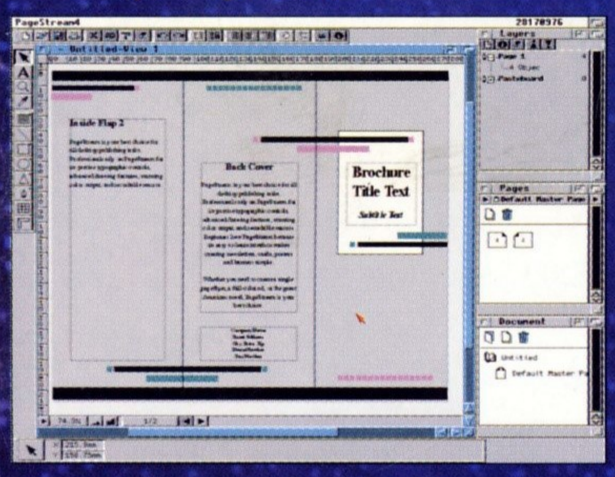
CENA 59 KČ (S DISKETAMI 99 KČ)

51
12/99

AMIGA REVIEW

PageStream 4.0
Recenze nové verze DTP programu

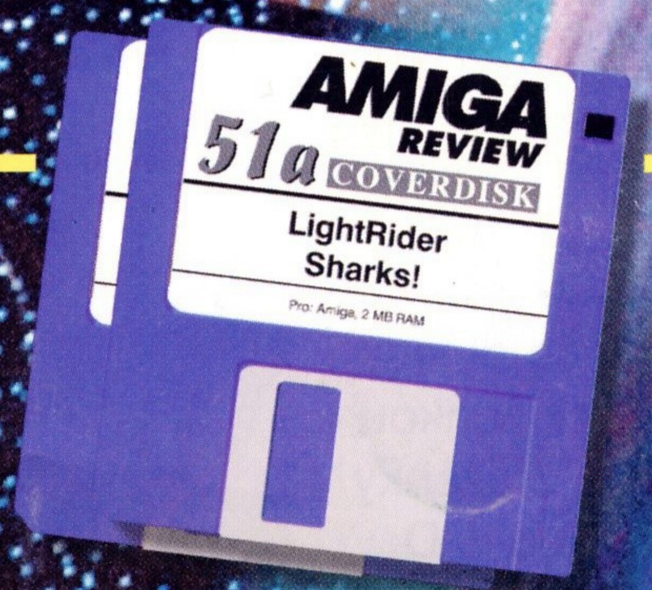


Unix na Amize
The Amiga Unix Compendium v1.2

AMIGA MAX

WipeOut 2097
Závody raket konečně na Amize!

Ambermoon
Dokončení návodu



Publishing ATLANTIDA

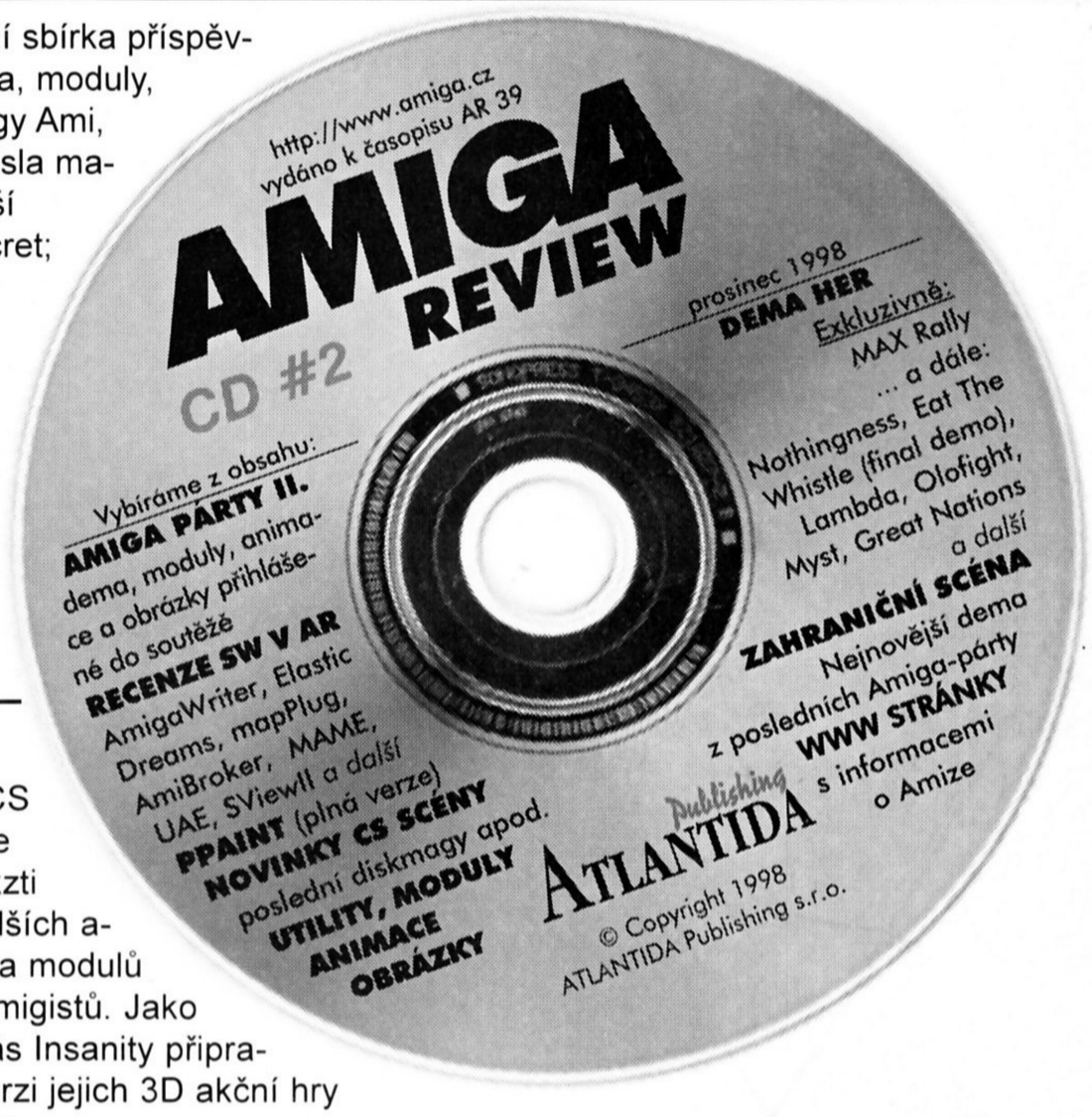
Máte již všechny čísla AMIGA Review CD?

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.

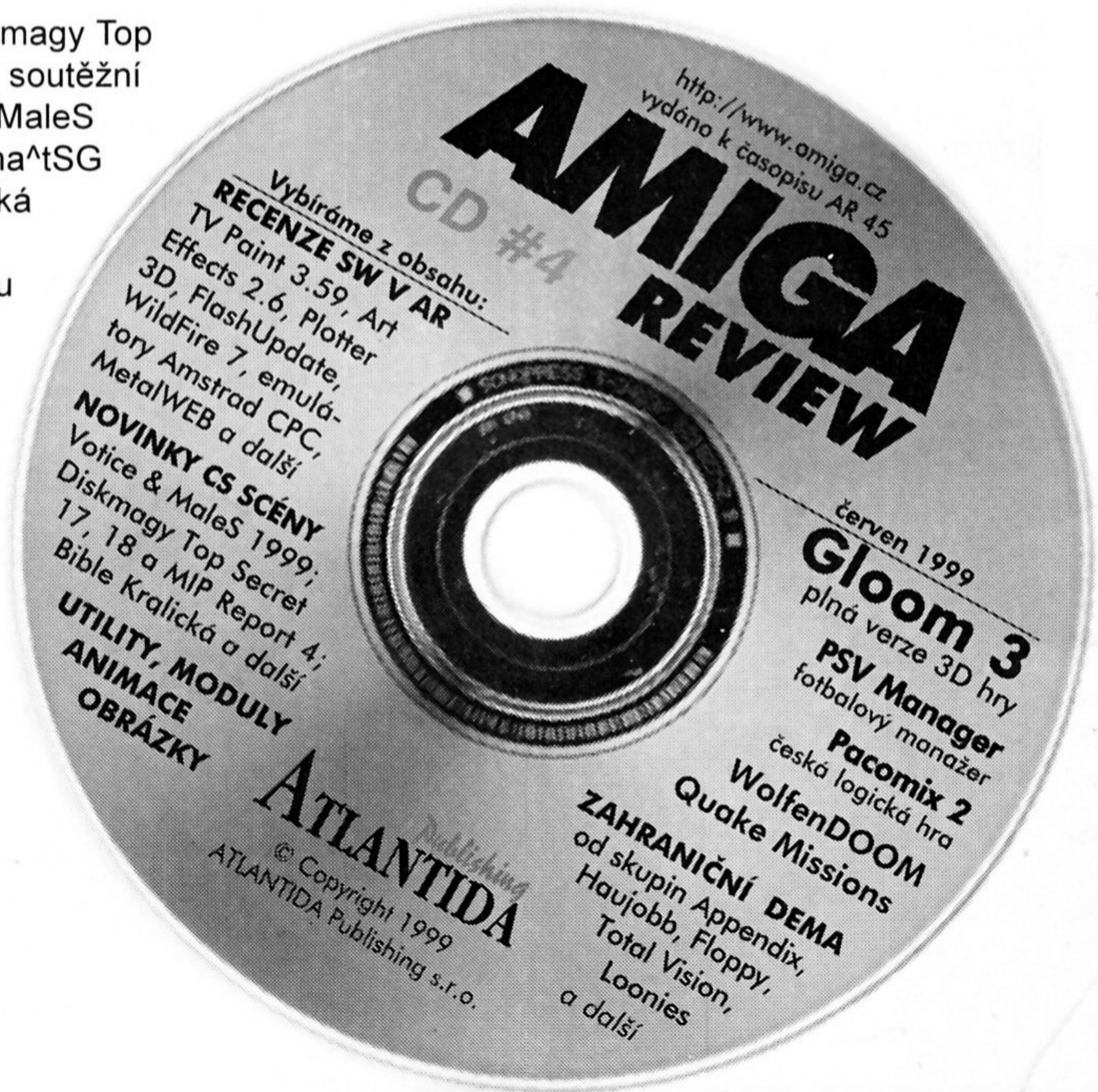


Česká scéna: nejnovější vydání diskmagů AmigaCS a TopSecret, produkce týmů A.K.F. a Moskzti Team, mnoho dalších animací, grafiky a modulů od českých Amigistů. Jako bonus pro vás Insanity připravili plnou verzi jejich 3D akční hry Testament 2.

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).

Česká scéna: čerstvé diskmagy Top Secret 17 a 18, MIP Report 4, soutěžní příspěvky z akcí WorkShock III. a MaleS '99, Bible Kralická, moduly od Hollowmana^tSG a Poisona, mp3ted, Invitation od Vert!cal Syndicate, výborná česká freewarová logická hra Pacomix 2.

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



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

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

Obálka:
Archiv SGI

Sazba:
ATLANTIDA Publishing

Tisk:
Tiskárna Moldau Press

Adresa redakce:
ATLANTIDA Publishing s.r.o.
Čechova 4, 170 00 PRAHA 7
tel.: (02) 33371781
fax: (02) 33372876
e-mail: redakce@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) 33371781
e-mail: predplatne@amiga.cz

Předplatné v SR:
ABOPRESS s.r.o.
Radlinského 27
830 00 BRATISLAVA
tel.: (07) 52444979 - 80
e-mail: abopress@napri.sk

Cena:
59 Kč, 99 Kč s CVD

MK ČR 6824
ISSN 1211-1465

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

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

Slovo editora

Milí čtenáři,

Toto číslo, poslední v roce 1999, se vám dostává do rukou v čase adventním. Lidé jsou na sebe hodní, přejí se jen to nejlepší, nikdo se nepřetvařuje, Bill Gates prodává všechny své akcie Microsoftu a s nezištnými cíly kupuje Amigu, Inc.,... No, přestaňme se unášet nereálnými představami.

Pokud bych měl shrnout, co se za poslední rok stalo s Amigou, byla by to zřejmě krátká rekapitulace - vlastně nic. Veškeré projekty, které jsou životaschopné a souvisejí alespoň částečně s Amigou, nejsou na Amize závislé - vzpomeňme namátkou REBOL, QNX Neutrino, Amino...

Situace zkrátka není nikterak veselá.

Nyní ještě několik formálních poznámek k časopisu: všem, kteří se nám v posledních dnech nemohli dovolat, připomínám, že redakce (tedy i bazar!) má změněné telefonní i faxové číslo, stejně tak i e-mailové adresy Všechny potřebné informace najdete hned vedle v tiráži.

Další zprávou vás nepotěším. Vzhledem k dlouhodobému stavu dění kolem Amigy se objevuje čím dál tím méně nového software, tedy i možností o něčem smysluplně psát. Z tohoto důvodu přechází v roce 2000 AMIGA Review na dvouměsíční periodicitu. Zprostředkovaně pociťujeme pokles zájmu o Amigu silně i v tom, že počet předplatitelů klesl v současné chvíli o jednu třetinu v porovnání s obdobím před rokem. Na druhou stranu vám snad trochu potěšení přinese zpráva, že ARCD bude vycházet místo čtvrtletně každé dva měsíce a objeví se tedy vždy s spolu s každým novým číslem AMIGA Review. Příští AMIGA Review spolu s ARCD #7 se tedy objeví na přelomu ledna a února.

Ty z vás, kteří ještě váháte nad předplacením ARCD, bych chtěl upozornit na slevu při objednání všech šesti ARCD, jež vyjdou v příštím roce. Bližší informace najdete na předposlední straně tohoto čísla AR.

Veselé Vánoce a šťastný Nový rok za celou redakci vám přeje

Tomáš Benda

Tomáš Benda

P.S. V AMIGA Review č. 50 jsme u recenze systému OS3.5 zapomněli úvést, že software k testování poskytl jeho český distributor, firma Javosoft. Tímto se omlouváme.

OBSAH

INFORMACE

4 **AMIGA Review CVD**
čím si naládujeme disketovky?

4 **AMIGA Review CD #5**
stále ještě ho nemáte?

5 **Co se děje kolem Amigy**
pravidelný komentář Petra Krenželoka

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

8 **Vyhodnocení internetové ankety AR**
jak vypadá český Amigista?

SCÉNA

11 **Satellite '99**
obsáhlá reportáž z podzimní polské Amiga párty

SOFTWARE

14 **The Amiga Unix Compendium 1.2**
tři Linuxy, tři cédéčka - recenze balíku nejnovějšího unixového software pro Amigu

17 **PageStream 4.0**
recenze poslední verze populárního DTP systému

WORK

20 **Webdesign na Amize - #1**
první část seriálu

22 **Imagine 5.0 - #12**
animace složitějších objektů

AMIGA MAX

24 **Herní drby**

25 **Novinky z Polska**

26 **WipeOut 2097**
exkluzivní recenze PowerPC pecky

29 **Moonbases**
tohle konkurent Napalmu nebude

30 **Hry z Aminetu II.**
kostky se vrhají i na Amigách

31 **Klasika**
recenze legendární RPG Ambermoon

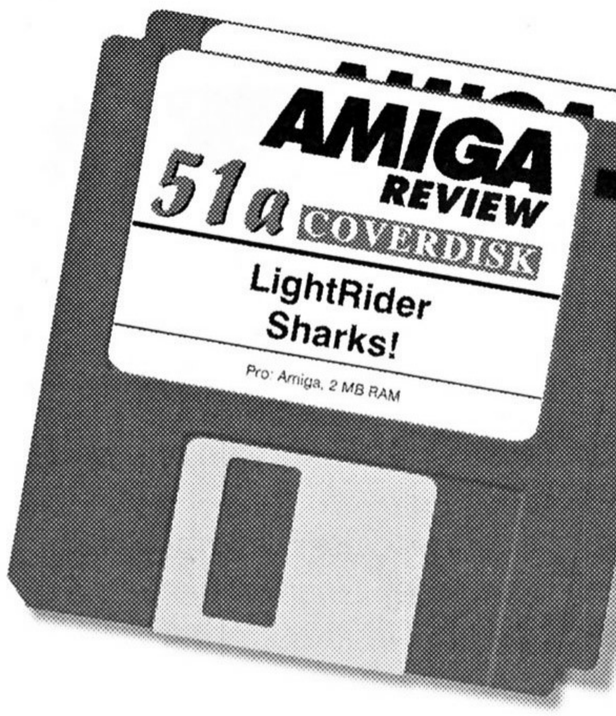
32 **Frey Utd.**
rozhovor s autorem fotbalových manažerů

34 **Ambermoon**
dokončení průvodce hrou

REDAKČNÍ RUBRIKA

42 **Kupóny, AR Bazar, Soukromá inzerce**

43 **Předplatné a AMIGA Review Bazar**



AMIGA REVIEW COVER DISK

SIATP

Verze: 4.00a - P. Bandurski
Systém: OS 1.3 a vyšší
Typ: freeware

System Information And Test Program aneb další software, který prozkoumá vaši Amigu od sklepa až po půdu.

XFDMASTER

Verze: 1.28 - D. Stoecker
Systém: OS 1.2 a vyšší
Typ: freeware

Známý depakovací systém, využívající xfdmaster.library a jejích podpůrných knihoven, dospěl do další verze. Nyní už můžete s jeho pomocí rozbalit spustitelné či datové soubory zapakované jedním z více než sta různých formátů. Archiv obsahuje i užitečné podpůrné prográmky.

SHARKS!

Verze: 1.2 - C. Steiner
Systém: OS 2.0 a vyšší
Typ: shareware

Tato hra, jejíž počátky sahají k osmibitovým hracím automatům, se v budoucnu snad dočká vskutku současného zpracování. Kód hry byl uvolněn pro vývojáře a tak je jen otázkou času, kdy se budeme potápět, vylovovat poklady a vyhýbat se krvechtivým žralokům na PPC a v truecoloru :-)

YAHTZEE

Verze: 3.10 - R. F. Bisschop
Systém: OS 3.0 a vyšší
Typ: e-mailware

V Amiga MAXu č. 22 se opět nachází několik recenzí na hry z Aminetu. Autor seriálu Boleslav Kristen si tentokrát vzal na mušku hry s kostkami. Jednu takovou hru si nyní můžete vyzkoušet i vy. Jak přibližně hra Yahtzee vypadá, to se můžete podívat na obrázku níže.

IDENTIFY

Verze: 11.2 - R. Koerber
Systém: OS 2.0 a vyšší
Typ: freeware

Systémová knihovna identifikující typ a výrobce hardwaru vaší Amigy, podpora PPC, OS3.5, podpůrné programy přiloženy.

WORDPAD

Verze: 1.4 - Charles Barr
Systém: OS 3.0 a vyšší
Typ: e-mailware

Nelekejte se, nejedná se o známý produkt z platformy Wintel, ale o příjemný textový editor využívající MUI.

LIGHTRIDER

Verze: 1.1 - T. Lutz
Systém: OS 1.3 a vyšší
Typ: freeware

V poslední době se opět roztrhl sáček s klony slavného Tronu. Na dnešní coverdisku "A" můžete jeden takový najít - LightRider!

AMIGA REVIEW CD #5

O ARCD#5 jsme se v našem časopise už několikrát zmiňovali. Jelikož však někteří čtenáři stále nad koupí tohoto CD váhají, přinášíme na obvyklém místě přesnější údaje o obsahu ARCD5.

Utility

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

Scéna

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

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

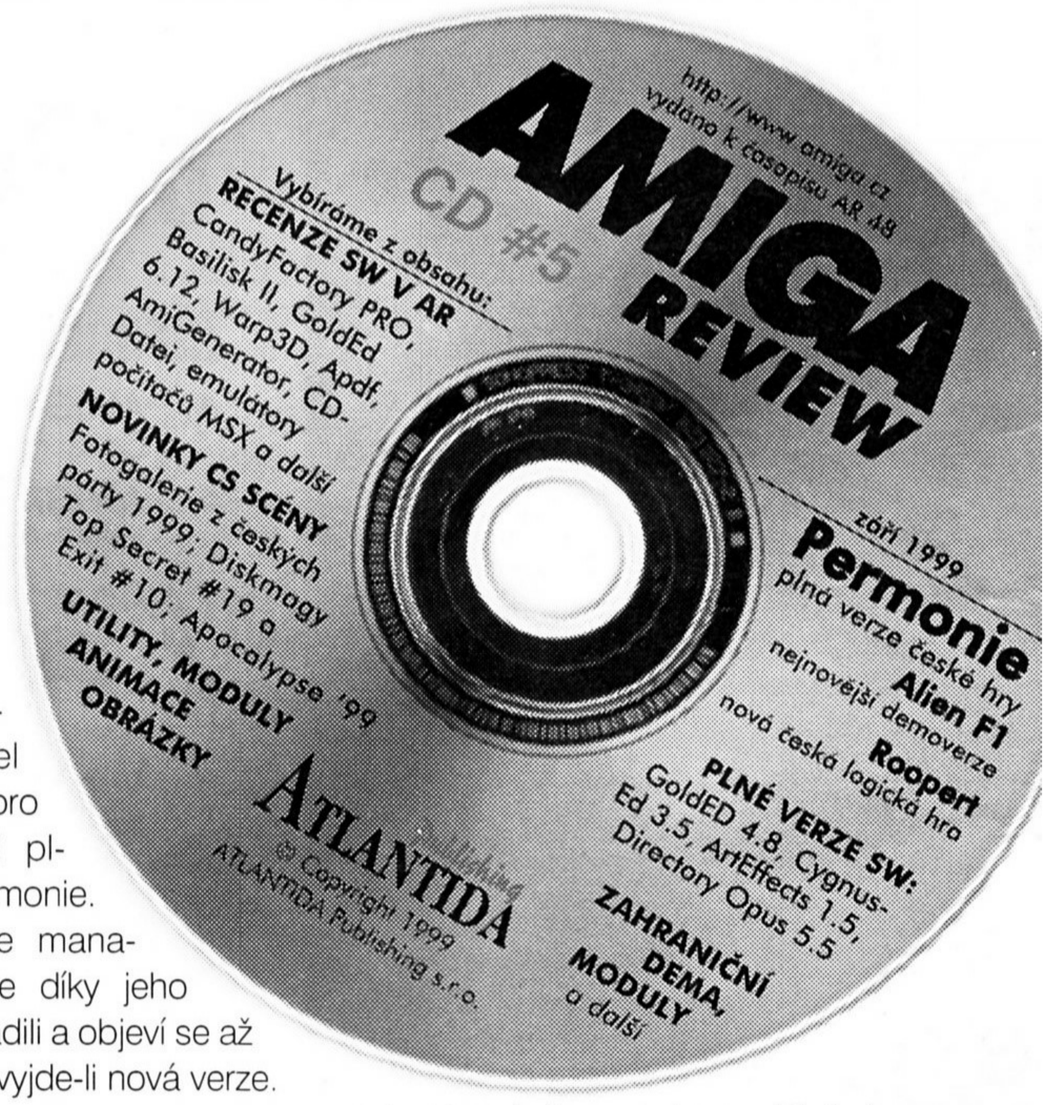
Hry

Kromě dem několika komerčních her (např. Alien F1 - Virtual Grand Prix) naleznete na CD i jeden bonus, a to hru z české produkce. Pavel Štěpán nám pro CD#5 poskytl plnou verzi Permonie. Slíbený update manažeru PSV jsme díky jeho chybovosti vyřadili a objeví se až na dalším CD, vyjde-li nová verze.

Data

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

Kromě nich tu po dlouhé najdete i spoustu modulů (několik i od domácího autora Ricka) všech žánrů, na své si tedy jistě přijde každý.



Ještě váháte?

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

Co se děje kolem Amigy

Petr Krenželok

Pokud jsem si v úvodu minulého sloupku stěžoval na nedostatek dění kolem Amigy, je tento měsíc na nové události bohužel ještě chudší. Na druhé straně se musím ovšem zodpovědně přiznat, že jsem poslední měsíc, co se Amigy týče, nebyl příliš aktivní. To se projevilo například na úplné absenci mé osoby na Czech Amiga News, které jsou již delší dobu výhradní záležitostí kolegy Exieho, ale také na tom, že se necítím stoprocentně v pohodě, co se takzvaných "zákulisních" informací týče, takže berte prosím tento měsíc mé názory více s rezervou.

Držíte v rukou poslední AMIGA Review v tomto roce, a možná právě proto bych si mohl dovolit zahájit tento měsíc sloupek událostí kolem Amigy poněkud z globálnějšího hlediska, pohledem do nedávné minulosti Možná nejsem ten, komu přísluší rekapitulovat, nicméně přesto si tak dovolím učinit, protože přece jenom se cítím být amigistou, stejně tak jako zřejmě většina z vás

Pokud se podíváme zpětně do celkem nedávné historie Amigy, zjistíme, že to není ohlédnutí věru veselé. Pamatuji se docela živě na mé první připojení k Internetu u mě v práci, první zadání slova "Amiga" k prohledání Internetu Altavistou a nalezení odkazu na společnost VisCorp Ta euforie, člověk nestačil hltat přísun nových informací. Všechno tehdy vypadalo tak nadějně - Carl Sassenrath jako šéf vývoje AmigaOS, s ním RJ Mical, který nakonec uvěřil ve znovuzrození Amigy, diskuse s nově vzniklou společností Pios o možnosti spolupráce na vývoji příští verze AmigaOS a

. A právě někde zde, v této době, nebo snad ještě dříve, velkým zklamáním z náhlého úpadku společnosti Escom, začala Amigu pronásledovat smůla. Smůla v podobě spousty oznámení řady spoluprací, nových produktů, ať již hardwarových, či softwarových, jež však většinou nespatřily světlo světa, smůla v podobě opakovaných zrodů nových, někdy až nadmíru slibných nadějí, jejichž duch však nestihl zmaterializovat do podoby konkrétního řešení, bohužel

Změny ve světě výpočetní techniky se dějí skutečně tak často, že je zapotřebí téměř konstantní inovace, pokud se má společnost nebo produkt udržet nad vodou Amiga měla několik výhod, které však nedokázal její vlastník nikdy využít. Zpočátku to byl jednak unikátní hardware, ale také malý, výkonný a modulární operační systém a komunita věrných uživatelů Možná to byl souhrn všech tří faktorů najednou. Co se tedy vlastně stalo, že je Amiga dneska tam, kde je?

Pamatuji se na jeden z rozhovorů s Carlem Sassenrathem, z období, kdy Gateway koupila Amigu Carl v něm správně podotkl, že pokud se někomu povede vytvořit inovativní produkt, nesmí usnout na vavřínech, ale inovovat, protože inovace byl jeden z hlavních faktorů, který učinil daný produkt v konečné fázi úspěšným. Tehdy mluvil Carl samozřejmě o Amize Svět výpočetní techniky je bohužel tak dynamický, že se nesmí s dalším vývojem příliš otálet

Myslím, že Amigu vždy začala ke dnu od samého počátku posílat především společnost, jež ji vlastnila Dave Haynie, bývalý vývojář Commodore (dnes Met@box), se veřejně netají tím, že management Commodore situaci poněkud nezvládl, a myslím si, že oproti Davea jsem se zde vyjádřil celkem umírněně Zajisté pochopíte

Přišla tedy nová naděje, Escom, velmi dobré ambice, dokonce oživení výroby hardware, i když s jistými problémy u řady A1200, ale především Andy Finkel a Dave Haynie v týmu a započetí prací na PowerPC Amize, včetně konverze operačního systému Škoda toho potenciálu, psal se totiž rok 1995 a kdyby zde PPC AmigaOS byl již v roce 1996, bylo dnes asi všechno jinak

Escom se však dlouho neudržel a přišla na scénu společnost VisCorp Jejich Ed set-top-boxy však zaváněly od samého počátku něčím opravdu divným. Poté nakrátko zvednutí další vlny kolem nabídky společnosti QuickPak a poté vlastník zatím poslední, společnost Gateway

V mezičase Phase5 oznámila své PowerPC karty, poté Pios svůj Pios One a platformu Amiga opouští vlajkový produkt - Lightwave společnosti NewTek. Jako by toho nebylo dost, Haage & Partner přináší na svět návrh svého vlastního řešení softwaru pro PPC karty a na světě je první veřejný konflikt Co zatím dělal nový vlastník Amigy? Dnes již víme, že téměř nic Gateway vlastně údajně koupila Amigu kvůli patentu na dvoutlačítkovou myš a vlastně až když obdrželi tisíce emailů s otázkou amigistů - "co dál?", začalo se pomalu něco dít Jenže opravdu pomalu a ještě k tomu neschopně Nejprve příslib podpory PowerPC, pak její zrušení a opěvování mýtického, ale především neexistujícího MMC čipu, jako náhražka a kamufláž odstupu společnosti Be Inc. od smlouvy na partnera kernelu nového operačního systému Amigy. Aby toho nebylo dost, sehnala společnost Amiga Inc. na poslední chvíli jako nového OS partnera společnost QNX a její zástupci nebyli ani schopni připravit Danu Dodgemu pro účely prezentace požadovaný hardware

Asi největší zvrat v historii Amigy přinesl Jim Collas, který vnesl do řad amigistů velmi velkou naději Vše vypadalo tak slibně, že se to mě samotnému od samého počátku zdálo nereálné. Nejprve přišel přechod na Linux, poté odchod Jima Collase a kompletní pohřbení nadějí na AmiguNG

Ovšem ani ostatní společnosti v mezičase nezahálely Jistě si vzpomenete na všechny ty A\BOXy, pre\BOXy, InsideOut karty, Boxer, Escena G3, TwisterPPC Kde jsou dnes? Většina z nich nespatřila světlo světa Snad jen Mick Tinker je již blízko vydání Boxeru, ale to byl ostatně již před dvěma, jedním i půl rokem, a pak se vždy všechno odložilo, a možná ještě Met@box již brzy vydá své karty AmiJoe, založené na procesoru G3

Velkou pomocí pro Amigu v souvislosti s platformou PowerPC by bylo dokončení produktu FusionPPC. Jenže pánové u Microcode Solutions si asi poněkud pomýlili pojmy, protože k tomu, aby začali s vývojem, chtěli původně 500 předobjednávek, ne však předplateb. Uživatelů, kteří opravdu zaplatili byla nakonec podle posledních informací asi polovina. Nicméně uvidíme, nevěřím, že by pánové Drew a Fenton svou práci zahodili.

Jedním z mála kladů poslední doby je zajisté vydání AmigaOS 3.5. Do vánoc by měl být vydán opravný balík Boing bag, těsně poté například PPC Jpeg datatyp a hovoří se rovněž o přípravách na PPC AmigaOS, jež by měl například obsahovat SFS nebo PFS filesystém, což však bude záležet na dalších jednáních. Nejsmutnější na celé situaci je ovšem fakt, že společnosti Amiga Inc. v tomto případě nemáme za co děkovat, jelikož za ně danou práci odvedl nakonec někdo jiný. Ale kdo ví, možná je to nakonec dobře.

Přesto všechno mi ale možnost vzniku PPC verze AmigaOS připadá "příliš málo, příliš pozdě" Škoda, nakonec možná před dvěma lety mohla Amiga Inc. licencovat p-OS společnosti proDAD a mohli jsme být jinde

Ale to je všechno coby, kdyby Jenže jak jsem již říkal, svět výpočetní techniky se vyvíjí, částečně k mobilním zařízením, desktopy však zůstanou. Co se týče desktopů, fandím Neutrinu od QNX, protože vím, že je tento operační systém pravděpodobně nejvíc "amiga-like", na jeho betatestování se v současné době podílí nejeden Amigista a znám jméno nejedné poměrně známé společnosti, se kterými QNX jednají o portování aplikací Co se týče mobilních zařízení, tam míří jednak Amiga Inc. se svými AmigaObjects, jednak Amino, jejichž nový kernel již také znám, ale jsem vázán NDA a pak také samozřejmě REBOL

Když už opět končím REBOLem, jedna smutná zpráva pro Amigisty, čekající na Dayotu, port Javy od společnosti Nordic Global Autor Miami a portu Dayoty nastupuje u REBOL Technologies jako ředitel vývoje síťových protokolů. Škoda, Amiga tak pravděpodobně přijde o Javu, na druhé straně je Holgerovo rozhodnutí vzhledem k neustávajícímu pirátství a snižujícímu se obratu, pochopitelné. Pro tento měsíc se tedy rozloučíme, zrovna mi totiž napsal kolega Fatal, jaký mám názor na REBOL/Apache. Ano, betaverze tohoto modulu pro snad nejznámější webový server je konečně na světě. Jen tak dále.

Na shledanou v příštím roce!

AMIGA NEWS REVIEW

Krátké zprávy

SecondSpin
SecondSpin je freewarový projekt, který by měl řešit konverzi zvuku do MPEGu. Měl by mít následující vlastnosti:
- Jednoduché konvertování zvukového CD (CDDA) do MPEG souboru nebo pouze grabování skladeb z CD na HD (AIFF)
- jednoduché konvertování MPEG souborů zpět na AIFF pro všeobecné použití
- podpora MPEG audio layer 1, 2 (mono, stereo) a 3 (mono, stereo, j-stereo) s frekvencemi 320, 256, 192, 160, 128, 112, 96, 64, 32, 24, 16 a 8 kbps
- lokalizované, plně font sensitivní a jednoduché GUI
- podpora procesorů 020/020FPU, 030/030FPU, 040, 060 a PPC (PowerUp)
- podpora "*http://www.cddb.com*", takže by mělo být možné přenést informace o skladbách z tohoto serveru.

Nejnovější archivy SecondSpinu si můžete stáhnout na adrese
http://members.xoom.com/secondspin/download.html

InfraBoxy k dispozici!
Amiga vývojář Leon Woestenberg oznámil, že infračervený přijímač a vysílač, zvaný InfraBox, je pro počítače Amiga k dispozici. Společně se softwarem InfraRexx a IntraFace umožňuje Amiga uživatelům ovládat různá zařízení na infračervená dálková ovládání, jako jsou videa, věže, televize apod.
http://www.esrac.ele.tue.nl/~leon/infrabox/

Delfina Plus se opět vyrábí
Hardwarové problémy Delfiny Plus, o kterých jsme vás informovali dříve, byly objeveny, a tak byla obnovena výroba těchto karet. Karty budou k dispozici před vánocemi.
http://www.petsoff.com/

Java zadarmo?
Sun Microsystems oznámili, že nepožadují žádné poplatky za autorská práva na jednu verzi jejich programovacího jazyka Java. Standardní verze Javy, která se používá pro psaní softwarových programů, které běží na jakémkoliv počítači nezávisle na jeho operačním systému (pokud někdo ovšem zaplatili licenční poplatky...), bude uvolněna od 31. Ledna poprvé od vydání jazyka z roku 1996.

Srovnání s REBOLem, který je k dispozici zdarma od svého počátku, je nasnadě...
http://www.news.com/

Aminet v Polsku
V Gdaňském Computer Centru v Polsku vzniklo nové kompletní zrcadlo Aminetu. Zatím je k dispozici bohužel pouze FTP přístup.
ftp://task.gda.pl/pub/aminet/

3dfx goes Open Source
3dfx Interactive(r), Inc. Oznámili, že společnost uvolňuje zdrojové kódy svého Glide(r) aplikačního programovacího rozhraní (API) a hardwarové specifikace pro všechny své pro-

Pokračování na straně 7

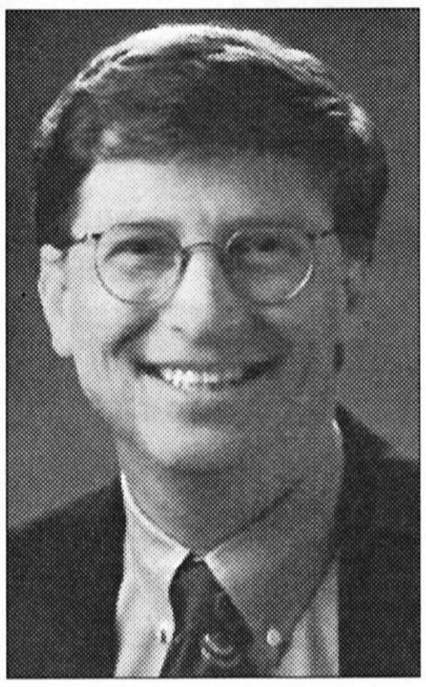
O Amize je konečně rozhodnuto!

5. prosince, New York - Bill Gates oznámil, že převzal kontrolu nad společností Amiga, Inc. Tato informace způsobila pozdvižení celého počítačového průmyslu. Nepotvrdily se tak zprávy o tom, že o koupi Amigy jedná její bývalý zaměstnanec Fleecy Moss spolu s Davidem Haselhoffem. "Nebudu se k tomu vůbec vyjadřovat," sdělil po dlouhé odmlce Fleecy Moss na rychle svolané tiskové konferenci poté, co byl dotázán, jak krok nejbohatšího muže světa ovlivní jeho plány do budoucna.

"Jako šéf prodeje jsem rád, že se to stalo Co se sortimentu nabízeného naší společností týče, vidím zde veliký potenciál do budoucna Značně se rozšíří naše nabídka Kromě ponožek, trenýrek, triček a limonády budeme možná prodávat v blízké budoucnosti i počítače," prohlásil naopak usměvavý Petr Tyschtschenko

Proč?
Komentátoři se předhánějí ve vysvětlování kroků bývalého šéfa Microsoftu Jisté však je, že ihned po oznámení začaly klesat akcie Microsoftu na ruské burze. Jejich pád s sebou po chvíli strhl i ostatní cenné papíry Co jejich pád způsobilo? Vysvětlení přináší vyjádření samotného Gatese: "Konečně jsem vydělal tolik peněz, abych je mohl smysluplně investovat do kvalitních technologií, jež mají budoucnost. Nikdy jsem nevěřil, že se projekt informační dálnice, informační společnosti a informačních kanálů podaří realizovat s produkty společnosti Microsoft."

Bill Gates ví co dělá
Zatímco mnozí uživatelé systémů Windows 95/98/NT/00 pochybují o zdravém rozumu tohoto muže, finanční spekulanti ozřejmují situaci "Bill Gates byl vždy zdatným obchodníkem, a musíme dodat, že zejména obchodníkem O programování toho moc nevěděl - vždyť jak můžeme prohlásit, že programy jeho společnosti jsou jeho dílem? Není v nich jediná původní myšlenka, vše okoukal na jiných platformách a u vývojářů jiných softwarových systémů. Co viděl, to pak "pouze" dokázal prodat Nemůžeme se proto divit, že se v konečném výsledku jedná u produktů společnosti Microsoft o pouhý slepenec náhodně seskupených věcí, jež mnohdy fungují pouhým zázrakem Nikdo jim nerozumí a je čím dál tím těžší je inovovat Pokud tedy obchodník Gates bude mít v ruce kvalitní technologii, lze předpokládat, že tato technologie bude mít v blízké budoucnosti ještě dominantnější postavení na trhu, než jaké má v současnosti technologie Windows Zejména bude-li ji nabízet v rámci service-packů ke svým nefunkčním programům. Uživatelé masově přejdou k Amize a konkurenci tak zbudou pouze oči pro pláč," logicky a srozumitelně vysvětluje nečekané Gatesovy kroky známý finanční magnát George Soros


William "Bill" Gates

Programátoři informačních technologií dodávají, že se tak Bill Gates navíc zbaví počítačového problému při přechodu na rok 2000, známého pod zkratkou Y2K, neboť u Amigy žádné selhání v tomto směru nastat nemůže

"Technologie Amigy má mojí naprostou důvěru," dodává se šibalským úsměvem Gates.

Redakce AMIGA Review přeje veselé Vánoce a zejména šťastného Silvestra 1999!

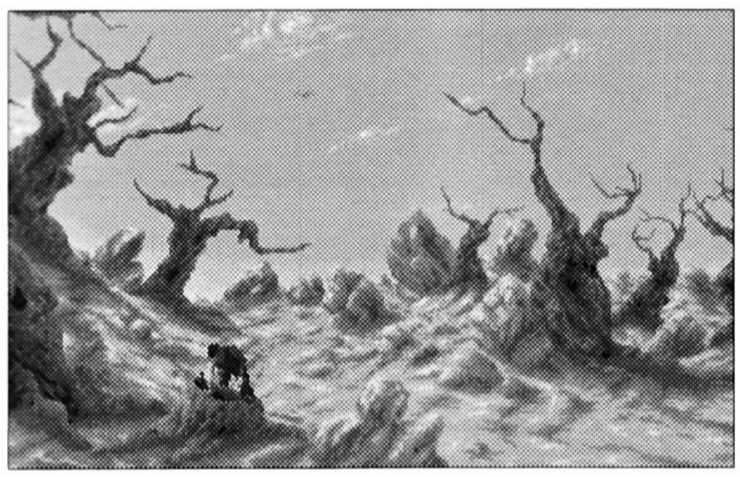
• • •

Nebo se snad bojíte problému Y2K? :-)

ARCD #6 právě vychází

Čas se opět nachýlil a spolu s tímto číslem AMIGA Review vychází i "vánoční" číslo cédéčka, které poslední dobou doprovázelo náš časopis.

Ještě před tím, než se začtete do soupisu programů a dat, které se na ARCD #6 objeví pro vás máme snad příjemnou novinku: od příštího roku bude totiž ARCD vycházet každé dva měsíce, tedy šestkrát do roka



Stručný přehled obsahu ARCD #6

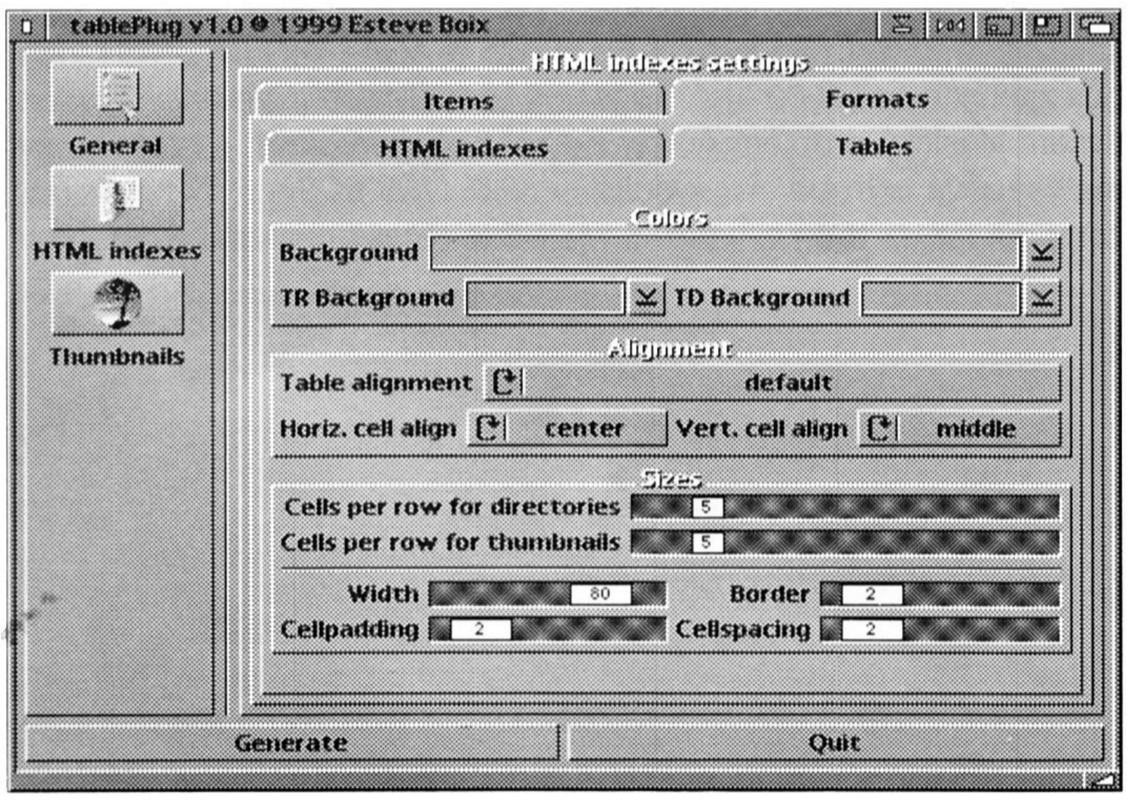
Jako obvykle na cédéčku najdete adresář AR věnovaný programům, o nichž se objevila zmínka v posledních číslech AMIGA Review - namátkou to jsou programy akMPEG, MooVid, několik verzí WinUAE a UAE pro různé platformy, emulátory počítačů Oric Atmos a Aplle II, obsahy posledních APD disků, spousty drobných utilit, o jakých jste se mohli dočíst v rubrikách "Malé, ale užitečné"

Mimo to najdete na ARCD nový adresář Aminet, v němž jsou umístěny poslední novinky Aminetu

Nebudou chybět ani hudební moduly, které jste nám zaslali, obrázky z některých Amiga setkání, jež proběhla v Čechách, samozřejmě stejně jako minule najdete na cédéčku i poslední zprávy Czech Amiga News a příspěvky české amiga-konference, jež se v ní objevily, obojí ve formátu HTML

V herní části se můžete těšit na demoverze titulů WipeOut 2097 pro PPC (exkluzivní recenze v tomto čísle Amiga MAXu), Codename Hellsquad (ex-HellPigs), Homeland, Light Force, zbrusu nové demo formulí Virtual Grand Prix, nadějné strategie Exodus a dalších her Samozřejmě tu najdete všechny popisované v seriálu o hrách z Aminetu

Pozadu nezůstane ani zahraniční scéna, najdete tu nejnovější dema i hudební moduly



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

Krátké zprávy

dávané 3D hardwarové akcelerátory. Uvolněním zdrojových kódů a hardwarových specifikací 3dfx tak umožňuje softwarovým vývojářům a Open Source komunitě lepší vývoj, podporu a programování driverů pro produkty 3dfx napříč všemi možnými platformami.
http://www.3dfx.com/

Monitor magazin uzavírá Amiga sekci

Monitor magazin, internetový časopis s Amiga sekcí (Amiga.info), nebude nadále obsahovat Amiga sekci v budoucích číslech (jedno z posledních míst, kde jste mohli najít Amiga informace v předním časpise). Poslední číslo naleznete na adrese "*http://www.monitor.ca/monitor/issues/vol7iss4/amiga.html*".
Amiga.info údajně nezískala velkou návštěvnost a softwarový vývojáři jim prý neposkytují nic k recenzování. Autoři doufali, že budo mít místo v tištěné verzi, ale zdá se, že tomu tak nebude...
http://www.monitor.ca/monitor/

AHI PPC

Martin Blom, autor audiosystému AHI nezávislého na konkrétním audiohardwaru, prohlásil, že "během posledních měsíců jsem neměl moc času na vývoj AHI/PPC a jsem si jist, že jste si toho byli vědomi. Proto si vezmi příští týden pár dnů volna v práci a pokusím se dokončit PPC verzi. Nic neslibuji, samozřejmě, ale tuším, že bych mohl příští týden napsat více kódu než za poslední měsíce. Držte mi palce..."
http://www.lysator.liu.se/(hist)/~lcs/ahi.html

Nová síťová karta pro A600/A1200

Anet 1200 je 10Mbitová karta pro Amigu, kterou lze zapojit do PCMCIA portu, tedy bez nutnosti otevřít počítač. Potřebný SANA-II ovladač a manuál k nastavení spojení mezi Amigou a PC je přiložen.
Anet 1200 je k dispozici od 4. prosince.
http://www.innovative-web.de/anet1200/index_e.html

ČESKÝ SOFTWARE PRO AMIGU

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

HFU účet. 1.1+jízdy+sklad **1470,- Kč**

HFU sklad 1.0 **735,- Kč**

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

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

BD Manažer 2.0 **350,- Kč**
Český diskový manažer

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

Vyhodnocení internetové ankety AR

Josef Brož

Tato statistika byla sestavena na základě ankety rozeslané po konferencích NAS a Amiga. Členové konferencí a mnozí další byli vybráni jako representativní část Amigistů.

V dnešní době je přístup k Internetu jedním z předpokladů k vážné práci s Amigou. A v neposlední řadě i jedna z mála cest k získání informací a nového software.

Ankety se zúčastnilo cca 110 respondentů. Není to nijak závratný počet. Mimo jiné i z důvodu, že na obě konference je připojeno pouhých 350 lidí. Jen pro zajímavost, mezi respondenty byly i dvě ženy.

Mnozí namítnou, že bylo možno oslovit jednotlivé respondenty na stránkách AMIGA Review a jejich odpovědi vyhodnotit spolu s výsledky z konferencí. Ale ruku na srdce, kolik z Vás je ochotno reagovat na akci tohoto druhu - vyplnit a poslat kupon s informacemi...

Tím lze vysvětlit převažující podíl strojů A1200. Bohužel majitelé A500/600 v drtivé vetšině nemají přístup k internetu a proto se nemohli zúčastnit ankety. A jak vypadá konfigurace "průměrného" Amigisty? Závěr si udělejte podle níže uvedených údajů.

Typy Amig

A1200 je v ČR nejrozšířenějším typem. Otázkou zůstává, kde skončily tisíce počítačů A500 dovezené na přelomu 80-90 let. Není však posláním této ankety zjišťovat momentální počet uživatelů A500/600. Jednak je to takřka nemožné, a patrně i zbytečné. Všichni, kdož to mysleli s Amigou vážně, přešli v polovině 90. let na novější stroje (A1200, A4000/3000). Zajímavé je, že mezi respondenty se neobjevil žádný majitel počítačů Draco.

3 % A500
4 % A600
82 % A1200
1 % A2000
2 % A3000
8 % A4000

Typy procesorů

Problém nastal s vyhodnocením počtu dvouprocesorových PPC Amig (např. 040x603e). První graf se týká Amig s procesory Motorola 680x0 (včetně 040 v PPC kartách). Poměr PPC Amig a 68k je obsahem druhého grafu.

4 % 68000
5 % 68020
38 % 68030
46 % 68040
7 % 68060

PPC vs 680x0

75% PPC ne
21% PPC 603
4% PPC 604

Turbokarta

Dle předpokladu zvítězily produkty firmy Phase 5. Phase 5 patří dík za to, že svým hardware udržuje naše Amigy. Bohužel přístup společnosti k zákazníkům není na patřičné úrovni. Je na škodu, že Phase 5 nedokáže využít svého téměř dominantního postavení na trhu. Mnohé produkty jsou dnes těžko dostupné a poptávka (např. Bvision) mnohdy převyšuje nabídku. Zajímavý bude další vývoj. Phase 5 odprodala licence na některé své výrobky (karty 68k, Bvision) firmě DCE. Snad tento krok přinese do budoucna zkvalitnění služeb.

75 % Blizzard
9 % Cyberstorm
3 % Apollo
13 % bez karty

Tower

Přestavba Amigy do toweru má mnoho předností Bohužel tyto výhody jsou v nepoměru k vysoké ceně towerů. Za kvalitní Elbox zaplatíte cca 6000,- Kč. To je ovšem klasický problém Amigy - malosériová výroba = vysoké ceny.

56% 1200/600/500 (klasické provedení)
18% Micronik Towery
10% original provedení A4000/3000/2000
8 % vlastní výroby
5 % Elbox Towery
3 % Emtech Towery

RAM

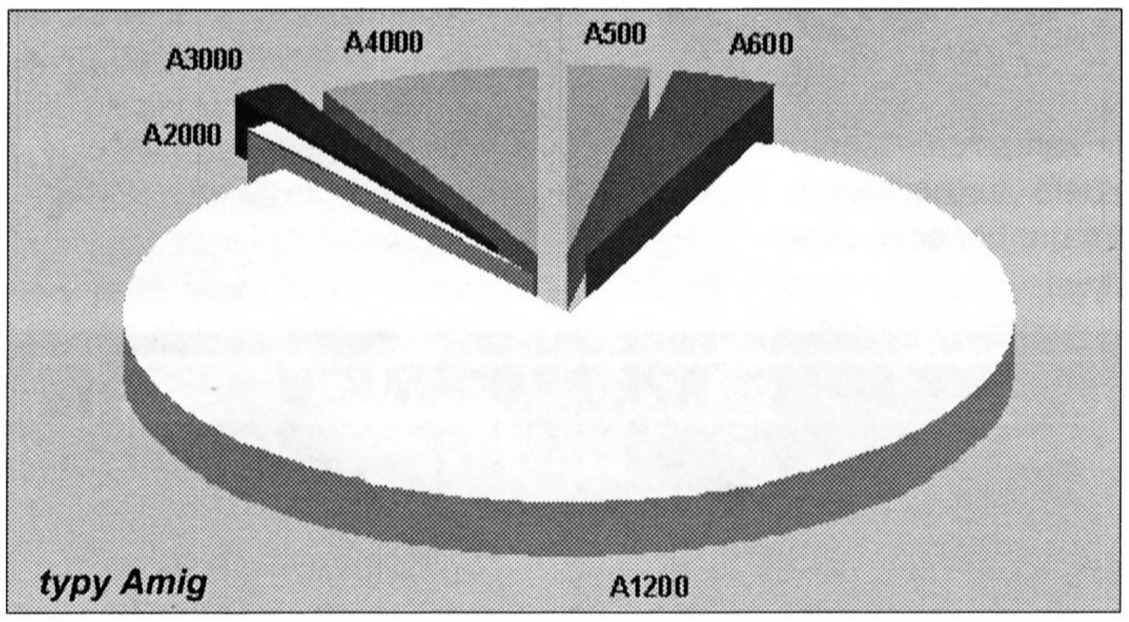
6 % do 4 MB
8 % 8 MB
30 % 16 MB
36 % 32 MB
18 % 64 MB
2 % 128 MB

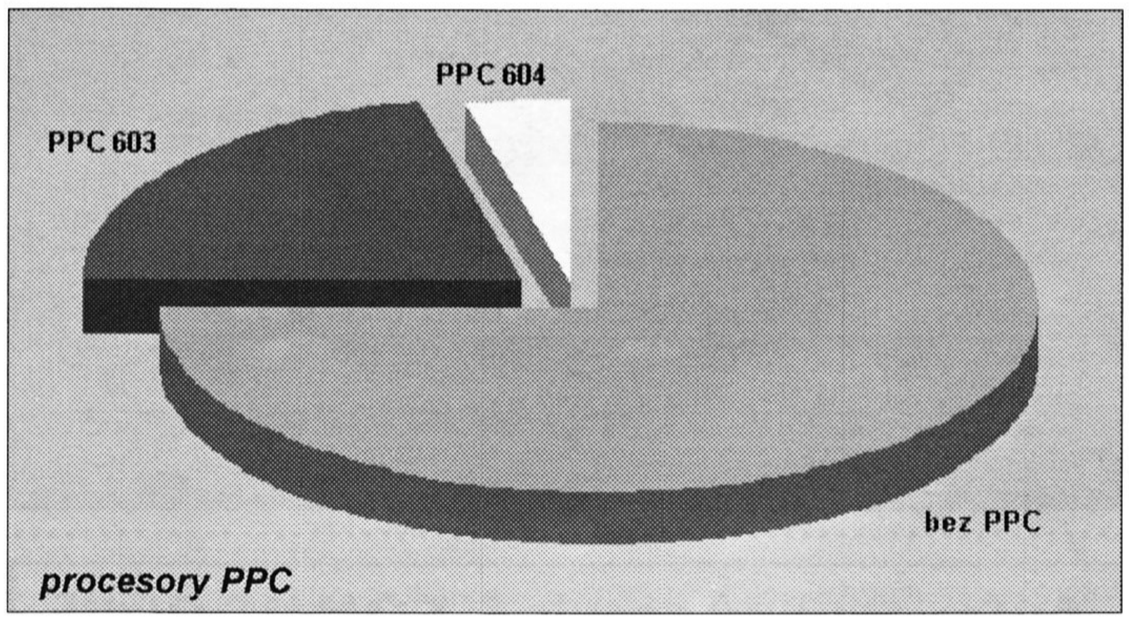
GFX

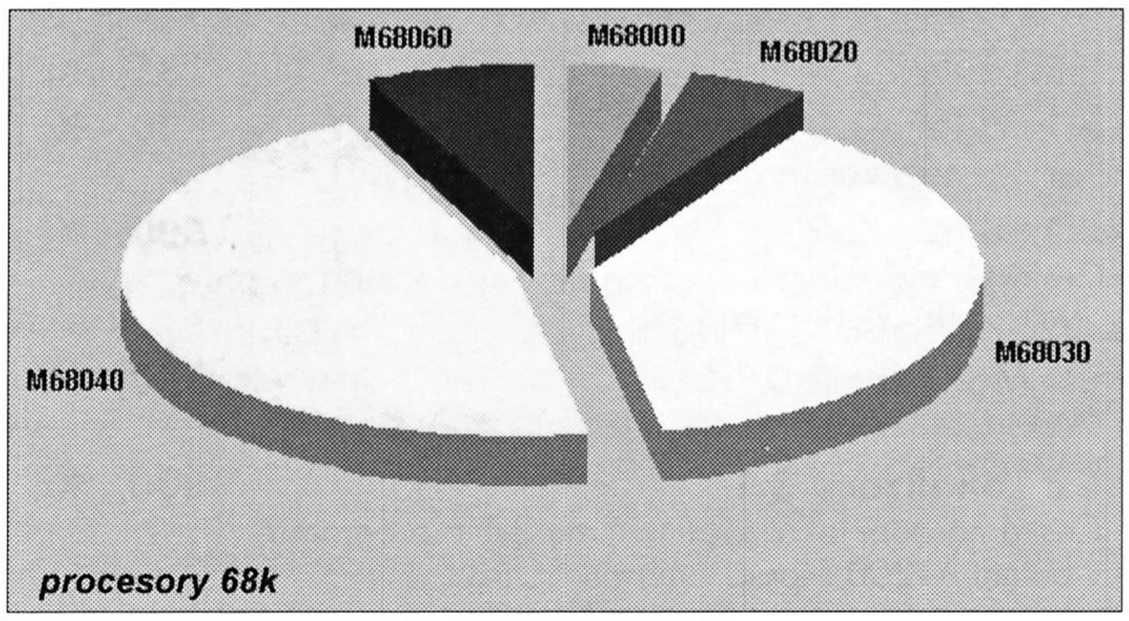
Největší slabina Amigy. Momentálně existují pro Amigu jen dvě karty s 3D podporou - produkty firmy phase 5 - Cybervision 3D a BVision.

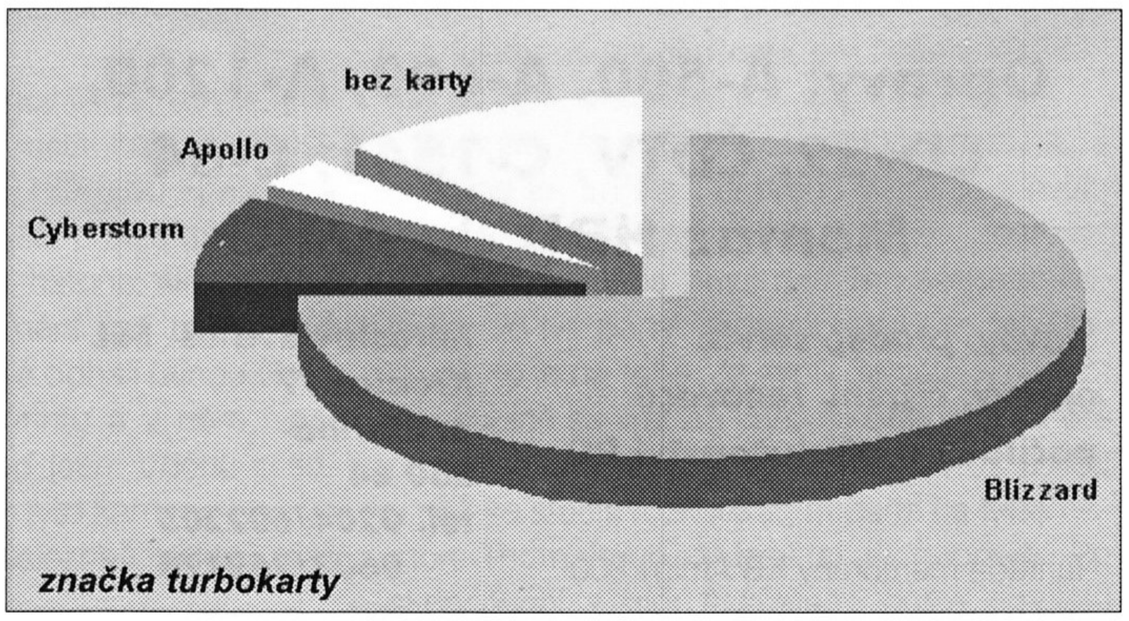
Cena amigovských grafických karet oproti podobným produktům na PC je mnohonásobně vyšší. Projekty jako "Voodoo to Picasso" jsou velmi diskutabilní. Problém s rozšiřováním Amigy by vyřešil nový motherboard zpřístupňující dnešní moderní standardy (PCI, AGP).

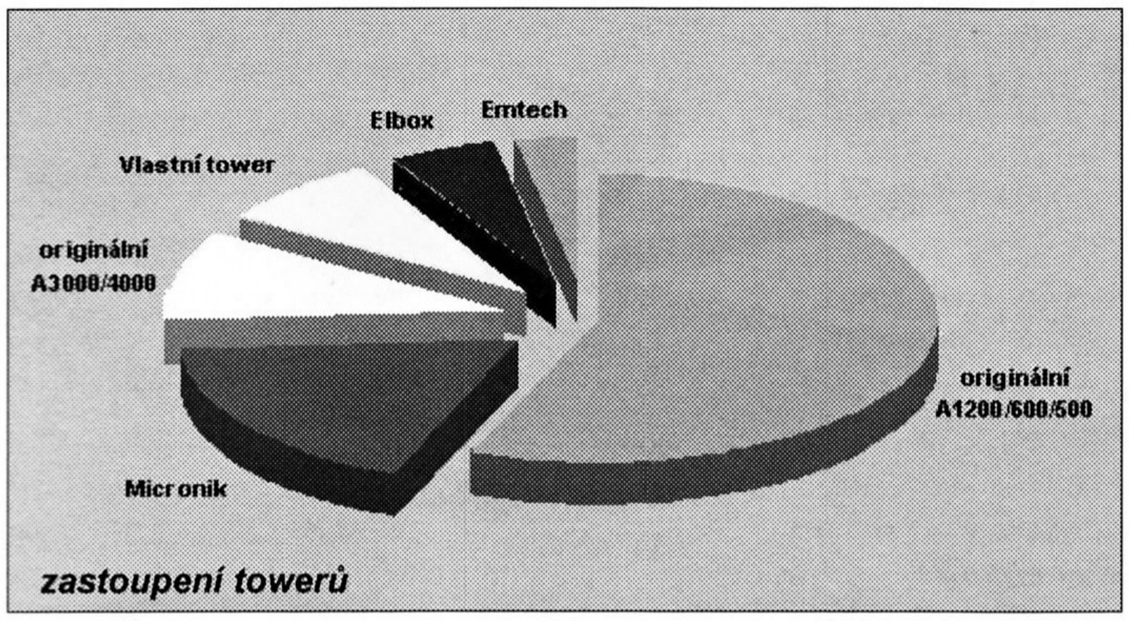
75 % AGA
10 % Bvision (CVision)
7 % Cybervision
6 % OCS-ECS
2 % Picasso

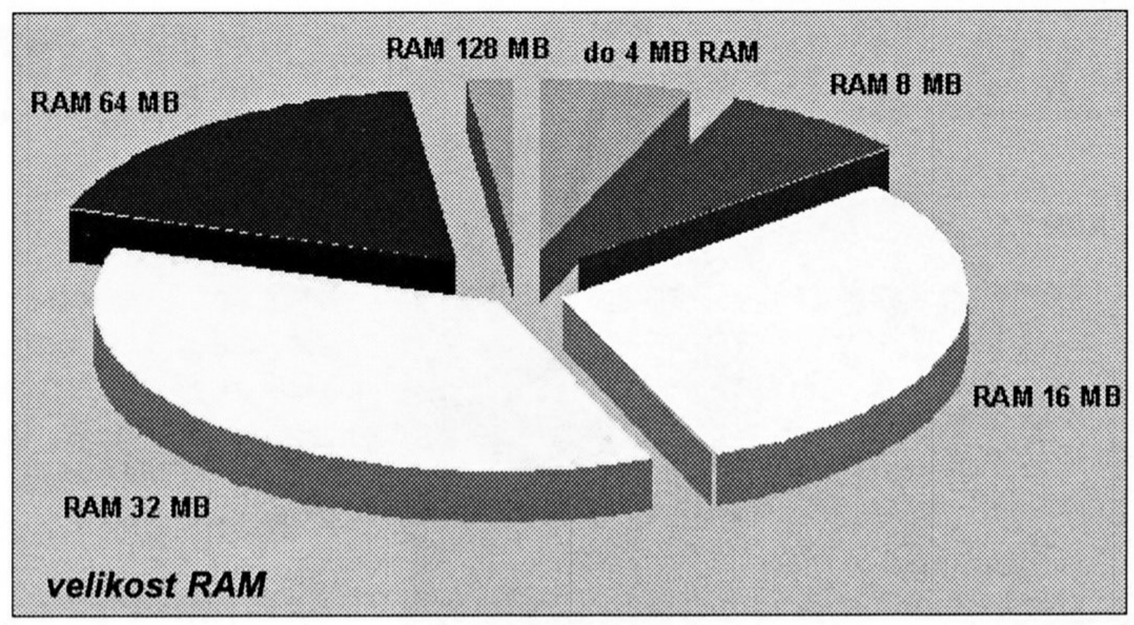


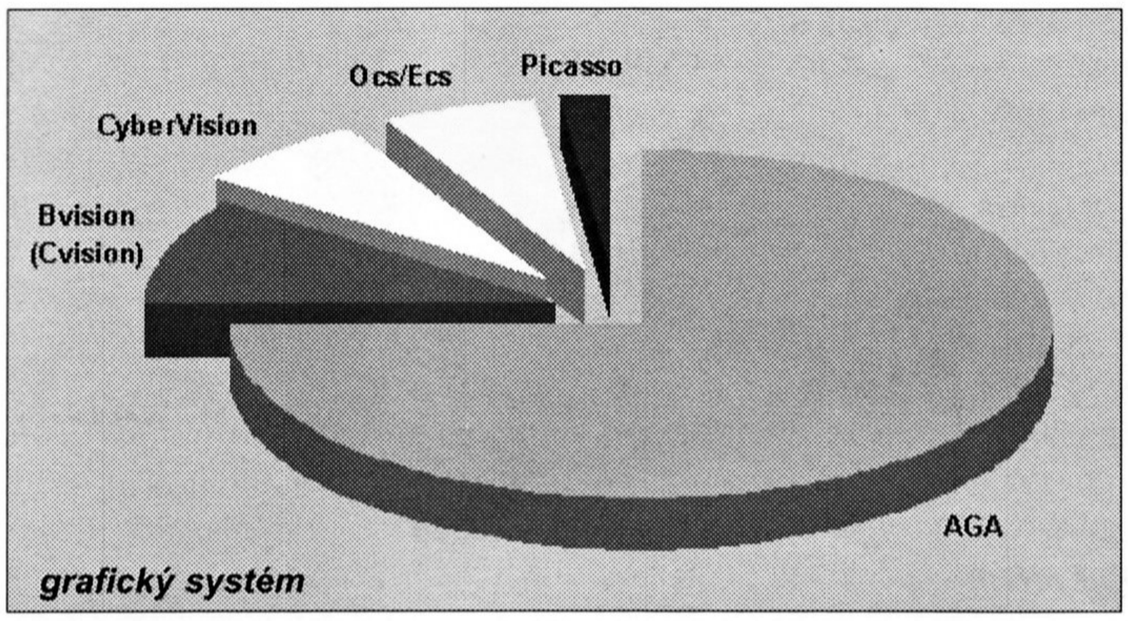


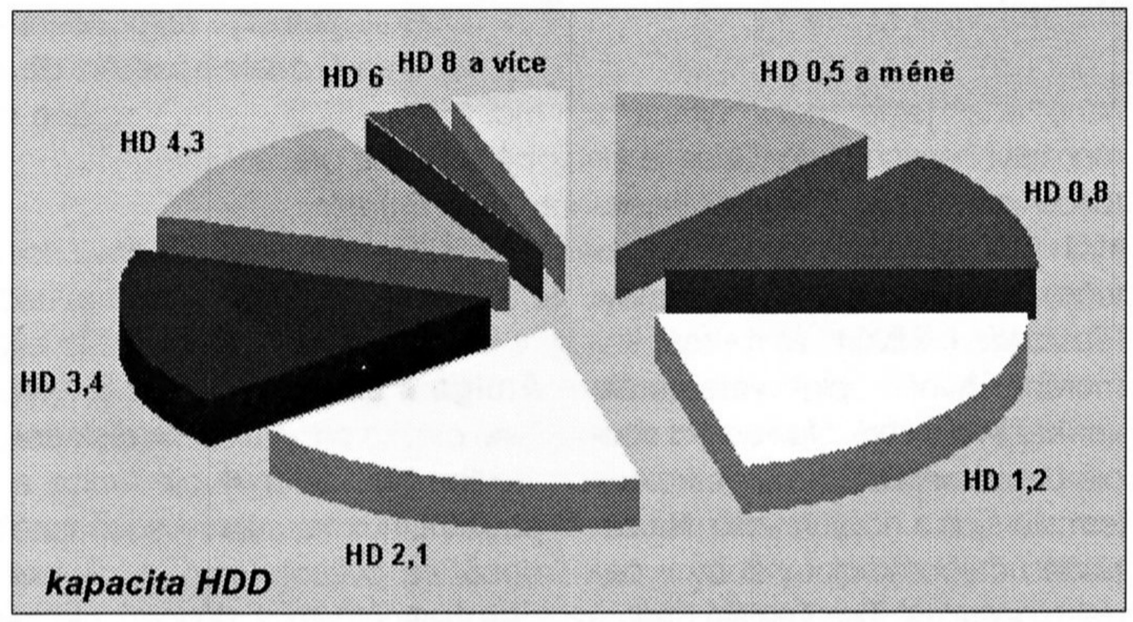












Harddisk
Pro přehlednost jsem statistiku dále nedělil na poměr IDE (E-IDE) a SCSI nebo 2 5" vs 3.5" disky.

12 % HD do 0.5 GB
13 % HD 0.8 GB
21 % HD 1.2 GB
18 % HD 2.1 GB
16 % HD 3.4 GB
12 % HD 4 3 GB
3 % HD 6 GB
5 % HD 8 GB a více

Speciální drive
Pro mě osobně je Zip drive jedinou možností při komunikaci mezi Amigou a PC Rozdíl mezi disketou a Zipem (popř LS120) je propastný, nejde jen o rychlost, kapacitu, ale i kvalitu a trvanlivost médií

72 % nic
17 % Zip drive
6 % CD Write
2 % Jaz drive
2 % Syquest
1 % LS 120

Specifický hardware
Tato kategorie nebyla přesně definována. Očekával jsem větší procento uživatelů řadiče FastATA. Investice do tohoto zařízení (cca 2500 kč) je výhodná. Efektivita práce s diskem a dalšími EIDE zařízení se značně zvýší. Testy a popis FastATA najdete v AMIGA Review č. 49. Novinkou prezentovanou na výstavě v Kolíně nad Rýnem je verze řadiče pro A4000 Tuto kategorii berte s rezervou, mnozí z účastníků vlastní kombinaci níže uvedeného hardware

40% nic
17 % FastATA (Elbox)
14 % SCSI
13 % modem
12 % Scandoubler
4 % 4xEide (Elbox)

Monitory
Nejrozšířenější je klasický monitor řady C1084 Pro přehlednost byl zařazen do kategorie RGB spolu s typy Philips, atd. VGA monitory jsou dnes cenově dostupné, proto nikoho nepřekvapí zastoupení 17" monitorů.

36 % RGB
32 % Vga 14"/15"
14 % Vga 17"
12 % Microvitec
6 % TV

Systém
Klasický Workbench v porovnání s novými systémy pomalu zastarává Proto je nastavován různými patchy MCP a další programy jsou však jen záplaty, které upravují drobné chyby. Z podobného důvodu byl napsán ScalOS Osobně preferuji Magellan - (Dopus 5 x) nainstalovaný jako "Workbench replacement". Vzhledem k faktu, že předchůdcem Magellanu byl popularní Dopus 4.x, lze jej používat i jako skvělý manager. A právě funkce manageru, plná konfigurovatelnost, atd jsou největší slabiny Workbenche.

Zde bych se pozastavil nad OS 3 5 Autoři 3 5 se nemohli příliš odklonit od koncepce Workbenche napsaného na počátku 90 let. Nechci rozebírat, zda-li je to možnostmi H&P nebo prostředky vynaloženými na vývoj OS ze strany Amiga Inc Nové knihovny, ikony, devices, preference, vzhled, atd jsou velmi přínosné, přesto však WB 3 5 nedosahuje úrovně Magellanu 5 8x Další výhodou Magellanu je fakt, že běží nad OS 3.5 téměř bezproblémově.

65 % Workbench
29 % Magellan
4 % ScalOS
2 % Linux

Manager
Mezi nejpoužívanější patří trojlístek Dopus 4.x, FileMaster 3.x a DosControl 6.x. Zajímavý je úspěch Magellanu

43 % Dopus 4.x
31 % Filemaster
14 % Magellan
7 % Doscontrol
5 % BDmanager

Grafický program
16 % Photogenics
25 % DPaint
40 % PPaint
9 % ImageFX
3 % CandyFactory
7 % Ostatní (Arteffect,Tv_paint,Brilliance, Adpro)

3D program
Klasický souboj mezi Imagine a Lightwave. Nezanedbatelný počet respondentů (hlavně z řad majitelů PPC) uvedl Tornado 3D Zvláštní je, že nikdo nepoužívá programy jako Aladin 5.x nebo Reflections (PPC).

34 % Imagine
30 % LightWave
6 % Tornado 3D
4 % Cinema4d
26 % Nepoužívá

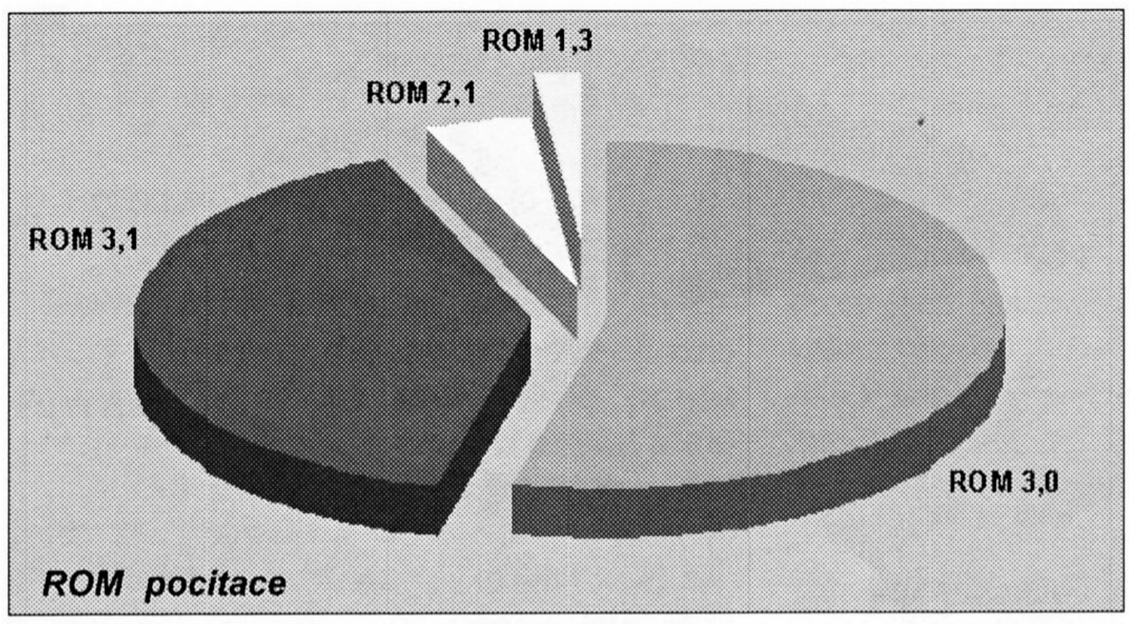
Textový editor
74 % Ced
23 % GoldED
3 % Ed

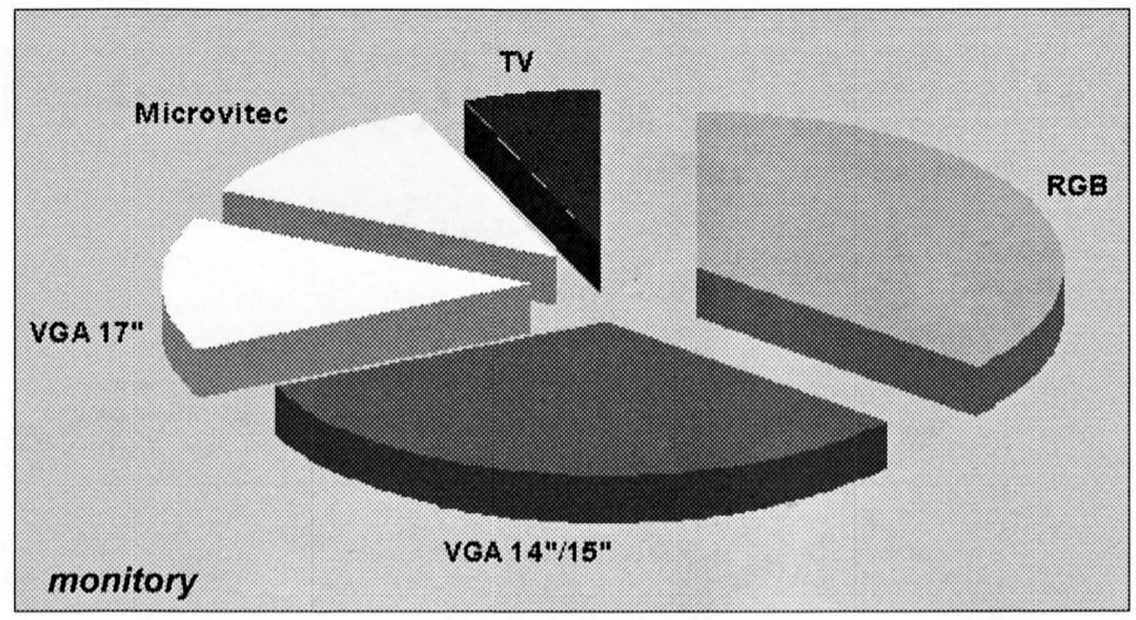
Word process
31 % Wordworth
26 % PageStream
16 % FinalWriter
13 % BDEditor
14 % Nepoužívá

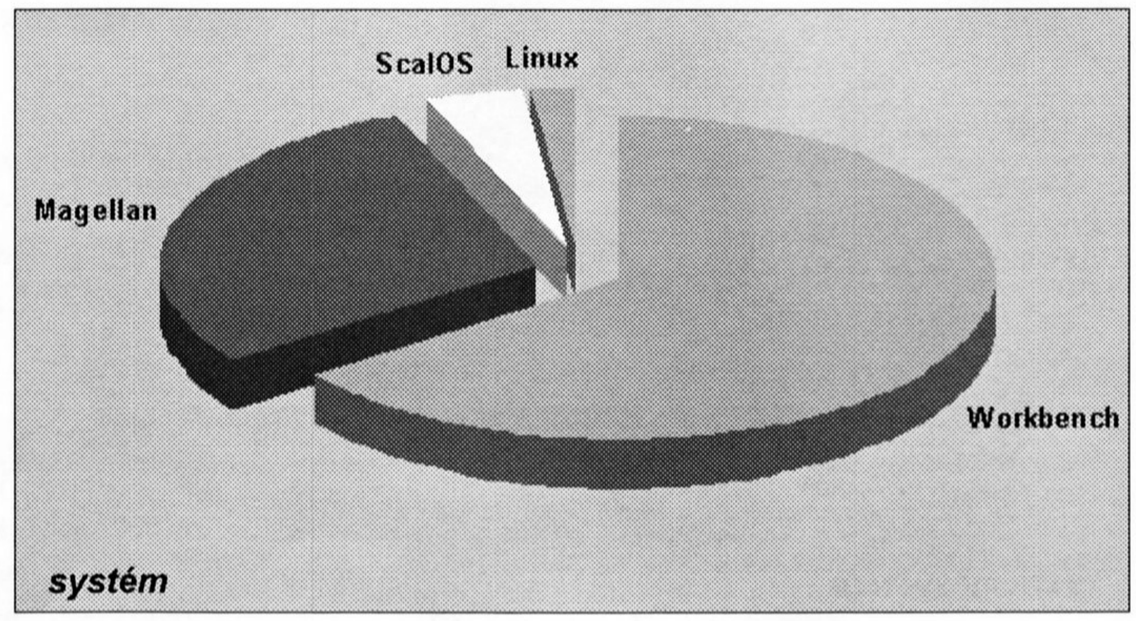
Filesystem
29 % PFS
59 % FFS
10 % AFS
2 % SFS

Vítězství FastFileSystemu je zarážející. V dnešní době je již překonaný rychlejšími a stabilnějšími filesystemy. Nejlepší alternativou je PFS2, respektive jeho novější verze PFS3. Bohužel nový OS 3.5 nepřinesl zásadněji přepracovanou verzi FFS. Jeho slabinou stále zůstává pomalý přístup k souborům a validace zařízení.

Browser
45 % IBrowse
33 % AWeb
13 % Woyager
9 % Nepoužívá







Nejoblíbenější hra

V dobách, kdy Amiga kralovala hernímu trhu, jsme mohli vybírat z množství herních titulů. Dnes je situace zcela jiná. Amiga v klasických konfiguracích nemá dostatečný hardware pro nové trendy Přesto je s podivem, že na naší, komerčně živořící platformě, stále vznikají kvalitní hry. Následující soupis deseti nejlepších her je koktejlem starších a nových titulů. Na základě údajů z konferencí by vypadal "současný" Top Ten asi takto·

1.Napalm
2.Hired Guns
3.Dune II
4.Quake
5.Frontier
6.Setlers
7.Superfrog
8.Doom
9.Lotus
10.Dungeon Master

Oldies but goldies Mnoho respondentů tuto kategorii nevyplnilo Proto její výsledky mohou být zavádějící Majitelé vyšších konfigurací a PPC preferují hlavně 3D hry V tomto směru jednoznačně zvítězil Quake a jeho klony

Názor na Amiga, Inc.

Po půlročním Collasově období "světlých zítřků" Amiga Inc opět zamíchala karty a budoucnost platformy je opět nejistá. Jedním si však můžeme být jisti. Všichni v Amiga Inc jsou stále "very excited"...

V této kategorii byli respondenti dotázáni na úroveň práce Amiga, Inc:

4 % Dobrá práce
35 % Průměr
52 % Konec Amigy
9 % Neví

Amiga a Linux...

Tato otázka se týkala tolik diskutovaného problému vývoje Amigy a použití Linux kernelu. V současné době se ovšem tento oddíl jeví bezpředmětným z důvodů ukončení vývoje Amigy NG.

51 % Linux Ano
39 % Linux Ne
10 % Neví

Osobnost roku

Osobností roku byl celkem přesvědčivě zvolen bývalý ředitel Amiga Inc. Jim Collas. Nerad bych mu ubíral zásluhy, ale vzhledem k prohlášením nového vedení Amiga, Inc., se zdá, že Collas pouze neuváženě sliboval. Přesto nemůžeme Collasovi upřít jisté zásluhy, přinejmenším v nás minimálně půl roku živil naději na záchranu platformy v podobě Amigy NG...

84 % J.Collas
8 % P.Tyschenko
4 % firma Haage&Partner
4 % Haynie

'Zloduch roku'

Je zajímavé, jaké 'popularity' dosáhl nový ředitel T.Schmidt během své krátké kariery S odstupem se za ním paradoxně umístil 'mesiash' J Collas. Mezi dalšími kandidáty byl P. Tyschenko, firmy jako IWin

58 % T.Schmidt
21 % J.Collas
17 % P.Tyschenko
4 % Iwin

AMIGA Review

Poslední část ankety se týkala časopisu AMIGA Review

36 % Předplácím
38 % Kupuji
11 % Zapůjčuji
9 % Nezájem
6 % Hodlám předplatit

Čísla hovoří jasně. Pokud chcete podpořit Amigu a naši českou komunitu, předplaďte si časopis

Úroveň AR:

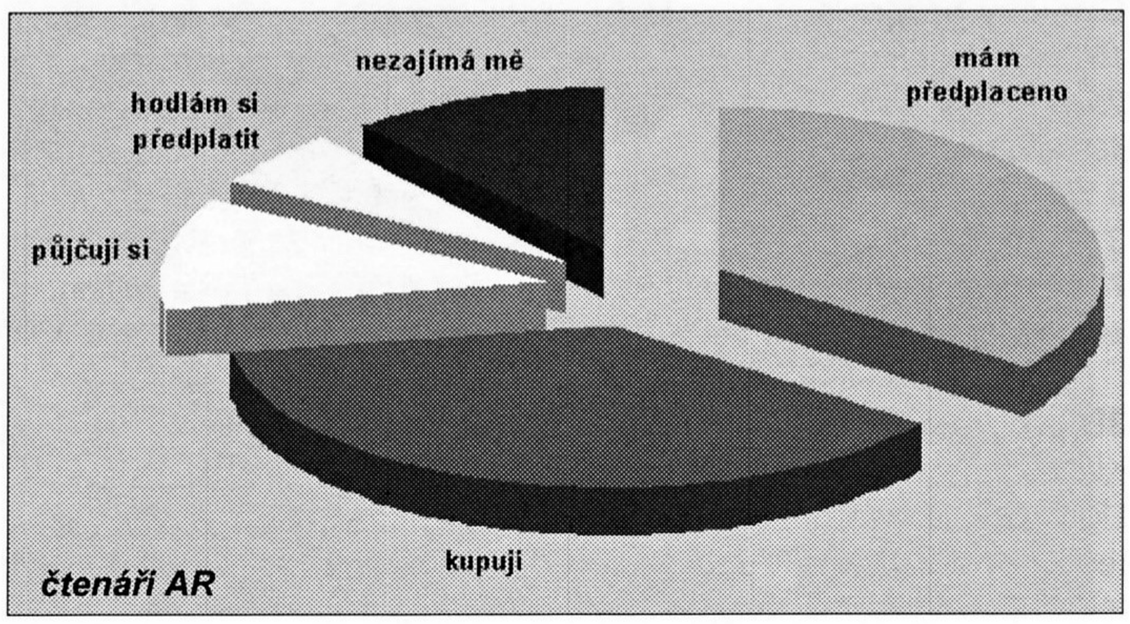
25 % Skvělá
61 % Dobrá
3 % Mizerná
11 % Neví

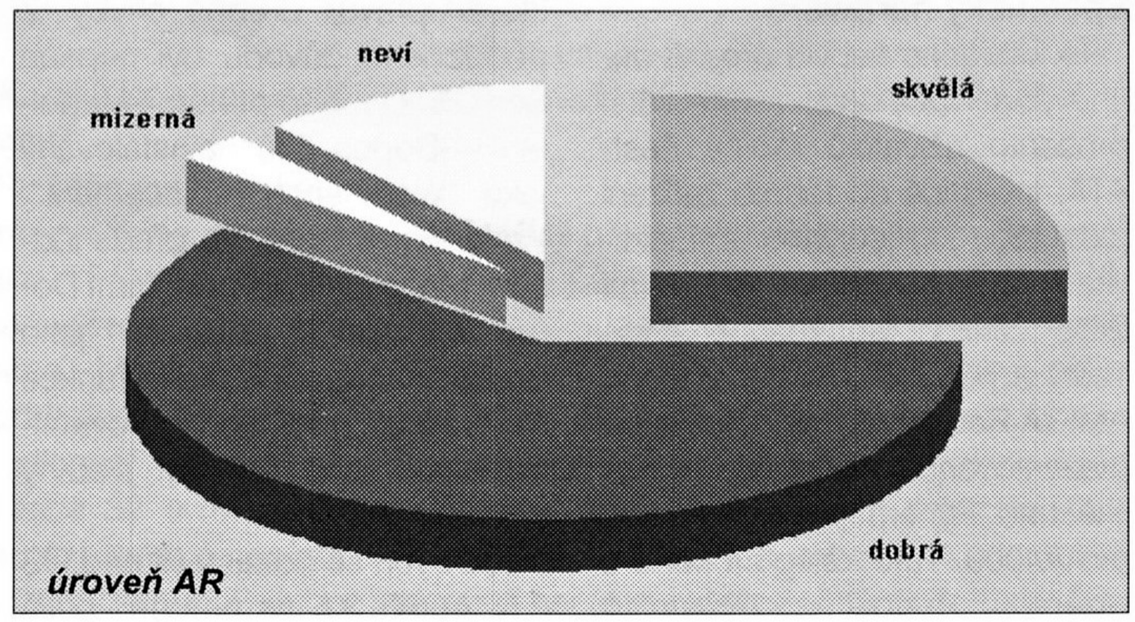
Navrhovaná zlepšení

Uvedu několik návrhů a výtek Většina respondentů poukazovala na nedostatek hardware recenzí - tento bod ovšem redakce ovlivní jen stěží Zmiňovaný nedostatek je dán neexistencí nového hardware. Několikrát se opakoval požadavek na vypuštění recenzí na staré hry (seriály o autech) Největší kritiku sklidily recenze na fotbalové managery Dále je kritizována jazyková a slohová úroveň článků, překlepy atd Čtenáři by přivítali více faktických údajů a méně článků typu kauza DAC, aféra Napalm manuál, atd

Velký zájem je o zavedení rubriky "FAQ" nebo "Nad dopisy čtenářů" Tedy rubriky tematicky zaměřené na problémy s hardware a software, popisy jednotlivých ovládacích prvků v programech (že by nedostatek manuálů zakoupených spolu s originálním programem?) atd

Závěrem bych chtěl poděkovat všem, kteří projevili zájem a zúčastnili se této ankety





Satellite '99

Boleslav Kristen

Party Satellite '99 se konala ve dnech 13. až 14. listopadu roku 1999 v městě Štětín (Szczecin) v Polsku. Město leží velmi blízko německých hranic, takže na mapě ho naleznete mezi Německým a Baltickým mořem. Je jedním z přístavních měst.

Celkem nás tam jelo z Čech pět Dizzy a Subwork *(ex-Láhve - pozn. red.)* vlakem, já spolu s Fidem a Fractalem autem

Původně s námi měl jet ještě i Speedy, ale bohužel neměl dostatek peněz a také musel zůstat u své milované Vanilky, která na našem lokálním setkání HVR u RedRose koncem měsíce prodělala nějaký ledvinový záchvat, a tak se jí věnoval Párty organizovala skupina Appendix na čele s MadBartem, kterému je devatenáct let a jmenuje se Bartosz Urbaniak Akce se konala již druhým rokem (byl i SAT '98) a hlavním cílem vytvoření Satellitů bylo to, aby párty byly udělané v tradici prvních, kultovních párty (Intel Outside 1,2), prostě aby byl přítomen ten samý duch akce (feeling) jako kdysi

Kromě Amiga soutěží byly zde zastoupeny i PC a i C64 Původně měly být i Atari, ale nějak jsem je neviděl Ale měli jste vidět tu souhru s jinými platformami Nikdo nenadával, nepokřikoval při compu jiného stroje, nechodil a nekritizoval Prostě pohoda Kdo nechtěl, nemusel sledovat compa, mohl se třeba jít občerstvit anebo si s někým popovídat.

Cesta

Pro cestování jsem si zvolil auto místo devíti hodin dřepění ve vlaku, a tak jsem jel do Prahy, kde na mně čekal Fractal, Fido a jeho půvabná přítelkyně Odtud jsme vyrazili časně ráno přes Dubí, Cínovec, Německo (Drážďany,...) k polským hranicím u města Štětín Stejnou trasou jsme jeli i zpátky, mě však čekala ještě asi pětihodinová cestu domů vlakem.

Popis party place

Akce se konala ve studentském klubu Slovan (Slowianin), který byl perfektně situován Asi deset minut volné chůze od autobusového nebo vlakového nádraží. Dům to byl velký, dole byly šatny

Scenegrupa Harvester: zleva X-Type, Neami, AGASlayer, dole Holdys, Juen

(zdarma), nahoře po schodech byla taková malá předsíň, kde byly vlevo (po vstupu) záchody a schody nahoru (tam to mělo sloužit pro nerušené přespání) a vpravo bylo místo na pokec No a přímo před sebou jste měli vstup na party place

Party place (dále jen PP) byl dosti rozsáhlý. Vlevo se nacházel bar, všude po stranách stoly a židle, v předu byly hlavní počítače organizátorů, za nimi dosti velký prostor pro "crazy compa" (jak přesněji poznamenal Subwork "funny" compo) nebo na tancování a úplně na konci bylo na stěně plátno o velikosti 4x5 metrů! Vedle toho plátna byly dveře a místnosti určené pouze pro vstup organizátorů, ale jelikož jako člen diskmagu TABOO od APX (Appendix), kolega MadBarta a hlavně zvědavý člověk, jsem se dostal všude. Takže za dveřmi se nacházely malé místnosti, ve kterých se děly různé věci. Například se v jedné shromažďovaly a třídily všechny materiály vystavené na párty a některé dokonce procházely vstupní selekcí. Také jste mohli zahlédnout Entera^APX, jak se snaží dokončit engine diskmagu Taboo, nebo jste se mohli pokochat pohledem na ceny.

V baru byla k dispozici třeba káva (20 Kč), velký a chutný hamburger (25 Kč) anebo velká porce hranolek (odhaduji tak asi 200-250g) za 25 Kč K tomu pivo za 32 Kč, litrová kolu za 28 Kč a jiné poživatiny a nápoje. Naštěstí hned u vchodu do budovy byl vedle nějaký supermarket a tam jste mohli nakoupit levnější věcí. Doslova hitem se u Fractala a FiDa stal losos Nakupovali ho dokonce v takovém množství, že večer už v obchodě žádný nezůstal a tak ho museli nakoupit domů v jiném obchodě.

Mě zase s FiDem chytlo testování piv podle obsahu alkoholu. Nejprve jsme měli nějaké 16°-18° z obsahem 7,2% alkoholu, ale pak jsme narazili na nejsilnější polské pivo Bosman, které bylo 20° a obsah alkoholu byl 8,1% *(Náchodský pivovar vyrábí 23° pivo s obsahem alkoholu kolem 10% pozn. red.)*! A na plechovce bylo napsáno, že je to 10 v Beufortové stupnici V Polsku se spíše pije z plechovek, než z láhví

Ale zpátky k PP Všude byly vylepené různé plakáty související z Amigou, párty atd. Na stolech bylo asi 12 Amig (nepočítám organizátorské), asi 1 PC a 1 C-64. Všude se mohlo kouřit, pít Byla tu také ochranka Na počátku přísně kontrolovala přenos alkoholu, protože se nesměl vnášet alkohol na PP (měl se kupovat nahoře v baru na PP) a tak se chodilo s batůžky, taškami nebo různě schovaným alkoholem v bundách Problém jsem s nimi ani jednou neměl Dokonce jim nebylo divné, že ven jdu z prázdnou taškou, z rozepnutou bundou a dovnitř jdu zapnutý, o polovinu tlustší, X-TyPeovi třiská v tašce šampaňské o plechovky Zadržovali asi pouze tehdy, když jste měli alkohol přímo v ruce, tak jste ho museli vypít tam u nich a kontrolovali, zda máte identifikace S postupem času ale nekontrolovali vůbec, jelikož se strašlivě opili Benny^NG se mně ptal, zda jsem už něco takového viděl, že aktéři setkání jsou střízliví a ochranka je totálně namol Tak to jsem teda neviděl Na PP se mohlo pít a kouřit všude Anebo šňupat tabák

Při vstupu probíhala registrace, kde se nahlásil nick a skupina, pak se zaplatilo vstupné (kolem 250 Kč), ale jakožto zahraniční hosté jsme měli vstup zdarma Po tom všem jsme dostali hlasovací lístek (velká A4 s popsanými compos a místo na tři volby), identifikaci (9x5,5 cm, barevný papírek, kde se napsal nick a skupina) a pak ještě pouzdro na tuto identifikaci, které bylo stejné jako na RR Meetingu Ta pouzdra jsou geniálně navržená, jelikož si je můžete připevnit pomocí sponky anebo upevnit na kapsu pomocí takového svěracího jazyka a také chrání nápis před deštěm

Průběh párty

Takže pořád se něco dělo Na big screenu se pouštěla různá dema, intra anebo běžela různá živá "crazy compa" (má oblíbená) Opět je vedli dva skvělí baviči Zabora a Shexbeers Vím, že tam někde přimotali i Lahváče, který jenom tajně pozoroval Mně dostali do "odbíjení compo", kde cílem bylo co nejvíce odbít nafoukaný balónek z prezervativu Na bigscreenu také běžely informace, co kdy bude probíhat a do kdy je čas na odevzdání soutěžních příspěvku

Pak někdy kolem 16:00 vystoupila mladá místní rocková skupina Medium, která osolila průběh velmi ostře zahraným rockem, spíše už metalem Dobrý nápad! Z hudebních produkcí musím ještě připomenout šílenou techno akci, kterou režíroval Voicer z Appendixu Dokonce byl spatřen i Subwork v akci a také naše perla skupiny, Neami Nutno podotknout, že pokud si někteří stěžovali na hluk kolem

2:00 AM na Apocalypse, tak bych jim nepřál zažít SAT'99. Tento hluk byl ještě dvakrát tak silnější a trval až do zhruba 5:00, kdy skončila veškerá compa Čili žádné spaní, ale pořád se jelo naplno.

Já jsem vydržel na párty s asi jenom 5 minutovým spánkem, více mi kluci z ircového kanálu #amisia nedali šanci, protože každý chtěl pokecat v reálu. Překvapivě jsem nevypil ani jednu kávu, pomáhal jsem si rozhovory s Neami, studenou vodou, colou a pak mi Vida dal nějaké povzbuzující tabletky, které obsahovaly kofein a do pěti minut jsem byl okamžitě v 100% stavu. Ono by se nemělo na takové párty spát - vlastně to ani pořádně nejde. Škoda, že párty nebyla na tři dny (viz bývalé Gravity)

4 channels compo

Průběh soutěží zahájily jako tradičně 4 kanálové moduly. Co říci k úrovni, tak asi podobná jako u nás.

Multichannels compo

V multichannels compo byla úroveň o něco lepší Bylo jich asi osm a každý perfektní, prostě silná konkurence.

Gfx 2D compo

To byl asi nejslabší článek všech párty. Bylo až moc příspěvků (asi kolem 35), ale kvalita byla možná trochu horší Mohlo to být ovlivněno tím, že bylo až moc příspěvku a tak se některé dobré překryly těmi horšími atd Čekal jsem možná něco víc Zase tam byly skanované obrázky a některé převzaté, ale zde tyto byly řádně okomentované.

Gfx 3D compo

Tady to už bylo zase o třídu lepší Nádherný byl obrázek krávy od Bonzaje, který se jmenoval Muu.

Intro compo

Zde jsme měli želízko v ohni a to intro Sehnsucht Nebudu to hodnotit, jenom zde bylo 8 inter, z toho jedno nefunkční.

Demo compo

Jednoznačně nejlepší compo. To jste měli vidět, tolik úžasných dem najednou. Zklamáním bylo pro mě Floppy, protože MAQ předělal pouze trochu název a některé efekty Dost ubohé na jeho kvalitu Skupina Lamers vedena XTDem dokázala, že neumí pouze kódovat v AMOSu Nejlepší ale produkcí bylo demo od MAWI, které kódoval NOXIS. Sice při konci padlo, ale hoši od MAWI dokázali, problém byl v počítači organizátora. To samé postihlo HLA (svoje demo se snažili dát do "crazy compa", ale MadBart je strčil do demo compa) a moje zoufalé slideshow

VHS demo compo (Wild demo compo)

Nový trend na polských akcích. Je to jednodušší než dělat dema, nepotřebujete k tomu kodery a pomalu se začínají množit příspěvky. Ani nevím, kdo přišel s prvním VHS demem, ale co jsem viděl jako první, bylo demo od skupiny Venture (soutěžilo v hitparádě podobné Esu). Kvalita byla opět na výbornou.

Crazy compo

Zástupci z Čech: nahoře zleva opět AGASlayer, FiDo, Fractal, dole horizontální Dizzy a Subwork

Zde byla totální zásoba humorů. Většina dem, slideshowů byla adresována na některé členy scény, ale nikdo se neurážel, jelikož to bylo vše humorně zpracováno Dost jsem se opravdu nasmál

To bylo vše k Amiga compům Co se týče PC comp, nějak jsem to moc nesledoval Intra se mi zdála moc nudná a bez smyslu a nápadů, dema až zoufalá.

Schválně nakonec jsem si nechal compa ze C-64. Moduly dobré, bylo super zase slyšet skvělou muziku, ale naprosto šokem byly dema. To jedno bylo geniální!!! To co jsme viděli, dokonce vyrazilo dech i FIDOvi, který pak jenom seděl u stolů, držel se za hlavu a pořád jenom říkal "jak to udělali?". Co ho tak překvapilo? Prostě v jednom demu byly použité šílené efekty, že by leckteré Amiga demo porazilo a nakonec vše završili ukázkou "Wolfa3D" na C-64 . Naprosto totální šok.

Jako vždy nešlo dodržet termín zahájení soutěží. Je to podobné jako u koncertů, nikdy se nezačne přesně. Mezi compos byly přestávky, a tak se většinou kecalo nebo chlastalo. Našli se někteří, kteří se bavili i jinak. Pokud se Poláci na Apocalypse bavili gumovou slepicí, zde se češi bavili plyšovým Mr. Oizem *(nechci se do toho míchat, ale ten plyšák se jmenuje Flat Eric -pozn. Joe)*. Zvláště pod vedením Fractala byl Oizo jako živý, teda až na to, že mu bylo pořád špatně Škoda, že nebyla kamera, to se prostě nedá popsat Snad tu někde najdete obrázky z těchto srandiček anebo se mrknete na mojí stránku, kde mám další fotky z párty

Kdo tam byl

Jak už se zmínil, mohli jste zahlédnout (dle abecedy) DIZZYho, FIDa, FRACTALa a SUBWORKa z Čech, pak 5 Španělů ze Španělska a 4 Španělé z Holandska (skupiny Network a Ozone) a MAGIC^NAH byl také z Holandska. Překvapivě tam nebyl nikdo z Německa, patrně kvůli Kolínu. Kromě organizátorů (MadBart, Juma, PopCorn, Enter, ..) jste se mohli seznámit se členy HARVESTER (Juen, Holdys, Neami, X-Type a já), pak tu byli známí z IRC jako: MANIUS, BENNY^NG, SYNTH, PMAZI, KRASHAN (autor PCI pro Amigu), SZCZ, FEI, VEN0M, MOKRY, AZZARO, DEF, THUNG, NOXIS, OPI, ZABORA, DEADMAN, XTD,SACHY, VIDA, PASHAQ, CORWIN, THORR, EMERS, COACH, TRAITOR, CARO (F&F mu říkají Karel...), a jiní. Dokonce sem zavítal i ELF^VA, od kterého jsem dostal skvělý skleněný půllitr na pivo s nápisem "Venus Art Team-Virtual Beauty Experience". Samozřejmě, že ho pokřtil Fido, byl zkrátka rychlejší než já :). Celkově se zde objevilo 300 až 350 lidí (nepočítám dívky).

Ceny a sponzoři

O ceně vstupného jsem už psal, jenom doplním, že kdo měl sebou počítač, tak platil jenom 195 Kč. Ženy a dívky měly vstup zdarma. Možná jsou to velké peníze, ale nájemné stálo 50 000 Kč a hlavní cenou pro demo compo byl 17" monitor, dále třeba DVD, scanner, externí modem se zaplaceným kontem na celý rok a jiné. Také přispěli sponzoři. Za třetí místo jsme dostali (tedy koder dostal) komerční e-mailové konto zaplacené na celý příští rok

Klady a zápory

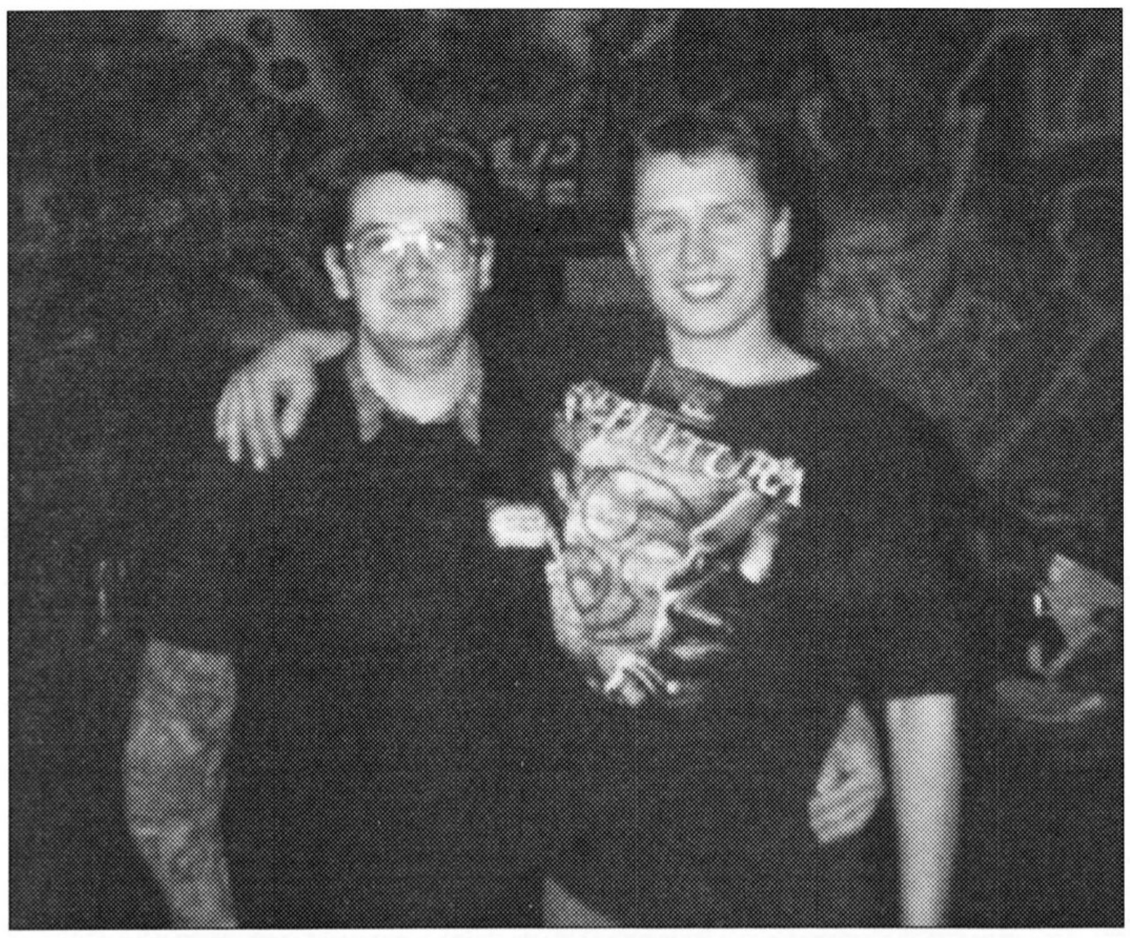
Začnu pro sebe netypicky, a to klady Naprosto skvělá atmosféra, zábava a hlavně pohoda V komunikaci nebyl problém, jelikož většina Poláků umí jakž takž anglicky a pokud vím, ani FiDo ani Fractal neměli nějaké problémy Leccos už také pochytili O tom, co se mi líbilo, by bylo možné psát hodně dlouho Přečtěte si třeba nový TS anebo se poptejte českých aktérů

Co se mi nelíbilo bylo zbytečné a zdlouhavé protahování vyhlášení výsledků. První oficiální výsledky jsem dostal až v úterý a skoro kompletní až dva týdny po párty Také se mi nelíbilo hloupé kecání do mikrofónu u některých compos Spíše by měli diváci reagovat než plkat. Dosti zábavným bodem byla ochranka a také souhra organizace

Někdo by možná jako nevýhodu označil i malý počet počítačů, ale je to tak na rozporu. Sice byly problémy něco přehrát, ale na párty se jezdí bavit a ne kopírovat empétrojky. A právě tím, že lidé neseděli před monitory a šli se bavit, tak vzniká fantastická atmosféra

Poděkování

Zde bych chtěl hlavně poděkovat FIDOvi za to, že jsem mohl u něho přespat, že mně vzal sebou au-



AGAS s organizátorem Satellite '99 MadBartem

tem, že nás všechny zdárně a bez problému dovezl tam i zpět a za dělání ochranky v Praze.. Pak FRACTALovi za humor a dělání ochranky v Praze; DIZZYmu a SUBWORKovi, že obětovali čas a přijeli se mrknout do Polska a že jsme si mohli super pokecat v českém jazyce Samozřejmě pak MadBartovi, za pozvání a organizaci a pomoc v problémech, organizátorům za akci, všem kolegům za super perfektní atmosféru a jejich péči o nás A nakonec také mojí skupince, že jsme se mohli jako polská sekce sejít v počtu pěti ze sedmi

pár slov od Subworka ^ hLA:

"Satellite99 byl perfektní Kdyby takhle vypadaly všechny české párty, věděl bych, že jsme na dobré cestě Na polských párty jde především o zábavu, což se o českých akcích říci nedá Nevěřil jsem Madbartovi, když mi řekl, že Satellite99 byla jeho druhá párty, kterou organizoval Dát dohromady Amiga akci, velmi kvalitní compo, živý rockový koncert, živý koncert Voida ^ APX a zábavné soutěže a to všechno bez většího organizačního chaosu, dokáže snad opravdu profesionál Další naši Apocalypse 2000 párty se budeme snažit vést v podobném duchu Abych ale jen nechválil, v Polsku je šílená zima, velmi draho, málo hospod a anglicky tam umělí snad jen lidé na party-place "

pár slov od Fida:

"Satellite 99 neměl chybu Už podruhé jsem se přesvědčil, že charakterově nesaháme Polákům ani po kotníky Nejen že se dokážou skvěle bavit, je s nimi legrace, můžete si s nimi skvěle pokecat o čemkoliv a hlavně nepotkáte žádné nesnášenlivé debily (omlouvám se za formulaci, ale jinak by to nevyznělo) Mezi mé největší zážitky patřilo místní pivo, c64 compo, setkání s Elfem a Sachym a hlavně to, když mi Deadman začal zadarmo nabízet svou PPC Amigu s tím, že je lamer a využije ji líp, když na ni já dodělám Enforce Vskutku neobvyklá reakce pro člověka, který je spíše zvyklý poslouchat jaký je zrádce a Billův otrok jen proto, že prodal Amigu "

pár slov od Dizzyho:

"Velice se mi líbila návštěva Satellite party a ani v nejmenším nelituju vynaložených prostředků na to, abych se tam dostal

Pohodová atmosféra a skvělí lidi, kteří se tam sešli, mě přesvědčili, že takové akce mají rozhodně smysl Spousta a spousta příspěvků, které lidi do compa přivezli, protáhlo prezentaci až do brzkého rána Velice se mi líbily nápady, jako uspořádat přímo na place koncert nebo za pomoci dobrovolníků (kterých bylo dost) uspořádat crazy compa v na první pohled neuskutečnitelných disciplínách

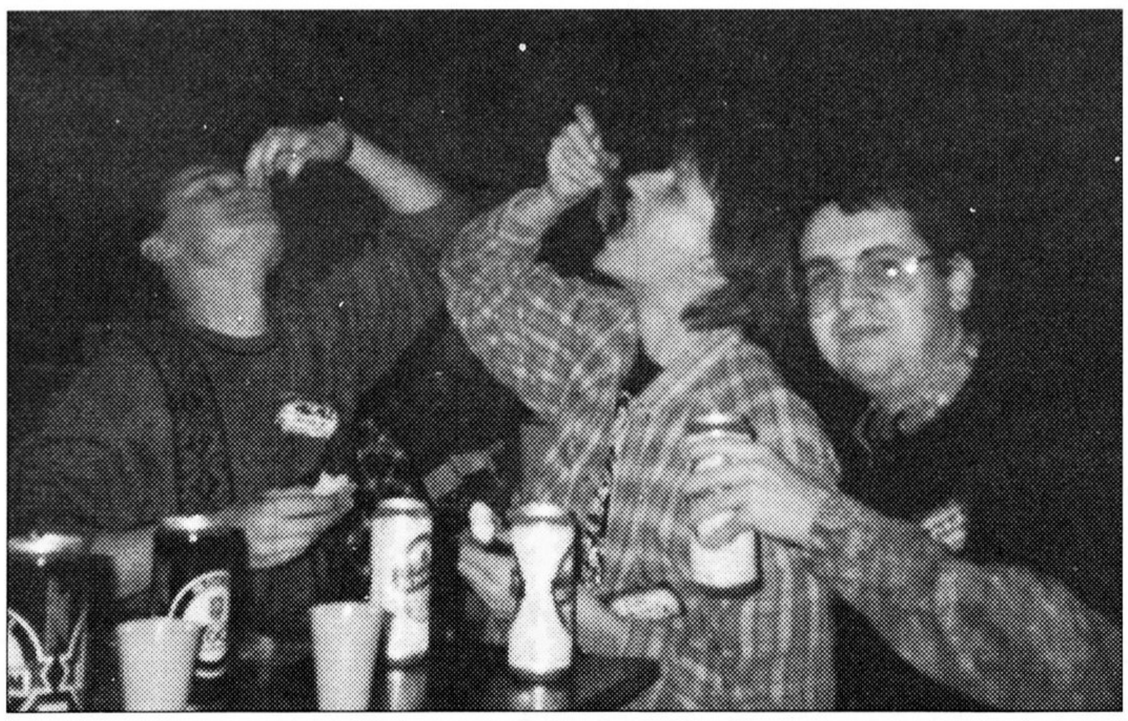
Bylo samozřejmě možné potkat i známé osobnosti Amiga scény Mě osobně nejvíc potěšilo setkání s coderem dema SmokeBomb (které patří k mým velice oblíbeným) Draregem ^ Ozone a nenechal jsem si ujít příležitost, abych se s ním mohl vyfotit Organizátoři vybrali skvělé velké prostory, které k atmosféře scene party jako by bylo přímo vytvořeny

Tak velká párty jako je Satellite se mi vyloženě líbila a příští rok na ní pojedu určitě znovu "

A co jsem si z toho odnesl?

1. Amiga rozhodně není mrtvá, dokud budou existovat takoví lidé a taková atmosféra kolem ní
2 Pořád má smysl pro ni něco dělat
3 Už se těším na Satellite 2000

P.S.: K Subworkovým poznámkám - Jediné, co je v Polsku dražší je pivo a benzin a ani to nijak výrazně, a anglicky uměli téměř všichni :-)



Fractal a FiDo se na párty ládují lososem. Zajímavější snímky z dění na Satellite '99 se nám bohužel získat nepodařilo...

Výsledky SATELLITE '99

Demo compo
1. Mute 12 - MAWI
2. Yaga - ANADUNE
3. Tune In - FLOPPY

64k intro
1. Worms from my Head - NAH-KOLOR
2. Fetish - OZONE
3. Sehnsucht - HARVESTER

4k intro
1. Dust - BAY-TEK/TASKI
2. Mirrors 2 - MAQ/FLOPPY

Graphics compo
1. Mermaid - PAGAN
2. Moonchild - DZIULAS
3. Przytloczenie - NELSON

Raytracing compo
1. Muu - BONZAJ
2. Lasek - DJ.FLASH
3. Mrowa - CRISOO

4 channesl music compo
1. synd[R]om -autia - SPECTRA
2. West - TRAYMUSS
3. Lite Teknolagy - TEIS

Multichannel compo
1. Just talking - KOPERNIK
2. Konstruktor - TRAYMUSS
3. Machoopicchoo - SYNTETIC

Crazy demo compo
1. Mr. T vs Britney - ???
2. Bollywood - BRYGADA RR
3. Smellonique - LAMERS

Wild demo compo (VHS)
1. Sabotage - PRZYJACIELE STEFANA B.
2. Krach - BRYGADA RR
3. F-K-U - LAMERS

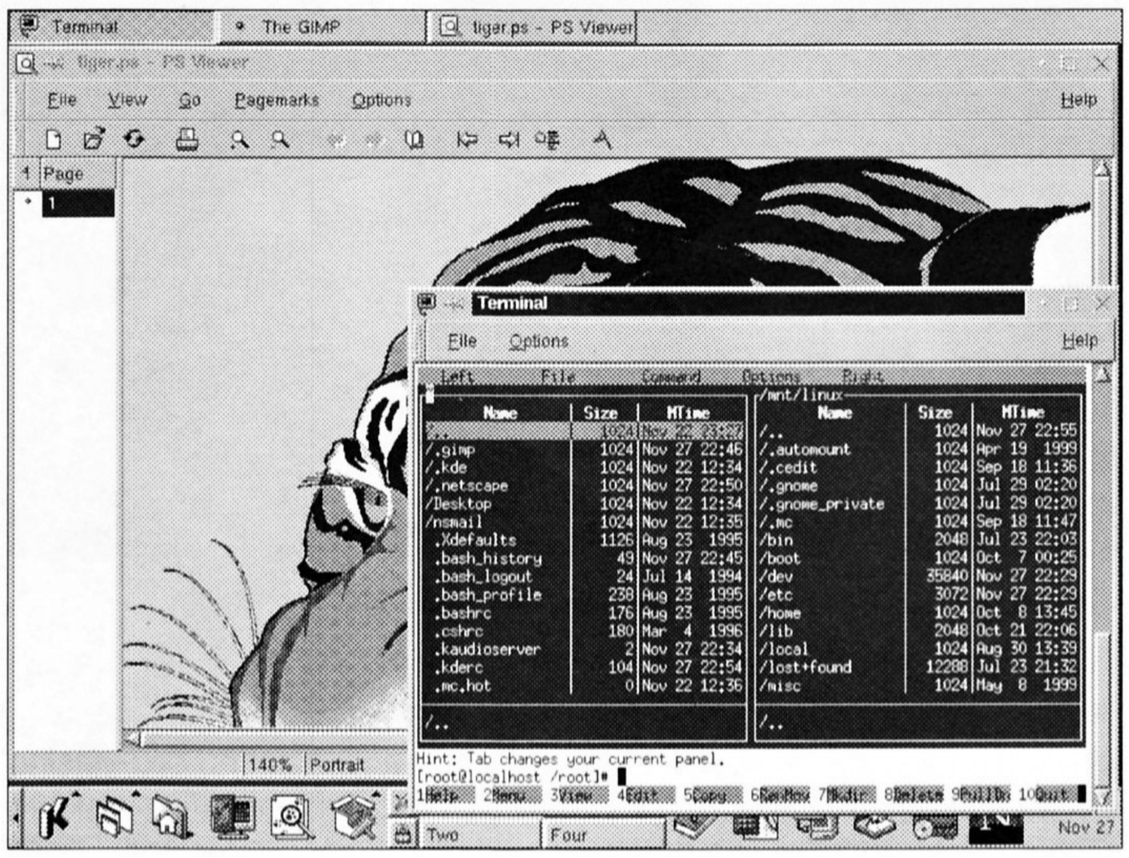
The Amiga Unix Compendium v1.2

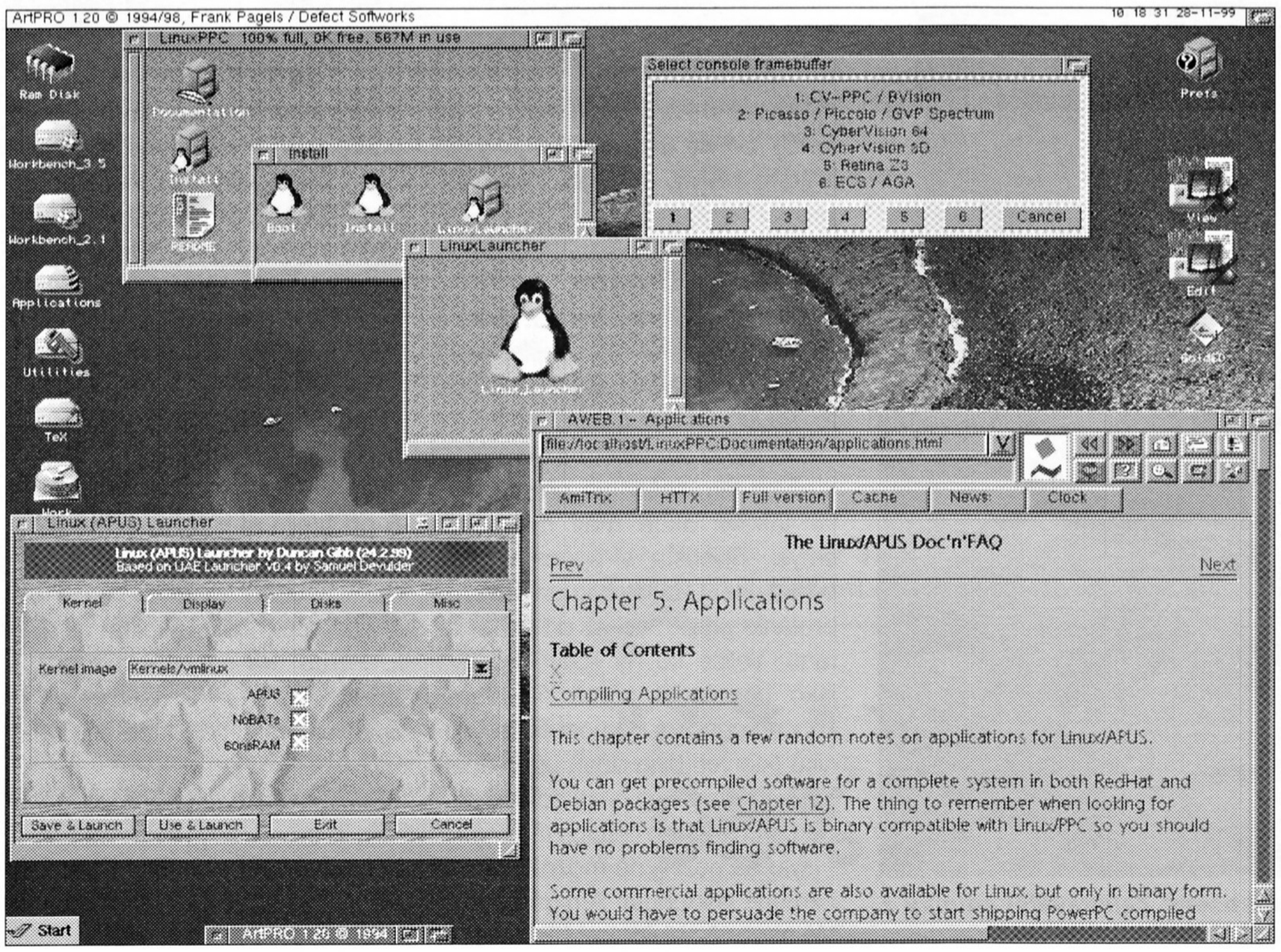
Pavel Čížek

POŽADAVKY: 68020+ včetně FPU a MMU, 4 MB RAM, popř. PPC procesor, doporučena grafická karta a více paměti

Po sérii CD s různými unixovými systémy pro Amigu vydané německou firmou Schatztruhe přichází z téže dílny trojcédéčko nabízející téměř vše z oblasti Unixu pro Amigu s podtitulkem "Unix nikdy nebyl pro amigisty tak snadný".

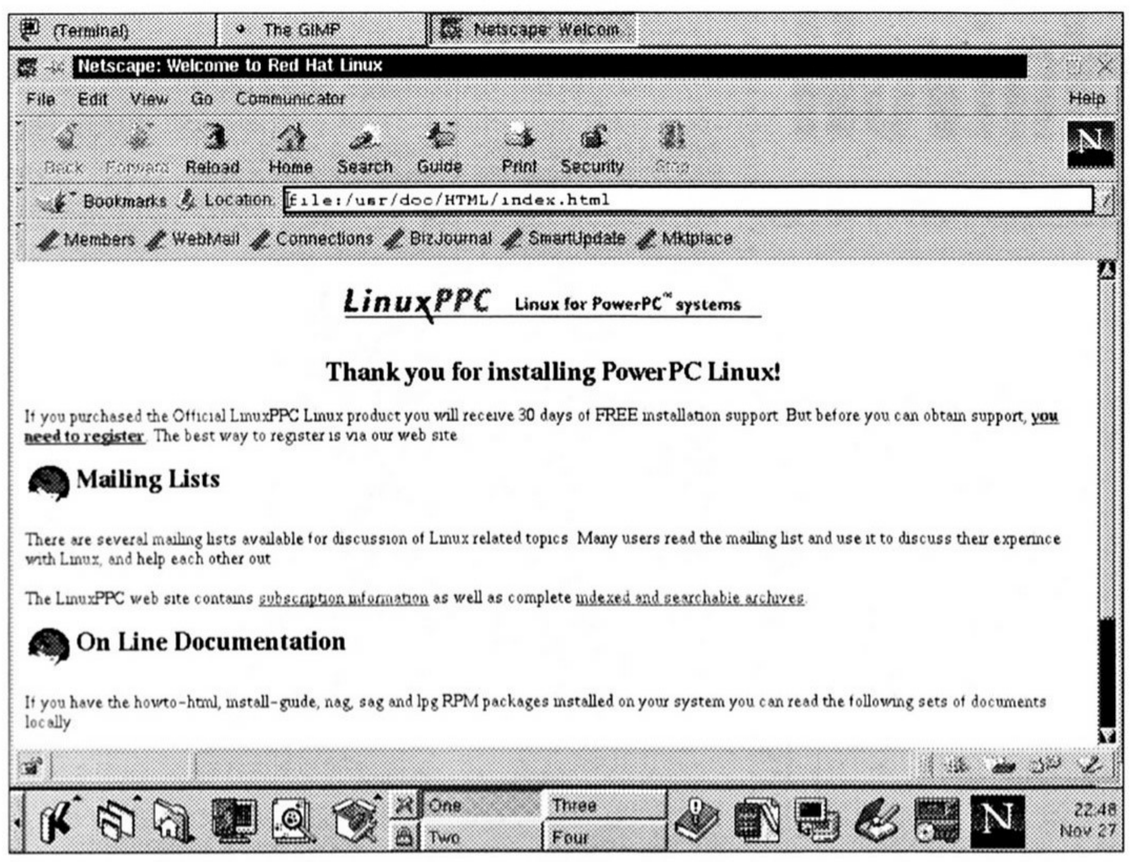
Na této sadě tří CD disků najdete jednak dva tučňáky, jednak jednoho ďáblíka (stačí se podívat na potisk disků) Přesněji řečeno, nalézá se zde RedHat PowerPC Linux R4 (včetně softwaru specifického pro Amigu - Linux APUS), distribuce Rough Cuts Linux pro MC 68k a konečně NetBSD 1 4 1 pro tytéž procesory Vše je doplněno o (vývojářské) prostředí GeekGadgets a také o projekt AROS Všechny zmíněné distribuce a balíky jsou k dispozici jak v binární, tak ve zdrojové podobě Pravidelní čtenáři Amiga Review si jistě záhy uvědomí, že v podstatě se všemi částmi tohoto "trojcédéčka" již měli tu čest na stránkách Amiga Review Ano, je tomu opravdu tak, většina tohoto softwaru již byla recenzována, ať už díky tomu, že se v Amiga edici firmy Schatztruhe již dříve objevila samostatně (Rough Cuts distribuce, GeekGadgets), nebo díky snaze nejmenovaných redaktorů ·-) představit čtenářům další software pro jejich PowerPC procesory (LinuxPPC R4) To ovšem neznamená, že tato CD kolekce je pouhým sloučením kopií existujících produktů do jedné krabičky Tou přidanou hodnotou by měla být již inzerovaná přístupnost nabízených unixových řešení amigistům, jinak řečeno snadnost instalace Proto se v tomto článku zaměřím spíše na to, co je nové proti již vydaným a recenzovaným titulům s "unixovým" zaměřením Jedním společným rysem všech tří CD je organizace dat na každém disku Na každém CD je totiž vždy krátký 'README' soubor popisující, co si s daným diskem počít, dále adresář s instalačními skripty, příslušnou distribuci v binární i zdrojové podobě a konečně nápovědu a dokumentaci ve formátu HTML (jako prohlížeč je použit AWeb, který je na CD přítomen v omezené verzi - lze s ním prohlížet jen lokální data) Asi nemusím připomínat, že dokumentace je pouze v angličtině Některé však potěší, že ikony na discích jsou ve stylu OS 3.5 - Glowlcons Další novinkou společnou všem třem CD a zároveň hlavní inovací by však měl být samotný proces instalace Jako obvykle je nutné nejprve vytvořit příslušné linuxové oddíly na disku (jak, to je popsáno v README), toto za vás bohužel nikdo neudělá Pak už (v ideálním případě) stačí jen kliknout na ikonu 'Install' (resp 'StartBSD') zodpovědět dva dotazy týkající se zobrazovacího hardware (tj zda máte ECS/AGA či grafickou kartu) a volby standardního rozlišení a instalace začíná Pro startování příslušného Unixu po jeho nainstalování je k dispozici pro změnu ikona 'Boot', která pracuje tímtéž způsobem, ale dotáže se pouze na jméno startovacího disku V případě PowerPC Linuxu (APUS) je k dispozici navíc obecné startovací GUI využívající MUIRexx, které umožňuje specifikovat všechny potřebné parametry jádra - důvodem je (zatím) neexistující LILO (Linux Loader) pro Linux APUS Na závěr bych chtěl ovšem upozornit, že pokud něco selže a nebude fungovat tak jak má, bude daný uživatele muset startovat Linux z příkazové řádky (netýká se Linux APUS) s tím, že nastaví sám potřebné parametry tak, aby vše pracovalo k jeho spokojenosti





Linux PowerPC R4

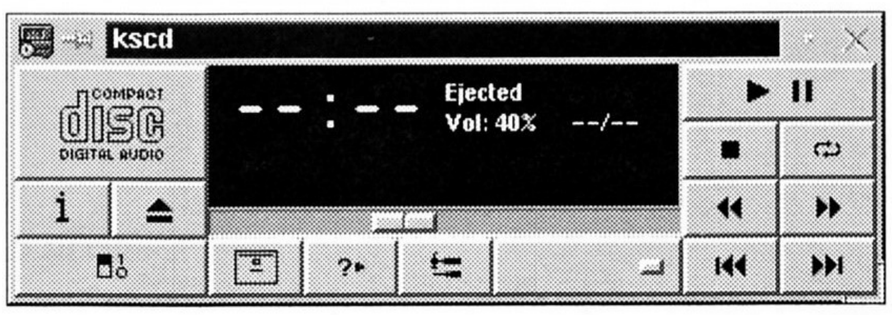
Začneme tím, co je zcela nové (tj dříve pro Amigu nevydané) - Linux pro PowerPC procesory včetně všech souborů a programů specifických pro Amigu Tato distribuce založená na RedHat 5 1 a vytvořená firmou LinuxPPC byla recenzována již dříve s tím, že si uživatelé museli věci specifické pro Amigu obstarat a zařídit sami Nyní ovšem dostáváte do rukou CD, které obsahuje vše potřebné (tj kompletní Linux APUS) a navíc připravené tak, aby ani po instalaci nebylo nutné řešit různé problémy Dříve než se ale pustíme do instalace zmíním krátce potřebný a podporovaný hardware Pro PowerPC Linux budete potřebovat PowerPC procesor, 8 MB RAM (ale raději více), alespoň 400 MB místa na disku (tradičně ovšem platí "čím více, tím lépe") a konečně AGA čipy nebo grafickou kartu Podporována je jinak většina běžného hardwaru s výjimkou SCSI řadiče



karet CyberStormPPC Vlastní instalace pak probíhá jak bylo naznačeno výše - kliknete na ikonu 'Install', zvolíte zobrazovací hardware a RedHat instalátor je spuštěn. Po nastavení disků a volbě softwarových balíků k instalaci vše hladce proběhne až k volbě hesla superuživatele a po příštím startu Linuxu se před vámi objeví X-window s KDE login managerem a po přihlášení se do systému (nezapomeňte heslo) se ocitnete v prostředí KDE 1 0 (viz obrázky, pro informaci - téměř všechny byly vytvořeny v konfiguraci využívající pouze AGA čipy, nikoliv grafickou kartu) Možná vás však zarazí nízké rozlišení (např 640x480) či malá barevná hloubka - to lze sice za běhu měnit, ale pokud chcete mít při startu vše dle svého gusta, nezbyde vám než upravit konfigurační soubor XF86Config na míru vašich očí, monitoru a grafické karty. Zní to všechno jednoduše, ale chybička se vloudila. Na disku jsou připravena dvě jádra verze 2 2 8, jedno pro PowerPC karty s SCSI řadičem, druhé pro karty bez SCSI řadiče Problém nastává v tom, že jednak instalátor nenabízí možnost volby mezi těmito jádry (na rozdíl od instalace Linuxu pro MC 68k) a navíc verze pro karty s SCSI alespoň v mém případě nefungovala Nevím, proč není použita, popř alespoň dána k dispozici na CD, novější verze jádra (2 2.8d z července 1999 či 2.2 10), nebo proč není zvoleno řešení použité na druhém CD z této sady, kdy je na výběr několik verzí jádra (nejnovější versus stabilní) Faktem ale zůstává, že si tedy v případě problémů (= nemožnosti spustit instalaci) bude uživatel muset "ručně" nastavit použití jádra pro karty bez SCSI řadiče, resp stáhnout z Internetu jinou verzi předkompilovaného jádra a tu stávající jím nahradit Na závěr však přidám jeden pozitivní postřeh. Při návrhu této distribuce nedošlo k pouhému okopírování původního LinuxPPC R4, ale byl přidán (kromě souborů z projektu Linux APUS) i nový software přizpůsobený této verzi Linuxu, jako například Gnome 1 0 a JDK 1 16 (Java Development Kit).

Rough Cuts Linux MC 68k

Druhé CD v řadě již není horkou novinkou, neboť vyšlo již na jaře samostatně, ale platí to, co bylo řečeno v úvodu - instalace byla zjednodušena na maximální možnou míru. To znamená, že po kliknutí na ikonu instalace si vyberete zobrazovací režim a verzi jádra Linuxu (buď poslední stabilní 2 0 33 nebo nejnovější experimentální 2 3.16) a pak už vše poběží k vaší spokojenosti. Tato distribuce pracuje bez problémů na téměř všech Amigách s procesory od MC 68030 výše mající MMU a FPU (doporučil bych "čtyřicítku" jako minimum) Kromě toho budete potřebovat alespoň 4 MB RAM (i když 8 MB je pravděpodobně minimum, chcete-li pracovat pod X-ky) a nějaké to místo na disku (začít se dá i 200 MB) Ovšem i zde platí čím více, tím lépe Grafická karta také není k zahození - podporovány jsou CyberVision 64 a 3D a Picasso II Z vlastní zkušenosti bych řekl, že větší problémy se zprovozněním lze čekat pouze na strojích s PowerPC kartami (a to už vůbec nemluvím o chybějící podpoře CyberVisionPPC nebo BVisionPPC) Na druhou stranu je patrně zcela zbytečné používat na strojích s PowerPC procesory tuto distribuci, neboť výše popsaný LinuxPPC toho nabízí rozhodně více I přesto doporučuji zájemcům o PowerPC Linux prohlédnout i toto CD, neboť otázky specifické pro Amigu jsou řešeny právě v dokumentaci pro Linux MC 68k. Vzhledem k tomu, že Rough Cuts Linux vychází z distribuce RedHat 5 1 stejně jako výše popsaný LinuxPPC R4, vlastní proces instalace je totožný Hlavní rozdíl spočívá v tom, že v distribuci pro MC 68k sem tam něco chybí oproti Linuxu PPC. Především nečekejte, že po instalaci a restartování vám rovnou naběhne grafické prostředí s login manažerem - hezky nejprve do příkazové řádky, přihlásit se do systému a X-window si pak můžete samozřejmě spustit sami (vše je připraveno a nakonfigurováno) Nenaleznete zde však prostředí KDE, Gnome sice ano, ale v jakési prastaré verzi. Někomu možná bude chybět Netscape Communicator, který je součástí LinuxPPC, nebo cdrecord - zkrátka se musíte smířit s tím, že pro klasickou Motorolu je těch předkompilovaných aplikací méně. To ovšem neznamená, že by v Rough Cuts Linuxu chyběly některé z těch klasických aplikací, které jsou pro Linux tak typické, jako například emacs, nerůznější kompilátory, TeX, z "okenních" aplikací pak správce oken jako fvwm2 či afterstep, xfig, gimp atd. Zkrátka je to dobrý start pro ty, kteří se chtějí seznámit s Linuxem a nemají PowerPC procesor



NetBSD & GeekGadgets

Poslední CD z této sady je určeno systému NetBSD verze 1 4.1, dalšímu z volně šiřitelných klonů Unixu Stejně jako v předchozích případech, i zde máte poněkud usnadněnou instalaci v tom smyslu, že ji nemusíte spouštět z příkazové řádky (samozřejmě, že se samotným Unixem musíte válčit již sami) Výhodou NetBSD může být (oproti Linuxu) hlavně kvalitnější podpora různých síťových protokolů a sítí vůbec, někdo využije naopak to, že NetBSD podporuje na Amize větší množství grafických, síťových a IO karet než Linux. Kdo se chce s NetBSD seznámit, má tedy možnost, i když je třeba upozornit na to, že instalace tohoto systému bude o něco náročnější na schopnosti uživatele než výše popsané distribuce Linuxu Hardwarové požadavky jsou v podstatě totožné s těmi distribuce Rough Cuts Linux, tj. rychlejší procesor řady MC 680x0 s FPU a MMU, dostatek paměti a pár set megabytů volného místa na disku Poslední upozornění se týká opět PowerPC karet - očekávám, že na některých konfiguracích s PowerPC procesory mohou být problémy se zprovozněním tohoto Unixu určeného pro MC 680x0 (a to i když zase pominu chybějící podporu CyberVisionPPC, resp. BVisionPPC). Na tomto posledním CD naleznete také GeekGadgets, neboli sadu volně šiřitelných programů, které tvoří (přesněji řečeno, je to cílem tohoto projektu) samostatné a snadno přenositelné vývojové prostředí (kromě Amigy je funkční na řadě Unixových systémů, pod BeOS atd) Většina programů z tohoto balíku pochází z různých GNU projektů. Na CD je toto prostředí jednak v binární podobě pro Amigu, jednak v podobě zdrojových kódů I o tomto balíku jsme již v AMIGA Review psali, takže není třeba jej dále představovat

Závěr

Ačkoliv tato sada je de facto kombinací již dříve vydaných Unixových CD pro Amigu (s výjimkou Linuxu pro PowerPC) s tím, že jsou přidány menší vylepšení, její hlavní výhodou je její kompletnost (nabízí takřka vše, co pro Amigu v oblasti Unixu existuje, přijatelnou formou) a především pak cena Za všechna tři CD zaplatíte necelých 50 DM, což je cena, kterou jste dříve museli zaplatit za každé z těchto CD samostatně. Jedinou nevýhodou zmíněných Linuxových distribucí je to, že jsou založeny na distribuci RedHat 5 x, zatímco aktuální je již RedHat 6 x, jejíž ekvivalent pro PowerPC procesory již existuje (LinuxPPC 1999). Na druhou stranu je pravda, že pro tuto verzi Linuxu PPC zatím není uspokojivě vyřešena instalace na Amize a tudíž není příliš vhodná do této sady označené podtitulem "Unix nikdy nebyl pro amigisty tak snadný".

AMIGA REVIEW

Výrobce: S. Ossowski
Typ: komerční
Cena: 50 DM

Hodnocení
Sada tří unixových operačních systémů pro Amigy s procesory MC 680x0 i PowerPC nabízející relativně snadnou instalaci a velmi dobrou cenu.

Amiga OS 3.5 1990,-

Každý kdo objedná zboží od 15.11.1999 do 23.12.1999 za více jak 2000Kč obdrží malý dárek navíc!

Počítače:

CO200	AMIGA 1200 Magic	☺11490
CO300	AMIGA 1200 Tower E/Box	☺14990
CO220	AMIGA 1200HD 260MB Magic + SCALA MM300	↓☺16990
CO410	AMIGA CD 32 + 7CD = 107 her (Microcosm, Oscar atd)	↓☺3990

phase 5 Digital Products:

RK166	Blizzard 1230-IV - MC68030/50MHz	☺4990
HC076	Blizzard SCSI-Kit IV pro B1230-IV - B1260	3390
KA051	SCSI kabel z SCSI kitu 26pin na 3x 50pin PFL interní	☺700
RK191	*Blizzard603e 160MHz + 68040-25R*	*11490*
RK196	Blizzard603e 200MHz + 68040-25R - skladem!	↓↓↓☺13990
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*
RK220	*Blizzard G4 XPC7400-350 1MB backside cache*	*32990*
RK225	*Blizzard G4 XPC7400-400 1MB backside cache*	*37990*
	- informujte se na možnost odkupu karet Blizzard1230-IV	
GK505	BVision 8MB SGRAM + CyberGraphX - leden 2000?	☺7990
KA050	Úprava kabelu BPPC SCSI na 3x int. PFL50	☺1200
	- verze s patici jsou určeny pro upgrade z karet Blizzard 1260	
RK245	Cyberstorm MK-III 060/50 + UW SCSI pro A4000	25990
RK270	*Cyberstorm G4 XPC7400-400 1MB backside cache*	*37990*
GK500	CyberVisionPPC 8MB SGRAM vč. CyberGraphX	☺8690
GK520	*CyberVisionNG 32MB SGRAM, DVD playback*	*8690*
IO200	*U2W SCSI I/O Modul pro G4*	*7190*
IO210	*Ultra-SCSI I/O Modul pro G4*	*3990*
IO220	*Ultra-DMA IDE/ATA I/O Modul pro G4*	*3990*
IO230	*IEEE1394 I/O Modul pro G4*	*4890*

Elbox/Apollo - karty, turbokarty, towery:

RK060	Elbox E1200/4 - 4MB FAST RAM pro A1200 + hodiny	↓☺1990
RK080	Elbox E1208 - 0-8MB FAST RAM pro A1200 + hodiny	↓☺1990
RK110	Elbox E1230-II 40 - 68030, 2x SIMM, 1x FPU,	☺4590
RK120	Apollo 1240/33MHz - 68040/33, 1-2x SIMM	☺8490
RK125	Apollo 1240/40MHz - 68040/40, 1-2x SIMM	☺10190
RK130	Apollo 1260/50MHz - 68060/50, 1-2x SIMM	☺17990
HC080	Apollo SCSI-Kit pro A1230, 1240, 1260	☺3190
EL020	Tower E/Box 1200 + zdroj 230W, komplet + MI050	↓☺5990
EL050	Tower E/Box 4000 + zdroj 230W - NOVINKA!!!	☺11990
	- 7x ZORRO III slot + 5x ISA slot + 2x Video slot	
MI020	Kryt + interface klávesnice - vhodné pro E/Box, bez reduk.	☺1490
MI050	PC/AT/Win/Amiga2/3/4000 Keyboard Interface	↓☺1090
MI045	PCMCIA adaptér 90° pro towery	☺590
EL110	**FastATA 1200 Controller + AllegroCDFS**	**☺2790**
	- rychlý řadič EIDE 32bit dosahující rychlost až 16.6MB/s	
EL111	AllegroCDFS upgrade pro EL110 - HW + SW - NOVINKA!!!	☺490
	- jen pro staré verze FastATA bez interního výrobního čísla!	
EL150	FastATA 4000 Controller + AllegroCDFS - NOVINKA!!!	☺3490
	- rychlý řadič EIDE 32bit až 16.6MB/s, pro A3/4000	
EL116	**4xEIDE'99 + AllegroCDFS - NOVINKA!!!**	**↓↓↓☺1190**
KA085	Kabel 3 5" - 2x 3 5" pro Fast-ATA a 4xEIDE	☺60
EL120	Elbox ScanDoubler - externí	☺3990
EL125	FlickerFixer Upgrade pro EL120	☺1090
EL130	Elbox ScanDoubler + FlickerFixer - externí	↓☺4790
RK015	Elbox A-500/2 + hodiny pro A500, Garry adaptér	2290
RK020	Elbox A-501 Plus - paměť pro A500+ 1MB	☺1190
RK030	Elbox A-601 - paměť pro A600 1MB + hodiny	↓☺1490
RK430	Elbox CDTV/2MB + zálohování hodin	2490
RK140	Apollo 4040/40MHz - 68040/40, 4x SIMM, 1x SCSI	13490
RK145	Apollo 4060/50MHz - 68060/50, 4x SIMM, 1x SCSI	23990

Javosoft Computer:

JA100	Universal Amiga Switcher - připravujeme...	1490
	- univerzální elektronický slučovač výstupu z interního scandoubleru a grafické karty, podporuje CGX a Picasso96	
JA110	Elbox Scandoubler + UAS - připravujeme...	5290
	- scandoubler s interně osazeným UAS, velmi kompaktní, použitelné do 80Hz a 1280x1024 bodů	
JA120	Elbox Scandoubler + Flicker Fixer + UAS - připravujeme...	5990

RAM karty, SIMMy a FPU:

RK010	A-501 - paměť pro A500, 512KB RAM + hodiny	☺490
PO140	SIMM 8MB 72pin 70ns / 60ns	☺690
PO150	SIMM 16MB 72pin 70ns / 60ns	☺1490
PO160	SIMM 32MB 72pin 70ns / 60ns - značkové	☺2990
PO165	SIMM 64MB 72pin 70ns / 60ns - pro B 1240/60/PPC	☺4490
	- aktuální ceny SIMMů na dotaz! Denní změny cen!	
FP050	MC 68882/33MHz - pouzdro PLCC, test do 45MHz!	↓↓↓☺990
FP060	MC 68882/50MHz - pouzdro PGA, test do 66MHz!	↓↓↓☺1990

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

EL110	**FastATA 1200 Controller + AllegroCDFS**	**☺2490**
	- cena platí jen při zakoupení spolu s 3.5" harddiskem!	
HD020	Seagate 2 5" 260MB + předinst. OS3.1	↓↓↓☺1490
HD110	Western Digital 4 3GB EIDE, Ultra ATA/66	☺5090
HD120	Western Digital 6 4GB EIDE, Ultra ATA/66	☺5390
HD125	Western Digital 8 4GB EIDE, Ultra ATA/66	↓☺5790
HD130	Western Digital 10 1GB EIDE, Ultra ATA/66	↓☺6090
HD135	Western Digital 13 1GB EIDE, Ultra ATA/66	☺6490
HD140	Western Digital 20GB EIDE, Ultra ATA/66	↓☺9290

** 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

CD105	CD ROM Sony CDU-4011 40x ATAPI	☺2390
CD110	CD ROM Mitsumi FX4010 48x ATAPI	☺2290
CD200	CD ROM SCSI Toshiba XM-6401B 40x, 4 8MB/s	↓☺4090
	** aktuální ceny těchto a jiných CD ROM na dotaz!*	

Diskety a CDR

DY010	3 5" DD Tales - 10ks	☺130
DY020	3 5" HD NoName - 10ks	☺140
DY700	CDR médium - různé	↓☺59
DY900	3 5" Čistící disketa	60

Disketové jednotky

DJ030	3 5"/880KB - interní	☺1490
DJ070	3 5"/1 76MB - interní	☺2790

Monitory

MO020	Monitor 15" LR, NI, Digital + Ext ScanDoubler A1200	☺10190
MO030	Monitor 17" LR, NI, Digital + Ext ScanDoubler A1200	☺13690

Myši a podložky

MY005	Myš Amiga - NOVINKA!	☺399
MY010	Performer 300dpi - NOVINKA!	☺449
MY020	MegaMouse 400dpi - mikrospínače	☺499
MP010	Podložka AMIGA - BoingPad, průměr 23cm, super!	☺130
MP060	Podložka DINO	☺95
IO070	PC Mouse Interface	☺740

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 - zatím nejsou*	*90*
OS160	TV modulátor A520 - bez anténního kabelu	☺990
KA010	IDE kabel 2.5" - kabel pro připojení 2 5" harddisku	↓☺290
KA020	SCART stereo - propojovací kabel Amigy - SCART	☺299
KA030	Paralelní kabel k tiskárně 1 8m	70
KA040	VGA redukce pro připojení VGA monitoru	☺390
KA060	Redukce 2.5" - 3 5" vč nap pro připojení 3.5" HDD	☺480
KA065	*Redukce 2.5" - 2x 3 5" pro připojení 2x 3.5" IDE - nejsou!!!*	*550*
KA066	Redukce 2.5" - 2 5" - 3 5" pro počítače desktop	☺880
KA067	Redukce 2.5" - 2 5" - 3 5" pro počítače tower	☺880
KA080	Kabel pro připojení ATAPI CD ROM na 3 5" HDD	☺480
KA085	Kabel 3.5" - 2x 3 5"	☺60

Joysticky

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

Náhradní díly

ND010	Interface IO 8520	☺890
ND020	Kick ROM 1.3	☺390
ND030	Kick ROM 2.04 - nedostatkové	1290
ND040	Denise IO 8362	☺690
ND050	Big Agnus IO 8372A	☺1490
ND070	Hires Denise IO 8373	1280
ND080	Motorola 68000/8MHz	☺490
ND090	Gary IO 5719	☺490
ND100	Paula IO 8364	☺890
ND310	KickStart 3.1 pro A1200 - nutné pro použití OS3.5!	↓☺1590
ND320	KickStart 3.1 pro A500/A2000 - nutné pro použití OS3.5!	☺1690
ND325	KickStart 3.1 pro A3000 - nutné pro použití OS3.5!	☺2190
ND330	KickStart 3.1 pro A4000 - nutné pro použití OS3.5!	☺2190
ZD010	Zdroj PC 200W	☺890
ZD020	Zdroj Amiga - lehký	↓☺890
	** aktuální ceny a další ND Vám sdělíme na dotaz!*	

Audio a video produkty Elsat a HDP atd.:

DI605	*Sound Sampler HDP, stereo - nejsou*	*590*
DI610	Videdigitizér FG24 - S-VHS, realtime, 24 bitů, PSU	☺3990
DI615	*Interface MIDI - 1x In, 5x Out, 1x Trough - nejsou*	*1490*

Micronik Tower a příslušenství

MI005	Videoslot adaptér - NOVÁ VERZE, 100% funkční!!!	↓↓↓☺1590
MI030	*Rámeček pro další zařízení 3 5" pro Infinitiv Tower - nejsou*	*149*
MI040	*Top case - další patro pro Infinitiv Tower - nejsou*	*690*
MI055	*Krytka styl Infinitiv pro 5 25" zařízení (CD ROM) - nejsou*	*90*
MIZD0	Zdroj 200W vč. konektorů pro Infinitiv Tower	↓↓↓☺990
MI110	BUS1200 Z1 - 5x ZORRO-II, 4x ISA, video opt.	☺4990
MI130	*BUS1200 Z3 - 5x ZORRO-III, 3x ISA, video opt., SCSI-II*	*14990*
	- pro práci se Zorro-III vyžaduje OS 3 1	

Tablety a scanery Amiga

MI220	*OmniPen 606S - aktivní plocha 152x152mm - nejsou...*	*3990*
SC020	AlphaScan800 - ruční scaner pro Amigu	↓↓↓☺3290

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
SO745	MovieShop v5.0 pro DraCo	13490
	** na vyžádání Vám rádi zašleme podrobné informační materiály ke všem produktům fy. MacroSystem*	

Macro System - Casablanca

DI240	Casablanca040 + HDD 4 3GB 3 0CZ	104590
DI250	Casablanca040 + HDD 9 1GB 3 0CZ	101990
DI260	Casablanca040 + HDD 18GB 3 0CZ	121990
DI241	Casablanca060 + HDD 4 3GB 3 0CZ	117690
DI251	Casablanca060 + HDD 9 1GB 3 0CZ	123990
DI253	Casablanca060 + HDD 9 1GB + DV 3 0CZ	181990
DI261	Casablanca060 + HDD 18GB 3.0CZ	133390
DI263	Casablanca060 + HDD 18GB + DV 3 0CZ	193690
DI271	Casablanca060 + HDD 36GB 3 0CZ	157990
DI273	Casablanca060 + HDD 36GB + DV 3 0CZ	218190
DI281	Casablanca060 + HDD 50GB 3 0CZ	162290
DI283	Casablanca060 + HDD 50GB + DV 3 0CZ	222690
HD300	HDD 4 3GB + šuplík	12990
HD310	HDD 9 1GB + šuplík	19190
HD315	HDD 18GB + šuplík	30590
HD320	HDD 36GB + šuplík	54990
HD325	HDD 50GB + šuplík	59990
DI234	Casablanca OS 3 0 Czech + české fonty, pouze pro reg !	4720
DI234	Casablanca OS 3 0 Czech + české fonty, pro neregist	15220
SO900	Adorage Magic for Casablanca - sada efektů	3490
SO901	Adorage Magic II for Casablanca - sada efektů	3490
DI230	Casablanca Effect Disk 1 - 6 (cena za 1 disk)	1990
DI228	Casablanca Effect Disk 7 - NOVINKA!	3690
DI229	Casablanca Bluebox Effect Disk	3090
SO920	Video Spicerack - 200 špičkových efektů	4590
DI232	Akaba - kreslící a animační program	6290
DI233	PC-Link v2 - propojení s PC	6290
KL010	Klávesnice pro Casablancu	490
DI223	RA - Rendering Acceleration upgrade na 060	19990
DI216	BreakoutBox - YUV výstupy	32490
DI215	Casablanca DV-Option - DV sběrnice	77990
DI224	Heimdall - DVD RAM zálohovací zařízení, 5 2GB/disk	44990
DY800	DVD RAM médium 5 2GB přepisovatelné	1830
SO910	Monument Titler v1 2 pro Casablancu	5990
SO930	Font Disk Czech + OS3 x - sada fontů a OS pro nereg	20995
	** na vyžádání Vám rádi zašleme podrobné informační materiály*	

Amiga I/O rozšíření

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

Software a hry FreeWare pro Amigu

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

Software pro Amigu:

SO010	**Amiga OS 3.5 CD - skladem!!!**	**☺1990**
SO115	CZ Lokalizace v1.0 pro Amiga 1200/4000 Magic	☺290
SO200	MasterISO	☺2590
SO405	AsimCDFS	☺1690
SO410	Turbo Print Professional v. 7	☺2190
SO415	**IBrowse 2.1 - english - NOVINKA!!!**	**☺1890**
SO420	PCx + Fusion - dva skvělé emulátory! - NOVINKA!	↓↓☺1890
SO425	PC Task 4.4 - english	☺2890
SO440	České vektorové fonty - cca 10 fontů/disketa	250
SO451	SCALA IC500	na dotaz
SO461	SCALA PL500 Player	na dotaz
SO485	SCALA EE100 - pouze náhrada + hodiny	12190
SO561	DirectoryOPUS 5 MAGELLAN II	☺2690
SO630	PageStream 4.0 CD - NOVINKA!!!	9990

Příslušenství pro CD32:

JO110	Competition Pro CD32 Joy Pad	☺960
CC030	Plastikový kryt na CD32	↓↓↓☺40

Amiga CDTV:

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

Výprodej & Doprodej:

CO410	AMIGA CD 32 + 7CD = 107 her (Microcosm, Oscar atd)	↓☺3990
SC020	AlphaScan800 - ruční scaner pro Amigu	↓↓↓☺3290
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
CG061	Buble & Squeak (CD32) - skvělá hra pro malé děti	↓↓↓☺490
CG316	Naughty Ones (CD32) - arkáda	↓↓↓☺690
CG018	Akira (Amiga CD / CD32)	↓↓↓☺150
CG215	Gulp (Amiga CD / CD32)	↓↓↓☺150
X0010	Videokazeta VHS 42 min. Kolín '98	↓☺190
CO060	Dataset pro C64	↓↓↓☺199
	** 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 software
- **vybavování videostudií** pro nelineární střih na střižnách Casablanca, ScreenPlay a DraCo 060, kompletní servis
- **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 - 5 let
- 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 14 12 1999 a počítané při kurzu 18 30 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

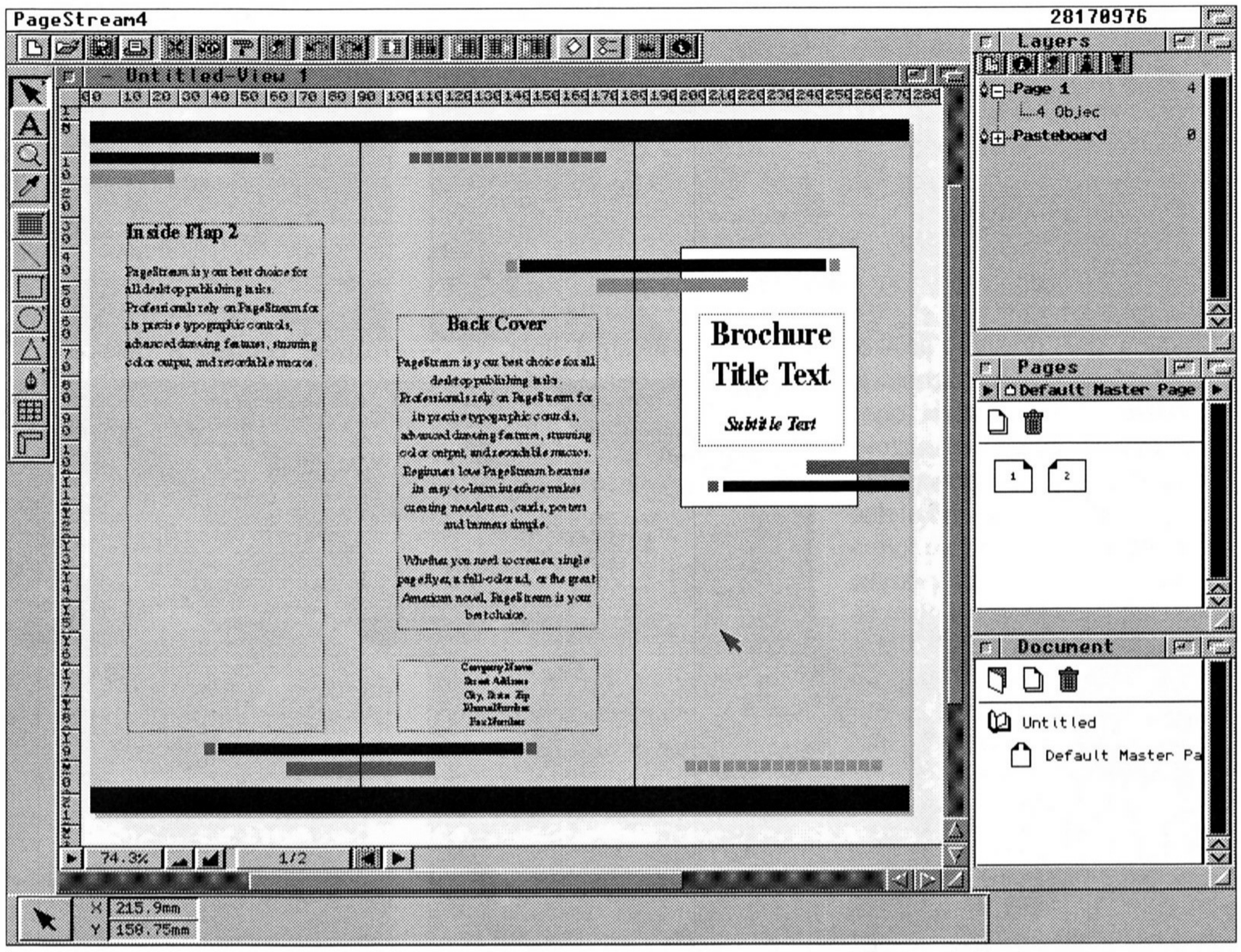
distribuce Alfa Data, Elbox, Elsat, GTI, Macro System, MicroniK, phase5, Seagate, Western Digital

PageStream 4.0

Luboš Němec

POŽADAVKY: procesor 68000 a rychlejší, AmigaOS 2.04+, 6 MB RAM, min. 8 MB místa na disku

Jupíííí!!! Tak je to tady. Jeden z nejočekávanějších systémových programů poslední doby, který byl velmi dlouho slibován a který podle jeho autora, firmy SoftLogik bude znamenat menší revoluci mezi DTP software na Amize zhruba po třech letech vývoje (nevím proč, když stejně jiný DTP software nelze použít...), král mezi králi, náš milovaný PageStream 4.0, je konečně tady. 12. října se začal poprvé oficiálně distribuovat ve verzi pro Macintosh a 26. října ve verzi Amigu. Na světě je i verze pro Windows (distribuce by měla začít někdy v listopadu), čímž SoftLogik splnil své sliby a završil tak mnohaletý a složitý vývoj tohoto DTP programu pro několik počítačových platforem současně. A protože Amiga Review nemůže zůstat při křtu tak zajímavého programu stranou a protože už program několik dnů zabírá čestné místo na mém harddisku, rozpitváme nyní proklamované možnosti PageStreamu 4 i všeho co s ním nějak souvisí a ověříme si, jak že to vlastně s tím významným update vypadá.



Distribuce, ceny a dokumentace

Vezmeme to pěkně popořádku Cena programu je 249$, což je v přepočtu zhruba 9000,- Kč Ve srovnání s cenou QuarkXPressu je to pravá balada pro peněženku uživatele. Upgrade z předchozí verze PGS3.3 je podle data zakoupení také za babku, 25$ nebo už výrazně dražších 75$, upgrade z verzí 3.0/3.1/3.2 pak stojí 95$. Současně s PageStreamem 4 měla být na trh uvedena i další dlouho očekávaná novinka - TableEditor pro komfortní navrhování, tvorbu, import a úpravu tabulek a grafů. Právě tento dnes už nezbytný a pro ostatní DTP programy už dávno dostupný doplněk, byl jak už to bývá, odložen kvůli dokončení samotného PGS4, a tak žádný termín vypuštění TableEditoru není momentálně znám, sdělit vám mohu jen cenu, která činí 50$. Z dalších placených doplňků pro PGS3 nebudete už potřebovat filtr pro import celých dokumentů textového editoru Wordworth, JPEG importní filtr ani engine pro práci s TrueType fonty, neboť všechny tyto doplňky už PageStream 4 obsahuje Takže pro doplnění editačních možností programu si můžete opatřit ještě efektový generátor FontFX na tvoru textových efektů za 50$, dále ozdobné okraje Borders celkem za 60$ a Gary´s Effects (efekty z oblasti image processingu pro PGS a BME) za 25$. Tolik cenová politika SoftLogiku. Pokud vás zajímají i další ceny, jakožto i ceny doplňkových programů s DTP souvisejících, podívejte se na *http://www.softlogik.com,* kde najdete vše potřebné

PageStream 4 je dodáván na CD-ROM včetně manuálu nebo si ho můžete stáhnout po zaplacení z FTP serveru SoftLogiku, kde se nacházejí i předchozí betaverze a případné opravné balíčky (nějak s mi přestalo líbit slovo patch). Nový manuál ještě bohužel není hotov a tak i v HTML nápovědě/manuálu k programu se setkáte pouze s popisem PGS3. Manuál je k dispozici v HTML formátu a na Amize s dodaným prohlížečem HHV je díky používání vektorových fontů na zobrazení bez jakéhokoliv vyhlazování prakticky nečitelný Můžete si ho samozřejmě vytisknout, pak je situace mnohem lepší, ale ještě lepší bude zřejmě počkat na oficiální verzi celé dokumentace, která bude doufám hotova co nejdříve. Nikde ovšem není ani zmínka o tom, zda nový manuál bude opět jak v HTML verzi, tak i tištěný. SoftLogik na webu pouze šalamounsky uvádí, že nikdo z registrovaných uživatelů o manuál nepřijde.

Nároky programu

Protože práce s DTP programem vyžaduje poněkud jiné měřítko než ostatní "běžný" systémový software, pokusím se zde shrnout, co všechno byste měli mít pro dlouhodobější práci s PageStreamem 4. Minimální požadavky pro práci s programem jsou uvedeny v záhlaví článku, SoftLogik doporučuje 12 MB RAM, procesor 68040 a monitor s VGA či lepším neprokládaným rozlišením Už mnohokrát jsem poněkud kriticky komentoval rychlost některého systémového software na Amize a o PageStreamu to platí dvojnásob Je to lenoch. Doporučená konfigurace s 68040 je opravdu minimální, i s 68060 trvají některé operace ve srovnání s PC nebo Macintoshem neúnosně dlouho. Pokud jsem většinou uváděl, že na Amize je díky relativní nenáročnosti software celkem rychlé i na dnes už podprůměrném procesoru 68030 (lidi sorry, ale jednou se s tím prostě budete muset smířit), pak vězte, že u PageStreamu je 68040 opravdu minimem pro rozumné používání programu. Také doporučovaných 12 MB paměti je v praxi zoufale málo a 32 MB bych viděl jako základ i pro tvorbu delších dokumentů.

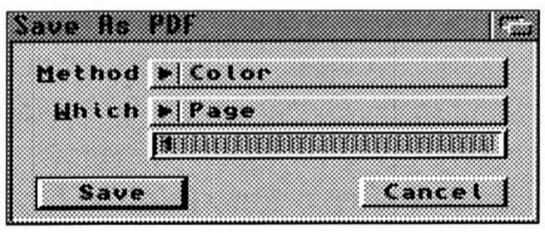
Grafika, kapitola sama pro sebe. 256 barev na obrazovce si prostě nelze s AGA čipy dovolit vzhledem k neúnosné rychlosti překreslování. Máte-li grafickou kartu standardu CyberGraphX, máte ovšem po starostech a 15/16 i 24bitová grafika vás v PGS4 určitě potěší, to vše při zachování rozumného refreshe obrazu. Další kapitolou je rozlišení. VGA, tj. 640x480 bodů je pro PGS4 směšně málo, také v 800x600 nelze v žádném případě tvořit

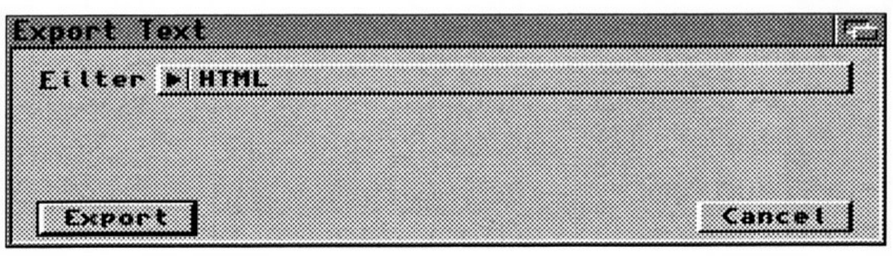
DTP Pokud se vám to zdá na poměry panující zvláště kolem monitorů a grafických karet na Amize nějak přehnané, zkuste si to sami Po delší práci s nutností mít otevřeno několik nástrojových palet současně a přitom ještě na screenu něco vůbec vidět, pouze vztekle program zavřete a nebudete mít náladu ho ještě někdy spustit A to je škoda! Protože s grafickou kartou (ano, je to u DTP na Amize naprostá nutnost) v 1024x768 a vyšších rozlišeních máte už dostatek místa na relativně pohodlnou práci a určitě už nebudete na PageStream v tomto ohledu sesílat hromy a blesky.

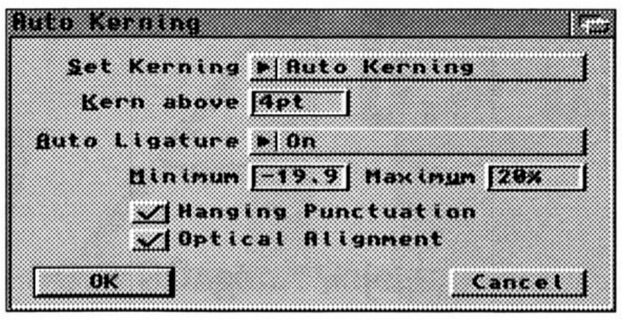
Tiskárna stačí prakticky jakákoliv, doba jehličkového rachotu je už naštěstí dávno za námi, dnes už lze sehnat kvalitní inkoustové (drtivá většina je už barevných) i laserové tiskárny za přijatelné ceny Navíc lze tisknout ve formě IFF ILBM obrázku nebo v jazyku postscript, což umožňuje přenositelnost dokumentů na další, klidně i profesionální tiskové či osvitové zařízení Skener pro vstup obrázků nutný není, i když ho PageStream také podporuje

Novinky

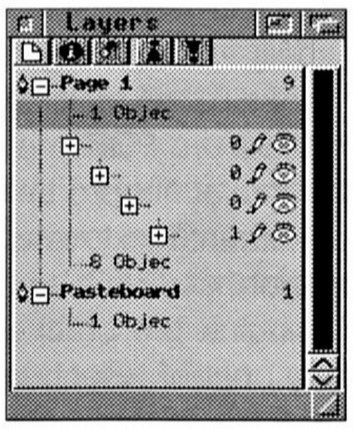
Vzhledem k tak dlouhému vývoji a hlavně té spoustě slibovaných změn jsem byl opravdu hrozně zvědav, co všechno nová verze 4 0 umí a jak se díky tomu změnilo ovládání programu. Vezmu to od GUI Grafické prostředí je stále stejné (což je dobře) a s PageStreamem 4 můžete okamžitě začít pracovat, aniž byste na první pohled zaregistrovali nějaké zásadní změny První novinkou měl být export stránky či dokumentu do formátu PDF používaném všeobecně pro elektronické publikování na několika počítačových platformách Říkám měl, protože nic takového PageStream 4.0 neumí V menu sice najdete položku pro export, a to v barvě nebo stupních šedi, místo PDF dokumentu je však uložen soubor s délkou 10 bytes obsahující toliko PDF hlavičku a tím celý slavný export končí. Velmi mne též zajímala možnost importu či exportu textu v HTML formátu. Ne že by to byla nějaká stěžejní funkce, ale také byla představena jako novinka Import HTML textu je celkem zajímavý, po výběru jakéhokoliv HTML dokumentu se prostě nestane nic, jako kdyby ta funkce vůbec neexistovala Export do HTML je výrazně úspěšnější, je vytvořen soubor s velikostí 0 bytes a tím celý export podobně jako u PDF končí Nevím zda si dělá SoftLogik z uživatelů programu záměrně legraci nebo jen tak provokuje, každopádně v dokumentaci ani v nejaktuálnějším Read-Me, natož pak na stránkách SoftLogiku není ani zmínka o tom, že by uvedené věci neměl PageStream 4 umět







Ale teď už k tomu lepšímu Konečně bylo implementováno indexování, tedy tvorba seznamů, a to nikoliv přes arexxový skript, ale přímo v programu Stránky a kapitoly můžete číslovat už i na setiny, tedy místo kapitola 2 třeba kapitola 2 1 1 apod Při editaci je možné zvýraznit číslo stránky, datum, čas atp , nadefinovat si můžete styly a proměnné pro každou kapitolu zvlášť Významnou novinkou je tzv signature printing, pomocí kterého lze vytisknout více stránek na jeden tiskový arch ve volitelných odstupech Při tomto typu tisku je v pravé části "tiskového" okénka zřejmě vyhrazeno místo na celkem velké preview jednotlivých objektů, které však stejně jako je tomu u PDF a HTML exportu/importu, ve verzi 4 0 nefunguje Vzhledem k chybějícímu manuálu se ale mohu pouze domnívat, že to preview opravdu má být, jiný význam ta prázdná plocha určitě nemá Při zpracování textu můžete konečně používat drag&drop a přetahovat označené celé odstavce či jednotlivá slova myší stejně, jako je to mu v textových editorech Vylepšeno bylo i hledání a nahrazování znaků, slov a vět, stejně jako trapping, převody na malá písmenka, číslování odstavců a řada dalších drobných či větších změn Nově byl zaveden systém bookmarků podobných například těm z webových prohlížečů, který zjednodušuje pohyb v delších dokumentech Při výběru objektů na ploše můžete využít nový nástroj výběru - laso Práce s ním je prakticky totožná s lasem v Photoshopu a dalších kreslících programech, takže nepotřebuje bližší popis. Líbit se vám budou (aspoň doufám) slušné možnosti definování kerningových párů pro každý font, rozpalu písmen a dalších věcí souvisejících s fonty, zde SoftLogik udělal opravdu kus práce. Na závěr přehledu novinek jsem si nechal jednu mírně šokující skutečnost - PageStream 4 umí vrstvy Nová nástrojová paletka/okénko Layers je na poměry SoftLogiku překvapivě plně funkční a tak si můžete s objekty hrát dle libosti a využít tak zcela nových možností, které vrstvy v DTP programu nabízejí

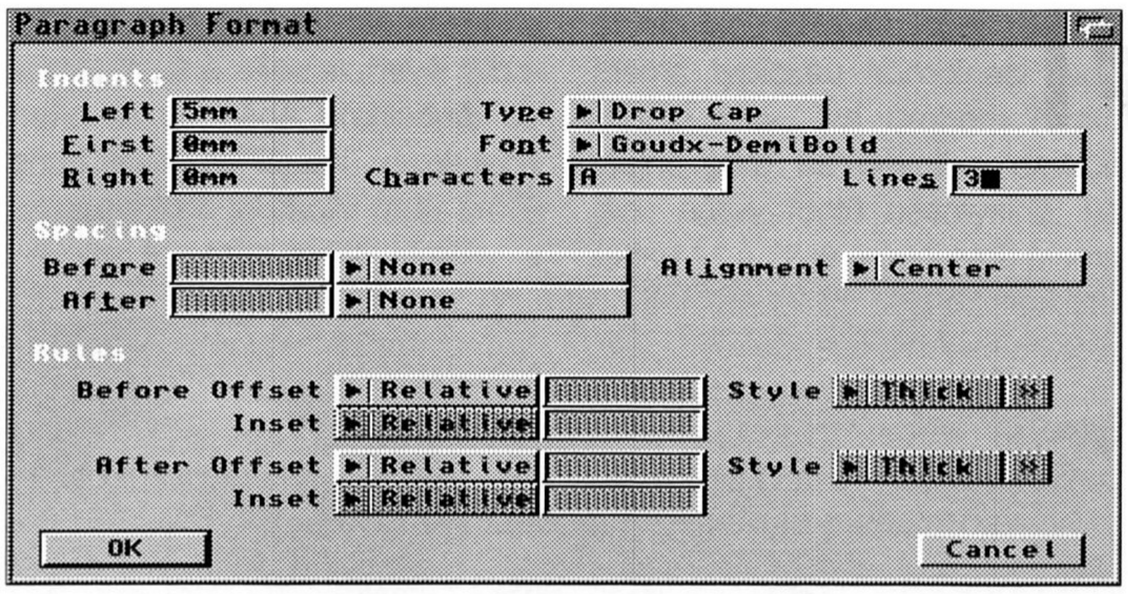


Popis novinek ukončím doplňkovými programy - jednoduchým kreslítkem BitmapEditor (BME) a textovým editorem PageLiner BME se funkčně nijak nezměnil, stále nabízí jednoduché (až příliš jednoduché) kreslení, konverze mezi bitovou mapou (2 barvy), stupni šedi (256 odstínů), RGB a CMYK barvovými systémy a několika desítkami filtrů pro účely image processingu, které lze použít i přímo v PageStreamu samotném PageLiner co by ASCII textový editor určený výhradně pro psaní textů zůstal také prakticky stejný, což mu sice nijak neubírá na funkčnosti, ale pro psaní delších textů bych zřejmě použil přece jen lépe vybavený CygnusEditor nebo GoldED Spolupráci těchto programů s PageStream stále zajišťuje jazyk ARexx a je tedy možné stejně jako v PGS3 okamžitě poslat lámaný text do textového editoru a obrázky do bitmapového či vektorového kreslícího programu

Fonty a čeština

PageStream 4 podporuje stejně jako jeho předchůdce PGS3 až na formát NimbusQ zavedený firmou SoftWood u FinalWriteru snad všechny existující a používané formáty vektorových fontů Můžete tedy používat jak DMF fonty (včetně jejich několika bitmapových řezů urychlujících vykreslování), tak i TrueType a AdobeType1 fonty, stejně tak originální Intellifonty Protože u žádného z fontových enginů není podporováno vyhlazování (které by určitě ještě zpomalilo vykreslování jednotlivých znaků), subjektivně jsou nejlepší na obrazovce DMF fonty a Intellifonty, AdobeType1 a TrueType fonty jsou na screenu méně hladké a tedy především v malých velikostech méně čitelné PageStream ani ve verzi 4 neumí urychlit zobrazení malých fontů pod nastavenou kritickou hranicí (obvykle 6-8 bodů) - tzv greeking nebo greek text - zobrazením šedého náhledu, podle SoftLogiku je vykreslování rychlé dost a pokud se vám to nezdá, máte si prý pořídit rychlejší procesor (citace z mailu od šéfa firmy, D.K) Kdysi slibovaná PowerPC verze PageStreamu ovšem není k dispozici a tak i s procesorem 68060 a grafickou kartou je vykreslování fontů u delších dokumentů otázkou pevných nervů uživatele Nechápu proč tak sveřepě u SoftLogiku trvají na tom, že greeking není zapotřebí, když ho mají všechny ostatní DTP programy a v mnoha případech dokáže významně urychlit práci s textem a přepínání mezi zmenšenými stránkami v dokumentu či jejich náhledy

To by však nebylo tak hrozné, kdybych ihned po instalaci programu nevyzkoušel "oblíbenou" vlastnost PageStreamu od verzí 3 0a výš, totiž chybné dekódování některých ligatur u Intellifontů zkonvertovaných přes TypeSmith V závislosti na struktuře fontu se totiž u KAŽDÉHO českého Intellifontu převedeného nebo upraveného v TypeSmithu po napsání, vložení nebo importu textu objeví místo řetězců "fl" a "fi" úplně jiné znaky Tato velmi nepříjemná skutečnost šla o starších verzí PageStreamu odstranit přepsáním CG font enginu ovládajícího práci s Intellifonty starší verzí Tento postup už bohužel u PGS4 není možný, neboť používá jinak orga-



nizovaný engine, který pak předává zobrazování softlogik_display library a výměna za starší verzi nic nevyřeší Strávil jsem spoustu času zkoumáním, jak tento závažný problém vyřešit a mohu s klidem prohlásit, že bez zásahu do kódu enginu a zobrazovací knihovny jednoduše zkonvertované české Intellifonty používat NELZE. Nelíbí se vám to? Mně taky ne. Použít nemůžete ani externí truetype engine s překódovací tabulkou pro správné zobrazení češtiny (nehledě ke značně problematickému psaní a hlavně úpravách textů v kódování CP1250), protože PageStream používá svůj vlastní TTF engine a s dalším odmítá komunikovat Naštěstí u AdobeType1 fontů takový problém není a můžete je používat dle libosti DMF fonty jsou už dnes pasé a stejně je podobně jako Intellifonty a TrueType fonty nelze separovat do postscriptu, to je možné opět pouze u AdobeType1 fontů Takže z toho všeho vyplývá jen jediné - vyzkoušet i originální Intellifonty s příslušným patchem (E2 nebo K8), ale protože je těchto fontů velmi málo, raději si opatřit nebo zkonvertovat české AT1 fonty, které jsou jediným všestranně použitelným řešením v PageStreamu 4

Kontrola pravopisu a rozdělování slov

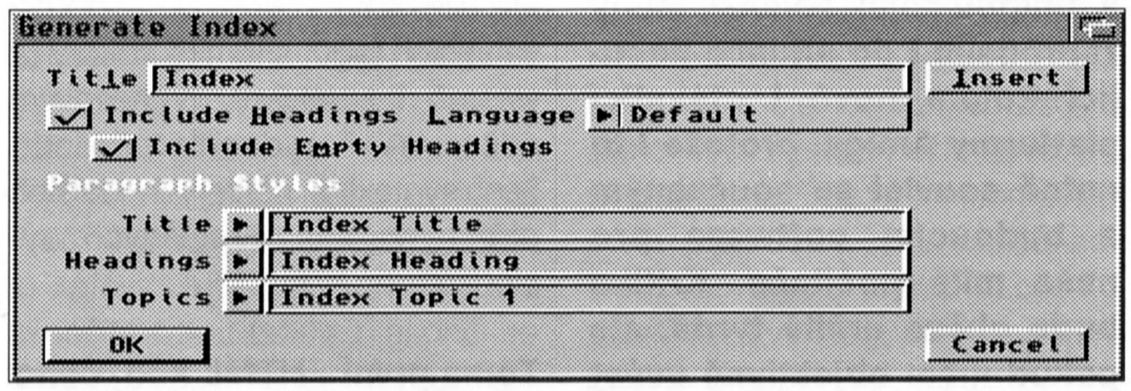
Ani zde pro vás nemám žádné nové a potěšující zprávy Na kontrolu českého pravopisu pochopitelně zapomeňte, pokud umíte trošku česky, nemusí to příliš vadit Rozdělování slov stále používá specifické moduly znemožňující jednoduchou úpravu pro český jazyk a tak nejinteligentnější metodou, jak relativně korektně rozdělovat slova dle českého pravopisu, je použít německou hyphenaci (která je zřejmě nejpříbuznější české) a slovník výjimek, což ostatně používaly i první z ještě nelokalizovaných DTP programů pro PC i Mac. Slovník výjimek si ovšem musíte vytvořit sami. Pokud budete pracovat s cizojazyčnými texty, obsahuje PGS4 mnoho jazykových modulů pro nejrůznější germánské i slovanské jazyky, speller je k dispozici německý, španělský, francouzský a samozřejmě také anglický.

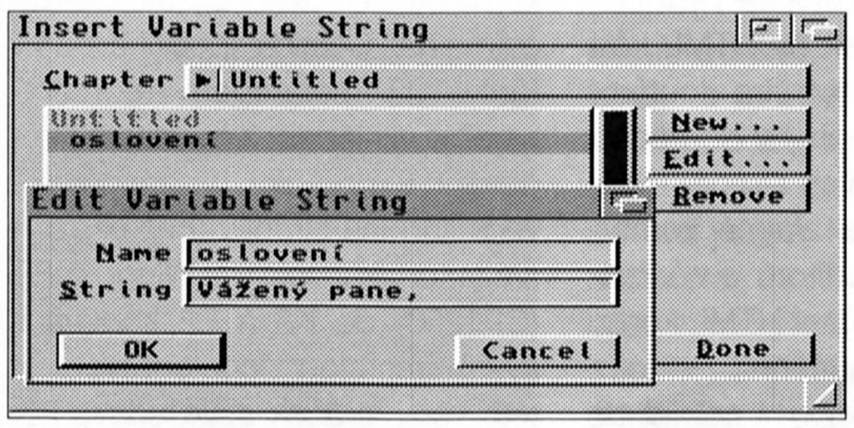
Závěr

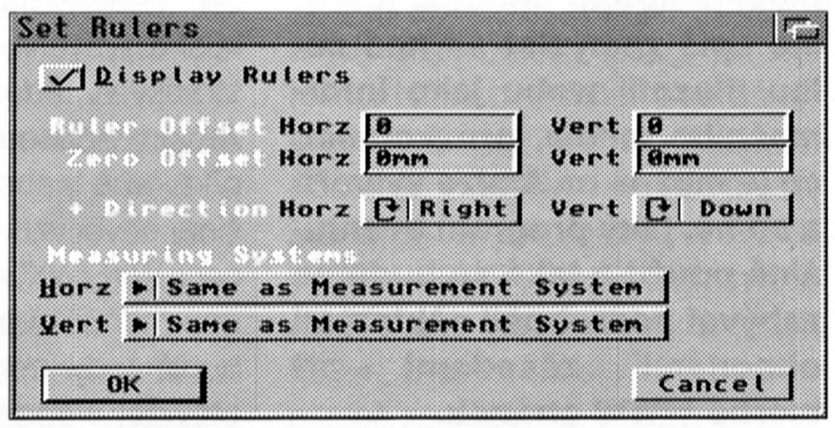
PageStream 4 přináší sice řadu novinek, ale také řadu zmatků a jak je skoro vždy nectností SoftLogiku, také některé sice avizované, avšak nefunkční věci jako je PDF export, HTML import/export a další Nemožnost používat zkonvertované české Intellifonty je velkým nedostatkem, smířit se tedy musíte s mnohem méně čitelnými a také pomalejšími AdobeType1 fonty Tisk do postscriptu funguje v mezích možností a chová se celkem korektně, také separace barev je možné používat. Chybějící lokalizace určitě nebude většině uživatelů vadit, zásady českého pravopisu a typografie (např. na konci řádku nesmí zůstat osamělé písmenko, tzv sirotek apod.) musíte v programu zajistit bohužel ručně a vše také poctivě kontrolovat a kontrolovat a kontrolovat Použití programu pro zpracování delších českých textů (publikace, knížky) v profesionální oblasti nemohu doporučit, ušetříte si tak blamáž před slušným vypoklonkováním z tiskárny či "dětépé" studia, protože jste nechali rozdělení slov i typografické zásady související právě s tolikrát zde zmiňovaným českým pravopisem na programu a odevzdali tak vlastně paskvil Stručně řečeno, sázet s PageStreamem knížky a jakékoliv další publikace obsahující větší množství textu na zakázku zavání slušným amatérismem a je to ztráta času, ovšem pokud je to objednavateli jedno, je to jeho problém Pro domácí a "nenásilné" poloprofi použití se sice PageStream 4 hodí, pak je ovšem cena programu dost vysoká Relativně bez problémů můžete s PageStreamem 4 tvořit letáky, vizitky, krátké reklamní brožury, ceníky (škoda že není hotov TableEditor, zde by se hodil) apod , prostě všechno, kde příliš nezáleží na přesné "české" typografii a kde můžete vše bez větší námahy zkontrolovat ručně, stejně tak lze program použít pro sazbu cizojazyčných textů v podporovaných jazycích

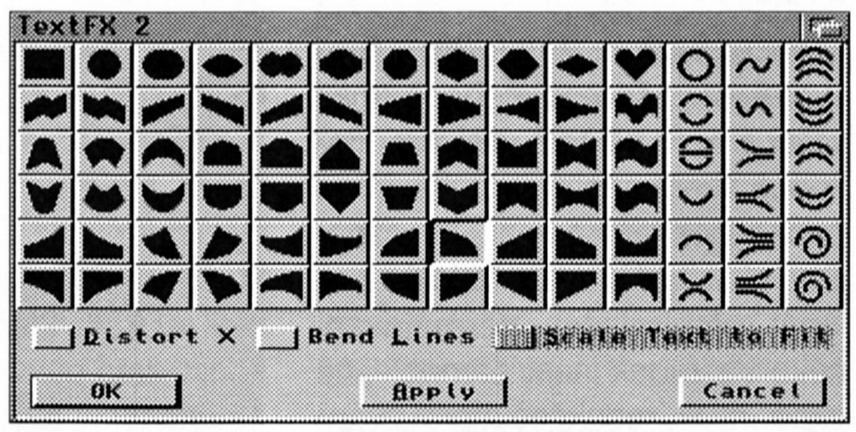
Na závěr snad už jen dodatek - pokud se vám zdála recenze a kritické připomínky k programu příliš troufalé, vězte, že doba přece jen poněkud pokročila a DTP na Amize především ve srovnání s konkurencí na jiných platformách (například QuarkXPress 4, Adobe InDesign, Calamus 99 SL) už dávno není tím co bývalo PageStream 4.0 určitě není špatný program a umí řadu věcí, o kterých se jiným DTP programům může jen zdát, ale nevyhnula se mu řada chyb, které prostě nelze SoftLogiku odpustit a které bude v nejbližší době nutné napravit Na scénu tak určitě přijdou patche, patche a zase patche, a já jen doufám, že to bude velmi brzy

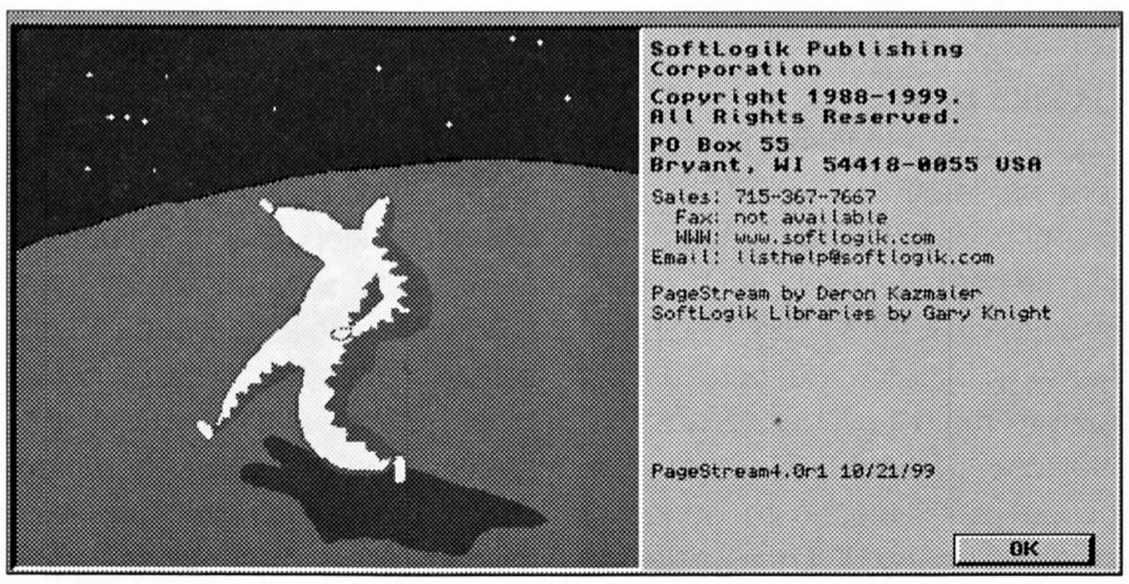
http://www.softlogik.com











AMIGA REVIEW

Výrobce: Softlogik
Typ: komerční
Cena: 249 U$

Hodnocení

Slušný DTP program, který snese při práci s cizojazyčnými texty srovnání i s takovými velikány jakými jsou QuarkXPress nebo PageMaker, bohužel se PGS4 nevyhnula řada chyb a nedodělků, program není nejrychlejší, navíc nelze používat zkonvertované české Intellifonty.

Webdesign na Amize - #1

Luboš Němec

Následující seriál pojednává především o webdesignu na Amize jako celku, mezi něž patří zpracování grafiky, animace, použití HTML editorů i webových prohlížečů (nejen těch amigovských), prostě takový mix o všem, co s webem a Amigou nějak souvisí. Místy zabrousím i do situace panující kolem nové i stávající platformy Amiga, protože i to nutně souvisí se současným a budoucím software pro naše milé počítače. Kritika bude občas určitě tvrdá, ale pokud mám objektivně uvést opravdu všechno, co lze v oblasti webdesignu na Amize vytvořit, musím si vzít pro srovnání programy z PC či Maca. tento miniseriál o webdesignu si rozhodně neklade za cíl naučit vás čtenáře základy jazyka HTML (na to si můžete koupit spoustu knih), ale spíš zamyslet se nad celou filozofií webu jako informačního média, prozkoumat, co je možné na Amize vytvořit a co ne, jaký program eventuálně použít a také se budeme zabývat podrobněji některými obecnými zásadami při tvorbě WWW stránek.

Pár slov na úvod...

Díky existenci mnoha kvalitních publikací ať už na internetu (referenční příručky jazyka HTML) nebo v tištěné formě si každý začínající i pokročilý zájemce o tvorbu WWW stránek může rozšířit své obzory, popřípadě se naučit alespoň základy jazyka HTML. Na Amize je to v podstatě nutnost, neboť WYSIWYG editorů umožňujících tvorbu webu relativně stejně snadno jako například pracovat v DTP programu je žalostně málo a vlastně jediný plně "nativní" editor MetalWEB nesplňuje téměř žádné nároky kladené na použitelný WYSIWYG HTML editor. Řešením z nouze jsou Netscape Composer nebo FrontPage Express obsažené v balících webových prohlížečů Netscape Navigator/Communicator a MS Internet Explorer v 68K verzích provozovaných pod emulátorem Macintoshe. Nehodlám se zde zabývat faktem, do jaké míry je pohodlí práce v těchto emulovaných programech vyhovující, nehledě k nutně vzniklým problémům s kódováním češtiny, raději na uvedený postup zapomeňte. Pro Amigu existuje několik slušných ASCII HTML editorů, které sice nepracují v módu WYSIWYG a pro práci s nimi budete nutně potřebovat znát alespoň základy jazyka HTML a nejpoužívanějších tagů, s těmito editory (a vlastně i s jakýmkoliv textovým editorem) však docílíte při dodržení syntaxí a některých dalších obecných zásad slušných výsledků.

Téma první - HTML kód, čeho se vyvarovat a několik tipů

Bez dlouhých okolků se vrhneme rovnou do prostředí jazyka HTML. Na výpisu několika částí ideálního studijního materiálu - zkušebního čísla Internetového magazínu od P. Štěpána (původní zdroj: *http://www.omegaplus.cz/stepan1/webmagazin/*) - se nyní pokusím vysvětlit, jak by HTML kód stránky vypadat neměl a doufám, že vám popsané chyby pomohou při tvorbě webových stránek. Většina chyb vznikla zřejmě kombinací WYSIWYG editoru a následnou manuální editací HTML kódu, budiž tedy ponaučením jedno z pravidel webdesignu - pokud už píšete kód ručně, určitě byste měli znát správnou syntaxi nejpoužívanějších tagů nebo se nesnažit do kódu zasahovat a ponechat vše na použitém WYSIWYG editoru. Není to vždy ideální, ale určitě lepší než kombinace obojího při neznalosti HTML jazyka. Všechna označená místa v ukázkách jsou syntakticky špatně nebo nemají valný smysl, některé věci jsou dokonce zcela nesmyslné. Ke kódu pouze poznámka - až na označení chyb, očíslování řádek a pro lepší přehlednost zformátování několika řádek není samozřejmě výpis nijak redakčně upravován! *(HTML kód v rámečku nahoře)*

```
01. <html>
02. <head>
03. <meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=windows-1250">
04. <title>Menu knihy - Internetový magazín</title>
05. <BODY BACKGROUND="" BGCOLOR="bisque">
06. </head>
07. <body>
08. <center><img src="../images/menu.gif"
alt="menu" border="0"></center></br>
09. <a href="dabel.htm" target="main"><ul><font
face="times new roman,times,serif" size="3"> Dějiny
ďábla</a><br><p>
10. <a href="monty.htm" target="main"><font
face="times new roman,times,serif" size="3">
11. Monty</a><br><p>
12. <center>
13. <a href="frame_kultura.htm" target=_top><img
src="../buttons/kultura_small.gif" alt="button kul-
tura"
14. border="0"></li></center></a><br><p>
15. </body>
16. </html>
```

Ukázka první

Začneme hned řádkem 05, na kterém najdeme tag <BODY> pro určení pozadí stránky a hned pod ním se nám skví ukončení hlavičky stránky </HEAD>. Tag <BODY> nemá v hlavičce co pohledávat, naopak má být uveden vždy až po hlavičce. Řádek 07 obsahuje pouze jeden tag, je to poněkud zmateně opět <BODY>, tentokrát už správně za hlavičkou. Přítomnost těchto dvou shodných tagů je samozřejmě nesmysl, ale pokračujme dál. Čeština specifikovaná v řádku 03 metatagem "content-type" je vzhledem k použitému kódování v pořádku, v amigovské verzi shodné stránky (bez ukázky) ale autor zkonvertoval WindowsEE (CP1250) do K8 a E2 kódování, avšak metatag "content-type" v této verzi stránek stále udává kódování CP1250. Co se stane při prohlížení v jiném než amigovském browseru, který si stránku podle informací v metatagu bude snažit eventuálně překódovat, to jistě není nutné popisovat. V řádku 08 přichází na řadu pravá perla jednoznačně dokládající nutnost pečlivě po sobě HTML kód kontrolovat a nepsat bludy - ukončení tagu </BR> je pochopitelně nesmysl a nic takového v HTML jazyku neexistuje. Dále můžeme pokračovat v řádku 09, kde začíná tag <UL>, který ale nikde nekončí, zato paradoxně je na řádku 14 ukončení tagu </LI>, což jednak není zapotřebí a jednak tento tag v kontrastu s <UL> pro změnu nikde nezačíná! V řádku 09 najdeme ještě zajímavý způsob odřádkování a definování nového odstavce, který v této kombinaci nemá valný smysl, totéž se opakuje ještě několikrát. Řádek 13 obsahuje z hlediska syntaxe pouze jednu chybu, a to chybějící uvozovky v určení cílového rámce, stejná chyba se vyskytuje ještě mnohokrát ve druhé ukázce. Nakonec jsem si nechal definování fontů. Po každém názvu fontu a čárce by měla být mezera, také určení pevné velikosti písma size="3" není příliš obvyklé a místo fixní hodnoty je lepší použít hodnotu relativní. Nastavení fontů lze samozřejmě provést několika způsoby, pokud se jedná o HTML dokument s češtinou, neměly by chybět u fontů i jejich jazykové specifikace. U amigovských webových browserů zatím vůbec nezáleží na tom, jaký font je v HTML kódu specifikován (browsery ho stejně neumí rozpoznat, ale například v IBrowse 2.x už lze nastavit korektní přemapování fontů dle jejich názvů), ale je logické předpokládat, že si webové stránky budou prohlížet i uživatelé PC či Maca Proto je lepší se držet doporučených definic fontů, pro bezpatkový a patkový font je jedna ze správných a nejuniverzálnějších definic pro bezproblémovou funkčnost stylu písma v PC i MacOS browserech následující:

<FONT FACE="Arial CE, Helvetica CE, Arial, Helvetica, sans-serif">

<FONT FACE="Times New Roman CE, Times CE, Times New Roman, Times, serif">

Pomocí CSS stylů by to pak bylo

{ font-family: Arial CE, Helvetica CE, Arial, Helvetica, sans-serif; }

{ font-family: Times New Roman CE, Times CE, Times New Roman, Times, serif; }

Další část stránky ze stejného zdroje je už o něco složitější a bohužel ještě méně přehledná. Je snad jasné, že "lepení" všech tagů na sebe bez jakékoliv řádu určitě nevede k přehlednosti stránky a pochybuji, že se v ní pak vyzná i sám autor (vlastní smutná zkušenost...), z hlediska funkčnosti stránky to ale není žádná chyba a záleží jen na vás, jak si HTML kód v editoru uzpůsobíte a zformátujete. Přitom je třeba dbát na některé výstřelky jednotlivých browserů, některé z nich nemají rády například mezery mezi tagem <A> a <TD> v tabulkách, to samé platí při ukončování tagu </FONT> apod. Žádná příručka nic podobného bohužel neuvádí (nikdo totiž nezná ani současně nepoužívá všechny existující webové browsery), takže výsledek poznáte až na zobrazení v daném browseru a není tedy nijak těžké tu odklepnout ENTER, tu zase smazat mezeru, prostě ladit a ladit, o tom celý web je.

Ukázka druhá

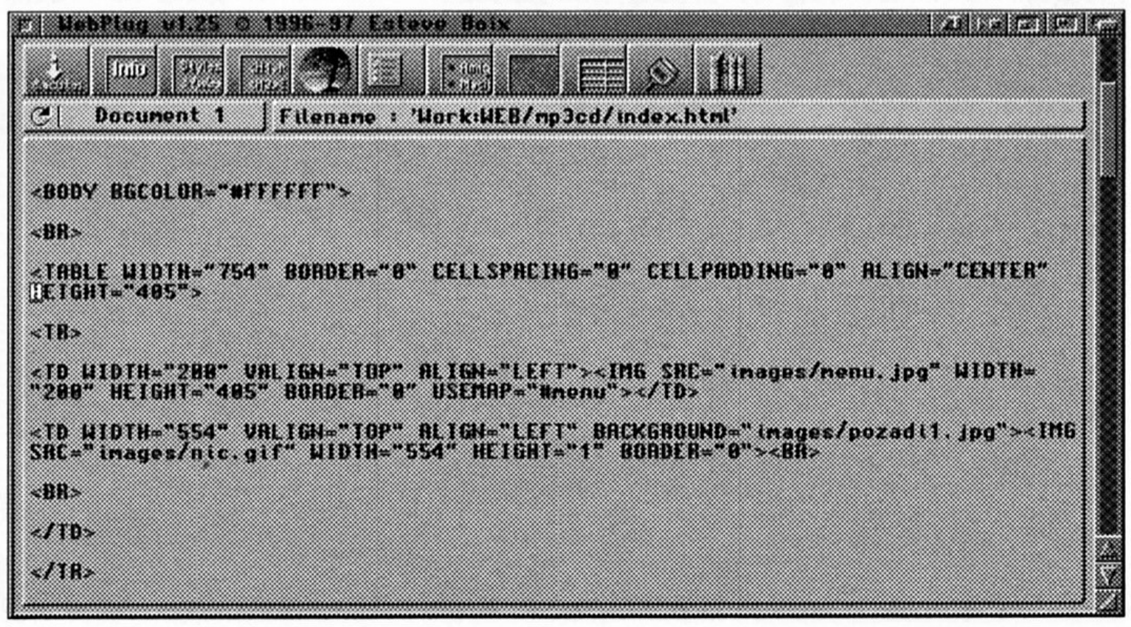
Definice fontů na prvním řádku ukázky tentokrát pro bezpatkové písmo jsou chybné, opět zde najdeme typickou kombinaci tagů
<P>. Na druhém řádku stejně jako na několika dalších jsou názvy fontů nesmyslné, na řádku 11 a 12 je určení typu písma opět zcela špatně, je vlastně zázrak, že browser po tak zoufalé definici tagu <FONT> vůbec něco zobrazí. Chaotické používání tagů <UL> a <LI> pro odrážky způsobí, že se celá struktura stránky bude zobrazovat v řadě prohlížečů odlišně, chybné ukončení tagu </FONT> až za políčkem tabulky v řádku 08 může též některým prohlížečům způsobit těžkosti a v krajním případě dokonce rozhodit celou strukturu všech dalších zobrazovaných písem. Proč se opakují vícekrát některé části menu (definice rámců v řádcích 11, 13, 14 a 15) opět zcela nesmyslně formou prázdných a neaktivních odkazů, to už bohužel rozumně vysvětlit nedokážu. V parametru ALT u tagu <IMG> definujícího textovou popisku obrázku se nemusíte bát používat češtinu i mezery, pokud je nějak vyřešeno překódování českých znaků už na serveru nebo přímo ve webovém prohlížeči (to druhé není zatím případ žádného z browserů pro Amigu), uvidíte češtinu správně. Určitě je dobré se při psaní textových popisek zamyslet nad jejich významem, v ukázce najdete například u obrázku buttonu (tlačítka) představujícího odkaz na sekci autoři, textový popis "button autoři", což asi není příliš inteligentní - že to je button, to snad každý vidí. Chyb je v této druhé ukázce opět jako máku, přesto jsem si to nejlepší nebo spíš nejhorší nechal nakonec. Nenápadný tag <TR> v řádcích 05 a 19 začínající první řádek tabulky už není nikde ukončen, což je chyba velmi závažná. Proč? Inu u jednoduchých tabulek to zpravidla nevadí, protože když ukončíte celou tabulku, ukončí se logicky i celý řádek. Pokud ale bude tabulka v další tabulce, a to je v mnoha případech prakticky vždy, nastane chaos. Právě opomínání ukončit některé políčko či řádek tabulky působí při ručním psaní nebo dodatečném ladění HTML kódu a složitější struktuře tabulek obrovský zmatek, který je chápán každým browserem ne mírně odlišně, ale naprosto odlišně - a tak třeba u Netscape či AWebu, což jsou prohlížeče vyžadující striktní dodržování pravidel a syntaxí jazyka HTML, se snadno může stát, že na stránce místo tabulky neuvidíte vůbec nic.

```
01. <font face="arial,helvetica,sans" size="+1">
02. <b>Rubrika pro všechny zájemce o informace z
kulturní oblasti</b></font><br><p>
03. <font face="times new roman,rimes,serif"
size="+1">
04. Bližší informace o obsahu této rubriky nalez-
nete v jednotlivých podrubrikách.<br><p>
05. Ve zkušebním čísle fungují části:</font>
<center><table><tr>
06. <font face="times new roman,rimes,serif"
size="+1"><td><a href="frame_film.htm"
target=_top></a>
07. <ul><b><a href="frame_film.htm" target=_top>
08. <li><font face="times new roman, times,serif">
Film</font></li></a></b></ul></td></font>
09. <td><a href="frame_hudba.htm" target=_top>
10. <ul><li><font face="times new roman, times se-
rif" size="3"><b>Hudba</b></font></li></ul></a></td>
11. <td><a href="frame_knihy.htm" target=_top><font
facetimes new romanserif" size="3"></font></a>
12. <ul><b><font facetimes new romanserif" size="3">
13. <a href="frame_knihy.htm" target=_top><li>
Knihy</li></a></font></b></ul></td>
14. <td><a href="frame_radio.htm" target=_top></a>
<ul><font face="times new roman,times,serif"
size="3">
15. <a href="frame_radio.htm" target=_top><li>
<b>Rozhlas</b></li></a></font></ul></td>
16. </table></center>
17. <hr><p>
18. <center><table>
19. <tr><td><a href="authors.htm"><img src="../but-
tons/authors_small.gif" alt="button autori" bor-
der="0"></a></td>
20. <td><a href="menu_magazin.htm" target=_top>
21. <img src="../buttons/menu_magazin.gif"
alt="button menu magazinu" border="0"></a></td>
22. <td><a href="uvod.htm" target=_top><img
src="../buttons/uvod_small.gif" alt="button uvod"
border="0"></a></td>
23. </table></center>
```

Ještě jedna důležitá poznámka k obrázkům, která také přímo souvisí s ručně psaným HTM kódem. Dávejte si pozor na koncovky .gif/.GIF a .jpg/.jpeg/.JPG/.JPEG i samotné názvy obrázků. Nejhorší možná varianta je použít v názvu obrázku kombinaci malých či velkých písmen, při psaní většinou napíšete nebo pomocí requesteru (podle korektnosti HTML editoru) vložíte do stránky obrázek komplet s malými písmenky a na Amize či Windows 95/98 uvidíte stránky na lokálním disku správně, po umístění na UNIXový či WinNT server však takové obrázky rázem zmizí, protože UNIX i WinNT rozlišují mezi velkými a malými písmenky. Totéž samozřejmě platí i o názvech všech souborů, jednotlivých WWW stránek. Nejlepším řešením je mít názvy všech obrázků pouze malými písmenky, pak prakticky nelze uvést název obrázku špatně. Také k rámcům (frames) mám jeden tip. Některé browsery se nechovají korektně při rozdělení rámců s přesností na pixely, dokonce ani sám Netscape Navigator, díky němuž vlastně rámce vznikly a začaly se používat. Problém spočívá v nesprávném rozdělení rámců zhruba s odchylkou 2 až 10 pixelů. Proto když navrhuje design stránky s rámci, měli byste s něčím takovým počítat a například v horizontálním menu přes celou šířku použité zobrazovací plochy si nechat cca 10 pixelů rezervu na přesné napojení grafiky a grafických struktur. Pokud používáte pouze vertikální navigaci umístěnou v levém rámci, je řešení mnohem snazší, prostě nechte opět cca 10 bodů rezervu v pravé části navigačního rámce, v případě menu v pravém rámci pak stejnou rezervu v příslušném rámci nalevo od menu. Po vyzkoušení rychle zjistíte,jak to vlastně funguje a tak další detailní popis je zbytečný. Něco podobného se dá teoreticky zajistit i specifikováním dostatečně velkých okrajů rámců, jedná se o parametry MARGINWIDTH a MARGINHEIGHT - má to ale třeba v případě menu jeden háček, protože okraje jsou pochopitelně ze všech stran, což u navigačního menu nemusí být vždy vhodné.

Na závěr

Snad vám tyto dvě krátké ukázky pomohou vyvarovat se základních chyb při tvorbě WWW stránek, pro hlubší studium znovu doporučuji některou z řady učebnic a dalších publikací zabývajících se webdesignem a jazykem HTML. V dalším pokračování seriálu o webdesignu na Amize se obecně podíváme na design, grafiku a animace takže se s vámi těším na brzkou shledanou.



Imagine 5.0 - #12

Michal Kovář

Jelikož jsme posledně nakousli podle mého názoru velmi zajímavou kapitolu, budeme v ní dnes lehce pokračovat. Necháme již spát textury - s těmi už byste měli celkem pohodově vládnout, a podíváme se na to, jak si ulehčit práci s animací složitějších objektů, jako je například lidské tělo.

Hned na začátku předesílám, že se tyto věci už dost špatně vysvětlují a proto mi odpusťte, budu-li v některých pasážích trochu neobratný a možná i lehce nesrozumitelný. Ovšem mám za to, že ve dvanáctém dílu už nepromlouvám k žádným nováčkům a můžu si tudíž dovolit mluvit trochu rychleji. Takže pojďme k věci.

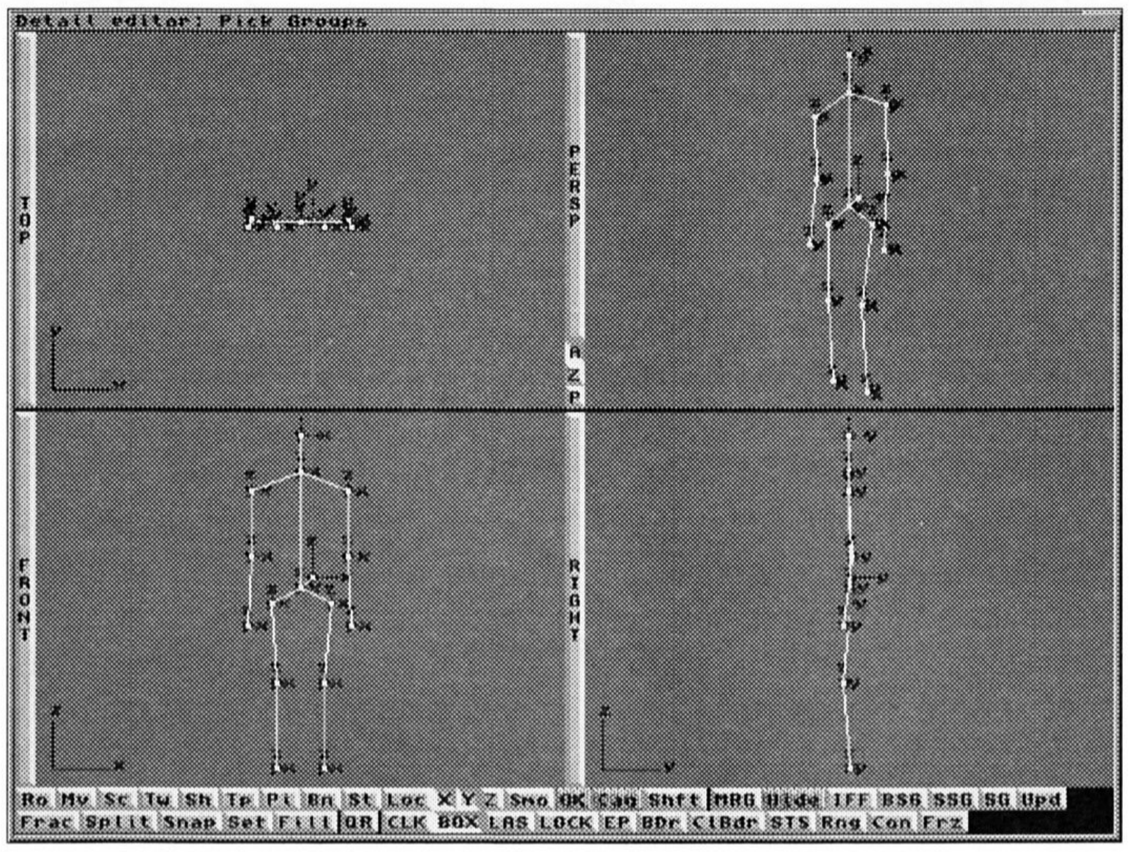
Určitě vás již někdy napadlo nejen namodelovat nějakého človíčka. Dnes se však nebudeme zaobírat tím, jak nejlépe vykonstruovat hrudník. Naopak. V rámci co nejjednodušší interpretace problému si vystačíme pouze s osami. A co že to dnes budeme dělat? Ukážeme si, jak Imagine ovládá inverzní kinematiku.

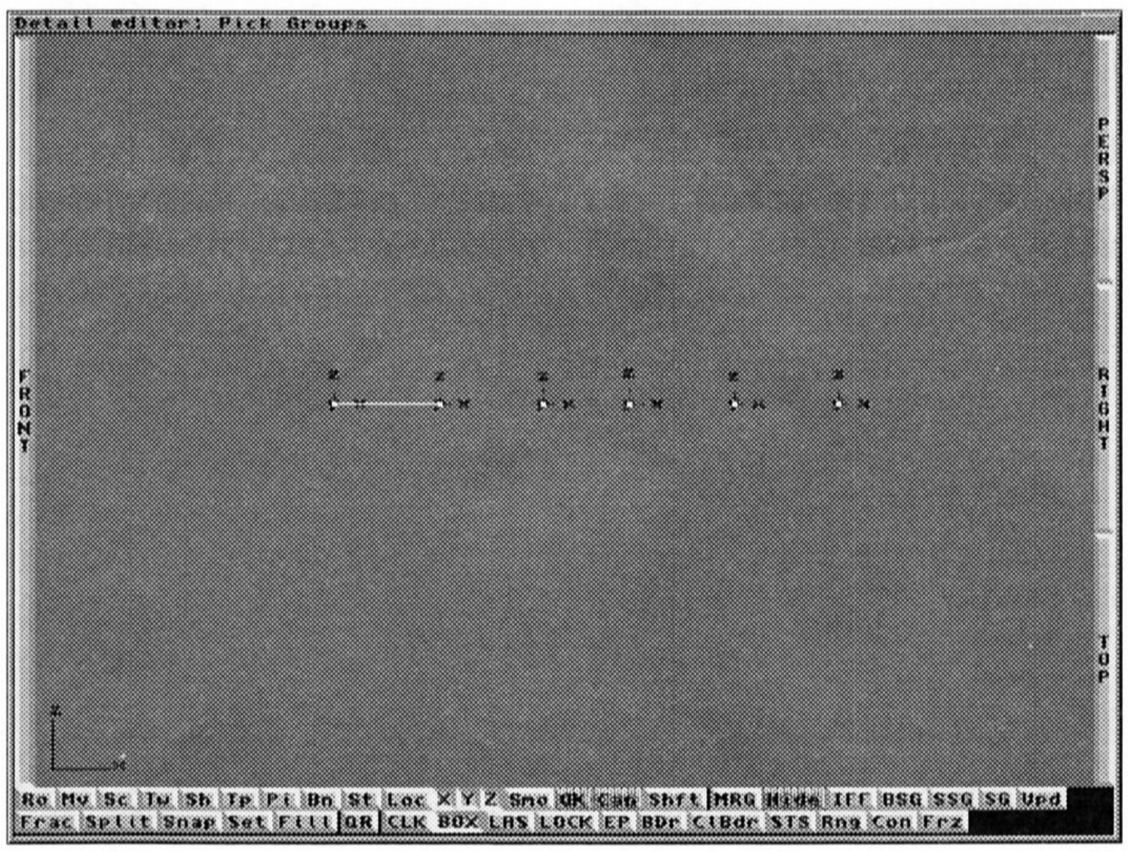
Teď si asi říkáte, co to zase do vás hodlám hustit za prašivou fyziku. Ne, nebojte se. Nic takového. Stačí pouze vědět princip. Představte si situaci, že vezmete někoho za ruku. Pokud vám nedá facku (což se v Imaginu stává zřídkakdy), pak pohyb jeho ruky následuje celé tělo. Takže se nejdříve jeho ruka natáhne. Pak se začne ohýbat trup a nakonec, pokud vás chce následovat, musí se pohnout v kolenou atd. Samozřejmě, že to není žádná legrace pro procesor, takže nečekejte, že budete vyvádět psí kusy s padesáti osami najednou. Jen model postavy s hlavními klouby nechá (v mém smutném případě) 030 pěkně zpotit.

Než však začneme s človíčkem, ukážeme si to na jednoduchém příkladě. Vytvořte si vedle sebe několik os (viz obrázek) a začněte je groupovat. Ovšem tak, že osa úplně vlevo bude rodič (parent) osy následující. A tímto způsobem pokračujte až do konce. Tuto hierarchii posléze naformujte podle svého uvážení do nějakého tvaru - třeba podle obrázku. A teď dávejte dobrý pozor.

V modu Pick Object si zvolte hlavní osu (tedy prarodiče všech zbývajících os) a z menu States zvolte položku Freeze (zmrazit). V této tabulce si určíte, jaký pohyb, případně jakou rotaci objekt má či nemá vykonávat. Tyto údaje můžete samozřejmě zadat pro každou osu zvlášť. Tomuto nastavení věnujte opravdu velkou pozornost, protože na něm velice závisí další pohyb celé soustavy. Teď stačí jen v menu States zaškrtnout položku Constrain, čímž zapnete již zmiňovanou kinematiku. Pokud teď chcete vidět, co jste napáchali, v modu Pick Objects označte třeba posladní osu a začněte s ní pohybovat. Pokud jste postupovali správně, pak by se celá soustava měla deformovat.

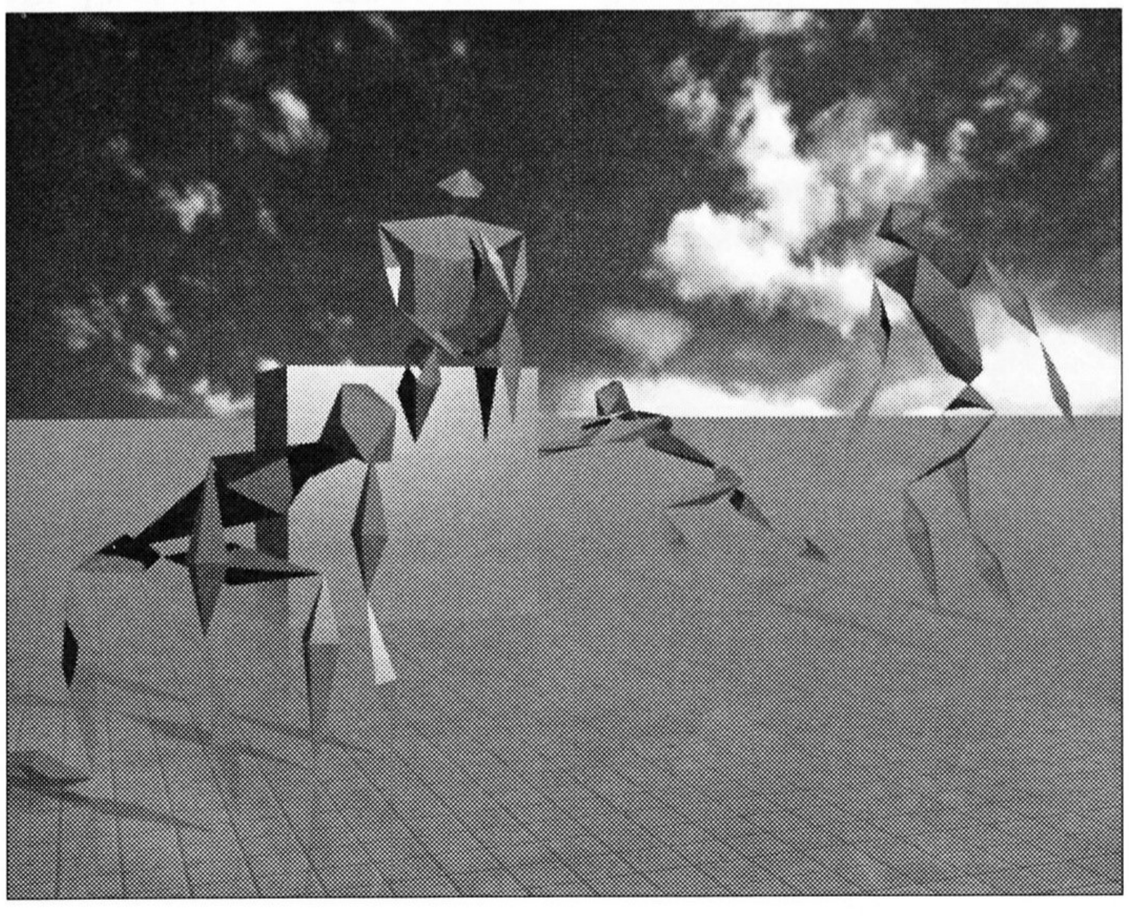
A teď pár rad. Před tím, než začnete cokoli měnit, vytvořte si defaultní state pro případ, že byste se chtěli vrátit na úplný začátek. Z každé nové pozice, která se vám líbí vytvořte další state - animace pak bude probíhat pomocí morfování mezi stavy, jak jsme si ukazovali minule. Nezapomeňte však, že state se vytváří jen pro zvolené objekty, takže se vždy ujistěte, že jste zvolili v modu Pick Groups prarodiče veškerých os a objektů. Velmi užitečná věc je, že si můžete animaci přechodů mezi stavy prohlédnout přímo v Detail editoru a nemusíte kvůli tomu pracně sestavovat scénu. V menu States je skrývá State anim, kde zadáte, který stav má mít kolik snímků, stavy můžete různě kombinovat a pak už se jen podíváte, jak se vám to povedlo nebo nepovedlo.

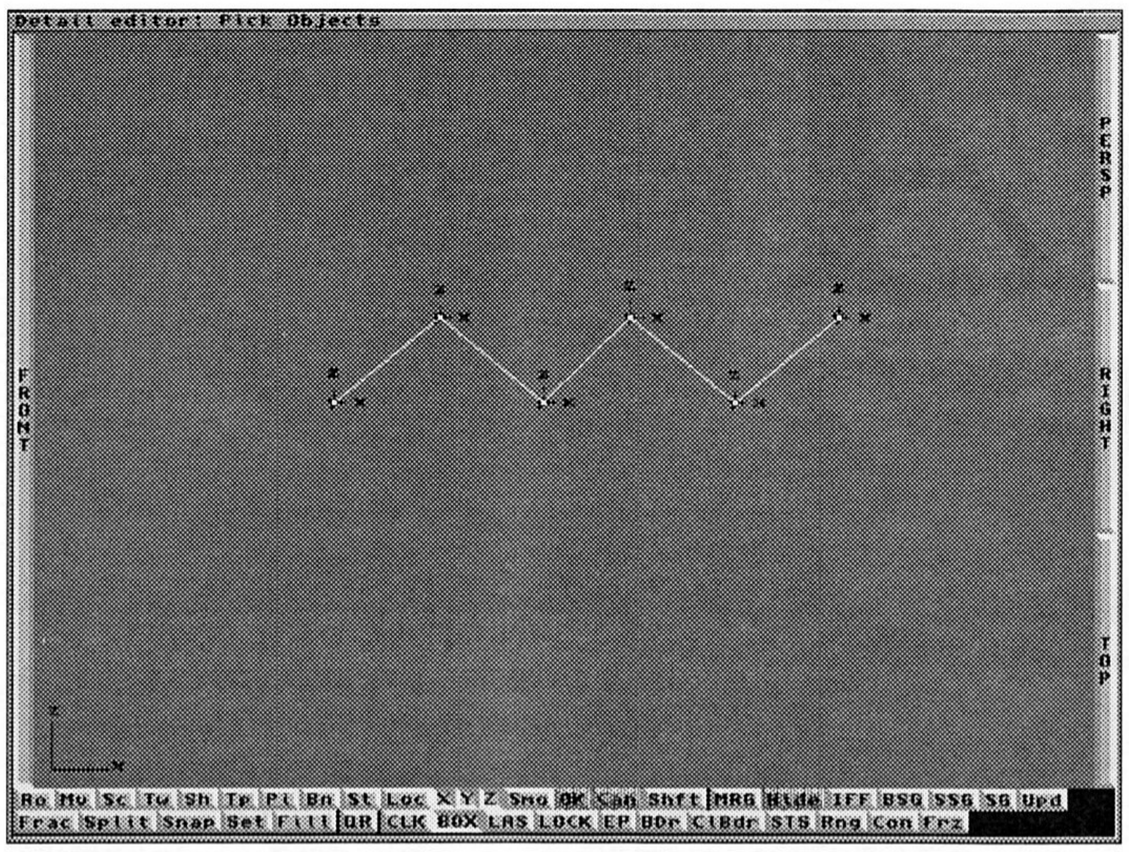


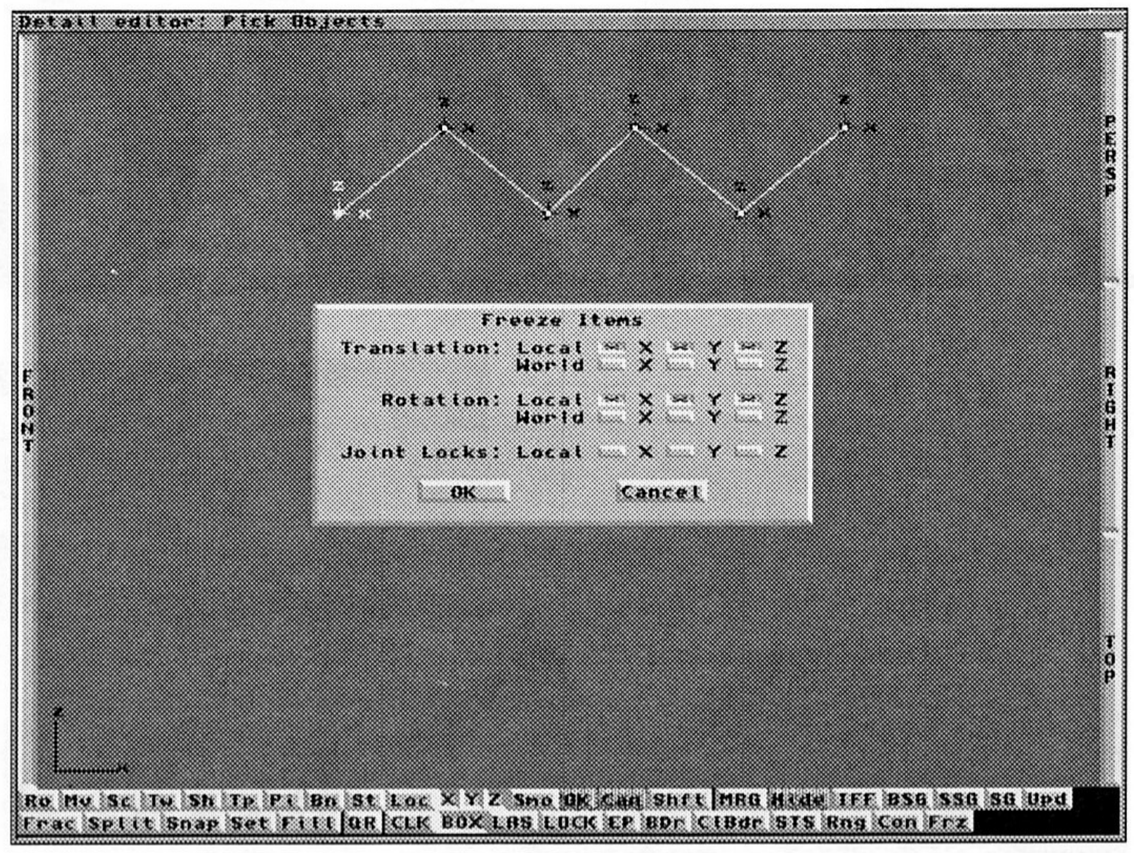


Pokud jste si všimli, tak tím, že jsme zmrazili první osu, jsme se okradli o pohyb prvního ramene. Je důležité vědět, že hlavní osa objektu se nesmí nikdy pohnout ani pootočit, protože k ní se pak vztahují všechny další osy a pokud by se tato hlavní osa pohnula nebo pootočila, animace by pak neprobíhala korektně. Proto doporučuji vytvořit ještě jednu osu nejhlavnější, která však nezastává žádnou pohybovou funkci.

Je-li vám tento postup jasný, pak nám nic nebrání v tom, abychom se konečně vrhli na animaci postavy. Osovou hierarchii vytvořte podle přiloženého obrázku. Začněte groupovat osy tak, že pro nás hlavní osou bude osa v břiše. Tu sgroupujte s osou v krku a od krku přejděte k hlavě. Pak se vraťte opět na krk, pokračujte do ramene, lokte a ruky. Posléze se vraťte opět k břichu a pokračujte přes kyčel do kolena a kotníku. Tímto máte vytvořenou funkční strukturu. Teď je ještě nutné vytvořit tu nejhlavnější osu, která bude stále zamčená. Může být prakticky kdekoli a musí být sgroupovaná s osou břicha, jakožto hlavní osou celé kostry. Pokud mohu doporučit, tak nejlepší místo pro tuto nejhlavnější osu je mezi kotníky v úrovni pomyslné země. V návaznosti na to je třeba si uvědo-



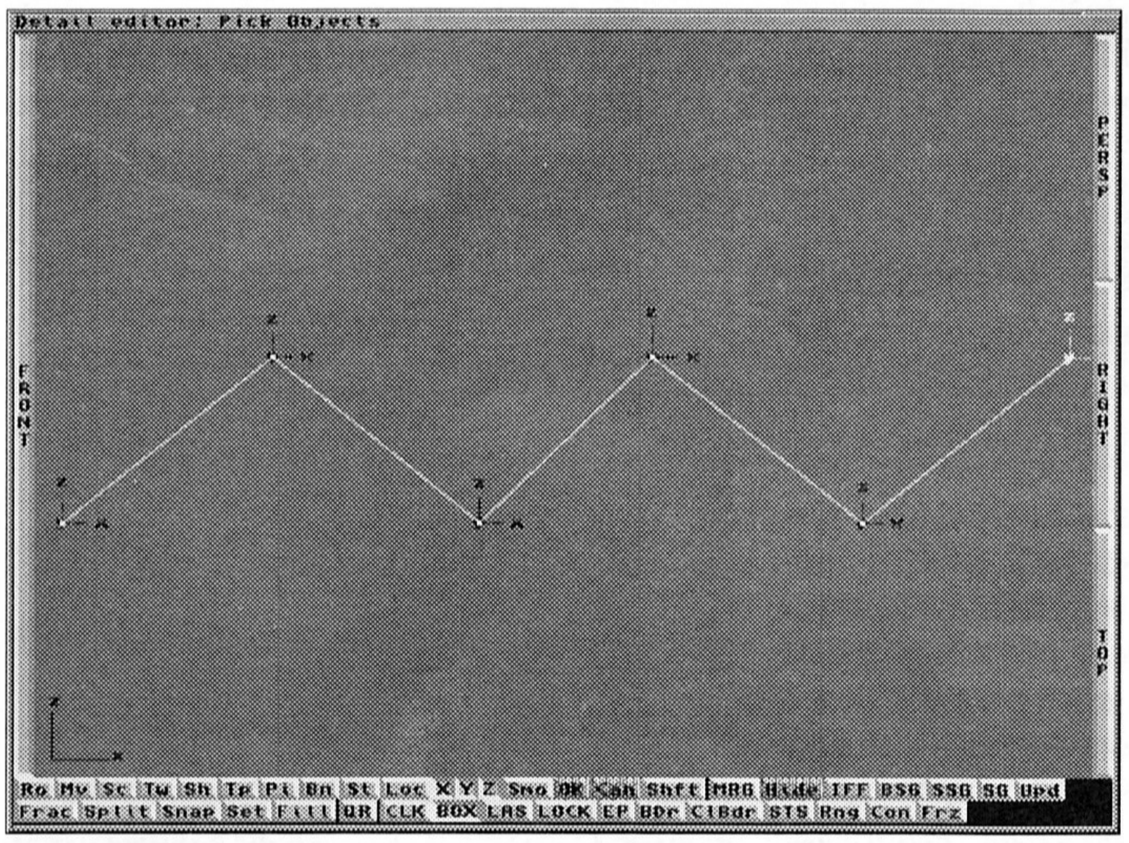


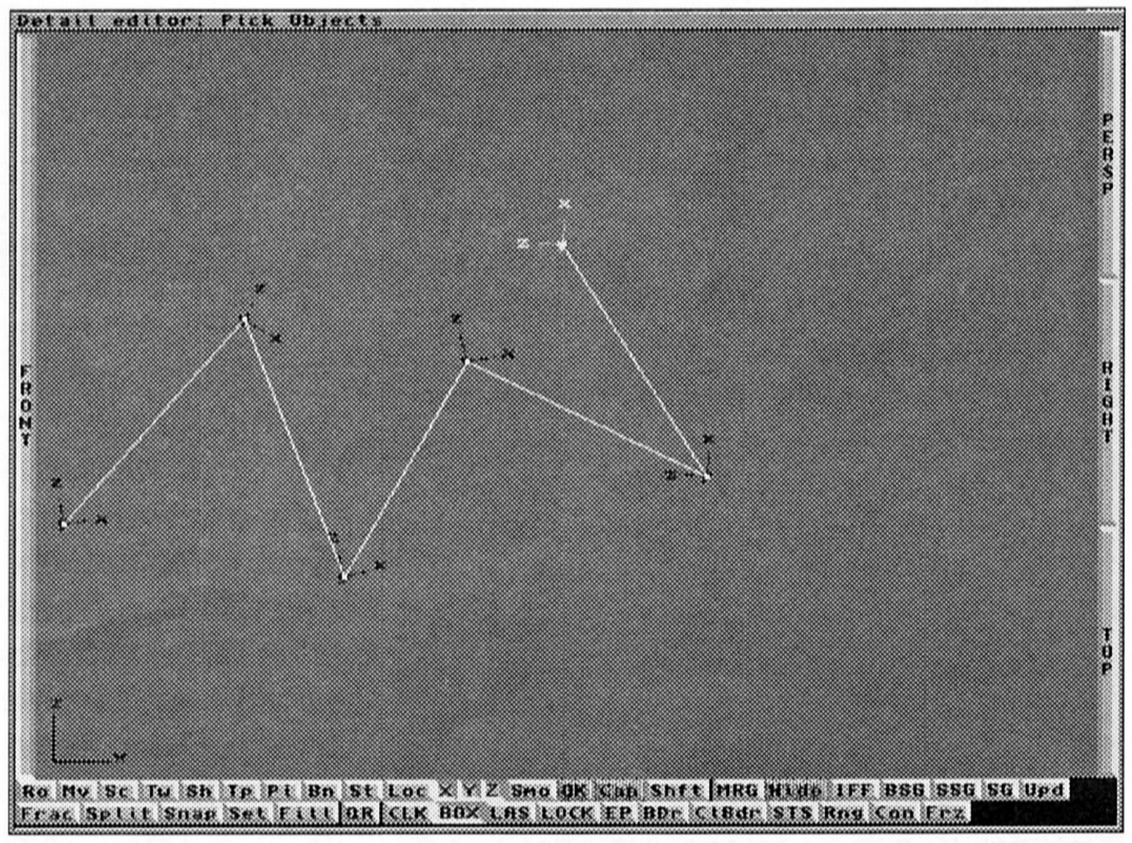


mít, že nyní nebude možné chtít po postavě, aby si např klekla, protože tato osa jí tento pohyb nedovolí Musíte tedy postupovat obráceně (tedy od chodidel) a nohy pokrčit "z druhé strany" Když pak budete mít postavu v pokleku, stačí jen vypnout funkci Constrain, a celou postavu zase "snést dolů", aby se chodidly dotýkala podlahy

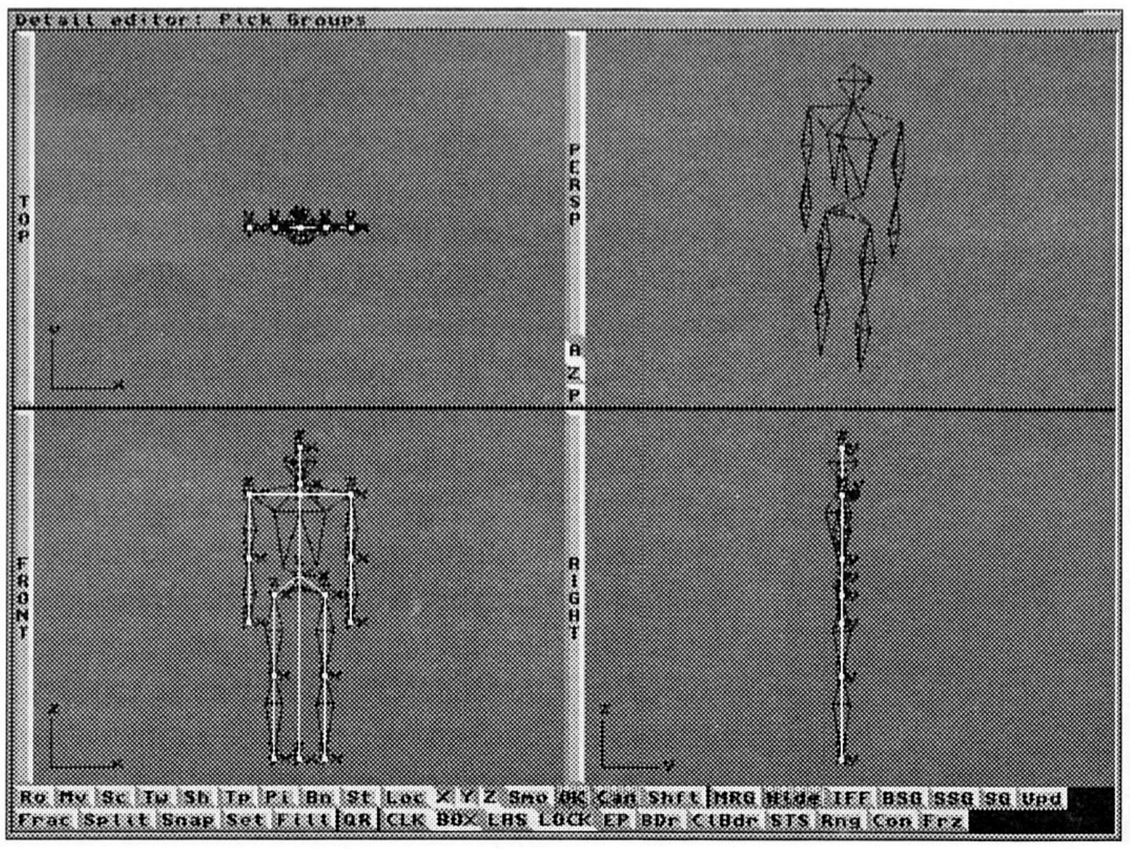
Ještě něco k samotné konstrukci kostry Než začnete inverzně kinematit, musíte si uvědomit, že Imagine neví zdaleka vše, např. neví to, že koleno se nemůže otáčet na druhou stranu, takže pokud namodelujete nohu naprosto rovnou, můžete se dočkat zajímavých zlomenin a vymknutých kotníků Tedy už při modelování nohy lehce pokrčte v kolenou (totéž udělejte s lokty) a teď už by se nemělo nic špatného stát

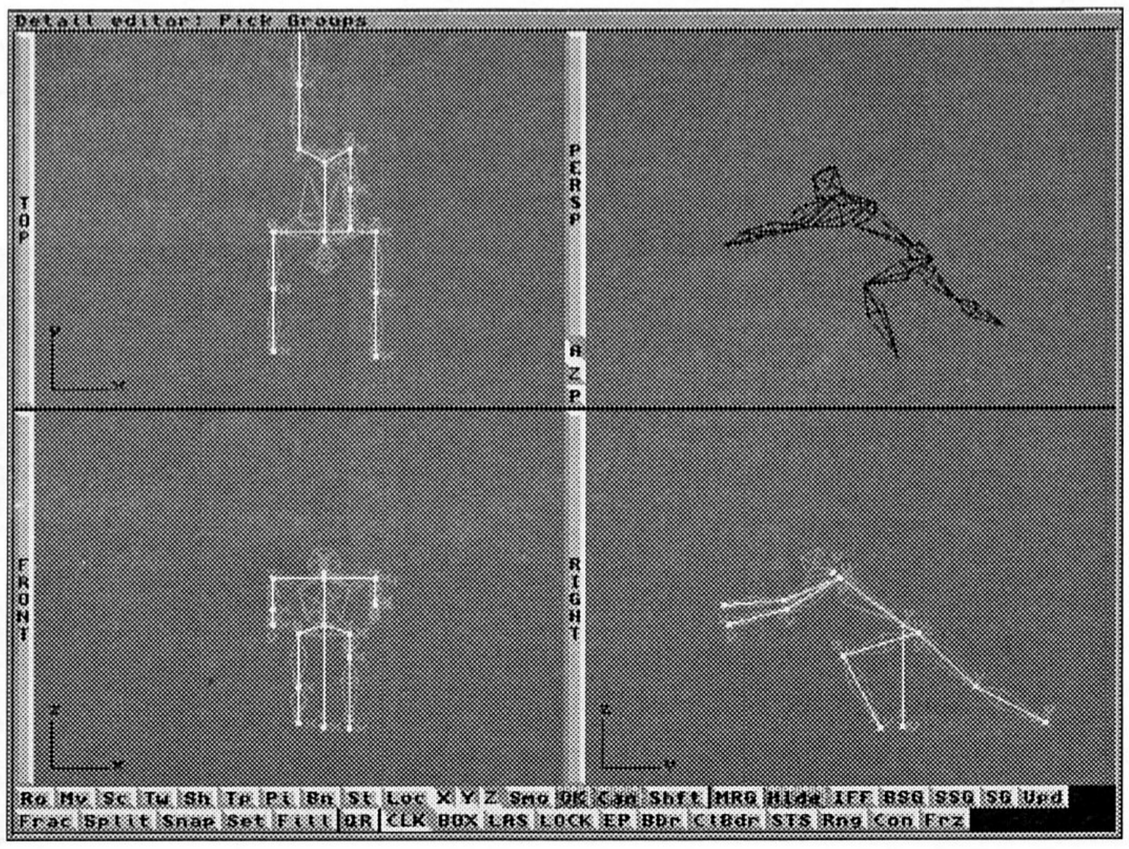
Co se týče položky freeze, tak stačí jen přemýšlet Představte si, jak se vaše klouby pohybují a podle toho jednotlivé osy zamykejte Jak to uděláte, nechám na vás - jistě na to každý přijde sám Samozřejmě, že funkce freeze není univerzální. Pokud třeba požadujete po postavě, aby se rozhlížela do stran, pak zamezte chodidlům v pohybu po jakékoli ose Postava pak bude otáčet trupem a bude jemě pružit v kolenou. Pokud vám zase jde o jednoduchý pohyb paže, tak zamkněte trup, aby vám pak postavička nevyváděla jak na diskotéce po 10ti pivech (mimochodem - animace opilce je velmi snadná a překvepivě realistická). Ke všemu však ještě dodejme, že občas bývá nejjednodušší vykašlat se na celou inverzní kinematiku a vše vyřešit pomocí jednoduché rotace os Záleží na každém, jak se rozhodne





Takže máme-li vše hotovo, můžeme začít postavu modelovat. Pro začátek tělo sestavte z jednoduchých objektů. Jak udělat tělo, aby vypadalo alespoň trochu realisticky, jak ho rozpohybovat pomocí kostí - to si necháme na příště





AMIGA MAX

22

Vážení a milí čtenáři,

scházíme se v ten vánoční čas, naposledy v tomto roce. Nevím, jak moc jste zlobili či byli hodní vy, ale naše naše redakce patrně odváděla po celý rok dobrou práci, neboť po sborovém zvolání "Gou Ježíšku, gou!" jsme pod stromeček od Digital Images a Blittersoftu dostali dárek vskutku cenný - cédéčko s hrou WipeOut 2097 pro PPC Amigy.

Zde však nastal nenadálý problém - hru nebylo na čem otestovat. Naše řady totiž náhle opustil Jirka Procházka alias Prófa, který pomáhal utvářet Amiga MAX už od jeho počátků a v poslední době psal o různých PPC enginech 3D her a též měl tu čest recenzovat Napalm. V současnosti však má zcela jiný program a my Jirkovi přejeme na jeho další životní cestě hodně štěstí.

Na místě PPC recenzenta tedy zaskakuje Pavel Čížek, který vlastní jednu z mála Amig schopných tak hardwarově náročný titul utáhnout. Sice by se dalo polemizovat o tom, jak vzroste prodej PPC a grafických karet díky vydání WipeOutu, nicméně pokud už takto vybavenou Amigu máte, investice do této hry se vám jistě vyplatí! WipeOut si v tomto Amiga MAXu vysloužil třístránkovou recenzi.

Druhou a poslední recenzi obstaral Miloš Demel, taktéž nový člen našeho přispěvatelského týmu. Hra Moonbases se v nedávné minulosti postarala o docela slušný rozruch, zejména svým ne zrovna sympatickým vzhledem a malou škálou zvukových efektů. Jak moc se změnila v plné verzi, to se dočtete o pár stran dále.

V AMAXu se dále dočtete o dalších hrách nejen z Aminetu, rozhovoříme se s programátorem Freyem a v okénku klasiky se ohlédneme za legendárním Ambermoonem - samozřejmě tu najdete i dokončení průvodce touto hrou.

Jaký bude Amiga MAX v příštím roce? Co všechno nás čeká? Doufám, že i v Y2K jej bude čím zaplnit a že nám stále zachováte svou přízeň. Za redakci AMAXu přeje veselé Vánoce a šťastný Nový rok

Joe

Tisková oprava:
v AMAXu č. 20 jsme opomněli úvést, že českým distributorem hry RedMars je firma Javosoft, která nám hru také zapůjčila. Firmě se tímto omlouváme.

Herní drby

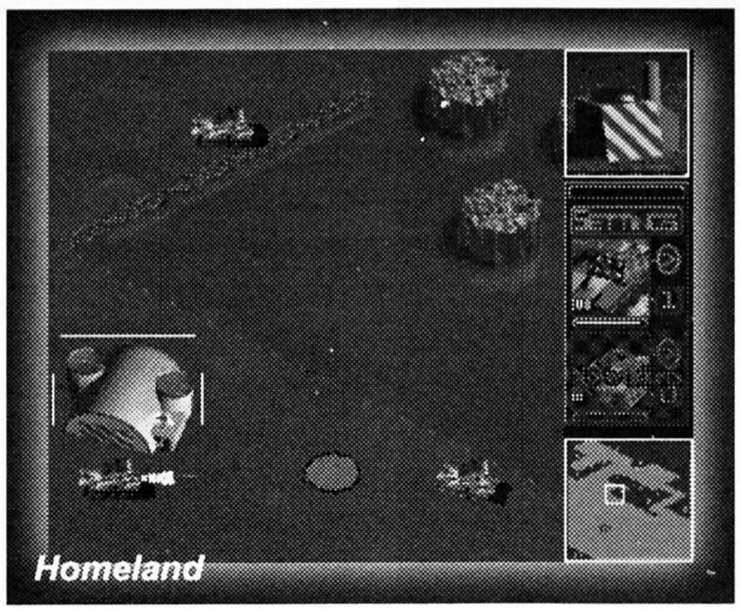
Petr Hudeček

Milí pařani,
během psaní tohoto článku už pomalu klepou Vánoce na dveře, některým opadává smrček ve sklepě a na mnoha harddiscích je zoufale pusto a prázdno. Co s tím herní vývojáři hodlají dělat? Dočkáme se některých ze slibovaných titulů opravdu ještě letos?

O novinku se postaral seveřan Nielsen Jeppe svou realtime strategií **HOMELAND** Izometrická grafika v sobě na první pohled mísí něco z Warcraftu a něco z Napalmu (proč pořád psát o Command&Conquer, že ano?) Hra nabídne spousty jednotek, přičemž si hráč bude moci vytvořit svoje vlastní jednotky různými kombinacemi (po jistý limit, samozřejmě). Oproti oběma výše zmiňovaným hrám bude možno budovy i jednotky umístit kamkoliv, s přesností na jeden pixel - čili žádné čtverce Demo je možno stáhnout ze stránky autora, takže má každý (tedy téměř každý) možnost herní systém otestovat Požadavky hry nebudou vysoké - jakákoliv AGA Amiga s 020 (dop 030) s 2 MB CHIP RAM

http://www.spalt.dk/jeppe

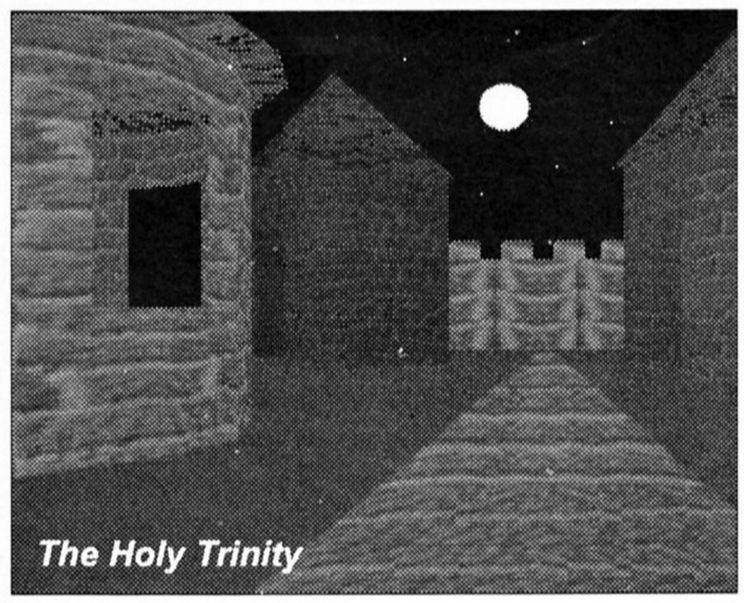
Digital Visionaires ohlásili svou druhou hru (o The Holy Trinity si přečtěte dále), kterou nazvali **KABUKI DASH ZERO**, což bude 2D puzzle hra v Anime/Manga grafice Tento projekt v sobě bude zahrnovat prvky arkádové akce, bojové hry a Tetrisu Podle slov Michaela Pittara z DV to bude hra určená všem věkovým kategoriím. Hned také dodává, že příběh zatím neprozradí,


Homeland

Homeland

ale upozorňuje, že výběr charakteru bude velmi důležitý a neměl by být podceňován. Můžeme tedy čekat více variabilních dějových linií, stejně jako více herních módů: Arcade - jeden hráč proti počítači, VS-mód - dva hráči proti sobě a Tournament - vlastně VS mód až pro čtyři hráče KDZ bude vyžadovat 4 MB FAST RAM a harddisk, přičemž bude CD-only; světlo světa by měl spatřit během prvního čtvrtletí příštího roku

Zmiňovaná RPG **THE HOLY TRINITY** doznala změn v designu, byl zveřejněn nový screenshot - ukázka 3D enginu. Požadavky hry byly stanoveny na AGA Amigu s 030, 16 MB RAM, CD a harddisk


The Holy Trinity

Jednou z nejradostnějších zpráv tohoto čísla je určitě potvrzení o portování hry **SIMON THE SORCERER 2** Tato krásná adventura tedy nabídne svou bezchybnou grafiku, líbivou hudbu a skvělý humor a atmosféru vůbec konečně i nám Vděčíme za to dohodě mezi společnostmi Adventure Soft a Epic Marketing Pozor, vydána však bude jen limitovaná série, takže kdo chce vidět mladého čaroděje na svém monitoru, má možnost si hru objednat u Epic Marketingu za 30 liber

http://www.epicmarketing.ltd.net

Projekt Andrease Hippaufa - Newtron - byl přejmenován na **LIGHT FORCE**, přičemž tým vývojářů byl pokřtěn na Strange Worlds Hra jako taková bude vydána pouze na CD; její demo si najdete na adrese *http://home.t-online.de/home/AHippauf/home.htm.* Vyžaduje PPC, WarpOS V4, Warp3D a Mesa- balík; za to nabízí mód pro jednoho nebo dva hráče, náhledy z různé perspektivy, vylepšené ovládání (dokonce i myší), ovšem prozatím také hloupé protivníky

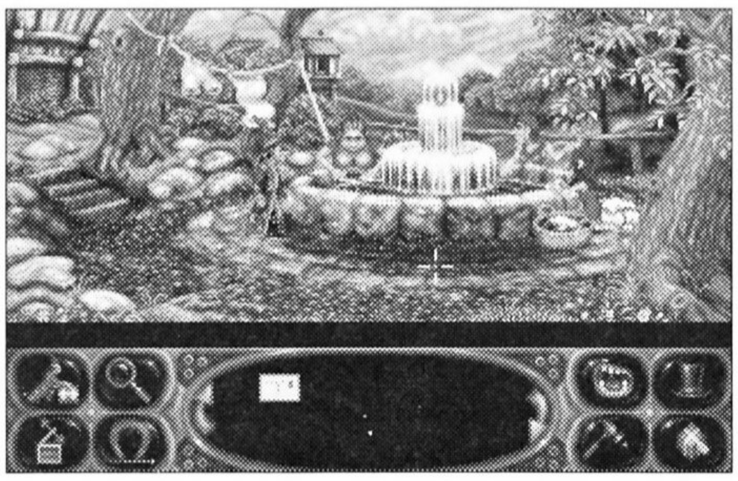
OPERATION:COUNTERSTRIKE je zpátky! Blueblack Solutions se rozhodli vrátit se od projektu Siberian Sun ke staršímu titulu Verze pro 68k Amigy je ovšem psána pouze pro 060

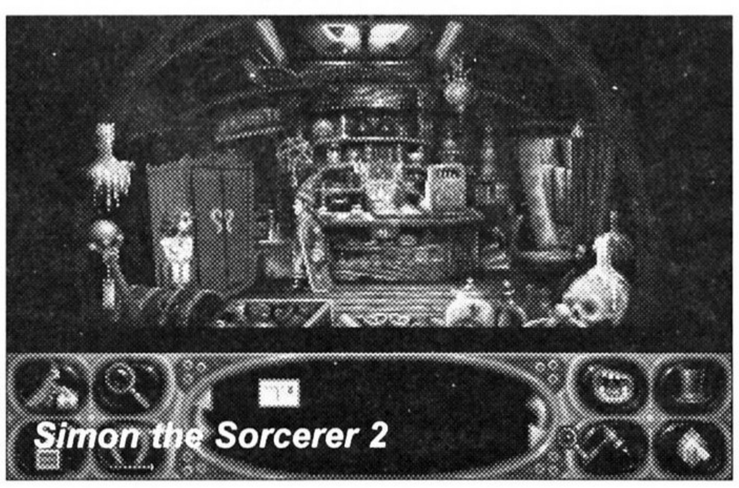
a GFX, verze pro AGA čipy byla definitivně zrušena Hra bude dále vyžadovat minimálně 16 MB RAM Verze pro PPC Amigy se také plánuje Tyto vysoké požadavky, vyplývající ze znechucení BbS z Amiga Inc a Gateway, budou vyváženy odpovídajícími 16bitovými grafickými lahůdkami, jako jsou světelné efekty, průhlednost a stínování 16bitové budou taktéž zvuky, které má na svědomí profesionál z BBC a Sky TV; o jejich 3D rozmístění se na Amize postará AHI Velmi profesionální, plně namluvené videosekvence (anglicky a německy), doprovázené kvalitními CDDA tracky, budou detailně popisovat politickou situaci, stojící v pozadí celého příběhu

Majitelé konzolí CD32, po dlouhé době špicujte uši a ostřete oči! Němečtí programátoři Andreas Etzrodt a Christian Steiner získali práva na sharewarovou hru **SHARKS!**, kterou se pokusí renovovat a rozšířit tak, aby bylo proč ji vydat na CD Co z ní ovšem nakonec bude (jestli vůbec bude), to záleží na ohlasu hráčů jejichž nápady, návrhy a připomínky se jsou očekávány na adrese *the_shark@gmx.de* Pokud bude ohlas dostatečně veliký, přiměje to autory - podle jejich vlastních slov - k předělání dalších titulů Jestli to celé bude stát za námahu, to zhodnoťte sami - demo Sharks! najdete na Aminetu

David Braben a Ian Bell Dvojice géniů, kteří umožnili statisícům hráčů vžít se do role vesmírného obchodníka/bojovníka v titulech Elite a Frontier (a jejich pokračování), se rozhodli uvolnit zdrojový kód ke hře **ELITE** (Braben bez komentáře - pozn aut) Stalo se tak přesně v patnácté narozeniny této legendy - ano, je tomu již celých patnáct let, co jsme se pustili do bojů proti rase Thargoidů! Takže kdokoli si myslí, že by tuto hru mohl oprášit a rozvinout do nových dimenzí, má celý archiv k dispozici na adrese *http://www bigfoot.com/~elite0*

Sanios Software ohlásili pozastavení prací na strategii Rage of Mages, hůře dopadl Atomatrix, který ohlásil odstoupení od veškeré produkce pro Amigu To znamená, že projekt The Plague nikdy neuvidíme





Simon the Sorcerer 2

Novinky z Polska

news

Boleslav Kristen

Dnes budeme pokračovat trochu střídměji, jelikož se novinek mnoho neobjevilo a některé zprávy mi do uzávěrky bohužel nestačily přijít

Vrátíme se ještě ke hře **EXODUS**, která způsobila velký rozruch AmigaNutta uveřejnila nepravdivou informaci, že by vydavatelem hry měla byt společnost Alive Mediasoft, která zrovna nepatří k mým oblíbeným firmám. Naštěstí se z toho vyklubala pouze novinářská kachna Kluci pilně dokončují hru a čas od času jsou na jejich stránce vidět nové obrázky Pokusím se sjednat s nimi nějaký krátký rozhovor Pokud se vám zda hra pomalá, můžete si ji trochu urychlit. Možná, že jste na to už přišli sami V nastaveních (opcje) je položka refresh (odswiezanie ekranu) Doporučuji nastavit na šetrné (oszczedne) Najednou nám z 6 fps rychlost poskočí až na 21 fps (na mojí 030) To by bylo zatím k Exodu

Nyní se podíváme, co pro nás nachystala firmička **TAIB** V novinkách nám představuje dva projekty Jsou jimi Extraklasa `99 a Wyspa skarbow (Ostrov pokladů - k tomu jsem zatím nedostal žádné informace)

EXTRAKLASA `99 bude pro změnu fotbalový manažer. Má simulovat v reálném čase 8 národních lig Momentálně se ještě neví, jaké všechny ligy to přesně budou, ale jisté je, že zde budou obě polské (první a druhá), anglická, španělská, italská a francouzská liga Kromě banky, tabulek a dalších obvyklých věcí tu bude volný transfer trenérů, hráčů mezi ligami Bude podporován jak CyberGraphX, tak i AHI Jako minimum je doporučena Amiga s procesorem 020, 8 MB RAM, CD, HDD, AGA

Autorem je kolega z IRC s přezdívkou Tumash Na své stránce má ještě několik her, které má v plánu vydat (třeba Alliance, což má být realtime strategie), ale mně nejvíce zaujal projekt s názvem Fearless

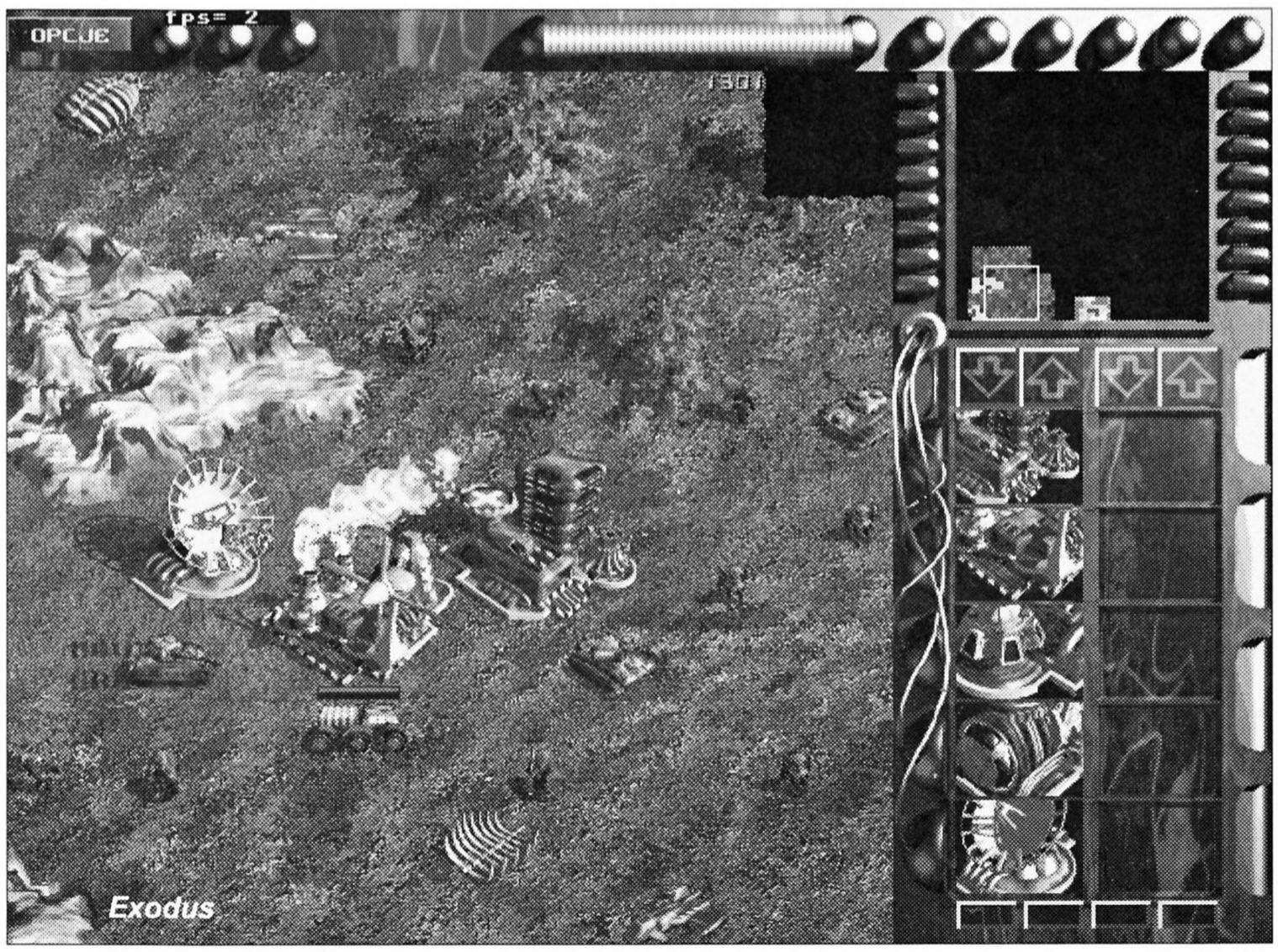
FEARLESS budou automobilové závody ve starém dobrém stylu (pohled shora) spojené se střílečkou Mělo by se jednat o spojení mezi Roadkill a Carmageddon. Opět budou podporováno CGX a AHI

Hra má obsahovat nespočet záludných tratí, možnost změny vozidla ve hře, rozhovory řidičů, zbraně a mnoho vozidel, multiplayer na jedné obrazovce (možná se dočkáme ve finální verzi i hry přes Internet) Hra bude ve verzi ECS a AGA

Požadavky: pro ECS je to 2 MB RAM, HDD, pro AGA je to pak 020+, 4 MB RAM, HDD, CD Momentálně je ale projekt pozastaven (neznamená ukončen!) kvůli dokončení her Extraklasa`99 a Alliance, pak se uvidí dál Zatím tedy není znám termín ani vydavatel

ALLIANCE je chystaná realtime strategie (RTS), jejíž děj bude podobný hře Dune II a bude takovým propojením RTS s adventurou - jakési spojení Dune I a Dune II Bude obsahovat podporu AHI a CGX, několik zakončení hry, hru za šest různých ras (rodů), střídání dne a noci a také několik překvapení

A něco na závěr: když máme ty Vánoce, tak vám mohu prozradit několik nových informací Naše skupina HARVESTER se rozhodla "přeportovat" do češtiny několik her od Nixoduse a časem možná i od jiných autorů. Samozřejmě všechno je připravováno s autory původních her a tak počátkem roku můžete očekávat několik programů v češtině Nebudou to žádné pecky, ale malé legrační programy, samozřejmě freewarové Děláme to jen tak pro legraci Kromě toho právě testujeme společně s TommyGunem (konečně mu jede UAE) novou verzi PSV Eindhovenu, nyní v anglické úpravě Kromě toho dokončujeme s Freyem CZMana a už začínáme pomalu pracovat nad manažerem hokejovým

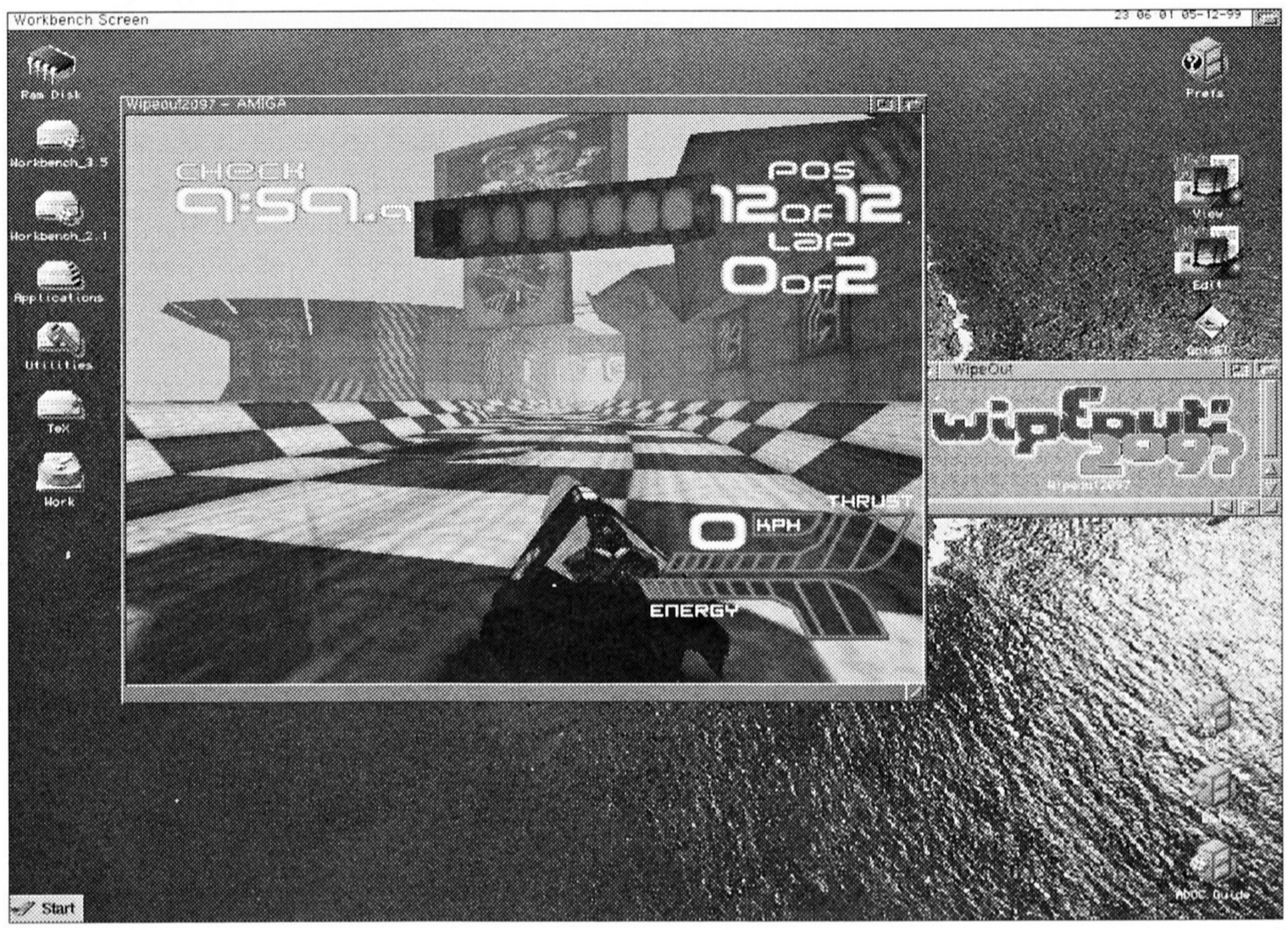


Exodus

WipeOut 2097

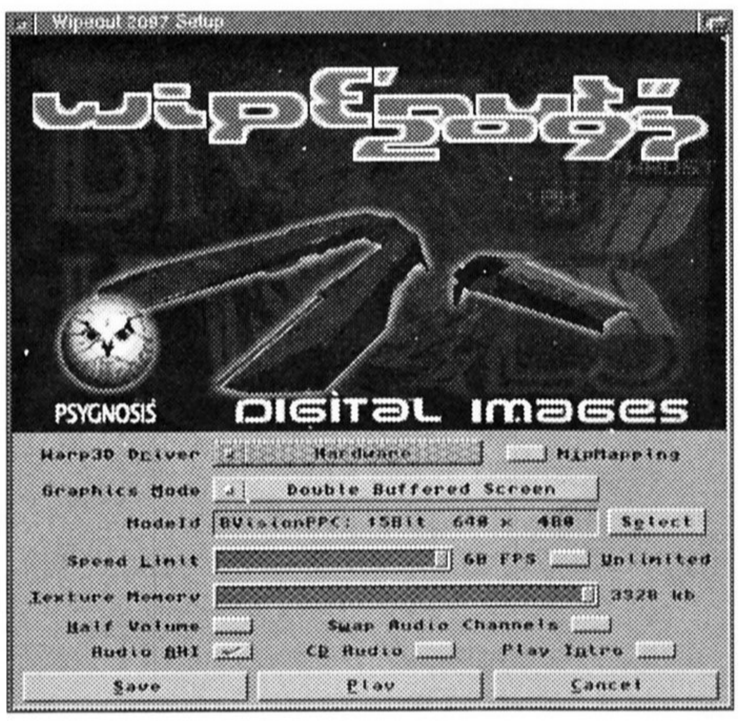
Pavel Čížek

To, co začínáte právě číst, je několikanásobná premiéra. Jedná se o jednu z prvních komerčních konverzí her z PC určených pro "high-end" Amigy a je to také můj první příspěvek do Amiga Maxu. Tuto "pecku" od firmy Psygnosis určenou pro PC a Sony Playstation upravila pro Amigu firma Digital Images za podpory Sama Jordana. Pro ty, kteří o WipeOut 2097 zatím neslyšeli, poznamenejme, že se jedná o skvěle zpracované 3D závody futuristických antigravitačních vozítek, které se staly v podstatě kultem mezi majiteli konzole Sony Playstation. A protože je opravdu na co se dívat, přejděme co nejrychleji k vlastní recenzi, která má z pochopitelných důvodů poněkud netradiční strukturu.



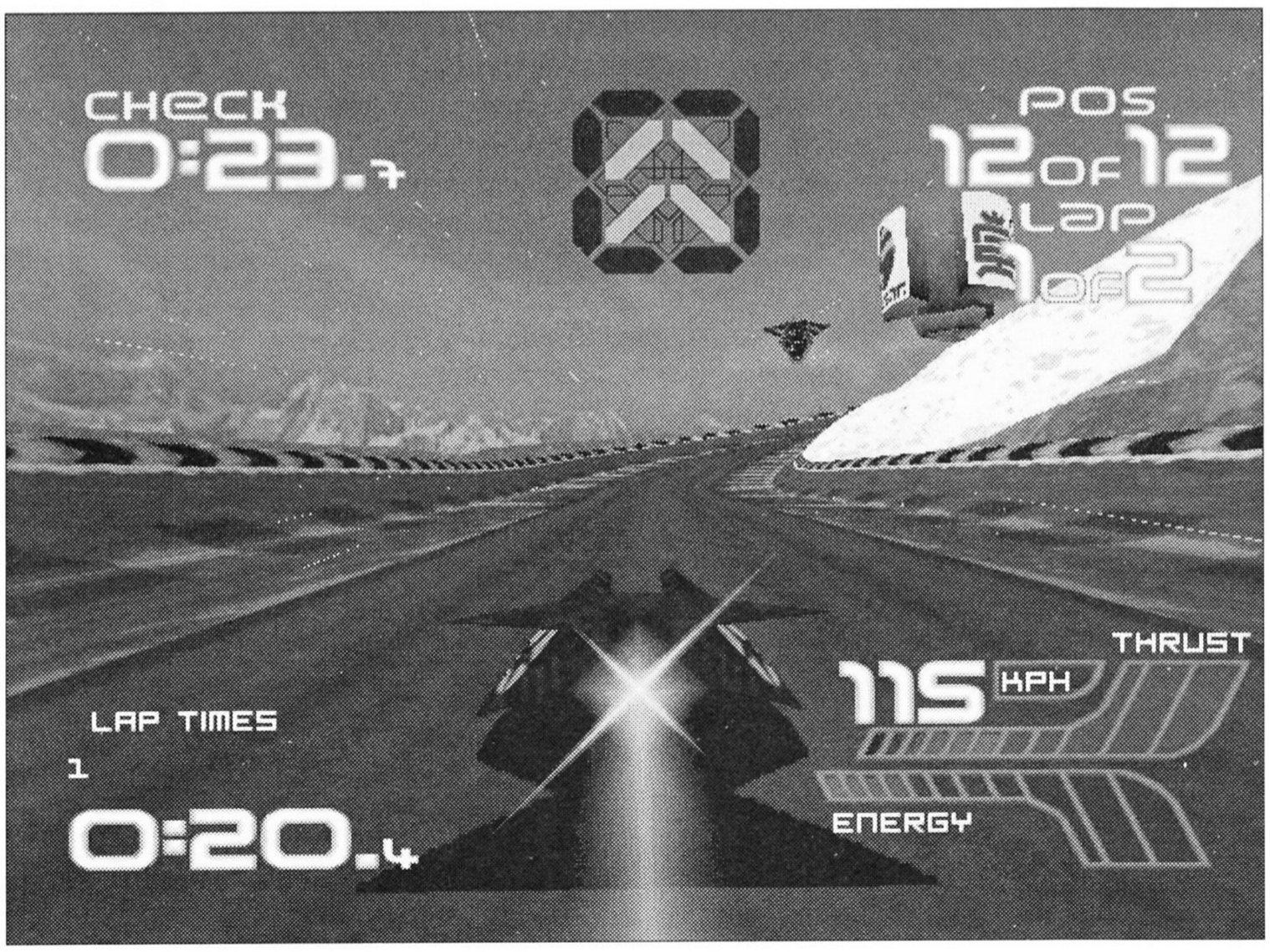
První seznámení

Když jsem dorazil domů s čerstvě nabytým CD obsahu, rozhodl jsem se jej okamžitě otestovat. Je sice pravda, že nebylo přiloženo nic, co by připomínalo návod, ale na takové hře přece nemůže být nic tak extrémně složitého. Pokusil jsem se ignorovat zvěrstvo v podobě barevných fleků tvořících potisk CD a vložil jsem jej do mechaniky. Na CD jsem objevil AmigaGuide dokument (v angličtině, němčině, holandštině a turečtině - jak praktické -)) zabývající se instalací a vlastnostmi specifickými pro Amigu. Záhy jsem narazil na upozornění, že hra vyžaduje opravdu silný hardware: PowerPC kartu s nainstalovaným WarpOS 4.x, 32 MB RAM (24 MB by mělo být minimum, ale zatím není jisté, zda hra poběží s tímto množstvím paměti stabilně), grafickou kartu s 3D akcelerací podporovanou systémem Warp3D (tj. v současnosti CyberVision3D, CyberVisionPPC, BVisionPPC),



CD-ROM a systém 3.x. Vysoké paměťové nároky jsou patrně výsledkem optimalizace, která měla za cíl obejít "úzké hrdlo" mezi procesorem a grafickou kartou (těžko lze asi srovnávat rychlost Zorro II/III s AGP sběrnicí). I jal jsem se ověřovat, zda mám nainstalován potřebný software (WarpUP a Warp3D). Pro ty, kterým tyto systémy chybí (nebo nemají nejnovější verze), je na CD připravena instalace obého. V mém případě bylo třeba nainstalovat pouze Warp3D a následně pak vlastní hru. Instalace WipeOutu vám může zabrat buď 1 MB (na disk se okopíruje pouze spustitelný soubor, vše se čte z CD), 42 MB (na disk se kopíruje vše kromě MPEG animací) či 70 MB (kompletní instalace). Kompletní instalaci využijete tehdy, chcete-li při hraní zároveň poslouchat soundtracky, které vyplňují zbytek CD.

Až potud bylo vše bezproblémové (kromě nalezení místa na disku -)). Když jsem se však pokusil hru spustit, tak se vždy zhroutila - ať jsem dělal, co jsem dělal, nebyl jsem schopen ji spustit. Přitom Warp3D a WarpUP měl být funkční, protože přinejmenším dodávaná dema pracovala bez problémů. Nakonec jsem zjistil, že chyba není ve samotné hře, ale v instalaci Warp3D (k mé velké zlosti se druhý den na Internetu objevil seznam možných problémů, kde na ten můj explicitně upozorňovali). Zkrátka a dobře, máte-li již nainstalovánu starší verzi Warp3D, smažte před instalací verze dodané s hrou staré knihovny a drivery Warp3D (zvláště pak PowerPC moduly), protože v nejnovější verzi zapomněli v Haage & Partner zvýšit verze některých knihoven a tudíž nedojde při instalaci k jejich přepsání. Pokud narazíte i na nějaké jiné problémy, podívejte se, zda již nejsou vyřešeny, nebo napište na *wipeout@blittersoft.com*. Z těch významějších problémů, které by vám mohly znemožnit hraní bych ještě uvedl



- rozhodně je nejlepší mít nejnovější ovladače vaší grafické karty V případě CyberVision3D by měl být použit systém Picasso96 nebo CyberGraphics 4, nikoli CGX 3. Tyto by měly být i správně nakonfigurovány (např vypnuto stahování obrazovek a povolena cache pro bitmapy)
- pokud máte jen 4 MB video RAM, měli byste před spuštěním mít pouze Workbench s malou barevnou hloubkou, popř nepoužívat triple buffering
- máte-li nedostatek Fast RAM, měli byste zmenšit paměť pro textury (viz dále)
- a konečně, pokud hru spustíte a ta po relativně krátké době "zatuhne", je to v 99% případů způsobeno přehříváním grafického čipu (hra využívá 3D akceleraci na maximální výkon), a proto byste měli zajistit v takovémto případě řádné chlazení grafického čipu! To byl i můj případ, přestože normálně BVision pracoval bez problémů a bez chlazení

První start

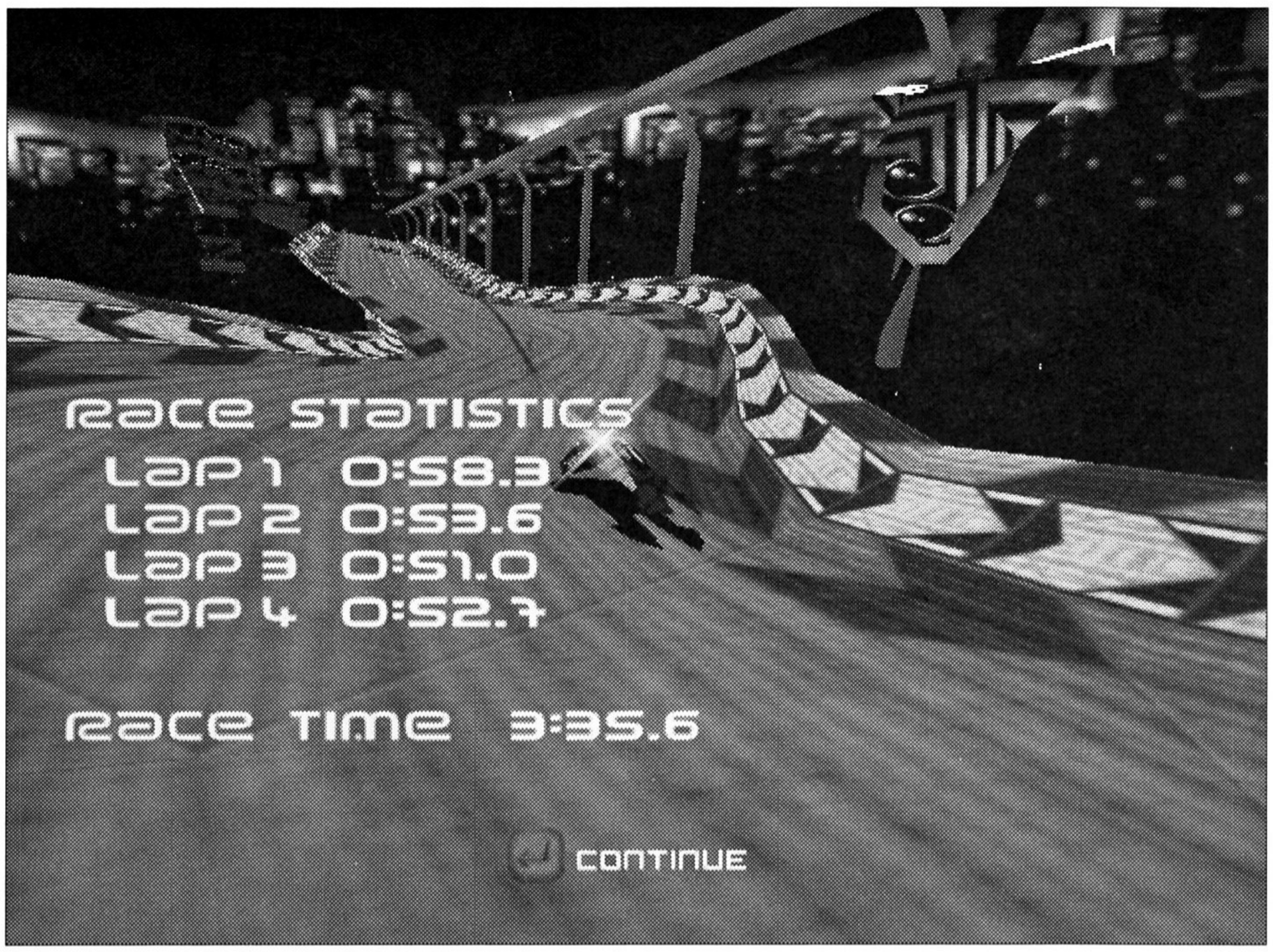
Pokud vás informace již uvedené neodradily, můžeme přejít k vlastní hře Po kliknutí na dodávanou ikonu se vám nejprve objeví okno se základní konfigurací, v němž lze nastavit základní parametry Jedná se především o způsob zobrazování (samostatná obrazovka vs okno na WB) a dvojitý nebo trojitý buffering, včetně zadání požadovaného rozlišení Hra pracuje pouze v 15 nebo 16bitových režimech a rozlišení může být v podstatě jakékoliv, nicméně originální grafika je navržena pro režimy 640x480 a 320x240 bodů Nastavit můžete také paměť pro textury - standardně je nastaveno maximum 3328 kB, nastavíte-li méně, budou se muset některé dohrávat za běhu, ale šetříte tím Video RAM i Fast RAM Samozřejmě lze také nastavit zvukové parametry, jako jsou poloviční úroveň hlasitosti, použití AHI (vřele doporučuji), přehrávání zvukových stop z CD a tak dále Zajímavým parametrem je omezovač počtu snímků za sekundu (standardně nastaven na 60 FPS), jehož význam spočívá v tom, že při vyšších rychlostech zobrazování se prý počítačem řízení protivníci chovají "bláznivě" Pokud jste vše nastavili dle své libosti (či hardware), zbývá vše již jen uložit a hru spustit. Ačkoliv jsem vás výše "strašil" s paměťovými nároky, na mé BVisionPPC s 8 MB Video RAM pracovala hra klidně s maximálními nastaveními v rozlišení 800x600 při současně spuštěném 16-ti bitovém Workbenchi (1024x768) a DOpusu bez problémů (vliv na to ale jistě má dostatek Fast RAM) Předpokládám, že je z toho všeho patrné, že tato hra běží korektně v multitaskingu

Po intru se před vámi již objeví startovací panel vlastní hry, v němž si lze vybírat režimy (arcade - soutěž o medaile - nebo na čas), raketky, tratě a samozřejmě další kupu voleb způsob ovládání (klávesnice samostatně, s myší nebo s joystickem či joypadem), hlasitost zvuků a hudby, možnost používání zbraní, atd Kromě toho je verze WipeOut pro Amigu rozšířena o speciální volby, které lze měnit pomocí funkčních kláves během hry a které slouží k aktivaci či vypnutí různých parametrů ovlivňujících rychlost a kvalitu zobrazování (mlha, filtry pro vyhlazení textur, zobrazení oblohy, jas, lineární vs perspektivní mapování textur apod) Všechny zmíněné parametry se samy ukládají při ukončení hry

Dojmy

Jak už jsem zmínil, jedná se o 3D závodní hru Představte si ale místo autíček antigravitační vznášedla v úzkém koridoru, jak se honí s několika soupeři a případně využívají i zbraní, aby se nepříjemných protivníků zbavili. Přitom koridory obsahují různá speciální pole, které vašemu vznášedlu přidají rychlost, zbraně, štít či autopilota Pokud hru pojmete více ve stylu "sejmi koho můžeš", tak to může docela dobře připomínat honičky v jednomístných stíhačkách z Hvězdných válek Kdo ale preferuje čisté závodění, může jakékoliv zbraně ze hry vyloučit Tak to je WipeOut Jakmile se pustíte do hry, budete zcela jistě ohromeni Především hra běží (alespoň na mé konfiguraci BlizzPPC603+/200Mhz s BVision) v rozlišení 640x480 a 16 bitech zcela plynule Můžete létat po trase sem a tam, prudce řezat zatáčky či honit soupeře nejen velice plynule, ale i s tím správným dojmem dynamiky celého pohybu - zkrátka raketka se při všech manévrech chová jako skutečná a její pohyb působí velice reálně (z pohybu závodního vznášedla lze často i odhadnout jeho hmotnost apod) Pokud opravdu toužíte po maximální rychlosti zobrazování, můžete hru zkusit v menším rozlišení (320x240), i když dle mého názoru je to zcela zbytečné - pouze se ochudíte o jemnou a detailní grafiku

Když už jsem zmínil grafiku, tak je naprosto fantastická (alespoň porovnávaje s tím, co v této oblasti (ne)existuje pro Amigu) Detaily vznášedel, stop jejich motorů i okolní krajiny jsou velice pěkně propracovány (alespoň ve vyšším rozlišení) a vypadají perfektně plasticky To vše včetně pozadí tvořeného lesy, horami či městy budoucnosti, včetně oblohy, ale i padajícího sněhu, deště, mlhy či poletujících motýlů vytváří skvělou atmosféru pro to hlavní



- závody Určitě tady okolo naleznete obrázky z této hry, ale ten pravý dojem získáte až při hraní hry, kdy je vše v pohybu (ostatně i některé kulisy, jako jsou například okolní keře, vypadají správně plasticky právě až když kolem nich proletíte plnou rychlostí) Jedinou výjimkou jsou asi exploze a kouřové efekty, které nevypadají tak dobře, jako vše ostatní Taky intro není (alespoň dle mého subjektivního dojmu) na stejné úrovni jako zbytek hry - jedná se o MPEG animaci navrženou pro rozlišení 320x200 bodů, a tak ve větších rozlišeních nepůsobí nějak výrazným dojmem

Grafiku by u dobré hry měly doplňovat i realistické efekty a zvuk. Zvuků je ve hře víc než dost - jak mluvených pokynů či varování, tak jiných efektů - a znějí velice reálně Pokud například "škrábnete" lodí o stěnu koridoru, uslyšíte tření ocelí o ocel Jediným problém, na který zpočátku narazíte, může být nízká kvalita reprodukce těchto zvuků (různé praskání apod). To je způsobeno přehráváním přes standardní 8bitový výstup Amigy, a pokud nemáte zvukovou kartu, lze jej potlačit buď volbou "poloviční hlasitost" nebo nejlépe použitím AHI Jestliže si v AHI navolíte například 14bitový HiFi přehrávač pro Paulu, buďte si jisti, že zvukový výstup nebude mít chybu Zvuky a ruchy lze samozřejmě doplnit přehráváním zvukových stop na CD, které zajímavě dokreslují atmosféru To ovšem vyžaduje, abyste měli zvukový výstup z CD-ROM také zapojen na nějaký ten reproduktor

Hratelnost

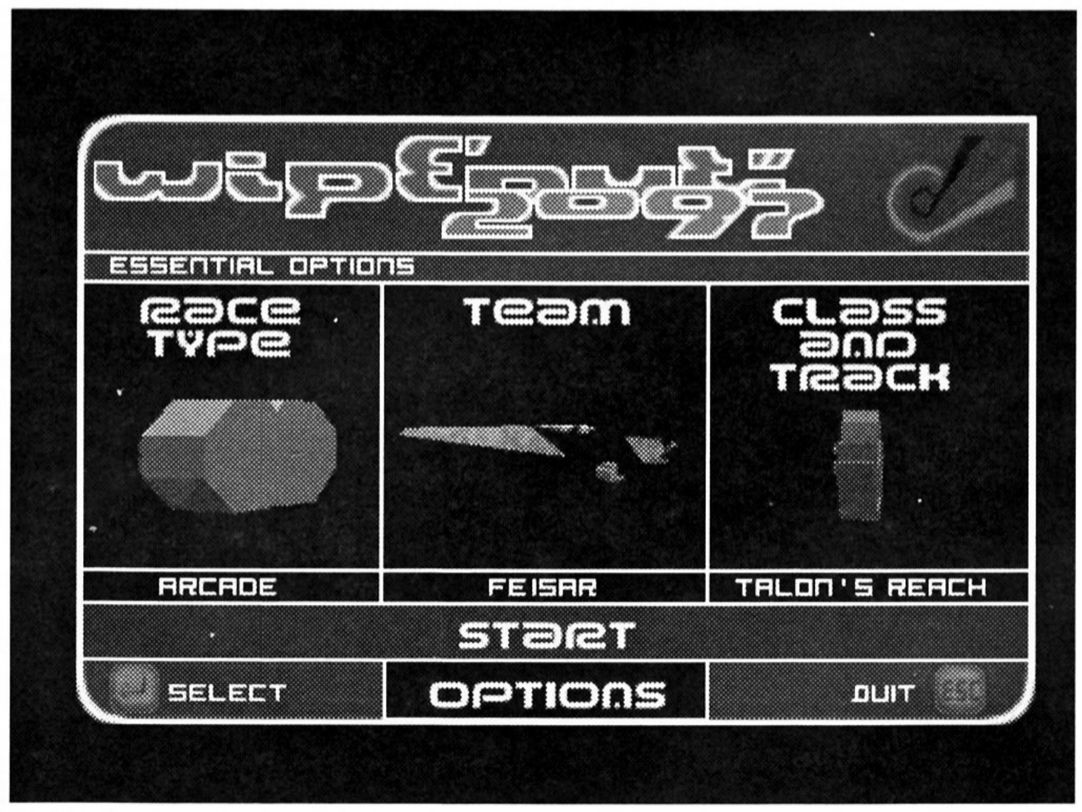
O původním WipeOut se tvrdilo, že je dosti obtížný O to větší překvapení (alespoň co se týče hratelnosti) pro mne byl WipeOut 2097 v Amiga verzi Základní ovládání lodí je snadné (ať už z klávesnice či pomocí joysticku, myš si musíte vyladit a nastavit její citlivost), zvlášť pro rutinní pařany, a k dispozici jsou čtyři vznášedla s různou úrovní manévrovatelnosti, maximální rychlosti, odolnosti atd K dispozici jsou (mimo jiné) dvě snadné úvodní trasy, které snadno zvládnete a můžete si na nich vyzkoušet různé finty apod Ale to hlavní je dokonale vytvořená struktura soupeřů v arcade módu - každý má jiné parametry a schopnosti, takže i po relativně krátkém zácviku na trati rozhodně nebudete poslední a ruku v ruce se zlepšujícími se výkony se budete postupně propracovávat k lepším pozicím Rozhodně tedy ani na začátku nehrozí ztráta motivace z důvodu "neschopnosti" alespoň někoho porazit

Samozřejmě, že nejsou k dispozici jen dvě trasy Okruhů je k dispozici celkem šest na třech různých úrovních náročnosti (čím těžší okruh, tím je rychlejší a klikatější) Některé z nich jsou opravdu zábavné a zvlášť při pohledu z kabiny si člověk připadá jako na drsné horské dráze Protože na obtížnějších trasách máte větší šanci bourat, popř vás mohou poničit svými střelami a minami soupeřit, má každá trať "opravný úsek", do nějž můžete vjet a nechat tak raketku před dalším kolem opravit Na těžších trasách také brzy zjistíte, že nestačí jen jet a zatáčet a začnete postupně využívat další manévry (zvedání či sklopení čumáku vznášedla, pravou a levou vzduchovou brzdu apod) a různé "urychlovače" a jiné bonusy na trati Na to ovšem už myš či joystick s jedním či dvě tlačítky stačit bez klávesnice nebude Nejlepší je pak asi použít buď joypad nebo klávesnici Totéž platí i v případě, kdy chcete své soupeře ostřelovat, klást jim do cesty miny, prostě jim působit potíže - tato záškodnická činnost však obvykle to člověka odvádí od soustředění na vlastní závod, takže pokud chcete trhat rekordy, je lepší se soustředit na řízení

Pokud si myslíte, že potom, co zvládnete hravě porazit všechny soupeře na všech šesti trasách, už nebude žádná zábava, mýlíte se Pak se vám totiž objeví další dvě extrémně náročné trasy, kde můžete dále pilovat svůj um Pokud i tyto trasy bez problémů zvládnete, čeká na vás další překvapení! Kromě toho můžete jezdit na čas a trhat rekordy (popř. si je porovnat pak s podobně založenými hráči na Internetu)

Závěr

Dříve než skončíme s recenzí na tuto skvělou hru, dovolte mi pár závěrečných poznámek Zatím moc se moc kritiky neobjevilo (a asi ani neobjeví - kvůli hardwarovým nárokům u takovéto hry se těžko můžeme zlobit). Nicméně je škoda, že není dodán žádný stručný návod k vlastní hře (nemyslím tím popis instalace a specifik amigácké verze), který by nastínil všechny možnosti hry - když nic jiného, alespoň v elektronické podobě Takto si musíte vše vyzkoušet postupně sami Musím na druhou stranu uznat, že funkčnost je minimálně na stejné úrovni jako u PC verze (včetně cheatů), takže lze například použít seznam zbraní a speciálních efektů na WWW stránce Psygnosis Druhým nedostatkem je neexistence módu pro dva hráče Nicméně již se pracuje na WipeOut 3 a třeba se ho někdy dočkáme v plné verzi i na Amize Závěrem lze říci, že WipeOut 2097 je jednoznačně ta nejlepší 3D real-time hra v této kategorii na Amize (a podobně na tom jsou s popularitou i příslušné PC a PSX verze) a velký dík musí jít firmě Digital Images, která se o konverzi postarala



★★★★★

95%

Typ:	futuristické závody antigravitačních vznášedel
Výrobce:	Digital Images/Psygnosis, 1999
Distributor:	Blittersoft
Minimum:	PPC a 3D graf karta, 24 MB RAM, CD, OS3 x
Doporučeno:	32 MB RAM, OS3 1, nejnovější systém CyberGraphics či Picasso96
Testováno na:	A1200+BlizzPPC 603+/200, BVisionPPC, 64 MB RAM, 12x CD-ROM, OS 3 5, CGX 4 2

Moonbases

recenze

Miloš Demel

Jednoho dne se u mne stavil AGA-Slayer s hrou Moonbases na CD a návrhem, abych o ní napsal recenzi. Nejsem moc dělaný na strategické hry, ale byl jsem moc zvědavý, jestli je na tom Moonbases v porovnání s Napalmem. To se dozvíte v této recenzi.

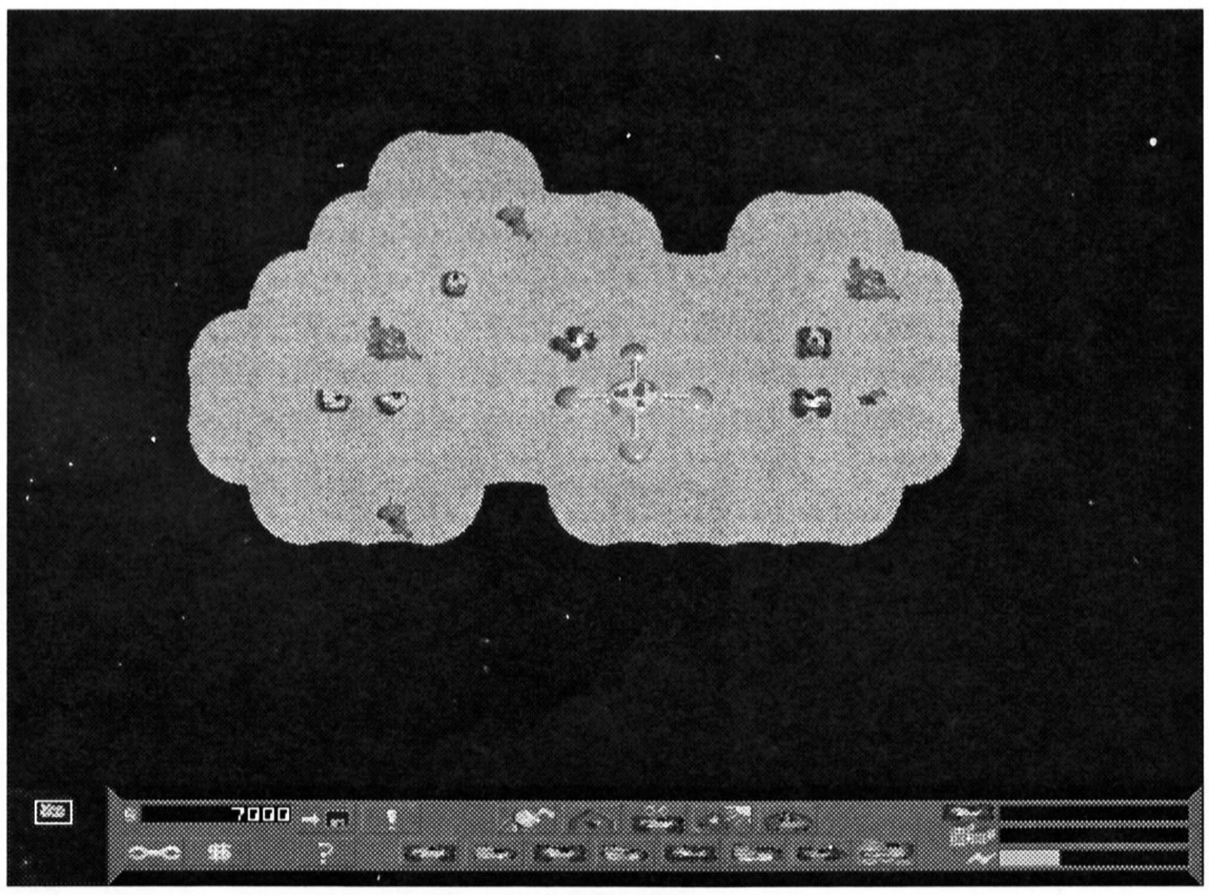
Na CD se nachází adresář s hrou (necelých 9.5 MB), dále adresář s demy her, které vydává distribuční firma ALIVE Mediasoft (něco přes 15 MB), čili opět další "zaplněné" CD. Booklet obsahuje informace o instalaci, o spouštění hry samotné, základní info o hře a instrukce k editoru map.

Hra se spouští dvěma způsoby, buď v PALu nebo přes RTG ovladač. V prvním případě se Amiga musí resetovat, zvolit start bez startup-sequence (vyžaduje plné 2 MB Chip RAM) a vybrat zobrazovací mód (musí to být interlace mód, jinak uvidíte jen polovinu herní plochy). Takto vše běží rychle, ale grafika je kostrbatá Ve druhém případě jde hra spustit z WB obrazovky i s menší Chip RAM. Grafika působí vyhlazenějším dojmem, jenomže pokuď nevlastníte nějakou grafickou kartu, je tento způsob výrazně pomalejší (tzv. slideshow, a to mám 68040/40), protože rozlišení je minimálně 640x470. Moonbases se distribuuje ve dvojjazyčném provedení, v angličtině a němčině. Bohužel to nejsou katalogy, takže nepočítejte s překladem do češtiny. Výhodou je možnost hry proti kamarádovi přes modem (pokuď jste dostatečně majetní a můžete si dovolit financovat Český -bů-com)

Můj subjektivní první dojem při spatření hry v běhu byl pocit silného tlaku v okolí žaludku. Veškerá barevná paleta - světle šedá, tmavě šedá a do toho nějaká ta červená. No nic, říkal jsem si, přece i graficky ne zrovna nejlepší hry můžou chytnout svou hratelností. A tak jsem se pustil do hraní...

Takže od začátku, je to strategie, ve které jste se ocitli na Měsíci s pár tisíci dolary, několika vozítky a hlavní budovou společnosti SIGMA Corporation's v souboji o těžbu surovin s konkurenční společností OMICRON Inc. (můžete bojovat i za OMICRON a mise budou jiné). Na monitoru se objeví úkol mise a poté vrchní část zabírá oblast, ve které se nachází vaše jednotky a velitelství. Nyní popíši spodní část obrazovky zleva doprava: mapa (musíte mít postavený satelit), vaše finance, dále jsou ikony ve dvou řadách - vrchní: ukládání pozic, možnost začít misi znovu, budovy, a spodní: oprava budov, prodej budov, připomenutí mise, typy vozítek. Zbývají ukazatele rychlosti výroby vozítek a budov, no a stav vaší energie. Ikonky jsou srozumitelné na první pohled. Kolik misí tam je a jaké jsou úkoly, vám nepovím ani kdyby mě mučili STBáci. Mně se nepodařilo projít už tu první, ale to nijak neovlivní mé hodnocení (prostě strategie moc nehraji, kromě DUNY II). Mimoto, díky přítomnosti editoru map je to zbytečná otázka.

Ovládání je na můj vkus příliš složité, zvláště po vyzkoušení podobné strategie NAPALM (nebo starší DUNE II). Např. označení vozítek se provádí pravým tlačítkem myši. Mohli si vzít příklad z výše uvedených her, hráč se chce bavit a ne lopotit s ovládáním. Celkovým dojmem na mne hra působí velmi zastarale. Dokonce je o hodně horší než DUNE II, a ta je prosím z roku 1993! Je to hezké od fy. ALIVE Mediasoft, že vydává hry pro Amigu (a těch je velmi málo), ale nemusí to zákonitě znamenat, že amigista bude kupovat ze soucitu kdejaký brak, který vypadá, jako by byl propasírovaný přes AMOS. Kdo mi nevěří, tak ať si to koupí, ale ať mi pak nenadává.



★☆☆☆☆

30%

Typ:	strategie
Výrobce:	Homegrown Software, 1999
Distributor:	ALIVE Mediasoft Ltd.
Minimum:	Amiga, 2 MB Chip, CD-ROM
Doporučeno:	procesor 030/50, HDD
Testováno na:	A1200+040/40, 32MB RAM, HDD, 40xCD-ROM

Hry CD32 a Amiga

CG005 Bundle Akira + Gulp (2CD) + ZDARMA 3CD (CD32) ↓↓↓ 390
- Zool, Now Games (100 her), Chaos Engine
CG014 Amiga CD-Sensation V2 - Golden Games ↓↓↓ 120
CG016 Amiga ClassiX Vol 1 (400 her, Amiga CD) 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) ↓↓↓↓ 150
CG025 Arcade Classics MKII (Amiga CD) ↓ 560
CG042 Assasins 4 CD ↓ 630
CG060 Brain Damage Pinball (Amiga CD) 890
DG130 Capital Punishment (Amiga) 960
CG085 Cedric (CD32) ↓↓↓ 890
CG100 Chaos Engine (CD32) ↓ 120
CG110 Civilisation (Amiga CD) ↓ 690
CG180 Eat the Whistle (Amiga CD) fotbal 830
CG192 Final Odyssey (Amiga CD) ↓↓↓ 990
CG194 Flying High (Amiga CD) 890
CG196 Foundation (Amiga CD) 1490
CG199 Gamers Delight 2 (Amiga CD) 510
CG202 Gamer Software - disky z časopisu CD32 Gamer (CD32) 99
CG204 Games Room (Amiga CD) 490
CG206 Genetic Species (Amiga CD) ↓↓↓ 1190
CG215 Gulp (Amiga CD / CD32) ↓↓↓ 150
CG300 Microcosm (CD32) ↓↓↓ 350
CG305 Moonbases (Amiga CD) - NOVINKA! 1150
CG311 Myst (Amiga CD) 1890
CG313 Napalm (Amiga CD) - NOVINKA! 1890
CG325 Nemac IV (Amiga CD) ↓ 690
CG327 Nick Faldo's Golf (CD32) ↓ 120
CG340 OnEscapee (Amiga CD) ↓↓↓ 1190
CG345 Pinball Illusion (CD32) ↓↓↓ 290
CG360 Quake (Amiga CD) ↓ 1890
CG365 Red Mars (Amiga CD) - NOVINKA!!! 790
CG400 Samba World Cup (Amiga CD) fotbal - NOVINKA! ↓↓↓ 990
CG412 Sensible Soccer Int. (CD32) ↓↓↓ 150
CG420 Shadow of the 3rd Moon (Amiga CD) ↓↓↓ 990
CG425 Simon the Sorcerer (Amiga CD / CD32) 680
CG430 Sixth Sense Investigations (Amiga CD) - NOVINKA! 1090
CG426 Spherical Worlds (Amiga CD) ↓↓↓ 990
CG435 Strangers AGA (Amiga CD) ↓↓↓ 790
CG445 Street Racer (Amiga CD) 710
CG450 Superfrog (Amiga CD) - ReRelease! 690
CG455 The Prophet (Amiga CD) - NOVINKA! 1150
CG460 Theme Park (AGA + ECS) (Amiga CD) ↓ 710
CG466 Trapped2 (Amiga CD) ↓↓↓ 690
CG470 Turbo Racer 3D (Amiga CD) - NOVINKA! 1050
CG472 T-Zero (Amiga CD) - NOVINKA! 1890
CG475 Ultimate Gloom (Amiga CD) ↓ 710
CG480 Ultimate Super Skidmarks (Amiga CD) 930
CG485 Uropa 2 (Amiga CD) ↓↓↓ 790
CG493 Virtual Computer Pets (Amiga CD) - NOVINKA! 490
CG494 Virtual Grand Prix (Amiga CD) - NOVINKA!!! 1490
CG495 Virtual Karting 2 (Amiga CD) 830
CG496 Vital Light (CD32) ↓↓↓ 250
CG520 Vulcanology (Amiga CD) - NOVINKA! 830
CG525 Wasted Dreams (Amiga CD) - NOVINKA!!! 1390
CG490 Wendetta (Amiga CD / CD32) ↓↓↓ 590
CG530 Wet - The Sexy Empire GERMAN (Amiga CD) 1390
CG535 Wipeout 2097 - NOVINKA!!! 1640
CG545 Zombie Massacre (Amiga CD) 790
CG550 Zool (Amiga CD / CD32) ↓ 150

Software na CD

CS001 1700+ Textures for Desktop Video with Amiga 490
CS014 Amiga CD-Sensation V1 - Demos Are Forever ↓↓↓ 120
CS0 Aminet 8 ↓↓↓ 150
CS0 Aminet 10 ↓↓↓ 150
CS027 Aminet 12 ↓↓↓ 150
CS02 Aminet 13 ↓↓↓ 150
CS02 Aminet 15 ↓↓↓ 150
CS032 Aminet 21 ↓ 310
CS034 Aminet 22 ↓ 310
CS033 Aminet 23 ↓ 310
CS031 Aminet 24 420
CS025 Aminet 25 ↓↓↓ 330
CS035 Aminet 26 ↓↓↓ 330
CS028 Aminet 27 ↓↓↓ 330
CS022 Aminet 28 ↓↓↓ 330
CS021 Aminet 29 ↓↓↓ 330
CS030 Aminet 30 ↓↓↓ 330
CS036 Aminet 31 420
CS015 Aminet 32 420
CS037 Aminet 33 - NOVINKA! 420
CS038 Aminet 34 - 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) 1150
CS018 Aminet Set 8 (4CD) - NOVINKA! 1150
CS040 Animatic ↓↓↓ 150
CS041 Anime Babes 3 - Special Edition 830
CS043 Beauty of Chaos ↓ 250
CS051 Color Collection 480
CS054 CybergraphX v 4 1 - NOVINKA! 950
CS055 Deluxe Paint 5 CD 990
CS057 Developer CD v2.1 - NOVINKA!!! 950
CS061 Erotic Collection 370
CS085 Giga Grafics CD 1 - 4 (4CD) 570
CS086 Giga PD v3.0 (3CD) 340
CS087 Geek Gadgets 2 470
CS120 Illusions in 3D ↓↓↓ 290
CS127 Light ROM 6 (4CD) 1390
CS128 Meeting Pearls IV ↓↓↓ 150
CS131 Megahits 7 ↓↓↓ 390
CS134 Miami 3.x CD 1890
CS136 Mods Anthology (4CD) 950
CS140 Network CD 2 ↓↓↓ 190
CS151 Octamed Sound Studio v1 ↓↓↓ 290
CS153 Personal Paint 7.1 CD ↓↓↓ 990
CS154 PFS 3 - NOVINKA!!! 1990
CS155 p-OS PreRelease 790
CS158 Red Hat Linux 5.1 CD 770
CS160 Scala MM 400 CD - NOVINKA! 13990
CS161 Scala Plug In 1190
CS162 ScanQuix 5 CD - NOVINKA!!! 3490
CS163 Scene Xplorer - NOVINKA! 290
CS182 Spectrum CD 1999 ↓↓↓ 550
CS185 Superautos 94/95 & Studien ↓ 120
CS198 TurboCalc 5.1 CD 2690
CS200 WordWorth 6 Office CD 1590
CS201 Workbench AddOn Volume 1 ↓↓↓ 250
CS230 Zoom Release 2 ↓↓↓ 390

Photo CD

CS920 Film 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

Hry z Aminetu II. - "alea iacta est"

Boleslav Kristen

Touto latinskou frázi, která znamená "kostky jsou vrženy", vás vítám u dalšího dílu sharewarových a freewarových her z Aminetu. Jak vyplývá z titulku, dnes budeme hodnotit hru v kostky.

Jako malí klucı jsme hodně hrávalı ve škole různé hry s kostkamı Buď se házelo na největší počet bodů anebo jsme pokoušeli drobný hazard ve hře "mezı kozy"

Dnes se podíváme na několik her, které s tímto tématem úzce souvisejí Hlavní podstatou všech her je dosáhnout co nejvíce bodů Body získáváme podle určitých pravidel, které jsou většinou stejná, ale někdy se trochu liší. Ale na to všechno upozorním postupně

Pravidla

Nejprve sı ujasníme základy Hráč háže pětı kostkamı Po vržení má možnost buď vržená čısla zapsat do tabulky, nebo označıt ta, která mají zůstat a vrhat ostatnımi ještě dvakrát V tabulce se zapısují hodnoty takto (postupujeme odzadu):

- YAHTZEE - tohle znamená, že máme pět stejných čısel (třeba pět dvojek)
- Large Straight - velká postupka, znamená to, že musíte mít všech pět čısel v postupce (1,2,3,4,5 anebo 2,3,4,5,6)
- Small Straight - malá postupka, zde stačí mít čtyřı čısla v postupce (jako 1,2,3,4 nebo 2,3,4,5 anebo 3,4,5,6)
- Full House - obdobně jak v pokru (třeba 2x5 a 3x6)
- 4 of Kınd - zde musíte mít stejné čtyřı čısla (např 4x1)
- 3 of Kınd - zde musíte mít stejné třı čısla (např 3x2)

Dál se to trochu už lıší, ale ještě je zde šest řádků, do kterých se počítá počet příslušných čısel (např do Sıxes se počítá počet šestek)

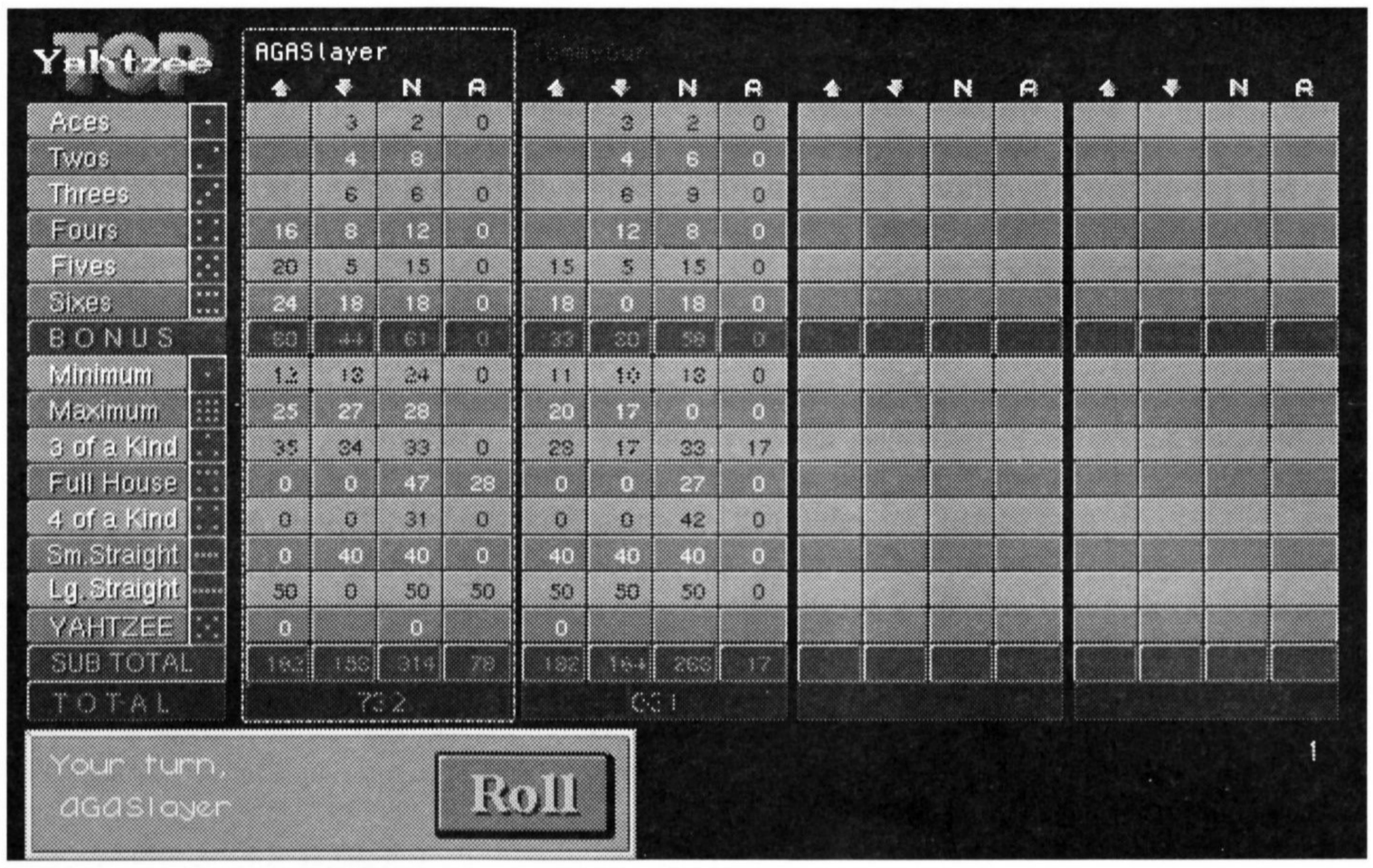
Tak to by byly ty nejdůležıtější pravıdla, teď si postupně popıšeme programy, které jsem našel na Amınetu

Bodování

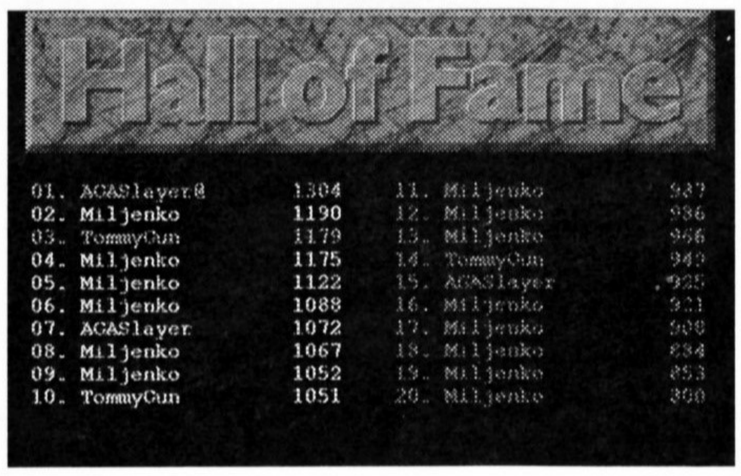
Ve všech hrách se boduje podobně Většınou záleží od toho, kolık hodíte, ale některé pravıdla mají svoje pevné stanovené body Tak třeba Full House má 25 bodů, malá postupka 30, velká zase 40 a YAHTZEE má většınou 50

Top Yahtzee

Můj jednoznačný favorıt Tato hra má ze všech nejlepší design a také zábavu Můžete buď hrát sami na skóre anebo protı třem spoluhráčům. Můžete také mít napsané vlastní jména, které po ukončení hry zůstanou a nemusíte znova vypısovat přı nové hře Je zde taký největší počet tabulek, kde můžete svoje vrhy zapısovat Zvuky jsou dobré, grafika příjemná Co potěší, je to, že celá hra je systémová, takže jsem mohl ı obrázek grabnout To by mohlo být vše k výhodám hry, teď zápory Nejvíce mně ası štve trochu dıvné ovládání vrhu kostek Zde místo označení kostek, které mají zůstat, označíte ty, kterımı budete dále vrhat. Připadá mi to trochu nelogické, protože obvykle je označıt ty kostky, kterımi se dál nebude hýbat Když hrajete jinou hru a zkusíte tuto, budete to pro vás trochu šok a bude to chtít trochu času, než si zvyknete A taký mı chybí trochu statıstik Tabulka se skládá ze čtyř sloupců V prvním sloupci zapisujete výsledky postupně od YAHTZEE (všech 5 stejných čısel) až do jedniček Druhý sloupec je podobný, ale opačně veden, tedy od jedniček až po YAHTZEE. V obou dvou sloupcích ale musíte zapisovat postupně! Třetí sloupec je tzv. volný, zde můžete zapisovat na přeskáčku Čtvrtý je obtížnější, jelıkož zde se zapisují pouze hodnoty při prvním vrhu Takže pokud vrhnete ještě jednou, v příslušném řádku u této tabulky budete mít 0 bodů A co se nachází v řádcích? Kromě obvyklých, které jsou popsané v Pravıdlech, jsou zde řádky jako minimum a maximum Zde pouze záleží, aby maximum bylo větší než minimum A jak získat bonus? Musíte mít v horní částı tabulky součet bodů přes 62, pak budete odměnění bonusem v podobě 35 bodů Zdá se Vám to lehké? Tak to zkuste, můj rekord činí zatím (k 21 11 1999) 1304 bodů



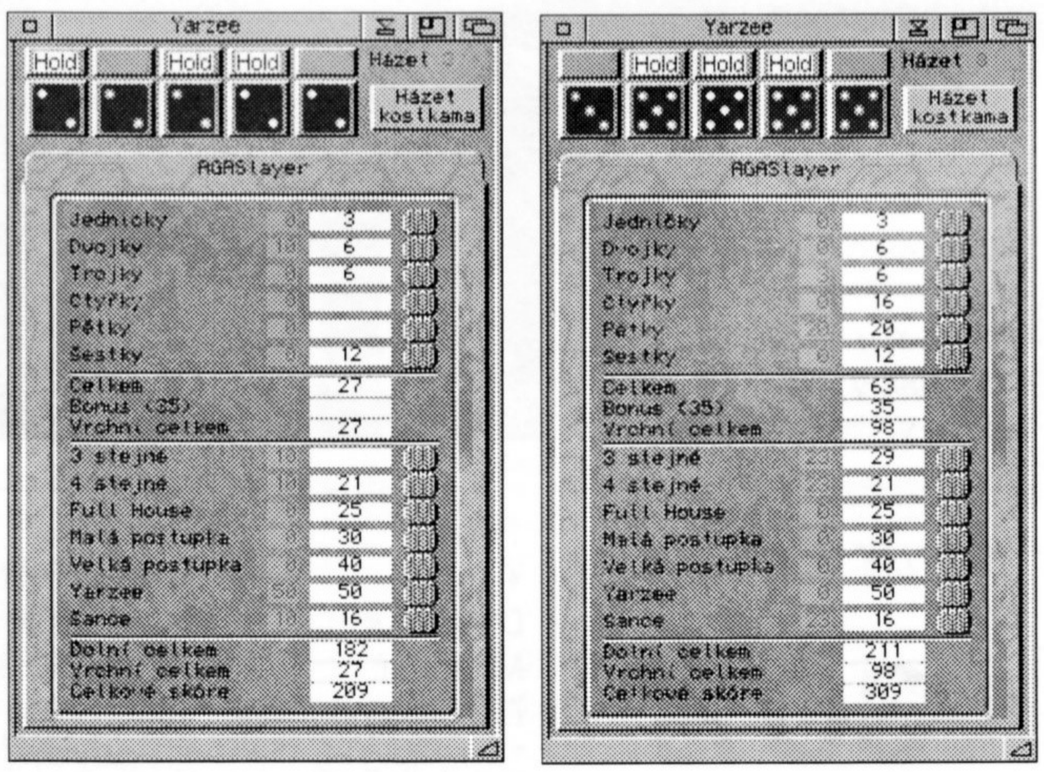
Top Yahtzee



Hra je shareware, za doplatek 6 $ anebo 10 DM obdržíte nové bonusy, jako tournament, statıstıky atd Až dostanu plnou verzı, dám vám vědět Hru vytvořıl Mıljenko Vrankovic z Chorvatska

Yahtzee

Představují vám nejnovější hru ze všech dnes recenzovaných Jaké jsou výhody této hry? Hlavně v množství nastavování (až 9 hráčů, barvy, pozadí,), možností ovládání skrze klávesnicí, plno různých statıstık, opět hra na skóre Taký za výhodu lze považovat tlačítka vlevo nahoře, kde pomocí tlačítka "TAKE" můžete okamžitě zapisovat do tabulky (nemusíte dál házet, abyste použilı



Třetí z popisovaných kostkových her: Yarzee

všechny vrhy) Nebudu tu všechno vypisovat, vyzkoušejte si to sami Mezi nevýhodu lze zahrnout zase ovládání při dalším vrhu, kde je nutno mačkat na jiné tlačítka Pokud chcete hrát s počítačem, tak musíte napsát jeho jméno jako Amiga. A pak malý rozsah tabulek Když už jsme u té tabulky, tak jedinou novinkou je zde pouze položka "Free Choice", kde zapíšete vaší hodnotu, když Vám nebude nikam pasovat Bonus zde obdržíte (opět 35 bodů), když budete mít v levém sloupci 63 a více bodů Ale zde pozor, tady se i body odečítají. Pokud nebudete mít v levém sloupci aspoň tři stejné čísla, příslušné body vám budou odečteny Můj rekord zde činí 419 bodů

Hra má status emailware a tak pokud se vám bude hra líbit, pošlete autorovi, kterým je R.F Bischop z Holandska krátký email.

Yarzee

Předposlední hra naší nabídky potřebuje ke svému spuštění MUI ve verzí 3 8 Tato hra běhá na Workbenchi, takže si ji klidně můžete zahrát třeba při výpočtu složité animace, když nemáte co dělat. Ale dá se to hodnotit jako kladné, takže dalšími dobrými znaky je to, že hra je lokalizována do češtiny (může to být i zápor) Může hrát až 9 lidí Bohužel teď se objevují už pouze zápory. Nějak nemůžu hrát proti počítači, pak zde není žádná tabulka nejlepších výsledků (jako u dvou předchozích) Hra je naštěstí pouze jako freeware a autorem je Richard Townsend z Velké Británie Doufám tedy, že hru autor dokončí i s těmi věcmi, které slibuje v příštích verzích

YTZ Pro

No a máme tu poslední hru Ta je od předchozích trošku jinak vyvedena, hlavně v činností "házení kostkami" Zde vyjíždí nějaká krabice s dvěma sloupci Do pravého sloupce ukládáte čísla, které chcete, aby zůstala a v levém necháte na promíchání Pak jenom kliknete myškou a vyjedou vám nové čísla Tohle lze dát ke kladům, pak ještě grafika a hlavně možnost zahrání turnaje (na šest her) mezi čtyřmi hráči (zde je konečně i počítač) K záporům této hry lze přičíst i chybějící jakoukoliv dokumentaci, pak třeba chyba v popisu hry (když čtete informace, tak najednou zde je napsáno Slayer prorgams). Pak i zvuky nejsou moc příjemné Nějak to zpracování trochu pokulhává Osobně se mi tato hra vůbec nelíbí, proto je uvedena na posledním místě Ale každý má jiný názor a tak tuto hru třeba může považovat za vydařenou Z krátké informace ve hře jsem se dozvěděl, že hra je shareware (ale není napsáno, kolik se má poslat) a autorem je Američan Jason J Phelps

Závěr

Hotovo, všechny čtyři hry máme zrecenzované a naleznete je na Aminetu anebo na dalším ARCD, pokud je tam někdo umístí Přejí vám pevnou ruku, teda spíše přesný kontakt s myškou a hlavně štěstí, které je vrtkavé A tak lámejte rekordy a pokud můžete, posílejte mi vaše výsledky, připomínky atd.

Ambermoon

klasika

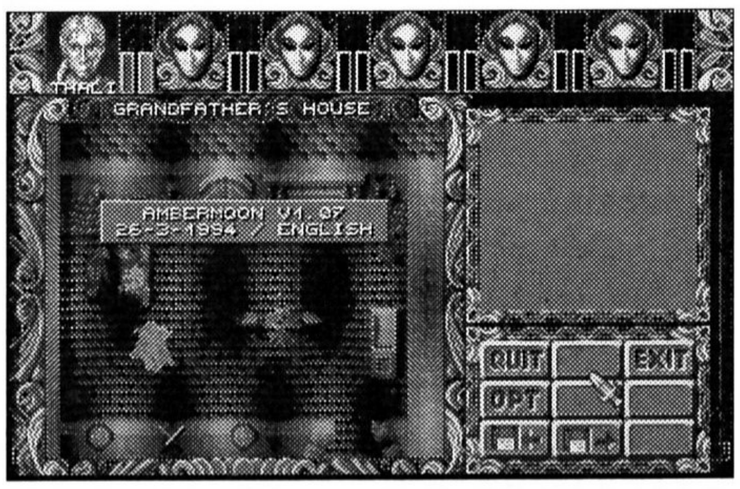
Marek Paták

Jsou hry dobré i špatné. Jsou takové, po kterých měsíc od jejich vydání ani pes neštěkne, a jsou hry, které si i po letech rádi zahrajeme. Stále nás dokážou pobavit, vtáhnout do děje i rozesmát. Těmto hrám říkáme klasika nebo legendy herního nebe. Bezesporu mezi ně patří takové pecky jako Shadow of the Beast, Gods, Megalomania, Frontier, Ishar II, Dune II, Ambermoon atd...

A právě na poslední z nich bych vás rád chtěl upozornit. Hra Ambermoon (od nadějného německého seskupení říkající si Thalion, z jejichž dílny vyšly známé skvosty ‚Seven gates of Jambala', ‚Amberstar', ‚Lion Heart' a mnoho dalších) byla třešinkou na báječném dortu, vrcholným dílem a zároveň smutným pozdravem na rozloučenou, neboť to byl poslední výtvor Thalionu pro Amigu vůbec

Ambermoon (dále jen AM) je klasická RPG, jež nám nabízí ve své době inovátorský trojí způsob pohledu Pseudoizometrický 2D při pohybu po světě Lyramionu, 2D v místnostech a plynulý 3D ve městech a v dungeonech. Okno ve 3D má rozměr 80x80 pixelů a lze ho provozovat i na A500 s 1MB, ovšem jsou vypnuty textury země ve městech a podlahy a stropů v dungeonech. Umožňuje hru s disket, ale v tom případě již není potřeba zúčastňovat se místních diskoték, oněch 9 DDéček vám to plně vynahradí.

Díky kompatibilitě se všemi Amigami je hra jen ve 32 barvách, avšak mistrovsky namixovaných, takže po grafické stránce vytře zrak i mnohým ‚highcolorovým' zázrakům. AM vyloženě svědčí procesory 020 a vyšší Nejen že je pak patřičně rychlý, ale na 030 je ve 3D i hezky plynulý se všemi texturami, které můžete již sami vypínat či zapínat. Horní panel obsahuje šest ikon pro členy vaší party, levou spodní polovinu vyplňuje již výše zmíněný screen a pravou polovinu obsadil panel informační a uživatelský Informační okénko zobrazuje použité magické předměty se speciální funkcí (hodiny, souřadnice, teleportační náhrdelník atd) a také některá kouzla a jejich délku trvání Spodní okno obsahuje klasickou kurzorovou růžici pro pohyb a otáčení a lze ji přepnout pravým kliknutím myši na účelové ikony (zobrazení mapy, load, save, mluvit, kouzlit..), ty se také mění podle dané situace.



Pokud dojde k boji, přepne se hra do tzv bojového módu s kompletním a pohodlným naprogramováním všech kroků Určíte kdo kde bude stát, jaké kouzlo mág použije, kterou zbraní a na koho válečník zaútočí, koho se léčitelka pokusí uzdravit apod Hodně závisí i na vlastnostech bojujících Akci zahajují nejrychlejší postavy a postupně předávají kolo akce dalším Jakmile skončí daný turnus, máte možnost změnit programování anebo spustit nové kolo Boj končí útěkem nebo smrtí jedné ze stran Oproti Amberstaru zde přibyla milá funkce pronásledování krvácejících a zdecimovaných protivníků a jejich následné doražení

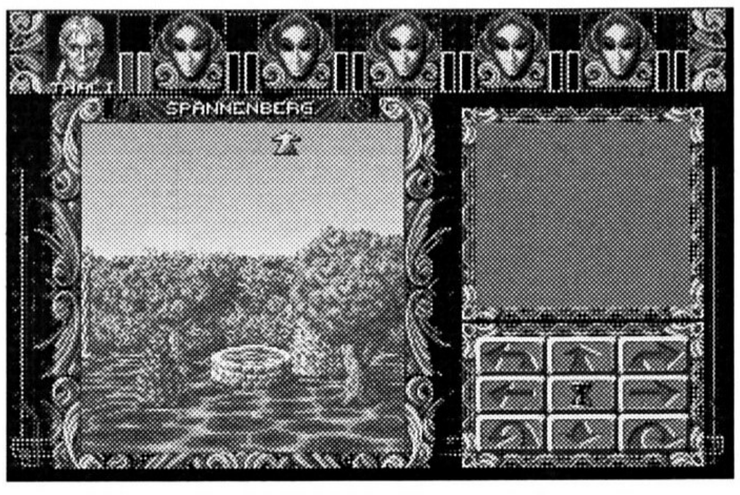
Kliknutím pravé myši na ikonu člena otevřeme známé inventory, kde máme kompletní přehled o výstroji, výzbroji, schopnostech, dovednostech a nesených předmětech Kliknutím levé myši vybereme postavu jako vedoucího družiny

Zvuk v AM je kapitola sama pro sebe Mathias Steinwachs rozumí dobře svému řemeslu a jeho tklivý a osobitý hudební doprovod živě podbarvuje celou, už tak vynikající atmosféru hry

Celý děj je přímo prošpikován hromadou textů, takže doporučuji minimálně základní znalost německého či anglického jazyka, důležitou hlavně při řešení zapeklitých hlavolamů a hádanek

Pokud vás moje recenze zaujala a máte chuť si AM zahrát, je k dispozici ke stažení na *http://thalion.amiga.tm*

Závěrem bych chtěl všem amigistům, vyprahlých v tomto dlouhodobém herním suchu a hlavně všem RPGfilům, kteří tento klenot z herní Amiga pokladnice ještě neznají anebo jej neměli možnost hrát, popřát spoustu krásně probdělých nocí, stejně jako jsem je i já probděl s rukou nad klávesnicí své Amči - první dámy ve světě inteligentní komunikace.



Frey rozhovor s autorem fotbalových manažerů

Boleslav Kristen aka AGASlayer

Dnes se mi konečně podařilo uskutečnit s Freyem dlouho plánovaný rozhovor. Jelikož se setkáváme pouze přes email, otázky jsem mu poslal elektronickou poštou a za chvíli mi přišly zpět zodpovězené. Jinou jeho fotografii, než jakou zde vidíte, jsem z něj bohužel nevymámil. Krom toho zde jsou obrázky z našeho prvního projektu CZ-Man. No a konec úvodních vět, vzhůru do víru rozhovoru.

AGASlayer: Na úvod se nám představ, jak se jmenuješ a kde bydlíš?

Frey: Jmenuji se Adam "Frey" Barczynski, je mi 23 let a bydlím poblíž Grodziska Mazowieckého, nějakých 40 km na západ od Varšavy v malé, klidné vesničce, která se jmenuje Chlebnia.

A: Vím, že studuješ a pracuješ, ale co přesně?

F: Studuji dálkově marketing v Pruškově (jsem v druhém ročníku), ale hlavně tak, abych nešel na vojnu Kromě toho pracuji na půl úvazku ve velké stavební firmě z Varšavy.

A: Jaká je tvoje historie s počítačem, který se hrdě jmenuje Amiga?

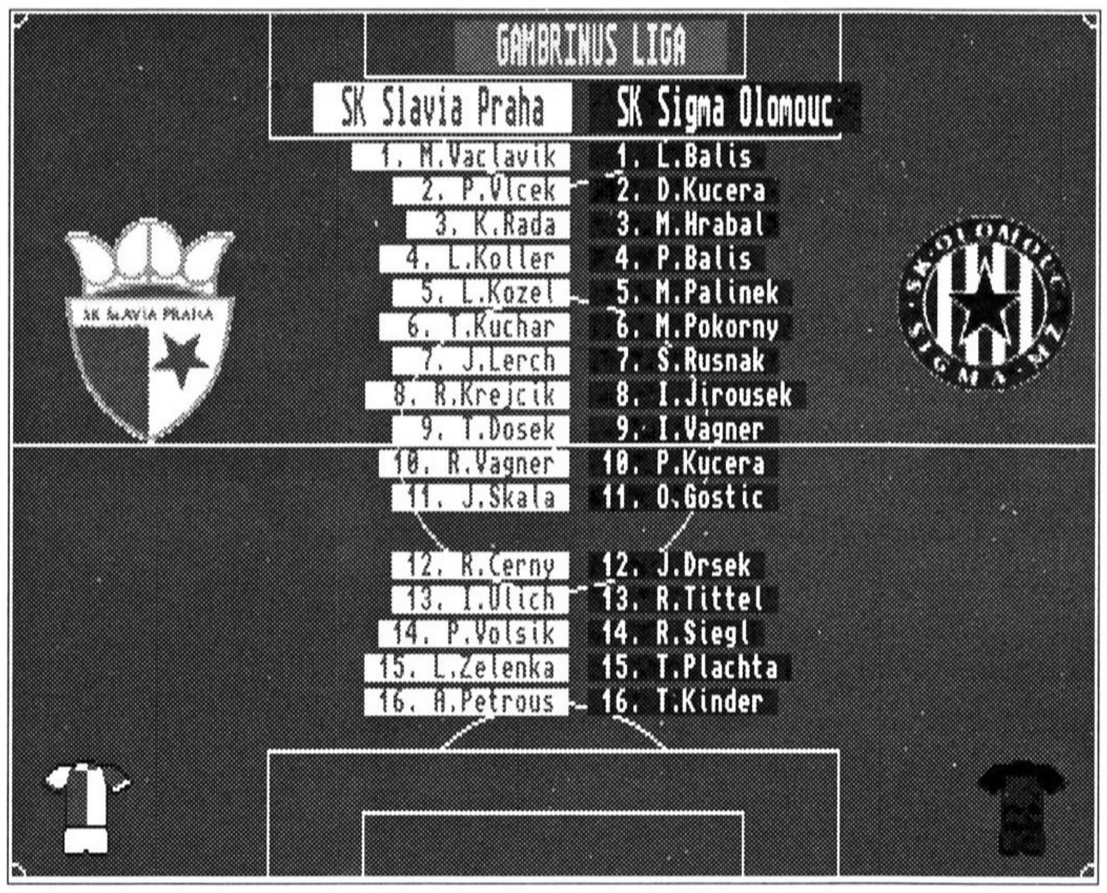
F: První Amigu jsme koupili na počátku devadesátých let, samozřejmě to byla Amiga 500 s 512kB RAM. Pak jsme jí různě rozšiřovali, až jsme skrze A500+ došli k A1200. Jako většina lidí jsme začali jako maniaci hrát hry (no v těch časech ještě bylo co hrát). Někdy kolem roku 1994 jsem se začal seznamovat z AMOSem a za půl roku vznikl první produkt, který se jmenoval "Schweiz über alles", kde tento program náhodně losoval výsledky a dokonce i třídil tabulky švýcarské fotbalové ligy. Bohužel to byly všechny možnosti této "hry" Pak začal můj dlouhý příběh s hrou "PSV Eindhoven Manager" Dokončení této hry nám trvalo 5 let.

A: Jaká je teď tvoje současná konfigurace?

F· A1200 s 040/40 MHz, 16 MB Fast, HDD 1,2 GB + 880 MB, Elbox Fast ATA-2/EIDE, Elbox ScanDoubler, Elbox Tower, monitor VGA a PC pro černou práci

A: Jsi znám hlavně z manažerů, ale co všechno jsi ještě udělal?

F· Na Aminetu se objevily zatím všechny moje produkty: "Santa Monica FC" - fotbalový minimanager, "PSV Eindhoven Manager" - fotbalový maximanager v polském jazyce a "FSV Santa Monika: Hallenturnier" - hra o mistrovství Německa v sálové kopané. Všechny tři byly recenzované v Amiga MAXu Kromě toho ještě "PSV guide", což je hodně informací o fotbalovém týmu PSV Eindhoven ve formátu guide.



A: Jaké jsou tvoje další plány?

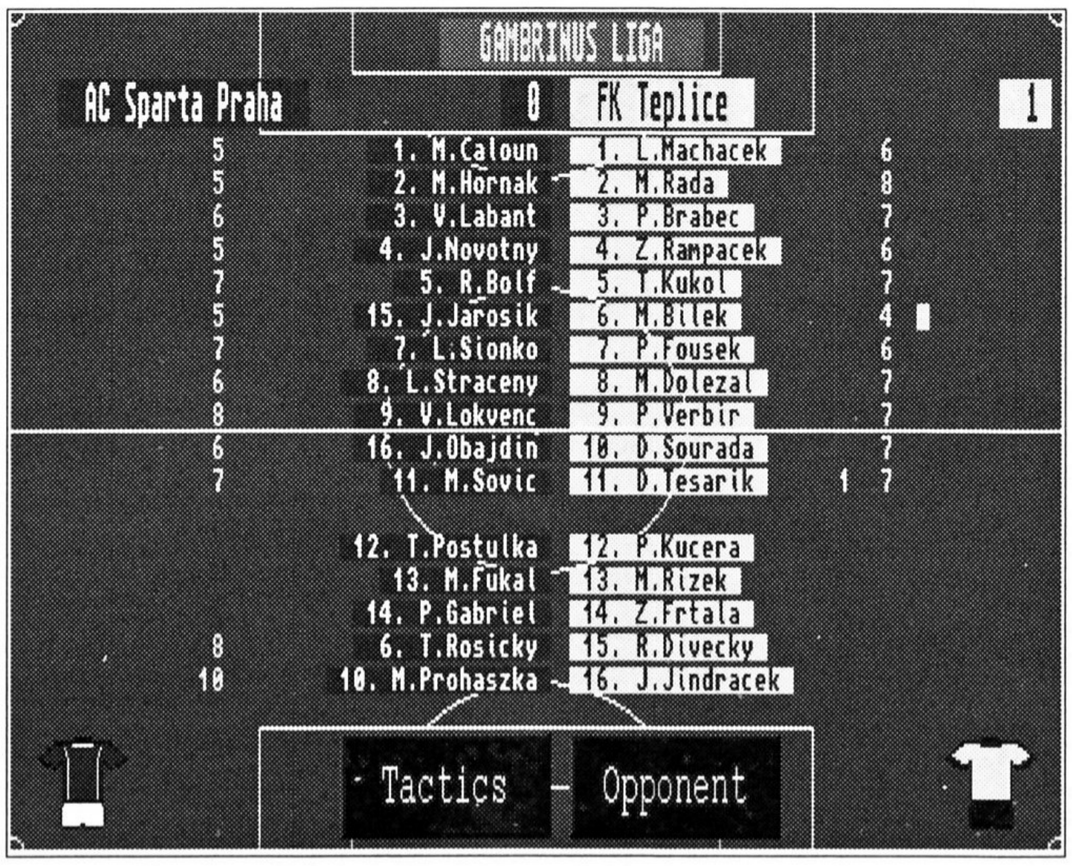
F: Momentálně končím práci na anglické verzi "PSV" a dalším managerem ze série Santa Monica FC s podtitulem "European Challenge" Bude to simulace 32 evropských soutěží, velká paleta možností vedení klubu atd Hra je dokončena ze 70% Pak bude první program z nové série "European Round-up", kde budou přesně simulované jednotlivé fotbalové ligy z Evropy (něco na způsob "Championship Manager") Myslím, že budete potěšeni stejně jako AGASlayer *(heh? :) - pozn. AGAs)*, totiž že první program bude o české fotbalové lize. Díky důmyslné stavbě programu ho bude snadné přeložit do jiných jazyků a v krátkém čase připravit pro simulaci jiné ligy Mám v plánu připravit ještě polskou, holandskou, finskou, norskou, dánskou ligu a pokud se podaří, tak i jiné

"CZMan" (takový je pracovní název hry) je hotov zhruba z 30%. Pak budeme dělat hru s pracovním názvu "Sultans of Hockey" Jak je asi hned zřejmé, bude to simulace předních hokejových lig světa Momentálně je tento program zatím ve fázi příprav a vysvětlivek, jelikož nejsem expertem v tomto sportovním odvětví (přiznám se - všechno to je nápad AGASlayera) *(ale Kecal :) - pozn. AGAs)*. V daleké budoucnosti je projekt o názvu "Devil Inside", což bude manažer závodní stáje ve Formuli 1. Kromě toho mám ještě plný sešit jiných nápadů na nové hry, jako například "Niklaas Persson Project" což je opět fotbalový manažer, ale zde působíš jako reprezentační trenér, no a pak několik malých, humorných programů Takže pokud bude dostatek zdraví, nápady na hry nebudou nikdy chybět

Takhle sám sebe vidí Frey

A: Uděláš někdy také nějakou komerční hru?

F: Asi už půl roku hledám způsoby, jak začít dělat nějakou hru na prodej, ale nelíbí se mi placení daní, vyřizování různého papírování a běhaní po úřadech No a v září Gateway vypustil tu "bombu" a tak zatím do konce roku počkám se všemi investicemi v tomto směru. Mám sice schovaných několik komerčních projektů her (samozřejmě většinou fotbalových



manažerů, ale nejen je), ale ony se moc nehodí pro uvolnění na PC trh, takže zatím čekám a věřím, že Amiga přežije.

A: Kdo všechno pracuje ve Frey Utd. a kdo pomáhá?

F: Já jsem hlavním (a jediným) programátorem a taky grafikem. Můj bratr Kamil se stará o zvukovou kulisu a částečně také o grafickou stránku, testování a všechno to, co se týká přípravy a umístění programů na Aminet nebo posílání do redakcí Nedávno se k nám připojil dobrý grafik Konrad "Koszer" Czuba, ale práci by měl získat až s rozběhnutím projektu "CZMan" Kromě toho je dosti volně s námi spojen Nor Svein "DamienX" Johansen a kromě něho několik lidí, kteří mají buď dobré nápady anebo aspoň chuť nějak pomoci, jako Dán Michael "MrPLYS" Nielsen, Fin Pasi Ylonen, Holanďan Roy Smits (s ním chci udělat i holandskou verzi PSV), několik Poláků a také všem známý Boleslav "AGASlayer" Kristen *(neznám :) - pozn. AGAs)* s rozdvojenou národností *(národnost polská, občanství české - pozn. AGAs).*

A: No a tvoje oblíbená hra?

F: Oblíbených her mám hodně (kdysi jsem byl recenzentem, tak jsem pařil hodně her), takže můžu jmenovat: "Championship Manager", "Civilization", "Railroad Tycoon", "Lost Patrol", "Harpoon", "Grand Prix" Ale našlo by se toho více, u kterých jsem strávil dlouhé noci

A: Tvůj oblíbený film a hudba?

F: Nejlepším filmem na světě je "Monty Python a Svatý grál" a budu se s každým prát, kdo se mnou nebude souhlasit. Hlavně se mi líbí komedie a jediný "vážný" film, na který jsem si teď vzpomněl, je "Jack the Ripper" z konce let 70-tých s Michaelem Cainem. Co do hudby, to mám všechny desky Jeana Michela Jarre a také všechny desky od Dire Straits, ale velmi zřídka je poslouchám. Nejraději poslouchám varšavské Rádio Pogoda, kde pouštějí hudbu z let 70., 80., a 90.

A: Jak trávíš volný čas?

F Ehm, vím, že většina lidí to uzná za nemoc, ale nejradějí sedím u počítače. Někdy se jenom dívám, ale dělání her mi dává tak velkou radost, že se někdy nemůžu odtrhnout. Někdy sice přichází taková nálada, že se nemůžu týden dívat na počítač, tak se potom rád dívám na televizi nebo se setkávám s kolegy

A: Co si myslíš o nynější situaci Amigy?

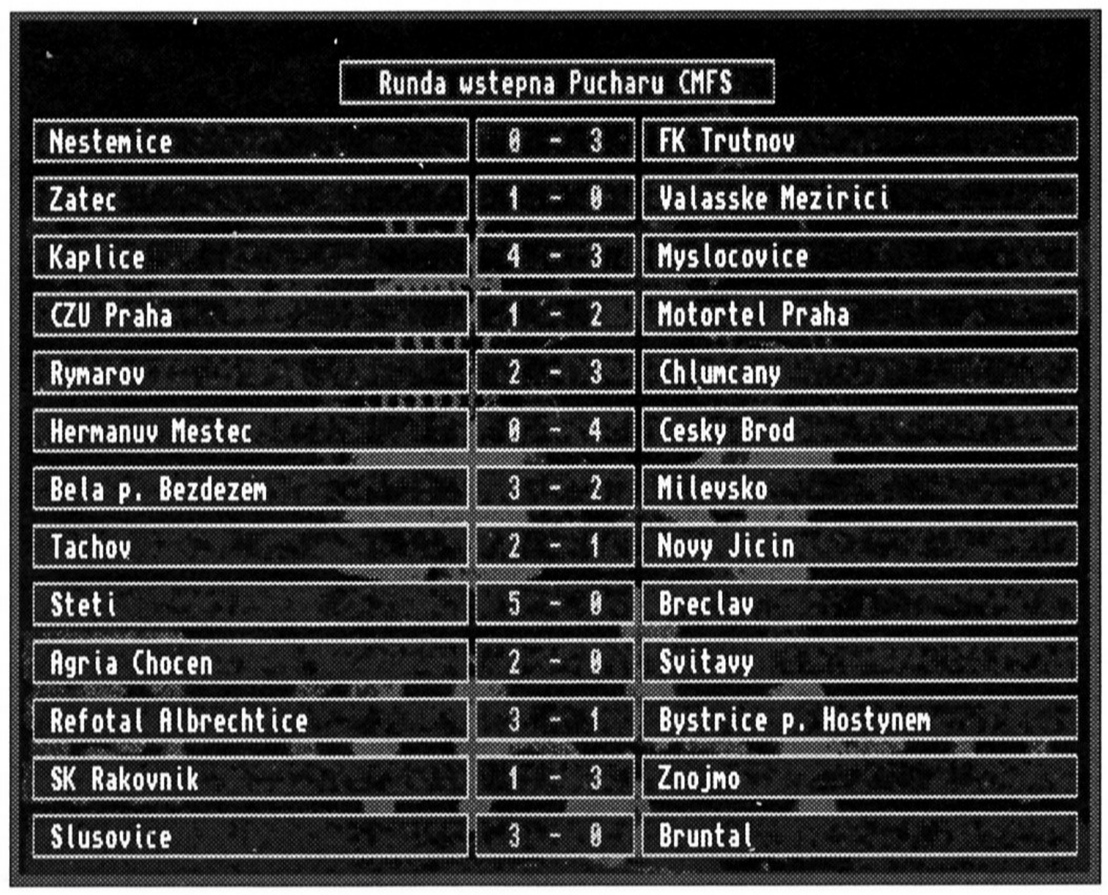
F Hmm, co říct. Přiznám se, že celou svou pracovní budoucnost jsem spojoval s tímto počítačem a proto mě velmi naštvalo (slušněji napsáno) rozhodnutí od Gatewaye, že je pro ně lepší dělat software pro toastery něž počítače Skrze ně budu asi muset vyhodit do koše mých posledních pět let ze životopisu a přesednout na PC, které spíše nenávidím. Věřím ale, že se najde někdo, komu se podaří vytrhnout licenci na produkci Amig od Gatewaye a začnou aspoň dělat nějaké klony Tak nebo jinak, nemám chuť se nějak zbavovat svého počítače, i kdyby nikdo nekupoval moje hry, budu si je pak dělat pro svůj požitek

A: Máš možnost porovnat AR s jinými polskými časopisy pro Amigu. Jak vypadá AR v této konkurenci?

F Kdysi jsem byl recenzentem v "Amiga Computer Studio" a pak jsem pracoval při DTP ve vydavatelství, takže se dobře orientuji v této oblasti. Vzhledem ke grafice je to takový průměr (černobílá grafika), ale máte to, co od delší času chybělo v ACS - entuziasmus Například: Baron Jack *(recenzent - pozn. AGAs)* u recenze na "Championship Manager 2" (za což jsem byl na něho hodně zlý, zvláště když jsem v té době pracoval na konkurenčním "PSV") napsal něco v tom stylu, že *"není důležité, že na přechod do zápasu se čeká 10 minut, protože v tomto čase si můžete něco zahrát na PlayStationu"*. Prostě řečeno, časopis připravují lidé, kteří i tak na Amize nic nedělají. Ale AR budí dojem časopisu, ve kterém pracují lidé, kteří chtějí a o popisovaný programu nebo zařízení se zajímají a něco o něm vědí.

A: Znáš někoho z Čech?

F: Kromě AGASlayera ne (a stejně se známe pouze via e-mail),ale slibuji, že jak jenom budu mít dost peněz za prodej mých her, tak jistě tuto zemi navštívím

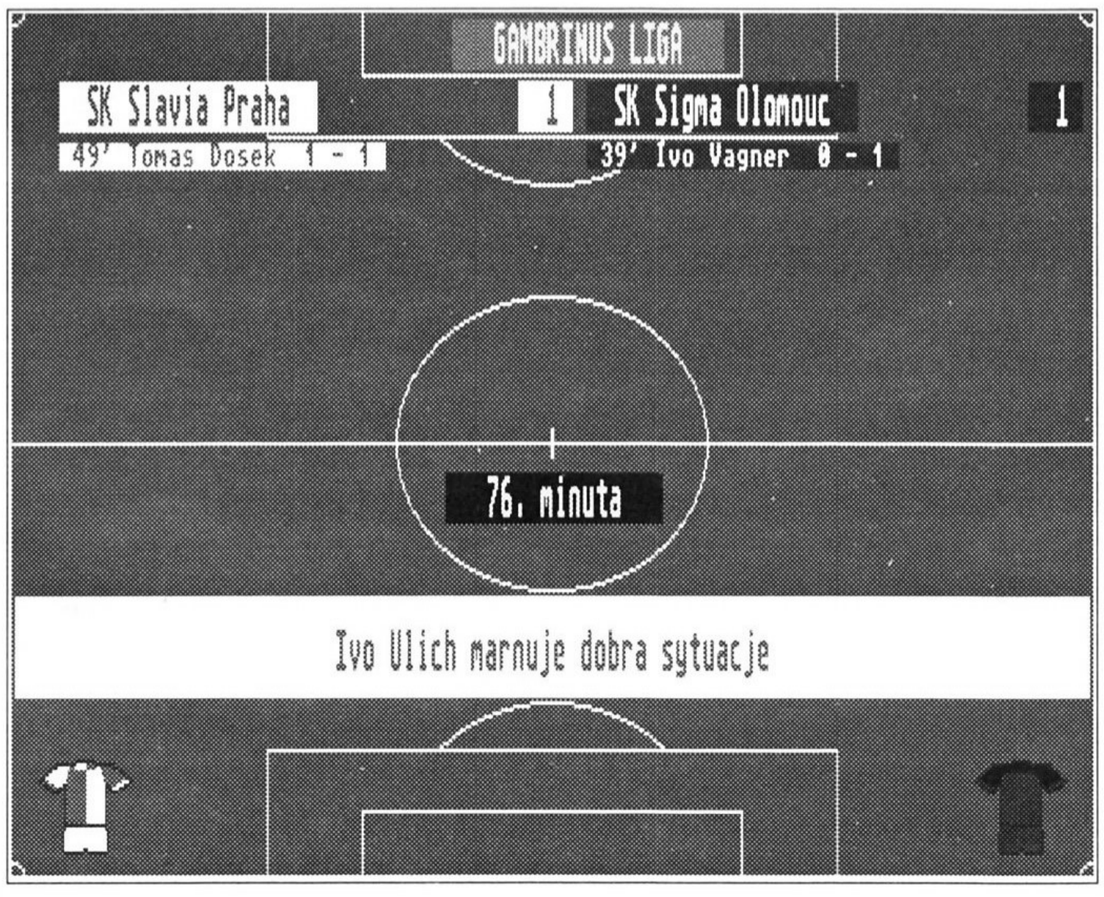


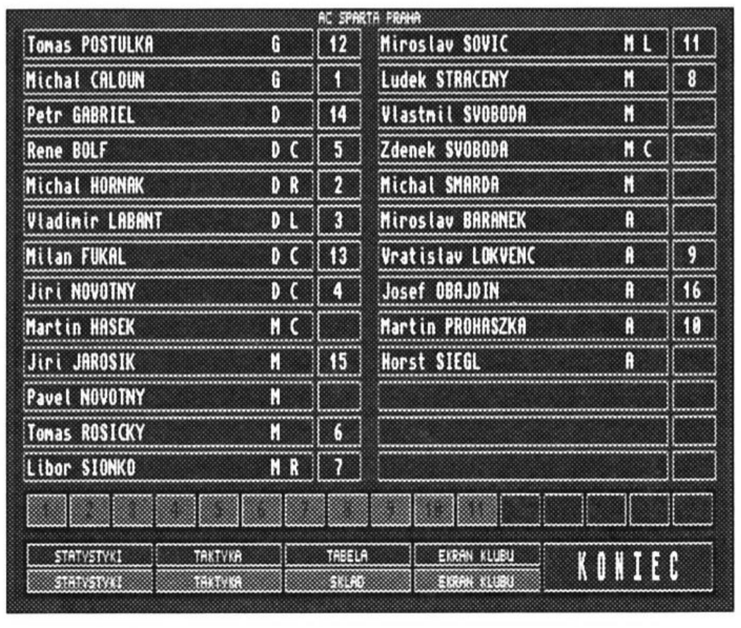
A: Co chtěl bys vzkázat čtenářům AR?

F: Věřím, že se vám moje hry líbí - jsou zdarma a tak neriskujete nic (no kromě PSV, tam musíte dávat pozor, abyste nebyli závislí) Také stále doufám, že Amiga bude pořád žít, protože pak mně už nikdo nepožádá o rozhovor :). Kromě toho vás všechny zvu na naši internetovou stránku *"http://www.frey-utd.w.pl"* a ke kontaktu s námi skrze e-mail: *freyutd@pro.onet.w.pl*

A: Děkuji za rozhovor!

F: Rádo se stalo





Ambermoon

dokončení návodu

Marek Paták alias Marien Scannya

Tak vážení přátelé, věřím, že se vám můj průvodce alespoň trochu zamlouvá. Nyní k vám přichází druhá část, a tak se pusťme hned do toho :-)

Minule jsem skončil u oprav větrných bran a různých informací od NPC postav Tady chci jen doplnit, že za každou opravenou bránu získáš 500 bodů Pokec s NPC lidičkama také neopomíjej, mohl bys přehlédnout nepostradatelnou informaci

Takže teď, když máš lektvar na uspání démona, můžeš se vydat na průzkum chrámu bratrstva Zkus s démonem bojovat, aha tudy cesta opravdu nevede Blízko monstra je jeho nádoba na žrádlo, přimíchej elixír a hošan se nám odporoučí do horoucích pekel. Ovšem to není vše. Hned za dveřmi na tebe čekají magičtí bojovníci Jsou opravdu dobří, ale Nelvin je lepší. V pravé části chrámu vedou schody do Tarbosovy hrobky, ale dveře jsou zamčeny zvláštním dvanácticípým klíčem, pravděpodobně hvězdou, který bude třeba najít. Lze se dovnitř dostat díky kouzlu 'jump', ale jsi poctivost sama, a tak jdeš na prohlídku levé části chrámu Dostaneš se do prostor vyhrazených hlavnímu veleknězi a brzy na něj narazíš Není to člověk, má hlavu ještěra, což tvou partu trochu děsí, ale v říši Bala na různost tvarů nehledí Získáš S'Orelovu zprávu týkající se trpaslíků, stroje, který je již skoro hotov a tvé party, ale to již není aktuální, protože není nikdo, kdo by listinu doručil Dále klíček a několik jiných drobností Do místnosti se strojem se nedostaneš No, nevadí, snad příště. Na terase je loď, která zvládá meziplanetární lety. Uvnitř najdeš pár slušných doplňků pro svou partu a klíč se zprávou od Kira o zprovoznění lodi

Je čas navštívit město elfů Illien Chceš-li, můžeš u harfisty koupit jednu magickou harfu, pak je možné kdykoliv přehrávat všechny hudební moduly ze hry. Je ale proklatě drahá. Ve městě jsou čtyři studny, ke kterým se lze dostat po správném zodpovězení hádanky kamenné hlavě. Teď bych objasnil funkci všech studní ve hře. Jedná se o magická zřídla, které po vhození mince na přání zvýší celé partě některý z atributů. Na konci bude přehled, která studna zvyšuje jaký atribut. Hádanky jsou poměrně lehké a jejich odpovědi jsou na konci průvodce. V paláci Pelanis budeš zasvěcen do problému se Sansrií, hadí bohyní, která se na své návštěvě Illienu nedohodla s jeho vládcem o darování orlů přepravců, a proto na všechny orly uvrhla kletbu, která je proměnila v kámen Jen její krev by mohla prokletí zrušit. Ach jo, zase je to na tobě V taverně je elfka, kterou můžeš vzít do party Je mystik a používá stejná kouzla jako ranger, jen se je snadněji učí a používá To bys ovšem musel vyhodit někoho jiného z party Rozhodni jak chceš Od nějakých elfů se dovíš, že v Gemstounu, městě trpaslíků, nezůstal ani jeden. Jednoho dne všichni odešli a nikdo neví kam Také získáš informaci o posledním paladinovi, který spí již mnoho let na hradě Godsbane a jeho jméno je Gryban Bude probuzen až ve chvíli velkého ohrožení Lyramionu

Nejdříve se vydej do Gemstounu, abys zjistil jak je to vlastně s těmi trpaslíky V ruinách jsou dvě studny, tajná skrýš v trpsličí zbrojnici s dobrou sekerou a osamělý smutný trpaslík, který si postěžuje, že tu zůstal úplně sám Všichni odešli na lesní svět a jeho tu zanechali svému osudu Dá ti hůlku, kterou otevřeš tajný vchod blízko starého trpaslíčího dolu Na pravé straně ruin objevíš na zdi tláčo, zpřístupní rozpadlou svatyni Prolez a pober vše, co má nějakou hodnotu. Vzhůru do dolů!

V dolech se daleko nedostaneš, potřebuješ klíč Od vhodu do dolu kousek napravo je zajímavý kámen Vlož do něj hůlku od trpaslíka a ejhle, tajný vchod Najdi klíč, prolez důl, hmm, nic tu není, jen kámen earthstone, ale ten mají i v Burnville Na zprovoznění lodi potřebuješ celkem osm kamenů, které odhalí tajnou skrýš ve starém trpasličím labyrintu a v něm navigační kámen od lodi Teď jsem trochu předběhl, chci tím však říci, že tyto kameny jsou ve hře vždy 2x, pokud nenalezneš jeden, máš ještě šanci najít ten druhý

Nyní k ostrovu Sansrie. Dostat se tam není snadné V přístupovém tunelu na tebe čeká zástup minotaurů a dveře do druhé části tunelu jsou beznadějně zamčeny. Jak se tam dostat Až vyčerpáme všechny možnosti, je ta poslední, kterou jsme nezkusili ta správná. Jasně, jediná větrná brána, která není rozbitá, je právě ta, jež vede na ostrov Sansrie. Nejdřív jdi do města, kde se dovíš, že do chrámu získáš přístup jen pokud budeš mít u sebe zvláštní kámen Koupíš u obchodníka, ale ten lotr si za něj řekne celých 2500 zlatých Bude stačit jeden Jeden NPC maník se podiví když uvidí ve městě cizince. Řekne ti o tom, že Sansriinu svatyni dříve střežili hadi, ale při velkých záplavách zmizeli Teď má nové strážce, jsou to zrovna ti minotauři, jejichž sekery jsi prodal u obchodníka Ale, škoda že jsi to nevěděl dřív. Klídek, nebyli jediní V chrámu jdi do výklenku, teleportuje tě do další části Musíš mít však u sebe zmíněný kámen U dveří ti minotauři sdělí, že dál není poutníkům dovoleno vejít Nejsem poutník, mám tu práci To se jak se zdá, býčkům nelíbí, a tak je pošli za jejich kamarády Je tu nějaké kladivo Timestoper, kterým lze rozbít dvoje přesýpací hodiny Nepochopil jsem přesně význam tohoto faktu Kdo to ví, ať pošle e-mail Sestup po schodech do částečně zatopených prostor Je tu devět teleportů Osm tě šupne do cely, kde na tebe zaútočí dvě skupiny nepřátel Jde to do nekonečna Devátý pak vede do sálu samotné Sansrie Je to velmi krásná žena, nicméně tě syčivým hlasem upozorní na skutečnost, že za chvíli bude po tobě Ó, jak se všichni zaporňáci mýlí. Promění se v pětihlavou saň a ty ji v mrtvolu Máš její krev, klíč od tunelu (nevím, ale mě nefunguje) a pár dalších drobností. Zpět do Illienu.

Pelanis je nadšen, dostaneš klíč od jeho pokoje a flétnu, kterou si přivoláš orla přepravce. Od tohoto okamžiku není pro tebe překážky, kterou bys nepřeletěl

Nadešel čas nalézt posledního paladina S orlem je to hračka Na hradě je truhla s hvězdicí a kamenná hlava, která tě po zodpovězení paladinova jména pustí dál. Ten se hned nabídne do tvé party Jednoho člena musíš propustit, to je na tobě Já zvolil Selenu S rytířem ve skupině se vrať do chrámu bratrstva a hurá do Tarbosovy hrobky Hvězdicí otevřeš vchod a než se stačíš rozkoukat, hupsne na tebe démon Thornahuun Vybral si ty nepravé. Po skoncování s ním ti zůstane půlka amuletu

TAR Druhá část BOS je v truhlici ve sklepě se šíleným mágem Je jasné, že by se obě poloviny měly dát dohromady, ale jak.

Dlouho jsem dumal nad tím jak tento oříšek rozlousknout, až jsem si vzpomněl, že Teresa, odborný mág přes opravu magických prstenů a amuletů z Burnville, mi nabízela své služby Trefa do černého Teresa je radostí bez sebe, že může dát dohromady tak krásný amulet Vrací ti ho opravený se slovy, že ho vyrobil ďábel a ať rychle s tím pekelným předmětem opustíš její dům. Vrať se do Spannenbergu a rychle do sklepa s šíleným mágem. Ukaž mu amulet V jeho očích svitne poznání a nato zkolabuje v rohu cely Dej mu amulet, on se ti svěří, že dříve byl Tarbosem, bohem chaosu a rozséval spoustu zla a bolesti kolem sebe Nyní když poznal jaký byl, velmi toho lituje a rád by vše napravil. Nejraději ve tvé skupině. Co naplat, Egil si půjde na chvíli odpočinout a Tar the Dark zaujme jeho místo Dva schopní mágové v partě, to už je nějaká síla Dokáží jedním kouzlem zničit během okamžiku všechny nepřátele a ti si chudáci ani neškrtnou

Mimochodem, zkoušel jsem si to s Tar the Darkem rozdat ještě s coby šílencem Jde ho porazit, ale pak ho již do své party nedostaneš a navíc tím padá vyřešení hlavolamu s dvěma půlkami amuletu

Teď již zbývá jen nalézt navigační kámen a odletět na Forest moon za trpaslíky.

Díky orlu přeletíš hory na západ od Spanennbergu a objevíš starý labyrint trpaslíků. V místnosti, kde bliká otazník je speciální přístroj do kterého vlož první z drahokamů, tak jak to popsal ve své zprávě Kire. Otevře se ti další část labyrintu. Nakonec u truhlice použij klíč `chest key` a máš konečně v ruce navigační kámen Tímto jsou splněny všechny úkoly na Lyramionu a můžeš se směle vydat na Forest moon. Je docela možné, že jsem nějaký úkol přehlédl, pokud se tak stalo, máte vy pozornější možnost přispět svou trochou do mlýna

Je důležité, abys si se sebou vzal dostatek peněz a pár důležitých předmětů. Penězi naplň truhlice v lodi Dále se budou přinejmenším hodit UL a ML Také bys měl již mít u sebe všechny důležité amulety, prsteny a náhrdelníky, zvyšující tolik potřebné vlastnosti Neber nic zbytečného

V lodi máš tři možnosti směru, ale funguje vlastně jen jeden, protože na každou cestu potřebuješ jeden příslušný navigační kámen V tomto okamžiku je možné letět pouze na Forest moon. U kulatého přístroje použij a v tu ránu odlétáš na nový svět známý jako Lesní měsíc. To je celkem originální Zatím jsem v žádné RPG hře necestoval mezi planetami.

Po příletu na měsíc je důležité nechat létající koště v bedně, jinak hned po vystoupení z lodi ti ho sebere nějaký drzý démon. Píšťala na přivolání orla tu samozřejmě nefunguje, a tak ti zbývá jen magický disk

Nejdříve se vydej na sever. Kousek od lodi je první trpasličí osada Dor Kiredon. Ve městě jsi se svou partou způsobil značné pozdvižení První cizinci po mnoha letech Navštiv místního vůdce Kira, řekne ti o problému se svou ženou a synem Odešli od něj s mnoha dalšími a založili si nové město Dor Grestin někde na jihozápad od Dor Kiredonu Jejich město nemá hradby, ty tvoří jen živé ploty Vlastně se jedná o dva názorově odlišné tábory V Dor Kiredonu, žijí všichni jak byli zvyklí z Lyramionu, v duchu tradic atd V Dor Grestinu je nová mladá krev, snažící se přispůsobit novým podmínkám a odlišnostem planety, snažící se o pochopení a soužití se svým okolím Flóra a fauna na Forest moonu je značně agresivní a velmi dobře kamuflovaná Povídej si se všemi kecatelnými postavami abys získal nějaké vědomosti o místních poměrech. Přímo ve městě tě mohou napadat nepříjemné vosy, ale to nic není oproti tomu, co tě čeká venku Kir ti dá dopis pro svou ženu Dorinu a poví ti o Ketnarovi, svém synovi, vůdci druhé osady novomyšlenkářů. U kováře nakup nové a lepší zbraně Svěří se ti s neštěstím, které ho potkalo Ve skladišti pod kovárnou se ztratila jeho malá dcera a od té doby ji nikdo neviděl Prolez sklad a u stěny, která vypadá podezřele použij krumpáč. Objevíš brloh příšerek zvaných Tornaci. Jsou celkem tuzí, ale žádný problém. S kouzlem ledová smršť si nestačí ani vyšpárat maso ze zubů Pokud u sebe budeš mít vejce Tornaka, lze koupit u obchodníka, nebudou na tebe útočit aby je neohrozili rozbitím V nejspodnějším doupěti najdeš dcerku kováře jak bezstarostně dovádí s mladými Tornaky a povídá si s nimi Jejda, ona jim rozumí Hm, paranormální jevy jak vidno nejsou jen doménou Muldra a Scullyové Promluv s ní a odveď k rodičům. Vděčný otec ti dá perfektní samostříl, který nepotřebuje munici a má dobré útočné číslo

Tak a teď do Dor Grestinu Za městem je spousta krvežíznivých nepřátel, není je vidět, ale v místě útoku lze spatřit jakoby tetelení vzduchu. To jsou oni syčáci Budeš-li opatrný, jde je obejít V Dor Grestinu si vem pár hub, které samy pochodují, jejich smrad odhání prokleté vosy Promluv s Ketnarem, řekne ti kde najdeš Dorinu U stromu použij magické slovo `schnism` a hurá dovnitř Zmasakruj Gizky a dej Dorině dopis od Kira. Doprovoď ji do Dor Kiredonu a vyslechni si chválu na tvou statečnost Kire ti daruje klíč od svých komnat a od dolu na severu města Také ti řekne, že se máš Ketnara zeptat na ruiny v blízkosti Dor Grestinu V dole všechno prolez, sbírej hroudy Ambru a jakmile objevíš prastaré zdivo, přijde na řadu opět krumpáč Do zvláštního zařízení dej kus ambru aby se zprovoznil mechanismus bytelných dveří. Ale potřebuješ jestě pochopit symboly na zdi, které dveře otevírají.

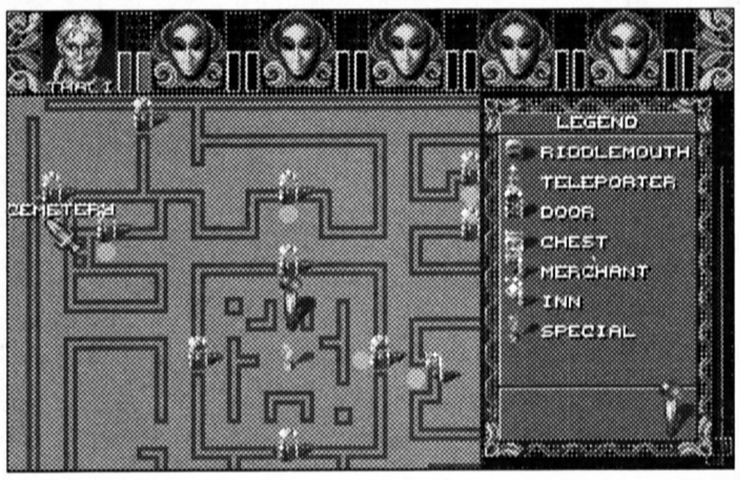
Takže je třeba navštívit Ketnara a zeptat se ho na ruiny Povypráví ti příběh, jak jeho nejlepší průzkumník Dreblin, objevil prastaré ruiny civilizace, která tu musela být už nejméně tisíc let před trpaslíky. Zmizela neznámo kam Dreblin, který se vydal na další pátraní se ještě nevrátil, ale můžeš ho jít zkusit hledat do ruin

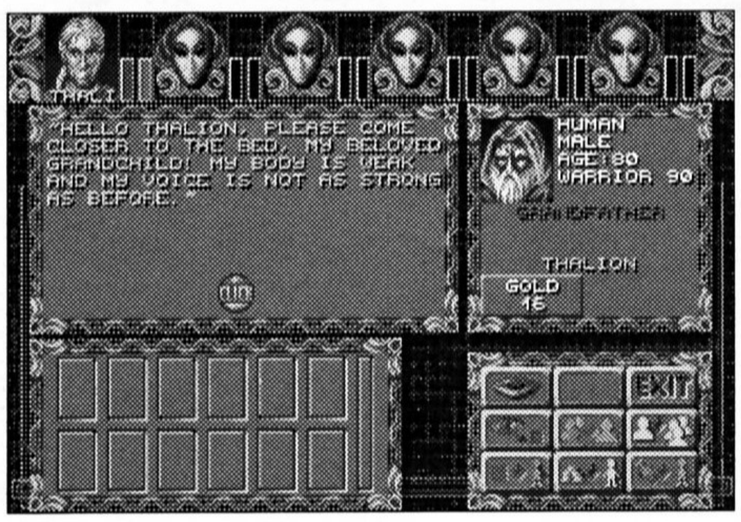
Ruiny jsou oblopeny žahavými koulemi, které dávají pěkné elektrické rány Vlez dovnitř a procházej se tak dlouho dokud se nepropadneš do cely s teď už známým zařízením. Vhoď dovnitř amber a díky provazu vylez nahoru. Provazů bude potřeba hodně Nakup do zásoby nebo vyrob duplikáty kouzlem `duplicate`. Propátrej labyrint a věž Najdeš mrtvého Greblina, má u sebe svitek, ve kterém vysvětluje smysl symbolů vedle dveří Jde o čísla Barva rozlišuje jednotky a desítky Trojúhelníky představují sčítání a kolečka násobení Např · dva červené trojúhelníky a jedno oranžové kolečko jsou 1+1x10=20 Jakmile ti bude matematika srozumitelná, objevený teleport tě přenese před ruiny.

Vrať se do Dor Kiredonu a zpátky do dolu U dveří zadej číslo a dírou v zemi vlez do prastarých sutin. V první úrovni některé průchody blokují blesky, ale jde je buď obejít anebo vypnout objeveným spínačem pod nánosy hlíny V druhé úrovni se už blesky pohybují z místa na místo, při doteku nastává okamžitá smrt Rychle kolem nich do další části dungeonu Jsou tu dvoje dveře a velký čtverhranný sloup, kolem kterého rotují blesky Na sloupu jsou přepínače, ty otvírají dveře do další úrovně U druhých dveří zadej číslo dle symbolů Uvnitř je teleport, který ovšem nemá žádnou funkci a je tu pravděpodobně jen proto, aby si hráč pořádně očehlal mozkové závity Ve třetí úrovni je spínač a páka Spínač aktivuje teleport a páka mění místo přesunu Ve velké místnosti na tebe hupse šílené množství androidů a jen díky nadupaným kouzelníkům dokážeš s bitvy vyjít jako vítěz Jinak tu nic není kromě teleportu, jež tě šoupne zpět. V malé místnůstce není už vůbec nic, samozřejmě jen teleport na přesun zpátky Přiznám se, že mi trvalo dva týdny, než jsem přišel na to, jak postoupit dál Uff, zapeklitý problém. Na stěnách kolem jsou dekorativní štíty, které nemají žádnou funkci. Ale pokud na ně zatlačíš v malé místnůstce, rozsvítí se světlo na stropě V tom okamžiku vlez do teleportu a přesuneš se do levé části mapy Proklatě mazané. Demontuj androidy a známým výtahem sjeť do čtvrté úrovně Tady zase narazíš na teleport, který nemá žádnou

funkci. Pak jsou tu dvě velmi důležité místnosti. V jedné najdeš `Red carve sphere`, po vložení do přístroje se objeví teleport, který tvou partu přenese do jiného světa Gadlonu. Prolez a najdi učitele v magické škole Rinaklese. Otevře teleport abys se mohl vrátit. Gadlon je tajný level a svou grafikou a postavami naráží na předchozí díl Amberstar. Jinou funkci nemá. V druhé místnosti je známé zařízení na amber. Vlož a do vedlejšího přístroje můžeš vsunout buď žluté, modré nebo zelené carved discy (najdeš v místnosti s falešným teleportem) a vyrobíš tak příslušné navigační kameny. Pár si jich vyrob do zásoby a můžeš se se svou partou směle vydat na další z měsíců Lyramionu Morag

Na Moragu než opustíš hangár, uschovej v truhle na lodi magic disc, jinak o něj vzápětí přijdeš. Jdi směrem k východu z hangáru a budeš přenesen do cely k S`rielovi, který ti de-





finitivně osvětlí celou situaci Na Moragu žila od nepaměti velmi vyspělá rasa moranianských ještěrů. Všechno by šlo dobře, kdyby ovšem tady nebyl katastrofální nedostatek vody. Moranianští ještěři vynalezli způsob cestování mezi planetami a odletěli na Forest moon, neboť zde byl vody dostatek. Katastrofa však stíhá katastrofu a ještěři příliš pozdě zjistili, že voda na lesním světě je pro ně smrtelná. Zabíjí je velmi poznenáhlu. Lidem a ostatním rasám však neublíží. Ti co přežili se vrátili zpět na svůj rodný domov a později objevili, že voda na Lyramionu má jiné vlastnosti a mohou ji bez obav použít. Proto za pomoci trpaslíků postavili stroj, který dokáže veškerou vodu z Lyramionu přenést na Morag. Pochopitelně všichni obyvatelé Lyramionu zahynou. S`Riel s tím nesouhlasil a nyní když už má smrt takřka na jazyku, posílá tvou partu jako jedinou možnost zachrány, zastavit stroj, který má Lyramion zničit. Abys se k němu dostal přes křišťálovou stěnu, potřebuješ magickou harfu, která jediná dokáže stěnu zničit. Její struny jsou ovšem rozmístněny po celém Moragu Musíš je najít, a pak odletět zpět na Lyramion zničit stroj. S`Riel tvou partu teleportuje do svého paláce, kde máš začít pátrání po strunách. V okamžiku kdy se objevíš v jeho paláci, začne super tuhý boj s ještěry, kteří ti budou chtít zabránit ve zničení stroje. Sedm nejmocnějších mágů Moragu založilo válečný koncil, který měl za úkol sestrojit stroj a spustit jej. Začínáš v paláci S'Riela, který je nejslabší z nich a postupně se prokousáváš až k paláci mistra mágů S'Orla. Za zmínku stojí dvojí matematický rébus v paláci mistra S'Arina První si vyřeš sám, je velmi jednoduchý. Druhý zde uvedu, protože by si na něm spousta z vás asi vylámala zuby. Výsledné číslo je 301. U předposledního mága S'Kata najdeš objednávkový list od S'Goldara na písečné sáně, díky kterým se dostaneš k poslednímu s posledních S'Orlu. Nemusím snad připomínat, že každý mág je silnější než ten předešlý a je třeba je vybíjet postupně od nejslabšího k nejsilnějšímu, protože všichni u sebe mají klíč, jež zpřístupní osobní komnaty dalšího z nich. Po zničení S'Orla máš u sebe všech sedm strun a můžeš se odebrat zpět na Lyramion k odstartování závěrečné akce. Než však tak učiníš navštiv město S'Angrila a kup zpropadeně drahou láhev moranianské vody. Když ji věnuješ S'Krelovi, který sídlí v Morag tower, dostaneš na oplátku záchrany jeho života žlutý carved disk Díky němu získá Valdyn možnost vrátit se na svůj svět. Není třeba jej použít, protože Valdyn stejně chce zůstat s tvou partou až do konce a opouští tě vlastně až v závěrečném extru. Kromě jiného je zde ještě věž, kde můžeš koupit pouštní ještěrku. Jakási náhrada koně, ale nic moc.

Tak jsme opět na Lyramionu, navštiv hudebního mistra v Illienu a ukaž mu křišťálové struny. Pokud máš u sebe i harfu, vytvoří ti supermagickou harfu. Pokud ne, nevadí, za deset tisíc zlatých ti rád prodá další S harfou odleť k chrámu bratrstva a použij u křišťálové stěny. Heuréka, cesta je volná a v cele s tajemným strojem tě čeká závěrečný boj na život a na smrt. Nebude to nic jednoduchého a pokud bude mašinka používat nejsilnější kouzlo, nezbude než se loudnout Boj z blízka také nedoporučuji, potvora má poměrně úspěšný kritický zásah. V prastarých ruinách jsi určitě našel podivné antické předměty. Fungují jako vrhače firebalu a mohou toto kouzlo použít více než 60x. Takže Gryban a Valdyn mohou stroj smažit firebaly, Nelvin s Tar the Darkem jej zase ochladí ledovou smrští Sabina bude sesílat uzdravující kouzla a tvá hlavní postava může poskakovat z políčka na políčko ke zmatení protivníka. Život stroje je neuvěřitelných 2762 bodů. Jestliže vyhraješ, čeká tě slušné extro a mě nezbývá než ti poblahopřát k dokončení jedné z nejúchvatnějších her konce tohoto století...

Ovládání lodi: Lyramion vlevo (modrý kámen); Forest moon vpravo (zelený kámen); Morag střed (žlutý kámen)

Studny: Spannenberg - síla; Burnville - inteligence; Gemstone - levá obratnost, pravá rychlost
Illien: studna č.1 - Konstituce (Nos);
studna č.2 - Charisma (Jehla)
studna č.3 - Štěstí (Zrcadlo);
studna č.4 - chyba v dictionary.english

Kameny nutné k otevření labyrintu. Použít podle pořadí:
1. Topas
2. Rubín
3. Smaragd
4. Earthstone
5. Horský křišťál
6. Duhový kámen
7. Diamant
8. Amber

New Lake	x-348 y-352	Illien	x-375 y-277	Lebabsova věž	x-438 y-563	Ruiny Gemstounu	x-320 y-759
Sansries tunel	x-415 y-710	starý trpsličí důl	x-223 y-717	tajný vchod	x-252 y-713	chrám bratrstva	x-444 y-399
Snakesign	x-442 y-697	chrám Sansries	x-431 y-745	hrad Godsbane	x-407 y- 77	starý Labyrint	x-524 y-434
FOREST MOON							
Dor Grestin: sever	x-104 y-165	Dor Kiredon	x-180 y-130	Dorinin strom	x-64 y-237	vstup do ruin	x-66 y-69
jih	x-108 y-182						
MORAG							
Tower	x-78 y-136	S'Krel tower	x-18 y-13	S'Goldar tower	x-184 y-189		

Ostatní lokality jsou zaznamenány v pergamenu, který najdeš v prvním paláci S'Riela.

Kontakt

preview

TRAITOR ^ TNG - PŘEKLAD BOLESLAV KRISTEN

Po delším tichu, zapříčiněným problémy v naší skupině, jsme zpátky s novým projektem. Nebude to dlouho očekávané pokračování Zdrajca 2, ale úplně nová hra. Teď se zpocenými čely dokončujeme naši novou dobroudružnou hru.

Děj hry

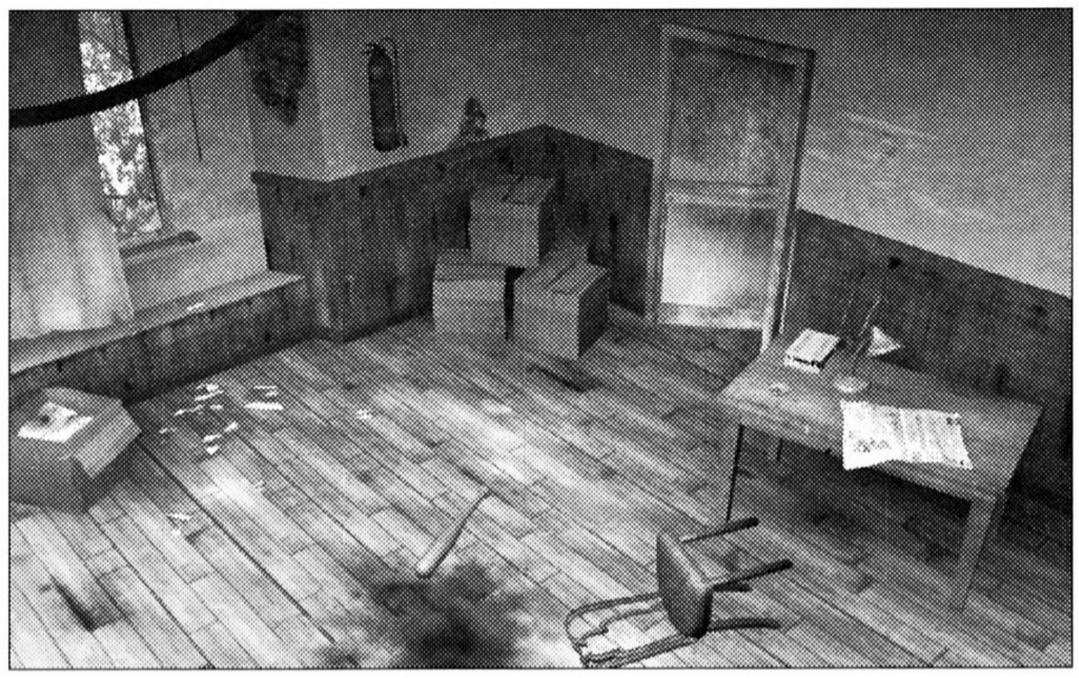
Zvědavý reportér - Albert Faser - podezřívá senátora Tomčického z nelegálních transakcí. Domnívá se, že se jedná o zbraně nebo drogy. 15. května Albert dostává hlášku o průběhu možné nelegální transakce. Redaktorovi svých novin (a také i věrnému kamarádovi) zanechává disketu s informacemi o svém pátrání a co hodlá podniknout. Bohužel je lapen a probouzí se na tvrdé, nepohodlné posteli. Faser se nachází v místnosti bez dveří, bez oken a není tu ani ventilační šachta. V této místnosti je jasno, i když tam není žádný zdroj světla. Co dál? Dál pokračuješ Ty.

Technická data

Hra vyžaduje procesor 030 + 16 MB Fast RAM + 6x CD-ROM + AGA. Tato konfigurace je minimální a plně DOSTAČUJÍCÍ. Verze pro PPC vydána nebude.

Namísto rozlišení 640x256 a 16 odstínu šedi nastoupí 640x512 a 256 barev. Hlavními obrázky budou renderované místnosti (pokoj starého domu, venkovní terén, město, zahrady, podzemí, opuštěné továrny a mnoho dalších lokalit), po kterých se budeme pohybovat zfilmovanou postavou (nebude jediná). V průběhu hry bude možné pozorovat filmované-renderované video sekvence (samozřejmě se zvukem) v rozlišení 320x256 a 256 odstínů šedí. Šedé odstíny jsme nyní použili schválně, protože pozvedají tajemnou atmosféru. Pro zvědavé osoby můžu již teď říct, že pro dosáhnutí maximální rychlosti animace 20 FPS bude stačit už 6x CD-ROM a trocha pamětí FAST (ASM Rulez!).

Vracíme se k renderovaným místnostem. Je třeba poznamenat, že každá místnost bude viděna z několika pohledů a ne pouze statických, jako v Mystu. Naše hra bude obohacena o různé další doplňkové animace (například vlnící se záclona u okna, hořící oheň v krbu, létající moucha nad lampou atd.). Kromě toho postava hlavního hrdiny (nejenom jeho, ale všech ve hře vystupujících) bude osvětlovaná a škálovaná. Řeknu-li to laicky, pokud budeme stát pod lampou, postava bude velmi dobře osvětlená a když odejdeme od lampy třeba do nějakého tmavého kouta, osvětlení postavy se bude reálně měnit v závislosti na vzdálenosti lampy a přitom bude postava vrhat poloprůsvitné stíny.

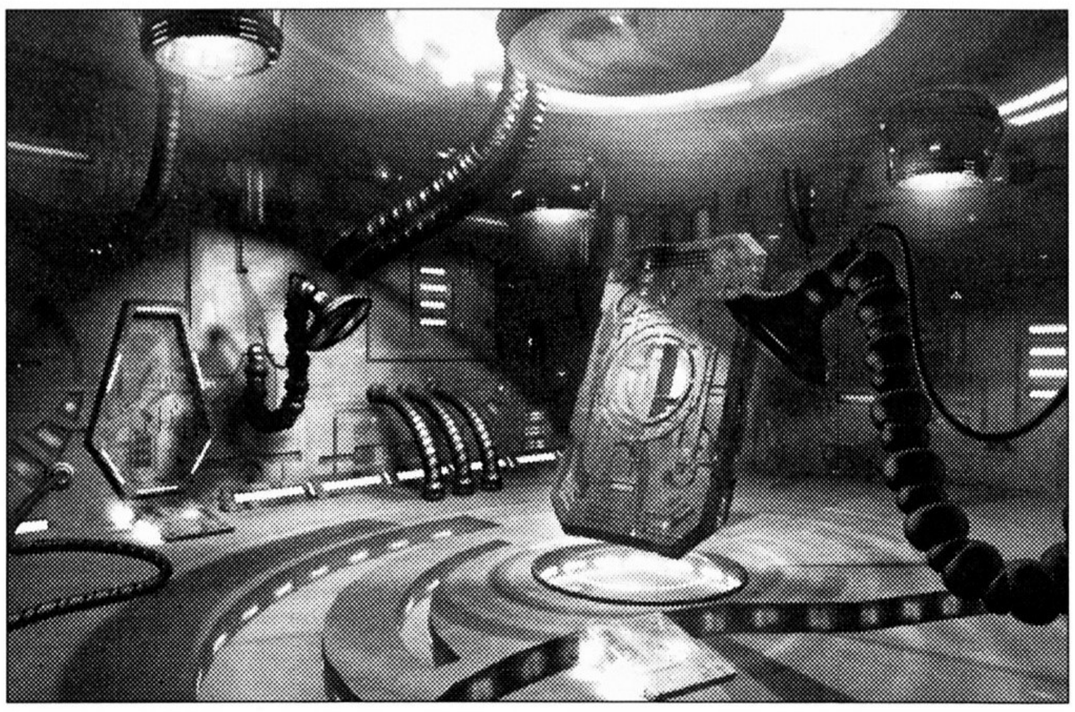


Jako novinku lze zahrnout náš nápad s ukládáním pozic. Každou situací můžeme uložit na disk tolikrát, kolikrát budeme chtít. Pokud nám ale zahyne hlavní hrdina, ztratíme i příslušný "save". Proč jsme něco takového udělali? Aby hráč neběhal libovolně, kde se mu zachce, ale aby desetkrát uvažoval a pak jednal. Prostě řečeno, o hlavní postavu se budete muset starat jako o tamagotchi. Teď můžu "potěšit" všechny ty, kteří se rádi šťourají v souborech, vyhledávají hesla atd., že fintou se změnou nebo zápisem "sejvů" na jiné místo NIC NEZÍSKÁTE, můžete mi věřit. Takhle vytvoříme neopakující se atmosféru se stupňujícím se adrenalinem.

Co do "systémovosti" programu, zatím není vše jasné okolo CGX. Programátor zatím neměl k dispozici grafickou kartu, obdržel ji teprve nedávno, takže všichni věříme, že se mu povede podporu CGX korektně naprogramovat. Se stoprocentní jistotou můžu říct, že hra bude mít ráda systém Amigy. Ani uživatelé SVGA monitorů se nemusí bát, že jim hra nebude běžet v DBLPalu nebo v jiném rozlišení.

Aha, málem jsem zapomněl: všechny dialogy budou nasamplované, takže si poslechneme rozhovory a nebudeme číst texty, jak to většinou je. A v jakých jazycích se hra objeví? Přemýšleli jsme o prodeji této hry na západ, takže hlavním bude anglický a také polský jazyk (což bude možno zvolit při instalaci). Krátce řečeno, hra bude totálně narvaná grafikou, filmovými ukázkami a atmosférickými zvuky až po okraj cédéčka. Již teď si myslíme, že to bude dobrá bomba.

Demoverze se nedočkáte, usoudili jsme, že by to byla jen ztráta času. Raději věnujeme všechen čas na dokončení plné hry.



Credits

Scénář napsal Stanislav "Voicer" Delost, ve známý ve scéně díky svým magovým povídkám (Glaz, Excess). Celou grafiku a animaci 3D tvořím já, čili Tomáš "Traitor" Cechowski na své ještě živé třicítce a Cinema4D. Grafikou 2D se zabývá skvělý grafik Karel "Caro" Wlodarczyk. Co se týče muziky a speciálních efektů, tak zde je zatím otazník. Můžeme jenom říct, že jednáme s Revisq - uvidíme, zda se to podaří. Nad kompletním slepením všeho v jeden celek bdí skvělý programátor Mariusz "MDW" Wlodarczyk.

Kdy a kdo?

Asi se ptáte, kdy to bude možno zakoupit. Jsem upřímný a nebudu nikomu nic slibovat, protože nevím kdy. Ale jediné, co vím, že to bude v prvních měsících nového roku 2000. Celá parta pracuje na vysoké otáčky i přesto, že všichni máme žrouty času (programátor pracuje a studuje, tracer pracuje). Kdo bude vydavatelem hry Kontakt? Nemáme ještě vydavatele, ale věříme, že se někdo najde.

Budoucnost

Jaké máme plány do budoucna? Samozřejmě rychle dokončit rozdělaný projekt. Mučíme se nad ním už přes rok a všichni jsme trochu přepracovaní. Máme ale velkou prosbu, aby lidé přestali už konečně krást amigovský software. Chápu, že některé programy jsou předražené, ale snažte se aspoň nekrást domácí software. Domácí producenti nejsou bussinessmani, ale obyčejná mládež, která se většinou z fanatizmu, nebo aby mohla podpořit svoji Amigu, pouští do riskantních projektů. A může je pak trefit šlak, když vidí, jak lidé volají Amiga Rulez a pirátí jejich práci. Krátce řečeno, pokud se bude hra dobře prodávat, tvoříme dále. Pokud ne, je nám líto, ale nemáme chuť trávit dalších několik let jenom tak, pro satisfakci. Práce na tak velkém projektů při tak malém počtu lidí je opravdu síla, tak proč to máme dělat zadarmo? Věřím, že lidé to pochopí a všechno bude v pořádku.

pozn. AGAs: S autorem jsem se seznámil na párty Satellite '99 a můžu říct, že tu hru zcela jistě dokončí. Až bude hra hotová, hned si ji zakoupím a pak napíšu recenzi. O aktuálních novinkách vás budu informovat v následujících číslech AMAXu. Momentálně se snažím získat pro ARCD hru Zdrajca, o které zde také byla zmínka. Jedná se o velmi vtipnou hru v polštině s prvky FMV. Ale vím, že kolegové ji už hráli a jazyk našich severních sousedů jim vůbec nevadil.

Předplatné ČR - rok 2000 AMIGA Review

Příjmení a jméno

Ulice (č.p.)

PSČ, Město

Rodné číslo /

Objednávám si tyto čísla časopisu AMIGA Review 1999 BEZ disket

40 - 45 I. pololetí 1999 — *6 x 40,- tj. 240,-Kč*

46 - 51 II. pololetí 1999 — *6 x 40,- tj. 240,-Kč*

40 - 51 rok 1999 — *12 x 40,- tj. 480,-Kč*

Objednávám si tyto čísla časopisu AMIGA Review 2000 BEZ disket

52 - 54 I. pololetí 2000 — *3 x 50,- tj. 150,-Kč*

55 - 57 II. pololetí 2000 — *3 x 50,- tj. 150,-Kč*

52 - 57 rok 2000 — *6 x 50,- tj. 300,-Kč*

Objednávám si tyto čísla časopisu AMIGA Review 2000 VČETNĚ disket

52 - 54 I. pololetí 2000 — *3 x 90,- tj. 270,-Kč*

55 - 57 II. pololetí 2000 — *3 x 90,- tj. 270,-Kč*

52 - 57 rok 2000 — *6 x 90,- tj. 540,-Kč*

(požadovanou variantu označte) **Celkem** **Kč**

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

Evidenční číslo:

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

AMIGA Review Bazar

Amiga:
Amiga 1200 Magic Infinitiv Tower - 6900 Kč
Amiga 1200 Magic+200W zdroj - 4900 Kč
Amiga 1200 Magic+HD120+200W zdroj - 4900 Kč
Amiga 1200 Infinitiv Tower - 5900 Kč
Amiga 1200T + 8xCD-ROM - 3900 Kč
Amiga 1200 HD 540+Bliz.1220+4MB - 5800 Kč
Amiga 1200 +HD2.1GB - 5900 Kč
Amiga 1200 - 3000 Kč
Amiga CD32+SX1+4MB+FDD+100 CD - 7500 Kč

Monitory:
C1084S - 2500 Kč, M1438S - 5500 Kč
NEC Multisync 3D - 3900 Kč

Turbokarty / RAM karty:
Blizzard 1220/28+4MB - 1600 Kč
Blizzard 1230IV+4MB - 3400 Kč
Blizzard 1230IV+8MB - 3600 Kč
Blizzard 1230IV+16MB - 4100 Kč
Blizzard 1230IV+32MB - 4800 Kč
Blizzard 1240+32MB - 5800 Kč
Blizzard 1240+16MB - 6700 Kč
Blizzard PPC603e/160+040+32MB - 9500 Kč
Blizzard PPC603e+/200+040+32MB - 14900 Kč

HD, CD-ROM, FDD:
HD 20MB 2,5" - 150 Kč
HD 40MB 2,5" - 300 Kč
HD 124MB - 800 Kč
HD 540MB - 1300 Kč
HD 1.2GB - 2600 Kč
HD SCSI 1.1GB - 3800 Kč
Ext. FDD 3,5" DD - 900 Kč

CD: Amiga Times - 500Kč, Aminet 8 -100Kč, Aminet 32 - 400Kč

Hry Amiga 1200 s CD nebo CD32:
Brutal Football (CD32 pad), Whale´s Voyage, Legary of Sorasil, All Terrain Racer ***á 300,- Kč***
Magic Island, Frontier Elite II ***á 200,- Kč***

Hry pouze CD32:
Chaos Engine, Liberation ***á 200,- Kč***
Microcosm ***á 150,- Kč***

Ostatní: ATonce A500/A500+ - 500Kč, Modem Microcom 28.8 - 1000Kč, ELBOX ScanDoubler + FF ext. - 3000Kč, Teletext ELSAT - 800Kč, HP Desk Jet 400 - 2500Kč, datový kabel 2,5"-3,5" - 200Kč, kabel RGB - 200,- Kč, zdroj Amiga - 500Kč, klávesnice Amiga - 700Kč, BD Editor 2.1 - 800Kč, BD Editor 2.2 PPC - 1200Kč.
Hry Amiga: AB3D, Sleepwalker, Lemmings, Powermonger, Epic á 300,- Kč.

ATLANTIDA Publ., tel. 02/375754, ***Po-Čt 13-17 hod.***
Nabídky a poptávky můžete též zasílat na adresu: *bazar@amiga.cz*

Soukromá inzerce

Prodej

Hry na CD32 - Humans, Morph, Beavers, Whale's Voyage, Sensible Soccer, Bump'n'Burn, Super Street Fighter 2 Turbo, Oscar a Diggers, Graslam Games Gold Collection, Vital Light, The Chaos Engine, Zool. 1 CD=165 Kč.
Michal Hroda, Kozinova 1000, 102 00 Praha 15, tel.: 02/71 75 06 33

Externí disketovou jednotku FDD 3,5" DD za 600,- Kč, dále asi 150 ks diskět - hry a ost. programy, 3x joystick, filtr na monitor, box na diskety, časopisy Amiga Review 1-35, literatura, vše na Amigu 500-1200 - levně, cena dohodou.
Vybíral Josef, Pionýrská 12, 792 01 Bruntál, tel.: 0646/717 446

Koupě

Program MusicDeluxe IIa nebo jiný hudební, notový, který umí oboustranně pracovat v MIDI (kromě Bars&Pipes), nabídněte. Pokud možno s manuálem, nejraději českým.
Zdeněk Lejsek, I. P. Pavlova 18, 779 00 Olomouc, tel.: 068/411 833

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.

V tomto čísle se nachází kupón na rok 1999 a 2000. Starší kupony na rok 1999 již nelze použít.

Pokud máte zájem o předplatné časopisu na rok 1999 nebo 2000, na kupónu zakroužkujte požadovanou variantu, o kterou máte zájem. V roce 1999 si již nelze předplatit CVD diskety, ale pouze samotný časopis. Pro rok 2000 si můžete předplatit kromě samotného časopisu i časopis s dvěma disketami. Ve spodní části kupónu vyplňte celkovou cenu objednaných čísel.

Jelikož se přechází na nový systém, což není vždy jednoduché, může se vyskytnou jeden problém. Pokud jste měli v letošním roce objednaných 12 čísel 43-54 (případně i s CVD), máte již čísla 52, 53 a 54 (leden - březen 2000) zaplaceny. V tomto případě nás prosím kontaktujte a dohodneme se na dalším postupu.

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

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.

3.b. V případě, že nemůžete poslat peníze výše uvedeným způsobem, vyplňte složenku typu A, nebo nově zavadenou složenku A-V, 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.**

Starší čísla AR

Starší časopisy AMIGA Review 25-39 si lze objednat telefonicky, e-mailem či písemně na dobírku za 15,- Kč/kus + poštovné. Minimální objednávka je 5 kusů. Tuto částku nehraďte na náš účet!

Předplatné v SR

Distribuci časopisu AMIGA Review předplatitelům na území Slovenské republiky zajišťuje výhradně firma *ABOPress, Radlinského 27, 830 00 Bratislava, e-mail: abopress@napri.sk, tel.: 07/52444979-80*

V případě vašeho zájmu o předplatné kontaktujte tuto firmu, kde Vám podají další informace.

Soukromá inzerce

K podání soukromé inzerce je určen kupón, který je vytištěn předchozí stránce. 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 (kromě počítačů A500(plus)/600).** Ke kuponu přiložte 4 kusy poštovních známek v hodnotě 4.60 Kč.

AMIGA Review Bazar

Zboží do komisního prodeje je přijímáno dvěma způsoby.

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

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

Poptávka na zboží

V případě, že máte zájem o koupi staršího počítače či příslušenství, můžete se telefonicky informovat na momentální nabídku. Firma ATLANTIDA Publishing na uvedené zboží neposkytuje záruku, ale zboží pečlivě testuje. Při osobním převzetí bude zájemci zboží předvedeno. V případě, že bude zboží zasíláno na dobírku, bude reklamace uznána pouze tehdy, jestliže se oznámí telefonicky firmě ATLANTIDA Publishing 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 4,5,6 či AR CD 4-6)

Na přední straně napište ČITELNĚ Vaši adresu a to včetně PSČ.

Prosíme stávající předplatitele AMIGA Review aby se drželi výše uvedených podmínek. **Hlavně:** nezasílat peníze za CD na náš účet pro předplatné časopisů (částka bude nekompromisně převedena na časopisy s CVD a APD); nezasílat peníze za časopis na adresu redakce (budou převedeny na CD). Víme, že není ideální provádět dvě platby, ale program na předplatné AR to jinak neumožňuje.

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

JIŽ VYŠLY NÁSLEDUJÍCÍ ČÍSLA: 1, 2, 3, 4, 5, 6

AR CD v roce 2000 ... častěji a levněji

V roce 2000 vyjde 6 kusů CD, tj. každý druhý měsíc. Cena zůstává 190,- Kč, avšak kdo si objedná všech šest CéDéček (CD 7-12), získá CD za 160,- Kč. Stačí tedy na zadní stranu složenky napsat CD 7-12 (a samozřejmě Vaše rodné číslo) a zaplatit 960,- Kč. V případě, že máte o tuto nabídku zájem, ale již jste si dříve zaplatili například CD 7 a 8, zaplaťte výše uvedenou sumu 960,- Kč - 2x původních 190,- Kč tj. 580,- Kč.

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 diskety a zároveň i AMIGA Review CD.

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

Mapa Lyramionu k návodu na hru Ambermoon