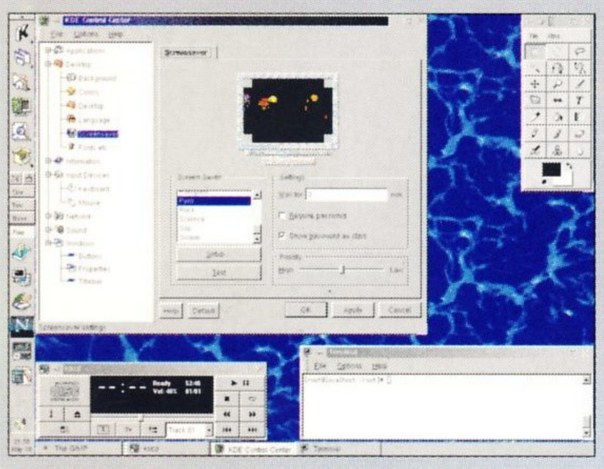
CENA 49 KČ (S DISKETOU 69 KČ)

45
6/99

AMIGA REVIEW

MaleS ´99
Setkání uživatelů Amigy

PPCLinux 4.1
Alternativní OS pro PPC Amigy

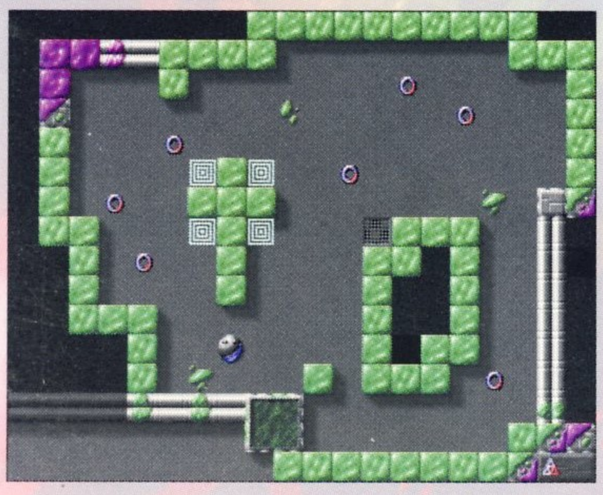


WildFire 7
Bezkonkurenční animační a efektový software

AMIGA MAX

PSV Eindhoven
Další manažer od polské firmy Frey Utd.

Pacomix 2
Výtečná freewarová česká logická hra



DEMOMÁNIE 2
Další kolekce dem

Publishing ATLANTIDA
45
9 771211 146009

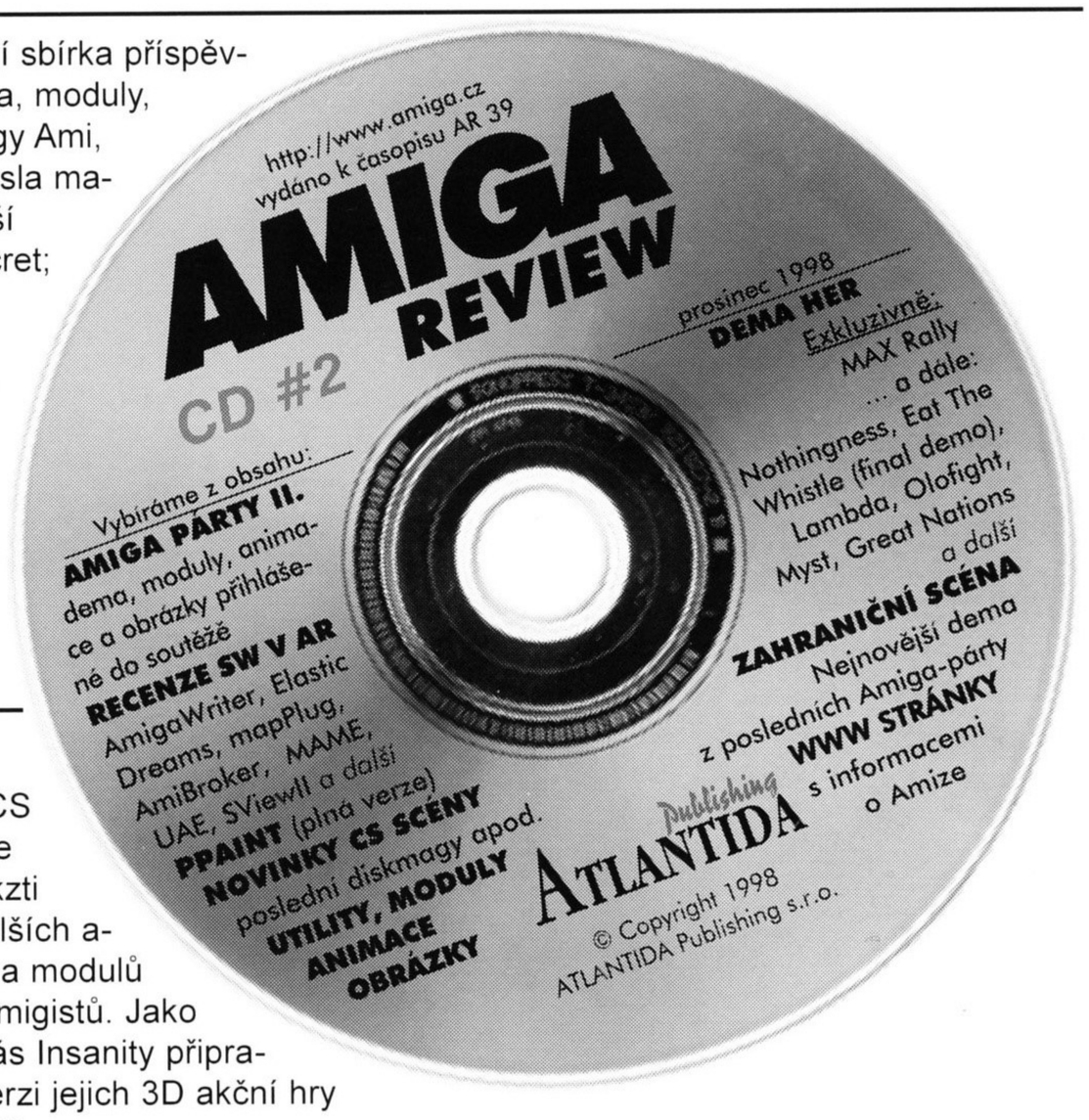
Máte již všechny čísla AMIGA Review CD?

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

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

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

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



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

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

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

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

EXPEDICE

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

SOFTWARE AMIGA

HFU účet. 1.1 + jízdy Jednoduché účetnictví	1050,- Kč
HFU účet. 1.1+jízdy+sklad	1470,- Kč
HFU sklad 1.0	735,- Kč
BD Editor v1.0 mini	600,- Kč
BD Editor v2.2 Český textový editor	1600,- Kč
BD Manažer 2.0 Český diskový manažer	350,- Kč
CZ Lokalizace 3.1	300,- Kč

Právě nyní vychází

AMIGA Review CD #4

do jehož obsahu můžete nahlédnout na straně 11 tohoto časopisu.

AMIGA REVIEW

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

Šéfredaktor AMIGA Review:
Tomaš Benda
benda@amiga.cz

Šéfredaktor Amiga MAX:
Josef Komárek
joe@amiga.cz

Redakce a přispěvatelé:
Luboš Němec, Pavel Čížek, Radim Demel, Petr Mareš, Petr Krenželok, Jan Krajíček, Lenka Čížková, Jaroslav Pokorný, Marek Hron, Michal Kovář, Radek Hrdlička (Láhve), Jan Pečenka (Johnie), Jan Konečný (JvK), Jiří Procházka (Prófa), Tomáš Chládek (Sagitarius), Boleslav Kristen (AGASlayer), Tom Przybyla (RedRose)

Obálka:
Jiří Podhorecký

Sazba:
ATLANTIDA Publishing

Tisk:
Tiskárna Moldau Press

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

Periodicita:
měsíčník

Distribuce:
Transpress, PNS a ostatní

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

Předplatné v SR:
ABOPRESS s.r.o.
Radlinského 27
811 07 BRATISLAVA
tel.: (07) 354979, 80

Cena:
49 Kč, 69 Kč s CVD

MK ČR 6824
ISSN 1211-1465

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

ATLANTIDA Publishing

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

Slovo editora

Vážení čtenáři,

dovolte mi, abych vás na tomto místě poprvé (a možná také naposledy) přivítal z křesla šéfredaktora AR Tomáše Bendy. Ten se v současné době nachází mimo republiku, přesněji řečeno v Albánii, kam odjel ještě s mnoha dalšími českými divadelníky pozvednout náladu kosovským běžencům.

Obsah dnešního AMIGA Review se ponese trochu v duchu toho minulého. I dnes se sešlo poměrně velké množství informací o Amize z domácích luhů a hájů, takže se spolu podíváme na setkání v Malých Svatoňovicích a představíme si samizdatový herní časopis Fénix. Zabrousíme samozřejmě i do zahraničí, kde k vám ve svých dopisech promluví prezident firmy Amiga Jim Collas a šéf technologií a viceprezident R&D (research & development) Rick LeFaivre.

Rád bych vás upozornil, že k tomuto AMIGA Review vyšlo další ARCD, nyní již čtvrté. Kromě několika set MB ostatního softwaru na něm najdete plnou (uvolněnou) verzi grafického programu TV Paint 3.59, instalaci OS LinuxPPC 4.1 a dvě hry - 3D akčního Glooma 3 a českou logickou freeware hru Pacomix 2. Věřím, že ani toto CD nebude chybět ve vaší sbírce, čímž mimo jiné podpoříte i vydávání časopisu.

A tím jsem "nakous" jednu nemilou věc, s kterou vás musím seznámit. To, že Amiga poslední roky stále upadá, je bez pochyb, což se samozřejmě musí odrazit i na časopisu. AR v současné době vychází v polovičním nákladu oproti roku 1997, přičemž cena časopisu se zvýšila pouze na začátku letošního roku, a to o 10,- Kč, což pouze pokrylo inflaci a vyšší cenu papíru. Časopis byl v roce 1998 dotován z prodeje nových počítačů a příslušenství, který v současné době pro malý zájem firma Atlantida ukončila. Nyní je časopis dotován z prodeje CD, což ale na pokrytí nákladů zcela nepostačuje. Vzhledem k opětovnému snížení nákladu jsme již v tomto čísle museli ubrat čtyři strany a pokud se prodejnost nezlepší (čemuž moc nevěřím, ale pevně v to doufám), budeme nuceni (nechceme-li vydávání AR ukončit) cenu časopisu zvýšit. Pokud vám není Amiga lhostejná, věřím, že i přes mírné zvýšení ceny nám zůstanete věrni.

Josef Komárek
zástupce šéfredaktora

Josef Komárek

OBSAH

INFORMACE

4 AMIGA Review PD disk
4 AMIGA Review CVD
5 Co se děje kolem Amigy
6 AMIGA Review News
co je nového ve světě Amigy
10 Otevřený dopis komunitě
Jim Collas - květen 1999
11 AMIGA Review CD #4
12 Rozhovor s legendou
první část interview s Davidem Hayniem

SCÉNA

14 MaleS '99
setkání uživatelů v Malých Svatoňovicích
16 Best of Scene Archive
to nejlepší ze scény vychází na CD
17 Fénix
samizdatový herní časopis

SOFTWARE

18 LinuxPPC 4.1
alternativní OS pro PPC Amigy
20 PhotoFolio 0.92
prohlížeč a katalogizér obrázků
22 WildFire 7
výborný animační a efektový program
24 RainBoot 2.42
multimediální bootovací software
26 StopMenu
sympatický taskbar

WORK

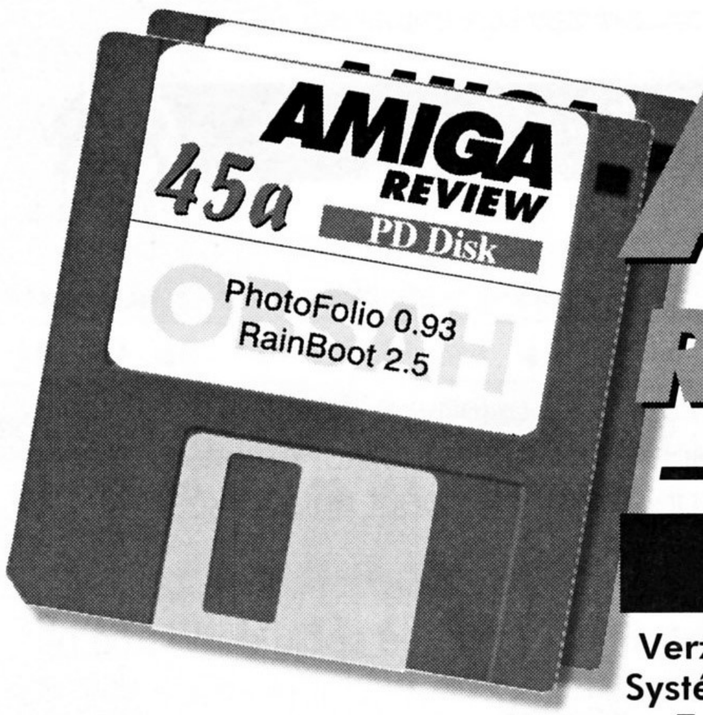
28 Imagine 5.0 - #6
pokračování kurzu

AMIGA MAX

30 Herní drby
co nového se událo na herním poli
32 PSV Eindhoven Manager
recenze fotbalového manažeru
34 Pacomix 2
výtečná česká logická hra
35 Klasika - Super Cars
ohlédnutí za úspěšnou sérií
36 WolfenDOOM
Wolfenstein v Doomově kabátě a mnohem víc

REDAKČNÍ RUBRIKA

38 Kupóny, AR Bazar, Soukromá inzerce
39 Předplatné a AMIGA Review Bazar



AMIGA REVIEW PD DISK

AmigaAMP

Verze: 2.6b2 - T. Wenzel
Systém: OS 2.x a výše
Typ: freeware

Jeden z nejdokonalejších přehrávačů zvukových souborů ve formátu MP3. Toto je veřejná beta2 verze 2.6 - blíže viz AR News...

RainBoot

Verze: 2.5 - A. Falkenhahn
Systém: OS 3.0 a výše
Typ: shareware

Vysoce kvalitní multimediální bootovací program, který vám jistě zpestří chvíle strávené při bootování vaší Amigy.

JoinSpliter

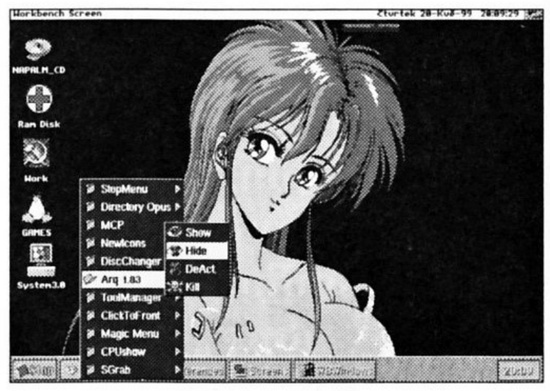
Verze: 1.13 - OnyxSoft
Systém: OS 1.3 a výše
Typ: freeware

Potřebujete přenést ke svému známému několikamegový soubor a nevíte, jak jej dostat na diskety? JoinSpliter je řešení právě pro vás!

StopMenu

Verze: 0.94 - Mark Harman
Systém: OS 3.0 a výše
Typ: shareware

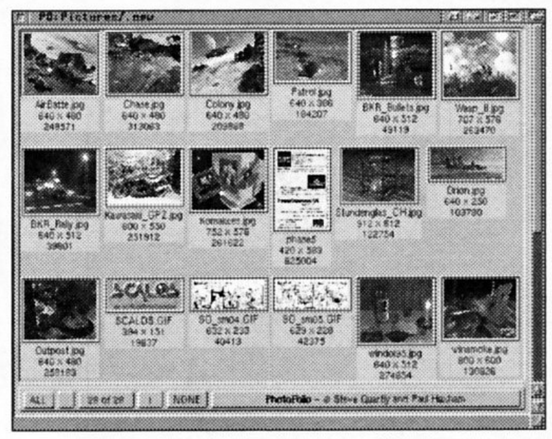
Další z programů, který přidá do vašeho WB přidá taskbar ála Windows. Hezký doplněk pro Workbench.

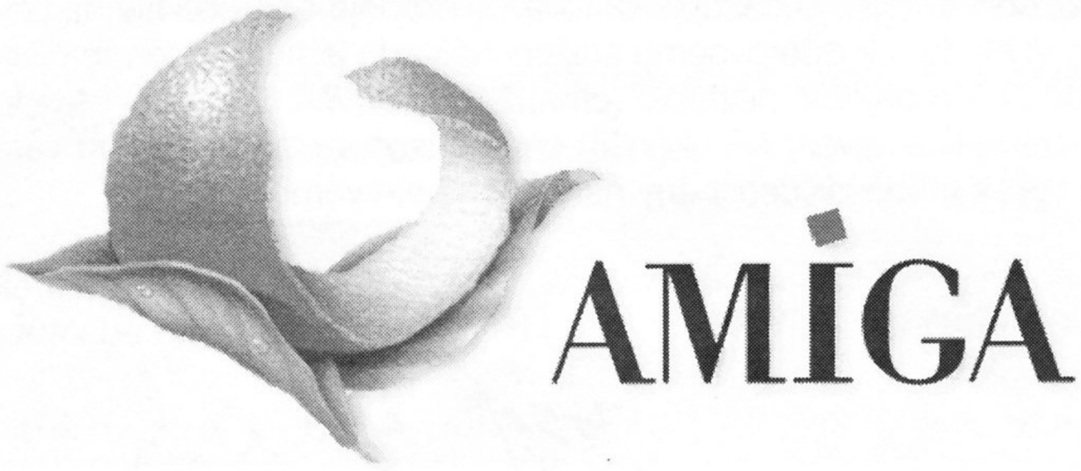


PhotoFolio

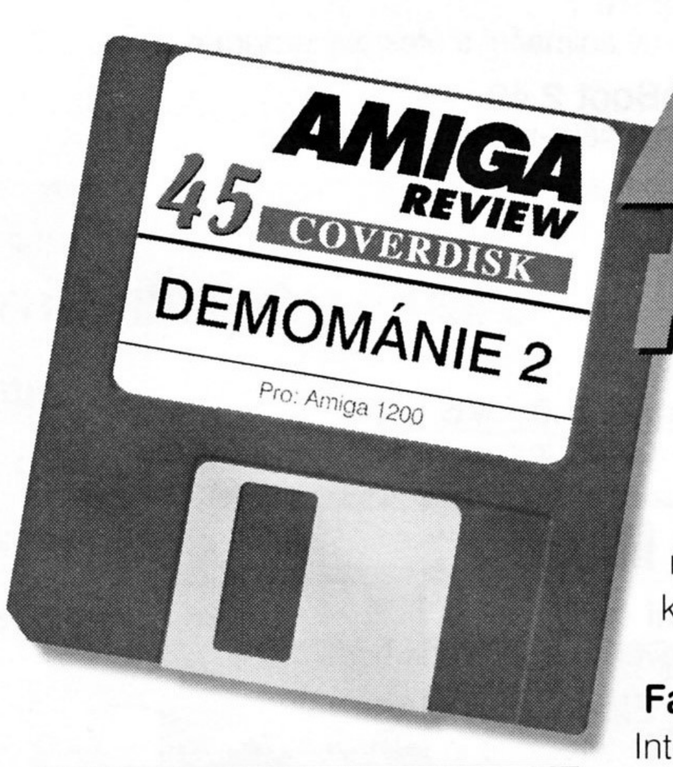
Verze: 0.93-Quartly,Huxham
Systém: OS 3.0 a výše
Typ: shareware

Nepříliš rychlý, ale na první verzi překvapivě kvalitní katalogizér obrázků s netradičním ovládáním i způsobem práce.





Loading complete...



AMIGA REVIEW COVERDISK

DEMOMÁNIE 2

Protože se nedávno naše první kolekce s názvem "Demománie" setkala s velmi příznivým ohlasem, přinášíme vám dnes na AMIGA Review Coverdisku Demománii druhou. Na disketě najdete celkem deset krátkých dem (inter), která byla "releasnuta" na nedávných zahraničních párty:

Eraser Head
64kB intro od Floppy vydané na polské párty Astrosyn II, která se konala 20.-21. 3. 1999.

Falling
Intro od skupiny Realite Bytes, která ho předvedla na Icingu '99. Požadavky jsou: procesor 030+FPU, AGA, 4 MB RAM, autoři doporučují CPU 68060.

Plastic
64kB intro, které vytvořily skupiny Phase Truce ve spolupráci s NAH Kolor. Požadavky: 020, AGA, 16 MB RAM, doporučen procesor alespoň 040/40.

Introducin
stvořila grupa Uprough Soundsystem pro Icing '99.

Legends Never Die!
64kB intro od Old Bulls pro párty Astrosyn II.

Possible
40kB intro od Appendixu pro Icing '99 (mimochodem, rozhovor s Madbartem z této skupiny si můžete přečíst v TS17).

Qapmoc
40kB intro pro compo na MS99. Měl by stačit procesor 020 a 4 MB RAM, běhá i na grafických kartách.

Semiconductor
spatřil světlo světa na Astrosynu II., je od skupiny Decree. Vyžaduje koprocesor a 8 MB RAM.

Tower
Další intro od Appendixu, tentokráte vytvořené pro Astrosyn II. Postačí mu základní Amiga 1200, ale na této konfiguraci zázraky nečekejte...

Invitation
Pozvánka od české grupy Vertical Syndicate, které vás tímto zve na letošní Monkey Island Purty. Podrobnosti se dočtete přímo v demu. Příjemné pokoukání!

Co se děje kolem Amigy

Petr Krenželok

Rád bych tento měsíc svůj sloupek začal malou omluvou. Vzhledem k tomu, že své články vždy píšu jak se říká "z ruky", občas se stane, že si je ani nestihnu po sobě přečíst. A tak se tu a tam stane, že se v textu objeví nějaká gramatická chyba, v případě minulého sloupku, rovněž chyba věcná. Oba případy mě tak nějak mrzí.

Oním věcným pochybením byl fakt, že jsem uvedl jako jedno z minulých působišť Ricka LeFaivre (Chief Technology Officer, Amiga) dvakrát společnost Silicon Graphics, přičemž se jednou jednalo o společnost Sun Microsystems, známou svými produkty Java, Jini, SolarisOS, Sun SPARC Station. Pokud si k sobě vezmete minulé číslo AR, a znovu si přečtete výčet společností, u kterých Rick pracoval, zjistíte, že se opravdu jedná o člověka s bohatou minulostí. Nesmíte být ovšem lakoničtí jako jeden můj kolega, který suše prohlásil: "Asi jej už nikde nechtěli". Nakonec, Rick se vám v tomto čísle AR představí sám v podobě dopisu Amiga komunitě. "Komunita" je vůbec slovo, které v poslední době představitelé Amigy začínají používat poměrně často. Přiznám se, že to dokonce někdy působí jako klišé. Nicméně, donedávna jsme si stěžovali na fakt, že představitelé Amigy poněkud zapomínali na nás, uživatele, takže je zřejmě na čase si opět zvyknout na lepší časy. O své přízni ke komunitě vás totiž přesvědčí další sloupek Jima Collase, ředitele Amigy, ale například i skutečnost, že Amiga ohlásila založení organizace Amiga Advisory Council.

I tato organizace vyzdvihuje do popředí důležitou roli komunity a uživatelské základny vůbec, a měla by společnosti Amiga sloužit jako základna pro další inspiraci a rozhodování na základě hlasu široké veřejnosti. Tato rada bude sestávat ze zástupců uživatelské základny a tzv. Amiga leadership týmu, tedy osobností kolem Amigy. Každý z vás bude mít během několika příštích týdnů možnost navrhnout svého kandidáta, a to skrze formuláře, jež se brzy objeví na stránkách společnosti Amiga: *http://www.amiga.com*

Aktualizace hlavních aktivit Amigy

Všimli jste si, že ke pojmenování společnosti Amiga již nepoužívám spojení Amiga Inc.? Je tomu skutečně tak. Ač mi to ještě v minulém čísle AR činilo jisté problémy, snažím si zvyknout. Kdy napříště použijeme v AR slovo Amiga jako název platformy a kdy jako název společnosti, budete muset rozpoznat z kontextu. V současné době se tedy Amiga snaží opustit budovu společnosti Gateway a najít samostatnou budovu, jež by byla s to pojmout celou osádku stále rozrůstajícího se týmu.

Když už hovoříme o týmu, Amiga zaplnila další manažerský post, tentokrát se jedná o místo COO (Chief Operating Officer), na které byl jmenován Tom Schmidt. Tom pracoval jako viceprezident a generální manažer v Allied Signal, což je společnost se jměním zhruba 30 miliard USD.

Podle dostupných informací Amiga rovněž dostává spoustu odpovědí na inzeráty s nabídkou práce. Vzor tohoto inzerátu si můžete prohlédnout na samotné stránce Amigy.

Co se týče samotného vývojového programu, pokračuje vývoj OS 3.5, jehož definitivní verze by se měla objevit na přelomu července a srpna, vývoj AmigaSoft OE (operating environment - operační prostředí) by měl rovněž pokračovat podle plánu, tj. beta verze by se měla objevit ve 3. kvartále, plná verze pak v kvartále čtvrtém. Amiga nakonec podlehla tlaku vývojářů a uživatelské základny a přislíbila vývoj tohoto prostředí na Classic Amigy vybavené OS 3.5 a samozřejmě potřebnou konfigurací, jež bude ještě upřesněna. Počítejme však určitě s PPC a grafickou kartou.

Jak se zdá, nová Amiga nebude pouze OS, ale také nový speciální hardware. Samozřejmě lze počítat s tím, že nový OS poběží na klasickém, na komponentech založeném hardware. Tato NG hardwarová architektura by měla sloužit jako referenční platforma pro všechny na Amize založené výrobky. Společnost Amiga se nachází údajně jen několik týdnů od poslední fáze volby vhodných komponent.

Amiga se rovněž rozhodla sponzorovat nadcházející výstavy a na pozdní červenec je pro World Of Amiga a Amiwest výstavy připraveno zřejmě nejedno nemalé překvapení. Zajímavé bude, že by snad měly obě výstavy probíhat současně.

Pentagram Inc. se zřejmě činili a Amiga tisk dostal k dispozici několik snímků návrhů nových designů. Bohužel tyto nesmíme v AR zveřejnit dříve než počátkem července, takže si zatím můžete prohlédnout pouze jeden koncept, veřejně dostupný rovněž na stránce Amigy. Pokud se vám zdá, že počítač vypadá příliš jako iMac, musím vás ujistit, že se dá monitor sundat, a pokud ve vás Petrův Walker budil dojem vysavače, ujišťuji vás, že tentokráte poznáte předměty od létajícího talíře až po první pokusy o konstrukci rakety. Avšak nebojte se, i klasikové se dočkají.

Co se o těchto nových Amigách dále povídá na stránkách Amigy samotné si stručně shrneme v tomto odstavci. Pokud pomineme povídání o skvělém výkonu v oblasti 3D, vynikajícím OS a jiných spíše přehnanou neskromností zavánějících popisech, dočteme se zde, že partneři podílející se na vývoji nové Amigy nemohou být stále ještě oznámeni z důvodu podepsání smluv a konkurence, dále pak, že se v těchto společnostech nacházejí amigisti a že se jedná se o celkem známé společnosti z oblasti technologie a výroby komponent pro počítačový průmysl. Více informací se údajně dovíme právě na avizovaných výstavách v průběhu července. Tento nový počítač bude údajně umět zvládat zesíťované informační zařízení, ale nemáme se údajně obávat ovládání ledničky nebo mikrovlné trouby, ba právě naopak si máme představit zařízení jako bezdrátové LCD tablety, internetové terminály, herní konzole a set-top-boxy.

Opustíme tedy Amigu a přejdeme na moment ke Carlu Sassenrathovi a jeho REBOLu. Tento "messaging language" ve své druhé a zcela přepracované verzi nyní vypadá skutečně k světu. Od pohledu znám asi 8 skriptovacích jazyků a musím říct, že jsem si na REBOL až příliš zvykl, abych hledal jinde. Zajímavé na REBOLu je totiž postavení nás, českých a slovenských testerů, kteří v REBOL komunitě mají již své jméno. Byli jsme rovněž požádáni o lokalizaci jazyka. Celkem úsměvná mi připadal email pracovníka REBOL Technologies, napsaný v kostrbaté češtině, a jak se dále ukázalo, daný člověk se u US Army učil v rámci výcviku český jazyk. Carl rovněž čas od času neopomene na mailing list poslat zajímavý příspěvek, kde občas připomene, že REBOL/Core je jen prvním a úspěšně dokončeným krokem ve "velkém plánu". Musím se přiznat, že jsem již příliš starý na to, abych mu nevěřil :-) Nedaleko od svého vydání je REBOL Alliance, verze jazyka se speciálními rozšířeními (na platformě závislými), jako například ODBC, lepší podporou CGI, možností spouštět externí programy, atp. Za tuto verzi se již však bude platit drobný poplatek. REBOL v současné době existuje pro 18 softwarových platforem, dalších 12 je již v přípravě nebo již podléhají testování. Co se týče Amigy, dočkají se rovněž uživatelé AmigaOS 1.3 a majitelé PPC karet potěší verze využívající PowerPC procesor. Možná se někdy na podzim dočkáte seriálu o REBOLu v AR, není rovněž vyloučené vydání REBOLu na cover disku. Nakonec, REBOL zabírá kolem 150 kb, navíc svým PC přátelům budete moct ukázat, jak má správně fungovat konzole. Tolik REBOL a jeden z otců Amigy, Carl Sassenrath.

Pamatujete si, jak jsem ještě v minulém AR lamentoval nad skutečností, že se zřejmě nedočkáme Fusion a PCx emulátorů ve verzi pro PPC? Tak tohle již není až tak úplně pravda. Microcode Solution oznámili, že mají zájem na dokončení těchto produktů, má to však jeden háček. Potřebují k tomu asi 500 předobjednávek. Za jeden produkt pak zaplatíte asi 150 USD. Pokud byste měli o tento produkt zájem, hlasování probíhá na stránce *http://www.microcode-solutions.com/amiga/new.html*

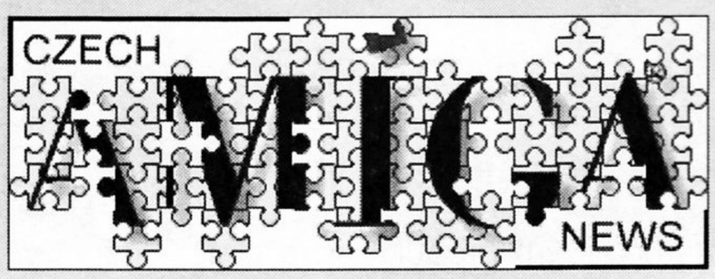
Tohle by mohlo být pro tento měsíc ze zajímavých událostí kolem Amigy všechno, navíc, něco si přece musíme nechat na sekci novinek...

Amiga forever!

AMIGA NEWS REVIEW

Tento měsíc nebyl na novinky opravdu skoupý, hlavně co se týče oblasti software. Těšit se můžeme z nového ImageFX4, návratu Softlogiku a oznámení nové verze jejich další aktualizace jejích vlajkového produktu PageStream, a to rovnou na verzi 4.0. Mezi čerstvé novinky jež však v textu nenajdete patří rovněž skutečnost, že již velmi brzy spatří světlo světa dva browsery - iBrowse 2.0 a aMozilla.
Každý komu jen trochu záleží na budoucnosti Classic Amigy, by měl zvážit nabídku Microcode Solutions na vytvoření emulátoru platformy PowerMac, FusionPPC. Je třeba zajistit alespoň 500 hlasů, a pak může být produkt na trhu do 60 dnů. Případní zájemci hlasujte na stránce *http://www.microcode-solutions.com/amiga/new.html.*
V příštím AR se můžete těšit na další designové návrhy AmigyNG. Jsou opravdu různorodé. Ale to opravdu až za měsíc.

ExiE & -pekr-



Krátké zprávy

Paul Nolan se oženil

Paul Nolan, autor známého kreslícího a efektového programu Photogenics a RTG systému Siamese Systems se oženil. Skrze Czech Amiga News jsme manželům Nolanovým popřáli hodně štěstí i za vás. Jeho stránku najdete na:
http://www.paulnolan.com/

WWW stránky StrICQ končí

WWW stránky Amiga ICQ klonu StrICQ končí a nebudou již více aktualizovány z důvodu nedostatku času. Nejnovější verze StrICQ tak můžete napříště nalézt na *http://owl-net.net/amiga/stricq/* a Micq na Aminetu.

Novinky k YAM

Stránky známého maileru YAM dostaly kompletně nový vzhled. Z nich si nyní můžete stáhnout Local Server, lokální SMTP/POP3 prostředí a YGM ("You've Got Mail"), malou a rychlou utilitku na kontrolu příchozí pošty skrze POP3 protokol. Více se dozvíte na: *http://www.yam.ch/*

Stánek Amigy na World of Amiga '99

24. a 25. července se bude v Londýně konat známá výstava s názvem World Of Amiga. Pokud se chcete podívat, jak bude vypadat stánek společnosti Amiga, podívejte se na: *http://www.amiga.com/diary/exhib/woa99/booth-e.html.* Více informací o výstavě se naopak dozvíte na samotné stránce výstavy na: *http://www.worldofamiga.com/*

ACT končí s Amigou

A je zde výsledek dotazů ACT směrem k uživatelské základně. ACT, autoři produktů Samplitude a Prelude se rozhodli ukončit vývoj svých produktů pro Amigu. Důvod? Nedostatek zájmu ze strany uživatelů. ACT však pozdější návrat k Amize nevylučují.
http://www.act-net.com/inq/goodbye.txt

Zdrojové kódy volně k dispozici

Pokud hledáte vhodné příklady na použití tcp/ip rutin, MUI nebo i více, autor produktu Back Orifice pro vás připravil k nahlédnutí zdrojové kódy svých programů, samozřejmě zdarma. Stáhnout si je můžete na: *http://members.tripod.com/surround_br/orifice.html*

Extreme 1.5

Potřebujete hezké efekty na pozadí vašeho titulkování? Extreme je realtimový generátor takovýchto efektů a vy si jeho demoverzi můžete stáhnout na: *http://www.idealia.net/darkage/files/ExtremeDem.lha*

Audio Evolution

Audio Evolution je nový název pro zvukový harddisk recorder PlayHD. Tato nová verze doznala velkých změn, kde nejdůležitější z nich je nový vzhled mixeru s realtimovými efekty a podskupinami. Více najdete na: *http://www.wentzler.limit.nl/News.html*

pokračování na straně 7

WaveTracer DS Mark V v5.0

Hudební program WaveTracer DS bude dostupný během několika týdnů ve verzi pro CD-ROM a distribuován bude skrze Nightshift. Speciální zaváděcí cena bude činit 99 DM.

Mark V podporuje PowerPC (WarpOS), zvukové karty skrze AHI a synchronní Amiga audio zároveň, nový prokládaný formát pro IFF-SoundAnim, jež je více kompatibilní s AHI, nový AnimFX player, jež podporuje AHI, nabízí rovněž Arexxový port, nové moduly pro nahrávání a ukládání, nové Efekty a mnohem více. Protože bude tento software distribuován na CD-ROM, bude jeho součástí spousta příkladů samplů, souborů formátu SoundAnim a playlistů.

Amigactive online!

Amigactive oznámili spuštění své webové stránky, kterou najdete na: *http://www.amigactive.com.* Jaký podle jejich vlastních slov bude tento nový časopis?: "Amigactive bude mít nejlepší předpoklady pro kvalitní a úspěšnou tvorbu - špičkové designéry, zkušené autory, a nejlepší CD-ROMy v oboru. Svou svěží úpravou a bohatým obsahem přinese nový styl do světa časopisů o Amize. Velký důraz bude kladen na konkrétní ukázky toho, co vše můžete se svým počítačem dělat. Přinášet bude rovněž podrobný popis dění na Amiga trhu." Celé prohlášení si můžete přečíst na: *http://www.realdreams.cz/amiga/local/28_5active.html*

Skript zodpovědný za webstránku REBOL Technologies

Stránka REBOL Technologies je na důkaz elegance REBOLu kompletně postavena na REBOLu samotném, jež generuje výsledné .html soubory. Pokud byste nevěřili, jak krátký může takovýto program ve skutečnosti být, můžete si jej prohlédnout na: *http://www.rebol.com/examples/txt/build-site.txt*

Stránka REBOLu doznala za poslední měsíc mnoha aktualizací, zvláště v sekcích nových skriptů a praktických návodů (how-to). Najdete ji na: *http://www.rebol.com*

Macromedia zveřejňuje zdrojové kódy Flash

Flash je software, který se stal standardem pro tvorbu vysoce působivých www stránek v oblasti zvuku, interaktivity, grafiky a animace. Výsledek pak funguje napříč všemi možnými browsery a platformami. Společnost Macromedia včera oznámila licenční program Free source pro Flash Player. Udělá někdo port tohoto playeru pro Amigu? Pro více informací se podívejte na:
http://www.macromedia.com/macromedia/proom/pr/1999/index_flash4_announce.fhtml

Aminet CD 31

Aminet CD 31, datovaný na červen 1999, obsahuje více než 1 gigabyte (nekompresovaného) softwaru v tisících archivech. Od vydání Aminetu CD 30 se objevilo více než 500 MB nového softwaru. Současné vydání obsahuje plnou verzi vynikající náhrady za Workbench a souborového manažeru Directory Opus 5.5 a dále speciální nabídku upgradu na Opus 5 Magellan II. Více se dozvíte na:
http://www.schatztruhe.de/softe/aminet31.html

Deli14Bit NotePlayer

Chris Hodges, autor nového 14Bit NotePlayeru pro Delitracker se chystá vydat novou verzi, potřebuje však ještě další beta testery k provedení finálních testů před oficiálním vydáním produktu. Verze 4.00 beta doplňuje podporu AHI, 5 nových způsobů mixování, 3D mód, obrácené stereo, anticlick, lepší práci s možností nastavení ModSave a mnohem více. Další informace naleznete na:
http://user.cu-muc.de/platon/

Dopis Ricka LeFaivrea komunitě - květen 1999

Milí Amigisté!

Myslel jsem, že by bylo patřičné, abych se "představil" Amiga komunitě, poté, co jsem se v dubnu připojil k nové Amize jako šéf technologií a viceprezident v R&D (výzkum a vývoj). Stejně tak, jako Jim Collas otvírá komunikační kanály coby náš nový prezident, zkusím komunikovat co nejotevřeněji o Amiga-technologických snech a směrech.

Nejdříve trochu o mé minulosti a o tom, proč jsem vlastně u Amigy. Svůj první počítačový program jsem napsal na IBM-1620 v roce 1966 a první práci jako student-programátor jsem dostal o rok později. Během uplynulých 32 let jsem měl tu čest podílet na vývoji počítačů od prvních návrhů až po Internet. Svou kariéru jsem začal jako profesor počítačových věd, zkoumáním umělé inteligence a pokročilých programátorských prostředí (LISP, SmallTalk a prog. jazyk pro umělou inteligenci v 70. letech, nazvaný Fuzzy). V roce 1978 jsem přešel do průmyslového R&D a dva roky jsem řídil R&D organizace u společností jako Tektronix, Sun Microsystems, Apple Computer, Silicon Graphics a Borland International (teď Inprise). U Apple, kde jsem dohlížel na pokročilý R&D, jsme stáli u zrodu technologií jako je QuickTime, PlainTalk, QuickTime-VR a další inovace, které byly následně kopírovány našimi přáteli u velkých softwarových společností na severozápadě Spojených států. Rovněž jsme financovali vývoj prvního Internet-browseru na světě a první web-site společnosti Apple.

Velkou část své kariéry jsem strávil jako uživatel Unixu a později MacIntoshe. Dokázal jsem se dlouho vyhýbat práci s Microsoft DOSem a Windows, ale v posledních letech jsem měl to "potěšení" být uživatelem Windows 95/98. Musím přiznat, že jsem nikdy nebyl uživatelem Amigy, nicméně měl jsem přehled o tom, co se dělo v Amiga komunitě v době, kdy Amiga a Video Toaster posunuly multimédia do hlavního proudu. Lidé u Apple měli před Amigou velký respekt a tyto dvě komunity mně vždy připadaly podobné. Rychle se dozvídám víc o duchu inovace, který měla na srdcích Amiga komunita od chvíle, kdy byla dodána první Amiga v 80. letech.

Teď se píše rok 1999 a my stojíme u zrodu nového tisíciletí a u zrodu informačního věku. Osobní počítač, reprezentovaný PC a MacIntoshi, je nyní vyspělá kategorie produktů s některými inovacemi v PC průmyslu. Co bude dál? Když se PC průmysl nachází ve svém třetím desetiletí, jak se bude vyvíjet velká "S-křivka", která zde bude dominovat dalších 20 let? Předně bude zahrnovat stávající globální informační infrastrukturu, která tvoří fundamentální transformaci obchodu, komunikací a také lidské kultury. Nacházíme se v přechodném stádiu z éry výpočetní - výrobou stále rychlejších, nahodile sesíťovaných počítačů - do éry komunikační, se všudypřítomnou komunikační sítí, která spojuje široké spektrum výpočetních zařízení.

My u Amigy cítíme, že k rozpoutání této informační infrastruktury v plné síle je třeba o hodně víc, než PC s browserem připojené k Internetu. Co je k tomu třeba, je kompletní domácí výpočetní prostředí, které spojuje dohromady multimediální počítače s jednoduchými zařízeními; všem dostupné služby a možnosti Internetu. Jak vám řekl Jim, naše vize a úkol je udělat z počítače přirozenou část každodenního života vytvořením architektury průmyslového standardu a operačního prostředí k tomuto novému světu. V podstatě chceme přetvořit styl domácích počítačů pro 21.století kombinací multimédií, síťového provozu spolu s přístupem na Internet a uživatelských zkušeností, což učiní používání informačních zařízení jednoduchým, jako používání... topinkovače!

Je to velmi vzrušující doba, kdy duch Amigy je opět na vzestupu. Osobně, jsem nadšen být částí nového Amiga-týmu; pracovat s Jimem, Petrem, Jeffem Schindlerem, Allanem Havemosem a ostatními lidmi, kteří jsou touto příležitostí taktéž nadšeni. Těším se, že s vámi budu moci sdílet víc o našich vizích, technologiích a produktech v nadcházejících měsících. Zůstaňte na příjmu...

Rick LeFaivre
CTO and SVP, R&D
Amiga

PageStream 4.0 a návrat SoftLogiku

SoftLogik, autoři na Amize všem známého DTP programu PageStream, opět po delší době aktualizovali svou webovou stránku, a to oznámením dalšího hlavního upgrade svého stěžejního produktu. PageStream 4.0 by měl být k dispozic v průběhu Srpna. Více se dozvíte na: http://www.softlogik.com/News/aminews.html

Digitálně remastrováno...

Arpeggiator je digitální zvukový interface pro zvukovou kartu Prelude Z-II, sloužící k transformaci zvukových dat bez ztráty kvality. Má vestavěn Prelude-Bus, takže je průchozí a vy tak můžete bez jakýchkoliv problémů ke kartě připojit další rozšiřující moduly jako např. MPEG-it! První prototyp je již téměř dokončen a můžete si jej prohlédnout na: *http://www.actnet.com/wenzel/PrlExpansions_e.html#arp*

Genetic Species PIP

PIP, neboli Picture In Picture, je nová vlastnost, podporována nyní rovněž hrou Genetic Species. Nyní můžete tuto 3D hru hrát přímo v okně na Workbenchi. K tomu potřebujete rtgPIP.library knihovnu pro rtgmaster API a grafickou kartu Picasso IV, CyberVision nebo CyberVision64/3D. Pravděpodobně by vše mělo fungovat i s kartami Merlin a Retine Z3, ale ty nebyly testovány. Update Genetic Species získáte na:
http://www.marble-eyes.dk/downloads.html

Krátké zprávy

Nová verze a server AmiComSys

AmiComSys (Amiga Communicator System) je nová internetová aplikace pro AmigaOS, pracující na podobném principu jako ICQ, umožní vám však snáze nalézt další amigisty. Nynější server je pro AmiComSys je acs.hostile.cx. Vlastní program pak najdete na: *http://surf.to/AmiComSys/*

AmigaOS chatroom

AmigaOS je název relativně mladého německého časopisu věnovaného Amize. Jejich tým připravil pro všechny případné zájemce chatroom, kde si můžete popovídat o všem možném. Váš browser nemusí podporovat JavaScrip, stačí se tedy podívat na stránku *http://www.amigaos.de* a tam následovat odkaz "Forum-link".

Ariadnell Info

Ariadnell Infotool je utilita sloužící k testovacím účelům. Vytiskne adresu MAC, verzi PLD a aktuální stav chipu u ethernetové karty Ariadnell. Dříve než budete hlásit nějaký probém společnosti Village Tronic, otestujte si svůj hardware. Ariadnell Infotool naleznete na: *ftp://ftp.villagetronic.com/pub/amiga/support/Ariadnell/Ariadnell_Info_v1_0.lha*

The Point

Jeden z nejdéle fungujících elektronických Amiga časopisů, The Point (vycházel od roku 1992 pod názvem "Page") byl zachráněn před svým zánikem. Od Point-Productions převzala jeho vydávání a vývoj skupina "Trogladite software". Více se dovíte na: *http://www.amigauniverse.co.uk/news/may/18-1.html*

HTTPResume v1.6a je falešné

Nejnovější verze HTTPResume v1.6a (110621kB), která se objevila na Aminetu, nepochází od jejího autora a není v žádném případě oficiální. Nejnovější oficiální verzí je nadále v1.6, datovaná 24.4.1999.

Výukový software pro Amigu opět na scéně

Série výukových programů 10 z 10 byla konečně znovu vydána. Fore-Matt Home Computing oznámili, že mají skladem všech 18 titulů, jejichž podrobnější popis najdete na: *http://www.realdreams.cz/amiga/local/16_5edu.html*

MCP V1.33 Alpha (Future Version 2)

Multifunkční komodita MCP V1.33 Alpha (budoucí verze 2) je k dispozici na: *http://www.aliendesign.net/programs/mcp/indexdow.html*

Novinky od Haage & partner

Haage & Partner již přijímají objednávky na blížící se vydání AmigaOS 3.5. Jeho cena bude 99,50 DM. S distribucí se začne ihned, jakmile bude AmigaOS 3.5 společností Amiga vydán.

pokračování na straně 8

Krátké zprávy

Internetová stránka ICOA je opět v provozu

Industry Council Open Amiga (ICOA) oznámili, ze jejich webová stránka je opět v plném povozu. Bude obsahovat i nové služby jako například zařazování odkazů na soubory, hodnocení a specifikace hardwaru/softwaru, atp. Stránka se přesunula na: *http://icoa.amiga.org/*

ppclibemu v0.6d

Nová verze knihovny ppclibemu (0.6d), která emuluje ppc.library (PowerUp Kernel) pod WarpOS, je nyní k dispozici na: *http://devnull.owl.de/~frank/ppcemu.html*. Díky ní konečně můžete rozběhnout RC5 klienta i pod WarpUp a s PPC/200MHz lámat klíč rychlostí 400kKeys/s.

PIV-MooVId 1.0

PIV-MooVId v1.0, přehrávač AVI/MOV pro majitele grafických karet PicassoIV, v registrované verzi i s podporou kódování Intel Indeo 3.x, je nyní k dispozici na: *http://www.dfmk.hu/~torokl/*

Zpráva ze setkání s Jimem Collasem

Zprávu ze setkání SEAL klubu s CEO společnosti Amiga, Jimem Collasem, si můžete přečíst na: *http://www.williams.demon.co.uk/seal/collas_london.html*

AHI PPC "trailer"

"Trailer" AHI/PPC je malá ukázka toho, jak bude znít PPC verze AHI. Běží zatím jen na m68k a je proto pomalejší, ale na druhou stranu zní mnohem lépe než ve staré verzi 4.180. Můžete si jej stáhnout z: *http://www.lysator.liu.se/~lcs/files/ahi/system/ahi-trailer.lha*

MiamiSSL 2.11

MiamiSSL 2.11 opravuje několik chyb, zabezpečuje kompatibilitu s větším počtem webových serverů a doplňuje některé nové šifrovací algoritmy, zvláště pro uživatele v USA a Kanadě. Najdete jej na: *http://www.nordicglobal.com/swdl.html#MiamiSSL*

LamePPC Mp3 kodér

WarpUp/PowerUP porty LamePPC V3.0 Mp3 kodéru jsou nyní k dispozici na: *http://www.kolumbus.fi/jami.laakkonen/ppc/download/lamer.lzx*. Nové vlastnosti programu zahrnují zvýšenou kvalitu zvuku a podporu pro joint-stereo.

CNet Amiga Professional BBS / Internet Portal

ZenMetal Software oznamují dokončení produktu CNet Amiga Professional Bulletin Board/Portal verze 5 (dříve známý jako CNet Amiga BBS). Více na: *http://www.realdreams.cz/amiga/local/14_5cnet.html*

68060.library v46.6

Nová verze 68060 knihovny je dostupná na: *ftp://ftp.phase5.de/pub/phase5/ppc/*

pokračování na straně 9

AntiGravity.com updatuje FAQ o projektu BoXeR

Od chvíle, kdy byly FAQ (často kladené otázky) o projektu BoXeR zpřístupněny online, byly zpracovány stovky připomínek. Výsledný souhrn otázek a odpovědí si můžete prohlédnout na: *http://antigravity.com/cgi-local/shop.pl/page=boxerfaq.html/*

Jestliže zde nenaleznete odpověď, kterou hledáte, můžete vyplnit jednoduchý formulář a odeslat vaši otázku. AntiGravity.com vám pošlou odpověď emailem. Pokud bude stejná otázka položena vícekrát, objeví se také na stránce FAQ.

A4000 PowerFlyer

A4000 PowerFlyer je EIDE/ATAPI řadič podporující PIO-3 a PIO-4 přenosové módy pro A3000/4000 se ZIII sloty. Přidán je také nový CD filesystém nazvaný AllegroCDFS, jež podporuje formáty ISO 9660, Joliet, Rock Ridge, CDDA, UDF, SCSI a ATAPI zařízení (CD-ROM, CD-R, CD-RW, DVD). Více najdete na: *http://www.amisite.co.uk/news/19990512-dvd.html*

AmigaCentral IRC konference

AmigaCentral bude každý týden organizovat vývojářské IRC konference, otevřené každému. Všechny konference budou probíhat v sobotu a v neděli od osmé hodiny večerní Greenwichského času na serveru server.seamammals.org a kanále #Amigacentral. Záznamy těchto konferencí by měly být k dispozici na: *http://www.amigacentral.com*

ICS color management system

Wolf Faust, autor tiskového systému Studio, dokončil první manager barev pro Amigu. V současné verzi je možné kalibrovat vlastní skener s "cílem" (referenčním obrázkem). Po kalibraci jsou všechny naskenované obrázky překonvertovány do předdefinovaných barev. ICS detekuje a podporuje ScanQuix 4. Více informací najdete na: *http://ftp.uni-paderborn.de/aminet/dirs/aminet/hard/misc/ICS101.lha*

Zprávy o Lambdě

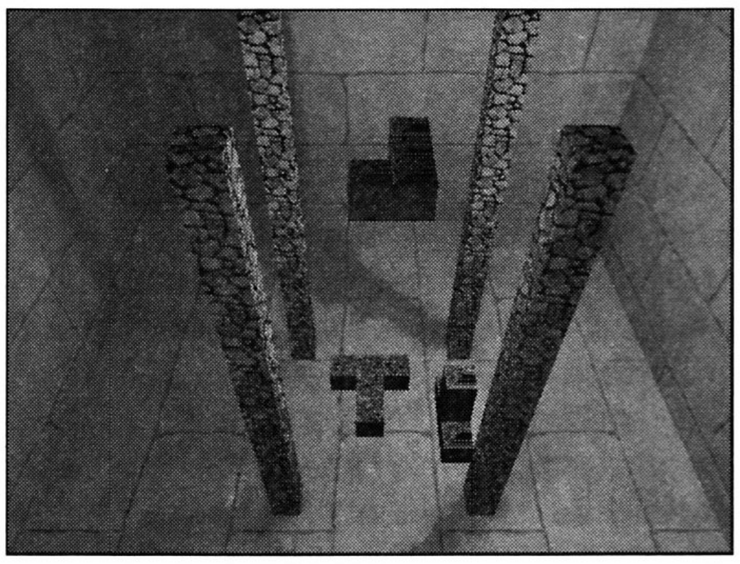
Podívejte se na screenshoty 3D simulátoru vesmírných válek Lambda, přepsaného pro PC (Pentium II 233mhz s Voodoo 2). Najdete je na: *http://www.illuvatar.demon.co.uk/lambda/vision/LScan.html*. Autoři neruší vývoj pro Amigu! Tato práce byla nutná, aby se ukázalo, jak bude engine pracovat s 3D hardwarem. Zdá se, že Lamba přece jen na Amize poběží na PPC s 3D kartou (skrze Warp3D).

Nové zprávy o Wasted Dreams

Posledních několik měsíců strávili Digital Dreams Entertainment (DDE) řešením problému vydání a distribuce Wasted Dreams. Nyní bylo ale Wasted Dreams již konečně odesláno k vylisování a podle výrobce těchto CD budou tato hotova do 10 dnů. DDE vyvinuli nový video formát, který umožňuje bez trhání přehrávat animace ve full screenu i na holé A1200 s 4x rychlostní CD-ROM mechanikou. Poprvé s Wasted Dreams!
http://www.dd-ent.com

Crystal Space Beta 0.13r010

Byla vydána nová beta verze volně šířitelného 3D enginu Crystal Space. Crystal Space je rozsáhlý open source projekt, jehož cílem je vytvořit volný, víceplatformní 3D engine, podporující právě 6DOF, barevné osvětlení, mipmapping, přechody, zrcadlení, alpha průhlednost, odrazové plochy, 3D sprity, scripty, použití Direct3D hardwarového zrychlení ve Windows, Glide, OpenGL, a více. V současnosti běží na Linuxu, Unixu obecně, Windows, Windows NT, OS/2, BeOS, NextStep, OpenStep, Rhapsody, DOS, Amize a Macintoshi. Tento projekt sídlí na: *http://crystal.linuxgames.com/*



Přemístění stránek

Andreas R. Kleinert (PerSuaSiVe SoftWorX), autor známých ak datatypů a produktu SuperView, přesunul svou stránku na: *http://www.ar-kleinert.de*

Kato Development Group, autoři hudebních produktů pro Amigu, rovněž přemístili svou stránku, a najdete ji na: *http://www.katodev.de*

Internetová stránka projektu FreeAmiga se přesunula na svou vlastní doménu *http://www.freeamiga.org*. Zde najdete projekty jako aMozillaX, aGTK a Dry Ice. Znovu byl rovněž zprovozněn mailing list projektu aMozilla. Přihlásit se na něj můžete na adrese *majordomo@freeamiga.org*, kde do těla emailu napíšete "subscribe amozilla".

GoldED Studio 6

Uživatelé GoldED Studia 5 si mohou stáhnout nejnovější záplatu z: *http://members.tripod.com/golded/page07.htm* a provést upgrade z verzí 5.x.x na verzi 6.0.1. Z nových vlastností programu je nejdůležitější plná nastavitelnost velikosti všech oken programu. Demoverze je pak k dispozici na: *http://members.tripod.com/golded/page06.htm*

Nová verze Amiga Forever

Společnost Cloanto s potěšením oznamuje novou verzi emulátoru Amiga Forever. Tentokrát se jedná o online vydání s aktualizovaným a vylepšeným UAE emulátorem a Amiga softwarem. Stáhnout si jej můžete na: *http://cloanto.com/amiga/forever/online.html*

Aktualizace Opus Magellan II

Pro registrované uživatele Opus Magellanu II je nyní k dispozici upgrade na verzi 5.81. Po vydání Opus Magellanu II vývoj Opusu samozřejmě pokračoval a dle doporučení uživatelů bylo do něj přidáno několik nových funkcí a odstraněno několik drobných chyb. Tento upgrade naleznete na: *http://www.gpsoft.com.au/magellan/download581.html*

Lithtech 3D Engine pro Mac a Amigu

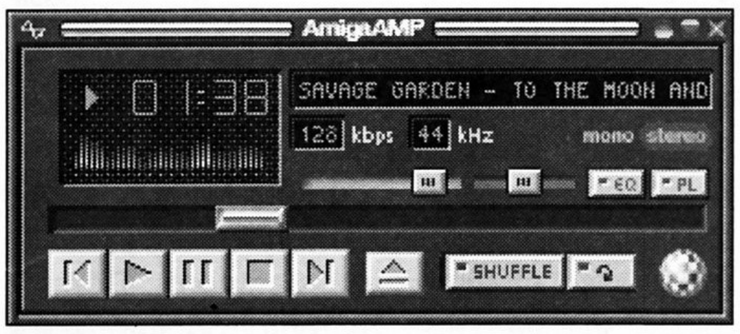
Monolith podepsal souhlas k portování Lithtech 3D enginu na platformy MAC a AMIGA. Ačkoliv toto není zcela nová skutečnost, tentokrát tato zpráva přišla oficiálně od samotné společnosti Monolith.
http://www.lith.com/press/Hyperion.asp

Amiga Extreme a změny

Známá internetová stránka Amiga Extreme brzy prodělá jisté změny. Část stránek věnovaná hardware zde již nebude mít více své místo a stránka se tak bude věnovat pouze Amiga 3D hrám. Hardwaru se však budou věnovat stránky nové. Amiga Extreme najdete na:
http://www.amigaextreme.com/

Druhá betaverze AmigaAMP 2.6

Druhá betaverze AmigaAMP 2.6 je nyní k dispozici na: *http://amigaamp.amiga-software.com/download.html*. První beta se snažila obnovovat zobrazení equalizeru, i když bylo okno zavřeno. Toto chování mělo za následek pád systému v momentě, kdy se znovu nahrávalo GUI AmigaAMPu bez otevřeného okna equalizeru.



Stránka NCoderu otevřena

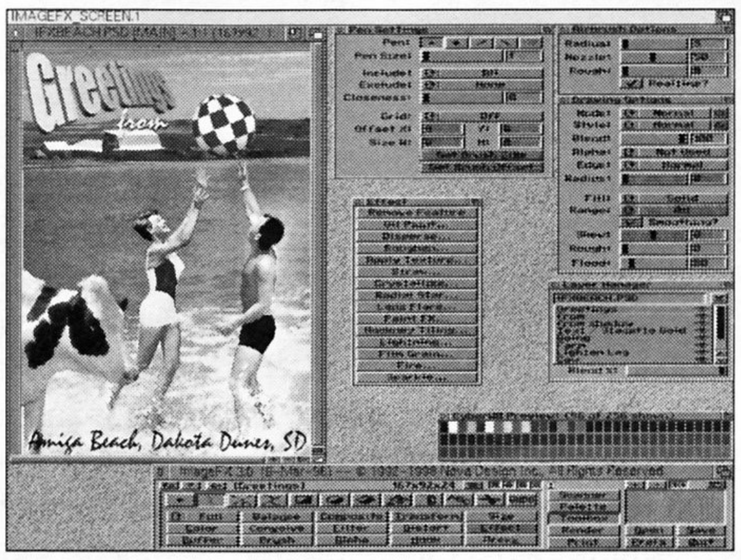
NCoder, MPEG audio enkodér má nyní speciální stránku na internetových stránkách německých Titan Computer. Najdete jej na: *http://www.titancomputer.de/NcodeR/index.html*

Kalendář událostí

Amiga Universe na svou stránku přidali kalendář událostí kolem Amigy. Je zde možnost přidání vlastních událostí. Stránky využívají JavaScriptu, ale budou rovněž fungovat i v prohlížeči bez jeho podpory. Na tento kalendář se můžete podívat na: *http://www.amigauniverse.co.uk/calendar/calendar.pl*

ImageFX 4

Společnost Nova Design, Inc. oznámila další update svého stěžejního produktu - ImageFX, tentokrát na verzi 4. Hlavní novinkou pro tuto verzi je možnost animace, včetně možnosti vytváření animací pro web. Více informací se dozvíte na:
http://www.novadesign.com/pr23.htm



WHDL & JST

WHDL a JST jsou programy, které slouží k instalaci programů pod AmigaOS. Nejnovější verzi uživatelského i vývojářského archivu WHDL 10 naleznete na:
http://www.fh-zwickau.de/~jah/whdload/.
Nejnovější verzi JST 2.3, obsahující jak JOTD-Startup, tak i JST Developper vývojářský balík pak na:
http://perso.club-internet.fr/jffabre/amiga/patches.html

Apocalypse '99 — 4.-5. září 1999

Vážení Amigisté,

Skupina Horizontal Lamerz si vás dovoluje všechny pozvat na novou Amiga párty "Apocalypse", která se bude konat dne 4.-5. září 1999 v Brandýse nad Labem (asi 15 minut autobusem z Prahy, ze stanice metra "Černý most" z nástupiště č. 2) v restauraci "Na radosti" od soboty (od 10:00) do neděle (do 15:00). Párty včetně soutěží (compos) proběhne v sále pro cca. 106 lidí, k dispozici bude projekce obrazu na plochu 3x2 metry, kvalitní ozvučení, možnost stravování v budově (prosíme účastníky párty, aby si s sebou nebrali vlastní alkoholické nápoje).

Cena vstupného bude max. 100,- Kč, ale vzhledem k možnostem (videoprojekce, zvuk) to není zase tak mnoho.

Podrobnější informace budete moci brzy získat na internetové adrese *http://members.xoom.com/horizontal* nebo na e-mailu *lahve@brandysnlab.cz*. Pokud nemáte přístup na služby Internetu, můžete nám zavolat na tel.: 0202/803950 (Radek Hrdlička) nebo 0202/806415 (Dan Sezima). Upřesňující informace, výši vstupného, pravidla a soutěžní kategorie včetně omezení (soutěžit se bude v kategoriích: 4ch hudba, mch hudba, 2D grafika, 3D grafika, 128k intro, demo a crazy compo) budou včas k dispozici v českých diskmazích, v AMIGA Review a na internetových stránkách. Pravidla soutěží na Apocalypse'99 budou převzata z pravidel, sestavených účastníky setkání Connection v Ústí a omezení pro compos jsou sestaveny podle omezení z větších párty Satellite a AstroSyn.

Pokud si budete jisti svou účastí, prosíme zarezervujte si místo pro počítač (vezmete-li si ho s sebou) na výše zmíněných telefonních číslech či e-mailu a nezapomeňte si s sebou vzít i prodlužovačky a rozdvojky.

Těšíme se na Vás!

Krátké zprávy

Patche pro Amiga hry

Nefungují vám některé hry? Jsou chybové? V tom případě by se vám mohla hodit kolekce oficiálních patchů pro hry na Amigu, MAC a PC. Najdete je na stránce:
http://patches.dlh.net/

Jikes 0.50a

Update tohoto Opem source kompilátoru Javy, pocházející z dílny IBM, si můžete stáhnout na: *http://www.ramjam.u-net.com/software/jikes/index.html*

NetInfo-II 2.1

NetInfo, program sloužící k prohlížení informací o síti, vybavený GUI, najdete v jeho poslední verzi na:
http://www.vapor.com/products/?prod=netinfo

Prodáno 10.000 PPC karet

Podle vyjádření Wolfa Diettricha v interview s AmigaOS, bylo již prodáno více než 10.000 ppc karet. Samozřejmě přavládá počet prodaných BlizzardPPC karet nad CyberStormPPC kartami.

Warp3D diskusní fórum

Bylo otevřeno nové diskusní fórum věnované Warp3D. Zde se můžete spolu s dalšími uživateli systému Warp3D podělit o své nápady, zkušenosti, problémy, ...
http://disc.server.com/Indices/54102.html

Mame 0.35.12

Poslední verze MAME 0.35.12 (Multi Arcade Machine Emulátor) je nyní k dispozici pro Amigy s 060 a PPC procesory. Najdete jej na: *http://www.triumph.no/mame/*

fMSX Amiga v2.2 beta3

Byl vydán Emulátor fMSX Amiga v2.2 beta3. Jaké obsahuje novinky se dozvíte na: *http://www.xs4all.nl/~roderick/fmsx/download.html*

CBSpeccy ZX-Spectrum 128k emulátor

Verze 0.25b CBSpeccy, emulátoru ZX-Spectra 128k pro procesory 030/040/060, je nyní k dispozici na:
http://www.neworder.spb.ru/codebusters/

Aktualizace ak datatypů

Andreas R. Kleinert zveřejnil další verzi ak datatypů (JFIF, PNG, TIFF). Tentokrát se jedná o verzi 44.36 a najdete ji na:
http://home.t-online.de/home/Andreas_Kleinert/support.htm

Napalm 1.35

Všichni regulérní majitelé hry Napalm si mohou stáhnout poslední aktualizaci z Portálu společnosti ClickBoom, jež se nachází na: *http://www.clickboom.com/portal*

Foundation Slovensky

Lokalizaci od Milana Polony pro strategickou hru Foundation najdete na: *http://www.sneech.freeserve.co.uk/FoundSupport.html*

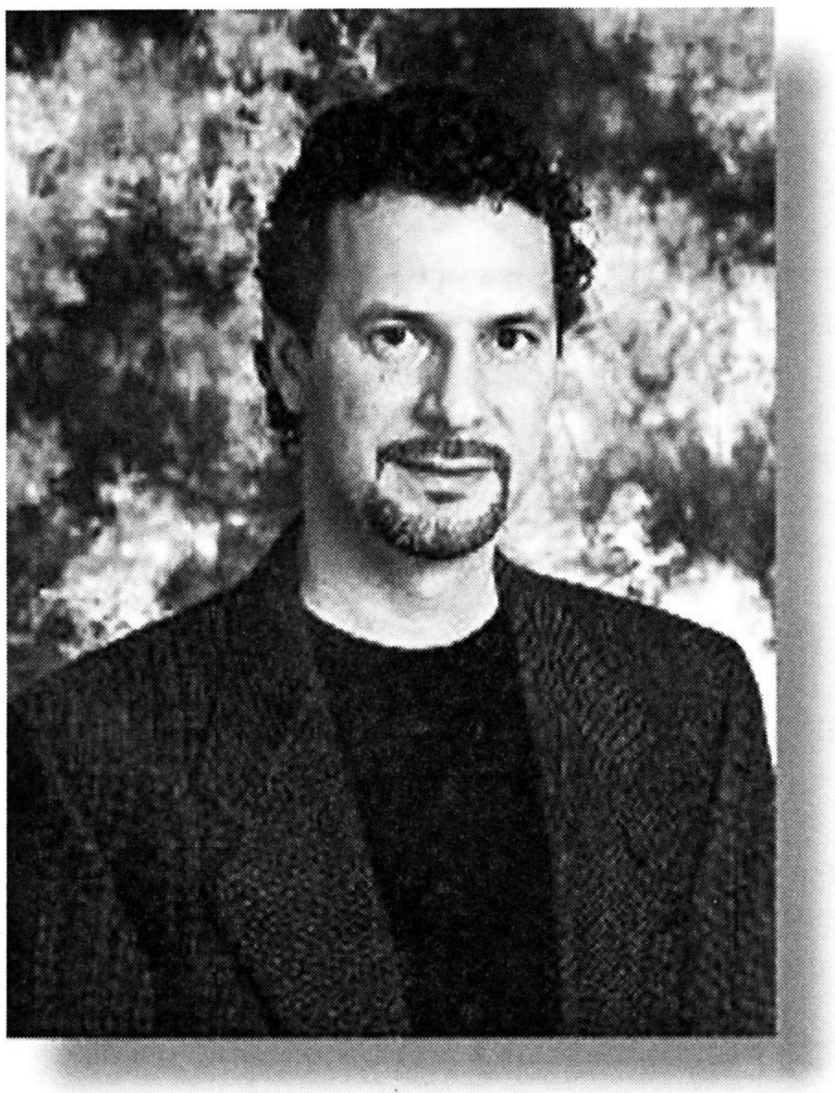
Otevřený dopis komunitě - květen 1999

Duben byl pro Amigu velmi rušný měsíc, plný aktivity a pokroku. Dostal jsem přes 1200 e-mailů od lidí z celého světa, setkal jsem se s klíčovými představiteli Amiga-komunity v Německu a v Anglii, rozšířili jsme řady výkonného personálu, rozvinuli vztahy s klíčovými technologickými partnery a dokončili jsme plány na rok 1999.

Množství e-mailů, které jsem dostal od Amiga-komunity, bylo ohromné. Většina zpráv obsahovala podporu a povzbuzení, návrhy a informace k technologiím a produktům. Tyto emaily byly báječné. Jsou povzbuzující, zajímavé, plné hlubokého pochopení problematiky a v neposlední řadě je také radost je číst. Lidé v této komunitě mají velkou osobnost. Napsali hodně krátkých emailů čistě pro povzbuzení, ale stejné množství jich bylo několikastránkových, plných návrhů, postřehů a názorů. Děkuji mnohokrát za vaše podpůrné emaily. Neuvěřitelně povzbudily mě i výkonný tým Amigy. Našlo se, pochopitelně, i několik Amigistů, kteří byli celou situací frustrováni. Tyto emaily mně poskytly náhled na chyby, které se staly v minulosti a kterým se tak budeme moci vyhnout na naší budoucí cestě. Prosím, mailujte dál.

Omlouvám se, že neodpovídám na všechny emaily, které mi přišly. Osobně jsem odepsal nejméně na 600 emailů, ale víc už jsem nebyl s to stíhat. Chci vás ujistit, že čtu každý email, který mně přijde a že všechny hrají důležitou roli v našich plánech do budoucna. Budu i nadále osobně odpovídat na co nejvíc emailů, jak to jen bude možné. Tímto se dostávám k hlavnímu subjektu tohoto dopisu: ke komunikaci. Je důležité, abychom vyvinuli efektivní proces pro komunikaci s Amiga-komunitou. Emaily a požadavky na mítinky zahlcují výkonné pracovníky už teď. Tato intenzita komunikace je velmi povzbuzující, ale uvědomuji si, že nemůžeme na každý z emailů odpovídat osobně a něco takového bude pro komunitu frustrující.

Pracujeme na plánech, jak zlepšit komunikaci mezi firmou Amiga a komunitou. Tyto plány sestávají z několika programů, jako například: stávající Executive update, tým respondentů na emaily, nový Amiga Advisory Council (jakási rada pro dohlížení, dále jen AAC), lepší komunikace s uživatelskými skupinami v rámci měsíce a zlepšená komunikace s Amiga-tiskem. Detailní informace o všech těchto programech budou zveřejněny na našich www stránkách v příštích několika týdnech. Jako dodatek k tomuto informování komunity o Amiga-aktivitách, hlavním cílem toho všeho je komunitu do našich plánů začlenit. Všichni na tom potřebujeme pracovat společně, abychom si byli jisti, že tvoříme plány, které pomůžou komunitě, ale také Amize, aby započala novou revoluci.



Jedním z plánovaných komunikačních programů je AAC. Idea tohoto programu vzešla z mých diskusí s lidmi z Amiga-komunity. Je těžké zapojit do našeho plánovacího procesu tisíce lidí, proto potřebujeme založit lépe zvládnutelné fórum. Plánem je vytvořit radu sestávající z lidí, kteří jsou označováni jako vůdčí osobnosti v Amiga-komunitě. Členové této rady budou zvoleni Amiga-komunitou. V současné době pracujeme na detailech 'volebního procesu'. Rada musí reprezentovat všechny majoritní okruhy Amiga-komunity, abychom mohli reagovat na podněty, týkající se budoucích plánů. Připravíme zvláštní message-boardy, mailing-listy a mítinky, které umožní AAC komunikovat dostatečně efektivně. Informace z AAC mítinků a rozhodnutí budou tlumočeny Amiga-komunitě. Sledujte naši www stránku - updaty tohoto programu. Zajistíme také, aby tyto informace byly publikovány i v Amiga-časopisech a uživatelských skupinách.

Koncem dubna jsem cestoval do Německa a Anglie, abych se tam setkal se zástupci a lídry Amiga-komunity. Prodiskutoval jsem s nimi plány do budoucna a pomoc komunitě podílet se na těchto plánech. Omlouvám se lidem, se kterými jsem na těchto mítincích neměl možnost diskutovat, ale musel jsem je udržovat ve zvládnutelné velikosti. V každé zemi bylo 30 až 40 lidí - vývojáři, dealeři, distributoři, představitelé uživatelských skupin a novináři. Myslím, že tyto mítinky byly velmi informativní a produktivní. Pomohly mi také optimalizovat plány do budoucna; brát v potaz i požadavky Amiga-komunity. Abych uvedl příklad: strávili jsme jistý čas nad problémem, jak překlenout přechod komunity ze stávající Amigy na příští generaci. Stávající platforma má před sebou ještě pár let, ale lidé do ní neinvestují, protože je stará, přičemž další generace je už za dveřmi. Jeden z návrhů zněl, aby byl AmigaSoftTM Operating Environment (operační prostředí, OE) portován tak, aby fungoval na stávající Amize s PowerPC kartou. Nebyla by to optimální konfigurace, ale prodloužilo by to život nynějším PowerPC Amigám. Počítáme s tímto řešením a budeme vás průběžně informovat.

Teď trochu osobněji. V Německu i v Anglii jsem se měl báječně. Výlet byl jak produktivní, tak zábavný. Byl nabitý výborným jídlem a dobrými lidmi. Opravdu se velmi rád setkávám s lidmi z Amiga-komunity. Po šesti letech práce v PC průmyslu je to jako nádech na čerstvém vzduchu, pracovat s lidmi, kteří chovají vášeň a entuziasmus k tomu, v co věří. Zvláště se mi líbila následná konverzace v barech a v hospůdkách. Ti lidé se stali ještě vášnivějšími a tvořivějšími. Vám všem, kteří jste se těchto akcí zúčastnili, děkuji za to, že jste můj výlet udělali produktivním a zábavným. Jestli jste zvědaví, tak nejvíc vzrušující část mé cesty byla jízda v autě s Petrem (Tyschtschenkem), když mě vezl po dálnici rychlostí 240 km/h. Děkuji Bohu za pevná a stabilní německá auta a dobré německé pivo.

Předtím, než tento dopis ukončím, rád bych probral několik témat, které se často objevovaly ve vašich emailech. Nejdříve bych rád osvětlil naše plány hardwarových produktů. Amiga plánuje přijít s multimediálním počítačem příští generace koncem tohoto roku. Tento počítač bude mít unikátní architekturu, špičkový operační systém, ohromující 3D-herní výkon a pokročilé multimediální vlastnosti. Domnívám se, že tento počítač splní naše očekávání Amigy příští generace. Bohužel, nemůžeme prozradit detaily, protože jsme pod přísahou mlčení, spolu s našimi technologickými partnery. Musíme také být opatrní, abychom na naše cíle neupozornili konkurenci. Jediná věc, kterou mohu prozradit, je, že partneři, se kterými pracujeme, jsou mimořádně nadšeni naším směrem a technologií. Ve všech majoritních technologických společnostech jsou lidé dychtiví podpořit nás v rozjezdu další počítačové revoluce. Tito partneři zahrnují několik majoritních technologických a komponentových společností ve světovém počítačovém průmyslu. Měli bychom být připraveni prozradit více na výstavách World of Amiga a AmiWest v červnu.

Nová multimediální Amiga bude podporovat také domácí síťové "prostředí informačních zařízení", které umožní různým zařízením po celém domě využívat možnosti tohoto počítače. Zde je nutno vysvětlit pojem "informační zařízení", který se v počítačové terminologii stává populární. Nejsou to digitální topinkovače, ledničky ani mikrovlnné trouby s LCD displejem. Jsou to přístroje, jako například bezdrátové LCD tablety, Internetové

nebo herní terminály a digitální set-top boxy. Tyto zařízení budou spolu navzájem spojeny jednoduchou sítí a dohromady budou integrovány v jednom kompletním operačním prostředí (OE). To je důvod, proč dáváme přednost termínu 'operační prostředí' před operačním systémem. Náš software je víc než jen operační systém.

Dodatečně, k plně multimediálnímu počítači popsanému výše, bude Amiga také vytvářet referenční návrhy různých doplňkových zařízení jako např. bezdrátové LCD tablety. Naším cílem je vytvořit kompletní domácí počítačové prostředí, než jen počítač. Budeme vyzývat ostatní, aby vytvářeli a dodávali Amiga-kompatibilní počítače a informační zařízení. Pro vyjasnění našich plánů Amiga-komunitě poskytujeme koncepty našich počátečních produktů Amiga-tisku, aby je mohl zveřejnit v příštích vydáních.

Další téma, které bych rád rozebral, je podpora Amigy pro vývojáře. Vývojářská komunita je pro nás důležitá a my budeme hrát aktivní roli v jejich podpoře. Rozvíjíme plány pro finanční, stejně tak i technickou podporu. O tomto plánu budeme podrobněji komunikovat v příštích 2-3 měsících, kdy také začneme zveřejňovat více technických informací pro vývojáře.

Rovněž jsem aktualizoval "Major activities" podkapitolu v sekci "Executive update" na naší stránce. Ta vám přiblíží detaily některých Amiga-programů. Doporučuji vám přečíst si ji. Přidali jsme také stránku "Monthly Questions and Answers" (otázky a odpovědi, v rámci měsíce) do sekce "Executive update". Tato stránka odpovídá na nejčastější otázky z emailů, které jste mně poslali.

Na závěr bych chtěl vyjádřit, že jsem příležitostmi pro Amigu a její komunitu nadšen víc, než kdykoli předtím. Čekání bylo dlouhé, přesto je Amiga-komunita stále tou největší komunitou v počítačovém průmyslu a nyní je ideální doba pro novou, revoluční architekturu a platformu. Budu vás informovat o naší činnosti a slibuji, že prozradím tolik detailů, kolik jen bude možné a patřičné.

S pozdravem,

Jim Collas
Prezident fy Amiga

AMIGA REVIEW CD #4

Další tři měsíce jsou za námi, polehoučku se blíží druhá polovina roku a to znamená, že máme pro vás připraveno další ARCD, nyní již s pořadovým číslem 4. Najdete na něm mimo jiného i následující software:

Software v AMIGA Review

Stalo se již pravidlem, že se veškerý software, který byl recenzován v našem časopise, objevuje na ARCD, a to buď jako freeware či shareware, anebo jako demoverze komerčních produktů. Tudíž na ARCD4 najdete efektový a animační software WildFire 7, v plné verzi též TVPaint 3.59, WYSIWYG html editor MetalWEB Designer 3.0, emulátory počítače Amstrad CPC, kompresní balíky XFD a XAD, dema grafického programu ArtEffects 2.6 a textového editoru AmigaWriter 1.20 od společnosti Haage&Partner. Nezapomeneme ani na nové FlashUpdate PPC turbokaret od Phase5 a powerpeckaři si budou moci vyzkoušet i alternativní operační systém pro PPC Amigy LinuxPPC 4.1.

Zahraniční software

Kromě programů, se kterými jste se již v AMIGA Review měli možnost setkat, je pro vás na ARCD4 nachystána nadílka v podobě mnoha desítek dalšího zajímavého software ze všech oblastí - grafika, internet, hudba, systém... Taktéž tu najdete i mnoho patchů a přídavků k různým programům.

Český a slovenský software

V dubnu a květnu se v českých luzích a hájích konaly dvě Amiga párty - votický WorkShock (doslova) a setkání uživatelů v Malých Svatoňovicích - MaleS '99. Na ARCD4 vám přinášíme takřka kompletní sadu příspěvků, které se zúčastnily soutěží na těchto akcích, tedy dema, grafiku a moduly - s výjimkou animací, které v některých případech dosahovaly délky mnoha desítek MB a ubíraly by tak příliš místa dalšímu softwaru. Z Votic i MaleSu tu najdete i kompletní fotogalerie.

Z dalšího domácího software se na ARCD4 nachází zatím poslední číslo diskmagu Top Secret #17 od Horizontal Lamerz a M.I.P. report #4 od Vertical Syndicate. Svou troškou do mlýna (tedy několika megabyty) přispěl i Hollowman^tSG, který věnoval celou svou dosavadní modulografii.

Mimo jiného jsme na CD umístili také opravenou verzi Bible Kralické, která byla minule z nekompletní (viníkem prý byla špatně nastavená síťová karta u redakční Amigy). Autorovi (hi Richmond!) se tímto omlouváme.

Dema, moduly, obrázky...

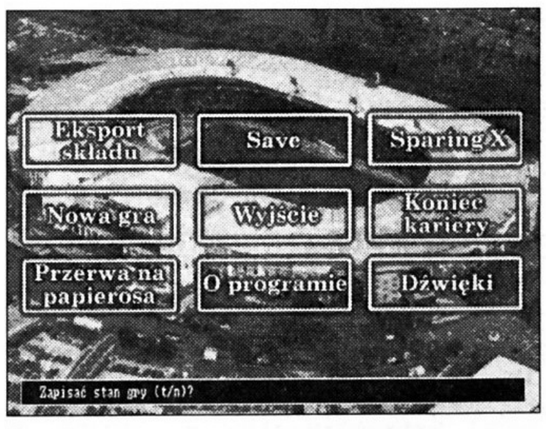
Také dnes jsme prošmejdili všechny možné internetové zátočiny a sehnali pro vás další balík dem z nejnověji konaných zahraničních compos. Jména skupin jako Loonies, Appendix, Floppy, Ephidrena, Venus Art či Haujobb jistě mluví sama za sebe. Nebude chybět ani scenérská grafika a moduly. Nyní již však nebude tento software řazen do škatulek podle párty, na které byl uveden, ale podle druhu - tedy klasicky dema do dem a muzika do Mods...

Hry

Ani tentokrát se hrám nevyhneme. Budete si moci vychutnat výtečnou českou logickou hru Pacomix 2, kterou tvůrci sdružení pod značkou Crazy Boys uvolnili letos ve Voticích jako freeware. Pokud se o ní chcete dozvědět více, nalistujte stranu 34, kde číhá recenze od Radka Hrdličky alias Láhveho. Až se dostatečně unavíte řešením logických hádanek, jistě di dosytosti zastřílíte s Gloomem 3, jenž byl rovněž uvolněn k všebecnému blahu. V dnešním AR se nachází článek o 3D projektu WolfenDOOM (blíže str. 36) - na ARCD4 najdete všechny doposud dostupné mise.

Fenoménem poslední doby je na Amize Quake. Na našem CD sice nenajdete skvěle běhající PPC engine, ale zato několik velmi kvalitních "convertions" - nových přídavných misí, které fungují i s amigáckým enginem Quaka.

Z vašeho hlasování vyplynulo, že byste si na CD přáli pouze základní verzi hry PSV Eindhoven Manager, které je v tomto čísle rovněž recenzována. Jak je libo, máte ji tam. A návdavkem také manažer Santa Monica FC, který byl recenzován v minulém Amiga MAXu.



Samozřejmě pro vás máme i další freeware, shareware a dema komerčních her, ale co bych vám to ještě sáhodlouze popisoval... Vezměte CD, nakrmte vaši mechaniku a zalistujte v prohlížeči obsahu. Na své si jistě přijde každý český i slovenský Amigista!

Rozhovor s legendou → Zlaté časy Amigy II.

Andrej Bunta

V dnešnej časti najskôr Daveovi poprajeme všetko najlepšie k 38. narodeninám, ktoré oslávil 23. mája, a bez ďalšieho zaváhania budeme pokračovať v rozhovore o „zlatých" časoch Amigy v nádeji, že sa ešte vrátia. Akokoľvek, nabudúce prejdeme k obdobiu po páde Commodoru - obdobiu „Túžob a sklamaní".

Mám dojem, akoby Commodore po prvotnom úspechu Amigy zaspal a v rokoch 1987-1989 sa nič významné neudialo. Na čom ste vtedy pracovali?

V tom čase som navrhoval rozšírenia A2620 a A2630, naše prvé plne 32-bitové karty. Bol to zámer - už pri návrhu A2000 sa počítalo s jej rozširovaním. Nazýval som to „platformový upgrade". Cieľom bolo zdokonaľovať existujúcu platformu dovtedy, kým sa len dalo, a potom vytvoriť platformu novú, ktorá z hľadiska výkonu začínala tam, kde tá predošlá končila.

V roku 1988 som začal s predbežným návrhom A3000, konkrétne s architektúrou Zorro III. Od začiatku roku 1989 sme všetci pracovali na A3000 a prakticky hotová bola v roku 1990, čakalo sa iba na AmigaOS 2.0.

V jednom interview Carl povedal, že v Los Gatos (sídlo pôvodnej Amiga, Inc. - pozn. aut.) už na rok 1987 plánovali 256 farieb a blitter na každý bitplán, na koniec dekády true colour, atď.

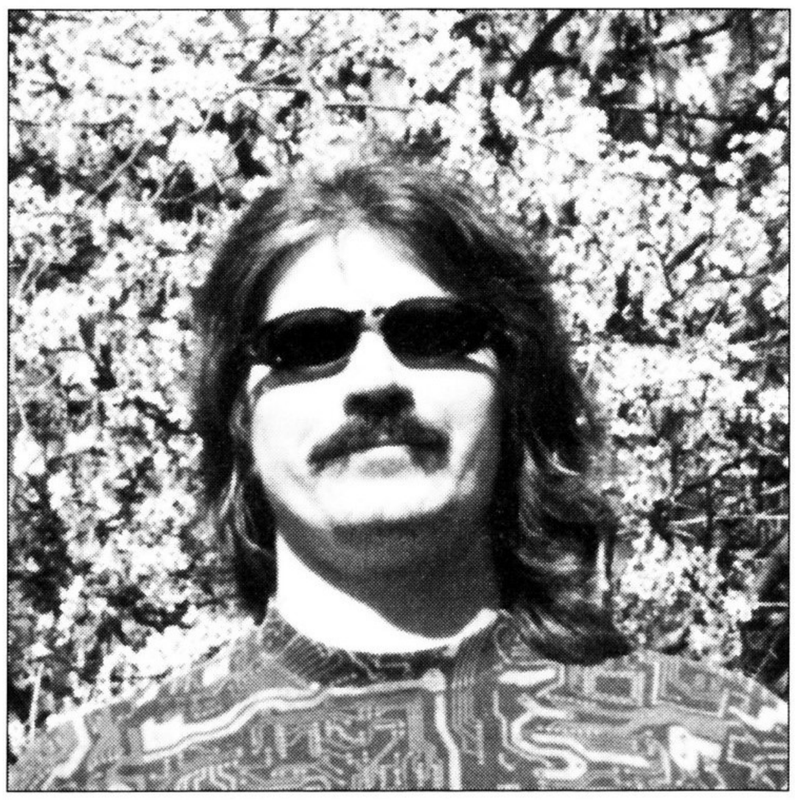
Možno mali také plány, ale plánovať je ľahké. Vývoj čipov bol sústredený vo West Chesteri - tam boli inžinieri, CAD systémy i fabrika. Ako som už povedal, projekt AAA bol odštartovaný v '88. Špecifikácia, ktorá sa za ten čas skoro vôbec nezmenila, obsahovala true colour grafiku, 256 farieb cez LUT v chunky alebo planárnej grafike, direct colour v 16-bitových chunky alebo 16-bitplánových módoch, HAM-8 a HAM-10 (neskôr pribudol HAM-8 chunky). Samozrejme, grafika nie je všetko. Pracovalo sa na floppy radiči, sériových portoch, audio systéme, atď. Keby bol ten projekt dobre financovaný, mohli sme toto všetko mať začiatkom deväťdesiatych rokov namiesto AA.

Ich verzia AmigaOS taktiež umožňovala resource tracking...

AmigaOS 1.0 BOLA ich verzia - West Chester nemal s jej vývojom nič spoločné. Nech je to akokoľvek, dôležité je dokončiť produkt. Záležitosti ako resource tracking mali ľudia z Los Gatos do istej miery vyriešené. Vývoj ich DOSu a shellu bol ukončený, pretože neboli ani zďaleka hotové.

Niektorí ľudia sú stále presvedčení, že čipset bol, je a bude neoddeliteľnou súčasťou Amigy. Mohol by si nám objasniť, čo podľa tvojho názoru Amiga vlastne je?

Jednoducho, je to otázka architektúry. Na zákaznických čipoch nie je nič „magické". Iste, v '85 dokázali veci, ktoré nedokázal nik iný, ale to bol rok 1985.



Správanie Amigy nie je len vecou softwaru, je to interakcia medzi SW a HW. Dobrou správou je, že súčasný hardware je výborný, prinajmenšom tak dobrý ako ten, ktorý sme navrhovali pre Amigu. Nie je dôvod podporovať starú a problémovú zbernicu ISA, keď môžete použiť PCI, ktorá ma podobný, ale zlepšený autokonfiguračný mechanizmus ako Zorro. Firewire, USB a všetky ostatné moderné rozhrania podporujú autokonfiguráciu.

V zásade, zákaznické čipy boli iba „detailom implementácie". Zdrojom všetkej inteligencie systému je OS, hardware je fakticky „čierna skrinka". Ale poviem vám na rovinu, ak by sa zázrakom objavil port AmigaOS na PC a maličkí elfovia by vám cez noc vymenili Amigy (a použitím trošky elfskej mágie by sa postarali o kozmetické zmeny a samozrejme by preniesli všetky aplikácie), nezbadali by ste, že pracujete na PC, len vaša Amiga by bola aspoň 100-krát rýchlejšia.

Teda problémom Amigy bola veľká previazanosť so zákaznickými čipmi, čo sa neskôr stalo brzdou ďalšieho vývoja...

Smerovanie Amigy vždy udávali zákaznícke čipy, i keď to pre mňa ako systémového architekta znamenalo narastajúci problém, pretože som videl, ako nás trh komponentov dohonil, a potom predbehol, nech sme sa snažili akokoľvek. Správnym riešením by samozrejme bolo robiť jedno i druhé a nechať trh rozhodnúť. Bola by to správna stratégia, keby bola realizovateľná. Trh „high-end" mašín má veľa požiadaviek, ale taktiež si môže dovoliť grafickú kartu. „Low-end" trh naopak vyžaduje integrované riešenia. S jedným čipsetom to nikdy nebolo ono.

Bart Whitebrook vtedy navrhol jednoduchú špecifikáciu RTG. Základnou myšlienkou bolo upraviť graphics.library a cez ňu pristupovať do vymeniteľnej subknižnice (alebo zariadenia). Niektoré volania by boli presmerované do subknižnice, a tieto by boli pri každej grafickej karte iné. Všetko ostatné by zostalo v graphics.library a bolo implementované ako primitívne funkcie. V deväťdesiatych rokoch sa Chris Green a Spenser Shanson (obaja pracovali na AA grafike) týmto návrhom opäť zaoberali, pričom sa rozhodli pre potencionálne lepší RTG systém pre AAA, ale lepšie by bolo, keby sme zostali pri tom jednoduchšom. Nakoniec, pôvodné grafické rozhranie Applov tvrdo vymedzovalo druh podporovaného hardwaru, ale časom zdokonalili svoje API, a tým umožnili použitie grafických akcelerátorov, atď.

Na jeseň roku 1991 som začal pracovať na architektúre Acutiator - šesť mesiacov som strávil vypracovávaním princípov, nemal som na to prakticky žiadne prostriedky, pretože Sydnes samozrejme nemal záujem niečo podporovať. Základnou ideou bol vysoko modulárny systém, ale i tak bolo možné navrhovať lacné moduly. To bolo zámerom aj u zbernice PCI (Zorro i ISA/EISA karty boli vtedy relatívne drahé a pomalé oproti riešeniam na MB). Keď sa objavila PCI, prečítal som si špecifikácie, a pretože boli podobné mojim, zahodil som plány mojej vysokovýkonnej zbernice AMI (Amiga Modular Interconnect) s nízkym počtom pinov.

Podľa pôvodného plánu (1991) to bol systém, ktorý sa mohol dodávať s kartou s čipmi AA alebo AAA v zbernici AMI. Neskôr, keď sa už pracovalo na čipsete Hombre a Acutiatore s PCI, sa dalo počítať s mašinou s procesorom 68060 a kartou s AAA alebo Hombre čipsetom v PCI, a ešte neskôr RISC procesorom (pravdepodobne PowerPC, ale to nebolo definitívne) na procesorovej karte hneď, ako by to OS umožňoval.

Na sklonku roku 1993 bol projekt AAA ukončený. Jednoducho už nezostali žiadne peniaze (projekt AAA odštartoval v '88). Spolu s Gregom sme presvedčili Lewa, že musíme na niečom pracovať, a preto Greg mohol vzkriesiť projekt modulu s 68040/68060 pre A4000 a ja som začal pracovať na grafickej karte SCARAB založenej na ľahko dostupných PCI čipoch vo viere, že Amige 4000 trošku predĺžime život a zároveň sa zamestnáme, kým sa z toho Commodore nedostane. Samozrejme, nikto z nás z vývojového oddelenia presne nevedel, aké zlé to je, a hovorilo so aj o nejakej firme, ktorá mala kúpiť Commodore. Návrh SCARABu bol z veľkej časti hotový, ale nikdy sa nenašli peniaze, aby sa tá vec postavila, pričom na svoju dobu to bol špičkový design nerealizovateľný pomocou FPGA.

Avšak v skutočnosti sa Commodore neudržal ani po generáciu MC68060. Podpora RISC procesorov by po dokončení prvého prototypu zabrala zhruba rok, takže ak by všetko išlo dobre, prvé Acutiator mašiny s 68k by sa objavili v '94 a prvé RISC mašiny pravdepodobne v '95. Ten plán vôbec nebol nereálny, ale ako každý vie, všetko sa začalo kaziť už v '93.

Existoval prototyp AmigaOS 4.0 alebo aspoň update verzie 3.x s podporou AAA?

Grafický team Chrisa Greena naozaj pracoval na OS 4.0, čo zahŕňalo i RTG (nevyhnutnosť pre AAA). Neviem, ako ďaleko sa dostali, ale neexistovalo nič také ako prototyp operačného systému s podporou pre AAA.

V 3.0 nájdete väčšinu grafického API, ktoré Chris a Spence plánovali pre kompletný RTG systém. To je dôvod, prečo napr. Cybergraphics dnes tak dobre funguje.

Niekoľkokrát si spomenul niektoré menej známe vývojové projekty, ktoré boli kvôli manažmentu násilne ukončené. Mohol by si ich nám priblížiť?

· *A3000+ (podľa plánu sa s jej výrobou malo začať na jar 1992 - pozn.aut.)*

A3000+ by s veľkou pravdepodobnosťou vyniesla Amigu na vrchol vtedajších pracovných staníc špecializovaných na digitálne audio. Prototyp bol postavený na základe čipsetu A3000 a 68030, ale dúfal som, že po dokončení prvých prototypov pridám plnú podporu 68040 založenú na modifikovanej architektúre A3000. DSP čip 3210 (od AT&T, 25MFLOPS, v systéme integrovaný ako busmaster) bol schopný počítať audio efekty v reálnom čase a integrovanie 16-bitového stereo vstupu/výstupu bolo vtedy tiež neobvyklé. To sa týkalo aj grafiky, najmä pri nižších rozlíšeniach. Ak ste sa s tým zmierili, DSP3210 zvládalo 3D grafiku (32-bitové FP operácie) 10-krát rýchlejšie ako procesor '040 a paralelne s ním. Na DSP čipe bežal samostatný kernel operačného systému VCOS (mimochodom toto naozaj fungovalo a perfektne spolupracovalo s AmigaOS), ktorý podporoval multitasking a multiprocessing. Nechýbal ani softwarový DSP-modem a možnosť upgradovať základnú dosku A3000.

Napadla ma jedna drzá otázka - máš doma Amigu 3000+ s funkčným DSP?

Vlastne mám niekoľko Amíg: A1200, A3000/040 a A3000+. Moja nemá funkčný DSP subsystém, používam ju výhradne na úpravu videa. A1200 je len na cestovanie. Mojim hlavným počítačom je A3000/40.

· *Acutiator a Amiga Bus Interconnet (AMI)*

Acutiator je systémová architektúra, ktorá mala nahradiť architektúru A3000. Amigy 3000, 3000T, 3000+, 2200, 4000, 4000T a Nyx boli navrhnuté na základe architektúry A3000 a čipov Gary, Buster, Ramsey, atď., hoci sme nikdy nemali v úmysle využiť architektúru A3000 aj v ďalších modeloch. Preto som chcel vytvoriť modulárnu architektúru s veľkou, naozaj veľkou priepustnosťou a možnosťou jednoducho a nenákladne pridávať I/O.

Teda je pravdou, že architektúra A4000 je takmer zhodná s architektúrou A3000 (a preto nie je optimalizovaná pre procesor 68040)?

Áno. Greg Berlin bol v apríli 1992 poverený postaviť „zosekanú" A3000 z častí normálnej Amigy 3000 (nič zaujímavé, keď sme mohli mať AA), ktorá mala dostať krabicu, ktorá vyzerala takmer ako z PC, pretože ju navrhol Sydnes. Projekt AA bol bez jediného dôvodu odložený. Oficiálne sa mala volať A2200, ale každý (dokonca aj Greg) ju volal „A1000jr".

Gregovi sa to nepáčilo, ale do pekla, aj tak to bola dobrá práca. Greg raz povedal Scottovi Schaefferovi, nášmu odborníkovi na 68040, aby navrhol „najlacnejšiu kartu s '040 na svete", hoci my sme už jednu mali navrhnutú (síce bola drahá, ale dokázala burstom pristupovať na lokálnu zbernicu A3000, mala 128KB L2 cache, atď.).

Prišiel apríl a marketingové oddelenia po celom svete A2200 rázne odmietli. Potom prišiel máj a mám pocit, že Sydnes spanikáril. Predtým, ako som sa to dozvedel, sme pracovali na integrovaní návrhu A2200 s AA a architetúrou Zorro III z mojej A3000+, z čoho nakoniec vznikla A4000. A samozrejme, tá „najlacnejšia karta s '040 na svete" sa stala „motorom" A4000.

Sydnes nám nedovolil vyrobiť nové čipy, a tak sme boli nútení zostať pri starých. To je evidentné pri pohľade do A4000. V skutočnosti, keď Sydnes nadiktoval, že A4000 musí mať IDE, neexistovala žiadna cesta ako integrovať vysokovýkonné rozhranie IDE, takže Augi (Joe Augenbraun) navrhol to lacné IDE, ktoré všetci tak dobre poznáme a nenávidíme (nič proti Augimu - prakticky neexistoval spôsob, ako to spraviť lepšie).

· *NYX - prototyp AAA*

Nyx bol základný AAA systém - nebol určený na sériovú výrobu, ale na testovanie čipov AAA. Bol to prostriedok na testovanie aj rôznych iných vecí, napríklad pamäťových modulov (mal som modul, ktorý dokázal pracovať s DRAM i VRAM), lacného, ale rýchleho sieťového adaptéru, zdokonaleného a la „desktop-bus" konektoru klávesnice, modulu ROM (podporoval i Flash-ROM), atď.

Nyx nikdy nenabootoval AmigaOS. Po prvé, čipy AAA nikdy dostatočne dobre nepracovali. Dokázali blitovať, fungoval copper i zobrazovanie vo viacerých rozlíšeniach a taktiež i väčšina funkcií čipu Andrea (náhrada Alice/Agnusu).

· *Hombre...*

Tento čipset navrhol Dr. Ed Hepler. Mohol by si ho stručne charakterizovať?

V podstate to bol Jay Miner Východu (východného pobrežia USA - pozn. aut.). Skvelý chlap, presne tento typ by ste chceli mať vo vašej firme na vývoj čipov. Niekedy správaním pripomínal „vežu zo slonoviny". Napríklad, raz ho zobrali do video herne a celý deň sa hrali, len aby na vlastné oči videl, ako sa grafika využíva v hrách.

Nedávno som čítal článok o aktuálnom trende integrovaní jadier RISC procesorov s ASIC logikou, pričom som si hneď spomenul na projekt Hombre. Bol podľa teba Hombre predchodcom tohto trendu?

Určite - o tom to celé bolo. Základom systému Hombre boli iba dva čipy; pridáte pamäť, pár vstupov/výstupov a je to. To je nevyhnutnosť, ak chcete postaviť hraciu konzolu; čipy síce časom zlacnejú, ale ak je váš systém príliš zložitý a obsahuje príliš veľa súčiastok, nikdy nebude dostatočne lacný (toto je veľký problém Segy Saturn a jej štyroch procesorov, jedného DSP čipu a tony ďalších).

Teda pre „low-end" bol Hombre kompletným riešením s integrovaným procesorom, grafikou a ďalšími vecami... Pre „high-end" stačilo pridať rýchly procesor, čím by sa integrovaný PA-RISC premenil na pek(el)ne rýchly grafický koprocesor. Je to všetko pravda? Znie to až príliš dobre.

Všetko pravda. V skutočnosti existovali tri konfigurácie. Samotný Hombre, dvojčipový s minimálnou podporou I/O, ktorý sa mohol umiestniť na kartu PCI a mašina bola hotová. Taktiež ste mohli zostaviť systém len z čipsetu Hombre a čipu PA-50 (rýchlejší PA-RISC) alebo toto celé dať na PCI kartu a PA-RISC využiť ako grafický koprocesor. Naozaj skvelá architektúra.

Myslím, že Dr. Ed urobil návrh vlastného CPU sám. Vychádzal z inštrukčného súboru PA-RISCov, ale viem, že väčšinu navrhol sám, dokonca pridal i grafické operácie (v hlavných rysoch to pripomínalo VIS od Sunu, z ktorého sa vyvinulo MMX).

...takže to bolo naozaj revolučné riešenie a podľa toho, čo som čítal, i lacné. Minimálne v porovnaní s mamutom menom AAA :-)

Presne. Jedným z problémov čipov AAA bola doba, ktorú zabral ich vývoj. Vzhľadom na svoju cenu to mali byť čipy na hranici možností roku 1990. V '90 by 64-bitový grafický čipset, true colour, atď. ľudí totálne ohromil. V '92 to nebol jediný 64-bitový čipset na trhu a dajme tomu v '94 ste obdobný alebo lepší výkon mohli dosiahnuť s jediným čipom za $25. Čo vás prinútilo položiť si otázku, načo ich potrebujete sedem.

Keby Commodore neskrachoval, akou cestou by pokračoval vývoj Amigy? AAA, Hombre alebo Hombre + Acutiator?

Záleží na tom KEDY. Myslím si, že na konci sme už všetci boli presvedčení, že Hombre je lepší, dokonale zbavený binárnej kompatibility s minulosťou a jeho filozofiou bolo „nezabudni, čo si sa naučil pri starom čipsete a pokroč ďalej". Keby naozaj všetko išlo tak dobre ako malo, už na Vianoce '94 mohli byť na trhu hracie konzoly s čipsetom Hombre (v podstate žiadny OS, bootovali by z CD ako 3DO), a ak nie, tak určite v roku 1995. „CD-64", alebo ako sa to vlastne malo volať, vtedy mohlo zamiešať karty.

Po systémovej stránke sme určite mohli rátať s architektúrou Acutiator s čipmi Hombre a azda s alternatívnou grafikou na kartách PCI. Samotný Hombre bol vhodný pre hraciu konzolu, ale na rozumné využitie v stolných počítačoch bolo nutné pridať rýchlejší procesor.

(Pokračovanie v budúcom čísle.)

Poznámka: Pozrite si Workbench/About, ak sa vám zdali niektoré mená povedomé.

MaleS '99 - Setkání uživatelů

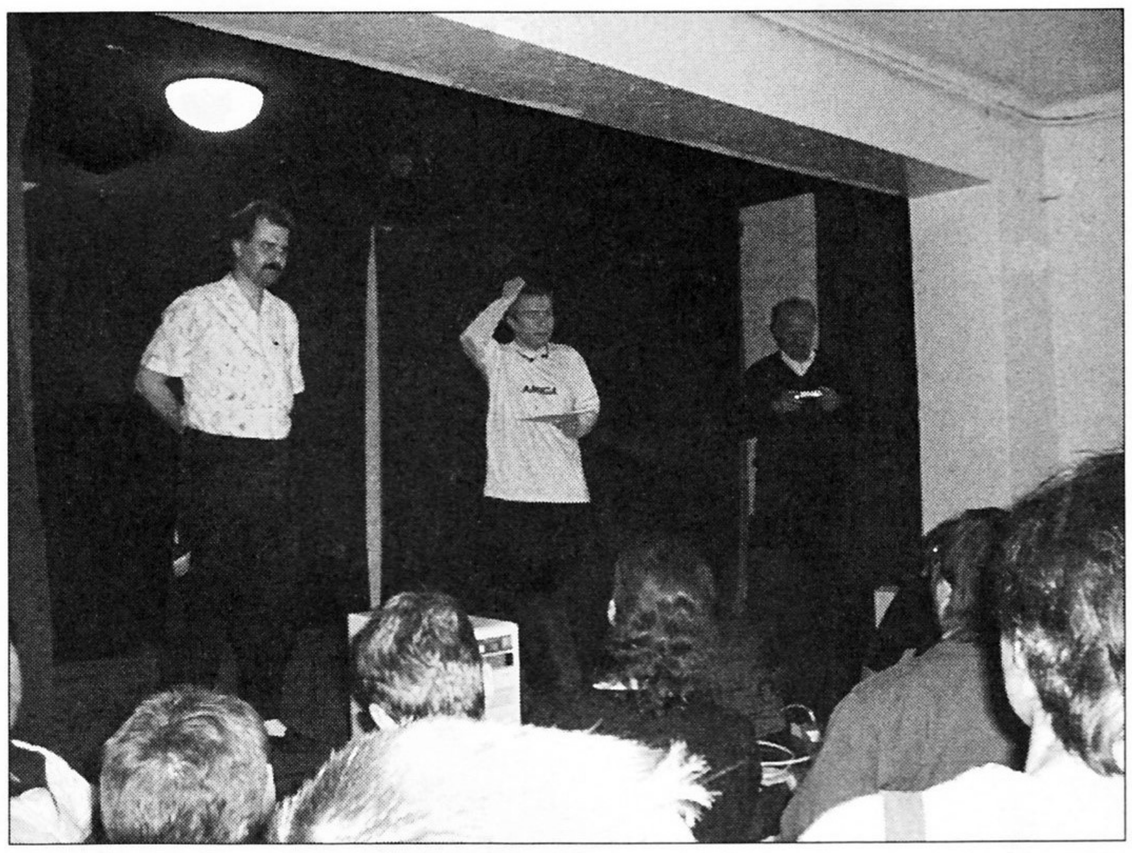
Josef Brož

Úvodem musím vzpomenout brněnský Workshop, který považuji za příkladnou kombinaci setkání uživatelů a tzv. "scene party". Poslední Votice mne o úrovni českých scene party příliš nepřesvědčily. Proto jsem byl velmi zvědav na průběh setkání v Malých Svatoňovicích. Kolem minulé party vzniklo mnoho fám a rozporů. Nepřísluší mi však, abych rozebíral pozadí těchto sporů. Sváry v naší komunitě považuji za zbytečné a mnohdy poškozují hlavně samotnou "českou scénu".

Setkání Amigistů s názvem MaleS 99 proběhlo ve dnech 15.-16.května. V pořadí šlo již o druhou akci, která volně navazuje na loňskou DAC party. První účastníci se začali sjíždět již kolem deváté hodiny. Oficiální zahájení s proslovem kolegy Vosyky proběhlo v 11 hodin. Dále byl představen program klubu DAC a vysvětlena pravidla soutěží. Na setkání byli přítomni hlavně Amigisté z Východních Čech a Moravy. Tedy většinou lidé, pro které byly Votice díky vzdálenosti nedostupné. Celkem se na party, která probíhala ve společenském sále místní školy, sešlo kolem 90 lidí.

Vstupné bylo stanoveno na 50 kč na oba dny. Organizátor akce se zachoval rozumně a po pokrytí nákladů přestal vybírat vstupné. Proto z celkového počtu účastníků platilo pouze 64 přítomných. Mimo jiné bylo zajištěno ubytování v internátu školy a občerstvení přímo na sále.

Mnozí z účastníků sice nepatřili mezi "elitu" a "osobnosti" tzv. české scény, ale přesto se na párty sešlo mnoho zajímavých a kreativních lidí. Škoda jen, že se nezúčastnilo více známějších Amigistů, avšak na druhou stranu, možná to prospělo ke klidnějšímu průběhu celé party. Nemohu se zbavit dojmu, že mezi českými "scenery" panuje dost velké napětí a nesnášenlivost. Votická party je toho smutným dokladem. Naštěstí atmosféra ve Svatoňovicích tímto jevem poznamenána nebyla. Nejen party, ale i vlastní soutěže proběhly v pohodě a přátelském soutěživém duchu. Účastníci se během soutěží vyhnuly neúměrné kritice méně povedených děl :-))) Fotografickou dokumentaci pořizoval



pan Janáček a Pavel Štěpán. Jejich momentky můžete nalézt na Joe's Advanced Amiga Pages: *http://www.adt.cz/~amiga.*

COMPO

Pravidla soutěží a informace o setkání byla několikráte uveřejněna na NAS a CAN. U většiny kategorií byla stanovena jen nejnutnější omezení.

Před zahájením byla vysvětlena pravidla, omezení a další náležitosti compa. Hodnotilo se na přehledné, předem vytištěné kupony. Součátí pravidel nebyla podmínka, že s veškerými příspěvky bude nakládáno jako s freeware. Nechali jsme to na vůli každého autora...

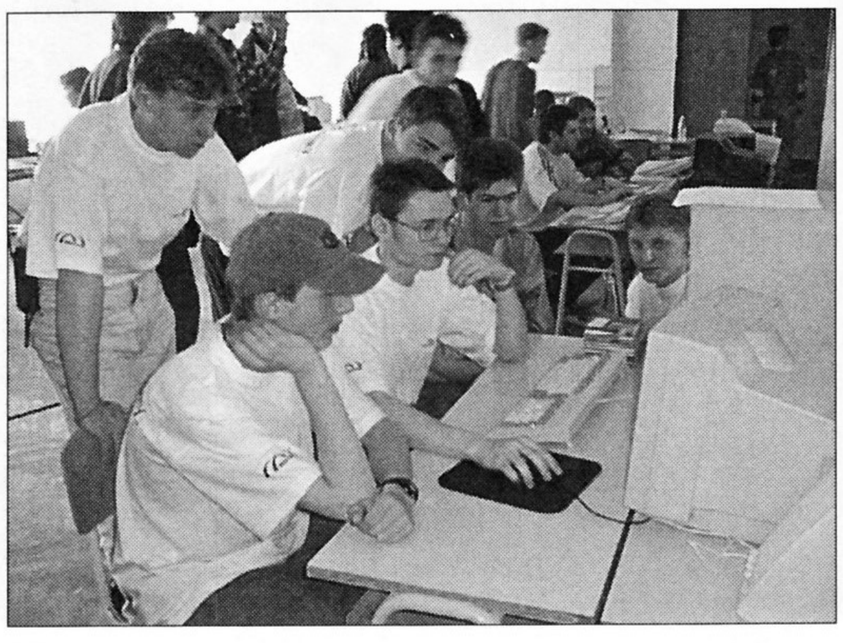
Soutěžní příspěvky byly přijímány do 15:00. Vlastní soutěže začaly s hodinovým spožděním v 16 hodin. Amigisté se usadili před podiem, na kterém byly umístěny presentační monitory. Zde bych p. Vosykovi vytknul, že nezajistil větší televizi, a proto soutěž probíhala jen na klasických C= monitorech. Ozvučení bylo poměrně kvalitní díky reprosoustavě, kterou zajistil Jimmi^hla. Soutěž jsem uváděl spolu s klegou Zeleným, kterému bych chtěl tímto poděkovat za podporu...

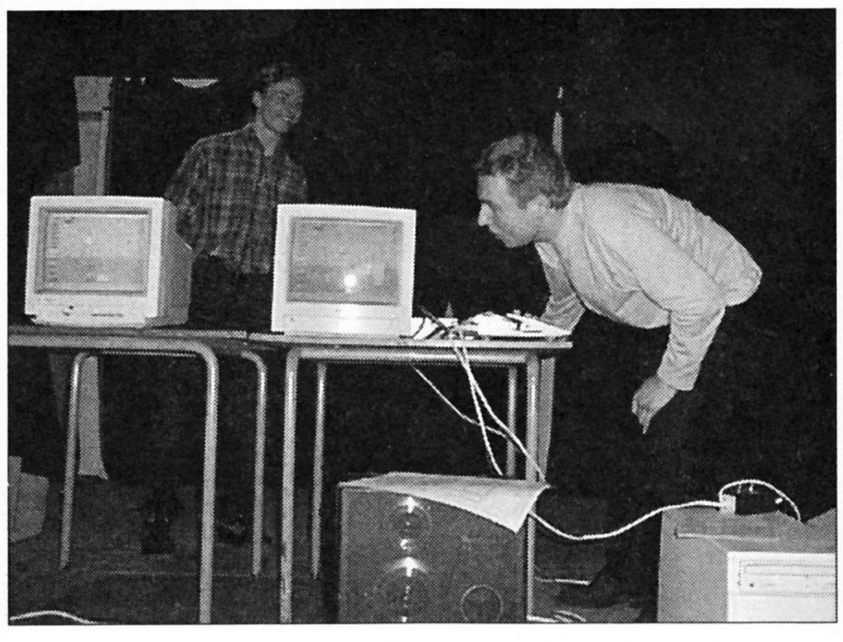
MOD (4-channel)

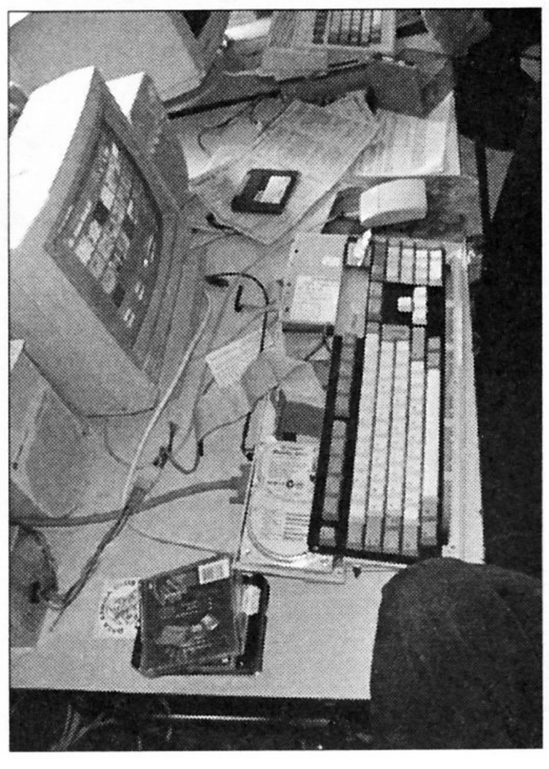
Jako první proběhla soutěž v klasických 4-kanálových modulech. Vzhledem k počtu přihlášených MODů byla každá skladba puštěna v délce tři minuty.

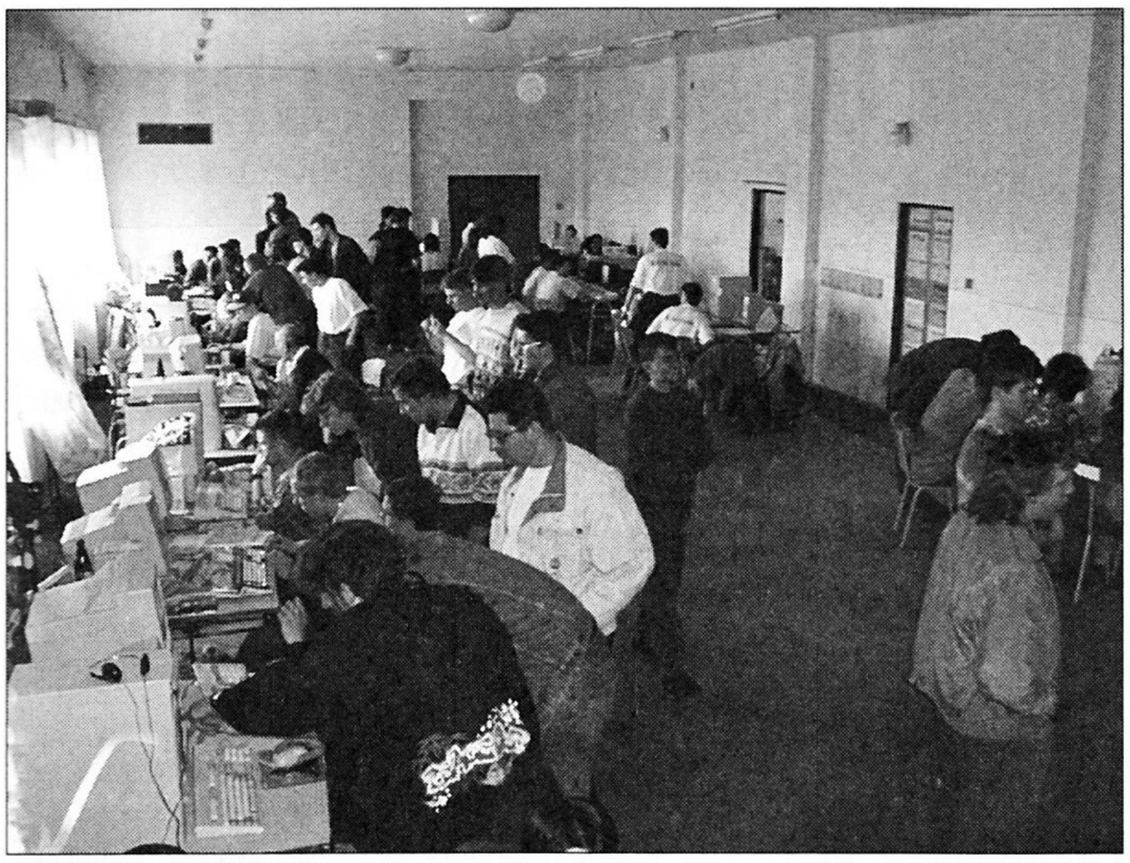
Ručně kreslené (2D) obrázky

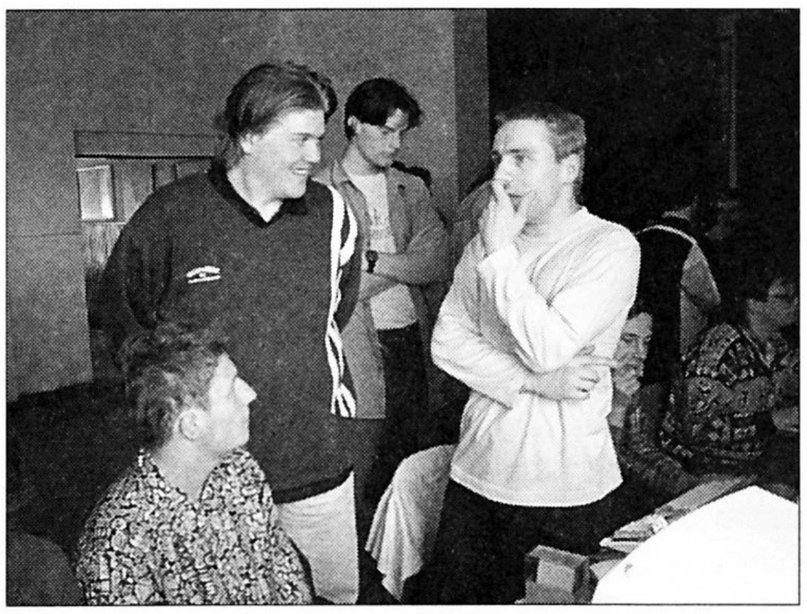
Bývá zvykem, aby po MODech následovala soutěž v multichannel hudbě. Vzhledem k tomu, že udržet pozornost během cca hodiny muziky je náročné, zařadili jsme dále 2D pix (kreslené obrázky). Tato kategorie patří k nejrozporuplnější části soutěže. Objevily se nejen velmi zajímavé kresby (Eletronek - Captured), ale i obrázky velmi slabé úrovně. Některé obrázky ne-



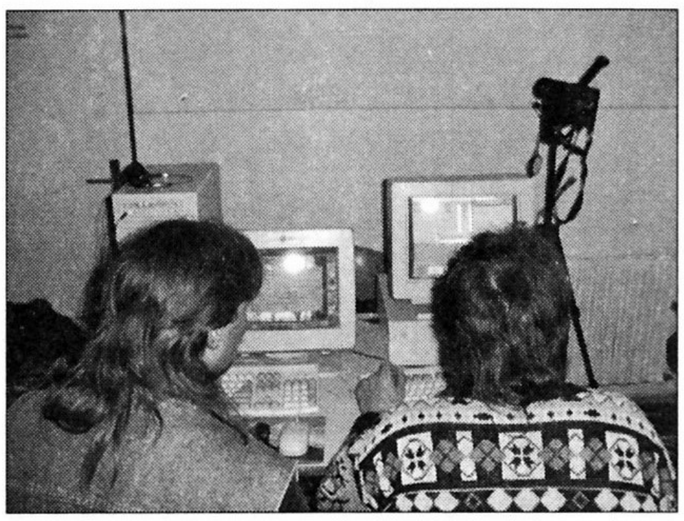








byly vytvořeny klasickými metodami, ale přesto si myslím, že měly právo zúčastnit se této kategorie. Nešlo nám o striktní dodržení pravidel. Párty nebyla pojata v klasickém duchu scene-akcí. Hlavní bylo, aby co nejvíce Amigistů mělo



možnost prezentovat své výtvory. Nelze jen slepě kritizovat, tvůrci musí být dána možnost své dílo porovnat s ostatními. A právě soutěže jsou dobrou příležitostí ...

Mutichannel mody

Další byla kategorie multichannel. Opět nebylo stanoveno omezení na délku songu. Mnozí toho, mírně řečeno, zneužili (že, Case?). I když na druhou stranu zpívaný multichannel od českého tvůrce také není často ke slyšení ... :-)

3D Grafika

Zde byly zastoupeny obrázky ze dvou nejvíce používaných progamů, Imagine a LW. Potěšující je, že vyhrál právě obrázek z Imagine (Brooch^hla). Omezení byla pouze ve formátu obrázku. Co se týče původu objektů, byly povoleny volně šiřitelné kostry dostupné např. na Aminetu...

Anim 2D

Po tuto kategorii by se hodilo spíše označení crazy-brutal compo. Sešlo se zde několik poměrně vtipných příspěvků, které však svým obsahem nepatřily mezi nejhumánější :-)). Všechny byly opět doprovázeny hudbou.

Anim 3D

Byly zastoupeny animace z obou nejrozšířenější 3D programů, z Imagine a LW. Objevily se i příspěvky vytvořené v prehistorické verzi Real3D, které měly také poměrně vysokou úroveň. Animace byly pouštěny ze Scaly a MainActoru. Nebylo stanoveno omezení na hudbu a většina příspěvků proto měla patřičný doprovod. Jediným omezením byly formáty - anim5 až anim32.

Dema

Trochu mě zklamalo, že se nesešly příspěvky do kategorie dema/intra. V tomto směru nepatří česká scéna k nejproduktivnějším. Dvě dema releasované před měsícem ve Voticích patrně na dlouho rozvířily stojaté hladiny české demo produkce...

Ostatní I - komerční prezentace

Zde byly prezentovány jednotlivé projekty a reklamní prezentace. Velmi zajímavé bylo technické

zpracování animace (VLab) firmy Aviga (videostudio). Kombinace Imagine a ARexxu dokáže divy. Nebyla stanovena žádná omezení na formu ani délku příspěvku.

Ostatní II - směs a recese

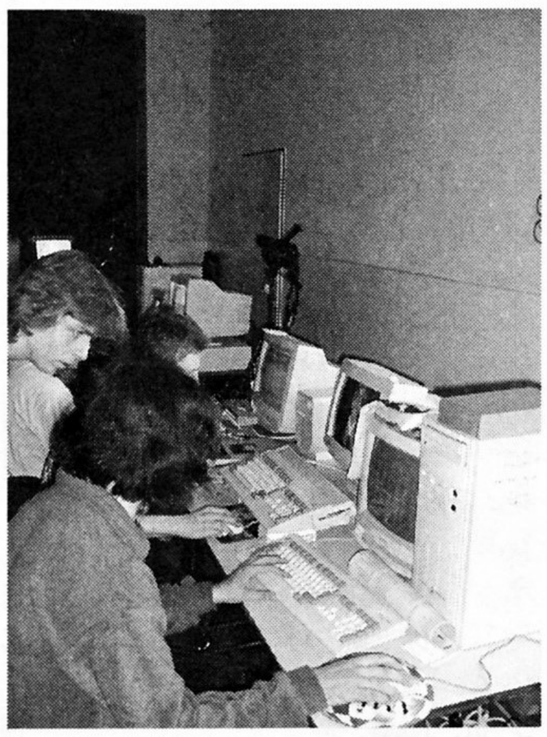
Vše, co nevyhovovalo předchozím kategoriím, bylo zařazeno do této skupiny. Kolega Zelený s velkým ohlasem presentoval freware hru Pacomix 2. Další příspěvky byly velmi rozmanité - videosekvence (Smrt PCmana), poslech Audio CD, fucktro (Kubýk a křečci), scalovské slideshow, apod ...

Na závěr compa předvedl kolega Říha na své Amize (+VLab) video sestřih z nejdůležitějších momentů party. Vtipná videosekvence měla mírně parodický nádech, což přispělo k dobré náladě. Soutěžní klání sledovala většina účastníků. Hlasovací kupony dostali pouze platící návštěvníci.

Po skončení soutěží se vytvořily diskusní skupinky, které se věnovali svým tématům. Mnozí se zabývali tvorbou 3D grafiky, problematice software a hardware a v neposlední řadě hraním her. Velmi mě potěšilo, že hráči Napalmu se mohli pochlubit originálními CD ROMy.

Po vyhodnocení kuponů byly vyhlášeny výsledky a rozděleny ceny. Hodnocena byla první čtyři místa. Vítězové jednotlivých kategorií dostali tričko s Amiga motivem, čepice, hudební nebo datová CD, kalkulačky, elektronické váhy :-), předplatné Amiga Review a Fenixu, podložky pod myš, apod. Celkem bylo rozdáno 70 cen od 11 firem a sponzorů (+cca 80 bonbonů :-)).

Závěrem bych chtěl poděkovat organizátorovi party - Oldřichu Vosykovi. Party se celkem vydařila a doufám, že v budoucnu budou mít organizátoři dostatek energie na uspořádání další akce. MaleS 99 jsou příkladem toho, že i konzervativní pojetí party nemusí být na škodu věci.



Obecné informace :

platících účastníků	64
hlasujících	52
děti do deseti let	7
dárci (vstup zdarma)	11
hosté a diváci	9

celkem se zúčastnilo: 91 osob
celkem počítačů na sále: 23

MALÉ SVATOŇOVICE 99
Výsledky soutěžních kategorií

Pořadí, jméno		Body
4-channel MOD		
1.	Jonny - What we are gonna do	13
2.	Egas - podvecer	11
3.	JimmiPow ^ HLA - Emiliho Supersmile	10
4.	Bazooka - Narychlo	9
5.	Michal Škvařil (PEP) - Waves on the Pacifik	8
6.	Med - Óda na radost	3
7.	DeliHC ^ hLA - Relaxation	1
MultiChannel MOD		
1.	Robbie ^ MZX - Katka	22
2.	Med - Pohoda	12
3.	DeliHC ^ hLA - Jimi in Prague	7
4.	Case ^ AmigaSIN - Case-Mix	5
5.	JimiPow ^ hLA - Welcome Parazit	4
6.	Black Sir ^ AmigaSIN - Terror Town	3
2D grafika		
1.	Elektronek - Captured	34
2.	Diviš Vladimír (DRD) - MagicA	7
3.	DeliHC ^ hLA - Alien Amigista	5
4.	Yankee - Fénix colage	4
5-6.	Hard Jerry - Kopáč	0
5-6.	Braun - Fénixáci	0
3D grafika		
1.	Brooch ^ hLA - Sklep	25
2.	Elektronek - Dead keys	7
3.	Richmond - Robodog	5
4.	Egas - Chvíle s přítelkyní	4
5.	Zbyňa - Chees	4
6-7.	Tom Kučera - Hrnek	3
6-7.	Vonka - Pokojík	3
8.	Fenix - Lebkouni	1
9-10.	Radim Paták - CBR	0
9-10.	Maty - Sál 2001	0
Animace 2D		
1.	Brooch ^ hLA - Mad Driver	20
2.	Vonka - Jump	17
3.	Stehlík - Koleje	11
Animace 3D		
1.	Scaterac - Fly	29
2.	Tomáš Kučera - Raketa AKF	13
3.	Allew - Boing	7
Ostatní 1 - komerční prezentace		
1.	Scaterac - Alta Muta	32
2.	EGAS - Aviga	12
3.	Braun - MaleS	1
Ostatní 2 - směs & recese		
1.	Zelený - Tesla (second presentaion)	21
2.	Crazy Boys - Pacomix2	8
3.	Brooch ^ hla - Kubýk a křečci	5
4.	DNA - Slide	4
5.	Scaterac - Smrt PC-mana	3
6.	Bazooka - "Básníci" CD	0
Celkem nejúspěšnější		
1.	Elektronek - Captured (2D grafika)	34
2.	Scaterac - Alta Muta (Ostatní 1)	32
3.	Scaterac - Fly (Animace 3D)	29

Speciální poděkování Danielovi Smolkovi (Zelený) za pomoc...

Best of Scene Archive

Radek Hrdlička

Kdo by nechtěl mít doma to nejlepší z Amiga Scény? Kdo by nechtěl mít doma spoustu dem, inter, diskmagů, modů a dalších výtvorů, které mají na triku sceneři z různých zemí světa? Kdo by tuto spoustu "stuffs" nechtěl mít doma bez toho, aby si jej stahoval z Aminetu či si kvůli tomu kupoval několikagigabytové harddisky?

Se skvělým nápadem kdysi přišel australan Tony Hasselbacher, a tak začal sbírat všechno, co se dalo, ať už přímo od skupin nebo z Aminetu. Dnes má jeho sbírka celých 7 CD, jmenuje se "Scene Archive" a k nám do redakce dorazil jakýsi "výcuc" z toho nejlepšího, co můžeme v celé kolekci 7 CD najít (sakryš, to zní jako reklama z Teleshoppingu) v podobě jednoho CDčka "The Best of Scene Archive".

Tony svou sbírku vydává pod svou distribucí (jen toto "reklamní" CD, kde je k dispozici to nejlepší z celé kolekce distribuují APC&TCP) a všech 7 CD prodává za 105 amerických dolarů, což se mi jeví jako dost vysoká investice (v přepočtu přibližně 5000,- Kč), ale přece jen je to materál po léta shromažďovávaný jedním člověkem, takže to zase tak hrozné není.

The Best of Scene Archive

Na tomto CD, které se mi právě válí v mechanice, jsou jen nejlepší dema, setříděná podle roku, kdy byla vydaná, včetně indexů s možností výpisu dem podle skupin či podle názvů produktů. Dokonce zde můžeme najít i seznam veškerého "stuffs" ("materiál" ze scény - produkce různých skupin), který získáme objednáním kolekce "The Scene Archive", opět pečlivě setříděného podle názvů skupin (Horizontal Lamerz se svými Top Secrety kupodivu nechybí ;-)). Prostě co se týče pohodlí při vyhledánámí nějakého dema či musicdisku, nemohu si stěžovat.

Jako bonus archivy jsou zde na tomto CD např. archiv "Demo Guide", což je jakýsi katalog různých dem (napsáno v multiview) včetně credits, popisů, velmi podrobného komentáře, uveden je zde i rok vydání, autor, umístění dema na různých parties a dokonce i celkové hodnocení autora, což muselo dát opravdu velmi mnoho práce. Pak tu máme archiv SceneGuide, což je obdoba DemoGuide, avšak více zaměřená na parties (je zde seznam plánovaných nebo již proběhlých akcí a dokonce i kalendář, podle něhož si můžete přesně zjistit, kde kdy a co se koná, nebo zde jsou tabulky úspěšnosti jednotlivých grup... prostě spousty zajímavých věcí). A jako další bonus je zde archiv NewIcons verze 4 a nechybí ani tolik známé "adverts" ("inzeráty" coby ASCII arty, někdy opravdu velmi vydařené).

Když budeme mluvit o tomto jednom CD, které přišlo do redakce, můžete v něm najít dema od Abyss, Anadune, Anarchy, Bomb, Depth, Embassy, Floppy, Haujobb, Pygmy Projects, Rage, Scoopex, Spaceballs, The Black Lotus, Virtual Dreams a spousty dalších. Celé CD je opravdu naplněno až po okraj (651MB), takže se žádného nevyužitého místa nedočkáte.

Scene Archive set

V úplné kolekci můžete prý najít materiál z těchto oblastí:

- Animace
- Demo packy (menší dema a ostatní)
- Dentra/Dema
- Digis (samplovaný hlas či muzika)
- Intra
- Diskmagy
- Menus
- nezařaditelné výtvory
- Music Dema
- Slideshows
- Trackma

Shrnutí

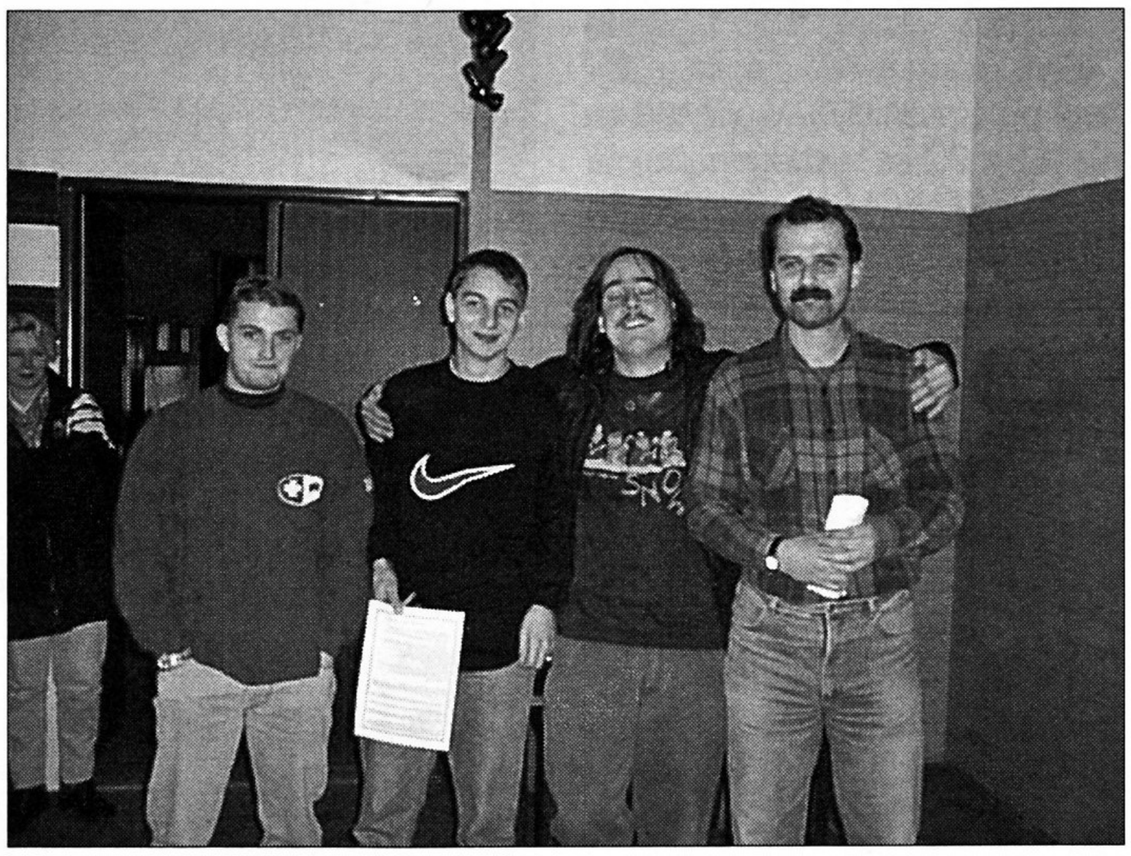
Pokud si pořídíte celou sbírku The Scene Archive, dostanete nejen nejlepší dema, ale i slideshows, musicdisky, intra a spousty dalšího, po léta shromažďovaného materiálu Amiga Scény, což určitě není k zahození. Jedinou řekněme nevýhodou by mohla být ztráta sběratelského kouzla pro ty, kteří materiál Amiga Scény po léta pečlivě shromažďují. Cena je sice dost vysoká, ale zase budete mít veškerý "stuff" pěkně při ruce bez bloumání po Aminetu nebo harddisku.

Ufff... a pryč od toho. Tento článek vypadá opravdu čím dál tím více jako reklama na pochybné výrobky neznámých firmiček. Ale věřte mi, já mít těch pět tisíc...

Fénix

TOM PRZYBYLA

O tom, že je u nás několik kvalitních diskmagů, se v poslední době na stránkách AR píše často. O amatérském časopise Fénix se tu také objevilo několik zmínek, ale nikdo o něm nenapsal nic bližšího. Přestože nejsem přímo jeho tvůrcem, patřím k jeho redakci a jako takový jsem se rozhodl napsat článek, který by přiblížil veřejnosti o co že to vlastně jde, a že i amatérští Amigisté něco dokážou.



Osazenstvo Fénixu na loňském setkání v Malých Svatoňovicích: zleva Braun, JKMS a KaF, zcela vpravo pan Vosyka, organizátor MaleSu

Fénix samotný vzniknul zhruba před třinácti měsíci v hlavách dvou nadšených amigistů, kteří právě opustili navždy redakci časopisu HELP a nevěděli co s volným časem a jak by pomohli Amize samotné. A tak se BRAUN a KAF rozhodli vytvořit doslova z ničeho papírový časopis Fénix, který bude jen pro Amigisty, i když podtitulek zní: "časopis nejen pro Amiga pařany". Po zahájení příprav ještě přijali třetího člena, kterým je JKMS. Já se přidal v okamžiku, kdy mi do schránky přišlo nulté číslo s nabídkou spolupráce, které jsem se hned chytil a mé články tam najdete dodnes pod nickem RedRose, stejně jako v Amiga MAXu.

Začátky nejsou nikdy jednoduché, a tak se zpočátku tito tři potýkali s potížemi všeho druhu, jako shánění levného papíru, kopírování, kde se dalo, a podobně. Ale Fénixáci všechny potíže překonali a díky tomu vychází Fénix 0 - 6 ve formátu A4 a to stylem, že všechny strany jsou sepnuty sešívačkou, aby držely pohromadě. Poté pánové kupují svou vlastní kopírku (asi to myslí vážně - scaner už ná BRAUN od začátku) a tady se začíná psát skutečná historie Fénixu. Poprvé vychází Fénix (číslo 7) ve formátu A4 na přeložených listech A3 a už to skutečně vypadá jako časopis.

Fénix funguje asi tímto způsobem: Braun, Kaf a JKMS kromě toho, že sami píšou, shromažďují materiály od externích členů, mezi které kromě mě patří ještě Dacan, Muf, ZDNSoft, Kulička, Pec, Scaterac, Rojan, Orlu, Miki, Yankee, Skinner a další. Potom všechen shromážděný materiál převádí Braun na své PC (to nebudeme chválit), kde vytváří vlastní a konečný vzhled Fénixu. Potom je časopis vytisknut na tiskárně, kde vypadá opravdu nádherně, a potom jde tento "master" do kopírky, kde se nakopíruje potřebný počet čísel.

Nutno napsat, že po grafické stránce je časopis výborný, což je práce především mistra Brauna, a to i přes to, že je omezen pouze na černobílý formát! Po obsahové stránce se dá napsat, že časopis je výhradně herní, i když je několik stran věnováno programům a pokud někdo napíše něco o HW, tak i tomu. Vlastní hitparáda her, i když se slabou účastí, rozhovory s jednotlivými členy redakce (pojaté velmi netradičně, o to však působivěji) a v úvodu dvě strany informací o Amigách, nebo i jiných počítačích a zmínky co je nového v AMIGA Review, AmigaCS, TopSecret atd. Pokud se podívám na články samotné, tak přesto že nejsem kritikem, tak hodnotím kvalitu článků kladně, obzvláště ty jedno a více stránkové, protože se oběvují i krátké recenzičky, kdy se vlezou 2-3 na jednu stranu. Ale skutečně se články dostaly na slušnou úroveň, kdy si mohou zadat i s články v AR či AMAXu.

Jen tak pro zajímavost je zde stručný výčet článků, které se nacházejí ve Fénixech 10 a 11. V desítce najdete například články Hexen, Doom, Mortal Kombat I a II, Litil Divil, Tom Cat, návod na Dungeon Master 2, Tower Micronik II, Blizzardy 030 a 060, Utility do WB 4. díl, Modemy, Párty Hronov 99 a další. Jedenáctku zase naplňují Napalm, Foundation, Max Rally, Zombie Apocalypse II, Octamed díl 3., Voyager, Yam 2.0, Zip Drive, Dac Second Hand a další. V současné době, kdy čtete tento článek, je na světě už dvanácté číslo, což znamená, že Fénix přežil a prožil relativně úspěšný rok své existence a skutečně je znát, že se stále vyvíjí.

Teď se začnu konečně věnovat nepopulárnímu tématu, kterým jsou peníze. Určitě je každému jasné, že to dotyční tři nedělají pro peníze, protože doba nám není zatím nakloněna a tak se na časopise pro Amigu zkrátka vydělávat nedá! Spíše ještě nějakými penězy Fénix dotují, aby vůbec mohl vycházet. Taky proto, že se nedá distribuovat přes klasické stánky s tiskovinami, je jeho cena relativně vysoká, ale jak pro koho, protože by si každý měl uvědomit, co se těm třem vlastně povedlo přivést k životu. Já osobně bych se k tomu vůbec ani neodvážil a kdyby mi to někdo jen navrhnul, tak bych se mu asi vysmál, ale oni to dokázali a Fénix tu je a bude určitě vycházet dál. Tak tedy jedno číslo stojí 15 Kč + 16 Kč poštovné a balné. Samozřejmě že je tu možnost předplacení, a to na 3, 6 nebo 12 měsíců s jistou slevou, při které platíte za 3 měsíce 81 Kč, 6 měsíců 162 Kč a za 12 měsíců 324 Kč. Přestože nepatřím k bohatým členům této společnosti myslím, že to nejsou částky nezvládnutelné. Rozhodnutí už zůstává na vás. Pokladníkem Fénixu byl demokraticky zvolen Braun, kterému případné objednávky zasílejte. Pokud byste se chtěli podívat na naše WWW stránky, najdete je na adrese: *http://www.mujweb.cz/www/casopis_fenix*

KONTAKTY:

BRAUN:
Karel Lenc, Slunečná 4, BRNO, 63400, tel: 05/47215299, e-mail: braun@iol.cz

KAF:
Karel Faltin, Výšina 5, BRNO, 63700, tel: 05/43236568, e-mail: kaf.@post.cz

JKMS:
Jiří Missbach, Štouráčova 19, BRNO, 63500, tel: 05/46211807, e-mail: jkms@post.cz

LinuxPPC 4.1

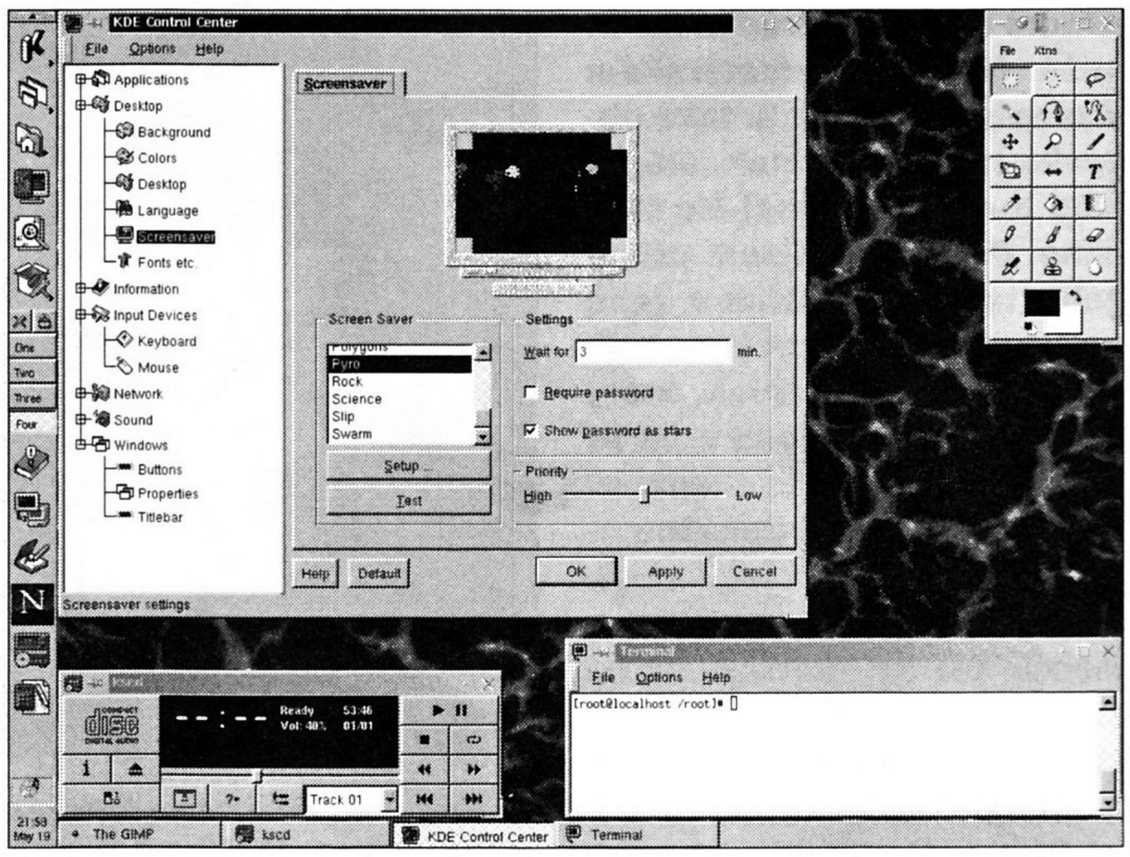
Pavel Čížek

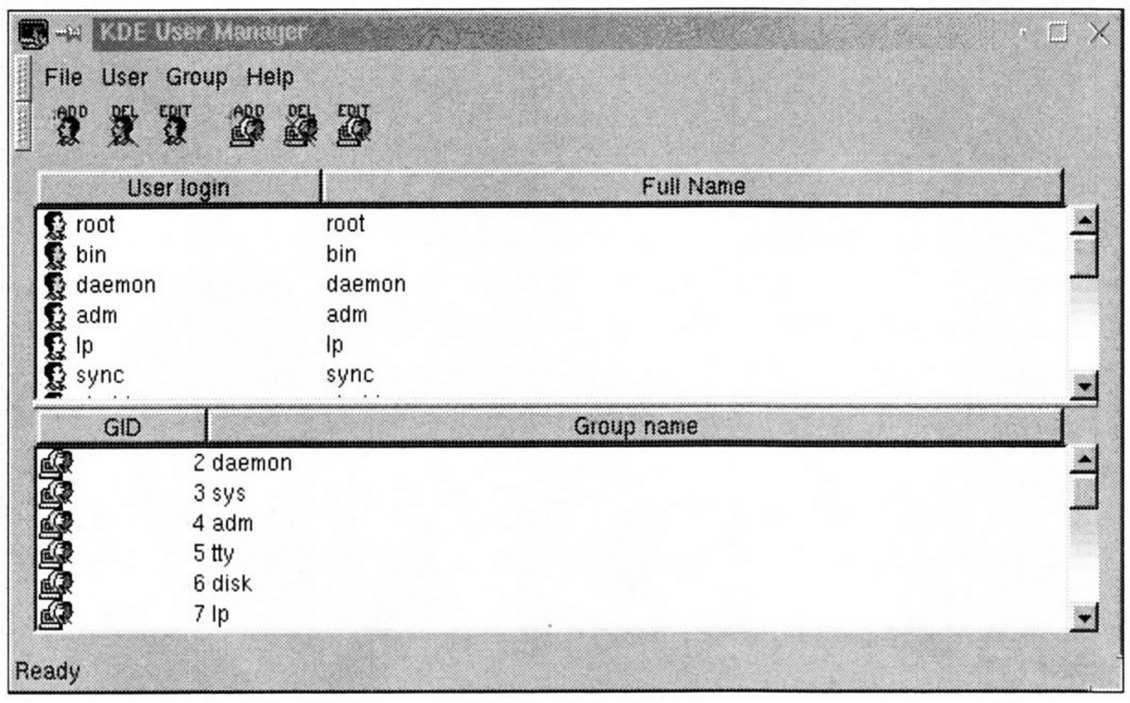
POŽADAVKY: PPC, 8 MB RAM, 0.5 - 1 GB HDD, doporučena grafická karta

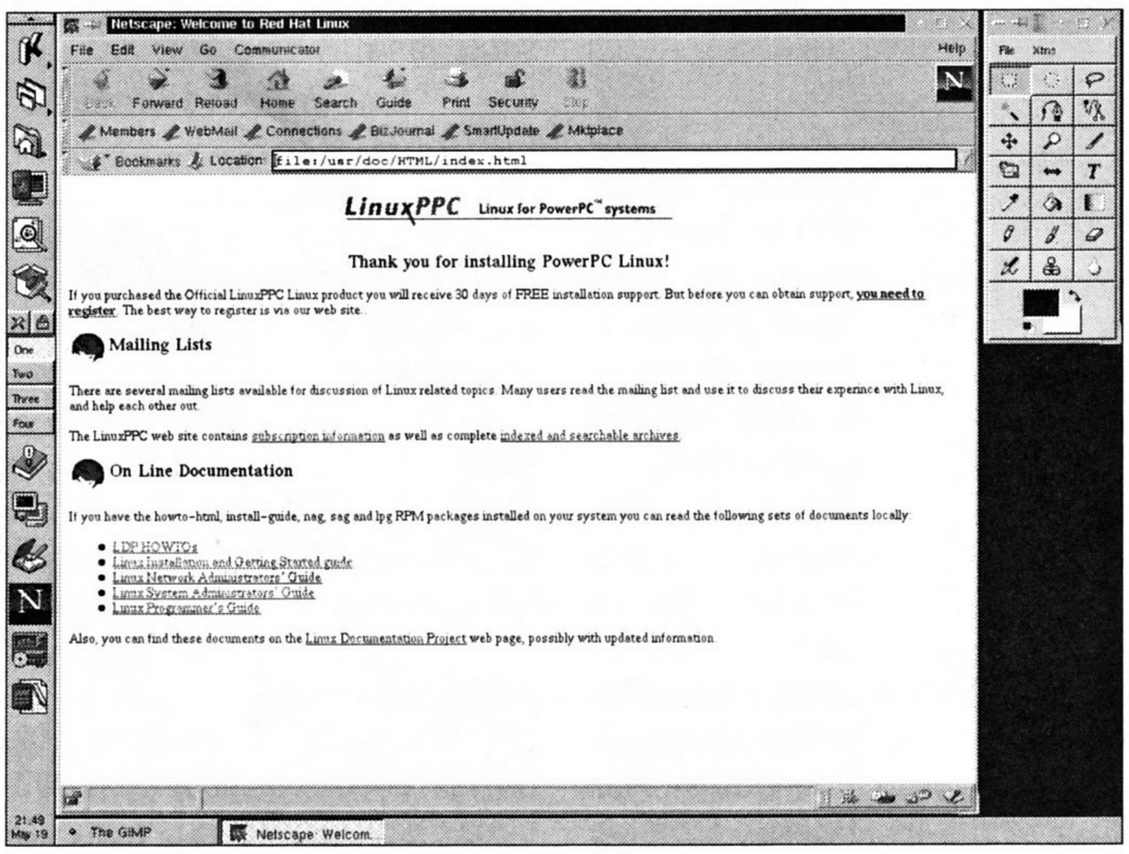
Několik málo měsíců po představení Linux RedHat 5.1 pro Amigy s procesory MC 680x0 se nyní můžete dozvědět něco více o možnostech použití Linuxu na Amigách s procesory PowerPC.

Řada šťastných majitelů PowerPC karet již určitě uvažovala nad možnými využitími svého hardwaru. Jednou z možností je i použití alternativního operačního systému k AmigaOS - Linuxu. Zahraničním uživatelům se nabízí nyní poměrně jednoduchá možnost, jak Linux pro Amigu s PowerPC procesory získat - vše potřebné je totiž na CD přiloženém k Amiga Formátu 40 (vyšel někdy během května). Je ale nějaká jiná alternativa? Jednou z možností je využití vhodné distribuce Linuxu pro počítače Macintosh, které procesory PowerPC také používají. Protože tento je ale ušit na míru hardwaru "macků", je nutné také získat linuxové jádro pro Amigu. Kde a jak, to se hned dozvíte. Nejprve mi ale dovolte okomentovat hardwarové požadavky. Tak předně potřebujete nějakou PowerPC kartu s pamětí alespoň 8 MB RAM (ale raději 16 MB, kdo by na to dnes neměl), dále 1 GB místa na disku uvažujete-li o kompletní instalaci (stačí i výrazně méně, ale pak nainstalujete jen základní systém a na lepší aplikace a rozumnou práci místa moc nezbude), no a konečně lze výrazně doporučit grafickou kartu (provozovat Linux v rozlišení 640x480 není příliš praktické). V případě instalace z CD se bude samozřejmě hodit i CD-ROM mechanika :-). Předkompilovaná jádra podporují většinu běžného hardwaru Amigy (samozřejmě včetně PowerPC karet, jejich SCSI řadičů a příslušných grafických karet), nicméně není od věci si včas zkontrolovat, že vše, co chcete používat, je již podporováno. (Pozn.: z nějakého důvodu zatím u řady předkompilovaných jader chybí ovladač paralelního portu Amigy; pokud tedy budete chtít tisknout, nezbude vám zatím ni jiného než si jádro Linuxu vyrobit pro svou vlastní konfiguraci sami).

Takže abychom to zpřehlednili. Předně potřebujeme linuxové jádro (základ systému komunikující přímo s hardwarem) určené pro Amigu a software, který s jeho pomocí umí Linux nastartovat. Obojí je vyvíjeno v rámci projektu LinuxAPUS, který má hlavní stan na serveru 'sunsite.auc.dk' (v adresáři s Linuxem je přímo adresář APUS). Tam také najdete poměrně podrobnou nápovědu k instalaci a použití na Amize. Kromě toho je třeba mít i X-server vhodný pro Amigu, neboť ty pro Macy neberou ohled na jistá specifika našeho systému. Pokud chcete poměrně snadno a rychle najít odkazy na všechny potřebné, lze se podívat například na rychlý návod k instalaci Linux APUS na stránce http://www.geocities.com-Vienna-6344/linuxinste.html'. Pokud máme vše, pak je třeba získat nějakou vhodnou distribuci Linuxu pro PowerPC procesory, jako například LinuxPPC 4.1 (připravuje se verze 5.0) - získáním je myšlen buď nákup CD nebo stažení příslušných stovek megabytů souborů po Internetu (nebo lze i požádat ochotného kolegu o pomoc). Pro účely této recenze byl použit již zmíněný LinuxPPC 4.1 a jádro LinuxAPUS z počátku května (verze 2.2.3). V době, kdy čtete tyto řádky už možná bude k dispozici jádro 2.2.8 a vývojářské verze 2.3.x.







Instalace

Instalace není nijak extrémně složitá. nejprve si musíte připravit pomocí HDToolsBoxu nějaké oddíly (partitions) na disku vyhrazené pro Linux (alespoň dva - systémový a odkládací [čili swapovací]) a označit je příslušnými identifikátory. Pak již stačí jen pomocí dodávané arexxového skriptu (využívá MUIRexx) zvolit jádro systému a spustit instalaci. Ta je typická pro distribuci RedHat: pomocí semigrafického GUI budete vyzváni k zadání základních údajů o počítači a určení instalačního média (CD-ROM, harddisk, síťová instalace); následně vyberete, které oddíly disku se mají na co použít a necháte je naformátovat (což může chvíli trvat); nakonec vyberete balíky, které se mají nainstalovat. Plná instalace celého CD zabere na disku asi 600 MB a i na pomalém IDE disku trvá necelých dvacet minut (PowerPC 603e/200 MHz). Po úspěšné instalaci systému je ještě potřeba doplnit dvě věci - jednak aktivovat ovladač myši, jednak nainstalovat X-server pro Amigu na místo toho pro PowerMac (nejlépe přetažením archivu z amigovského disku a jeho následným rozbalením). Obojí je popsáno ve výše zmíněné dokumentaci. Samozřejmě je možné ještě dále upravit a nakonfigurovat zobrazovací režimy X-Window apod., ale to už je na uživateli. Jedinou drobností, která není nikde zmíněna a která může trochu zkomplikovat život, je to, že některé archivy s X-serverem po rozbalení vytvoří soubor, který není označen jako spustitelný (a

nebude tudíž možno X-Win spustit) - to lze ale snadno napravit například za pomoci známého Midnight Commanderu.

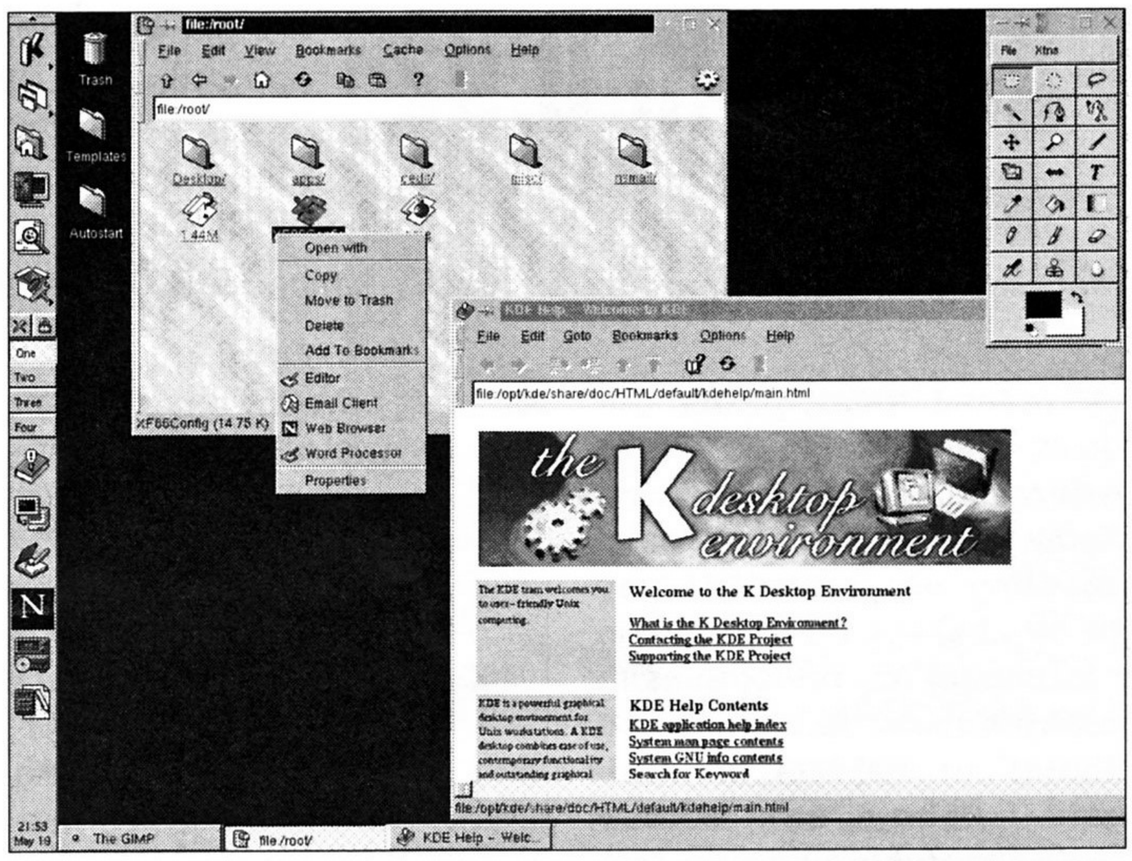
Jakmile je všechno hotovo, lze spustit X-Window nebo restartovat Linux. Záhy pak zjistíte, že systém je z tohoto CD standardně nakonfigurován tak, že X-Window se spustí automaticky při startu a uživatele uvítá rovnou přihlašovací obrazovka KDE. Stačí se tedy přihlásit a začít pracovat přímo v grafickém prostředí (které je samozřejmě trochu poznamenáno tím, že se jedná o distribuci pro Macintosh). Pro majitele grafických karet pod systémem CyberGraphics, kteří by rádi využili svoje nastavení a zobrazovací režimy i pod X-Window, bych mohl doporučit arexxový skript mon.rexx, který nastavení monitoru pod CGX převede na data použitelná v konfiguračním souboru XF86Config.

Software

Jak jsem již zmínil, základním instalovaným prostředím je KDE (K Desktop Environment), které nepříliš zkušenému uživateli značně ulehčí počáteční seznamování se se systémem. Obsahuje totiž mimo jiné řadu běžně používaných aplikací s upraveným a snáze ovladatelným uživatelským rozhraním. V rámci vlastního systému to zahrnuje například ovládací lištu pro spouštění aplikací a taskbar (viz obrázky). Dále jako správce souborů funguje aplikace, která ohledně funkčnosti není nepodobná Exploreru 4, tj. chovající se při procházení disků a manipulaci se soubory jako normální internetový prohlížeč. Posuďte sami - správce souborů obsahuje tlačítka vpřed, vzad a možnost vytvářet si bookmarky; všechny objekty se aktivují či spouštějí jedním kliknutím myši (což chce trochu zvyku, ale je to rychlejší); akce pro objekty je závislá na typu souboru, rozsáhlejší nabídka akcí je přístupná přes pravé tlačítko a kontextově sensitivní menu; se soubory se manipuluje pomocí příkazů Cut, Copy, Paste (vyjmi, kopíruj, vlož) atd. Vzhledově téměř identický se správcem souborů je pak program pro prohlížení nápovědy, což není nic jiného než HTML prohlížeč, který však umí zobrazovat i normální unixové manuály (a je to výrazně pohodlnější než man či xman). No, a konečně i konfigurace systému, tj. vzhled a chování ovládacích prvků, lišty s aplikacemi, ale i správa kont uživatelů apod., je řešena pomocí snadno použitelných ovládacích panelů.

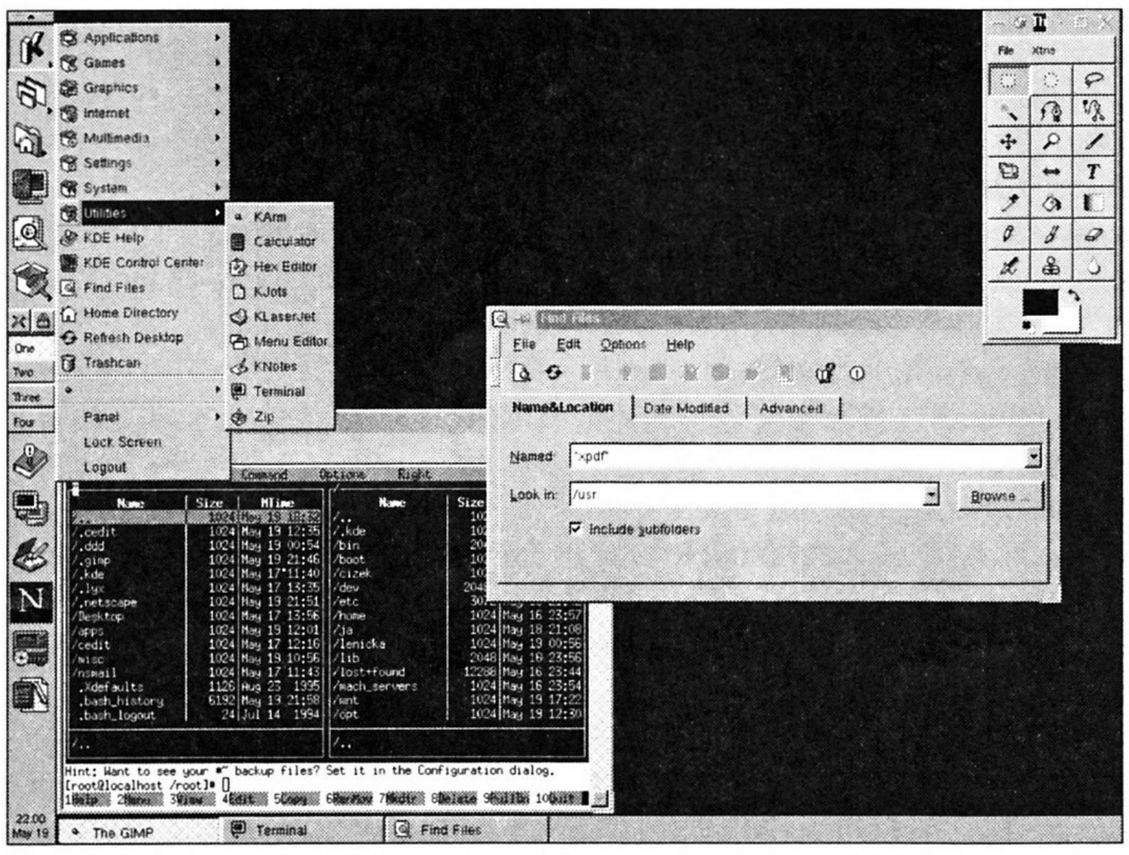
To všechno, co jsem zmínil a přítomnost řady dalších aplikací určených pro KDE, ovšem neznamená, že by chyběly jim ekvivalentní standardní nástroje pro X-Window, jako například standardní konfigurační panel RedHatu. Na disku najdete také bohatou nabídku správců souborů (xfm, FileRunner či konzolový a Xový Midnight Commander), textových editorů (xedit, emacs, vim-x, nedit), her (GNU chess, xbill, xboing, ...) a tak dále. Ze souborových utilit stojí za to si povšimnout kzipu, což je obdoba windowského WinZipu. Samozřejmostí u jakéhokoliv Unixu je přítomnost řady vývojářských nástrojů. Tady je na místě malé upozornění - v této distribuci je přítomno EGCS, ale je nakonfigurováno tak, aby se spouštělo jako GCC. Dva tipy pro programátory jsou asi následující: pokud máte rádi editory se zvýrazňování syntaxe, vyzkoušejte nedit; při ladění programů pak stojí za to vyzkoušet vizuální debugger zdrojového kódu DDD.

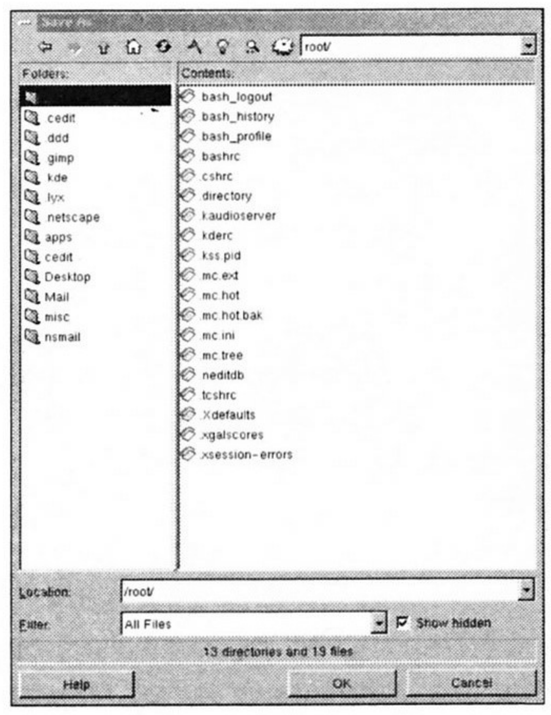
Protože většina výše zmíněných programů je běžnou součástí linuxových systémů, zvýraznil bych několik málo oblastí a aplikací, které jsou zajímavé pro uživatele na



Amize. V oblasti zpracování textu lze jako šikovnou nadstavbu nad TeXem použít Lyx, což je WYSIWYG editor, který ale používá LaTeX pro sázení dokumentů. Je vhodné mít k němu mít také xdvi či kdvi (prohlížeč DVI souborů, tj. souborů s popisem vzhledu výsledného dokumentu) a GhostScript či GhostView. Když už je zmínka o prohlížečích, nelze nepřipomenout, že i těch je k dispozici dostatek (od kview přes xv k xanim). Co však bude uživatele určitě zajímat v souvislosti se zpracováním grafiky je GIMP (GNU Image Manipulation Program) - pro manipulaci s obrazem nabízí pěknou řádku nástrojů, filtrů a konverzí, včetně možnosti vytvářet skripty pro složitější operace. Nu, a přecházeje k multimédiím bych chtěl (kromě různých přehrávačů a mixérů zvuku) upozornit na sympatický přehrávač CD.

Samozřejmostí je také spousta nástrojů pro Internet - od WWW serveru apache, přes FTP servery k hromadě e-mailových klientů (s uživatelským rozhraním i bez něj). V této distribuci jsou i uživatelky přívětivé nástroje pro konfiguraci spojení přes telefonní linku. Co však zaujme řadu z vás nejvíce, je přítomnost Netscape Communicatoru 4.05 (viz obrázek) včetně e-mailového klienta, prohlížeče diskusních skupin a Page Composeru (editoru WWW stránek). Takže konečně Netscape na Amize (svým způsobem). Nicméně pokud nejste příznivci tohoto prohlížeče, můžete se uchýlit ke KDE síťovým aplikacím (jednoduchý prohlížeč, kmail, ...) nebo použít osvědčený Lynx.





Závěr

Je jasné, že zmíněným výčtem potenciál Linux vyčerpán není - na Internetu naleznete spoustu aplikací, z nichž některé (jako například emulátor procesorů Intel a PC jako takového) vás určitě zaujmou. Ačkoliv to vše vypadá docela hezky, má LinuxPPC 4.1 z jistých hledisek i své nevýhody - je totiž založen na starší distribuci a starších knihovnách než aktuální PC verze, důsledkem čehož je nemožnost zprovoznit některé aplikace, které nejsou součástí dodávky (např. cooledit). To se bohužel týká zčásti i české lokalizace. Na druhou stranu bych měl ovšem upozornit, že nová verze LinuxPPC 5 (odpovídá nejnovější ditribuci RedHat 6.0) je již velice blízko dokončení. Navíc pokud se rozhodnete LinuxPPC koupit na CD (tj. ne stáhnout po Internetu), pak za jednu cenu dostanete LinuxPPC 4.1 (abyste měli hned k dispozici funkční systém) a LinuxPPC 5.0, který vám bude zaslán, jakmile bude zcela hotov.

AMIGA REVIEW

Autor: LinuxPPC
Typ: freeware
Cena: USD 32,- (verze na CD)

Hodnocení
Alternativní unixový operační systém k AmigaOS pracující na procesorech PowerPC, který je založený na jedné z nejznámějších linuxových distribucí (RedHat).

PhotoFolio 0.92

Luboš Němec

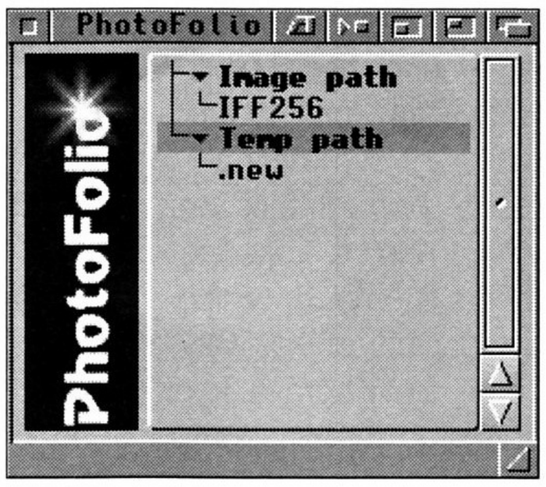
POŽADAVKY: procesor 68020 a vyšší, AmigaOS 3.0 a vyšší, MUI + knihovny

V oblasti katalogizace obrázků kraluje zatím na Amize jednoznačně PhotoAlbum. Podíváme se tedy na další obdobný program, který by se mohl stát jeho případným nástupcem či přinejmenším konkurentem. Aktuální verzi PhotoFolia najdete na Aminetu nebo na adrese *"http://mafeking.scouts.org.au/~paulh/photofolio.html"*.

PhotoFolio je shareware, ale v současné verzi nemá žádná omezení. Jako GUI je na rozdíl od PhotoAlba použito MUI, PhotoFolio podporuje jak AGA čipy, tak grafické karty standardu CyberGraphX. Program nabízí tři způsoby vytváření náhledů, řazení do skupin a kategorií, částečnou kompatibilitu s PhotoAlbem (pouze JPEG náhledy), podporu datatypů, online nápovědu a svůj vlastní systém zobrazování náhledů. PhotoFolio vyžaduje spoustu doplňkových MUI knihoven, jedná se o Listtree.mcc, NList.mcc a NListview.mcc, dále budete potřebovat jpeg.library, proof.library, image.library, guigfx.library a render.library. Pokud některou ze jmenovaných modulů a knihoven nenajdete společně v archivu s PhotoFoliem, mrkněte se do manuálu - najdete v něm všechny příslušné odkazy na WWW stránky, kde lze moduly a knihovny stáhnout, ostatně vše najdete jako vždy rovněž na Aminetu.

Nároky programu

Proč je program tak náročný a nevystačí si stejně jako PhotoAlbum sám? Na to se budete muset zeptat autora programu sami, každopádně i v testované betaverzi se PhotoFolio chovalo v mezích normy a žádná z jeho mnoha součástí nezpůsobovala problémy. Program si sám zjistí, zda máte grafickou kartu standardu CyberGraphX a použije příslušné rutiny pro volání jeho funkcí pro zajištění optimální rychlosti. Pokud nemáte gr. kartu a CGX, použije PhotoFolio guigfx.library a render.library pro renderovací funkce. S renderováním souvisí také jedna nepříjemná chyba, pokud totiž během vytváření náhledů v prohlížecím okně kliknete na ikonifikaci, program se zhroutí. Pokud chcete používat guigfx.library namísto volání CyberGraphX, musíte v tooltypech programu zadat volbu GUIGFX=YES, v opačném případě pak použijete parametr NO. Dalším problémem je nekompatibilita s picture.datatype dodávaným se systémem Picasso96 a PhotoFolio nebude s touto verzí datatypu správně fungovat. Pokud chcete, můžete si program přeložit do češtiny, PhotoFolio používá standardní lokalizační katalogy Workbenche 2.1+.



Práce s programem

PhotoFolio používá zajímavý systém zobrazení, na který zřejmě nebudou amigisté příliš zvyklí, ale který nabízí několik nových možností oproti obdobným katalogizačním programům. Každé okénko obsahuje kontextové menu dostupné po stisku pravého tlačítka myši a každé okénko je také nezávislé na ostatních. Po spuštění programu uvidíte jen jedno okno se stromovou strukturou vytvářených nebo už hotových katalogů. Úvodní seznam obsahuje dvě nabídky - Image Path a Temp Path. Každý vytvářený katalog se objeví v Image Path adresáři/cestě. Cesta Temp Path je logicky určena pro ukládání vytvářených náhledů při prohlížení, nejrychlejší je pochopitelně práce s RAM. Přidávání a rušení cest se provádí z kontextového menu, stejně jako většina operací při prohlížení obrázků, cesty lze pohodlně přetahávat myší mezi Image Path a Temp Path. Na obrázku si můžete prohlédnout, jak vypadá hlavní okénko programu, které je vskutku miniaturní a přesto poskytuje dostatečný komfort pro přidávání a mazání cest. Pro úplnost musím dodat, že většina funkcí vyvolávaných z kontextového menu je dostupná také z hlavního klasického menu. Vzhled celého programu i popisek k obrázkům se nenastavuje v preferencích PhotoFolia, ale díky použitému MUI můžete zvolit libovolné fonty i layout programu pro každé okénko zvlášť.

Přidání cesty tedy máme za sebou, ale jak vlastně obrázky prohlížet? Je to opět velmi jednoduché - normálně 2x kliknete na vytvořenou cestu a otevřete se nové okénko, ve kterém probíhá proces vytváření zmenšenin. Velikost náhledů může být v rozmezí 20 až 200 bodů na šířku i na výšku, při zmenšování jsou k dizpozici tři typy algoritmů dle kvality vyhlazování ("Normal", "Quality" a "Best Quality"). PhotoFolio zatím neumí dopočítat jeden z rozměrů náhledu a zachovat tak poměry stran (PhotoAlbum ano) a některé zmenšeniny (velmi malý počet) tak mohou vypadat poněkud deformovaně, s tím je však třeba při pevně dané výšce a šířce nutno počítat u každého katalogizačního programu. Při otevření okénka a zahájení procesu vytváření náhledů pracuje celé "okénko" v multitaskingu přesněji řečeno multithreadingu (sdílení procesů v rámci samotného programu), neboť všechna okénka s náhledy jsou nezávislá a tak lze s programem pracovat i během vyváření náhledů obrázků. Něco takového jsem neviděl ještě u žádného katalogizačního programu pro Amigu, PC či Macintosh a v plné síle se zde projevují vynikající multitaskingové vlastnosti Amigy.

Při prvním otevření katalogizačního okénka nejsou samozřejmě zmenšeniny ještě vytvořené a rychlost jejich vytváření se pohybuje v závislosti na formátu obrázku. Pokud dáte katalogizovat například JPEG nebo PNG obrázky, počítejte s poměrne dlouhou dobou, kterou program potřebuje na dekódování jednotlivých formátů. Kvalita výsledných zmenšenin je vynikající, i v malém počtu barev vypadají dobře, protože PhotoFolio standardně používá Floyd-Steinberg rastrování. V preferencích si můžete samozřejmě nastavit i rychlejší typy EDD/Random nebo dithering vypnout úplně. Vytvoření zmenšenin cca 20 JPEG obrázků trvá s procesorem 68060 cca 30-40s, u PNG formátu je to ještě více. Pro srovnání, PhotoAlbum potřebuje u stejných obrázků při stejně velkém náhledu a vypnutém rastrování zhruba polovinu času. Máte-li procesor 68040 a rychlejší, klidně nechte nejvyšší kvalitu náhledů, v případě grafické karty pak vypněte rastrování.

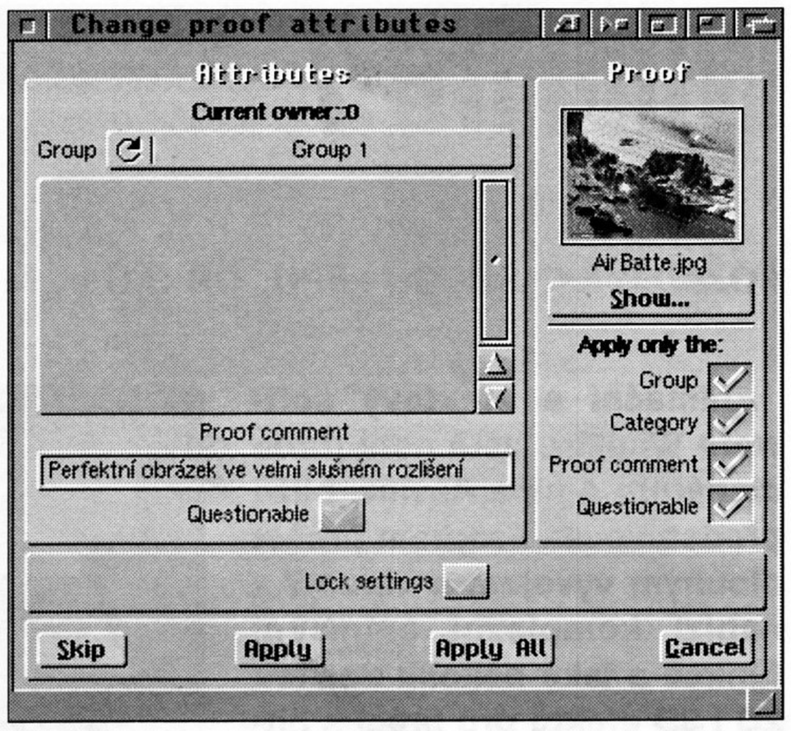
Na dalším obrázku už vidíte vytvořené náhledy, které se v PhotoFoliu nazývají "Proof" a které si můžete uložit na libovolné místo na disku, třeba i několikrát. PhotoFolio nevytváří na rozdíl od PhotoAlba žádné komplexní databáze, je tedy nutné mít zvlášť uložený projekt a zvlášť náhledy obrázků. Na druhou stranu, pokud zaškrtnete v preferencích položku "PhotoAlbum compatability", budou vytvářené náhledy

(respektive jejich podoba na disku) uloženy ve formátu kompatibilním s PhotoAlbem, ve kterém lze katalog dále zpracovat. V jiných ohledech je však spolupráce obou programů takřka nulová a ani kompatibilita projektu nelze nijak zajistit. PhotoFolio zde jde svou vlastní cestou a tak nezbývá než doufat, že budou v příštích verzích k dispozici i některé databázové formáty (pochopitelně vlastní), které umožní uložit celý katalog jako jeden soubor. Protože je nejrychlejší nechat náhledy vytvářet v RAM:, lze v preferencích nastavit, kolik paměti má rezervovat program pro systém, na této hodnotě se proces vytváření náhledů zastaví. Poněkud nepříjemný je stav, kdy se program při vytváření náhledů zastaví u každého nerozpoznaného formátu s chybovým hlášením, které lze sice uložit pro pozdější prozkoumání, ale katalogizační proces je nutné opakovat znovu bez onoho nerozpoznaného obrázku.

U vytvořených zmenšenin se objeví v kontextovém menu nové funkce. Hlavní z nich je informace o obrázku (viz ukázka) a jeho prohlédnutí, které poněkud nepochopitelně nefunguje po klasickém dvojkliku na náhled. Jak už bylo řečeno, PhotoFolio používá buď CyberGraphX nebo guigfx a render.library pro spočítání a zobrazení všech náhledů i obrázků. Zkoušel jsem obojí (tedy i v orig. módech Amigy) a musím programátory všech zúčastněných systémů pochválit, protože v rychlosti zobrazování není příliš velký rozdíl, také kvalita obrázků je víc než dobrá. Obrázek si přitom můžete prohlédnout v původní velikosti nebo 2, 4 a 8mi násobném zmenšení, zvětšení PhotoFolio zatím nenabízí. Označíte-li více obrázků najednout, neotvírá se prohlížecí okénko stále znovu, ale objeví se obvyklá tlačítka "Předchozí" a "Další" - škoda jen, že není k dispozici žádný mód slideshow a každý další či předchozí obrázek je tak nutné odkliknout ručně.

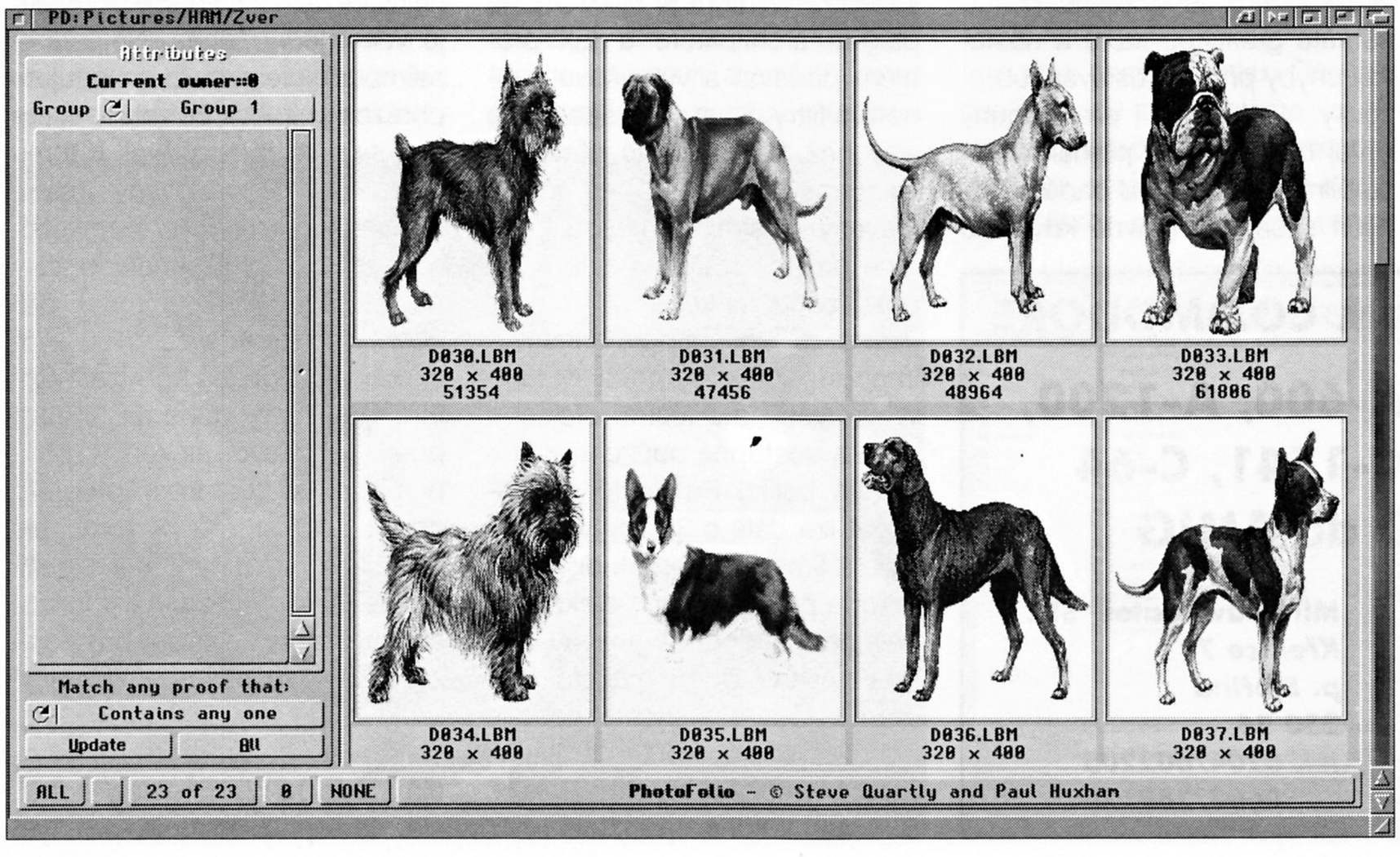
Program nabízí několik metod třídění a zobrazení popisek, jednou z nich jsou dokonce popisky ve stylu bublinové nápovědy. Obrázky lze ještě zařadit do čtyř skupin, ke každé skupině můžete uvést libovolný průvodní popis (viz obrázek). Nezjistil jsem, proč skupin nemůže být víc, ale i tak se jedná o užitečnou pomůcku např. při dělení na jednotlivé formáty nebo při třídění dle témat. Další funkcí v kontextovém menu je automatické provedení gamma korekcí, které ovšem nedoporučuji provádět u náhledů vytvořených s rastrováním, neboť PhotoFolio zde nedá uživateli na výběr žádnou volbu ani nastavení a většinou pak kontrastní bílá barva dostane žlutý nebo šedý nádech.

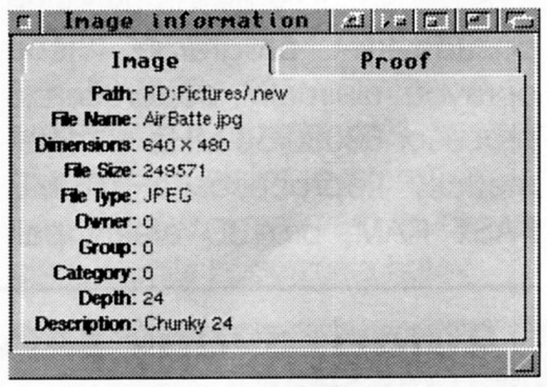
Export jednotlivých obrázků je možný přes funkci "Copy", po jejímž vyvolání se objeví requester a musíte specifikovat cestu, kam se obrázek nebo obrázky uloží. Tento postup je rychlý a pohodlný, stejně jako mazání obrázků přímo z disku. Při mazání se PhotoFolio pro jistotu ještě jednou dotáže, zda chcete smazat obrázek a jeho náhled.



PhotoFolio nebo PhotoAlbum?

Rychlostí vede PhotoAlbum na celé čáře, zde mu prostě nemůže PhotoFolio konkurovat. Oba programy mají velmi odlišné ovládání, také způsob vytváření náhledů je jiný. PhotoFolio používá MUI, PhotoAlbum klasické amigovské Gadtools. PhotoFolio je však jediný katalogizační program na Amize, který se snaží fungovat podobně jako Extensis Portfolio pro PC/Macintosh, i když přímo nepodporuje žádné vektorové grafické formáty. Práce s PhotoFoliem je poněkud neortodoxní, ale na způsob ovládání si zvyknete poměrně rychle. Program zatím nemá žádná sharewarová omezení, a tak by mohl být pro striktně sharewarové PhotoAlbum přijatelnou konkurencí. V současné verzi neumí PhotoFolio uložit katalog jako jeden soubor, což poněkud zneřehledňuje práci s katalogy, ale na druhou stranu nelze takový katalog jednoduše editovat nikde jinde než v programu, ve kterém byl vytvořen. Poněkud mne také zaráží skutečnost, že jednotlivé obrázky nelze prohlížet kliknutím na jejich náhled, ale pouze z kontextového menu, to se ale může v oficiální verzi programu změnit. Líbí se mi mít otevřený neomezený počet prohlížecích oken s náhledy, klidně i stejných obrázků, ale třeba s jiným rastrováním a jinou velikostí. Nic podobného totiž PhotoAlbum nenabízí a také správa cest (u PhotoFolia důsledně vizuální s podporou drag&drop) k obrázkům je ve srovnání s PhotoFoliem prakticky nulová. V dalších verzích slibuje autor zoomování prohlížených obrázků, zařazení podpory ARexxu a další nové funkce. Uvidíme, jak se bude PhotoFolio dál vyvíjet, už ve verzi 0.92 se jedná o slušný katalogizační/prohlížecí program s řadou zajímavých funkcí.





AMIGA REVIEW

Autor: S. Quartly, P. Huxham
Typ: shareware
Cena: USD 20,-

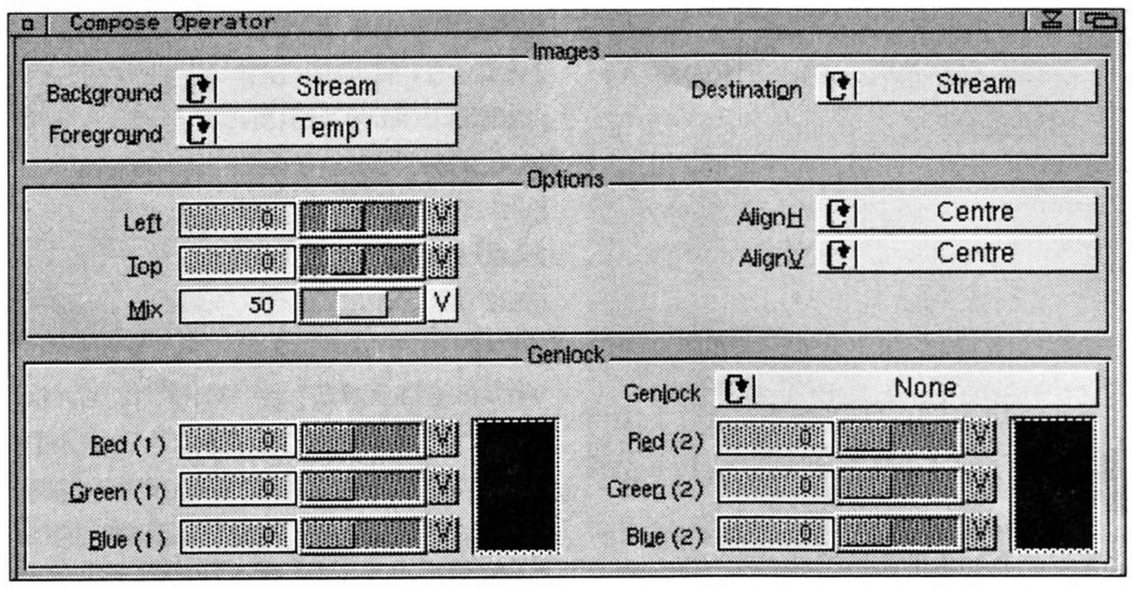
Hodnocení
Nepříliš rychlý, ale na první verzi překvapivě kvalitní katalogizér obrázků s netradičním ovládáním i způsobem práce.

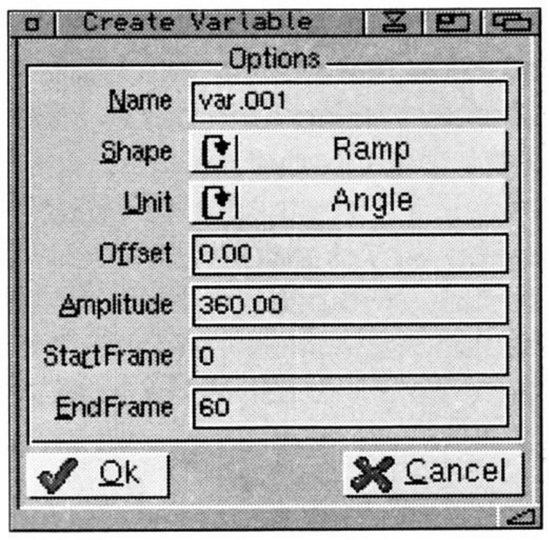
WildFire 7

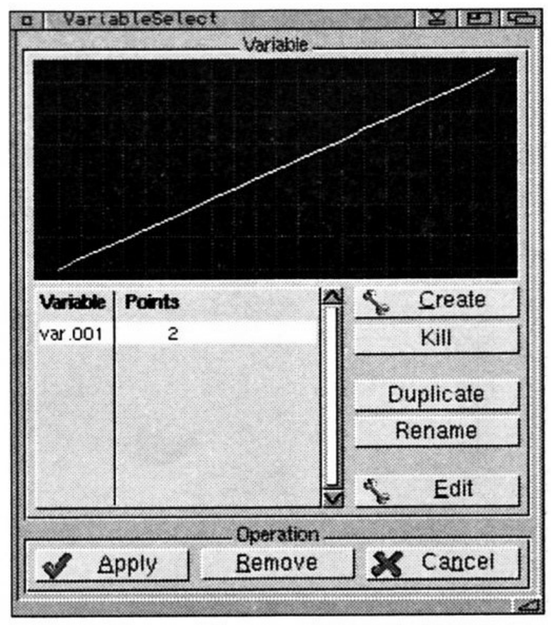
Luboš Němec

POŽADAVKY: 68030+FPU, OS 3.0+, MUI 3.8+, AGA nebo gr. karta (min. VGA rozlišení), 8 MB RAM, 30 MB na HDD

Animační a efektový software WildFire jistě není třeba čtenářům Amiga Review blíže představovat. Program prošel dlouhým vývojem a verze 7.x nabízí komplexní animační funkce a také několik desítek 2D i 3D efektů pro práci s bitmapovou grafikou. Oficiálním distributorem WildFire je Amiga Oberland, tato německá firma poskytuje též technickou podporu. Webová adresa zní: "http://www.oberland.com/amiga/wildfire/".







Nároky programu a instalace

Program si můžete vyzkoušet pomocí demoverze na Aminetu, která se skládá z několika archivů, nalézt je možné i nové plug-iny nebo hotové skripty pro různé efekty. Po rozbalení spustíte Installer, který celý WildFire nainstaluje sám. Jak už jste zjistili, s procesorem 68020 nebo 68030 bez FPU program vůbec nefunguje, program nově vyžaduje MUI a bylo tedy nutné kompletně přepracovat grafický interface. Dle mého názoru bylo sice původní GUI méně náročné na systém a obsahovalo všechno, co bylo k pohodlnému ovládání programu zapotřebí. Autoři WildFire se zřejmě rozhodli vytvořit GUI univerzální, které má navíc všechny možnosti plug-in architektury dané použitím MUI, takže se s přechodem na MUI prostě musíme smířit. V úvodu uvedené požadavky programu jsou opravdu minimální, doporučen je procesor 68030/50 MHz + matematický koprocesor a 16 MB FAST RAM, pro 3D efekty pak dokonce 68060 a 32 MB FAST RAM. Pokud chcete pracovat s grafikou v televizním rozlišení (max. 800x600 bodů) a nečekat na výpočty jednotlivých efektů příliš dlouho, měli byste si pořídit CyberStormPPC s 68060 a PPC 604e, grafickou kartu a alespoň 64 MB FAST RAM. Tyto nemalé nároky programu mohu bohužel jen potvrdit, pouze s PowerPC je možné pracovat s vyšším rozlišení než low-res v přijatelných časových odezvách.

WildFire je možné spouštět z Workbenche nebo z Shellu se stackem alespoň 16000. Pokud máte PowerPC turbokartu, budete potřebovat PowerUP systém, doporučena je nejnovější verze. Zastánci PPC řešení firmy Haage&Partner, systému WarpUP, mohou použít volbu "NOPPC", pak ovšem přijdou o všechny výhody PPC algoritmů. Pomocí tooltypu "NOCYBERGRAPHX" lze vypnout i CyberGraphX, což je užitečné pokud nemáte grafickou kartu a nastávají chyby při překreslování obrazovky. WildFire je i přes dlouhý vývoj na můj vkus poměrně nestabilní program, rád padá v různých situacích, hlavně když mu dojde FAST RAM. Pozor si dejte také na některé doplňkové MUI knihovny, pokud máte stejně jako já v "MUI:Libs/MUI" všechny dostupné rozšiřující moduly/knihovny, snadno se může stát, že WildFire vůbec nespustíte. Pomoc je však snadná, nainstalujte si původní MUI a doplňte instalaci o moduly dodávané přímo s WildFire.

Možnosti programu

Majitelé PowerPC turbokaret budou jistě potěšeni, neboť WildFire plně podporuje nativní PPC rutiny v samotném programu i při výpočtech. Podpora grafických karet standardu CyberGraphX je dnes už samozřejmostí, MUI interface zná snad také každý. Program nabízí k většině efektů náhled, dle rychlosti procesoru pak náhled v reálném čase, efekty nejsou omezeny pevně danými parametry, ale můžete si je přizpůsobit dle potřeb. Celá struktura WildFire je založena na plug-in architektuře a tak problém přidávat a vylepšovat jednotlivé filtry. S verzí 7.x dostanete více než 100 plug-inů převážně ve formě filtrů. WildFire má vestavený vlastní renderovací engine pro 3D efekty včetně možností zadat několik světel současně, definování průhlednosti a importu objektů formátu LightWave, většina z těchto efektů je ovšem dostupná pouze v doplňkovém balíku PowerPlugs. Pracovat lze dále s 3D fonty, envelope a time editorem, k dispozici je řada přechodových efektů pro animace i jednotlivé snímky, pomocí ARexx portu můžete program ovládat i ze skriptů, nebo je přinutit ke spolupráci s jinými programy podporujícími ARexx. Součástí WildFire je už od první verze konvertor obrázků a animací, který nyní umí pracovat se všemi důležitými animačními formáty jako je amigovský nativní IFF ANIM5/7/8, YAFA (speciální formát optimalizovaný na přehrávání 15/16/24bitových animací), MPEG, QuickTime a AVI. Export je možný do formátů IFF ANIM5/7/8, YAFA, MPEG a jako jednotlivé obrázky v mnoha formátech, pomocí plug-inů lze exportní funkce dále rozšířit.

Práce s programem probíhá v několika fázích a ve své podstatě je velmi jednoduchá. Nejprve si naimportujete nebo zkonvertujete obrázek/animaci či video, které budete dále zpracovávat. K tomu slouží právě jmenovaný Image Converter. Následující fáze většinou spočívá v prohnání grafiky několika filtry, u animací pro účely videa pak s časovou synchronizací. Zde má bohužel WildFire ještě co dohánět, neboť práce s časovou linkou je příliš primitivní a tak nelze program použít jako střižnu. K tomu ale není WildFire určen, má sloužit pouze jako program na přípravu animací apod., jejich následné sestavení, sestřihání a doplnění zvukem je nutné provést ve specializovaném programu. Netvrdím, že by to WildFire nezvládnul, ale dostupné nástroje pro tyto

Autorizovaný servis f. COMMODORE

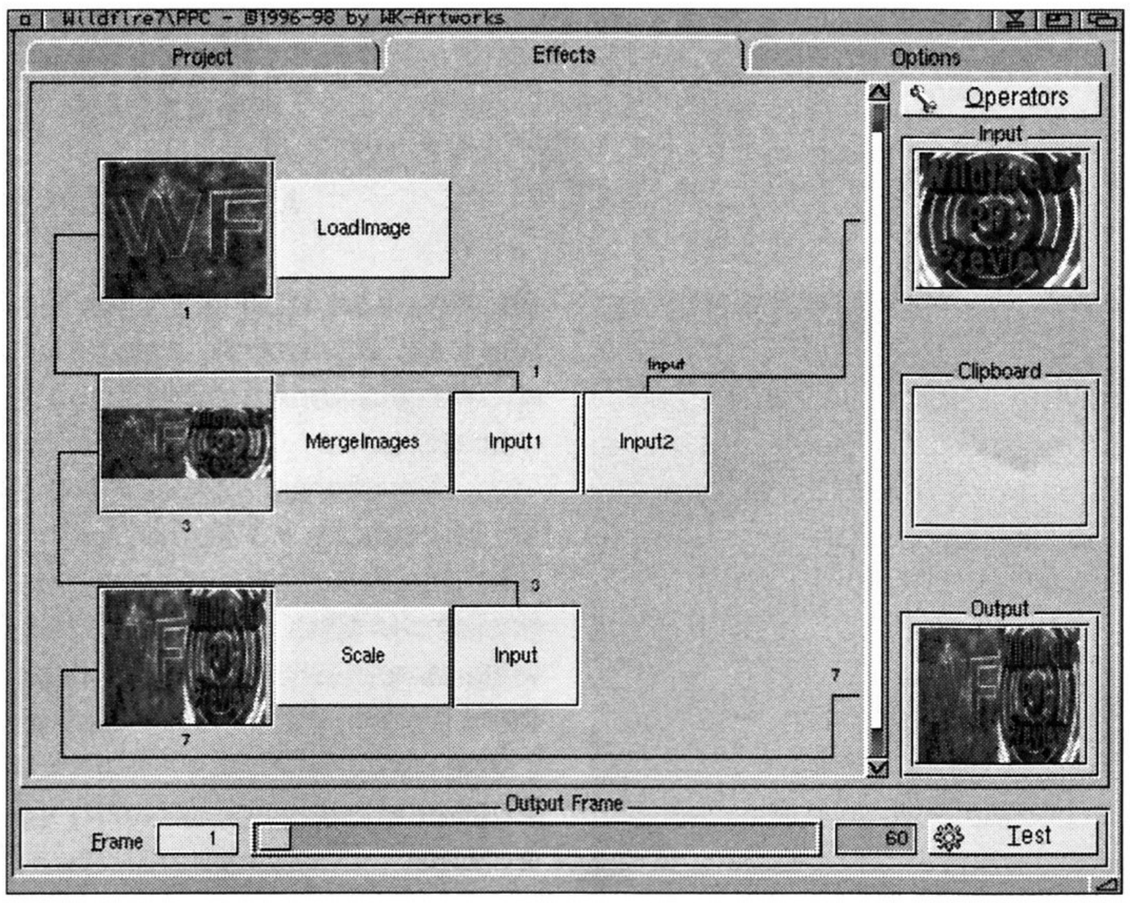
Opravy: A-500, A-600, A-1200, CD-32, CDTV, C-1541, C-64

Montáž HDD do AMIG

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

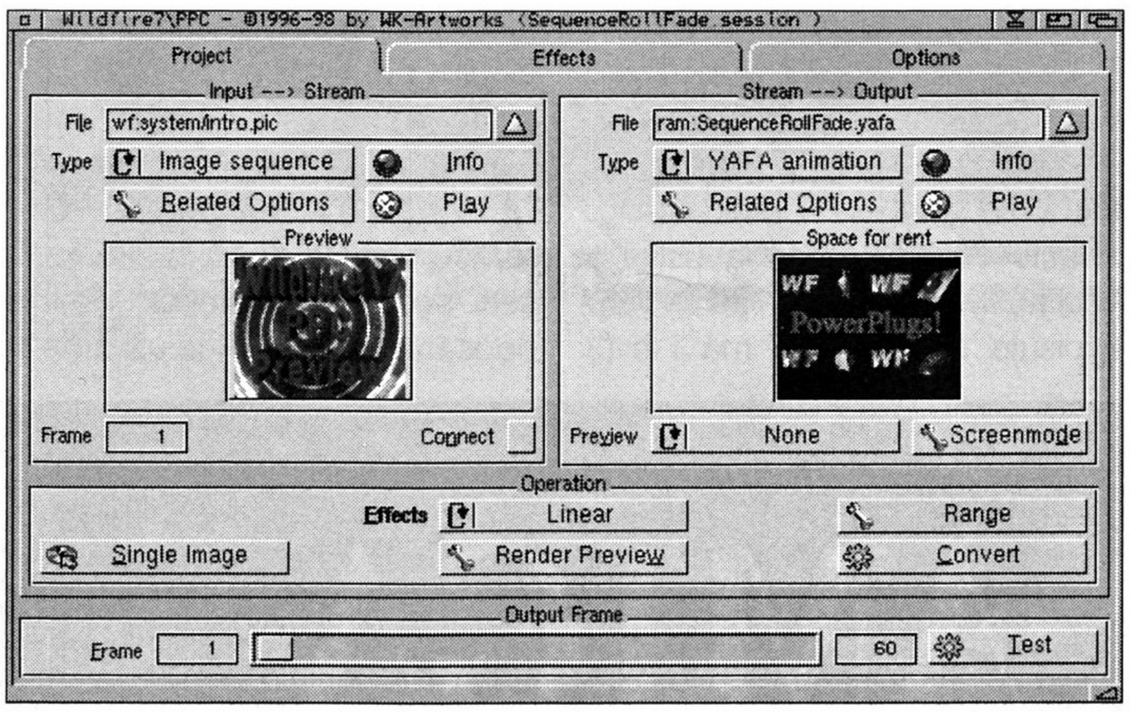
Náhrada membrány KB Amigy 600

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



účely jsou poměrně nepřehledné a výsledek střihání přímo ve WildFire není většinou nijak oslňující, někdy dokonce ani není přesná synchronizace možná. Znovu tedy opakuji, používejte WildFire pouze jako efektový program, přesně k tomu je určen.

Každý z procesů, které mohou běžet nezávisle a provádět jednotlivé efekty se ve WildFire logicky nazývá "process" a každá operace týkající se grafiky pak "stream". Program při aplikování filtrů přitom nerozlišuje, zda se jedná o samostatný obrázek či animaci, a tak je relativně snadné nechat třeba přes noc zpracovat kousek videa v libovolném rozlišení a druhý den pak už jen sestavit celé video. Dalším kladem je možnost použití skriptového procesoru na vytvoření libovolné "scény", kde lze zpracovat libovolné množství efektů a využít tak na maximum možnosti programu. Při vytváření těchto projektů se budete muset nejprve naučit zacházet s temporary (záložními) soubory. Jedná se o obyčejný buffer, do kterého se v případě nutnosti (například chcete-li jej zachovat v původní podobě) uloží obrázek, totéž se provádí při aplikacích některých složitějších efektů, které umí prolínat či jiným způsobem míchat dva či více obrázků. Celkem je k dispozici 13 bufferů - 2 klasické třeba pro Undo, 7 záložních pro obrázky a 4 pro 3D operace. Každý filtr či efekt má minimálně dva parametry - jména vstupního bufferu a jméno výstupního bufferu, kam se uloží obrázek po aplikaci efektu. Jako příklad mohu uvést třeba řadu přechodových nebo tzv. compose (prolínání nebo kompozice obrazu) efektů, kdy určíte první animaci pro zpracování v prvním streamu

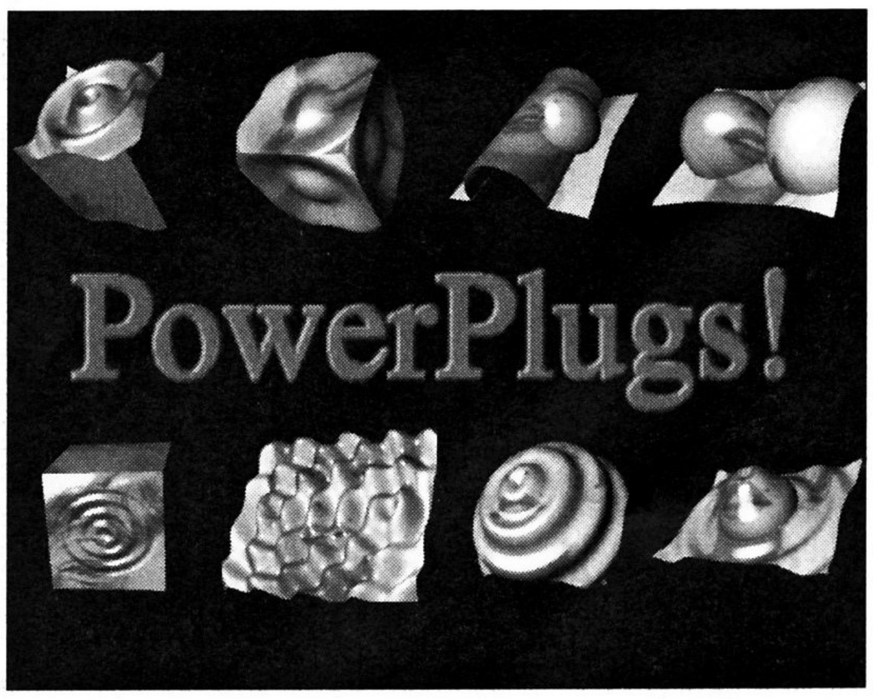


a případné další obrázky či animace pro potřeby mixování je pak samozřejmě nutné nahrát už do záložního bufferu.

Téměř v každého efektovém plug-inu můžete definovat tzv. "Variables" (proměnné), což je jakási obdoba jednoduchých maker s pevně určenými akcemi, co má který plug-in dělat. Variables lze libovolně kombinovat nebo měnit, na obrázcích je snad všechno dobře vidět. Mimo hlavní části nebo spíš součástí efektového procesoru je do WildFire integrován konvertor obrázků a animací, o kterém už řeč byla. Jedná se patrně o nejzajímavější konvertor animací, jaký je pro Amigu k dispozici, a to z jednoho prostého důvodu - umí pracovat s MPEG animacemi, podporován je formát MPEG I a MPEG II. Zkoušel jsem několik MPEG animací v délkách od cca 10s až po 5minutové video, všechny animace dokázal konvertor upravit a převést na klasický formát IFF ANIM, pochopitelně bez zvuku. Import dalších animací formátů AVI a QuickTime byl úspěšný méně než v polovině případů, WildFire totiž neumí dekódovat spoustu komerčních kodeků jako je Indeo (testovány verze 4.x a 5.x), Sorensen Video apod. Rychlost konvertování je přímo závislá na výkonu procesoru, např. u zmíněné 5minutové MPEG animace si vyhraďte i na 68060 několik hodin. Pokud mohu doporučit, vše ukládejte ve formátu YAFA, se kterým WildFire pracuje suverénně nejrychleji a jeho přehrávač je k dispozici jako freeware. V demoverzi dostupné na Aminetu si bohužel z licenčních důvodů nemůžete vyzkoušet import QuickTime ani AVI animací, což považuji za poměrně velký nedostatek, protože to je jeden z důvodů, proč program vlastně používat i v oblasti videa.

Vyplatí se investice do programu?

Cca 300,- DM není malá částka. V ceně je navíc pouze základní verze programu - i když s velkým počtem efektů - další exkluzivní plug-iny řady PowerPlugs! je třeba dokoupit. PowerPC verze modulů jsou naštěstí už v základní nabídce, k dispozici je však pouze verze pro PowerUP systém. WildFire dále už z principu své funkce vyžaduje velmi rychlý hardware, pokud plánujete pracovat s animacemi ve vyšším rozlišení než cca 320x200 bodů, neberte doporučení 68060+PPC 604e na lehkou váhu, bez grafické karty se zde také neobejdete. Investice do takové kombinace HW a SW dosáhne velmi vysoké částky, což prakticky vylučuje domácí použití (samozřejmě pokud nejste vlastníkem dobře prosperující firmy a takový HW/SW si můžete dovolit). Program je určen jak pro poloprofesionální a v řadě případů i profesionální nasazení, jeho ovládání je však natolik pochopitelné, že ho mohou po prozkoumání (spíš delším než kratším) používat všichni uživatelé. Rozhodně ale nečekejte, že přijdete, spustíte program a začnete tvořit bezkonkureční přechodové efekty, na to je WildFire přeci jen složitější program. Pokud plánujete používat WildFire například v kombinaci nebo v některých situacích třeba místo MovieShopu (není podmínkou), můžete později dokoupit další plug-in moduly - nabízeny jsou čtyři sady 2D i 3D efektů za 279,- DM. Dokoupit bohužel nejdou importní/exportní moduly pro práci s AVI a QuickTime animacemi v "použitelných" komerčních formátech, pokud je někde v nabídce najdete, dejte mi vědět. Neměl jsem možnost vyzkoušet WildFire na CyberStormuPPC, pokud se však budu držet reklamních materiálů a po zralé úvaze raději zredukuji proklamovanou rychlosti výpočtů, stále mi vychází rychlost PowePC verze zhruba 3-10 vyšší než s procesorem 68060. Kombinace WildFire se stříhacím programem s dobře vyřešenou časovou linkou (např. programy z produkce MacroSystemu) může přinést nové metody práce a v troufám si tvrdit, že pokud se opravdu naučíte s WildFire dokonale zacházet, ušetříte při nejrůznějších postprodukcích dost času.



AMIGA REVIEW

Autor: WK-Artworks
Typ: komerční
Cena: DM 299,-

Hodnocení
Vynikající efektový a animační program, který ve své oblasti nemá na Amize konkurenci.

RainBoot 2.42

Boleslav Kristen

POŽADAVKY: AmigaOS 2.04 a vyšší

Také vás omrzelo čekat při startu počítače a koukat se na černou obrazovku? Picboot vám nestačí a hrát skladbu přes Play16 není ono? Máte chuť se zase vytáhnout před pcčkáři? Pokud ano, tak čtěte dál.

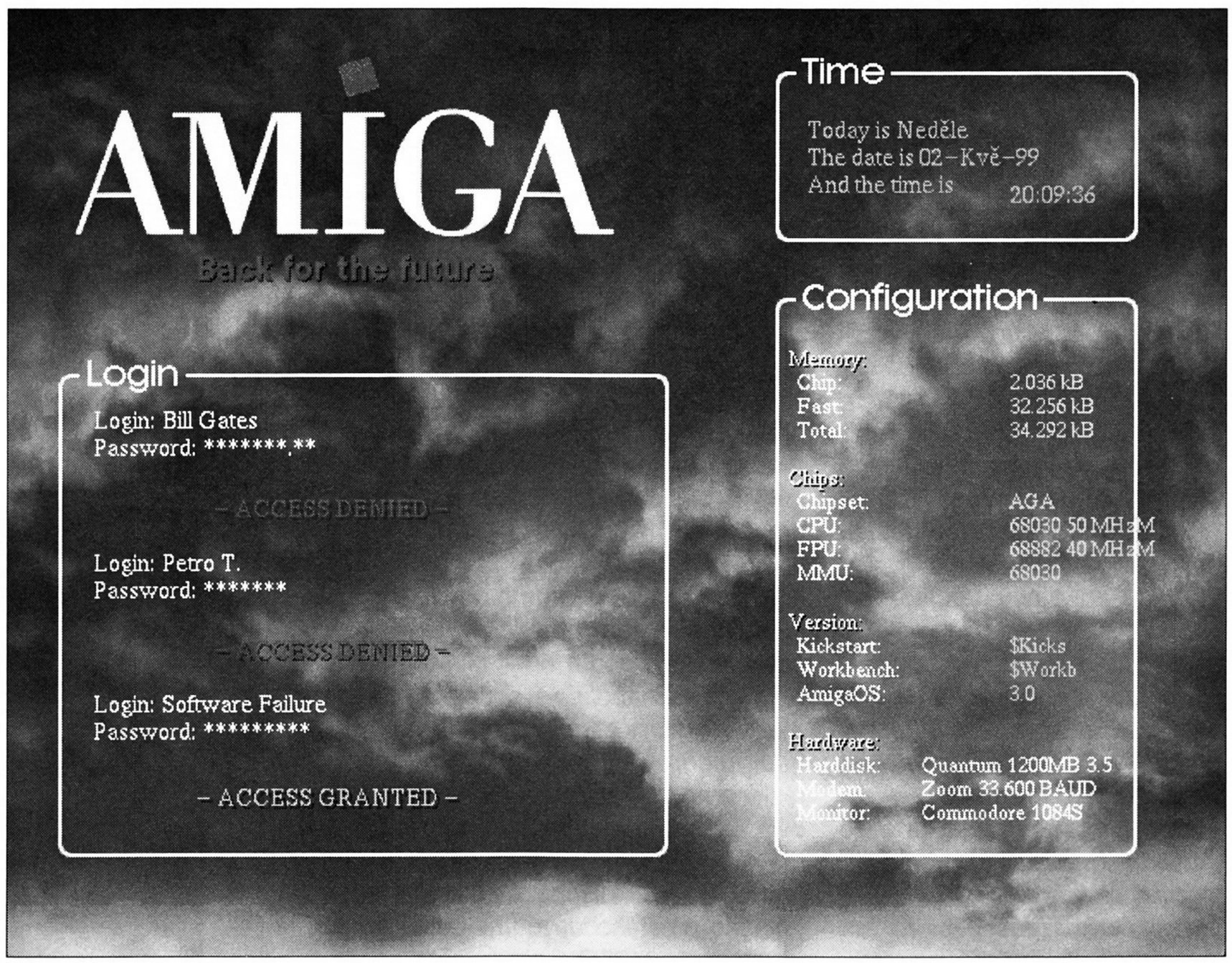
Kdysi mi hodně vadilo, že při bootování Amigy musím zírat jen na černou obrazovku. Pak se ale objevil program AWS, který při startu zobrazoval jak typ počítače, tak i čas. Bohužel ale nešlo nastavit si vlastní obrázek. Při pátraní na Aminetu jsem ale narazil na program PicBoot, který uměl zobrazit obrázky ve formátech IFF a GIF. Nejprve jsem měl pouze jeden a ten samý obrázek, ale pak jsem zjistil, že se dá nastavit, aby se při každém startu zobrazil vždy jiný obrázek. Závisí to pouze na tom, kolik máte obrázku v adresáři. Trochu mě mrzelo, že mi program neukazuje, jak silnou mám mašinu, ale to si člověk mohl na obrázek doplnit ručně. Ale když někdo mění často konfiguraci své přítelkyně, asi ho nebude bavit pořád přepisovat obrázky. Spuštění hudby skrze Play16 taky není zábavné, zabírá to zbytečně místo ve startovačka. Programy na zobrazování animací při startu nefungují vždy korektně. A tak jednoho dne jsem našel program, který se jmenoval RainBoot. Autorem programu byl do verze 2.2 Fin z Tampere Kimmo Pekkola a od verze 2.3 to převzal Němec Andreas Falkenhahn z firmy Software Failure of Airsoft Softwair.

Co tento program umí?

Autor se pyšní tím, že se jedná o multimediální program pro bootování. Opravdu je tomu tak? Z vlastní zkušeností můžu říct, že ano, pokud po něm ještě nechcete, aby vám při startu počítače četl noviny nebo vařil kávu. Takže co vlastně umí? Zde je několik vlastností:

- zobrazuje IFF-ILBM obrázky,
- můžete si nechat vypisovat text na obrazovce při startu,
- přehrává IFF-8SVX a RAW samply,
- nahraje si obrázky, fonty a samply před startem,
- zobrazuje aktuální čas,
- po nahrání Workbenche se efektně ztratí jako mlha,
- můžete použít pro hudbu jiné přehrávače jako třeba Protracker,
- může zobrazovat animace ve formátu ANIM,
- pracuje i s CyberGraphics,
- můžete si nechat zobrazovat tzv. "progressbar", který ukazuje, kolik ještě zbývá času do nabootování počítače,
- verze 2.42 je zdarma.

Pokud toho chcete vidět ještě více, je nejlépe si stáhnout verzi 2.42 a spustit si prezentačku, která se jmenuje DEMO.config. Uvidíte věci nevídané a uslyšíte věci neslýchané. Nejen že se vám vypisuje text, ale on má i svůj zvuk, který můžete měnit! Ale asi se ptáte, co takový program vyžaduje? Postačí mu Kickstart 2.04 nebo raději vyšší. Doporučen je 3.0 a AGA. Taký potřebuje knihovnu iff.library ve verzí 22 nebo vyšší. Verze 23.2 je přímo v archivu.



Můžu si i sám udělat svou konfiguraci?

Ale jistě, proto je vytvořen RainBoot, abyste si mohli tvořit vlastní návrhy. Nemusíte umět žádný programovací jazyk, stačí si pouze trošku pohrát s písmenky a čísly. Nejprve ale je nutno nastavit si základní konfiguraci. Takže ve startovačce budete mít řádek:

```
rainboot2 CONFIG hd0:boot
/configs/#?.config,
```

což znamená, že program nebude brát pořád ten samý konfigurační skript, ale bude je brát náhodně. Pokud ale chcete, aby pořád používal ten samý, tak místo #? napište název skriptu. Další z důležitých příkazů je MODEID <číslo>, kde pomocí kódu rozlišení nastavíte, v jakém rozlišení se má zobrazovat. Více je popsáno v guide. Sice už jsme si řekli, jak se bude skript spouštět, ale nevíme, co vlastně takový skript obsahuje. Doporučuju se nejdřív podívat na hotové skripty, přečíst guide a pak zkoušet tvořit skripty vlastní. Abyste se dlouho netrápili, zde jsou malé nápovědy. Ještě než začneme, chci upozornit, že některé odkazy jsou stejné v různých řetězcích a tak je zbytečné, abych je vypisoval pořád. Týká se to hlavně toho:

<x> - znamená rozměr v x-ové souřadnici,
<y> - znamená rozměr v y-ové souřadnici,
<height> - výška,
<width> - šířka,
<filename> - zde se označí cesta k souboru.

Animace

```
%ANIM = <x>/<y>/<mode>/
<speed>/<filename>
```

Takže první dvě už známe. <mode> může být jako Normal, Pingpong, Wait nebo Once. <speed> označuje rychlost zobrazování a pak je už jenom cesta k animaci. Příklad:

```
%ANIM = 50/50/normal/10/
hd1:animace/anim/2.anim
```

ProgressBar

```
%BAR = <x>/<y>/<width>/
<height>/<render>/<pen>/
<endpen>/<mode>/<speed>/
<deftime> /WAIT
```

<render> může být jako NORMAL nebo PLANE anebo taky CYCLE, kde se barvy cyklicky mění mezi počáteční barvou - nastavení v <pen> a koncovou barvou <endpen>.
<mode> může být pouze jako TIME (přibývá z časem) nebo jako

EXEC (po spuštění programu), ale nemůžete pak použít funkce SPEED a DEFTIME. Do těch dvou se píší pouze hodnoty. A opět malý příklad:

%BAR = 10/200/10/300/CYCLE/28/65/TIME/5/15/WAIT

Obrázek na pozadí

%BGPIC = <filename>

Zde dosadíte váš hlavní obrázek, který bude celou dobu na pozadí. Příklad:

%BGPIC = HD1:Pictures/amiga.iff

Další obrázky

%BRUSH = <x>/<y>/<filename>

Tady můžete přidávat další obrázky, jak se vám líbí. Pokud jich bude více, nezapomeňte je označovat jako %BRUSH1 atd. Příklad:

%BRUSH3 = 20/140/HD1:Pictures/brush3.iff

Cyklická změna barev na obrázku

%CYCLE = <first>/<last>/<speed>

Zadáte první barvu a poslední, SPEED označuje rychlost změny, čím větší číslo, tím pomalejší změna. Příklad:

%CYCLE = 21/30/7

Stmívání obrazu

%FADEIN = <color>/<steps>

Způsobí, že se obrázek na pozadí zobrazí z barvy nastavené <color>, která musí být napsána v hex. číslu a hlavně s "$". <steps> znamená počet kroků, zde opět platí, čím větší číslo, tím pomalejší efekt. Příklad:

%FADEIN = $FFFFFF/12

Prolínání obrazu

%FADEOUT = <color>/<step>/wb

Podobně jako předchozí s tím rozdílem, že se používá pro přechod do již nabootovaného Workbenche. Příklad:

%FADEOUT = $123456/10/WB

Fonty

%FONT<number> = <fontname>/<size>

Zde si konfigurujeme fonty. <number> znamená číslo fontu, do <fontname> zase napíšeme název fontu a <size> je pro velikost fontu. Příklad:

%FONT2 = Times-k8.font/18

Moduly

%MODULE = <filename>

Můžeme si taky nechat hrát modul na pozadí. Příklad:

%MODULE = HD1:Music/mody/mod.shallow be my grave

Samply

%SAMPLE<number> = <type>/<filename>

Kromě módu si můžeme také nechat skript okořenit správnými zvuky. Opět <number> znamená číslo samplu, <type> může být jak NORMAL (pro délku samplu do 128kb) nebo LONG (délka větší než 128kb). Příklad:

%SAMPLE4 = NORMAL/HD1:Music/Samply/rain.8svx

Text

%text

Tak se zapisuje text, možno pak použít jiné zkratky, které vysvětlím později.

Čas

%TIME = <x>/<y>/<pen>

Zde je čas, který zase nasměrujeme souřednicemi a <pen> znamená barvu. Příklad:

%TIME = 600/40/10

```
CygnusEd Professional V3.5 Copyright © 1987-1993 CygnusSoft Software  Neděle 02-Kvě-99  20:03:43
Ram Disk:ra...2_5/configs/CloudBoot.config      I   * řádek 3      sloupec 69
%BGPIC=CloudBoot.iff
%FADEOUT=$FFFFFF/30/WB
%FONT1=Times.font/18                                    ! Příklad skriptu !
%FONT2=Times.font/15
%SAMPLE1=CloudBoot_Sample1.8svx
%SAMPLE2=CloudBoot_Sample2.8svx
%SAMPLE3=CloudBoot_Sample3.8svx
%SAMPLE4=CloudBoot_Sample4.8svx
%SAMPLE5=CloudBoot_Sample5.8svx
%TIME=584/118/1
%VERSION=2/5

%TEXT
%S3C3L
%X465%Y75Today is %TW
%X465The date is %TD
%X465And the time is

%F2 %SWS5V30
%Y210%C0%X456Memory:%C6
%Y209%X455Memory: %D2 %D0 %C7
%X460Chip:%X580 %C3%MCK kB %D2 %D0%C7
%X460Fast:%X580 %C3%MFK kB %D2 %D0%C7
%X460Total:%X580 %C3%MTK kB %D2 %D0%C7

%Y280%C0%X456Chips:%C6
%Y279%X455Chips: %D2 %D0 %C7
%X460Chipset:%X580 %C3%VC %D2 %D0%C7
%X460CPU:%X580 %C3%PCM %D2 %D0%C7
%X460FPU:%X580 %C3%PFM %D2 %D0%C7
%X460MMU:%X580 %C3%PM %D2 %D0%C7

%Y365%C0%X456Version:%C6
%Y364%X455Version: %D2 %D0 %C7
%X460Kickstart:%X580 %C3%VK %D2 %D0%C7
%X460Workbench:%X580 %C3%VW %D2 %D0%C7
%X460AmigaOS:%X580%C3 3.0 %D2 %D0%C7

%Y435%C0%X456Hardware:%C6
%Y434%X455Hardware: %D2 %D0 %C7
%X460Harddisk:%C6%X530 Quantum 1200MB 3.5 %D2 %D0%C7
%X460Modem:%C6%X530 Zoom 33.600 BAUD %D2 %D0%C7
%X460Monitor:%C6%X530 Commodore 1084S %D2 %D0%C7%SWE

%F1%Y230%SWS4V30
%C6%X50Login: %C7%D5Bill Gates %D0
%C6%X50Password: %C7%D5********.** %D0
%SWE
```

Příkazy

%% - zobrazí % na obrazovce

%B<číslo> - zobrazí přislušný brush (obrázek), jak jsme uvedli v konfigurací. Příklad %B3.

%C<číslo> - změní barvu textu. Číslo je z kategorie <pen>.

%D<číslo> - délka trvání. Číslo je v "tikách" (50 "tiků" je 1 sekunda).

%F<číslo> - zobrazí přislušný font.

%M<type><size> - zobrazí paměť. Za <type> můžeme napsát buď F pro FAST nebo C pro CHIP RAM a za <size> zase velikost, kde B je v bytech, K v kilobytech a M v megabytech. Příklad: %MCK (%MFB)

%P<unit> - zobrazí nám procesor. Když za <unit> dáme C, bude to CPU a když F, tak bude to FPU.

%Q – ukončí skript a Rainboot2

%S(<type>S)<number>(C<channel>V<volume>LR) - pro sampl. <type> slouží jako již bylo uvedeno výše u samplu (N, L)[normal, long] ale je zde nový typ W, který slouží pro zvuk při vypisování textů na obrazovce. <number> opět znamená pořadí samplů, <channel> je pro kanál (od 1 do 15) a <volume> je pro hlasitost od 1 do 64. L je pro hráni samplu ve smyčce (loop) a R je pro náhodné zvuky při zvuku vypisování textu.

Příklad: %SNS4V64L

%TD - zobrazí datum v pořádí dd-mm-rr na obrazovce

%TT - vypíše čas na obrazovce

%TW - vypíše den na obrazovce ("středa" apod.)

%V<version> - vypíše verzi systému. Když za <version> napíšeme C, dá nám chipset (AGA/ECS/OCS), při napsání D zase vidíme DOS jako 3.1 a K zase pro Kickstart a W pro Workbench. Příklad: %VC

Více příkazů je ještě v guide, vybral jsem ty nejdůležitější.

Asi vás zarazí, proč pořád píšu o verzi 2.42, když už je na světě verze 2.5. Bohužel verze 2.42 je poslední freeware verzí tohotu programu a verze poslední (2.5) je už shareware, za kterou musíte zaplatit 10,- DM (registrace přes e-mail) nebo 15 (registrace poštou). Obdržíte nejenom klíč ale také vlastní RCC (Rainboot Config Creator), kterým můžete pohodlně vytvářet skripty skrze vlastní GUI. Zatím to nevlastním a jaksi se ani nechystám. Pokud se vám zda, že lépe použít již hotové skripty, tak se mrkněte buď na Aminet nebo raději na adresu *http://www.home.pages.de/~Airsoft*, kde naleznete velký archiv různých skriptů a jiné novinky.

Loading complete...

AMIGA REVIEW

Autor: Andreas Falkenhahn
Typ: freeware
Cena: --

Hodnocení
Vysoce kvalitní program pro zpestření chvil strávených při bootování vaší Amigy.

StopMenu

Boleslav Kristen

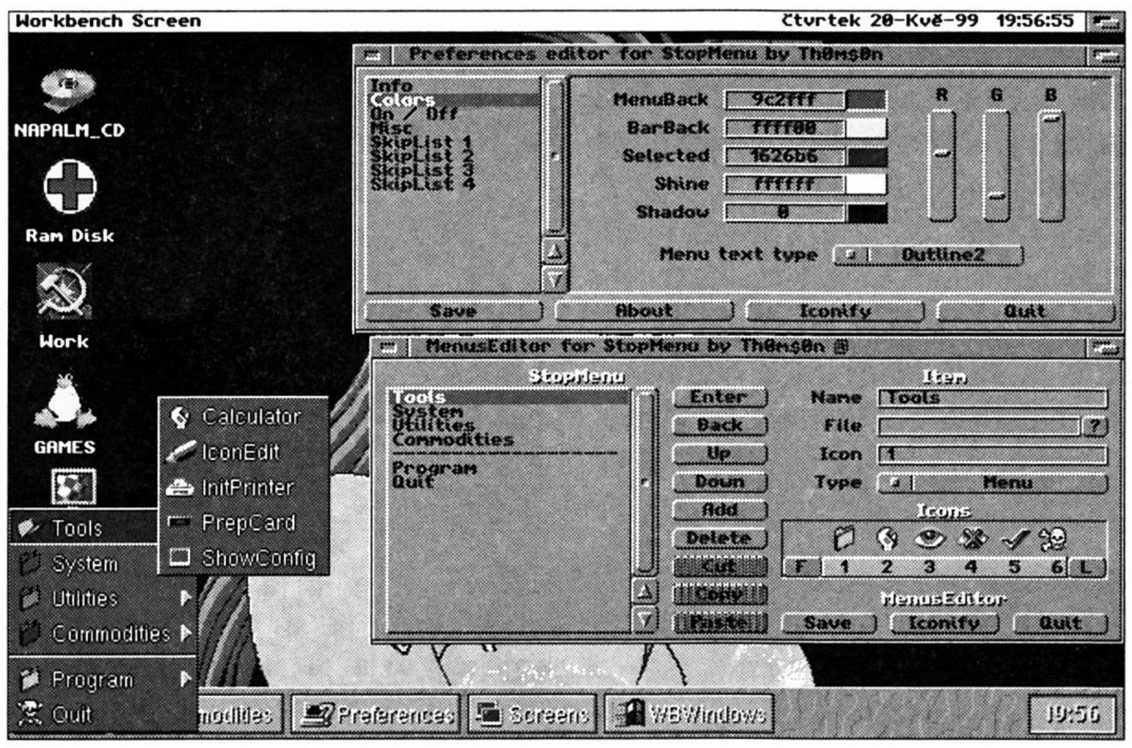
POŽADAVKY: AmigaOS 3.0 a vyšší

Docela mě baví dostávat mé přátele, kteří mají PC a jednou za čas se ke mně přijdou podívat na Amigu. Jeden z nich, když uviděl na mém Workbenchi běžet StopMenu, propadl dojmu, že už jsem si pořídil Windows. Leč mýlil se...

Zde je vidět další výhoda Amigy oproti PC, že si můžeme pořád jakkoliv měnit vzhled Workbenche a nemusíme mít nějaké Themes, které změní pouze několik ikon, zvuky a pozadí. StopMenu je sharewarový program, který spadá do kategorií Windows-like programů, čili podobných "jedinému správnému operačnímu systému". Je to jeden z mnoha programů, které fungují na principu nástrojové lišty (nebo jak se tomu nadává) z Woken. Není v tomto okruhu sám, už před ním bylo a asi pořád bude plno takových programů, jako například Runbar, Hotbar, AStart a jiné. Jeden můj známý řekl, že to je ve Windows jediná dobrá věc.

Původním autorem programu je Tomasz Wojcik, 16-letý student gymnázia ve Starachovicích v Polsku. Ten ale nedávno svou Amigu prodal, ale zdroj poskytl Damiru Arhovi ze Slovinska, který ve vývoji StopMenu pokračuje. Jak už jsem napsal, jedná se o shareware, takže není zadarmo. Cena za program je buď 10 USD při e-mailové registraci, přes snail vás registrace stojí USD 15. Program je dostupný na Aminetu, po zaregistrování obdržíte vlastní klíč a tím podpoříte autora a hlavně zrušíte ty otravné sharewarové upozorňující requestery. Čím se takový program trochu liší od jiných podobných programů?

- podobně jako ve Woknech může být lišta schována a objeví se teprve po zajetí kurzorem dolů (tak je to nastaveno jako základní, takže pokud po nainstalování programu lištu nevidíte, nepanikařte, že vám to nefunguje). Toto lze zapnout i vypnout, takže se lišta může schovávat nebo bude vidět neustále;
- rychleji a snadněji spouštět programy;
- kontrolovat programy typu commodities;
- kontrolovat obrazovky a také je zapisovat jako IFF;
- snadněji spouštět preference;
- program si sám načte komodity i preference, nemusíte si je pracně sami nastavovat;
- preference rozdělí jako systemové (fonty, tiskárny,... atd) tak uživatelské (AHI, MCP, MUI,...). Možná přijdete na víc jiných možností.



Co vidíme?

Vidíme pět tlačítek a vpravo hodiny. Co nám skrývají tlačítka? První tlačítko je STOP. Zde nastavujete programy pro spouštění. Defaultně je už tu něco nastaveno z Tools, System, Utilities, Commodities. Pak zde ještě vidíme PROGRAM a QUIT. Quit je pro ukončení tohoto programu. PROGRAM nám zase nabízí: Restart, Prefs, MenuEdit, Meter, Reboot. Restart slouží k restartu tohoto programu, Reboot je pro restart celého počítače, Prefs zase jsou nastavení programu. Můžete zde nastavit barvy textu, pozadí, fonty, styl fontů, pozadí pro lištu, zapnutí/vypnutí některých tlačítek, schovávat lištu, hodiny, rychlost zobrazování, klávesové zkratky, prioritu atd....

Menu editor slouží k nastavení programu pro spouštění. Můžete si vytvořit svoje menu a k němu další podmenu. Vytvoření je primitivní a podobné jiným programům, takže není třeba rozepisovat to detailněji. Každému programu můžete přidat malou ikonku, kterých je zde kolem 94, ale není problém si vytvořit vlastní. Meter je určen pro zobrazení vytížení procesoru a využití pamětí FAST a CHIP, všechno v procentech - je to velmi podobné Tiny Metru. Dalším tlačítkem jsou COMMODITIES. Zde můžete programy jak ikonifikovat, <obrázek 5.iff> tak unikonifikovat, deaktivovat nebo odstranit. Pak zde vidíme tlačítko PREFERENCES. Jak už jsem psal, zde je všechno z adresáře SYS:Prefs/, rozděleno na System a User. Tak se můžete rychleji vrtat v preferencích, než se proklikávat přes mnoho ikonek. Další tlačítko nese název SCREENS. Tady se vypisují všechny obrazovky, které jsou otevřené. Můžeme je dávat do popředí nebo do pozadí, odstranit nebo zapsat jako IFF obrázek. Poslední tlačítko charakterizuje ikonka Woken a jmenuje se WBWindows. Zde jsou zase zobrazována všechna okna, opět je můžeme dávat do popředí/pozadí, aktivovat, zavřít nebo odstranit. Když klikneme pravým tlačítkem myši na hodiny v liště, zobrazí se nám automaticky METER.

Hodnocení

Program vypadá hezky a je plně funkční, i když se nevyhnul některým chybám. Hlavně se mi ho podařilo shodit (a tím i celý systém) při funkci "odstranit" tlačítka WBWindows a také v SCREENS opět při funkci odstranit. Autor ale na to upozorňuje v guide. Zde bych doporučoval raději používat prográmek PriMan (recenze v AR44). Další možnosti shození systému skýtá položka v SCREENS - Save as IFF. Ne vždy se program sekne, někdy i dokáže obrazovku skutečně sejmout, ale pak někdy celá lišta zmizí a nechce se už ukázat, takže zase restart. Zde zase doporučuju spíše používat jiné programy jako třeba SGrab nebo Screen2IFF. Ale program má i své výhody. Je snadno konfigurovatelný, velkou výhodu má v tom, že všechny preference jsou již načteny (dobře si pamatuju, jak jsem je dřív musel psát všechny v ToolPrefsu), i když zde je další chyba. Program totiž vezme všechno, co se nachází v adresáři "SYS:Prefs/", takže třeba i obrázek nastaví jako preferenční soubor. Výhodou je také kontrola nad komoditami. Zde to funguje korektně.

V budoucnu můžeme očekávat další plug-iny, patterny pro menu apod. Záleží pouze na tom, zda podpoříte autora!

Závěr

Cena je optimální a není to zase tak moc. Až na menší chybičky v odstranění oken a obrazovek se dá program velmi dobře používat. Autor to možná později upraví. Pokud máte rádi takové programy, můžu Vám ho vřele doporučit. Bohužel já ho moc nepoužívám, protože jsem si zvykl na roletové menu (dlouho jsem kreslil v AutoCADu 13 pro MaSakru-DOS :) a také nemám moc rád programy typu "like windowz". AMIGA má svůj styl a nemusí se pořád napodobovat pEci! Hodnocení programu je velice kladné!!!

AMIGA REVIEW

Autor: Tom Wójcik, Damir Arha
Typ: shareware
Cena: 10-15 USD

Hodnocení
Další z programů, který přidá do vašeho WB přidá taskbar ála Windows. V něčím je lepší, v něčím horší než podobné programů, ale klady převažují. Hezký doplněk pro Workbench.

BVision 8MB SGRAM + CGX 3 7990,-

Počítače:

CO200	AMIGA 1200 Magic	☺11490
CO300	AMIGA 1200 Tower Infinitiv	☺14490
CO310	AMIGA 1200 Tower Infinitiv + BUS1200 Z1	☺18990
CO330	AMIGA 1200 Tower Infinitiv + BUS1200 Z3	☺28990
CO220	AMIGA 1200HD 260MB Magic + SCALA MM300	↓☺16990
CO410	AMIGA CD 32 + 7CD = 107 her (Microcosm, Oscar atd.)	☺4990

phase 5 Digital Products:

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

Elbox/Apollo - karty, turbokarty, towery:

RK060	Elbox E1200/4 - 4MB FAST RAM pro A1200 + hodiny	↓2190
RK080	Elbox E1208 - 0-8MB FAST RAM pro A1200 + hodiny	↓☺1990
RK110	Elbox E1230-II 40 - 68030, 2x SIMM, 1x FPU,	☺4490
RK120	Apollo 1240/33MHz - 68040/33, 1-2x SIMM	☺8490
RK125	Apollo 1240/40MHz - 68040/40, 1-2x SIMM	☺10190
RK130	Apollo 1260/50MHz - 68060/50, 1-2x SIMM	☺17990
HC080	Apollo SCSI-Kit pro A1230, 1240, 1260	☺3190
EL020	E/Box - tower pro A1200, plech + zdroj 230W, kabeláž	↓☺5990
MI020	Kryt + interface klávesnice - vhodné pro E/Box, bez red.	☺1490
MI050	PC Keyboard Interface - značkový	↓☺1090
MI045	PCMCIA adaptér 90° pro towery	☺590
EL110	Fast-ATA2/EIDE Controller pro A1200	☺2790
	- rychlý řadič IDE 32bit dosahující rychlost až 16.6MB/s	
EL112	Fast-ATA2/EIDE Lite Controller pro A1200 - NOVINKA!	☺2190
	- řadič IDE 16bit dosahující rychlost až 8.3MB/s	
EL114	Upgrade na 32bit verzi Fast-ATA2/EIDE - NOVINKA!	☺890
EL116	4xEIDE buffered + SW EIDE'99 - NOVINKA!!!	☺1390
KA085	Kabel 3.5" - 2x 3.5" pro Fast-ATA a 4xEIDE	☺60
EL120	Elbox ScanDoubler - externí	☺3990
EL130	Elbox ScanDoubler + FlickerFixer - externí	↓☺4790
RK015	Elbox A-500/2 + hodiny pro A500, Garry adaptér	2290
RK020	Elbox A-501 Plus - paměť pro A500+ 1MB	☺1190
RK030	Elbox A-601 - paměť pro A600 1MB + hodiny	↓☺1490
RK430	Elbox CDTV/2MB + zálohování hodin	2490
RK140	Apollo 4040/40MHz - 68040/40, 4x SIMM, 1x SCSI	13490
RK145	Apollo 4060/50MHz - 68060/50, 4x SIMM, 1x SCSI	23990

Příslušenství pro CD32:

CC010	*Interface pro PC klávesnici - nejsou...*	*850*
JO110	Competition Pro CD32 Joy Pad	☺960
JO115	Boomerang CD32 Joy Pad	☺550
CC030	Plastikový kryt na CD32	↓☺50

RAM karty, SIMMy a FPU:

RK010	A-501 - paměť pro A500, 512KB RAM + hodiny	☺490
PO130	SIMM 4MB 72pin 70ns / 60ns	390
PO140	SIMM 8MB 72pin 70ns / 60ns	☺590
PO150	SIMM 16MB 72pin 70ns / 60ns	☺1390
PO160	SIMM 32MB 72pin 70ns / 60ns - značkové	☺3190
PO165	SIMM 64MB 72pin 70ns / 60ns - pro BPPC karty	☺3890
	- aktuální ceny SIMMů na dotaz! Denní změny cen!	
FP050	MC 68882/33MHz - pouzdro PLCC	☺1490
FP060	MC 68882/50MHz - pouzdro PGA	↓☺2190

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

EL110	Fast-ATA2/EIDE Controller pro A1200 - NOVINKA!	☺2490
	- cena platí jen při zakoupení spolu s 3.5" harddiskem!	
HD020	HDD 2.5" 260MB + předinst. OS3.1	↓☺2290
HD105	Seagate 3.2GB EIDE, Ultra ATA	↓☺4490
HD110	Western Digital 4.3GB EIDE. Ultra ATA/66	↓☺4990
HD120	Western Digital 6.4GB EIDE, Ultra DMA/33	↓☺5890
HD125	Western Digital 8.4GB EIDE, Ultra ATA/66	↓☺6240
HD130	Western Digital 10.1GB EIDE, Ultra DMA/33	↓☺7290
HD135	Western Digital 13.1GB EIDE, Ultra ATA/66	↓☺8590
HD140	Western Digital 20GB EIDE, Ultra ATA/66 - NOVINKA!	↓☺12990

** 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	↓☺1490
CD100	CD ROM Mitsumi FX320 32x ATAPI	↓☺1890
CD105	CD ROM Sony CDU-711 32x ATAPI	☺2390
CD110	CD ROM Mitsumi FX4010 40x ATAPI	↓☺2190
CD200	CD ROM SCSI Toshiba XM-6401B 40x, 4.8MB/s	☺4390

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

Diskety a CDR:

DY010	3.5" DD Tales - 10ks	☺130
DY020	3.5" HD NoName - 10ks	☺140
DY700	CDR médium - různé	↓☺59
DY900	3.5" Čistící disketa	60

Disketové jednotky:

DJ010	3.5"/880KB - externí	☺1990
DJ030	3.5"/880KB - interní	☺1490
DJ050	3.5"/1.76MB - externí SONY	↓☺3090
DJ070	3.5"/1.76MB - interní SONY	☺2590

Monitory:

MO010	Monitor 14" LR, NI, Digital + Int. ScanDoubler A1200	↓☺8790
MO020	Monitor 15" LR, NI, Digital + Int. ScanDoubler A1200	☺9990
MO030	Monitor 17" LR, NI, Digital + Int. ScanDoubler A1200	↓☺13990

Myši a podložky:

MY005	Myš Amiga - NEW! - NOVINKA!	☺399
MY010	Performer 300dpi - NOVINKA!	☺449
MY020	MegaMouse 400dpi - mikrospínače	☺499
MY025	Wizard mouse 560dpi třítlačítková - mikrospínače	☺880
MP010	Podložka AMIGA - BoingPad, průměr 23cm, super!	☺130
MP060	Podložka DINO	☺95

Literatura:

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

Ostatní příslušenství, různé:

KL020	Klávesnice pro A4000 International	↓☺1990
OS030	Electronic mouse/joy switch - automat. přepínač	☺350
OS060	Plastikový kryt na A500/+	☺99
OS070	Plastikový kryt na A600	☺90
OS080	*Plastikový kryt na A1200*	*90*
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	☺990
KA010	IDE kabel 2.5" - kabel pro připojení 2.5" harddisku	↓☺290
KA020	SCART stereo - propojovací kabel Amigy - SCART	☺299
KA030	Paralelní kabel k tiskárně 1.8m	70
KA040	VGA redukce pro připojení VGA monitoru	☺390
KA060	Redukce 2.5" - 3.5" vč. nap. pro připojení 3.5" HDD	☺480
KA065	Redukce 2.5" - 2x 3.5" pro připojení 2x 3.5" IDE	☺550
KA066	Redukce 2.5" - 2.5" - 3.5" pro počítače desktop	☺880
KA067	Redukce 2.5" - 2.5" - 3.5" pro počítače tower	☺880
KA080	Kabel pro připojení ATAPI CD ROM na 3.5" HDD	☺480
CO060	Dataset pro C64	↓☺299
X0010	Videokazeta VHS 42 min. Kolín '98	☺250

Joysticky:

JO020	SV 121 Quickjoy I Turbo	☺299
JO040	SV 123 Supercharger - mikrospínače, autofire	↓☺429
JO050	SV 124 Quickjoy II Turbo	☺389
JO116	JoyPad Boomerang	↓☺290
JO120	Konix Speedking Analog Joystick	↓☺350
JO130	Joy Matt Autofire	☺290
JO135	Joy Matt Skorpion - univerzální "trojnožka"	☺410
JO140	Joy Turbo - mikrospínače	☺290

Náhradní díly:

ND010	Interface IO 8520	☺890
ND020	Kick ROM 1.3	☺390
ND030	Kick ROM 2.04 - nedostatkové	1290
ND040	Denise IO 8362	☺690
ND050	Big Agnus IO 8372A	☺1490
ND070	Hires Denise IO 8373	1280
ND080	Motorola 68000/8MHz	☺490
ND090	Gary IO 5719	☺490
ND100	Paula IO 8364	☺890
ND310	KickStart 3.1 pro A1200	☺1690
ND320	KickStart 3.1 pro A500/A2000	☺1690
ND330	KickStart 3.1 pro A4000	☺2190
ZD010	Zdroj PC 200W	na dotaz
ZD020	Zdroj Amiga - lehký	↓☺890

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

Audio a video produkty Elsat a HDP atd.:

DI605	Sound Sampler HDP, stereo	☺590
DI610	Videdigitizér FG24 - S-VHS, realtime, 24 bitů, PSU	☺3990
DI615	Interface MIDI - 1x In, 5x Out, 1x Trough	☺1490
DI640	*SVideoGen - digitální Y/C genlock*	*15990*
DI650	Arizona - digitální Y/C pult + genlock	☺24990

Micronik Tower a příslušenství:

MI010	A1200 Tower Infinitiv II - NOVINKA!	☺5690
MI011	A1200T Infinitiv + BUS1200 Z1	☺9990
MI013	A1200T Infinitiv + BUS1200 Z3	☺19990
MI005	Videoslot adapter - NOVÁ VERZE, 100% funkční!!!	☺1990
MI040	Top case - další patro pro Infinitiv Tower	↓☺690
MI055	Krytka styl Infinitiv pro 5.25" zařízení (CD ROM)	☺90
MIZD0	Zdroj 200W vč. konektorů pro Infinitiv Tower	↓☺1190
MI400	Classic A4000, 7x ZORRO-III, 5x ISA, 2x Video	12990
MI401	Zdroj 200W pro Classic A4000	2500
MI410	Classic A4000, 8x ZORRO-III, 3x ISA, 3x PCI, 2x Video	14990
MI110	BUS1200 Z1 - 5x ZORRO-II, 4x ISA, video opt.	☺4990
MI130	BUS1200 Z3 - 5x ZORRO-III, 3x ISA, video opt., SCSI-II	☺14990
	- pro práci se Zorro-III vyžaduje OS 3.1	
SC100	ScanDoubler Intern pro A1200	↓☺3490
	- nespolupracuje s Fast-ATA2/EIDE řadičem k.č. EL110!	

Tablety a scanery Amiga:

MI220	*OmniPen 606S - aktivní plocha 152x152mm*	*3990*
SC020	AlphaScan800 - ruční scaner pro Amigu	↓☺4490

Macro System - DraCo:

DI200	DraCo 060, 4MB, Altais 4MB VRAM, CD-ROM 4x,	na dotaz
	- FAST SCSI-II, MC68060/50MHz - speciální počítač pro zpracování audiovideo aplikací v reálném čase	
DI210	DraCo Motion - speciální verze pro DraCo	na dotaz
SO730	MovieShop F/X DISK 1	1390
SO740	MovieShop F/X DISK 2 + Titler	2690
SO741	MovieShop F/X DISK 3	3490
SO742	MovieShop F/X DISK 4 - 8 - cena za jeden disk	2390

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

Macro System - Casablanca:

DI240	Casablanca040 + HDD 4.3GB	104590
DI245	Casablanca040 + HDD 6.4GB	107690
DI250	Casablanca040 + HDD 9.1GB	101990
DI260	Casablanca040 + HDD 18GB	133690
DI241	Casablanca060 + HDD 4.3GB	117690
DI246	Casablanca060 + HDD 6.4GB	120690
DI251	Casablanca060 + HDD 9.1GB	123990
DI253	Casablanca060 + HDD 9.1GB + DV	194890
DI261	Casablanca060 + HDD 18GB	146590
DI263	Casablanca060 + HDD 18GB + DV	215590
DI271	Casablanca060 + HDD 36GB	199990
DI273	Casablanca060 + HDD 36GB + DV	269490
HD300	HDD 4.3GB + šuplík	12990
HD305	HDD 6.4GB + šuplík	16990
HD310	HDD 9.1GB + šuplík	19990
HD350	HDD 18GB + šuplík	41990
SO900	Adorage Magic for Casablanca - sada efektů	3490
SO901	Adorage Magic II for Casablanca - sada efektů	3490
DI230	Casablanca Effect Disk 1 - 5 (cena za 1 disk)	1990
DI229	Casablanca Bluebox Effect Disk	3090
SO920	Video Spicerack - 200 špičkových efektů	4590
DI232	Akaba - kreslící a animační program	6290
DI233	PC-Link - propojení s PC	6290
KL010	Klávesnice pro Casablancu	490
DIxxx	RA - Rendering Acceleration upgrade na 060	19990
DI216	BreakoutBox - YUV výstupy	32490
DI215	Casablanca DV-Option - DV sběrnice	77990
DI224	Heimdall - DVD RAM zálohovací zařízení, 5.2GB/disk	44990
SO910	*Monument Titler CS for Casablanca - připravujeme*	*na dotaz*
DI231	*Casablanca Font Disk CZ - připravujeme*	*na dotaz*

** na vyžádání Vám rádi zašleme podrobné informační materiály*

Village Tronic:

GK020	PICASSO-II 2MB Z-II - starší	↓☺4990
GK030	PICASSO-IV 4MB + FlickerFixer, Z-II a Z-III	na dotaz
IO040	Ariadne - ethernet karta pro A2/3/4000, dva par. porty	8990

Amiga I/O rozšíření:

IO020	Ethernet PCMCIA Surecom + driver, BNC + Twisted	☺2690
IO050	Amiga-NET - ethernet karta Z-II, vysoce kompatibilní	↓☺8490
IO060	Paralelní síť 3m - síť pro dvě Amigy přes paralelní port	☺390
IO065	Paralelní síť 3m - síť pro Amiga ‹-› PC	☺390

Software a hry FreeWare pro Amigu:

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

Software pro Amigu:

SO115	CZ Lokalizace v1.0 pro Amiga 1200/4000 Magic	290
SO410	Turbo Print Professional v. 7	☺2190
SO415	IBrowse - english	↓☺1390
SO420	PCx + Fusion - dva skvělé emulátory! - NOVINKA!	↓☺1990
SO425	PC Task 4.4 - english	☺2890
SO440	České vektorové fonty - cca 10 fontů/disketa	250
SO451	SCALA IC500	na dotaz
SO461	SCALA PL500 Player	na dotaz
SO485	SCALA EE100	6990
SO561	DirectoryOPUS 5 MAGELLAN II	☺2690
SO738	Monument Pro V3/V3 for MovieShop	9990
SO650	Adorage 2.5	4490
SO670	clariSSA professional V3	7990

Amiga CDTV:

CT005	Commodore CDTV Player - přehrávač hudebních CD	↓↓↓☺1790
CT020	Ovládač pro CDTV - infra, originál Commodore	990
CT030	Myš infra pro CDTV - originál Commodore	890

** CD pro CDTV na dotaz!* Máme skladem několik titulů!

Výprodej&Doprodej:

SO180	Trap Fax - skvělý faxovací program	↓↓↓☺999
SO330	Repro Studio Universal - retušovací program	↓↓↓☺1999
SO550	CanDo v2.5 PAL - interaktivní vývojové prostředí	↓↓↓☺1499
SO561	DirectoryOPUS 5 - nejlepší prog. pro správu souborů	↓↓↓☺1499
SO570	EDGE - kvalitní textový editor	↓↓↓☺799

** uvedené zboží je k dodání pouze do vyprodání zásob!*

Služby

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

Informace

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

Zásilková služba pro Slovensko

- základní informace na telefonu 00420-69-6810418, pí. Sonnevendová
- cena v SK = cena v Kč x aktuální kurz x 1.1
- zboží je zasíláno na dobírku z území SR

Ceny v tomto inzerátu jsou včetně DPH platné ke dni 3.6.1999 a počítané při kurzu 19.20 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

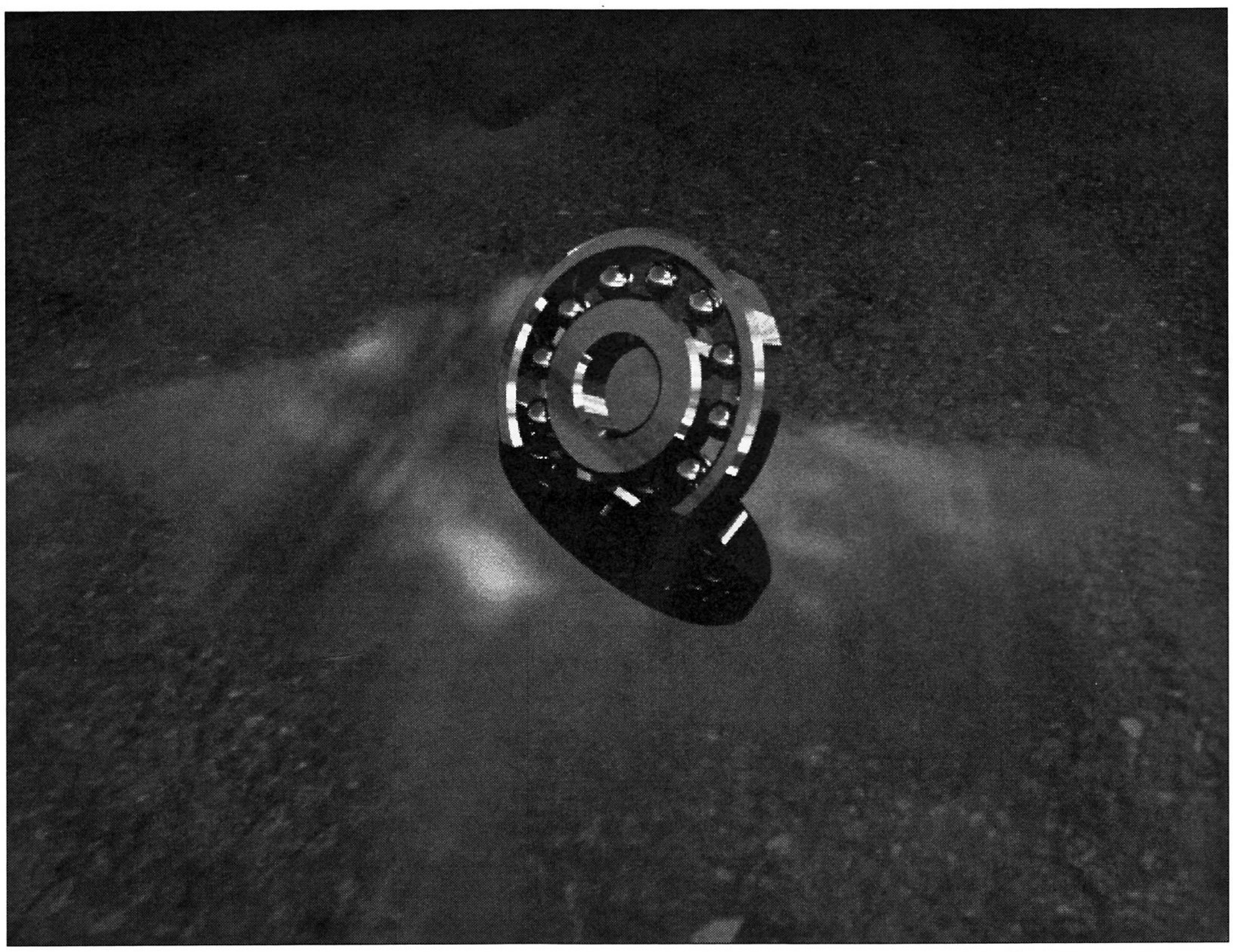
e-mail: javosoft@poda.cz www: http://www.javosoft.cz

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

Imagine 5.0 - #7

Michal Kovář

Minule jsem vám slíbil, že se v dalším čísle naučíme používat textury a brushe. Textury jsou poměrně jednoduché, ale u brushů se notně zapotíme, protože to, co si všechno můžete dovolit v nastaveních, to je kapitální záležitost. Nuže úvod máme za sebou a jediné, co nás dělí od toho, abychom začali, je tento tlustý odstavec.

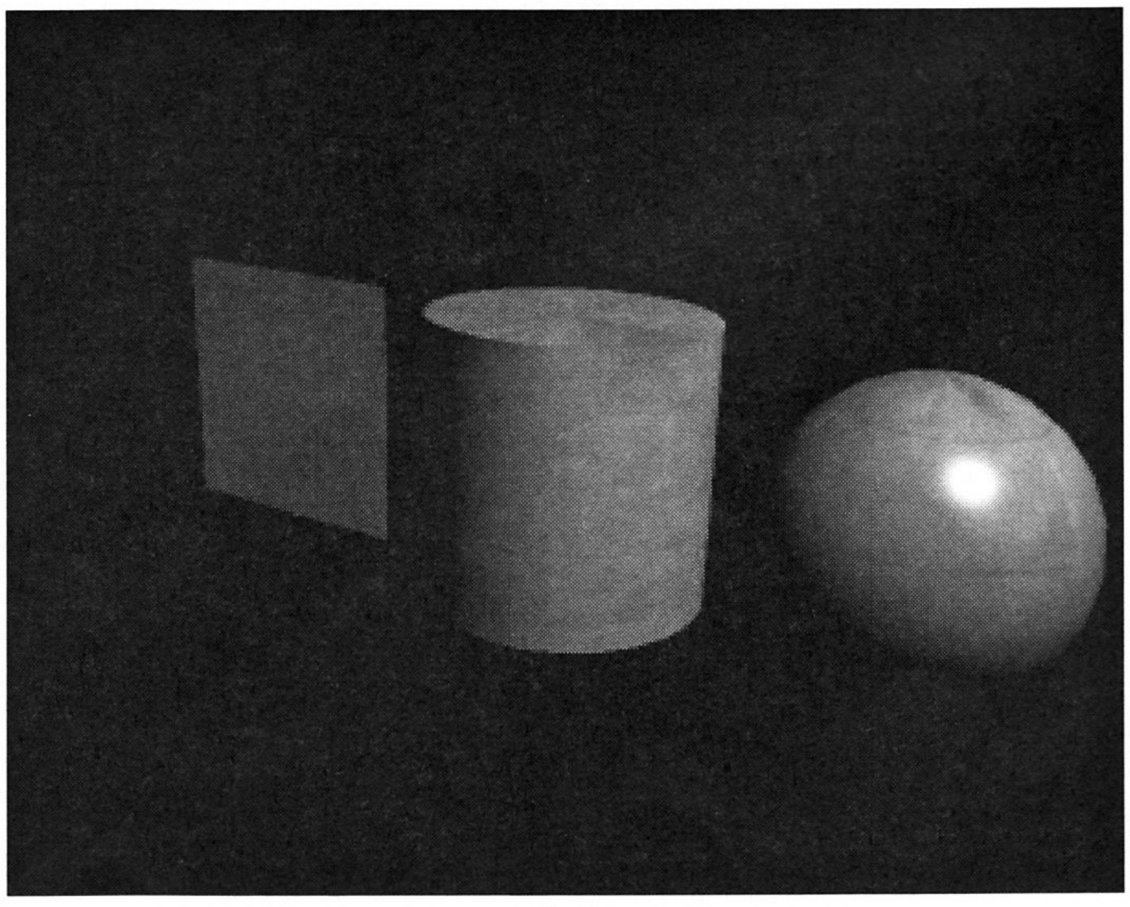


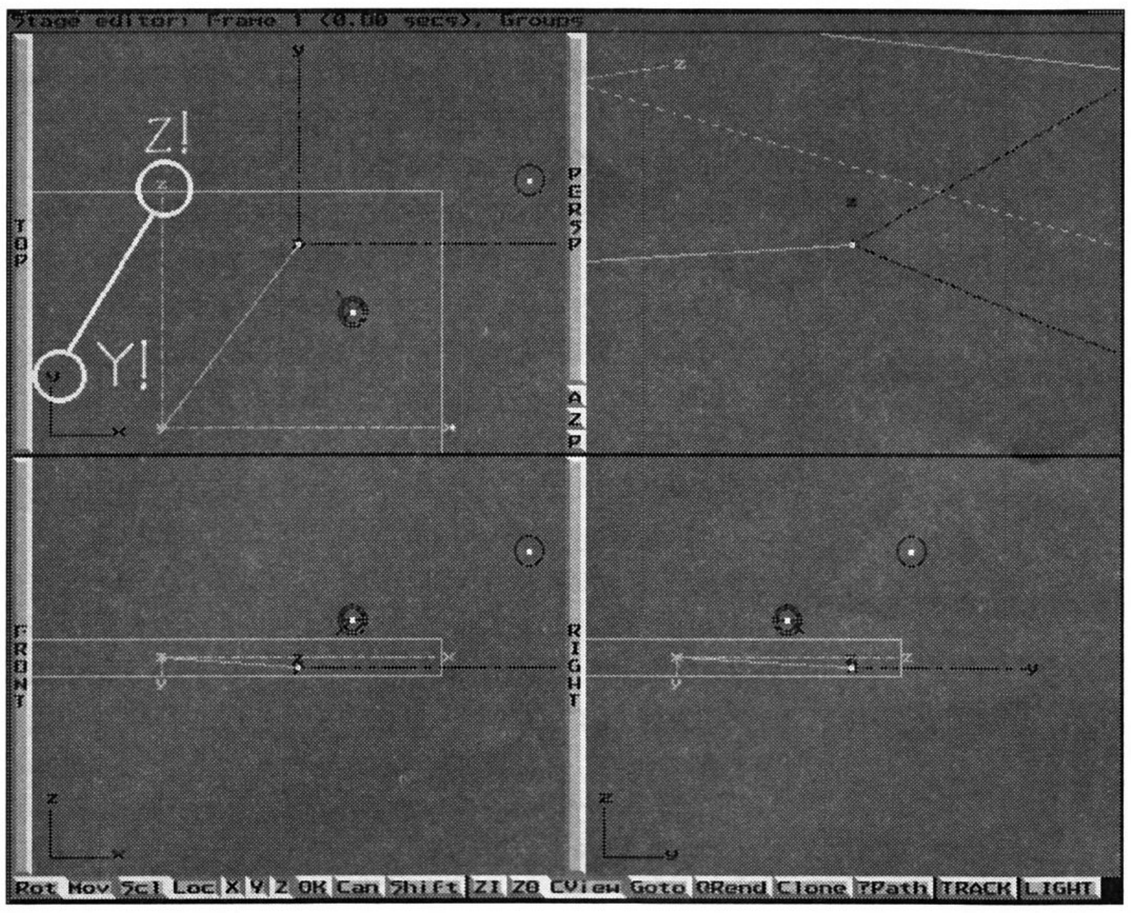
I sebelepší objekt bude vypadat nevěrohodně, pokud nebude tvořen reálně vyhlížejícím materiálem. Některé povrchy jsou tak jednoduché, že si při jeho vytváření vystačíte s pouhou změnou barvy, odrazu nebo průhlednosti. Avšak při složitějších počinech velmi záhy narazíme na situaci, kdy nám tyto věci prostě nestačí. Řešení je však celkem jednoduché a celé se odehráva v rozšířeném Attribute requesteru.

Texturu nebo brush objektu přiřadíte tlačítkem NEW v attribute requesteru. Program se vás zeptá, zda chcete aplikovat texturu nebo brush. Vyberte texturu a objeví se vám filerequester, ve kterém naleznete cestu do adresáře textures a poté si nějakou vyberete. V okamžiku, kdy jste texturu vybrali, je tato objektu přiřazena a teoreticky už nemusíte nic měnit a jednoduše necháte spočítat náhled. U každé textury se objeví to samé okno s nastavováním parametrů, které se u každé textury liší. Popis textur, jejich vzhledu a nastavení přesahuje rámec tohoto článku (a potažmo i celého AR), protože jich je dost a hodně. Pokud někdo shání popis toho, jak se s tou kterou texturou pracuje, nechť se obrátí na jisté samizdatové vydání, které napsal tuším pan Slanina, který kdysi psal i návod na Imagine.

Pro názornost si uveďme nějaký příklad. Nebudu vás již svazovat výběrem objektů - nechť si každý vybere jaký je mu libo. Objekty dělat už umíte, takže popusťte uzdu své fantazii. Pro ty línější z vás uděláme třeba torus, kterému výše uvedeným způsobem přiřadíme nějakou texturu. Nic dalšího k používání textur vědět nemusíte. Na texturách totiž není co vysvětlovat a všichni na to jistě brzy přijdete a objevíte si ty, které vám nejvíce vyhovují.

Mnohem složitější, ale také nesrovnatelně lepší (i když zase jak kdy) jsou brushe. Brush není nic jiného než bitmapový obrázek, který chcete nějakým způsobem nanést na objekt. Vybírá se taktéž tlačítkem NEW a posléze si zvolte položku BRUSH. Jestliže texturu jsme mohli chápat jako "něco co je všude v prostoru", pak brush si představme jako obrázek z promítačky nebo samolepku. Už si musíte dávat pozor na to, jak obrázek promítáme a jak bude velký. Ve svých začátcích jsem při pohledu na všechny možnosti tohoto requesteru hystericky vykřikoval ze sna ještě dva dny. Z těchto důvodů začneme s pouhou deskou, na které vše nejlépe pochopíte. Když otevřete preferenční okno brushe, vyběhne na vás pěkná řádka všemožných nastavovadel a nejeden neduživý začínající renderman se

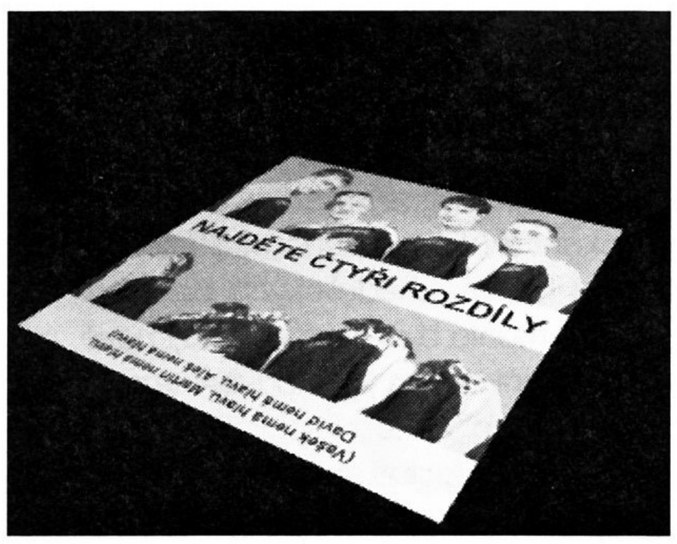




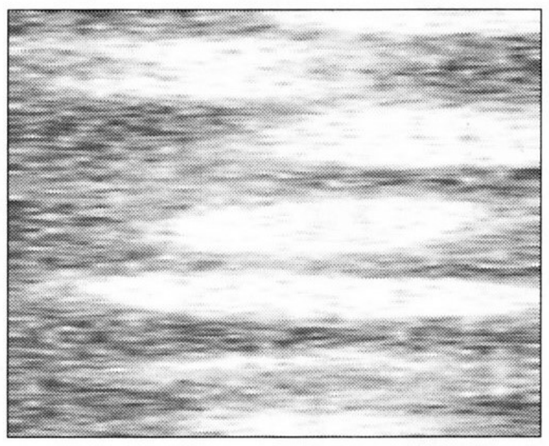
s křikem uteče schovat za nějakou gamesu. My ostatní, co jsme vydrželi, se tyto věci naučíme používat. Všecho je logické a přehledné a dá se na to rychle zvyknout. Nicméně musím sebekriticky přiznat, že mi pár položek taky není jasných, ale nestěžuji si a žiji i bez nich. Takže copak to tu máme? Začnu tím, co nevím. A to je Brush label, FullScale value a Mix/Morph value. Smysl těchto funkcí mi zůstává utajen avšak nikterak mi nebrání v realizaci mých nápadů. Pokud někdo ví, co to dělá, ozvěte se. A teď pojďme k tomu, co jsem již schopen objasnit. Položky Subgroup a Lock state se používají ve spojení s funkcemi SUBGROUP a STATES, které jsme ještě neprobírali, takže si je necháme na později.

Use RGB as:
obsahuje položky COLOR - zde se bude obrázek aplikovat ve stejné podobě, jakou vidíte v každém prohlížeči. REFLECT si vezme RGB hodnotu pixelu a podle ní bude v daném místě objekt odrazivý. Analogicky fungují i zbylé položky. FILTER podle hodnoty RGB určí průhlednost, SPECULAR zase barvu a intenzitu odlesku objektu v daném místě atd.

Use Red channel as:
Tyto funkce vezmou z obrázku jen hodnotu červené složky a podle ní se dále řídí. Představa kreslení pouze červenou barvou je děsivá, takže vězte, že pro tyto funkce se běžně používají obrázky v šedé škále. ALTITUDE je velmi debilní označení funkce BUMP, kterou jistě všichni znáte. Vytváří dojem nerovnosti na povrchu. Bílá barva se bere jako nejvýše položená, černá je logicky nejníže. Dávejte pozor, abyste při kreslení těchto BUMP-MAP neměli těsně vedle sebe černou a bílou plochu. Musíte si uvědomit, že bump je prostě FAKE efekt a jako takový nedokáže zcela vše. Ostré změny na povrchu musíte poctivě namodelovat. HARDNESS je tvrdost. Co je bíle je nejtvrdší, černé je nejměkčí. ROUGHNESS je drsnost povrchu. Bílou barvou je označena nejhrubší část. FOG - mlha je kapitola, která stojí za to. Již nejste omezeni mlhou z Action editoru. Nakreslete si vlastní. V bílé oblasti bude mlha nejintenzivnější. SHINY a BRIGHT jsou složky lesku a jasu. R.index je index lomu průhledných objektů.



Wrap method:
Čili metody nanášení na objekt. FLAT XZ je přímé promítání do souřadnic XZ. Pokud takto promítáte dejme tomu na kouli, bude textura po stranách protažená a rovinách kolmých k XZ budou už jen pruhy. Nutno vyzkoušet a vidět. CYLINDER AROUND je válcové nanášení buďto podél osy X nebo Z. SHERE AROUND Z je logicky promítání kulové - tedy brush vychází z jednoho bodu a rovnoměrně se obaluje po kulové ploše. Nekoukejte na mě jako trdla a zkuste si to - pouhým čtením to těžko pochopíte.



Toto je brush, který ve výsledku vytváří mraky. Pokud chcete vidět, jak tyto mraky vypadají v reálu, musíte tento obrázek převést do negativu.

Další položkou je REPEAT. Hodí se tam, kde máte texturu, o které předpokládáte, že se bude periodicky opakovat. Příkladem pro ilustraci budiž cihlová zeď nebo dlažba. MIRROR, jak název napovídá, zrcadlí opakující se textury. Položku GENLOCK jaksi nemám, kde vyzkoušet, takže smůla pro jablko - nemohu sloužit. Položka APPLY TO CHILDREN se používá u groupnutých objektů, pokud si přejete, aby se brush (nebo textura) aplikoval i na podřízené objekty.

Buttony QRender a ViewBrush jsou snad jasné každému. Buttony Edit axes a Transform axes jsou velmi důležitým bodem. Zde si určujete právě směr promítání. Nejlépe bude asi ozřejmit tyto věci na příkladu. Vytvořte si obyčejnou desku a dávejte pozor, aby se nacházela v rovině XZ. To je velice důležité, protože právě osy XZ jsou rozměrovými osami obrázku a osa Y dává informaci, do jaké hloubky se obrázek dostane. V brush requesteru si ťukněte na EDIT AXES a koukněte se, jak jsou osy uspořádány. Starší Imaginy nenastavovaly velikost automaticky, takže zde máte dost ušetřenou práci. V zásadě jde o to, že obrázek se nanáší do kladného oktantu osové editační krychle. Co jsem to řekl, proboha? No prostě obrázek je mezi těma přerušovanejma čárečkama, kerý sou voznačený X a Z. Osa Y určuje hloubku aplikace. Pokud byste třeba měli za sebou dejme tomu 10 deseka protáhli Y-osu do poloviny tohoto útvaru, obrázek by se ukázal jen na 5ti z nich - ostatní by měly barvu, kterou jste objektu nastavili v položce COLOR v attribute requesteru.

Uf! Pokud vás výčet těchto vlastností, které můžete nastavit, nesrazil k zemi, tak vězte, že brushů a textur na jednom objektu je možno použít neomezené množství. Pokud se údivem neválíte na zemi teď, tak tak učiňte alespoň na chvíli, protože tohle je opravdu mocný nástroj a mnohdy se na něm nechá víc času než na samotném modelování. Důkazem toho budiž náš dnešní obrázek, který je tvořen jen obyčejnou plackou se spoustou textur a jedním objektem pro efekt. Nic víc. Řekněme si, jak takový obrázek udělat.

Vytvořte si nekonečnou rovinu a potáhněte ji nějakou texturou - nejlépe asfalt, který pro cvičné účely klidně čajzněte PCčkářům z jejich 3D studia. Zde nastává jeden velmi nepříjemný problém. Jak jsem řekl výše, obrázek se zobrazuje mezi osami X a Z, ale nekonečná rovina je XY. Automatika imaginu však natáhne obrázek automaticky na ZX souřadnice, takže pokud texturujete nekonečnou rovinu, musíte vše dělat ručně. Je to dost velká chyba programu, ale nenaděláte nic. Výsledek musí vypadat tak, že při pohledu zeshora uvidíte ZX bounding box a osa Y bounding boxu bude zasahovat celou tloušťku desky - v tomto případě je nulová. Zní to složitě - špatně se to vysvětluje, ale někde tady by měl být obrázek, který vše ozřejmí. Další důležitou věcí je, že je nemožné natáhnout na nekonečnou rovinu texturu "jen jednou" - musela by být také nekonečně veliká. Na to je však pamatováno. Nastavte si Z a X velikost boundingboxu na nějaký "rozumný rozměr" a requesteru zaškrtněte REPEAT. Brush se v tomto případě bude donekonečna opakovat. Je tedy nasnadě, že brush musí být na takovéto opakování navržen. Vytvořit louži je velice jednoduché - udělejte v nějakém paintu bílý flek a namapujte ho na rovinu a zaškrtněte u něj REFLEX. A pokud chcete, aby se nad touto "silnicí" vznášely cáry mraků. Vytvořte souběžnou rovinu a obrázek mraků natáhněte s atributem FILTER. Obrázek mraku však musí být v negativu, protože to, co je bílé na brushi, bude nejvíce průhledné. Toť vše.

Závěrem mi dovolte, abych se krátce vrátil k minulému dílu, kde jsem říkal, že se seriálem budu končit. No. Poděkujte Joeovi za AMaxu a mnoha dalším, že mě ukecali (nedalo jim to moc práce), abych to nedělal. Takže ať chcete nebo ne, ještě si mě užijete, až vás to bude mrzet. Pokud tedy do měsíce nezhynu, bude další pokračování. Nashledanou.

AMIGA MAX #17

Milí hráči,

asi nemá cenu zase poeticky básnit o krásách naší přírody, která je v plném rozkvětu, letní jablíčka se objevují na větvích petřínských jabloní a ... kolem vydání komerčních her pro Amigu je zase ticho po pěšině. Ač jsem byl ujištěn Cvijanem Cvijanovičem z Digital Dreams Entertainment, že hra Wasted Dreams (dříve Distant Space a ještě dříve Wasted Dreams ;-)) už je hotová a cédéčka se právě lisují, zatím nic! A ujišťoval mě před měsícem...

Stejná situace je i u hry Space Station 3000. Poté, co jsme s Láhvem zkonstatovali, že hratelné demo, které bylo k dispozici (nějaká mise na základně v enginu Genetic Species) je děsivý humus, mé nadšení z této hry notně opadlo. Nicméně doufám, že vesmírná část bude minimálně tak dobrá, jako Frontier... Ale i na to si budeme muset ještě nějaký ten pátek počkat, protože ani SS3000 není přes několikeré sliby v dohledu...

Tak abysme se dostali k obsahu dnešního Amiga MAXu, nejprve jedna smutná zpráva - přestože jsme vyhozením listárny získali jednu stránku navíc, dvě další jsme museli oželet z důvodů, které jsem popsal v úvodníku AR. Další změnou oproti minulým vydáním je, že Herní drby pro toto vydání napsal náš nový spolupracovník Amigo, neboť Joe (tedy já) byl přílišně pracovně vytížen a už mu na to jednoduše nevybyl čas. Amigo dle mého soudu zvládl svou premiéru na výbornou a pravděpodobně se s jeho novinkami budete setkávat i v budoucnu.

Jak AGASlayer sliboval v minulém čísle, tak se i skutečně stalo a o dvě stránky dál na vás čeká recenze na polský fotbalový manažer Philips SV Eindhoven Manager, následně Láhve zrecenzuje skvělou českou logickou hru Pacomix 2 (prý už ji i dohrál), zavzpomínáme na staré dobré Super Cars a podíváme se, co se skrývá za podivnou kombinací WolfenDOOM.

Příště se na vás u dvojnásobného AMAXu těší

Joe

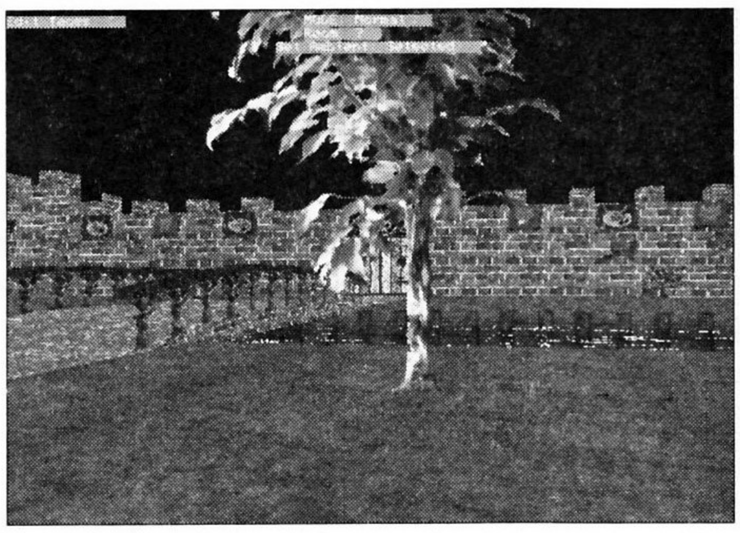
Herní drby

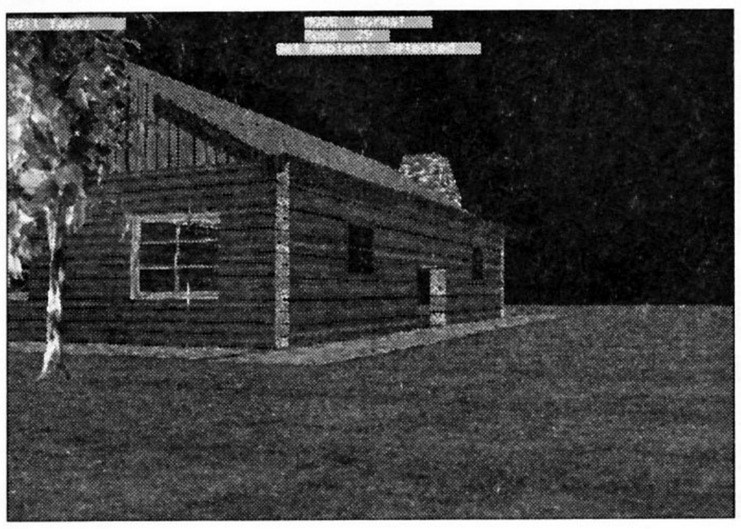
Amigo

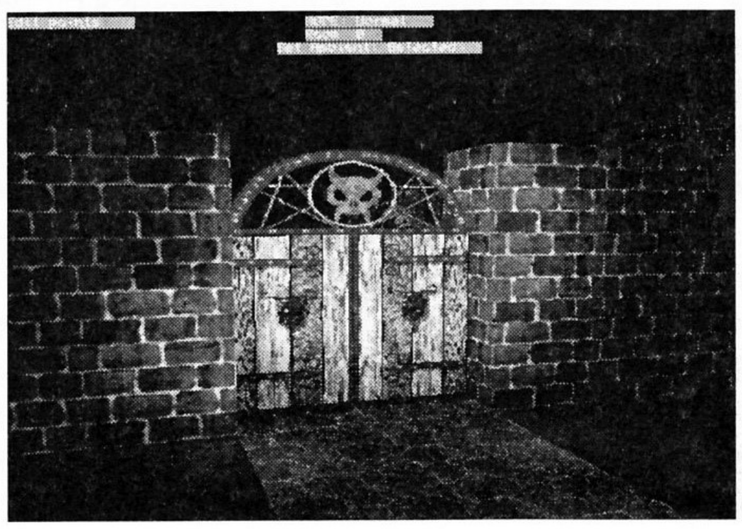
Milí pařani,

možná i proto, že změna znamená život, v tomto čísle (a možná i nadále) vás po světě herních novinek budu provázet já, Amigo ze skupiny Horizontal Lamerz. Osmiletá amigistická praxe snad bude stačit k tomu, abych uspokojil vaše požadavky a očekávání. Nechám tedy zbytečných řečí; stačí, že nás napínají jisté firmy...

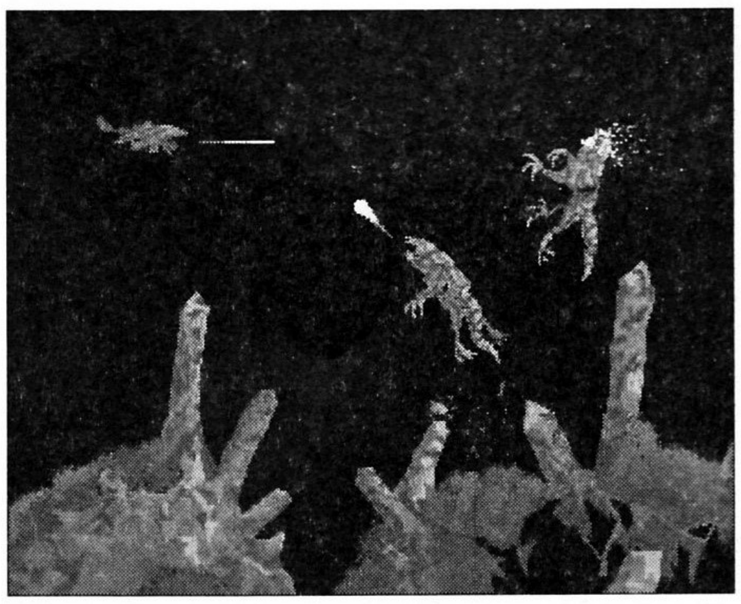
Firma Titan Computer pro svou očekávanou 3D-bombu **Claws of the Devil** vytvořila kompletní podporu čipu Permedia2, na podpoře systému Warp3D se stále pracuje. Jestli se vše vydaří tak, jak má, určitě to bude strhující podívaná, pro kterou by prý měla stačit i nejslabší PPC karta s 160 MHz 603e a BVisionem. Majitelé rychlejších strojů se mohou těšit na super plynulou pařbu ve velmi vysokých detailech. Autoři uvádějí, že hra je již v posledním stádiu vývoje; pracuje se na posledních levelech, na kterých si údajně chtějí dát hodně záležet. Datum vydání je zatím standardně oblíbené - 4. čtvrtletí roku. Snad se tedy na Vánoce (letošní!?) dočkáme...







Kanadský ClickBoom, který, doufejme, brzy vyšle na trh Z, pro nás má arcadovou pecku s názvem **T-Zero.** Horizontální shoot'em up se vyznačuje naprosto nevídanou grafikou a efekty. Jelikož ze screenshotů není možno posoudit zvukovou stránku hry, nezbývá než doufat, že nebude zaostávat za stránkou vizuální (která podle několika znalců vypadá lépe než v ProjectX 2, takže ať si Team17 Amiga verzi klidně strčí za klobouk ;-). Preview animace potvůrek ze hry vypadají dost dobře a plynule. Tyto a další screenshoty najdete na jejich domovské stránce (www.clickboom.com). Jinak, co ještě autoři slibují? Tak například nastavitelnou průsvitnost, vícenásobné dynamické osvětlení, obrovské množství spritů, a to všechno v extatické akci, která bude scrollovat 50 fps po 1/4 pixelu na AGA 030 8 MB RAM. Podpora hry jednoho nebo dvou hráčů je u takové hry samozřejmostí; ovládání bude probíhat pomocí myši, klávesnice nebo joysticku.



Konkurencí (ehm) pro T-Zero se tváří (ale asi opravdu jenom tváří) (no snad ani to ne - pozn. Joe) **Aphasia** od Digital Demons (viz obrázek výše). Slibuje hru jednoho/dvou hráčů, horizontální i vertikální scrolling, vodní a světelné efekty, mnoho zbraní a vylepšení pro loď, která se bude moci změnit v robota, kráčejícího po zemi. Hudební doprovod se má dynamicky měnit podle akce, prostředí a situace. Na konci každého levelu čeká hráče klasický boss, tedy po herní stránce nic nového. Zajímavostí jsou dialogy (?!) ve hře, přičemž konverzovat se bude v jednom ze sedmi plánovaných jazyků.

Trochu zvláštní realtime strategie s originálním názvem **Warblood 2** (něco jako Nabitá Zbraň 1? - pozn. Joe) už se taky blíží ke kompletaci. Nabídne nám 2 druhy pěšáků, 4 druhy válečných vozítek a 10 druhů budov. Hratelnost demoverze nebyla nijak extra, ale to nemusí nic znamenat. Horší než pozemní boje v Reunionu to snad nebude ;-). Když už jsem se zmínil o Reunionu, ve skrytu duše doufám, že si z něj autoři vezmou příklad aspoň po grafické stránce. Hlavní programátor na jedné ze stránek 'straší', že by mohl veškeré jednotky udělat 3D, s phongovým stínováním a texturami. Dokonce připojil i jeden obrázek tanku, ovšem v silně psychedelických barvách. Co do pohybu, mohlo by to vypadat zajímavě, ale celkový vizuální dojem by mohl být všelijaký...

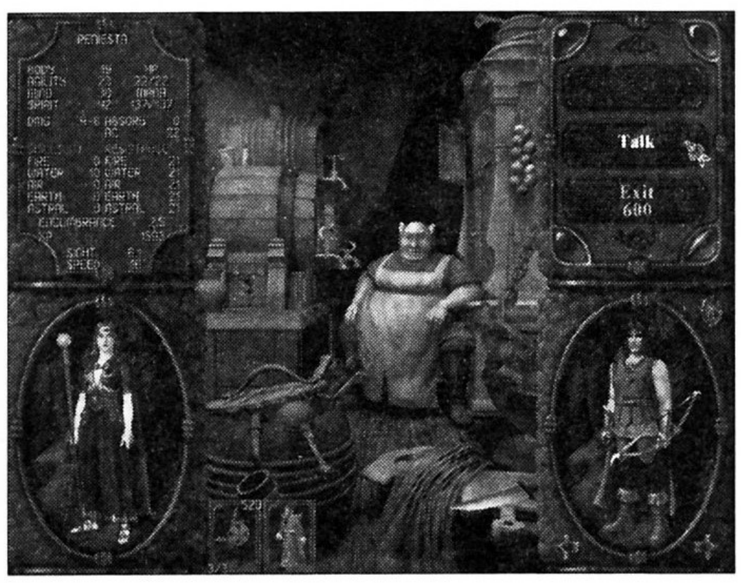
Podobná strategická (a zatím bezejmenná) hra firmy Come'n'play (Zeljko Mitic) se od

předchozí liší zejména barevnější (hlavně světlejší!), navíc izometrickou grafikou. Autor slibuje (a popisuje) propracovanou dějovou linii, spoustu jednotek a vynálezů za každou ze dvou nabízených stran. Ze screenshotů není možno vyčíst, jak se to celé bude hýbat a zvučet, ale doufejme, že dobře. Demo herního enginu nevypadá nejhůř. Tvůrčí tým se ovšem potýká s nedostatkem financí a podpory vůbec, takže kdoví, jaký osud tento titul čeká.

The Last Step od firmy TWK Productions bude akční adventura situovaná do vesmíru. Screenshoty zatím nejsou k dispozici, pouze jedna animace chůze jakéhosi stvoření (mimochodem dost divná, ale to asi bude nevhodně poskládaným AnimGIFem...). Pokud autoři chtějí v adventuře použít renderované postavy, nasadili si tím laťku hodně vysoko a musí být velcí kamarádi s paletou barev. Originalita vypadá - už podle toho chodícího stvoření - celkem nadějně (kdoví, možná potkáme i příbuzné Ewoků? ;-)), je slíbeno i trochu krve. Pokusím se přiblížit příběh: Planeta Země je poslední obydlenou planetou v dráze dobyvačné pouti mimozemšťanů ze vzdálené galaxie. Podaří se jim ovládnout i ji? Vypadají jako lidé a na hráči bude, komu uvěří a komu ne. Pro spuštění a nerušenou herní pohodu bude třeba AGA Amiga, 020 (dop. 030), 8MB FAST RAM, rychlejší (8sp) CD-ROM a samozřejmě HDD na částečnou nebo kompletní instalaci. Autoři uvažují o vydání dvou verzí v balíku - pro low-end Amigy a pro lepší stroje (040,060,PPC) s lepším vybavením (zvukové a grafické karty, atd.)

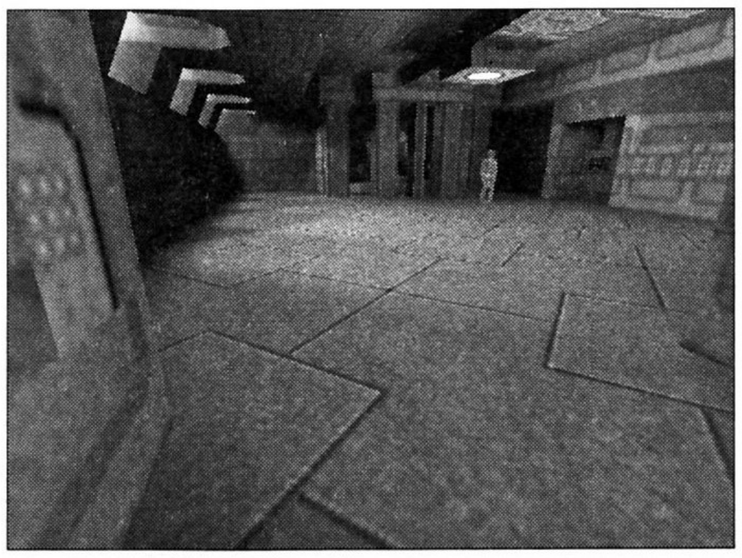
Operation: Counterstrike se také podle zpráv chýlí k finálním úpravám a betatestingu. Hardwarové nároky zůstávají stejné, tedy 030 a 16 MB RAM. Jen aby to nedopadlo tak, že až se konečně Amigisti dočkají svého C&C, tak Plečkaři budou hrát Red Alert 3D nebo něco v tom smyslu...

Jako blesk z čistého nebe se objevily zprávy o portování PC 3D her **Shogo** a **Rage of Mages.** Budou využívat LithTech(tm) engine, který posunuje reálnost hry světla a stínů do nové dimenze. K první jmenované - nevím, jak se hodí mangovská grafika do takového žánru, nicméně nehrál jsem to, tudíž nemohu posoudit. Oproti tomu hlášky ostatních postav mohou děj hry jen oživit. Hra podle screenshotů vypadá o dost lépe než Quake II a pravděpodobně bude vyžadovat GFX hardware a rychlý PPC procesor. Rage of Mages je RPG strategie s možností multi-



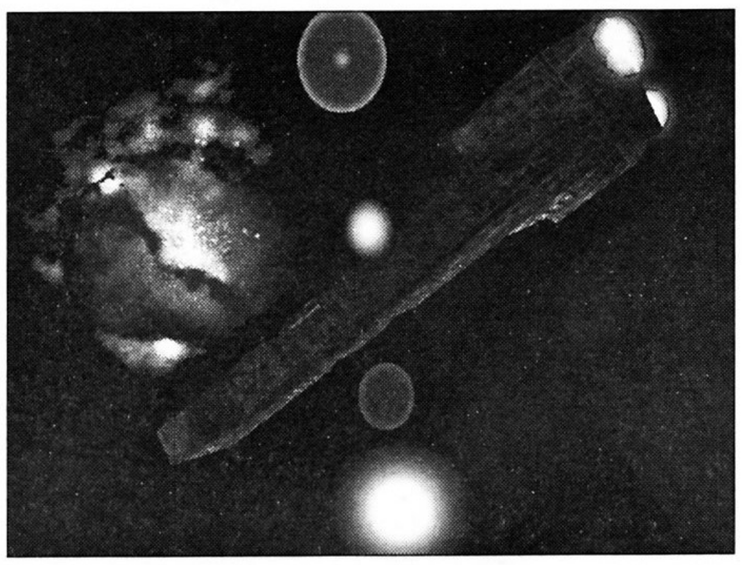
playeru přes Internet (max. 16 hráčů). V zemi Kania Empire zuří už šest století krvavé války. Od začátku se hrdinové pokoušejí najít bájnou magickou zbraň, která by ukončila teror. Jeden po druhém ale mizí na ostrově Uimor. Dokážete se jako bojovník nebo čaroděj zhostit tohoto úkolu? V cestě skrz 25 misí vám bude stát přes 50 různých druhů monster, které budete moci likvidovat spoustou (přes 300 druhů) zbraní. Z obrázků, které se povalují někde okolo, můžeme směle usuzovat, že půjde o opravdu pohlednou podívanou a možná i excelentní hratelnost. Projekt by měl vyžadovat min. AGA Amigu s 030, CD a 200 MB na harddisku. Na PPC stroji s grafickou kartou bude pochopitelně vše vypadat lépe, ať už v rozlišení 640x240, nebo 640x480.

Filip Doksanský alias FiDo, nejlepší (a nejodvážnější) český koder, potvrdil zrušení 68k verze své 3D akční **Enforce.** Podle jeho vlastních slov už pro Insanity procesor 680x0 prostě neexistuje... (díkybohu, konečně to někdo začal! - pozn. aut.). Hra bude vyžadovat PPC,



podporovat Warp3D i Permedia2. Co bude ovšem nepřekonatelné, bude umělá inteligence protivníků. Nastíněný systém AI může docela dobře vyústit v něco, co hráči jen tak nevydýchají!!! Přirozený provoz ve městě nebo různé reakce nepřátel, to se jen tak někde nevidí. Autor tajuplně prohlásil, že se tento engine dá použít na spoustu dalších her, takže se do budoucna máme určitě na co těšit! Každopádně očekávejme velice zajímavý boj o prvenství mezi 3D střílečkami na Amize!

Phoenix - vesmírná to 3D hra se slibovanými animovanými texturami, vícenásobným dynamickým osvětlením, mlhovinami, realtime lensflares, stopami za raketami, child-objekty, tlakovými vlnami, glow, debris, atd. K tomu, aby se to všechno hezky svižně hýbalo, je třeba AGA Amiga s 040/40, 8 MB FAST RAM, 4sp CD-ROM a harddiskem, pochopitelně. Jako doporučená konfigurace je 'dvojnásobek' konf. minimální - 060/50, 16 MB RAM a 8x CD. Nejlepší konfigurace samozřejmě zahrnuje PPC, grafické a zvukové karty.



A na konec pár zpráv o zrušených projektech. Titan Computer ohlásil předčasné ukončení prací na Amiga-verzi závodní hry Total Combustion. Důvodem je stará známá záležitost - Amiga verze by na trhu nepokryla ani náklady na produkci. Tuto hru si budou moci zahrát jen uživatelé MACa a PSX.

Druhá hra, kterou postihla nepřízeň osudu, je Fortress Of Fear (Digital Reality Softworx). Před časem byla jen uložena k ledu, ovšem po pár dnech bylo potvrzeno zrušení. Je to škoda; her ve stylu Diabla je zatím na Amize žalostně málo.

Třetí a prozatím, bohudík, poslední hra, která dopadla stejně, je Nothingness od firmy Cassiopee Development. Tento konkurent Mysta byl taktéž nejprve pozastaven, pak úplně zrušen.

PSV Eindhoven Manager

AGASLAYER

Takže Vás opět zdravím, opět od fotbalového manažeru, opět polského, taktéž opět od Frey United Software. Obdrželi jsme plnou verzi tohoto skvělého manažeru, a takže na mně je, abych ho trochu zrecenzoval.

Jak už jsem v minulé recenzi (Santa Monica FC) psal, jedná se o hru autora Artura "Freye" Barczynskiego, který mimochodem v červenci oslaví 23 let, takže mu za redakci gratulujeme! Narozdíl od minulého titulu nad tuto hrou strávil skoro 4 roky, což je na obsahu dosti znát. Kompletně nainstalovaná hra zabere na harddisku zhruba 415 MB, což je doposud obsahově asi největší mě známá hra na Amize. Ale nezoufejte, pokud si chcete zahrát, stačí mít na harddisku 58MB volného místa. Sice budete ochuzení o samply a nějaké obrázky (a tím i o 90% zábavy jak uvádí autor a já s ním musím souhlasit), ale dá se hrát. Pro tu menší instalaci stačí pouze rozbalit soubory PSV_main(1,2,3).lha. Nejprve jsem si nainstaloval hru bez zvuků, protože mi Joe říkal, že mu nejede, a tak jsem nechtěl zbytečně mazat harddisk, kdyby to opravdu nejelo. Nevím, kde měl Joe chybu, ale mně jede všechno v pohodě. Takže trochu charakteristiky.

Program

Je opět napsán v AMOSu, takže zase má své odpůrce i přátele. Všechno funguje jak má, ale narozdíl od Santa Monicy má několik chyb a dá se někdy shodit, ale o tom se zmíním v závěru. Podle typu instalace se buď budete kochat skvělými samply, nebo si pustíte nějaké vlastní CD anebo nastane doba ticha. Celá hra je zatím pouze v polském jazyce (anglická verze je těsně před dokončením), takže opět vadí font. Hra se hraje myškou a také občas musíte mačkat některé klávesy (viz stručný návod v příštím čísle).

Grafika

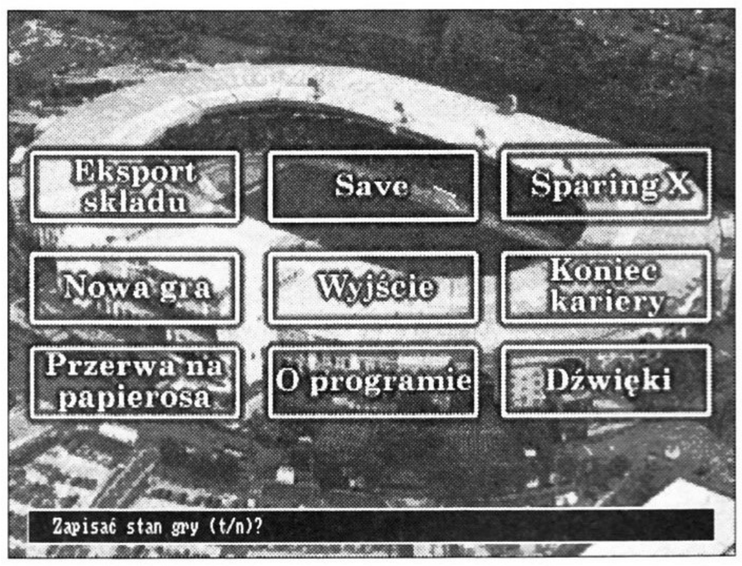
Je ve stylu ECS, tvoří ji z 99% černobílé i barevné naskenované obrázky. Co ale překvapí, že jsou na fotkách buď fotbalisti nebo postavičky z kresleného seriálu pro děti KAJKO i KOKOSZ (byla i taková polská hra pro Amigu), také se zde objevují světoví bavičí, jako například Benny Hill, Monty Python, Bean, Eddie Murphy, Lou ze seriálu Wings a jiní. Celkově hra je položená hlavně na humoru a zábavě. I když se může zdát, že z ECSové grafiky toho nejde moc vytáhnout, tak jak i v SM je zde všechno čitelné.

Zvuky

Naprosté překvapení a geniální věc. Samply jsou totiž použité hlavně z polských seriálů a filmů, takže zde uslyšíte zvuky třeba ze seriálu "Čtyři z tanku a pes" nebo z filmu Sexmise, dále jsou použité samply z polských písniček a také ze světových filmů a seriálů (Bean, Monty Python, grotesky od Warner Bros.) i skupin (ABBA, Beatles, Boney-M, Bee Gees a SLAYER!). Našel jsem i jeden český sampl a dva slovenské. Když jsem si poprvé spustil hru se zvuky, tak jsem nejprve napsal svoje jméno, pak mě hlasatel vyzval k čekání (protože se počítaly statistiky) a pustil mi hudbu. "Dyť to je Slayer," zařval jsem, "výborné!!!!" Po skončení mě uvítali v klubu (příjemný hlas a na pozadí byla fotka nějakého fanouška s plakátem, na kterém byl napis WELCOME TO HELL). Zase perfektní humor. Samplů je hodně a dost dlouho vám bude trvat všechny objevit. Nejlepší ale na tom je, že všechny humorně sedí k aktuálnímu dění. Nejvíce jsme ale s Tommygunem vyprskli smíchy, když se mi zranil hráč a já ho šel navštívit do nemocnice, tak mi jeden hlas oznámil stoickým klidem asi toto: "On potřebuje teplo a klid, nejlépe bude, když ho zaneseme do kotelny..." Ale toho je tam více, sami to zjistíte. Tak dlouho jsem se už nenasmál :). Ale pozor, aby se Vám náhodou hra neshodila, musíte mít aspoň 1.9 MB CHIPky, protože některé samply jsou poměrně dlouhé.

Hratelnost

Je vynikající. Tento manažer má skoro všechno, co potřebujete. Vybíráte si klub zatím ze čtyř národních lig (anglická, holandská, německá a polská) nebo si můžete zahrát v speciální lize FREY UTD, kde jsou mužstva z různých zemí, můžeme si taky nechat vytvořit vlastní ligovou soutěž, nebo nám počítač vygeneruje ze všech klubů "náhodnou" ligu , případně si zahrát ligu hvězd (zde jsou mužstva z různých let) a nebo také ligu superhvězd (tady se nachází třeba klub Šmoulů, jezdců F1 a podobně). Pokud vám to nestačí, můžete si zahrát podle již připraveného scenáře, kde máte třeba určitý počet peněz a musíte třeba s klubem do tří let vyhrát ligový pohár a ligu. Pokud se vám i to zdá málo, můžu říct, že autor připravuje i další ligy, tak se dočkáme i české! Po zvolení vašeho oblíbeného klubu (výběr z první a druhé ligy + amatéři) začínáte vždy v první lize (za vítězství jsou 3 body) a hrajete ligový pohár (na jedno vítězství)

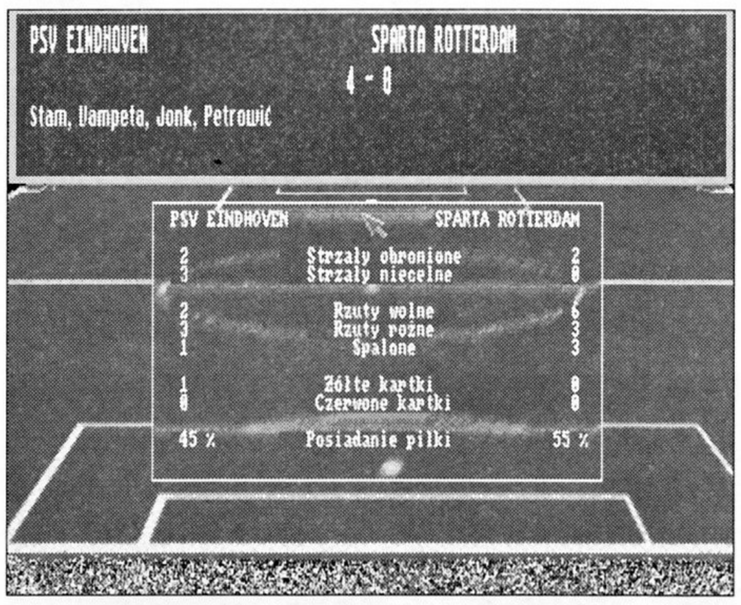


a pokud byl klub úspěšný v minulé sezóně, tak i nějaký evropský pohár. Všechny kluby a hráči mají svá původní jména, žádné zkomoleniny! Takže hrajete zápasy, staráte se o klub, stadión, trénujete hráče, hledáte talenty a sponzory atd. Hodně je zde různých statistik, které jistě každého manažera potěší. Když jsou vaši hráči úspěšní, můžou být pozváni i do reprezentace, nebo jsou v hledáčku jiných konkurenčních klubů. Na konci roku je vždy vyhodnocován nejlepší střelec, hráč a manažer. Pokud se jím stanete právě vy, hezky vám zazpívá Tina Turner.

Bonusy

Další velmi zajímavá věc. Často se stává, že budete upozorněni na tzv. sezónní bombu,

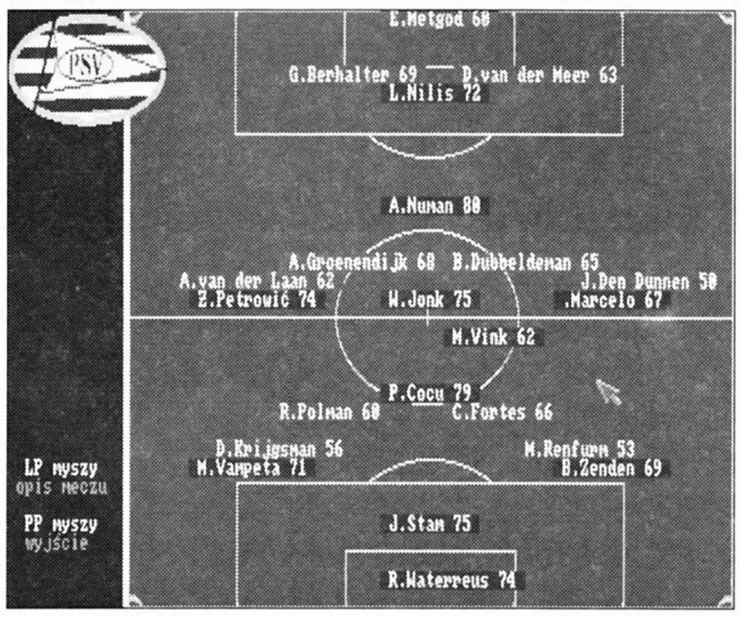
což je reklama, která paroduje snad všechno, ale uvidíte ji pouze v instalaci se samply. Dalším humorem je například to, že hráči natočí vlastní desku, což potom zazpívají s takovým skřekem, že se až chce brečet smíchy! Nejvíce mě ale překvapily tzv. speciální bonusy. Třeba po 50 odehraných zápasech obdržíte hlášku "Ochrana proti piratům". Jak kretén jsem nejprve psal různé hlášky a pak jsem vždy resetoval a hledal v guide heslo. Za chvíli mi ale program napsal, že čas uplynul a hrálo se dál. Hezký joke, ale autoři málem přišli o život. Pak třeba po 100 vyhraných zapasech uvidíte parodii "JUMP" a nebo dál zase novou desku od OLD SPICE GIRLS. Zapomněl jsem také uvést, že hra má i intro, které je také dobré.



Chyby

Každý program nějaké má a ani tento se jim nevyhnul. Po dlouhém testování jsem narazil na následující:

- stává se, že program nenapíše všechny dosažené góly - tu chybu neumí opravit ani sám autor!
- někdy hraju přátelák s klubem třeba AJAX, ale v hodnocení zápasu je jméno klubu Omonia Nicosia z Kypru;
- program někdy spadne, nevejde-li se celý sampl do paměti;
- když chci koupit nějakého hráče z ligy, někdy se objeví i jiný klub se zájmem o toho hráče, chci dát více peněz, ale nikdy nenavýším kvótu a hráč vždy přechází do toho druhého klubu;
- někdy se program nechce hnout dál, když se objeví tabulka s nastavením hráče jako kapitána, střelce pokutových kopů, trestňáků a rohů. Řešením je dosadit hrače na všechny posty znova;
- chyba v reprezentaci, toto je největší bug a dost mě mrzí. Po několika zápasech se vždy objevuje reprezentace a výpis, koho si autor vybral. Každému hráči se pak zlepšuje hodnocení. Ale v pozdějších sezónách se stává, že program nemůže najít vhodné reprezentanty, tak prostě zamrzne. A tak mám hezky rozehranou ligu, bohužel dál se nedostanu - autor na toto po mých denodenních mailech slíbil nějaký update;
- někdy se stane, že hrajete s klubem NIKDO, prostě bez jména, v klidu vyhrajete i 18:0, ale pak program zase zkolabuje. Stává se to pouze v evropských pohárech a dosti zřídka.



Naštěstí s autorem jsem v kontaktu via mail a tak řešíme problémy a doufám, že se ukáže brzy patch, protože by bylo škoda takovou hru nechat s těma malými chybami.

Co se mi nelíbí

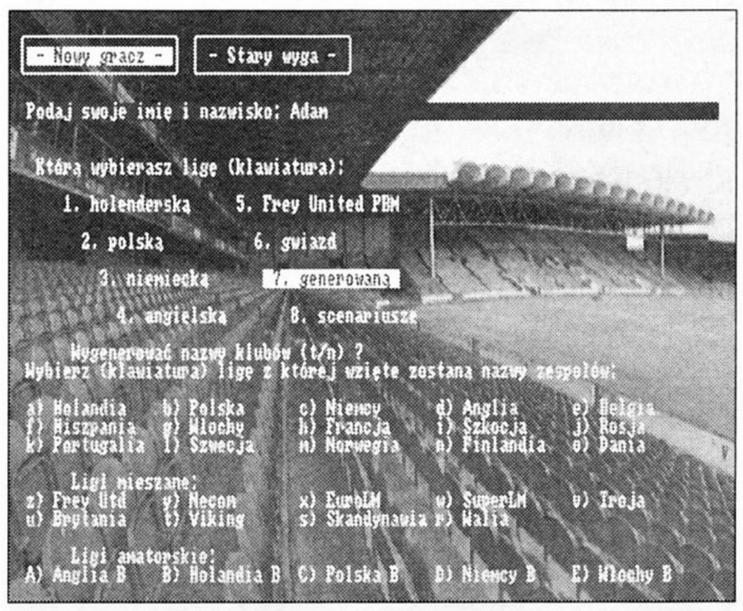
Nelíbí se mi to, že hráči jsou rozdělení pouze na hráče a brankáře. Takže buď víte, na kterém postu hráč hraje (na výběr je až 23 postů) anebo se zeptáte trenéra, ale ten Vám vždy nepomůže, zaleží na jeho schopnostech. Dál se mi nelíbí, že u pohárových zápasů není psáno, zda hraju venku nebo doma (u ligových už to je!), což mě nebaví zjišťovat v kalendáři.

Co se mi líbí

Tak zase trochu optimismu. Líbí se mi humor, zvuky, skvělé bonusy, zkomoleniny sponzorů, šokující informace jako například: hráč měl havárku, kvůli dešťům nebo sněhu je tráva na stadionu zničena atd. Můžete taky udělovat rozhovory jak pro noviny, tak i pro TV. Zraněného hráče můžete operovat (ne vždy se to povede a pak musíte znova), hodně statistik, v létě se můžete zučastňovat přátelských zápasů nebo malých turnajů, v zimě zase lovit ve světových klubech hráče, kterým končí smlouvy a jsou na prodej za nulovou částku (tím se dají získat i vyborní hráči) nebo se také zúčastnit halového turnaje. Je toho hodně, co by se dalo napsat, ale nechci to tady rozepisovat, to musíte zjistit sami. Velmi hezky je také zpracován guide, kde kromě informací, z jakých materiálu byly vzaty obrázky a samply a hlavně inspirace, a kromě popisu hry je zde i kompletní dokumentace (i s některými fotkami) hráčů v klubu PSV, historie klubu a jeho úspěchy. Autor je asi velkým fanouškem Eindhovenu. Velmi pěkně bylo provedeno CD, které jsme obdrželi pro AMAX!, barevný obal, potisk na CD a podmínky pro uveřejnění na CD. Bohužel hra se musí nainstalovat (tedy rozbalit z LHA) na harddisk, protože si zapisuje různé věci a na CD to jaksi nejde.

Zavěrečné hodnocení

Hra je opět freeware, takže za nic máte výbornou hru. Spojením se samply máte geniální zábavu na několik týdnů. Trošku celkový dojem kazí malé bugy, ale doufám, že se všechny opraví v update, pak vás o tom zase budu informovat. Možná pro někoho bude trošku problém polština, ale není to tak těžké, je to slovanský jazyk a velmi podobný. Pro ty, kteří by měli počáteční problémy, jsem připravil takový kratký popis a malý překlad, který se ale z nedostatku místa objeví až v prázdninovém vydání AR. Pokud byste opravdu něčemu nerozuměli, můžete mi napsat na mail nebo na snail adresu, všechno potřebné najdete v TopSecretu 16 a 17. Pokud byste chtěli kompletní návod a překlad, napište nám! Příjemnou zábavu a hodně vyhraných střetnutí a ať můžete čistit poháry v klubové vitríně! Mě už se podařilo projít ligou i pohárem bez porážky a bez obdržené branky.



★★★★☆

86%

Typ:	fotbalový manažer
Výrobce:	Frey Utd., 1999
Distributor:	freeware
Minimum:	Amiga, 2 MB Chip + 4 MB Fast, 50 MB na HDD
Doporučeno:	A1200 + 8MB Fast, 415 MB na HDD
Testováno na:	A1200 + 030/50, 32 MB RAM, HDD, CD-ROM

Pacomix 2

LÁHVE

Dávno tomu, kdy se na jedné Amize jednou zrodila hra Pacomix. Logická gameska, vypuštěná coby freeware a vytvořená převážně jedním člověkem - Zeleným - pod hlavičkou Crazy Boys. A zase na druhou stranu tomu není tak dávno, kdy byl konečně po letech na Votické párty vypuštěn druhý díl této hry. Protože jsem "jedničku" dohrál, je na čase dohrát i dvojku. Ovšem nutno uznat, že jsem se trochu přecenil...

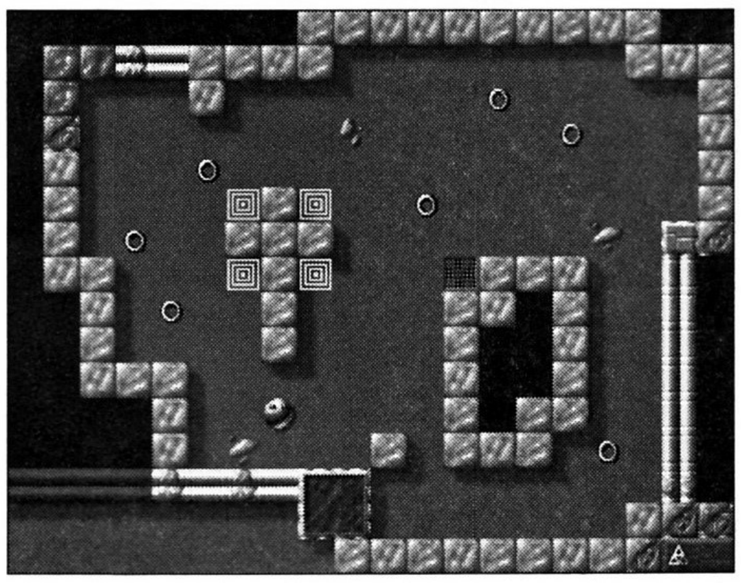
Pokud nevíte o co se jedná, zde je krátká rekapitulace. Hra Pacomix je kombinací dvou známých her. Logické hry Atomix (kde pohybujete atomy a snažíte se sestavit molekulu, přičemž při pohnutí atomu se tento rozjede a zastaví se až u zdi nebo jiné překážky) a akčního notoricky známého Pacmana. Pacomix má od Atomixe styl pohybování postavy (zastaví se až u zdi nebo překážky) a z Pacmana hlavní postavu.

Druhý díl hry Pacomix, kde je opět hlavní postavou tlustý, kulaťoučký... ehm... řekněme koblížek (no jak byste popsali postavu Pacmana??), který má opět za úkol projít všechny levely, sesbírat určitý počet předmětů (v každém světě se jedná o něco jiného). V tomto pokračování však není 100 levelů, odehrávajících se v jednom světě jako v prvním díle, ale máme tu k dispozici 6 světů po 20 levelech, tudíž zde máme záruku, že nás svět jen tak neomrzí a že můžeme od jednoho zákysu přejít do jiného světa (kde můžeme vesele zakysnout také) a problematický level nechat chvíli stranou. Problém nastává, když zakysnete ve všech šesti světech (jako já teď). Chvíli budete autory proklínat, ale daleko více budete obdivovat skvělý systém a design levelů, který se se zvyšujícím se číslem levelu opravdu stává stále složitějším, přičemž platí, že vždy je (aspoň) jedno řešení v každém levelu.

Rozdíl oproti prvnímu dílu je zcela jednoznačný: na kódu, muzice, zvucích, grafice a designu se podílely osobnosti české Scény. Jmenovitě Zelený ^ exCB (code), Trixie ^ VCT a Zemák ^ nAEx (hudba) a Artie ^ eMB/iNS (většina grafiky), nepočítáme-li tvůrce jednotlivých levelů (např. Luke ^ nAEx). Tyto lidé dokázali z průměrné hry vytvořit něco, co by bývalo bylo hodno distribuce. Slova "bývalo bylo" používám záměrně, jelikož se autoři rozhodli za své výkony nepobrat ani halíř a hru vypustili jako freeware, za což jim patří můj obdiv.

Úroveň grafiky stoupla sice natolik, že je nutno použít Amigu s AGA čipy (hi, Wincle), ale to je jedině dobře. Muzika je výtečná, jen bych měl pár výhrad, že zvuky, které hrají při hře na pozadí, se opakují po dost krátkých intervalech, což časem začne lézt na mozek (časem myslím tak po 3 hodinách hraní), ale je to zase rozhodně lepší než šílená muzika v Pacomixovi I., která byla navíc notoricky známá. Grafice nemám vůbec co vytknout, dalo by se říct, že hru s takovouto grafikou jsem dlouho neviděl. Existuje plno her, které vyžadují AGA, ale využitá je jen paleta se 64 barvami, někdy i méně. Zvuky jsou průměrné, snad i stejné jako v "jedničce", ale to tolik nevadí. Zde jde o zábavu, o kterou nebude nouze.

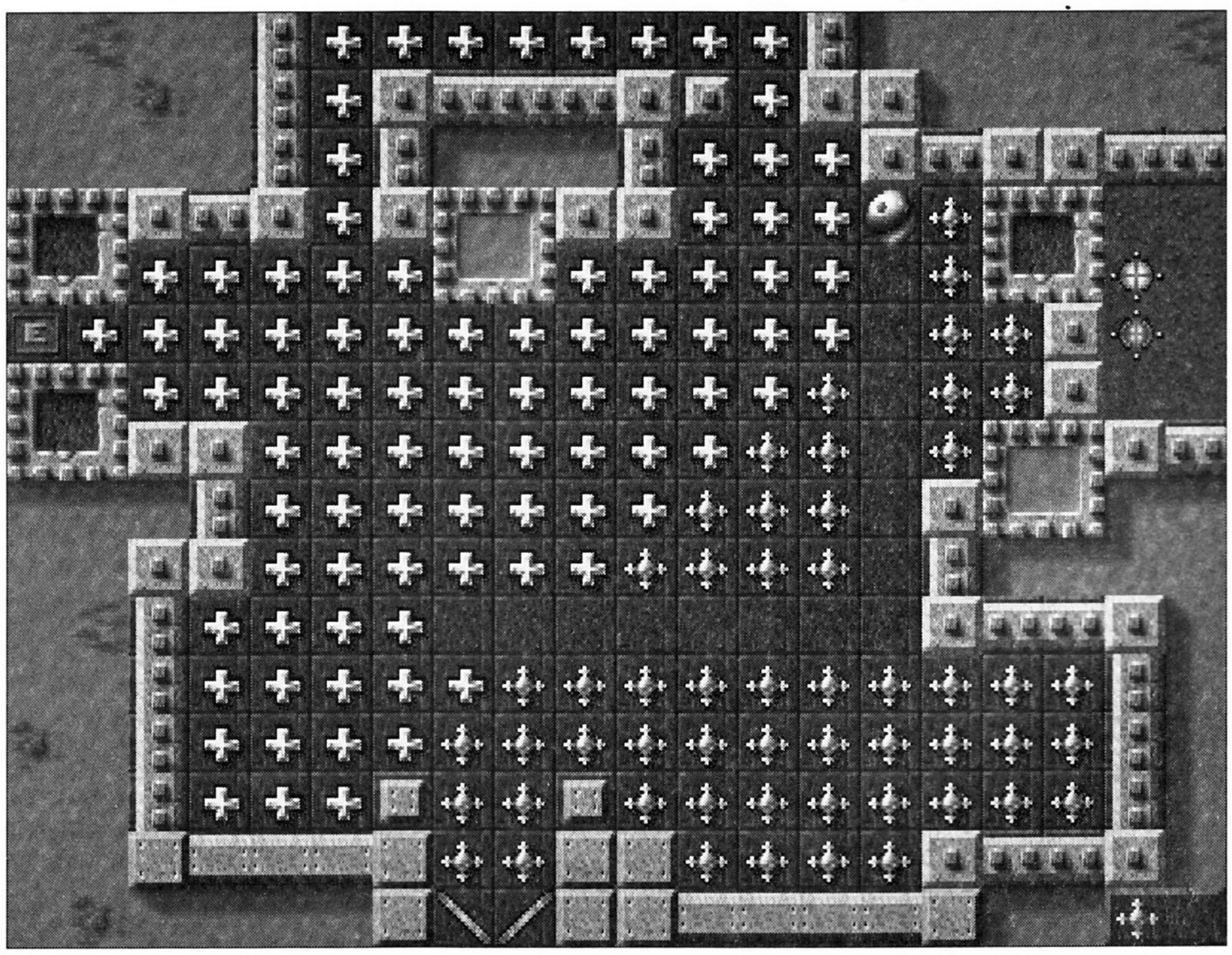
Pokud se mám zmínit o levelech, musím říci, že převažují levely spíše akční nad logickými, ale změna je život a po dlouhém přemýšlení nějaká ta lehčí akce neškodí. Když se zmiňuji o akčnější formě některých levelů, je nutno poznamenat, že dominantním předmětem, který nás občas nutí mačkat klávesy trochu rychleji než obvykle, je dělo, které aktivujeme stisknutím tlačítka (nebo přepnutím páky atd. - záleží na typu světa) a jehož střela se odráží od zrcadel a řítí se na nás. Když pak při útěku před střelou přejedeme nechtěně (nebo nuceně) jiné tlačítko, aktivujeme další dělo a pak začíná peklo, které obvykle končí smrtí. Tolik k akčněji navrženým levelům.

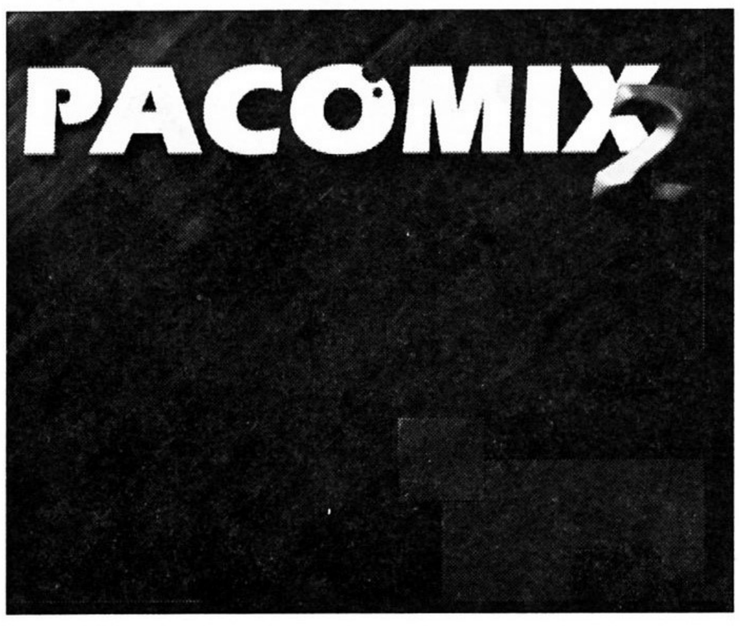


Jinak se zde také vyskytují levely, při kterých si budete rvát chlupy z podpaží (výrok "rvát si vlasy z hlavy" by mohl případně urazit některé rasističtěji uvažující občany) a po odhalení správného řešení se jen pousmějete sami nad sebou.

Hra Pacomix2 je opravdu propracovaná i do detailů, které příjemně překvapí. Hra má lokalizační podporu s již vytvořenými katalogy hry v češtině (včetně diakritiky), angličtině a němčině. Další kapitolou je možnost vytvoření vlastních levelů ve speciálním editoru, který je ke hře přibalen a s možností zaslání těchto levelů na adresu autořů, kteří budou při případném větším počtu levelů ochotni vytvořit Pacomix Special Edition.

Takže neváhejte a hrajte, ať Pacomixe2 dohrajete a ať máte náladu na tvorbu nových levelů. Hráčům přeji pevné nervy a tvůrcům hry plný harddisk nových levelů od vášnivých pařanů!





★★★★☆

85%

Typ:	logická hříčka
Výrobce:	Crazy Boys, 1999
Distributor:	freeware
Minimum:	A1200, HDD
Doporučeno:	A1200, HDD
Testováno na:	A1200 + 030/50, 16MB RAM, HDD

Klasika - Super Cars

RedRose

Tak tedy začnem trochu od jinud. Nejdříve jsem myslel, že budu do této rubriky zařazovat hry podle vlastního uvážení (se souhlasem Joea), ale začalo to nabírat jiný směr a Joe mi přes AGAse zadává hry sám. Je to fajn a nevadí mi to, ale já osobně bych vybral něco jiného, když už v minulém čísle byla vzpomínka na Lotusy I, II a III. V tomto čísle by chtěl Joe (i já samozřejmě) vzpomenout na jiná autíčka, a to Super Cars I a II. Nevadí, příště vám naservíruju skoro kompletní shrnutí všech aut, které kdy byly na naši milou Amču vytvořeny. A v číslech dalších už to snad změníme a zařadíme tam něco co se aut netýká.

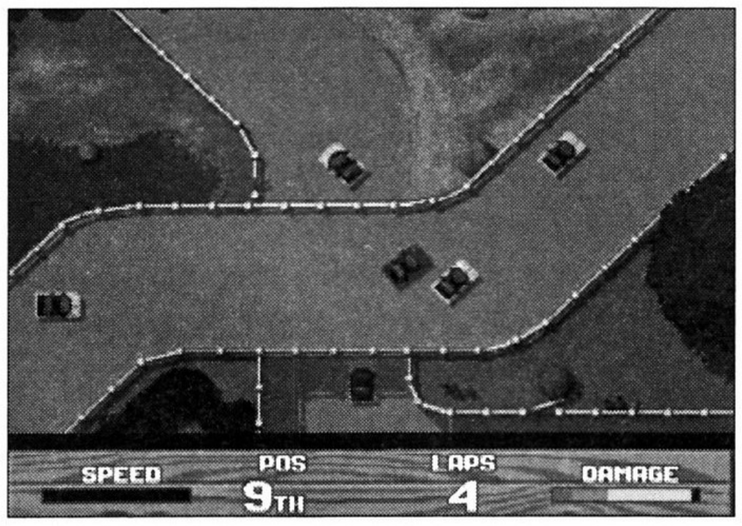
Super Cars jsem nikdy pořádně nehrál a tak mi chvíli trvalo, než jsem se do toho trochu vžil. Ale snad jsem amigista učenlivý a to co jsem se o těchto hrách dozvěděl a naučil, vám v zápětí popíšu.

Super Cars I

Bohužel se nám přes veškerou snahu nepodařilo tuto hru sehnat. A protože jsem tuto hru nikdy ani neviděl, nebudu o ní psát a tak se rozepíšu o následníkovi s přívlastkem II.

Super Cars II

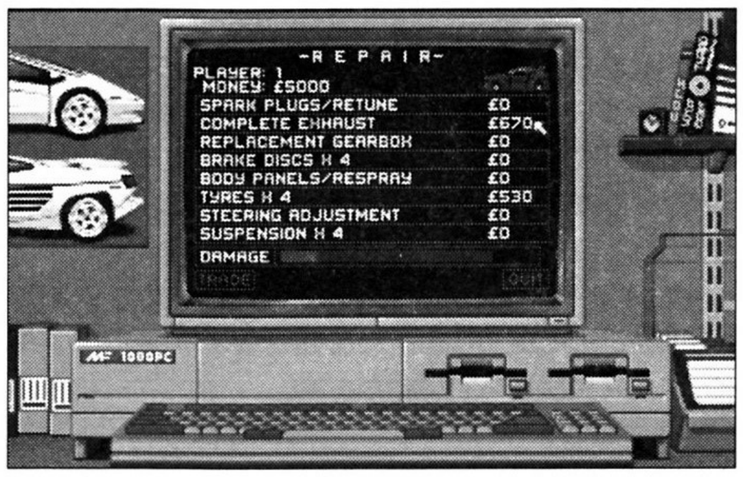
Tuto hru jsem si poprvé spustil asi před rokem a půl, ale nijak mně tehdy nezaujala a tak jsem ji odložil v zapomění. Ovšem potom, co mi Joe zdělil, že by ji rád viděl v AMAXu 45, jsem ji vyhledal a znovu spustil. Za ty tři roky, co se Amigám věnuju, jsem už viděl spoustu braků, i kvalitních her a taky jsem zažil situace, že nepěkně vyhlížející hra může mít i úspěch a naopak.



Dal jsem se do hraní a po několika desítkách minut jsem už docela slušně vybíral i záludné zatáčky. Pokud existují jedinci, kteří tuto hru nikdy neviděli (a vím že se takoví najdou - vždycky se najdou), anebo viděli, ale nehráli, může být toto důvod někde tuto věcičku vyhledat.

Jak to tedy vypadá a o čem to je?

Další z řady autíček s pohledem kolmo shora, ale k mému úžasu je zde několik prvků, které jsem u jiných her neviděl (nebo si jich nevšiml) a to mě právě při popisování aut zajímá nejvíce. Po samotném nakliknutí ikony (při spouštění z HD) na chvíli zčerná obraz a zdánlivě se nic neděje, ale po chvilce se objevuje logo tvůrců a těmi jsou Magnetic Fields, kteří mají na svědomí i první dva díly Lotusů. Po odkliknutí loga naskočí znovu logo Magnetic Fields, teď už s logy svých již hotových her (Lotus I a Crazy Cars I) a logem připravované hry Lotus II. Po té se konečně obětuje úvodní obrázek ke hře samotné a už jsme v menu nastavení.



První tam je obtížnost a ta nabízí klasicky EASY, MEDIUM a HARD. Já volím EASY, protože se zatím učím. Další položkou je počet hráčů a to ONE a nebo TWO. Při hře dvou hráčů se obrazovka rozdělí trochu netypicky shora dolů na levou a pravou stranu, což není běžné, ale nijak to nevadí. Zatřetí si místo Player 1 a Player 2 můžete napsat své jméno a potom vybrat, jestli plyn auta bude na tlačítku fire a nebo na směru vpřed. Potom je tu totéž pro druhého hráče a nastavení zapnutí či vypnutí tzv. komunikačních oken - vysvětlím později.

Po stisku fire se už dostáváme do prvního závodu. Já mám autíčko tmavě červené a ostatní jsou šedivá. Start a už to fičí. První zatáčka, druhá, most, narážím do svodidel a nemůžu se z toho vykopat. Najednou buch - moje auto vybuchlo! Co se to děje? Aha. Nesmím narážet moc často protože se měří i poškození vozítka, takže při maximálním poškození končí můj vůz v plamenech, ale hra ještě zatím nekončí. Prakticky hned se mi objevuje auto nové a jedu dál. Rozjíždím se, pár zatáček a prásk! Co to bylo? Hrome, oni po mně střílejí! No tak to je věc! Ve zběsilé snaze uniknout střelám hýbu křečovitě joystickem a najednou se i z mého auta odpaluje raketa a zasahuje dotěrného řidiče za mnou. Mám to! Pohybem joysticku dopředu odpaluji střely přední a pohybu dozadu zadní. Skvělá věc!

S trochou štěstí dojíždím na třetím místě a po závodu, jak už jsem psal, přijdou komunikační okna. Zde odpovídáte na otázky reportérům z místních novin, ochráncům přírody i pánům z dopravního inspektorátu. Podle správnosti a vhodnosti vašich odpovědí si můžete přijít na pěknou sumičku, ale také o nějaké peníze či body do mistrovství přijít! Pak se dostávám do obchodu. Tady si můžu za vydělané peníze nechat auto opravit - čím je míra poškození vozu vyšší, tím to samozřejmě přijde dráž. Tak, hotovo a hurá na další trať.

Tak to by bylo zhruba k tomu, jak jsem začal hrát já. Teď se na to podívám trochu z jiného pohledu. Ke grafice se raději nebudu moc vyjadřovat, abych se vyvaroval trapných připomínek, protože je co vylepšovat. Se zvukem je to asi stejné jako s tou grafikou. Při hře jsou takové nic moc zvuky a mezi závody hraje celkem příjemná hudba. Ovšem hratelnost je vskutku zajímavá a pokud vydržíte hrát déle než 30 minut, zvyknete si a potom je to opravdu správná hra. Zajímavé jsou především ty tratě, což je asi hlavní poutadlo této hry. Různě se prolínající zatáčky, kdy jezdíte pod mosty i skáčete přes křižovatky, do kopce i z kopce. Když to všechno shrnu, tak musím konstatovat, že je to dobrá hra na pobavení a o to více pokud hrajou dva hráči. Super Cars II si nechám nějaký čas na HD a zřejmě ho budu hrát častěji.

Závěrem

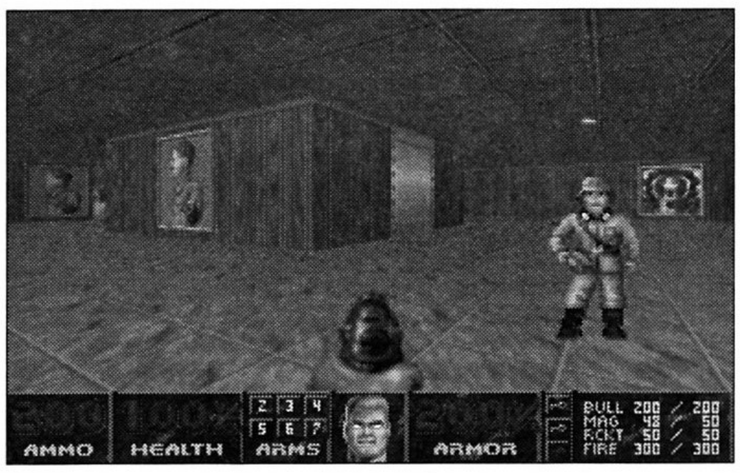
Tady by asi mnělo být srovnání mezi díly I a II, ale jak jsem už napsal na začátku, tak se mi nepodařilo první díl sehnat. Pokusím se pátrat dál a pokud budu mít úspěch, tak první Super Cars popíšu v příštím čísle, kde najdete skoro kompletní shrnutí všech aut, které kdy na Amigách jezdily. Už na tom usilovně pracuju.

WolfenDOOM

Láhve

Po vzniku legendární a svým prvním 3D stylem uchvacující akční řežby Wolfenstein nehrál pomalu nikdo nic jiného. Wolf se stal nehratelnější a nejžádanější hrou, kterou měl na svých PCčkách snad každý. Šlo o převrat v dějinách akčních her, kdy se z obyčejného "placatého" obrázku vymodeloval 3D svět, ve kterém se hráč pohyboval a viděl okolí "ze svého pohledu". Tento příběh však není pro nikoho novinkou, stejně jako to, že ID soft časem vyplodil o něco vylepšený a hlavně brutálně orientovaný Doom. Ale asi málokdo tuší, že existuje ještě něco zajímavějšího... nedávno ID soft vydal zdrojové kódy k Wolfensteinovi a portace se jako první ujal Elf^VA. Ovšem je zde problém s rychlostí. Jak tedy udělat Wolfensteina, aby šlapal aspoň tak, jako šlape ADoom (nebo jiný port Dooma)? A co takhle udělat Wolfa, který šlape naprosto STEJNĚ rychle, jako Doom?

Takhle nějak mohl přemýšlet Laz Rojas a tak mohly tedy vzniknout levely Wolfensteina coby doomovské WADy. Jak geniální myšlenka! Dokonce lze tímto způsobem do Wolfa "zamontovat" některé vymoženosti, kterými oplývá na rozdíl od originálního Wolfa samotný Doom! Laz Rojas tedy překonvertoval



levely Wolfensteina pro engine Dooma II., takže pokud máte originálku Dooma II. a přístup na Inet, máte vyhráno! Podívejte se na stránku *http://jump.to/apex*, kde budete moci brzy získat nejen originální levely do Wolfa nebo do Spear of Destiny (nyní jsou v procesu výroby), ale do dalších 13 světů s různým zaměřením, které jsou již dodělány! Na této stránce lze tedy ihned a zadarmo získat světy: "Second Encounter", "Die, Fuehrer. Die!", "Treasure hunt", "Escape from Totenhaus", "The Portal", sérii "Astrostein 1-3" a "Operation: Eisenmann". V přípravě jsou světy "Operation: Arctic Wolf", "Operation: Rheingold", "Halten Sie!", originální mise Wolfenstein a "Spear of Destiny". Prozatím lze tedy za cenu Dooma II získat téměř zdarma (za cenu pobytu na internetu) 9 vysoce kvalitních světů!! Tedy žádné amatérské levely narychlo splácané fanoušky Dooma. Mě osobně to připadá jako velmi dobrý nápad, zvláště proto, že každý svět má svůj příběh a není to tedy jen bezduché bloudění tématicky nijak nezařazenými levely. Sám zrovna hraji svět "Second Encounter" asi 3 dny a jsem někde za polovinou. Zatím se mi nestalo, že bych se nudil. Ke každému světu je napsán příběh, který si můžete na této WWW stránce přečíst. Popis všech světů najdete na konci tohoto článku.

Autor jednotlivých světů občas použil jak původní textury a grafiku, tak i zvuky, postavy a zbraně z originálního Wolfensteina. Konkrétně u Second Encounter se kombinují textury a styl levelů Dooma a Wolfensteina. Nejprve budete bloudit v prvním levelu obklopen obrazy Hitlera, budete chodit po schodech nahoru a dolů atd. Toto v originálním Wolfovi nebylo, avšak hned druhý level vypadá přesně jako Wolfenstein. Klasické kobky, cely, vojáci, dveře, výtah... Celá série WolfenDooma je vlastně jakousi kombinací nápadů z Dooma a feelingu Wolfensteina, přičemž Wolfenstein je zde dominantní. Občas se vám také stane, že si v herním zápalu necháte od hry namluvit, že

hrajete skutečného Wolfa, dokud se z ničeho nic neotevřou dveře a nevyhrnou se z nich vojáci. Toto dost překvapí, protože tato situace by se v originálním Wolfensteinovi nemohla stát. Toto je jedna z variant, která dělá hru zajímavější. Zkloubením možností Dooma se stylem Wolfensteina vytvořil Laz Rojas zcela nový, zajímavý příběh, který vydrží na mnoho dní hraní... tak do toho!

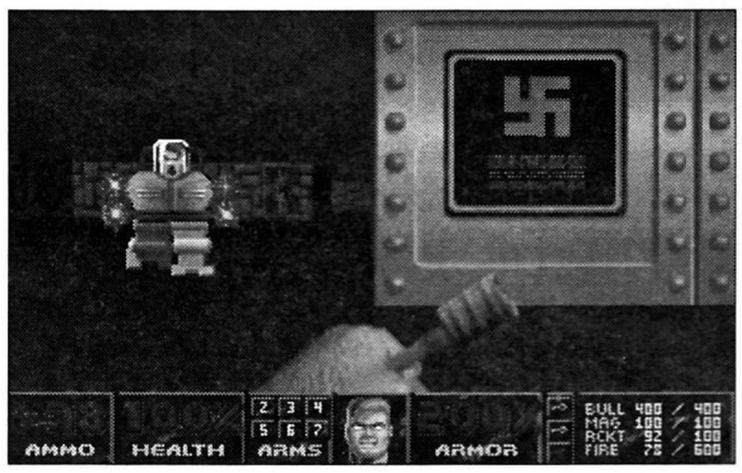
A teď slibované popisy jednotlivých světů:

Second Encounter

Jsi B. J. Blazkowicz, největší špión Aliance. Druhá světová válka již zuří druhým rokem a tvá mise byla infiltrovat nacistickou pevnost Castle Hoellehammer a zachránit plány pro vytvoření nejlepší armády z Hitlerových spárů. Zkazky praví, že jeden z nejbláznivějších Hitlerových vynálezců, Dr. Schabbs, vytvořil šílený plán na vytvoření armády z mrtvých lidí. Zní to bláznivě, ale přesto jsi byl vyslán na prošetření celé záležitosti. Nevyšlo to! Přistihli tě zrovna když jsi kradl Hitlerovy plány a zavřeli tě do věznice Castle Wolfenstein. Byl jsi zde držen dvacet dlouhých dní. A právě zde, v kobkách pod zámkem Wolfenstein, jsi začal přemýšlel o útěku. Před celou seděl voják, který asistoval při tvém mučení. Pod záminkou výměny lékařského ošetření za supertajnou informaci odemkl voják po tvém naléhání dveře cely a vešel dovnitř... Silná rána do kolen poslala vojáka k zemi. Rychle jsi mu sebral nůž a dodělal ho. Sebral jsi i jeho zbraň. Uvězněn ve stěnách zámku, vydal ses hledat východ ven. Pokud zklameš, určitě zemřeš!

Die, Fuehrer, Die!

Věrohodné přetvoření jednoho z originálních misí ze světa 3rd Encounter. Obsahuje 10 levelů včetně tajného labyrintu v Pac-Manovském stylu.



Treasure Hunt

O několik měsíců později si Nacističtí vojáci nashromáždili obrovskou sbírku z ukradeného pokladu a drahých klenotů a ukryli na přísně tajná místa po celé Evropě. Tvým úkolem, pokud jej přijmeš, je infiltrovat jednu z těchto obrněných pevností a vzít s sebou některé kousky z této nelegální kořišti. Ale pozor! Dostat se ven může být těžší než cesta dovnitř!

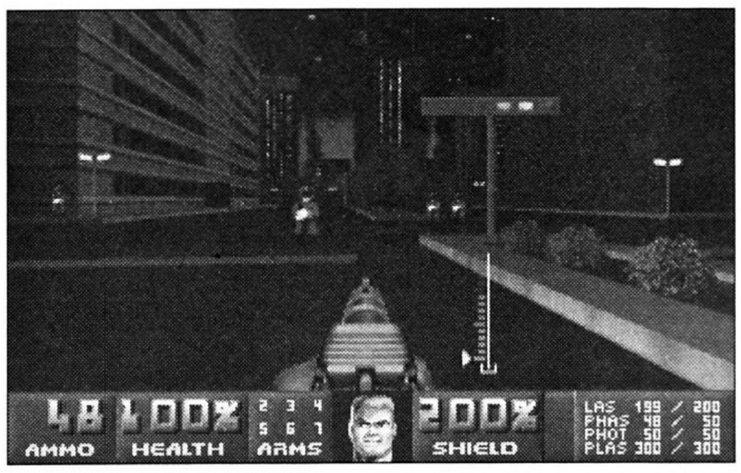
Escape from Totenhaus

Je jaro roku 1943 a ty jsi zaměstnán jako tajný agent přes nepřátelské linie. Jedno odpoledne, kdy sedíš v hospodě a flirtuješ s číšnicí, tě však někdo identifikoval jako špióna Aliance. Než jsi však začal protestovat a než jsi stačil koupit neznámému drink, aby na všechno zapomněl, někdo jiný tě zezadu prašil do hlavy a světla zhasla. Další věc, kterou si pamatuješ když jsi se vzbudil, je pohled na rozlehlou místnost, zřejmě obrovský dům. Ale

toto není obyčejný dům. To je Totenhaus (Dům smrti), hrůzostrašné místo, kam jsou uvrhováni špióni Spojenců, kde jsou vězněni a poté popravováni. Dodnes se nikomu nepodařilo z tohoto místa uprchnout. Budeš první...?

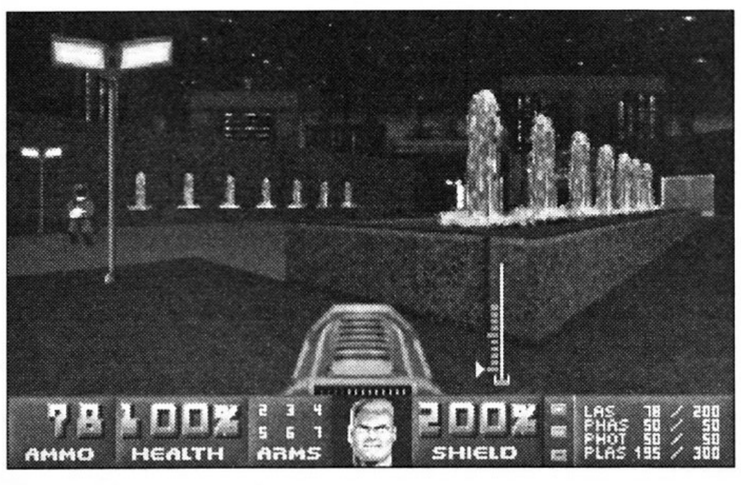
The Portal

"Portál" je krátká epizoda tvořená coby prolog k trilogii Astrostein. Spojenci byli seznámeni se znepokojivými zprávami, že Nacisté objevili ve starých Egyptských zříceninách časový portál. Pokud se Nacistům podaří znovuaktivovat tento stroj, nemůže nikdo předvídat, co se může stát. Nacisté mohou pomocí časového portálu úplně změnit historii v jejich prospěch. Portál musí být zničen a Aliance počítá s tebou i s tvým úspěchem.



Astrostein

Když se ti nepodařilo zničit časový portál, vzbudil ses ne v roce 1943, ale 2043! Nacisté použili portál k tomu, aby zbraně, vyrobené v budoucnosti, přenesli do svého století a vyhráli tak druhou světovou válku. Teď, o století později Nacisté neovládají jen Zemi, ale rozšířili své teritorium po celé sluneční soustavě. Tys byl oživen a umístěn na loď, určenou pro transport do trestanecké kolonie na pásu asteroidu. Nemáš vůbec ponětí, jak se dostaneš zpět do svého století, ale jedna věc je jistá: musíš se nějak dostat z lodi pryč a vrátit se zpět na Zemi!

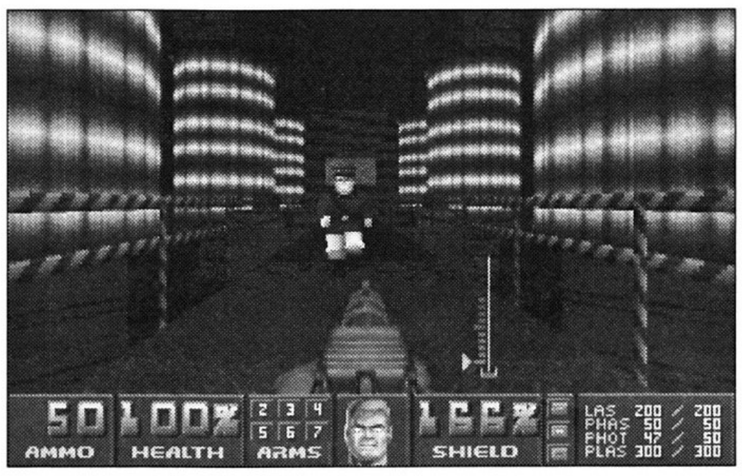


Astrostein 2

Pokračování Astrostein tam, kde minulý díl skončil. Astrostein 2 přináší 10 napínavějších sci-fi levelů. Řídíš vesmírnou loď, kterou jsi ukradl na konci první epizody Astrostein, ale jakmile jsi s raketou přistál, byla loď okamžitě obklíčena! Jediná tvoje šance přežít a dostat se na Zemi je ukrást nákladní loď, ale než to uděláš, musíš se probojovat skrz základnu.

Astrostein 3

Konečná etapa trilogie Astrostein. Ze tvé nákladní lodi, kterou jsi ukradl, došlo veškeré palivo a tys ještě stačil doletět na Základnu 1 na orbitu Země. A tak začíná další dobrodružství, které tě zavede z vesmírné základny do vojenského letiště v Německu, skrz berlínské ulice, přes berlínský podzemní systém až do kanceláří a chodeb různých budov. Pak do Nacistického řídícího centra a konečně do tajné pevnosti v Alpách, kde se střetneš s cyborgem Hitlera, který neustále ovládá Německo a celou Zemi. Jestli přežiješ, můžeš přispět i k likvidaci stoletého Reichu, ale návratem do svého času a zničením časového portálu se ti předtím nepodařilo zabránit používání tohoto stroje Nacisty.



Operation: Eisenmann

O několik měsíců později se objevily nepotvrzené informace, že Dr. Schabbs pracuje pod Hitlerovým vedením na novém, přísně tajném projektu na neznámém místě kdesi v Německu. Podle této zprávy může tento nový projekt, s krycím jménem Eisenmann (železný muž), znovu začít vyrábět bytosti geneticky upravené na vojáky 12 stop vysokých a oblečených do silných plátů. Jestli budou tyto bytosti použity v boji, může to dát Německu sílu k vítězství ve válce. Aliance se dozvěděla, že kdesi pod Gaftmacherovou chemickou společností pod Drážďany se nalézá Schabbsova tajná podzemní laboratoř. Samotná budova je velmi dobře střežena jednotkami SS. Tvá mise je infiltrovat budovu, najít cestu do laboratoře a zastavit oba Schabbse a jejich prototypy dříve, než začnou s hromadnou výrobou svých šílených monster.

Další světy jsou zatím v přípravě, ale jakmile je objeví, určitě si je pořídím. Doporučuji totéž, opravdu to stojí za to, třebaže se jedná jen o WADky do Dooma...

Všechny WADy ze série WolfenDOOM najdete na ARCD#4.

Hry CD32 a Amiga

CG005	Bundle Akira + Gulp (2CD) + ZDARMA 3CD (CD32)	☺490
	- Zool, Now Games (100 her), Chaos Engine	
CG014	Amiga CD-Sensation V2 - Golden Games	↓↓↓☺120
CG016	Amiga ClassiX Vol. 1 (400 her, Amiga CD) - NOVINKA!	☺880
	- Testament, Alien Breed 2, Apidya, Apocalypse, Armourgeddon, Canon Fodder 1&2, Dark Seed, First Samurai, Gods, Ishar 3, Lion, King, Lotus III, Syndicate, Turrican 3 a mnoho dalších...	
CG018	Akira (Amiga CD / CD32)	↓☺250
CG025	Arcade Classics MKII (Amiga CD)	↓☺560
CG042	Assasins 4 CD	↓☺630
CG030	Big Red Adventure (Amiga CD)	☺890
CG060	Brain Damage Pinball (Amiga CD)	☺890
CG061	Buble & Squeak (CD32)	☺690
DG130	Capital Punishment (Amiga)	960
CG085	Cedric (CD32)	↓☺990
CG100	Chaos Engine (CD32)	↓☺120
CG110	Civilisation (Amiga CD)	↓☺690
CG180	Eat the Whistle (Amiga CD) fotbal - NOVINKA!	☺830
CG192	Final Odyssey (Amiga CD) - NOVINKA!	☺1290
CG194	Flying High (Amiga CD)	☺890
CG196	Foundation (Amiga CD) - NOVINKA!	☺1490
CG199	Gamers Delight 2 (Amiga CD)	510
CG202	Gamer Software - disky z časopisu CD32 Gamer (CD32)	99
CG204	Games Room (Amiga CD) - NOVINKA!	☺490
CG206	Genetic Species (Amiga CD)	↓☺1390
CG209	Grandslam Gold Collection - 3 hry (CD32)	290
CG215	Gulp (Amiga CD)	↓↓↓☺250
CG300	Microcosm (CD32)	↓↓↓☺350
CG311	Myst (Amiga CD)	☺1890
CG313	Napalm (Amiga CD) - NOVINKA!!!	☺1890
CG316	Naughty Ones (CD32)	☺690
CG325	Nemac IV (Amiga / Amiga CD)	☺740
CG327	Nick Faldo's Golf (CD32)	↓☺120
CG330	Nothing but Tetris (Amiga CD)	620
CG340	OnEscapee (Amiga CD)	☺1330
CG345	Pinball Illusion (CD32)	↓↓↓☺320
CG360	Quake (Amiga CD) - NOVINKA!	☺1990
CG400	Samba World Cup (Amiga CD) fotbal - NOVINKA!	↓↓↓☺990
CG412	Sensible Soccer Int. (CD32)	↓↓↓☺150
CG420	Shadow of the 3rd Moon (Amiga CD)	☺1290
CG425	Simon the Sorcerer (Amiga CD) - NOVINKA!	☺680
CG430	Sixth Sense Investigations (Amiga CD) - NOVINKA!	☺1020
CG426	Spherical Worlds (Amiga CD)	↓☺1090
CG435	Strangers AGA (Amiga CD)	↓☺890
CG445	Street Racer (Amiga CD) - NOVINKA!	☺710
CG460	Theme Park (AGA + ECS) (Amiga CD) - NOVINKA!	☺740
CG464	Time of Reckoning - data pack Quake&Doom	☺940
CG466	Trapped2 (Amiga CD)	☺880
CG475	Ultimate Gloom (Amiga CD) - NOVINKA!	☺740
CG480	Ultimate Super Skidmarks (Amiga CD) - NOVINKA!	☺740
CG485	Uropa 2 (Amiga CD) - NOVINKA!	☺1390
CG495	Virtual Karting 2 (Amiga CD) - NOVINKA!	☺790
CG496	Vital Light (CD32)	↓↓↓☺250
CG490	Wendetta (Amiga CD / CD32)	↓↓↓☺640
CG550	Zool (Amiga CD ROM / CD32)	↓☺150

Software na CD

CS001	1700+ Textures for Desktop Video with Amiga	☺490
CS014	Amiga CD-Sensation V1 - Demos Are Forever	↓↓↓☺120
CS016	Amiga Joker CD	430
CS0	Aminet 7	↓↓↓☺150
CS0	Aminet 8	↓↓↓☺150
CS0	Aminet 10	↓↓↓☺150
CS027	Aminet 12	↓↓↓☺150
CS02	Aminet 13	↓↓↓☺150
CS02	Aminet 15	↓↓↓☺150
CS02	Aminet 19	↓↓↓☺150
CS032	Aminet 21	↓☺310
CS034	Aminet 22	↓☺310
CS033	Aminet 23	↓☺310
CS031	Aminet 24	☺420
CS025	Aminet 25	☺420
CS035	Aminet 26	☺420
CS028	Aminet 27	☺420
CS022	Aminet 28	☺420
CS021	Aminet 29 - NOVINKA!	☺420
CS030	Aminet 30 - NOVINKA!!!	☺420
CS019	Aminet Set 3 (4CD)	↓↓↓☺690
CS020	Aminet Set 4 (4CD)	☺1150
CS017	Aminet Set 5 (4CD)	☺1150
CS023	Aminet Set 6 (4CD)	☺1150
CS029	Aminet Set 7 (4CD) - NOVINKA!!!	☺1150
CS040	Animatic	↓↓↓☺150
CS041	Anime Babes 3 - Special Edition	830
CS043	Beauty of Chaos	↓☺250
CS051	Color Collection	480
CS054	CybergraphX v.4 - NOVINKA!!!	☺950
CS055	Deluxe Paint 5 CD - NOVINKA!	☺990
CS061	Erotic Collection	370
CS080	Frozen Fish 1995	540
CS085	Giga Grafics CD 1 - 4 (4CD)	570
CS086	Giga PD v3.0 (3CD)	340
CS087	Geek Gadgets 2	☺470
CS120	Illusions in 3D	340
CS121	Light Rom Gold	↓☺790
CS125	Lightwave Enhancer CD	790
CS127	Light ROM 6 (4CD) - NOVINKA!!!	☺1390
CS128	Meeting Pearls IV	↓☺190
CS131	Megahits 7	☺460
CS136	Mods Anthology (4CD)	☺950
CS140	Network CD 2	↓↓↓☺250
CS151	Octamed Sound Studio v1	↓↓↓☺390
CS153	Personal Paint 7.1 CD	↓↓↓☺990
CS154	Photolite	660
CS155	p-OS PreRelease	☺790
CS160	Scala MM 400 CD - NOVINKA!	☺13990
CS161	Scala Plug In	1190
CS162	Sci-Fi Sensation Version Rel. 2	↓☺400
CS163	Scene Xplorer - NOVINKA!	☺290
CS182	Spectrum CD 1999	↓↓↓☺550
CS185	Superautos 94/95 & Studien	↓☺120
CS201	Workbench Add-On Volume 1	560
CS230	Zoom Release 2	450

Photo CD

CS920	Film Legenden	↓↓↓☺220
CS930	Oldtimer	↓↓↓☺220

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

javosoft® COMPUTER

Předplatné ČR — AMIGA Review

Příjmení a jméno

Ulice (č.p.)

PSČ, Město

Rodné číslo /

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

37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 | 37-48 | 43-54

Objednávám si Coverdisky k těmto časopisům (požadovaná čísla zakroužkujte)

37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 | 49 50 51 52 53 54* od čísla 49 jsou CVD (2ks) za 35,-

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

37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 od čísla 49 již APD nebudou

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

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

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

Zaplatil jsem ____* kusů Coverdisků x 35,- Kč tj. ____ Kč

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

Evidenční číslo: ____

AMIGA Review Bazar

Příjmení a jméno

Ulice (č.p.)

PSČ, Město

Telefon / k zastižení od/do

1 / 2 **1. Zboží předáno (posláno):** . . 1999 **2. Nabídka zboží**

Název zboží	Stáří	Cena

Soukromá inzerce — AMIGA Review

Příjmení a jméno

Ulice (č.p.)

PSČ, Město

Telefon

označte křížkem řádky, které mají být otištěny ▲

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

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

Podpis

AMIGA Review Bazar

Amiga:
Amiga 1200 Magic Infinitiv Tower - 6900 Kč
Amiga 1200 Desktop Dynamite - 4000 Kč
Amiga 1200 Magic HD40 - 6800 Kč
Amiga 1200 HD40 - 5200 Kč
Amiga 1200 HD360, zdroj 200W - 5000 Kč
Amiga 1200 Desk. Dynam. HD260 - 5200 Kč
Amiga 1200 Magic - 4900 Kč
Amiga 1200 HD 540 + Bliz.1220+4MB - 6000 Kč
Amiga 1200 + int. scandoubler - 5900 Kč
Amiga CD32+SX1+4MB+FDD - 4000 Kč
Amiga CD32+SX1+8MB+FDD+HD850 - 6000 Kč
Amiga CD32 - 2300 Kč

Monitory:
Commodore 1084ST - 2900 Kč
Phillips 8832 mono - 3000Kč
Amiga 1438 - 4900 Kč

Turbokarty / RAM karty:
Blizzard 1220/28+4MB - 2900 Kč
MTec 1230/42+4MB - 2900 Kč
Blizzard 1230IV+8MB - 3900 Kč
Blizzard 1230IV+16MB - 4200 Kč
Blizzard 1230IV+32MB - 4800 Kč
Blizzard 1240 + 16MB - 6700 Kč
Blizzard 1240 + SCSI kit - 8000 Kč
Blizzard PPC603e+/200/040 - 15900 Kč
Blizzard PPC603e+/200/040 + 32MB - 19000 Kč
Blizzard PPC603e+/240/040 + 32MB - 20000 Kč

HD, CD-ROM, FDD:
HD 540MB - 2000 Kč
Ext. FDD 3.5" DD - 900 Kč

CD: Fresh Fish 7 - 100Kč, Amiga Times - 500Kč, Aminet 8 -100Kč, DigiBooster - 900Kč

Hry CD32: Brutal Football, Whale´s Voyage, Legary of Sorasil, Universe, Banshee, Air All Terrain Racing, Alien Breed 3D, Gloom, Humans III Evolution, Jungle Strike, Sabre Team, Draconstone, Death Mask, Chaos Engine, Cannon Fodder, Sensible Soccer, Super Stardust, Liberation, Darkseed ***á 300,- Kč***
Magic Island, Myth, Microcosm, Frontier Elite II, Last Ninja 3, Nigel Mansell´s World Championship, Nick Faldos Golf Championship, OverKill & Lunar-C, Soccer Kid, Dangerous Streets & WingCommander, Exile, Labyrinth of Time, 100 Games for CD32, Traped ***á 200,- Kč,*** James Pond 3 ***- 100 Kč***

Ostatní: Zorro BUS Z2 + videoslot - 3000Kč, Blizzard SCSI kit pro 1230/III - 2500Kč, Micronik 4 IDE adapter - 1000Kč, ATonce A500/Plus - 1000Kč, Modem Microcom 28.8 - 1500Kč, MIDI - 1200Kč, HP Desk Jet 400 - 2500Kč, Octagon SCSI - 1500Kč, datový kabel 2,5"-3,5" - 200Kč, BD Editor 2.1 - 800Kč, BD Editor 2.2 - 1000Kč, Action Pad CD32 - 400Kč, JoyPad CD32 - 300Kč, Myš - 300Kč, Teletext ELSAT - 800Kč.
ATLANTIDA Publ., tel. 02/375754, Po-Čt 13-17 hod.

Soukromá inzerce

Prodej

Interní řadič s HDD 60MB pro A500 za 1500,- Kč, Supra RAM500RX 2MB ZIP 2500,- Kč.
René Pyš, tel.: 0603/939140

Prodám 2x joystick, Megamouse 400dpi, Parnet + kabel, original CD Scala MM400, CD s 342 hrami, mnoho disket s hrami, starčí čísla AWB Magazínu, Amiga News, veškerá čísla AMIGA Review, Příručku uživatele atd. Ceny dohodou.
Ležák Jaromír, Spáčilova 3035, 767 01 Kroměříž, tel.: 0634/333769, 0603/779738

Ostatní

Mám novou A1200 Magic. Je někdo ochoten mi občas poradit? Dále sháním AR 1-12, hry a jiný soft pro A1200 (na disketách), staré angl. časopisy o hrách. Díky předem. *cyberdancer@iname.com.*
Novák Vlad. nejml., Na odpoledni 8, 750 00 Přerov

Kdo může zaslat ovladače pro tiskárnu Epson FX, Epson FX85 nebo Brother M1109. Děkuji.
Tel.: 040/35069 večer

Předplatné a AMIGA Review Bazar

Předplatné v ČR

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

1. Vystřihněte a čitelně, nejlépe hůlkovým písmem, vyplňte lístek s předplatitelským kupónem pro ČR, který je natištěn v tomto čísle. Při vyplňování kupónu prosíme věnujte, ve vlastním zájmu, pozornost především na vyplnění vašeho rodného čísla, pod kterým budete zapsán v naší databázi předplatitelů. Rodné číslo též slouží k identifikaci vaší platby. Na kupónu zakroužkujte čísla časopisů, coverdisků a APD disků, o které máte zájem a typ počítače, který vlastníte, nebo používáte. Ve spodní části kupónu vyplňte počet objednaných čísel, které vynásobte cenou za číslo. V případě, že si objednáte čísla 37-48 nebo 43-54, první řádku nevyplňujte a vyplňte řádku druhou, kde je výhodnější cena za jeden kus. **Žádné jiné kombinace u slev za dvanáct kusů, např. 36-47, nejsou přípustné (neumožňuje to distribuční program).** Třetí a čtvrtý řádek ve spodní části kupónu slouží k vypočtení ceny objednaných disků.
Časopisy AR 25-36 si lze objednat telefonicky či písemně na dobírku za 15,- Kč/kus + poštovné. Minimální objednávka je 5 kusů. Tuto částku nehraďte na náš účet!

CVD a APD disky si lze předplatit pouze společně s časopisem.

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

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

Číslo účtu:	**53502-071/0100**
Rodné číslo:	rodné číslo
Variabilní symbol:	**rodné číslo**

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

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

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

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

Předplatné v SR

Distribuci časopisu AMIGA Review předplatitelům na území Slovenské republiky zajišťuje od počátku roku 1997 výhradně firma *ABOPress, Radlinského 27, 811 07 Bratislava, telefon 07/354961, 354979, 354980*
V případě vašeho zájmu o předplatné kontaktujte tuto firmu, kde Vám podají další informace.

Soukromá inzerce

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

AMIGA Review Bazar

Zboží do komisního prodeje je přijímáno dvěma způsoby.
1. Zboží je dopraveno do sídla firmy ATLANTIDA. Osobně tak lze učinit v pondělí až čtvrtek, mezi 13 a 17 hodinou. V každém případě (osobně i poštou) musí být termín a obsah nabízeného zboží předem telefonicky oznámen a firmou ATLANTIDA odsouhlasen. Ke zboží se přiloží níže otištěný kupon (kopie). Zboží dodávejte vyčištěné, nejlépe v původním obalu. Na žádost majitele bude zboží kdykoliv okamžitě vráceno.

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

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

Předplatné AR CD

AMIGA Review CD je na časopisu zcela nezávislé a i proto je číslováno od čísla 1. CD vychází cca. jednou za tři měsíce. Jelikož nevychází pravidelně, nelze jej zakomponovat do programu na předplatné časopisu. Předplatné na CD je tedy naprosto oddělené od předplatného AR a je zde jednodušší postup (nemusíte vyplňovat a posílat žádný kupon). AMIGA Review CD si lze objednávat i zpětně. CD jsou v ČR zasílána nezávisle na časopise o to **doporučeně.**

Jestliže máte zájem o předplatné AMIGA Review CD v ČR postupujte tímto způsobem. Zašlete složenkou **„C"** České pošty (nelze složenkou KB) na adresu firmy ATLANTIDA Publishing, Čechova 4, 170 00 Praha 7, příslušnou částku (tj. počet objednaných čísel x 190,- Kč). Na zadní stranu složenky do oddílu „Zprávy pro příjemce" vyplňte následující údaje:

Rodné číslo (podle něj budete veden v evidenci)
Čísla které objednáváte (např. AR CD 2,3,4 či AR CD 2-4)
Na přední straně napište ČITELNĚ Vaši adresu a to včetně PSČ.

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

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

JIŽ VYŠLY NÁSLEDUJÍCÍ ČÍSLA: 1, 2, 3, 4

Změna v CVD a APD

Vzhledem k vydávání AMIGA Review CD se logicky snížil počet zájemců o diskety, které jsme vydávali k časopisu. Proto počínaje číslem 49 budou zrušeny APD disky, avšak od téhož čísla budou k časopisu přibalovány dva coverdisky (CVD). Prodejní cena dvou disket CVD bude 40,- Kč, tj. o deset korun méně než stály APD disky. Cena pro předplatitele je 35,- Kč. Všichni předplatitele, kteří již mají objednaný časopis do čísla 54 si nyní mohou jednoduše doplatit i CVD disky. Stačí zaplatit 210,- Kč (6x 35,-) na náš účet a jako variabilní symbol uvést rodné číslo (nemusíte znovu posílat kupon - podle častky a var. symbolu platbu sami zařadíme). Platba však musí být provedena nejpozději 14 dní před vyjitím čísla 49.

Seznam prodejen AR

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

Praha	Klub602, Martinská 5
Brno	Knihkupectví Ryšavý, Česká 31
Havířov	Javosoft, Svornosti 2

AMIGA® Bazar

Kupte si nový starší počítač

Vykupujeme a prodáváme následující počítače

Amiga 1200 (Tower), Amiga CD32, Amiga 4000

a příslušenství k těmto počítačům jako

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