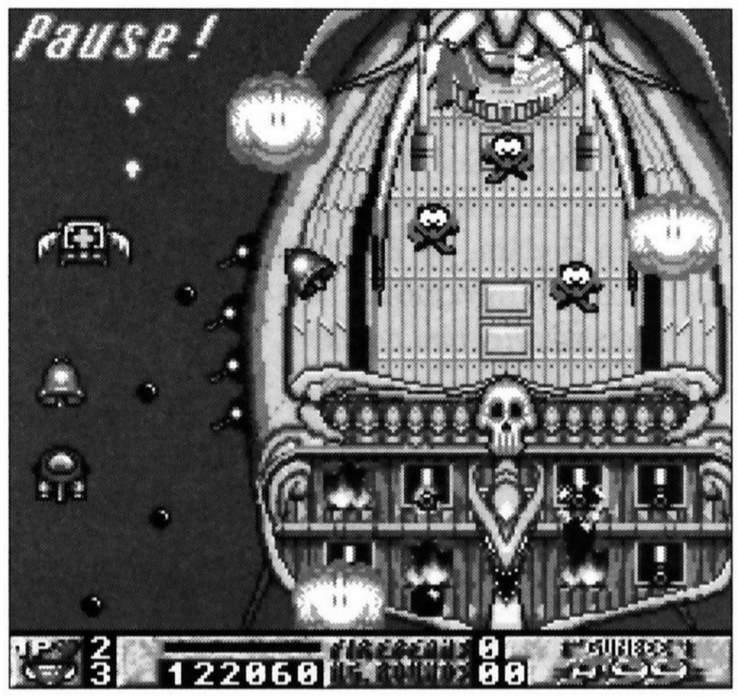
Objevila se nám jednoho dne v redakci klasická krabička na cédéčko s velmi barevným obalem, jehož přední strana představovala screenshot z naprosto typické situace známé z arcade her: shora viděná malá raketka, od které jdou na všechny strany různé střely a která je obklopená vybuchujícími i útočícími enemáky a různými power-upy. Otevřel jsem jí a s radostí jsem zjistil, že jejím obsahem není CD, nýbrž dvě diskety, a protože nemám (!) CD ROMku, spěchal jsem domů zjistit, o co že to vlastně jde. Nutno dodat, že tento druh obalů je u APC+TCP naprosto obvyklá věc. Před nabootováním jsem si obsah disket prohlédl, a s radostí jsem zjistil, že hra je instalovatelná přes commodorovský installer (jako vždy naprosto bez problémů). Po nakopírování všech souborů zabrala něco přes 1.6 MB. I jal jsem se tedy hráti...

O podstatě hry

Hned na začátku je jaksepatří intro. Story je opravdu trapná, zase někdo unesl nějakou holku (lady Akiko) a my jí opět musíme zachránit. Jediná trošku podstatná věc je, že se bojuje zároveň i o pět krystalů, které mohou zničit svět atd., jinak je intro v podstatě stejné jako u Turricana 3 (dokonce i hlavní hrdina se jmenuje Akira McGuire, zřejmě brácha Brena). Celkově je hra vůbec až podezřele inspirovaná Turricanem, protože Gunbee je stejně jako Turrican bitevní skafandr. Styl hry je ale poněkud odlišný.

O dvou módech

Než začneme hrát, musíme si nejprve v options zvolit herní mód. Jsou tu dva - 'Story', kde jeden podle jasné osnovy intra, a 'Honey', který je v podstatě tréninkový a platí pro něj jiná pravidla.



O koncepci

Když se objevíme ve hře, je okamžitě jasné, o co vlastně jde. Celá hra se nese v tradičním stylu, který proslavily tituly jako SVIW nebo Banshee, čili pohled shora na malou raketku s velkým arzenálem proti ohromné přesile. Náš Gunbee je, jak už to bývá, zpočátku slabý a pomalý a teprve pořádná dávka power-upů z něj udělá správného bitevníka. Hra se ovládá joystickem a částečně se dá i klávesami, pro šťastnější majitele dvoutlačítkových joysticků je i tento nástroj podporován. Naše letadýlko je, jak jsem už řekl, pomalé a neobratné a je nejprve nutno ho trochu dodělat. K tomu je na začátku každého levelu k dispozici určitý čas, během kterého nás nepřátelé neotravují a kdy si můžeme vůči nim vybudovat trošku náskok. Různá vylepšení se dají získat výhradně pomocí jakýchsi zvonečků, které vypadávají z mraků jimiž prolétáme. Tyto bonusy jsou variabilní jako třeba v Banshee, tzn. když do nich střelíme, změní se na něco jiného a tak si můžeme do jisté míry ovlivňovat, co chceme sebrat a co ne. Na výběr máme zbraňové upgrady, speedupy, shield, firebeam (obdoba Nova missile ze staré R-Type), zvoneček se může proměnit i na power-down, který nám naopak zlepšovadla ubírá. V módu Story můžeme tyto zvonečky sbírat i do tzv. flying basket, když jich tam máme deset, dostaneme život. Dále tu také létá dílna, kde nám na našeho Gunbeeho namontují rychlopalný kulomet, dodají nám větší firebeam, stabilizátor proti větrným turbulencím, které se ve hře semtam projevují, a také magické krystaly - nejdůležitější věc módu Story, o kterou se vlastně hraje. V módu Honey odpadá jak dílna, tak flying basket a životy se získávají za každých 100000 bodů.

O nepřátelích

Celá hra je rozdělená na 5 rozsáhlých levelů, které jsou tematicky rozdělené (Japonsko, Říše Inků apod.) a každý má svého koncového bosse. Různé objekty, které se nám snaží hru znesnadnit, jsou vesměs abstraktních tvarů, občas v nich lze poznat některá zvířata či hmyz. Nalétávají na nás v typických „vlnách", někteří střílejí ze země, občas se formují do různých bizarních formací. Celá hra je vcelku dost obtížná a zvlášť koncoví bossové jsou opravdu tvrdý oříšek. Někdy je na obrazovce tak husto, že opravdu není kam uhnout, ale to patří k věci. Rozhodně si nemyslete, že byste Gunbee dohráli napoprvé, mě trvalo čtyři dny, než jsem se vůbec dokázal probojovat na konec prvního levelu, kde čeká obrovský krab. Jak mě zrubal si ani nepřejte vědět.

O provedení

Tak se konečně dostáváme k tomu, jak to celé vypadá. Předem musím říct, že mě hned udivilo, že téměř celou hru dělal jeden člověk, a to dokonce Peruánec. A hned musím uznat, že svou práci odvedl skutečně znamenitě. Gunbee je celý pojat v japonském comicsovém stylu (jako třeba Rodland), tzn. velké vodové oči, pastelové barvy, výrazné kontury, modré vlasy apod. Grafika je skutečně pestrobarevná a docela nápaditá, i když působí dost infantilně. Zvlášť různé kočičky a zvonečky, včetně samotného Gunbeeho hře na vážnosti moc nepřidávají. Nicméně všechno se hýbe naprosto perfektně a plynule (na autorem doporučované konfiguraci), hra má spád, pozadí se průběžně mění a tak i hratelnost je vysoká. Zvuků je ve hře také spousta (i když i o nich platí, že jsou tak pro předškolní děti), doprovodná hudba docela ujde. Na disketě je s hrou i podrobný manuál ve formě amigaguide, kde se dá dočíst spousta zajímavých věcí o hře i o autorovi.

O mých pocitech ze hry

Myslím si, že kdo má rád stejně jako já klasické střílečky, měl by si tuto hru určitě objednat a koupit. Dostane za levný peníz kvalitní dílko, jaké už na trhu dlouho chybělo. I když nedosahuje úplně kvalit klasiky typu Banshee, je to hra vcelku povedená a nelze jí toho moc vytknout.

JvK

★★★☆☆

75%

Typ:	střílečka
Výrobce:	L. A. Szaler 1998
Distributor:	APC&TCP
Minimum:	A1200
Doporučeno:	A1200, 4MB Fast RAM, HDD, turbokarta
Testováno na:	A1200 + 030, 4MB Fast RAM, HDD

Descent

Není to tak dávno, co jsme si na poprvé díky portům z uvolněného zdrojáku zahráli na Amize Dooma. Stejnou cestou vzniky i porty hry Descent od fy Paralax. Jsou dva, Descent od Christiana Sauera a Adescent (bratři Friedenové).

Oba porty se objevily nedávno na ExCD a samozřejmě jsou na Aminetu. Místo WADů tentokrát potřebujeme soubry .HOG a .PIG z registrované verze Descenta pro PC nebo Macintoshe a sice v1.5. Abyste si zahráli, musí vaše Amiga splňovat tyto (předpo)klady:

Descent - 68020+, AGA nebo GFX, OS3.0+, HDD (cca 15 MB), lowlevel.library V40+, 8MB FAST nebo 2MB FAST + VMM.

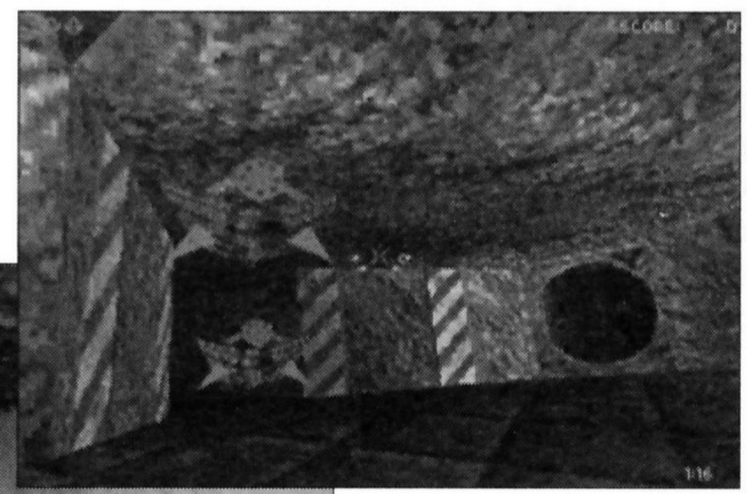
ADescent - téměř stejné požadavky jako Descent, ale podporuje i ECS a potřebuje ke spuštění nainstalovaný AHI V4.

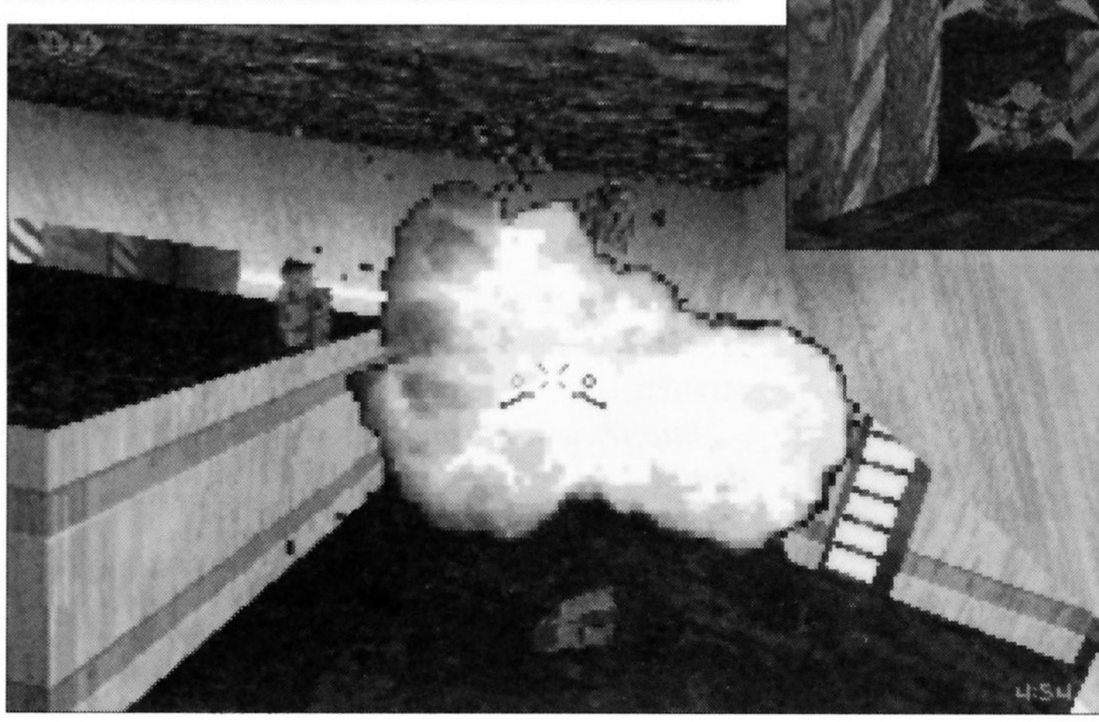
S Hogy a Pigy jsou menší patálie, protože sehnat verzi 1.5 se mi nepodařilo (jestli vám ano, není tento odstavec určen pro vás). Možností je upgradovat v1.0 na PC kompatibilním počítači patchem:

„http://www.interplay.com/support/descmain/desc15.zip". Zde ovšem musíte mít hru celou a opravdu „čistou", tzn. descentr.exe musí být shodný s originálem (ach ti crackeři : -(). Mí kamarádi vlastnili vesměs v1.0 nebo 1.4. Protože ADescent podle autora může chodit i s v1.4, zkusil jsem ji, a...fungovala, ale ne hned. Zaprvé je vyžadován soubor descent.tex, ve kterém jsou uloženy hlášky (menu, loading..atd). Musí mít 621 řádků. Inu vytvořil jsem takový soubor, který měl na každém řádku jedno číslo (1-621). Pustil jsem si Descenta na PC a okouknul jsem, co je obsahem toho kterého menítka a potom na Amize dosazoval text za čísla v souboru. Jednodušší pro vás bude stáhnout si takový soubor z internetu:

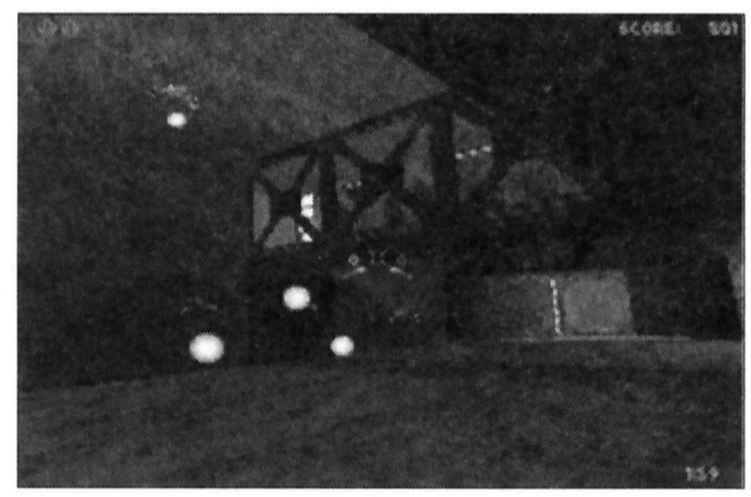
„http://www.fi.muni.cz/~xpecenka/descent/descent.lha", je mojí výroby, takže do úplnosti má hodně daleko, ale přece jenom je lepší vybrat „Load game" než „324", ne?. Dál je potřeba soubor font1_1.fnt. Musí to být Truetype (musel jsem žadonit u pécéčkáře, no fuj). No, a jedeme...

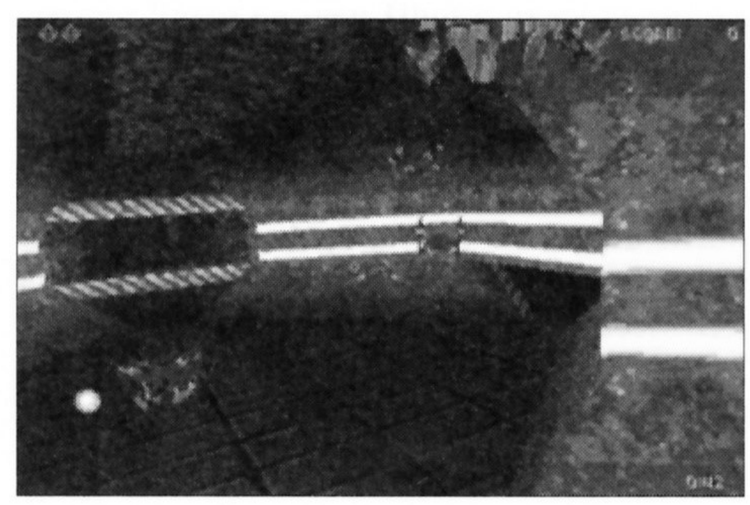
Jestli si myslíte, že Descent poběží zhruba jako Doom, mýlíte se. Počet snímků za vteřinu na mé 040 je řekl bych poloviční. Hraje se v rozlišení 320x200. „Lze" také 320x400 nebo 640x480. První možnost můžou zkusit majitelé CV643D, ale potřebují speciální ViRGe verzi Adescenta. Podle autora by si měli zahrát celkem pěkně. Na AGA je 320x200 opravdu jenom na típání obrázků.





A jaké že jsou rozdíly mezi oběma prográmky? Nijak velké, oba podporují GFX karty, AHI a na druhé straně nesíťují přes TCP/IP a nemají hudbu. Descent podporuje I-glasses ale nefunguje s hogy a pigy v1.4- (dobrý ne?)





a ADescent existuje ve speciální verzi pro Virge čip a stačí mu za jistých podmínek v1.4 .hog a .pig.

Hra samotná se mi moc nelíbila už když jsem ji kdysi hrál na PC, protože se v těch bludištích člověk dvakrát nevyzná. V Amiga verzi je zmatek „vylepšen" zvláštním efektem vlnících se textur. Oba autoři píšou, že je to úmyslné, a že to pohyb dost zrychluje. Je to možný, ale vypadá to fakticky divně.

Jestli vás baví lítat a střílet, zahrajte si to. Jinak na to ani nesahejte!!!

Johnie

Abuse

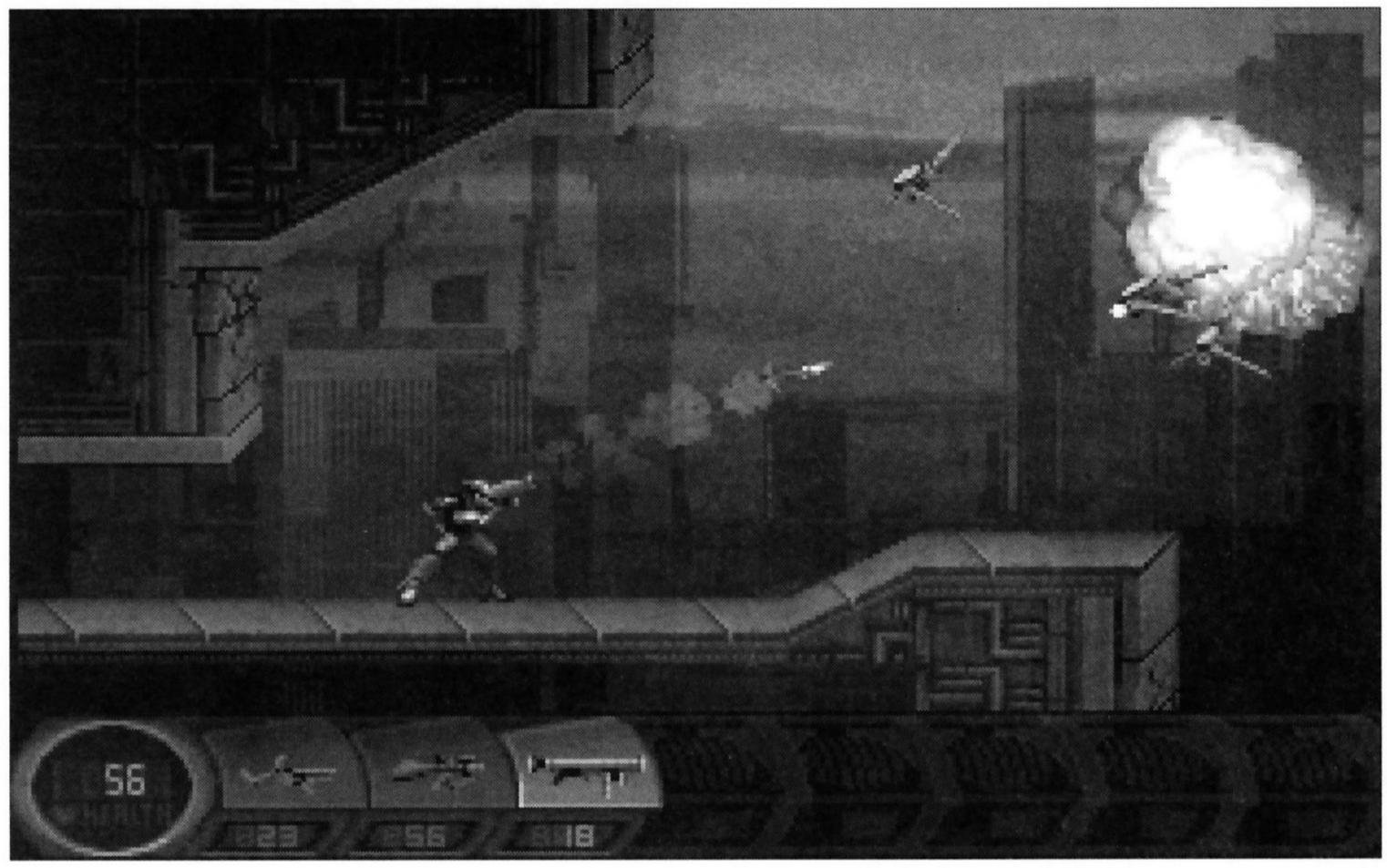
Zkonvertovaných enginů máme několik. Většinou se dělí na enginy povedené (rychlé) a enginy nepovedené (nehratelné). Do první skupiny bych asi nezařadil nic kromě velice povedeného ADooma, který je opravdu velice rychlý, a do druhé skupiny například Quaka, který je opravdu velice trhaný a za hratelný se dá považovat až na PPC.

Avšak je tu skupina, která se svým způsobem zvláštní. Je to skupina enginů, které sice nejsou nejrychlejší, ale hra (i když s tímto enginem) vám nedá spát, dokud ji nepokoříte. A přesně o tomto enginu si budeme dnes povídat. Abych to upřesnil, budeme mluvit o enginu, který rozhýbal hru Abuse.

Je to sice divné, ale hra Abuse, i přes její pomalost, mě chytla natolik, že ji pařím až doteď a už visím ve třináctém levelu. Prostě vám to nedá. Ona má ta pomalost enginu jisté výhody v tom, že stíháte všechny potvory likvidovat a máte na to dost času. Tudíž žádné stresy. Ale to už se dostávám k tomu, o co v Abuse vůbec jde.

Abuse je vlastně svým původem PCčkářská hra, velice oblíbená a hodně podobná Walkerovi, co se týče stylu. Vlastně se jedná o 2D chodičku, ve které jakýmsi vojákem (nebo co to je) chodíte po jakési základně a likvidujete vetřelce, kteří Vám doslova padají na hlavu. Sbíráte různé zbraně, energii, přepínáte přepínače, spínáte spínače, na speciálních konzolích ukládáte pozici (jinde nemůžete, což přidává hře na napínavosti) a střílíte nepřátele. Musíte projít 20 levelů, které jsou velice originální a nejednou u nich zapojíte mozkové závity. Podobnost s amigáckým Walkerem je v tom, že myší zaměřujete a střílíte příšery a klávesnicí či joystickem ovládáte chůzi hlavního hrdiny.

Hru Abuse vytvořila v roce 1995 firma Crack Dot Com a amigácký engine, který je vlastně zatím jen jeden a tudíž není na rozdíl od rozmanitých enginů Dooma moc na výběr, vytvořil člověk, který se jmenuje Thomas Frieden a pomáhal mu Hans-Jörg Frieden (asi brácha). (Nó, postřeh, Messány! -Joe) Pokud vám tato jména autorů něco říkají, pak zřejmě máte na svém harddisku i amigácký port Descenta (ADescent). První Abusácký „motor" vznikl 24. června tohoto roku a nyní postoupil do verze 1.2. Jelikož autoři prozatím upravovali jen engine jako celek, nezaměřují se zatím na rychlost. Je ale docela možné, že dnes již je tento engine v pokročilejší fázi vývinu, ale protože tento port využívá zvukový systém AHI, nemyslím, že by se rychlost nějak výrazně zvýšila.



Hra se vyskytuje ve třech provedeních, a to pro procesory 030, 040 a 060. Jak jsem se již zmínil, využívá AHI systém, takže o dobré ozvučení nebude nouze. Tento port využívá také mnoho sekundárních voleb, které jsou volitelné ze startu přes CLI. Jako nejzajímavější uvedu např. volbu rozlišení (kterou si ovšem budou moci dovolit jen ti šťastnější jedinci s rychlejšími stroji), volbu propojení dvou počítačů (ano! Abuse jde hrát i přes NULL-MODEM), můžete si dokonce přes editor vytvořit svůj vlastní level nebo si vybrat, jestli vám má hra běžet přes AGA, ECS/EHB, RTGMastera či CGFX/Picasso 96. Z toho sice plyne, že tento port už počítá s různými hardwarovými vymoženostmi, ale majitelé dnes již běžných 030 procesorů budou muset na tyto výstřednosti zapomenout. Pomalost portu je prý způsobena tím, že PC verze byla naprogramována speciálně pro 486 a výše. Aby byl Abuse rychlý i na 030, musela by se nejspíše hra přeprogramovat celá a do toho by se nejspíš nikomu nechtělo.

Doporučuji tuto hru, už proto, že je doslova nabitá originálními nápady a strhující atmosférou, kterou - pravda - pomalý engine trochu porušuje, ale pokud patříte k těm vytrvalejším, určitě Vás bude tato hra bavit a dohrajete ji do konce (snad se to povede i mně). A ti ostatní ať si počkají na rychlejší engine, který se snad již brzy objeví.

Aby se mě osobně hra co nejrychleji hýbala, používám pro svého Blizzarda 030/50MHz + 16MB Fast toto optimální nastavení: ECS grafika, nejnižší rozlišení a vůbec všechno jsem to hodil na nulu, aby se mi to jakž takž hýbalo. Autoři proto také doporučují vypnout světelné efekty klávesou F6. Ale přesto, jakmile se na obrazovce objeví více než čtyři vetřelci, nastává slideshow! Snad se to v budoucnosti vylepší...

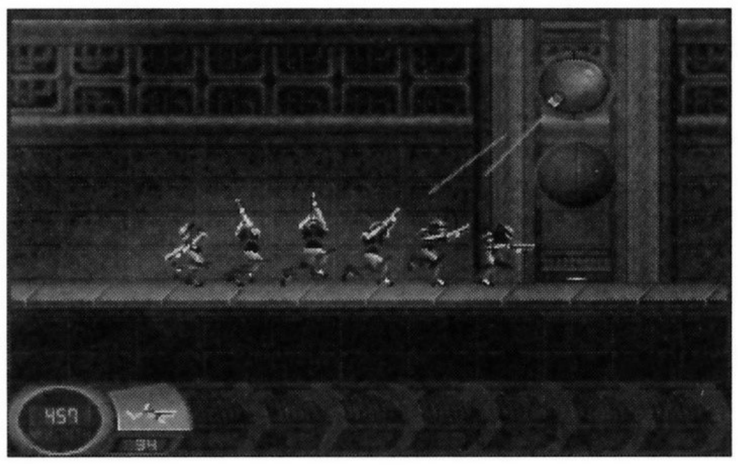
Pokud byste měli zájem sehnat si nějakou lepší verzi tohoto portu, můžete si odskočit na stránku:

„http://www.informatik.uni-trier.de/CIP/tfrieden/",

nebo napsat autorům na e-mail:

„tfrieden@uni-trier.de" či *„hfrieden@uni-trier.de"*.

Láhve



Enforce

Na Amiga párty ve Voticích, která se konala o předposledním říjnovém víkendu, bylo k vidění dost zajímavých věcí. Jednou z hlavních postav byl programátor grupy Insanity Filip Doksanský.

Tohoto človíčka, který je na scéně znám pod přezdívkou FiDo, jistě nemusím představovat. Filip pracuje spolu s grafikem Petrem Kadlečkem na fantastické 3D akční hře s prvky RPG „Enforce". Naposledy jsem s FiDem o jeho projektu mluvil v květnu, a už tehdy Enforce běhal poměrně rychle. Tak mě přirozeně zajímalo, jakých změn program za tu dobu doznal...

FiDo: Enforce je teď asi o třetinu rychlejší, už to má skoro dodělanou podporu Cybervisiona s čipem Virge, takže už umí využívat amigáckého 3D hardwaru. Ale program běhá zhruba o třicet procent rychleji i na klasické AGA. Byla dodělaná podpora pro scriptový jazyk, pro programování inteligence potvor atp. Bohužel tam toho teď moc novýho ukázat nemůžu, protože to jsou všechno věci, které jsou někde na pozadí, který se teprve budou zapojovat do toho vlastního prostředí. Takže teď tam moc nového vidět není, ale od tý doby se udělalo strašně moc práce.

Joe: Uvolnil jsi pro hráče i potenciální distributory nějakou novou verzi enginu?

FiDo: Zatím ne. V podstatě jsme se dohodli, že než vydávat nějakou polofunkční demoverzi, tak že to necháme uležet. (na FiDa se s nějakou poznámkou obrací grafik Insanity, který jinak odmítal mluvit na mikrofon) ... Ano, správně, demoverze nebude! Uvolníme až hotový engine s aspoň jedním kompletním levelem, protože ono zkompletování toho jednoho dema dá strašný práce. A je to dost neefektivní práce, protože se tam spousta věcí dolepí provizorně jen pro účely toho dema a nakonec se to stejně udělá celý úplně jinak.

Už jsi se rozhodnul pro konkrétního distributora?

FiDo: To ještě pořád nevím. Zatím jsem docela zklamanej z toho, co je k dispozici na trhu. Je to docela špatný...

Co ty a Vulcan. Paul Carrington tě docela dost uháněl, ozval se ti ještě?

No, já už jsem mu pak neodpověděl, takže je na mě asi naštvanej. Já jsem prostě tu jeho nabídku vzít nemohl.

Můžeš o tom prozradit něco trochu bližšího?

Byl to vývoj 3D technologie pro zatím neurčenou platformu. Vypadalo to, že by to možná bylo pro novou Amigu, ale vzhledem k tomu, kterým směrem se teď Vulcan ubírá, tak to asi bylo spíš pro pécéčko. Prostě šlo o vytvoření kompletního 3D enginu, na kterým by pak Vulcan mohl stavět svoje hry. Já jsem tam měl mít místo vedoucího programátora. Bylo to asi na dva roky do Anglie a případně už pak nastálo. Ale já teď toho mám najednou rozdělanýho moc a nemůžu se ze dne na den sebrat a odjet na dva roky pryč.

Když už jsi o tom mluvil, jakým směrem se tedy teď Vulcan ubírá?

Vypadá to, že se asi zaměří na PC, takže se s ním bohužel můžeme rozloučit...

Rozhovor s Paulem Carringtonem z Vulcanu, který se uskutečnil týden poté, si můžete přečíst dále. Ještě pár informací z WWW Insanity:

Díky vylepšené podpoře CyberGraphX se neuvěřitelně zrychlily módy s vyšším rozlišením. V 320x240 se nám podařilo dosáhnout v nejjednodušších místech neuvěřitelných 50fps, a hra se stala v 640x480 velmi dobře hratelnou na 060. INSANITY připravuje zásadni změny do technologie 3D postav, takže se budete moci těšit z dvojnásobného počtu polygonů a zcela plynulých pohybů. Také prostředí, pokud se vše podaří, získa několik zlepšení, díky kterým se stane členitější bez ztráty rychlosti. A vzhledem k tomu, že kodér, pracující na Enforce právě zakoupil PPC kartu 604/180MHz, dovedete si jistě představit, co to pro vás bude znamenat :-).

Joe & FiDo

ROZHOVOR
Paul Carrington

Dnes mám pro vás perličku. Téměř tři hodiny jsem na IRC zpovídal šéfa Vulcan Software a z našeho rozhovoru jsem pro vás vybral to nejpodstatnější a nejzajímavější.

```
Session Start:
Fri Oct 30 22:26:37 1998
*** Now talking in #maxvulcan
```

Poslední rozhovor pro Amiga MAX jsem s tebou dělal na začátku tohoto roku. Nyní jsme již skoro na jeho konci a já bych se tě rád zeptal, jak se od té doby změnil trh s Amigou?

Bohužel se situace na trhu stále zhoršuje, a to víc, než jsme všichni očekávali. Neustále ubývá lidí, kteří mají o Amigu zájem, ubývá softwarových i hardwarových firem, kterým můžeme vděčit za to, že trh vůbec žije. Podíl Amigy oproti PC se pořád ztenčuje, firmy zaznamenávají větší a větší ztráty. I když není hladina pirátství na Amize vyšší než na jiných platformách, dotýká se výrobců softwaru víc než jinde, protože ti mají mnohem menší odbytiště a proto se to v jejich hospodaření odráží v mnohem větší míře. Proto se stěhují na jiné platformy. Vývoj ukazuje, že Amiga pomalu přestává patřit do komerční sféry.

Myslíš tedy, že se pomalu blíží konec „klasické" Amigy?

Ne. Amiga taková, jakou ji už léta známe, tu bude asi pořád. Stále je ubytovaná hluboko v srdcích milionů věrných uživatelů, mnozí z nich ale mají stejně vedle ní své PC nebo Playstation, které nyní vévodí světovým trhům. Amiga existuje a bude i nadále, ale už se o ní nelze bavit jako o výdělečné platformě.

Kdysi jsi mi říkal, že Vulcani rozjíždějí výrobu titulů pro PC a ostatní platformy právě proto, aby podpořili vývoj softwaru pro Amigu. Nyní to ale vypadá, že se začínáte orientovat pouze na PC. To už se od Amigy odvrací i firma, která ji nejvíc podporovala?

V žádném případě! Založili jsme dceřinnou společnost Vulcan Studios, která se bude zabývat vývojem her výhradně pro PC. Je to firma naprosto separovaná od původního Vulcan Software, který se bude dále zabývat tím, čím doposud, tedy vydáváním her pro Amigu. Nyní máme v plánu ještě dva amigovské tituly: Wasted Dreams, který vyjde co nevidět, a Explorer2260 pro PPC/GFX na příští rok. To jsou naše poslední in-house projekty pro Amigu a potom už budeme pouze vydávat hry jiných týmů.

A co Desolate, kterou, jak jsem z vašich stránek vyčetl, vyvíjí jeden český tým?

Ach ano, jmenují se Magic Birds... Ohledně vydání této hry ještě nemáme úplně jasno. Desolate buď nevyjde vůbec, pokud ji autoři nedokončí dostatečně rychle, nebo vyjde jen jako budgetový titul za 9.99 liber. Stejně nepočítáme s tím, že by to byl nějak závratně úspěšný titul, 2D plošinovky už v této době moc netáhnou...

Já si ale naopak myslím, že právě takové hry jako Final Odyssey nebo Wasted Dreams jsou příjemnou změnou oproti všem možným 3D pokusům. A koneckonců i Desolate svým stylem připomíná zlaté amigácké oldies.

To je fakt, Amigu v nedávné době zachvátila neuvěřitelná 3D mánie, kdy si všichni chtěli dokázat, že Amize nedělají trojrozměrné akční hry problém, a každý chtěl vytvořit tu nejlepší 3D řežbu. Ale v zásadě jí tohle snažení spíš ublížilo, protože jen mizivé procento těchto her bylo skutečně kvalitních.

Pravdu máš v tom, že Desolate je návrat ke klasice. Je to vlastně pocta jedné z nejlepších her: Gods od Bitmap Brothers. Ale zaujme spotřebitele - ač kvalitní - hra, které stačí ECS Amiga s 1 MB paměti a běhá pouze ve dvaatřiceti barvách? Už kvůli tomu s vydáním váháme. Problém je v tom, že lidé přestávají kupovat dokonce i nejnovější výborné hry pro současné high-end Amigy! Kupříkladu Genetic Species byl nejprodávanější titul na londýnské WOA a prodalo se ho mnohem víc kopií než Foundation a Quaka. Ale přesto se GS neprodalo takové množství exemplářů, na jaké jsme byli zvyklí v dobách našich disketových her. Na Genetic Species pracovalo během tří let dvanáct lidí a těm se vynaložené úsilí nikdy nevrátí. Peníze z GS nestačí ani na jejich honoráře! Prodejnost nabízeného software neustále klesá - to je důsledek zmenšujícího se komerčního trhu.

Proč se podle tebe Amiga dostala do současné pozice?

Proč se podle TEBE dostala Amiga do téhle pozice? Rád bych znal tvůj názor.

Já mám odpovídat? No dobře: Amiga už řadu let stagnuje, dlouho neměla pořádného vlastníka a není možné ji rozšířit normálně dostupnými PC kartami, ale jen specifickým a drahým hardwarem...

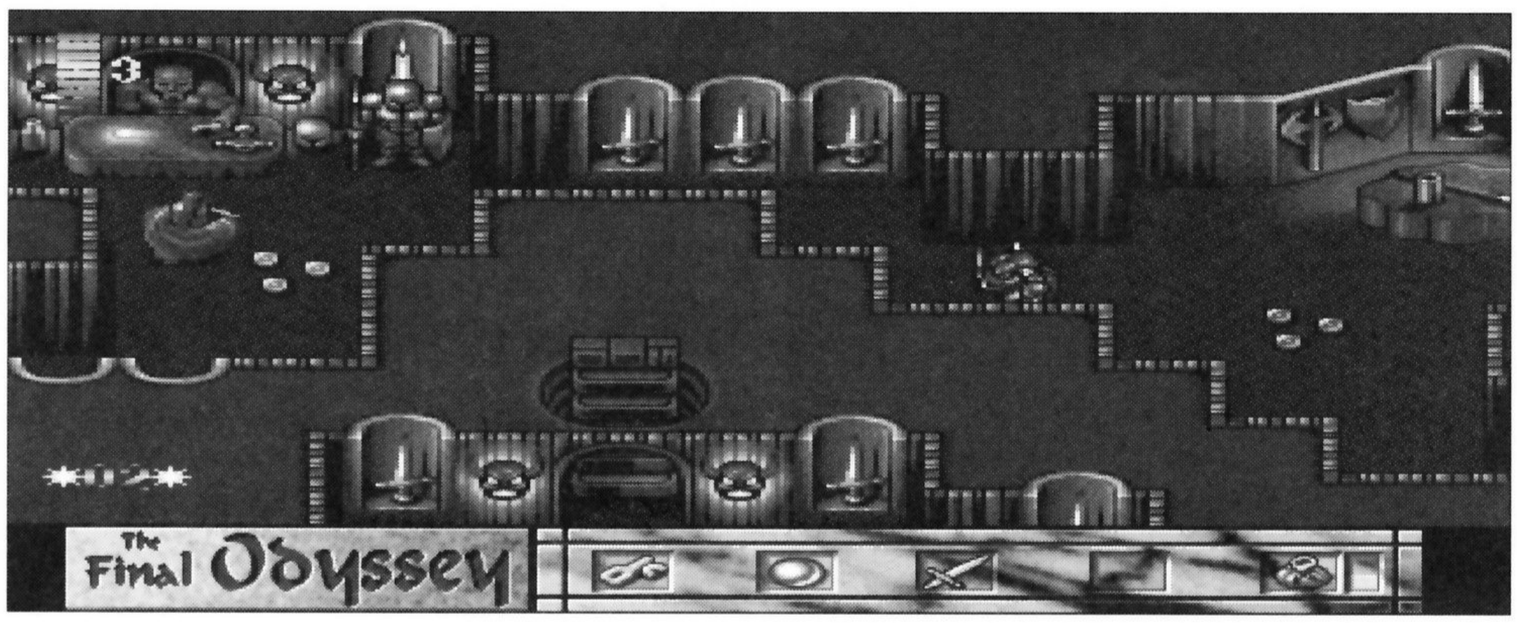
Je to přesně tak. U PC musíme brát v úvahu čtyři faktory:

1) má vysoký výkon,
2) velikou síť výrobců hardwaru a softwaru,
3) 99% podíl na trhu,
4) a co už jsi tak trochu naťuknul: je laciné.

Dostat z Amigy výkon současných PC přijde

Hnací stroj Vulcanu

Paul & Lisa, Directors of Vulcan Software Limited



Final Odyssey, jasný chartbreaker

velmi draho. Je veliký rozdíl, jestli ti k navýšení výkonu tvého počítače stačí 3D karta VooDoo2 s 12 MB RAM za 80 liber, nebo PPC karta za čtyři stovky! A jak víme, samotné PPC ke zvednutí výkonu Amigy nestačí a grafická karta není vůbec levná záležitost. Musíme se holt smířit s tím, že „klasická" Amiga už zkrátka není konkurenceschopná. Jediný stroj, který tohle značku může zachránit a vytáhnout do boje, vyvíjí Amiga Inc. Až bude nová Amiga na trhu, potřebuje získat body 1) a 2), aby mohla začít soupeřit o bod 3).

S několika přáteli jsme se bavili o možnosti udržení Amigy na trhu. Shodli jsme se na tom, že by tu teoreticky mohly být Amigy dvě - dva kompletní počítače. Jedna od Phase5 založená na PPC procesoru s PC-like architekturou, a jedna od Amiga Inc...

Teoreticky ano, ale má to několik háčků. Pokud by Phase5 chtěli s tímto počítačem uspět a získat na trhu maximální podporu, museli by přijít s kompletním PPC strojem postavených na základech Amigy, který by se výkonnostně rovnal nebo překonával PC za nižší cenu. Výsledky a zkušenosti P5 ale jasně dávají najevo, že na takovou produkci nemají dost peněz ani výrobní kapacitu. A velice těžko by sháněli úvěr, neboť tento projekt by mohl být považován za příliš riskantní. Takže jediné, co P5 zbývá, je dělat to, co umějí nejlépe a co dělali doteď - vyrábět periférie pro existující počítač. Současný Amigatrh je příliš malý a starý a P5 bude prodávat stále méně svých výrobků, a aby se uživila, bude muset zvednout už tak dost vysoké ceny. Od nich se určitě úspěšné PPC Amigy nedočkáme.

Takže myslíš, že investice do PPC je jen ztráta peněz?

Tahle myšlenka má mnoho odpůrců. Mnozí v PowerPC vidí spásu Amigy a obrovskou budoucnost, ale ať se dívám do budoucnosti sebehlouběji a představuji si nejrůznější situace, trh s PPC neroste, ale pouze se zmenšuje...

Dobře, tak přestaneme truchlit a zpátky ke hrám. Tento rok jste zrušili mnoho projektů. Co se s nimi stalo? Uvidíme je někdy na jiné platformě?

Mmm, dobrá otázka. Naposledy to bylo... ano, Hard Targets pro AGA/Gfx. Tým, který hru vytvářel, se bohužel rozpadl. Program byl hotov jenom ze šedesáti procent a grafika dokonce jen ze čtyřiceti, a tak jsme se rozhodli Hard Targets zrušit. Protože byla hra pojata jako klon Virtua Cop, nemělo by smysl ji převést na jinou platformu a dokončit ji aspoň takhle. Je to škoda, protože to vypadalo slibně. K Hard Targets jsme navrhli světelnou pistoli a vyrobili dva prototypy, které posloužily při programování, ale nakonec jsme byli nuceni to celé stopnout.

Nebylo by možné prodat rozdělaný projekt jiné firmě, která by měla zájem na jeho dokončení (třeba ClickBoomu)?

Asi těžko. Tým se rozpadl velmi rychle a nečekaně a teď by dalo velkou práci posbírat jednotlivé kousky projektu. Ostatně, co se týče ClickBoomu... s nimi to taky vypadá zajímavě, ale na to brzy příjdeš sám. Co jsme ještě zrušili?

HellPigs...

Jistě, HellPigs! To byla skvělá hra vyvíjená týmem, tuším, z Čech. Vývojáři strávili dva roky vytvářením grafiky, pak s námi podepsali smlouvu a ještě další rok se věnovali programování. Potom nám oznámili, že s Amigou končí a chtějí dělat už jen na PC. Dali nám na výběr:

1) celý projekt ztratíme

2) nebo z 80 % hotovou hru odkoupíme za 50.000 liber a doděláme ji sami. Protože jsme nemohli vrazit tolik peněz do jednoho titulu pro Amigu, rozhodli jsme se pro číslo 1. Ten tým pak vydal na PC hroznou hru Polutioner, možná jste ji v Excaliburu recenzovali.

Myslím, že snad ani ne. Co se stalo s Almagicou? Dlouho jsem si dopisoval se šéfem DSP Jimmym Westerlundem, ale co se dostali pod tvá ochranná křídla, už mi neodpověděl ani na jeden mail.

Od týmu DSP (Data Spells Pojkarna) odešel hlavní programátor, ale naštěstí se nám podařilo sehnat jim náhradu. Zbytek týmu ale mezitím začal pracovat na jiném projektu, kód Almagicy zůstal někde zapomenut a celá hra padla... Jimmy měl asi nějaké závažné osobní problémy. Naše komunikace postupně ustávala a také už jsem o něm dlouho neslyšel.

Dalším zrušeným projektem je Caveman Species. Tam jsme se předlouho rozhodovali, jestli máme stáhnout celou hru nebo jen její Amigaverzi. Nakonec jsme se rozhodli udělat Caveman Species aspoň na PC, protože už jsme do tohohle projektu vrazili mnoho peněz i lidských sil.

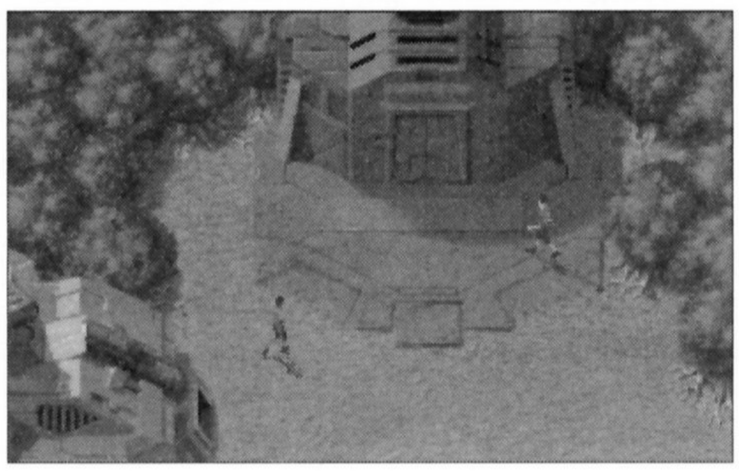
Chystáte na Amigu ještě něco jiného?

Právě jsme vydali cédéčko „Vulcanology Compilation". Je k dostání za 14.99 liber a nechali jsme ho vyrobit jen 500 kusů - je to omezená edice. Jsou na něm všechny hry z našich Miniseries, čili všechny disketové tituly, které jsme vydali: Valhalla 1, 2 a 3, Timekeepers 1 a 2, Bograts, Jetpilot, Burnout, Tiny Troops a Hillsea Lido. Deset her na jednom CD. Je to prostě nostalgická vzpomínka na tyhle hry a zároveň možnost zavzpomínat si na staré časy s jedním CD.

Docela mě zarazilo, když mi jeden kolega oznámil, že za jeho pobytu na letošní ECTS nenarazil na jedinou Amigu. Je to pravda? Nikdo nevystavoval amigácké hry?

Takhle nějak bude vypadat Valhalla 4 na 3DFX

Genetic Species. O kvalitě této hry se vedou vášnivé diskuse...



Wasted Dreams tu jsou cobydup!

Správně, Amiga na ECTS chyběla. Vždyť by vedle ostatních platforem nebylo skoro co vystavovat! Jen málo současných produktů se může rovnat s PC nebo s PSX. Vůbec situace tady v Anglii je bídná. Existuje tu jen jeden jediný specializovaný Amiga-shop a tři zásilkové služby, vychází jen jeden časopis - Amiga Format. V USA je to trochu lepší, ale ne moc. Vůbec nejlepší Amiga-trh je v Německu, kde je kolem čtrnácti speciálních obchodů a dvacet zásilkových služeb. Ale i tady se situace od počátku roku znatelně zhoršila.

Kromě viditelného útlumu trhu ustává i komunikace mezi jednotlivými firmami. Pravidelně mě kontaktují jen z Amiga Inc., Phase5, Sadeness Software a ClickBoomu. Ale jakmile jsme ohlásili výrobu PC titulů, dostávám namísto několika málo dopisů od amigáckých firem každodenně několik desítek mailů od vývojářů a vydavatelů na PC. Tady to žije! A to je pravděpodobně taky jeden z důvodů, proč nebyla Amiga na ECTS...

Co bych se tě ještě tak zeptal... Paule, jak se máš?

Dík za optání, mám se skvěle! Jsem nadšen tím, co Vulcan v budoucnosti čeká. Je jasné, že trh „klasické" Amigy je skoro v pánu. Ale přesto hledíme do budoucnosti s velkým optimismem. Víme, že se Vulcan Studios můžou prosadit na trhu s PC softwarem, a můžeme nabídnout pracovní příležitosti devadesáti procentům našich bývalých spolupracovníků - Amigistů. A až bude na světě nová Amiga, budeme mít dostatek prostředků na to, abychom mohli produkovat software i pro ni.

Za tu dobu, co Vulcan existuje, jsme všichni zestárli a zmoudřeli. Za pět let působení máme na svém kontě šestnáct titulů pro Amigu, což je, myslím, docela slušné. Ušli jsme s Amigou dlouho cestu - od dob jejího rozkvětu až po konec její komerční kariéry.

Ale letoškem s Amigou přeci nekončíte. Je před vámi ještě Explorer pro PPC!

Ano, jistě! Vulcan Software funguje dál a bude se o Amigu starat i v roce 1999, kdy vydáme vesmírnou ságu Explorer 2260 pro Amigy s PowerPC a grafickými kartami. Jak už jsem ale řekl, to bude náš poslední vlastní projekt. Pak už se budeme věnovat jen čistě vydavatelské a distributorské činnosti. Pokud nám nějaký tým nabídne k vydání hru, která bude dostatečně atraktivní, rádi jí pomůžeme na světlo světa.

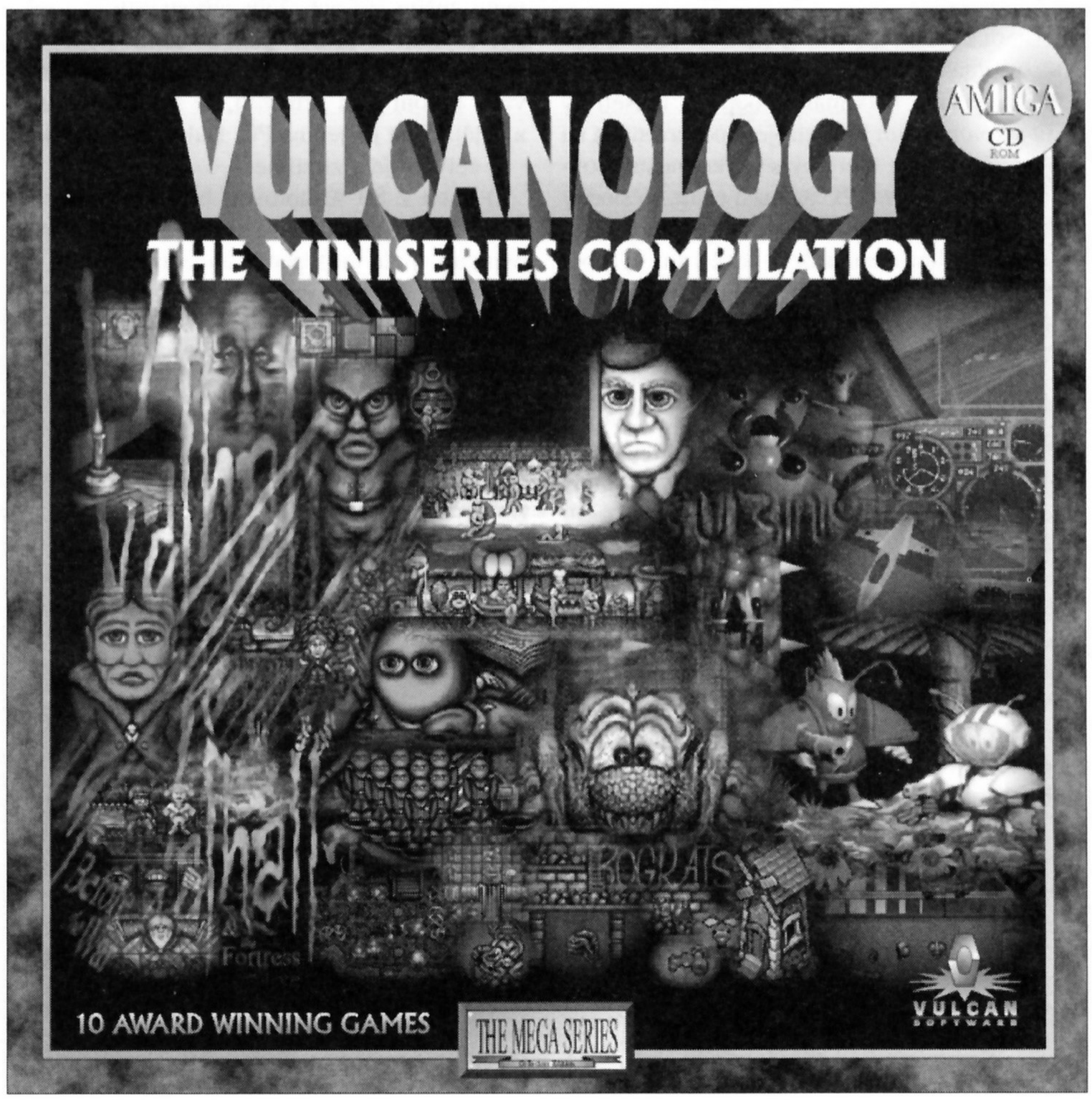
Fajn, Paule. Moc ti děkuji za rozhovor, přeji hodně štěstí do budoucna a dobrou noc!

I já tobě, Joe, rád jsem si s tebou popovídal. Dobrou noc.

```
*** PaulVulca
(Paul@vul-soft.demon.co.uk) has
left #maxvulcan (gone)
Session Close:
Sat Oct 31 01:11:35 1998
```

Joe

CD Vulcanology: Důstojné ohlédnutí za Miniseries



Listárna

Po dlouhé době se na stránky AMIGA Review vrací rubrika, ve které se zabýváme dotazy a připomínkami našich čtenářů. Bohužel, dopisů od vás nechodí ani zdaleka tolik, kolik bychom si přáli mít v naší schránce. Ohlasy na CD přišly všeho všudy dva (2), ale to můžeme přičíst tomu, že je venku teprve čtrnáct dní (bere se datum uzávěrky tohoto AR). Dnes to tedy nebude žádná galapřehlídka dopisů, nicméně na pár zajímavých se podíváme. Zrovna ten následující nám udělal ohromnou radost:

Zdar a sílu A-MAXOVI!

„To mě teda pěkně nasr...“ ze mě vypadlo, když kámoš, kterej si kupuje AR v trafice a má ho o týden dřív než já, řekl, že Excalibur přestal vydávat pro Amigu. Hned mi hlavou proběhlo proč? Vždyť Joe byl super, A-MAX byl taky super a Ex68 s plakátem a CDčkem neměl chybu. A co ty kecy o vzkříšení... No ale přišlo AR i mně a hned bylo veseleji. A-MAX žije, Joe taky a CD, na to se obzvlášť těším. A to, že je A-MAX černobíle, se dá přežít, ne?

Mám A-MAX od prvního čísla a je fakt, že pravidelnost Excaliburu byla hrozná. Chvíli čtvrtletník, pak dvouměsíčník a po chvíli pravidelného měsíčníku přišlo vzkříšení a už zase tři měsíce nic... Takže přeju A-MAXovi do jeho další existence v novém působišti alespoň 12 čísel ročně, dobré podmínky k práci, stovky přispěvovatelů, tisíce čtenářů a milióny firem se softwarem pro naši miliardovou AMIGU.

Nakonec bych chtěl poděkovat všem, co se podílejí na výrobě AR, protože je prostě boží! Vždy si v něm najdu něco, co mě zajímá, nebo co jsem chtěl vědět. Také díky za článek „Začínáme s Amigou“. I když první část byla opravdu pro extrazačátečníky, určitě se v dalších dozvím spoustu zajímavého. No a protože mám Amigu teprve rok, tak je to víc než jistý.

No prostě „Dík že žijete a žijte dál!“

Čauvňajs, váš J.N.

Milý J.N.,

dík za nadšený dopis. V novém vydavatelství se nám daří dobře a všichni zainteresovaní do výroby AR ti děkují za pochvalu. Pan Ludvík, vydavatel Excaliburu, mi potvrdil, že až bude jeho časopis opět vycházet, Amiga už v něm bude chybět. Proto radím všem jeho současným předplatitelům-Amigistům, aby se dotázali v redakci na možnost vrácení předplatného.

Vážená redakce AMIGA Review, Amiga MAXu,

předem bych vám chtěl poděkovat za obě části super časopisu o Amize. A to především za články o Amiga-scéně, Začínáme s Amigou, Historie a vývoj, Slovníček pojmů, a taky za super rubriku Dema. A ten Amiga MAX je taky skvělej, hlavně ty rozhovory. A to AR-CD, no to je přímo bomba, myslím, že nic lepšího českou Amiga-scénu nemohlo potkat.

A teď pár připomínek a návrhů:

Tak v Amiga MAXu by mohly být číty k novým hrám a procentuelně hodnocená grafika a zvuk. Taky by se mohla v AR udělat anketa, jaký kdo vlastní hardware. Myslím, že by bylo super vědět, kolik je v Čechách Amigistů a jak jsou na tom hardwarově...

S pozdravem Jindřich Vašina

Milý příteli,

Petra Mareše, který je zodpovědný za tebou chválené články v AR, jsi nesmírně potěšil. Stejně tak i pana vydavatele, který právě těmto článkům zpočátku moc nevěřil. Cheaty k novým hrám by se určitě objevovat mohly, příště už nějaké zařadíme. Od hodnocení jednotlivých atributů her v procentech jsme s přechodem na nové hodnotící tabulky ustoupili, neboť to pokládáme za zbytečné a příliš subjektivní. S anketou asi neuspějeme. Podobnou akci jsme vyhlásili loni v prvním Amiga MAXu a odpovědělo nám na ni asi osmdesát Amigistů, což zcela určitě nejsou všichni majitelé Amig v ČR. Když jsme anketu vyhodnotili, vyšlo nám, že většina Amigistů disponuje AGA stroji s procesorem 030 nebo vyšším, má harddisk, CD mechaniku a FastRAM. Sem tam se objevila i grafická či zvuková karta. Nakolik jsou tyto údaje přesné, nevíme, a asi to ani nikdo nikdy nezjistí...

Nazdar Joe a AMIGA Review!

Měl bych pár dotazů ohledně nové Amigy, která by měla zanedlouho dojít na náš trh. Tak třeba jak je rychlá, co bude obnášet výbava, kolik bude stát atd. Ještě jsem se chtěl zeptat jen tak pro zajímavost, jestli se dá do A500 přidat více paměti a jak?

S tímto se s vámi loučí SMOUKIE, t.č. na ZVS.

P.S.: Tímto bych chtěl pozdravovat Amigistu Radka Č. z okresu Brno.

Zdar vojíne! Kolik bude nová Amiga stát v tuto chvíli netuším, protože na náš a vůbec světový trh se dostane až za dlouho. Stejně tak neznám ani přesné vybavení, protože Amiga Inc. dělá kolem tohoto „zázračného“ stroje velké tajnosti. K tvému druhému dotazu sděluji, že přidat paměť do A500 samozřejmě lze, a to paměťovou kartou např. od firmy Elbox. Stačí si jen prostudovat inzerci.

Tolik dnes k dopisům, příště se jich pokusíme zařadit víc. Na závěr ještě jedno upozornění:

Vulcan Software se omlouvá čtenářům Amiga MAXu, kteří vyhráli v soutěži o Genetic Species a dosud (1. 11. 1998) neobdrželi své výhry. Chyba v počítačové databázi zapříčinila, že ceny ještě nebyly odeslány, mělo by se tak stát v nejbližší době. Děkujeme za pochopení!

Joe

Hry CD32 a Amiga

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

Software na CD:

CS001	1700+ Textures for Desktop Video with Amiga	490
CS008	8-OK Pack: Animatic, LSD&17Bit Compendium Vol. 1,	↓ 1090
	- Gamers Delight, Terra Sound Library, Saar/Amok II, Magic Illusions, Aminet 8, Nexus Pro Volume 1 (8CD)	
CS010	Amiga Developer CD - není, skončil...	390
CS014	Amiga CD-Sensation V1 - Demos Are Forever	150
CS016	Amiga Joker CD	430
CS027	Aminet 12	↓↓↓ 150
CS026	Aminet 13	↓↓↓ 150
CS024	Aminet 15	↓↓↓ 150
CS032	Aminet 21	390
CS034	Aminet 22	390
CS033	Aminet 23	390
CS031	Aminet 24	390
CS025	Aminet 25	390
CS035	Aminet 26 - NOVINKA!	390
CS028	Aminet 27 - NOVINKA!!!	390
CS036	Aminet Set 1 (4CD)	↓↓↓ 690
CS018	Aminet Set 2 (4CD)	↓↓↓ 690
CS019	Aminet Set 3 (4CD)	↓↓↓ 690
CS020	Aminet Set 4 (4CD)	980
CS017	Aminet Set 5 (4CD)	1090
CS023	Aminet Set 6 (4CD)	1090
CS029	Aminet Set 7 (4CD) - NOVINKA!!!	1090
CS040	Animatic199	
CS041	Anime Babes - Special Edition	740
CS043	Beauty of Chaos	↓ 250
CS051	Color Collection	480
CS055	Deluxe Paint 5 CD - NOVINKA!	990
CS061	Erotic Collection	370
CS080	Frozen Fish 1995	540
CS085	Giga Grafics CD 1 - 4 (4CD)	570
CS086	Giga PD v3.0 (3CD)	340
CS087	Geek Gadgets 2	470
CS120	Illusions in 3D	340
CS121	Light Rom Gold	↓ 790
CS125	Lightwave Enhancer CD	790
CS128	Meeting Pearls IV	250
CS131	Megahits 7 -	460
CS136	Mods Anthology (4CD)	950
CS140	Network CD 2	510
CS151	Octamed Sound Studio v1	↓↓↓ 390
CS153	Personal Paint 7.1 CD	↓↓↓ 990
CS154	Photolite	660
CS155	p-OS PreRelease	790
CS160	Scala MM 400 CD - NOVINKA!	13990
CS161	Scala Plug In	1050
CS162	Sci-Fi Sensation Version Rel. 2	↓ 400
CS163	Scene Xplorer - NOVINKA!	290
CS182	Spectrum CD 1998	630
CS185	Superautos 94/95 & Studien	↓ 120
CS201	Workbench Add-On Volume 1	560
CS204	World of Clipart Plus (2CD)	670
CS230	Zoom Release 2	450

Photo CD:

CS920	Film Legenden	270
CS930	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

Předplatné ČR AMIGA Review

Příjmení a jméno

Ulice (č.p.)

PSČ, Město

Rodné číslo / Používám počítač:

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

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

Objednávám si Coverdisky k těmto časopisům (požadovaná čísla zakroužkujte)

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

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

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

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

Zaplatil jsem ____ kusů Amiga Review x 39,- Kč tj. ____ Kč

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

NELZE POUŽÍT STARŠÍ KUPÓNY

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

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

Evidenční číslo:

AMIGA Review Bazar

Příjmení a jméno

Ulice (č.p.)

PSČ, Město

Telefon / k zastižení od/do

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

Název zboží	Stáří	Cena

Soukromá inzerce AMIGA Review

Příjmení a jméno

Ulice (č.p.)

PSČ, Město

Telefon

označte křížkem řádky, které mají být otištěny

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

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

Podpis

AMIGA Review Bazar

Amiga:
Amiga 1200 Infinitiv Tower - 6900 Kč
Amiga 1200 HD 210 - 5600 Kč
Amiga 1200 Magic HD 850 - 6000 Kč
Amiga 1200 Magic - 5000 Kč
Amiga 1200 - 4700 Kč
Amiga 1200 - 4500 Kč
Monitory:
Commodore 1084S - 2900 Kč
Phillips 8833 - 3200 Kč a 3500Kč
MicroVitec - 5600 Kč
Amiga 1438 - 5300 Kč a 5600 Kč
Turbokarty / RAM karty:
Memory Master 4MB - 1200 Kč
Memory Master 8MB - 1500 Kč
Blizzard 1230IV - tel.
Blizzard 1240 - 6900 Kč
Blizzard 1260/50 + 16MB - 13600 Kč
Blizzard 1260/66 - 13600 Kč
Blizzard PPC603e+/240/040 + 32MB - 24000 Kč
HD, CD-ROM, FDD:
HD SCSI 80MB -1200 Kč
CD-ROM SCSI 2x -1300 Kč
CD-ROM 10x -1400 Kč
CD: AminetSet 6 - 800Kč, Fresh Fish 7 - 250Kč, Meeting Pearls vol.1 - 250Kč, p.OS PreRelease proDAD- 500Kč.
Hry CD32: Magic Island - 200Kč, James Pond 3, Sleepwalker, Morph - 200Kč.
Hry Amiga: UFO - 200Kč
Ostatní: Zorro BUS Z1 - 3000Kč, Zorro BUS Z2 - 4000Kč, Klávesnice k A1200 - 1200Kč, orig. zdroj k A1200 lehký - 490Kč, Graffiti - 1500Kč, Blizzard SCSI kit - 3000Kč, CD32 MPEG modul - 5900Kč, Modem 14,4 - 1400Kč, ATonce A500/Plus - 2000Kč.

ATLANTIDA Publishing, tel. 02/375754 13-17 hod.

Prodej

Prodám Aminet Set 5 (4 CD) za 500 Kč.
Šír Vojtěch, Nádražní 63/13, 591 01 Žďár nad Sázavou, tel.: 0616/26263

Prodám A601 - 1MB Chip a hodiny za 500. ROM 2.05 za 500. Klávesnice k A1200 za 650, Zdroj 25W za 500. Monitor NEC 3D MultiSync za 5900. Aminet Set 1 a 2 po 500. CD Aminet 12 za 200, Aminet 24 za 270. Selva možná. Dohoda.
Bešta Václav jr., Kubíkova 1178, 182 00 Praha 8, tel.: 02/8588692

Aminet Set 5 - 4 CD 390 Kč, Aminet 21 190 Kč, Chaos Engine pro CD32 100 Kč, Pinball Illusion CD32 100 Kč, Insight Dinosaurus CDTV 250 Kč, Octamed 6 350 Kč, Excalibur CD 6 ks á 50 Kč.
Dvořáček Vladimír, kpt. Jaroše 251, 595 01 Velká Bíteš, tel.: 0602/782371

Prodám Aminet Set 5 (4 CD) za 600 Kč, Aminet 17 za 200 Kč a kabel 2,5"->2x3,5" (pro připojení HDD a Cd k A1200) za 200 Kč.
Šír Vojtěch, Nádražní 63/13, 591 01 Žďár nad Sázavou, tel.: 0616/26263 (o víkendu)

Prodám paměť RK030, 1MB RAM + záloh. hodiny 900 Kč, paměť Amigy 500 - 512 KB + zál. hod. 260 Kč.
tel.: 040/35069 po 19 hod.

Prodám hry, programy a literaturu, převážně na A500. Na seznam si pošlete disketu a 8,- známku.
Jan Malý, Kout 266, 783 45 Senice na Hané, tel.: 0603/746336

Výměna

Vyměním Amigu 600 za RK116 Blizzard 1230-IV - MC 68030/50 MHz (nebo jinou kartu) nebo prodám za 1800 Kč.
tel.: 040/35069 po 19 hod.

Předplatné a AR Bazar

Předplatné v ČR

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Předplatné v SR

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

Soukromá inzerce

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

AMIGA Review Bazar

Zboží do komisního prodeje je přijímáno dvěma způsoby.

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

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

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

Předplatné AR CD

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

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

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

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

Seznam prodejen AR

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

AMIGA® Bazar

Kupte si nový starší počítač

Vykupujeme a prodáváme následující počítače

Amiga 1200 (Tower), Amiga CD32, Amiga 4000

a příslušenství k těmto počítačům jako

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