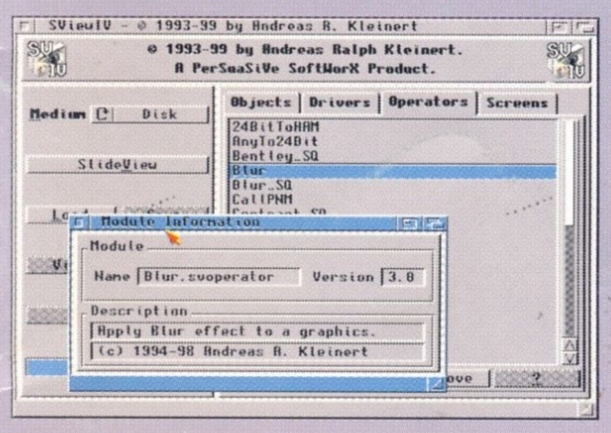
CENA 59 KČ (S DISKETAMI 99 KČ)

52
1/2
2000

AMIGA REVIEW

Superview Productivity Suite II

Recenze nového balíku pro image processing



Amiga Developer CD v2.1

AMIGA MAX

First Encounters

Elite ve třetí verzi konečně míří na Amigu

Lure of the Temptress

návod na legendární hru

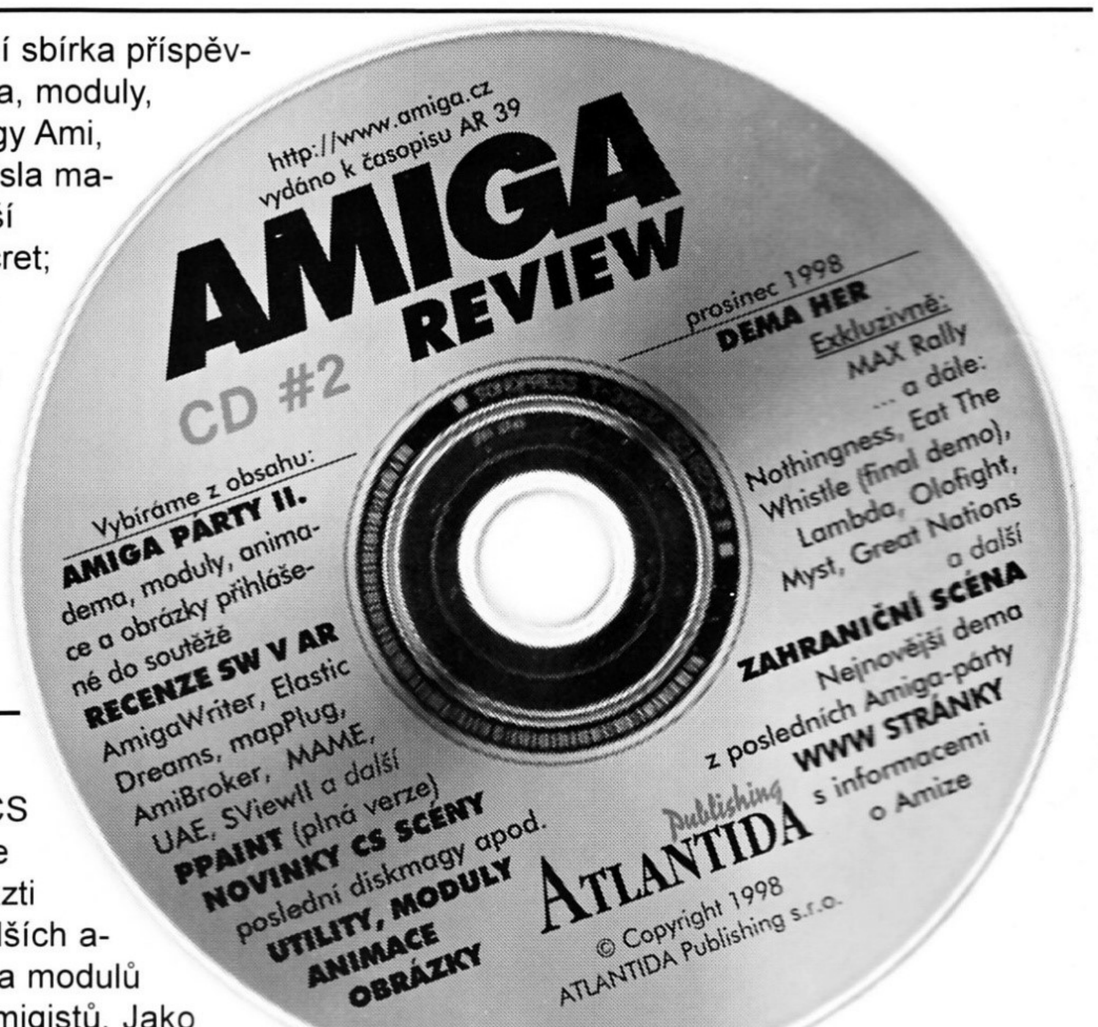
Publishing ATLANTIDA

52
9 771211 146009

Máte již všechny čísla AMIGA Review CD?

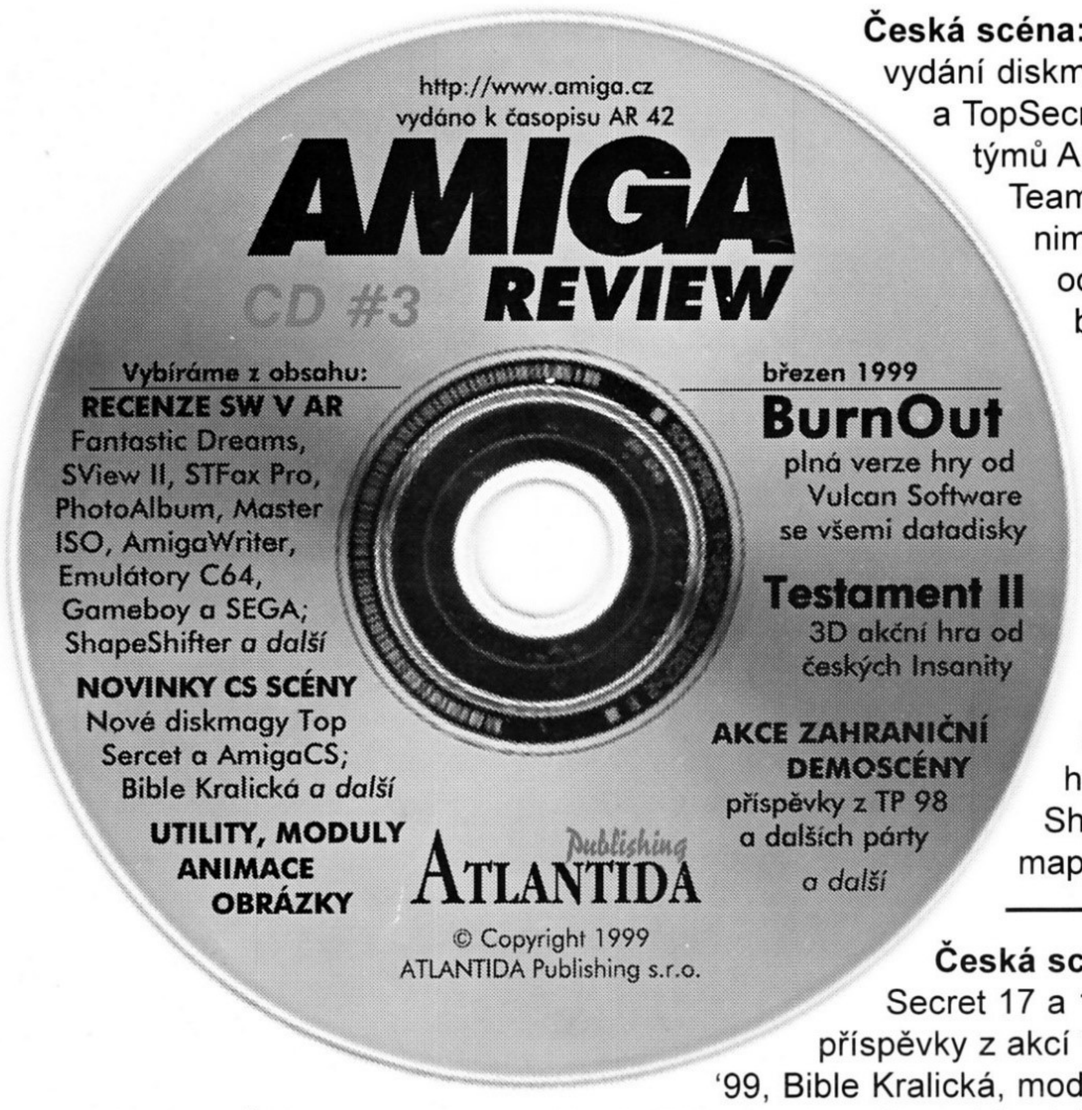
Archiv české scény: diskmagy Guru, Exit, AmigaCS, TopSecret, AmigaPositive, AmigaStorm, Magic, AWB magazín, MIPreport a další; dema od českých skupin Vectors, Division, Insanity, Pici, HMC, 4TM a další; hudební moduly od slavných skladatelů jako Trixie, Wolf a dalších; hry od českých autorů: Sinuhed,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

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



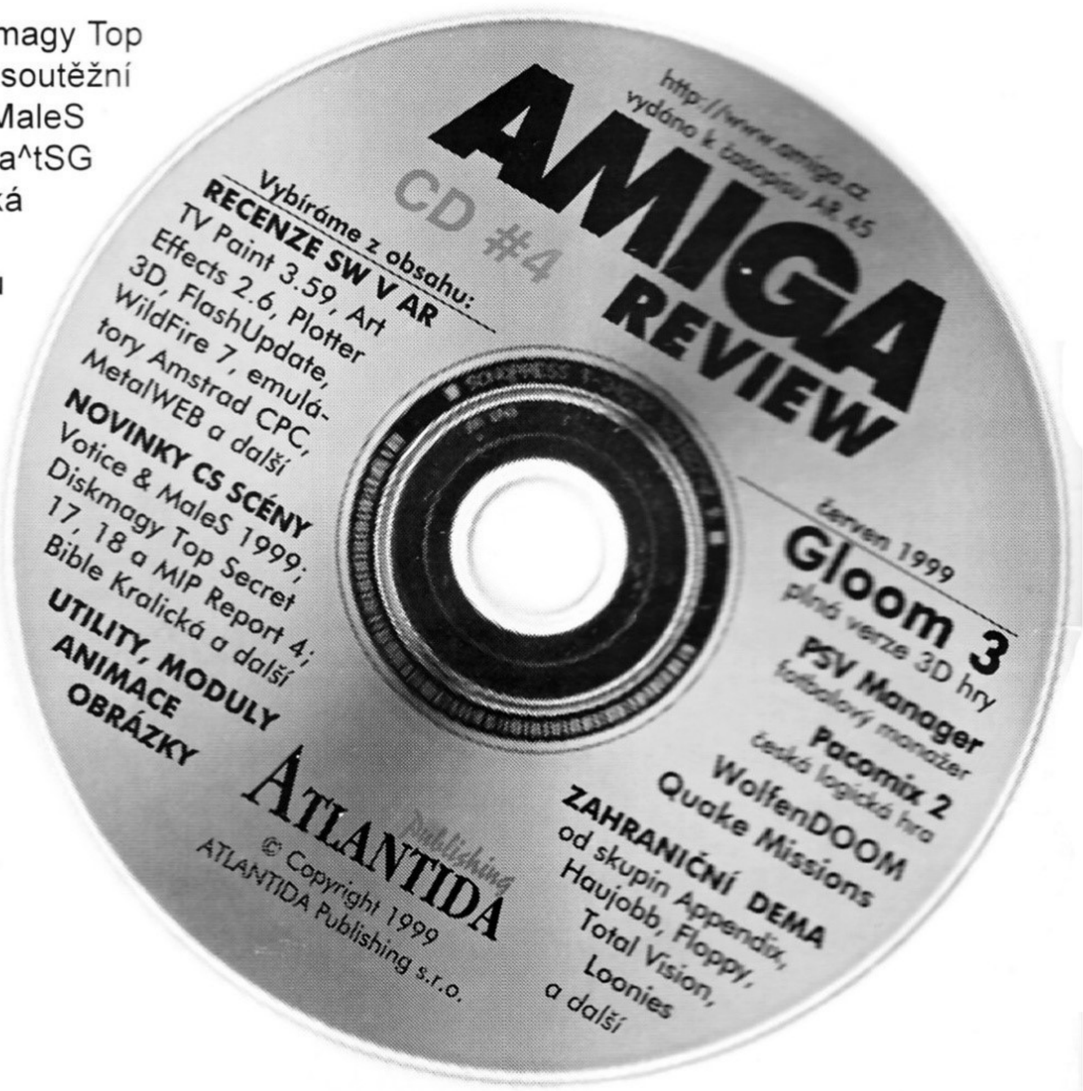
Česká scéna: kompletní sbírka příspěvků z Amiga Párty II. (dema, moduly, obrázky, animace); diskmagy Ami, Fantastic, Oko, Pong, další čísla magů AWB, Exit, Magic a nejnovější AmigaPositive, MIPreport a TopSecret; spousta dalších obrázků a modulů českých autorů.

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



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

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



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, Andrej Bunta, 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

© 2000 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,

před poměrně dlouhou dobou jsem začínal úvodník slovy: tak nám prodali Amigu. Úplně stejně bych mohl začít i letos. Gateway totiž dne 31. 12. 1999 (ano, stejného dne kdy rezignoval Jelcin) oznámila, že Amigu koupilo uskupení Amino za 5 milionů USD. Bližší podrobnosti naleznete v komentáři Petra Krenželoka.

Pokud očekáváte, že redakce AMIGA Review zaujme v této záležitosti nějaké oficiální stanovisko, musím vás zklamat. Amiga už byla prodána v posledních letech tolikrát, kolikrát stačili její majitelé odradit běžné uživatele od myšlenky, že je s Amigou ještě třeba počítat. Pravda, nyní je situace, zdá se, o něco výhodnější, neboť vlastníky Amigy se zřejmě stali skuteční amigisté. Přesto tato zpráva nebude nijak významná alespoň do doby, než uvidíme konkrétní výsledky působení nových majitelů. Myslím, že není nutné zatím jásat a vynášet jména současných šéfů do nebeských výšin, jen proto, že sehnali minimální kapitál potřebný ke koupi společnosti Amiga, Inc.. Jinými slovy - změnou není výměna osob na vedoucích postech nýbrž proměna chování celé společnosti, která je v tržním prostředí viditelná pouze skrze skutečné výstupy svých produktů, což v počítačové branži může mít podobu softwaru a/nebo hardwaru.

A jak se tato zpráva dotkne nás, uživatelů? Než se objeví nové produkty, tak nic - v tom buďme střízliví. Chce-li amiga-komunita ještě nějaký čas vytrvat, je zapotřebí udržet co nejvíce stávajících struktur, které dělají komunitu komunitou. Tedy podporovat všechny, kteří mají s Amigou co dočinění, od vývojářů softwaru po například vydávání AMIGA Review. Kupujte tedy co nejvíce ORIGINÁLNÍHO softwaru, který používáte. Předplaťte si AMIGA Review, pokud ho již neodebíráte a také začněte odebírat ARCD, která teď budou vycházet spolu s každým číslem AR. Pokud každý z velkého množství amigistů (stále věřím, že nás je hodně) bude ochoten utratit malou částku za programy, časopisy či CDčka, pak můžeme bez obav hledět budoucnosti v tvář.

Zůstaňte s námi.

Přeji vám pěkný rok 2000

Tomáš Benda

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

10 **QNX a Phoenix na scéne**
na otázky odpovedali frontmani Phoenixu a QNX

HARDWARE

12 **16 bitů do vašeho bytu: podruhé**
další povídání o zvukových kartách

13 **Modem Well 56k**

SCÉNA

9 **Males II - Milenium**
krátká reportáž z české podzimní Amiga párty

SOFTWARE

14 **SuperView Productivity Suite II**
recenze nového balíku pro image processing

16 **Amiga Developer CD v2.1**

17 **fxScan 1.0**

18 **Malé, ale užitečné**
WBinfo, Verscheck, FreeWheel

19 **Aminet 34**

20 **Komerční software pro Amigu jako freeware?**

WORK

22 **Konvertování MPEG animací na Amize**

24 **Webdesign na Amize - #2**
druhá část seriálu

26 **Imagine 5.0 - #13**
pokračování seriálu o 3D modelování a animaci

AMIGA MAX

28 **Herní drby** - novinky z herního pole

31 **First Encounters** - preview

32 **Hry z Aminetu III.** - mastíme karty

34 **Lure of the Temptress** - návod

36 **Ultimate Super Skidmarks** - klasika

REDAKČNÍ RUBRIKY

37 **Listárna**

38 **Kupóny, AR Bazar, Soukromá inzerce**

39 **Předplatné a AMIGA Review Bazar**

AMIGA REVIEW COVER DISK

VersCheck v2

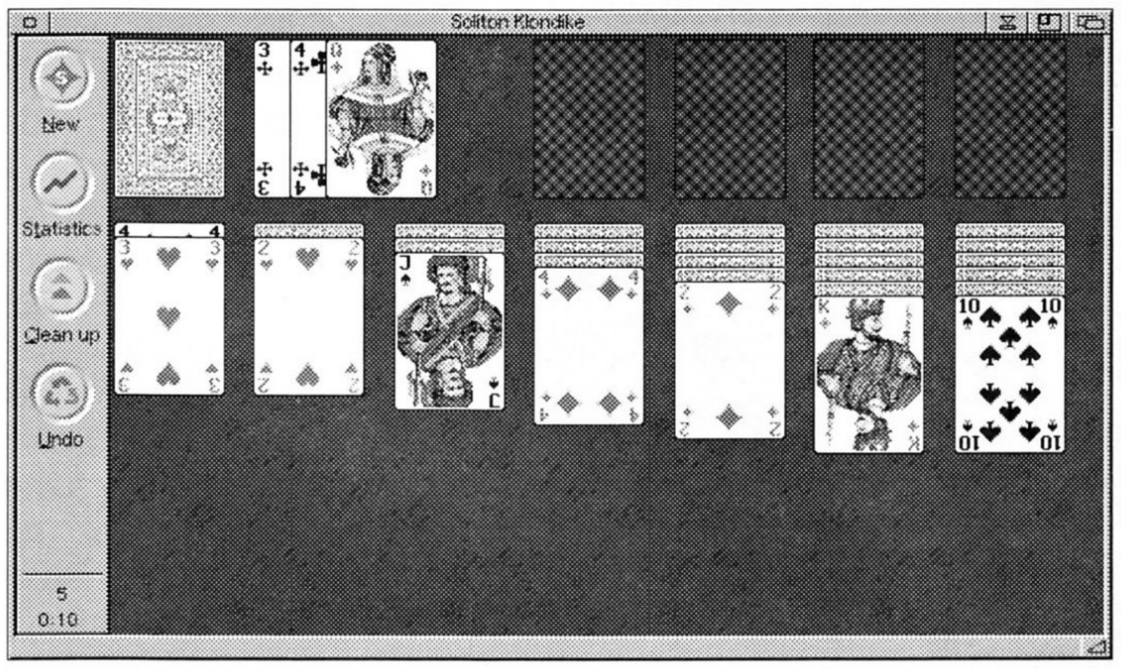
Verze: 2.19.3 - M. Pruess
Systém: OS 1.3 a vyšší
Typ: freeware

Program pro testování vašich knihoven, Devices, MUI, Datatypes, Classes, Handlerů a dalších systémových properties...

WBInfo

Verze: 2.9b - The Plague
Systém: OS 2.1+, MUI 3.8
Typ: freeware

Náhrada příkazu Info ve Workbenchi. Díky němu máme hezké (MUI) a účelné okno s informacemi o discích, souborech... Ale WBinfo umí ještě mnohem víc! O tomto a dalších programech si můžete přečíst podrobnější informace na straně 20 v rubrice "Malé, ale užitečné".



FreeWheel

Verze: 1.0 - A. M. Robinson
Systém: OS 3.0
Typ: freeware

Nejen akcelerátor pohybu myšítka, ale také šikovná utilita, která vám umožní scrollovat obsahem oken pomocí kolečka na myši.

Soliton

Verze: 2.0 - Kai Nickel
Systém: OS 3.0+, MUI 3.6+
Typ: giftware

Karetní hra známá například z Win 3.1. Blíže viz screenshot vpravo nahoře a článek Boleslava Kristena na straně 32.

Dawn VideoPoker

Verze: 2.0 - DawnBringer
Systém: OS 1.3 a vyšší
Typ: freeware

Klasický pokerový videoautomat převedený na Amigu se dočkal nové verze. Nakolik je kvalitní, můžete nyní posoudit vy...

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.

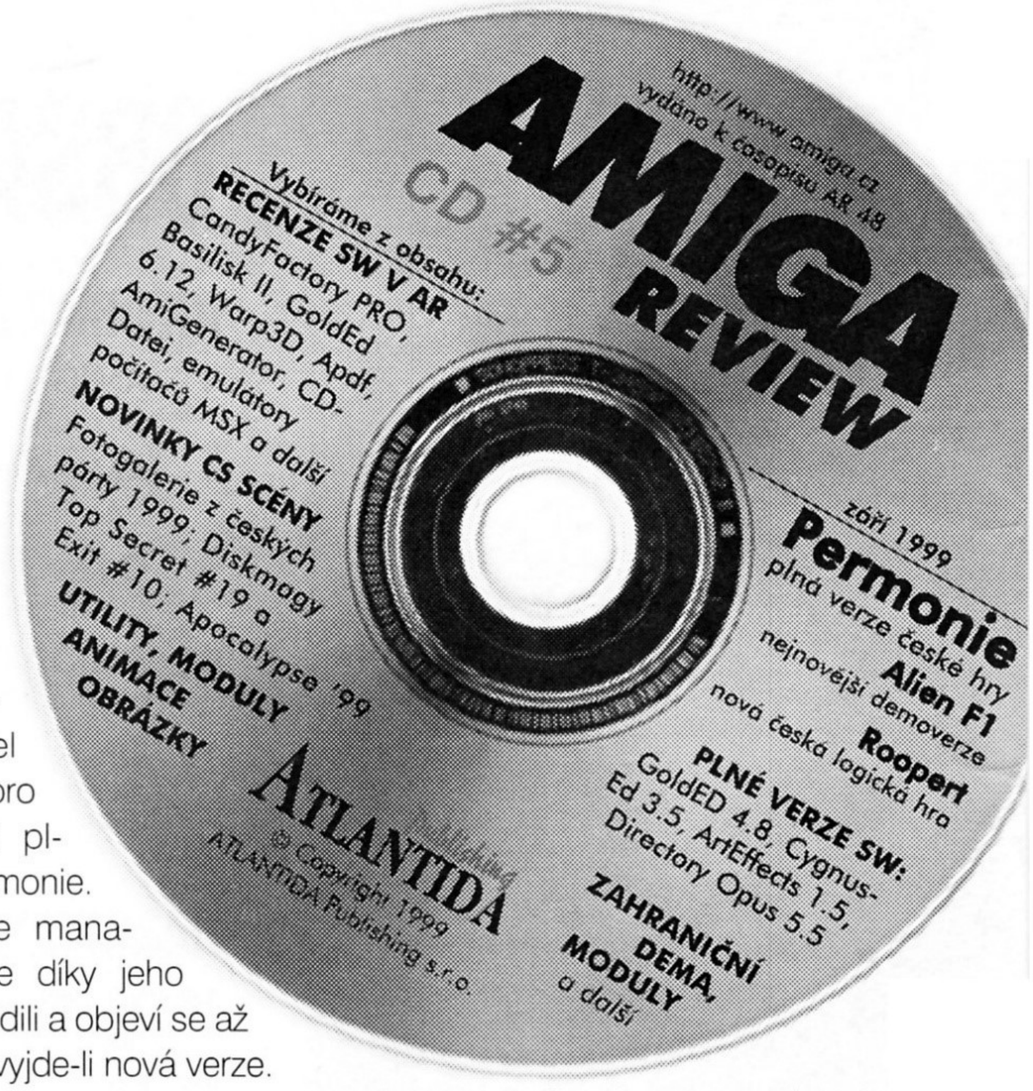
Scéna

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 amigakonference.

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 vyšlo na ARCD #6?

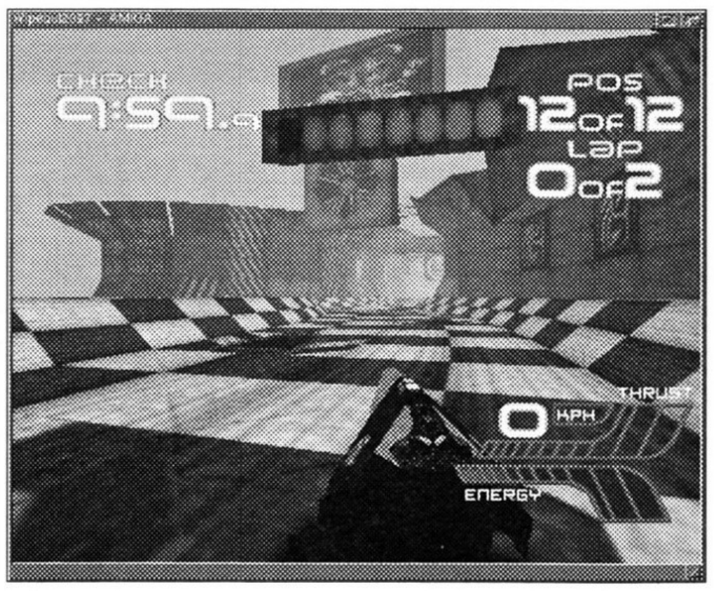
Spolu s vánočním číslem AMIGA Review spatřilo světlo světa i "vánoční" vydání cédéčka, které poslední dobou doprovázelo náš časopis.

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 Amiga MAXu č. 22/AR51), 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. Bonbónkem pro milovníky dobré hudby jsou "empétrojky" od norského skladatele Ugresse.

Co se děje kolem Amigy

Petr Krenželok

Všechno je opět úplně jinak! Nevím, zdali je to specifika Amigy, nebo se to v počítačovém průmyslu děje poměrně často, ale myslím si, že Amiga je na poli obratu směru vývoje o 180 stupňů opravdu hvězdou. Pokud si k ruce vezmete dvě poslední čísla AR, asi si řeknete, tohle je už konec, z kterého se Amiga nikdy nevyhrabe. Jenže člověk míní a Amiga mění. Mění svého majitele. Vyjde to tentokrát? Věřím že ano. A proč? Protože Amigu vlastní opět amigisté a protože ...

Vrátím se zpět ke dni, kdy jsem dopsal svůj minulý sloupek. Ten jsem kolem 17. hodiny odeslal do redakce, rozloučil se s kolegy na IRC kanálu a spěchal autem domů, abych zde opět zasedl k počítači a přebral si poštu. Říká se tomu závislost na příchozí poště, kdy je člověk přítomen (zaregistrován) na řadě emailových konferencí, jen aby měl pořád pocit, že v příchozí poště je zajisté něco zajímavého ke čtení. A také že bylo.

Prodává Gateway Amigu?

Na první pohled mě upoutala jedna zpráva od Billa McEwena, tehdy bývalého marketingového manažera Amiga Inc., jemuž nebyl prodloužen kontrakt jen několik dní před tím, než odešel z Amigy i Jim Collas. Již titulek zprávy vypadal zajímavě, protože obsahoval slovo "důvěrné" a zpráva měla rovněž nastavenu vysokou prioritu. Již po přečtení několika prvních řádků jsem se začal smát, protože jen před hodinou jsem do redakce odeslal svůj příspěvek, v němž jsem si stěžoval na nedostatek nových událostí. "Komunitou se šíří zvěsti, že Jim Collas a Bill McEwen kupují Amigu. Rád bych vás ujistil, že to není pravda. Amigu sice kupuji, ale Jim Collas s tím nemá nic společného", byly ony řádky, jež vyvolaly úsměv na mé tváři. Bill dále vysvětloval, že o prodeji Amigy jednali se společností Gateway již od srpna, ale tuto zprávu si mohl dovolit napsat proto, protože je již vše více méně jisté. Myslím, že po všech minulých zklamáních z nedodání slíbených produktů zde tento zodpovědný přístup byl na místě. A tak nezbývalo než čekat.

QNX, Phoenix

V mezičase jsme se s organizátorem Phoenix konsorcia dohodli na IRC setkáních se zástupci tisku. Tato probíhají téměř každou neděli a kromě kolegy DNA se tam tu a tam objeví i několik vývojářů. Tam jsem se mimo jiné rovněž dověděl, že QNX chystají na měsíc leden oznámení, týkající se volby hardwarového OS partnera. Údajně se má jednat o počítač na bázi PowerPC. Je téměř konec měsíce a zatím sice žádné oznámení světlo světa nespatřilo, nicméně o jistém zdržení jsme byli na IRC konferenci informováni. Skutečností zůstává fakt, že Augusta Beta, jak byla interně pojmenována beta verze OS Neutrino, je již mezi betatestery několik měsíců a zúžená skupina betatesterů byla před několika týdny rozšířena o další vývojáře. QNX rovněž zveřejnili seznam požadovaných aplikací, s možností získání finanční odměny za napsání/portování alespoň jedné aplikace uvedené na seznamu.

Někdy v polovině února by snad měl být uvolněn OS Neutrino pro širší auditorium Phoenix konsorcia. Neutrino je tedy více než reálným produktem, přestože se v komunitě občas objeví názor, že jsou QNX další "slibotechny". Není tomu tak. Hodně Amigistů si rovněž myslí, že tím, že QNX před časem oznámili dostupnost svého OS pro G4 karty Phase5, a Phase5 jako obvykle zatím svůj produkt nedodala, nebude snad Neutrino vydáno vůbec. Vazba QNX na Phase5 tak spíše této společnosti uškodila. Poněkud zarážející byl rovněž postoj Haage & Partner, kteří na emaily šéfa Phoenixu ani neodpovídali. Možná se nelze z obchodního hlediska Haage & Partner divit, protože ti mají zájem na pokračování vývoje AmigaOS 3.5, až po případnou PowerPC verzi, a tak kdokoliv, kdo se prohlásí za případného logického nástupce AmigaOS, je potenciální konkurencí.

Amino, Amiga, Fleecy a zvláštní rétorika?

Protože Fleecy Moss (rovněž ex Gateway Amiga Inc.) byl jedním ze spoluzakladatelů společnosti Amino, jež se rozhodla vykoupit Amigu ze spárů nic nečinící společnosti Gateway, rozhodl jsem se oprášit jeho emailovou adresu a položit mu několik dotazů. Odpovědi však byly poněkud zarážející.

pokračování na straně 8...

AMIGA NEWS REVIEW

Krátké zprávy

DCE má licenci od phase5

V lednu roku 2000 začne podle prohlášení Thomase Dellerta v německém Foru Amiga-Clubu *"http://www.amiga-club.de/forum/forum.html"* firma DCE vyrábět karty Bvision, CVisionPPC a CSPPC-233 na základě licence získané od phase5. Bohužel zatím nebyly zveřejněny předpokládané ceny těchto výrobků.

http://www.dcecom.de/

Konečná verze Vł 3.0

Konečná verze Vł 3.0 byla vydána! Příští verze bude 3.1. Jaké se objevily zásadní změny od preview5?

- pamatuje si obsah částí FORM
- podporuje zabudování hesel do URL v HTTP
- byl přidán souhrn informací o obrázku
- byl integrován nový centrální vyhledávací plug-in
- a samozřejmě i další vylepšení spočívající v opravách chyb a menších úpravách.

http://v3.vapor.com/

Časopis Amazing Computing ukončil svou činnost

Harv Laser: "Je mojí smutnou povinností vám oznámit, že starý známý časopis Amazing Computing - nejdéle přežívající a plně komerční publikace vydávaná v severní Americe se zaměřením na počítače Amiga - ukončil svoji činnost a vyhlásil bankrot.

Amazing Computing vydávaný společností PiM Publications a připravovaný Donem Hicksem, představoval jistotu a stálici pro Amiga komunitu od prvního čísla vydaného v roce 1985. Byl to první Amiga měsíčník a během dlouhé a strastiplné historie Amiga časopisů, přicházejících a odcházejících se stal posledním... alespoň nyní."

Více informací naleznete na:

http://www.amigazone.com/pages/amazing.html

Samplitude Opus - speciální nabídka

Nyní si můžete objednat Samplitude Opus v PLNÉ verzi (bez ohledu na to, jste-li již stávajícím uživatelem a kupujete si update nebo si SO pořizujete poprvé) přes odkaz *mailto:albrecht@act-net.com?subject=SpecialOfferOrder* a dostat nové CD za pouhých 250,- DM včetně dodání po celém světě (cena zahrnuje německou DPH nebo mezinárodní dopravní náklady, kde je DPH vyloučena). Nabídka potrvá, dokud nebude stažena ze stránky *http://www.act-net.com/frames/news.html.* Objednávky, které přijdou po stažení nabídky z této stránky, nebudou vyřízeny v uvedené ceně.

http://www.act-net.com/index.html

Výstava Amiga 2K

Amiga-St. Louis může oznámit první skupinu vystavovatelů na výstavě "Amiga 2k". Tyto společnosti jsou uvedeny na webové stránce výstavy Amiga 2K. Výstava se bude

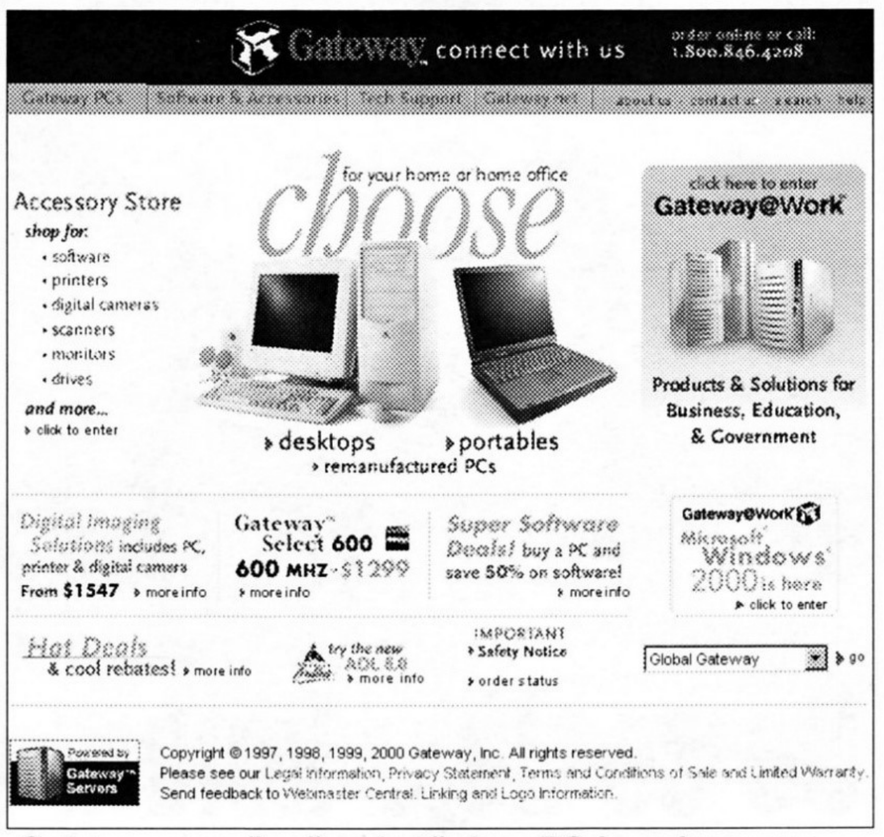
Pokračování na straně 7

Gateway prodává Amigu!

Plány Amiga inc. pod vedením Thomase Schmidta byly velmi nejasné. Po proslulých říjnových 'statementech', kde Schmidt přehodnocoval dosavadní (Collasovy) projekty, se Amiga, Inc., na dlouho odmlčela.

Proto bylo velkým překvapením, když se na Internetu 3. ledna 2000 objevila zpráva od Gary McWilliamse s titulkem - 'Gateway prodává Amigu'. Přední internetové magazíny tuto zprávu čile komentovaly. Gateway, Inc., oficiálně potvrdila 'prodej loga Amigy a zbývajícího inventáře bývalému zaměstnanci Amiga, Inc.'. Bill McEwen získal práva na Amigu za 5 milionů dolarů.

Gateway prohlásila, že jejich 'Amiga pobočka' byla zahrnuta do vývoje internetových aplikací. President Tom Schmindt (Amiga, Inc.) a ostatní vývojáři nejsou součástí prodeje. Po dohodě zůstane Gateway cca 47 patentů, které byly získány v roce 1997 (za 13 milionů $) jako součást budovaného patentního portfolia.



Gateway nerušeně pokračuje s PC bussinessem...

Executive update (3. ledna 2000)

Vítejte v roce 2000 ...

Úvodem bych chtěl vyjasnit několik věcí. Gateway koupila Amigu kvůli patentům. Nikdy však nepochopili podstatu platformy a lidí kolem ní. Bez lidí, kteří stojí v pozadí, bez vývojářů, tvůrců, prodejců a těch, kteří v Amigu stále věří, by Gateway neměla co kupovat. Uvědomujeme si tento fakt, a kvůli Vám, kteří jste s platformou zůstali, jsme koupili firmu Amiga...

Chci se ujistit, že to každý ví a že rozumí tomu, co to znamená pro Vás - pravé Amigisty.

Od společnosti Gateway jsme získali:

1. Všechny obchodní známky, loga, atd.
2. Věškerý existující inventář Amiga International (včetně Petra Tyschenka? - pozn. překl.).
3. Veškeré existující licence.
4. Licence na všechny Amiga patenty (Gateway stále vlastní patenty, ale my je můžeme využívat).
5. Všechny stránky, a registrované domeny.
6. Amiga OS a vše co s ním souvisí.
7. Amiga operace, které dosud existují.

Specifické detaily developerského systému, OS partnerů a budou zveřejněny v několika příštích týdnech.

Prohlášení uvedeme 8.ledna spolu s jedním z našich partnerů v Las Vegas. Více detailů bude následovat po tomto prohlášení (jedním z partnerů 'nové' Amiga Inc je společnost Tao-Group).

Fleecy, Já, Petro a zbytek týmu nebudeme slibovat a vytvářet presentace. Chceme dodat výrobky, služby, aby zbytek světa poznal, to co vy již víte...

Tento týden budeme oficiálně měnit název Amino Development Corporation na Amiga Corporation a chceme, aby tato změna vešla ve známost, jakmile bude oficiálně dokončena.

Chtěl bych poděkovat za Vaši pokračující podporu. Budeme vytvářet Amigu takovou, jaká měla být, a co je nejdůležitější - takovou jaká bude.

Keeping the faith,
Bill McEwen President/CEO
Amino Development Corporation

AMIGA®

ARCD #7 právě vychází

Jak jsme slibovali již v minulém čísle, CDčková příloha ARCD vychází teď spolu s každým číslem AMIGA Review. Každé dva měsíce vás nyní budeme zásobovat nejnovějším softwarem, který se ve světě objeví, demoverzemi programů reconzovaných v časopise.

Novinky z Aminetu

Pokud si pořídíte nové ARCD #7, můžete očekávat všechny nejnovější soubory, které se objevují na Aminetu. Naše ARCD se tak stává ještě levnějším nosičem dat než jsou slavné Aminety. Navíc při předplatném ARCD na celý rok můžete ušetřit dalších 160 Kč. O tuto sumu by vás ARCD stály více, pokud byst si je kupovali jednotlivě.

Z obsahu Aminetu zmiňujeme namátkou programy jako je např. GiambyNetGrabber (umí zrcadlit kompletní WWW stránky), nové demoverze programů GoldEd Studio či ST Fax 4.0, těšit se můžete i na tabulkový kalkulátor StarAmPlan aj. Pochopitelně na disku budou přítomné u různé utility, datatypy apod. z Aminetu.

HTML stránky

Pochopitelně si budete moci listovat novými stránkami CzechAmigaNews, i stránky české sekce ATO, k dispozici budou i webovské stránky internetové amiga-konference <amiga@list.gin.cz>.

REBOL je tu pro vás!

S potěšením vám musíme také oznámit, že jsme získali souhlas společnosti REBOL Technologies k umístění jejich domovských stránek, jakož i povolení k uveřejnění systému REBOL/Core na ARCD. Pokud se tedy budete chtít ponořit do tajů REBOLu, ARCD #7 vám přinese vše potřebné: manuály, popisy, ukázkové skripty i vlastní systém. Co víc si můžete přát?

Scéna, scéna a ještě jednou scéna

Samozřejmě vám přineseme i novinky jak z české (např. demoverze české strategie Killing War), tak i ze zahraniční scény (všechny dostupné soutežní compos z The Party 99). Pokud jste neměli čas zúčastnit se jednotlivých parties, budou pro vás na ARCD připraveny adresáře s fotografiemi z české Males II - Milenium a z polské Sattelite 99.

Dema, obrázky, moduly, animace....

Nezapomínáme ani na zábavu, takže se můžete těšit na různé perličky (viz titulek odstavce), prozradíme vám, že se například můžete těšit na původní reklamní šoty věnované Amize.

Hry!

Velikým šlágrem tohoto ARCD je herní sekce. Nenajdete tu jen nejnovější dema a mnoho sharewarových her z Aminetu (včetně titulů ze seriálu o PD hrách), ale také **objemnou várku plných verzí starších her!**

Všechny hry jsou na ARCD licencované a za spolupráci bychom chtěli poděkovat následujícím firmám: Magnetic Fields, Revolution Software, Digital Illusions, Thalion, Mutation Software a Scorpius Software. Díky nim naleznete na ARCD #7 následující tituly: Ambermoon (v anglické i německé verzi), Beneath a Steel Sky, Bug-Bash, Castle Kingdoms, Cyberpunks, Doodlebug, Firefly, Hideous, Hilt 1, 2, Liberator, Lotus 1-3, Lure of the Temptress, Lethal Xcess, Nucleus, Outliner, Overlander, Pinball Dreams, Pinball Fantasies, Rage, SuperCars 2, Task Force, Tin Toy Adventure, Tommy Gun a mnoho dalších.

Hry se na CD vyskytují buď v přímo spustitelné formě, nebo v ADF souborech, které snadno přenesete na diskety pomocí utilit za tímto účelem na CD umístěných.

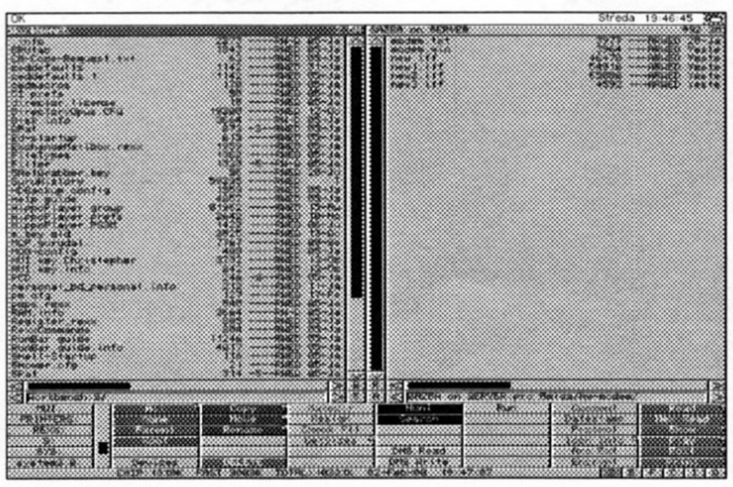
Hry na ARCD #7 nemusí být originální, může se jednat i o "upravené" verze, jejich použití na tomto CD je oficiálně povoleno.

Přejeme příjemnou zábavu!

Zdrojáky DOpusu 4.12

Máte-li zájem o zdrojové kódy populárního progrmau Directory Opud, pak vězte, že pod GNU GENERAL PUBLIC LICENSE byly uvolněny zdrojáky pro verzi 4.12. Kód však musíte používat v souladu s licenčními podmínkami. Uvolnění DOpusu 4 nemá žádný vliv na stávající status komerčních verzí Directory Opus 5 nebo souvisejících produktů.

http://www.gpsoft.com.au/Dopus412GPL.html



Imagine v5.17

V rámci programu "Imagine Amiga Constant Upgrade Program" (ACUP) byl uvolněn update V5.17. K dispozici ke stažení je na stránkách ACUP. Co přináší za změny?

- systém 24Bit datatypů i pro brush-mapping.
- podpora OS3.5 (ikony, datatypy).
- funkce Zoom: nové GUI a funkčnost.
- updatován MPEG generátor.
- funkce Bevel: nové GUI a funkčnost.
- přepsané položky menu editoru.
- funkce Frame-goto: nové GUI a funkčnost.

...amnoho dalších změn a rozšíření, které jsou detailněji rozebrány v přiloženém souboru formátu AmigaGuide.

Upgrade z verze 5 na verzi 6 stojí $100, upgrade z jakékoliv jiné verze na verzi 6 je k dispozici za $200.

Platba může být provedena kreditní kartou, v hotovosti, šekem či poštovní složenkou.

www.cadtech.demon.co.uk/Acup_feat.htm

Krátké zprávy

konat v hotelu Henry VIII na Lindbergh Ave. v St. Louis, MO. USA ve dnech sobota 1. dubna až neděle 2. dubna 2000.

http://www.amiga-stl.com/show.html

Zeus Bulletin Board - novinky

Byl vydán update systému Zeus Bulletin Board verze 1.3. Jedná se o druhou verzi serie programu Zeus Bulletin Board - vypracovanou novým vývojářským týmem, který pokračuje v práci na již nyní silné základně tohoto systému.

http://www.bleach.demon.co.uk/zeus/

Novinky od VaporWare

Verze 1.4.4 integrovaného maileru/prohlížeče news konferencí MicroDot II je nyní k dispozici. Opravuje závažné Y2K problémy.

http://www.vapor.com/download/pub/microdot-2/

Tablety PenPartner

H&P mohou nabídnout menší množství populárních grafických tabletů PenPartner od Wacomu, které se již přestaly vyrábět. Speciální cena je 189 DM.

http://www.haage-partner.com/wacom/penpartner-e.htm

Nový projekt OS: MorphOS

Cílem je vytvořit Quark microkernel a zajistit tak moderní funkčnost pro nový OS layer a spustitelnost většiny aplikací Amigy co nejúčinnějším způsobem v prostředí bez přítomnosti starých Amiga čipů. Cílem NENÍ možnost spustit každou jednotlivou hru/demo, která kdy byla napsána pro Amigu, jelikož by to znemožnilo určitou optimalizaci. Cílem je však možnost spustit velké množství ze současné základny aplikačního softwaru pro počítače značky Amiga.

http://www.morphos.de/

AmigaOS 3.5 Boing-Bag 1 je k dispozici

První update AmigaOS 3.5, Boing-Bag 1, jehož rozsah je po rozbalení zhruba 11 MB, je k dispozici ke stažení ve formě LZX i LHA archivu. Obsahuje opravy chyb, rozšíření funkcí a Vánoční překvapení.

http://www.amiga.de/amigaos35/download/boingbag1.lzx
http://www.amiga.de/amigaos35/download/boingbag1.lha

Více než 4GB?

"Za hranice čtyř gigabytů" je název článku napsaného Dhomasem Trennem a původně publikovaného v časopise NewTekniques v říjnu 1998. Nyní byl tento text aktualizován a zahrnuje i nové informace o OS3.5 i o tom, jak získat podporu i bez OS3.5. Obsazena je také informace o varování před vypršením času ve FastFileSystem 43.xx.

http://www.youngmonkey.ca/nose/articles/index.html

dokončení ze strany 5...

Fleecy se totiž opět tak pustil do narážek na adresu QNX: Tvrdil, že důvod, proč hledali nakonec jinde, nebyla ani tak technologická nedokonalost Neutrina, ale spíše nedostatek vize, talentu, finančních zdrojů a technologických partnerů. Fleecy rovněž označil Neutrino za implementaci Unixu, bez asynchronního messagingu a Photon za "pile of crap", tedy mírně odlišnou implementací standardního Wimp GUI. Tady jsem nemohl rozdodně s Fleecym souhlasit, ale zřejmě jsme si každý ponechali svůj názor.

Na druhé straně Fleecy opěvoval nového kernel partnera Amigy. Tím je již před několika měsíci zmíněná společnost Tao Group *(http://www.tao-group.com)*. Základní charakteristika jejich OS vychází údajně z myšlenkových základů podobných projektu KOSH. Základem operačního systému je VP (virtuální procesor), napsaný pro skutečný procesor, například PowerPC, ale i řadu jiných. Tím je dosaženo hardwarové nezávislosti aplikací, protože si každý virtuální procesor přeloží daný kód do kódu skutečného procesoru, nad nímž zrovna běží. Kromě toho však nad každým CPU běží rovněž malý kernel systému. Společně s virtuálním procesorem zajišťují plnou síťovou transparenci, protože každý takový síťový uzel obsahuje informace o dalších uzlech, a tak jsou možné i věci jako automatické vyvažování síťového výkonu a distribuce úloh. Multitasking a multithreading jsou samozřejmostí. Tento operační systém se jmenuje Elate.

Fleecy mě odkázal rovněž na jeden starší dokument, jež rovněž poměrně dobře vystihuje danou architekturu. Podívat se na něj můžete na *http://www.byte.com/art/9407/sec6/art1.htm*. Informace o Elate pak najdete na již zmíněné stránce Tao Group, popřípadě přímo na *http://www.tao-group.com/2/tao/faq/javafaq.html*. Divíte se, proč se v daném odkazu objevuje slovíčko Java? Ano, je to tak, produkty společnosti Tao jsou založeny především na Javě. Jak mi však zdůraznil Fleecy, jejich J-Engine, jež běží nad Elate, je asi 20x rychlejší než kterákoliv implementace JVM na světě. To je rovněž znát na oceněních, které Elate získává. Fleecy mi doporučil počkat na výstavu CES (Computer Electronics Show), pořádanou v Las Vegas, kde měli Tao Group představit nový produkt. Tak se také stalo.

Je jím multimediální platforma Intent, sestávající z multimediálního toolkitu a Javy. Intent toolkit obsahuje vlastnosti jako rychlý alfa blending bez nutnosti použití speciálního hardware, mnoho různých nástrojů pro kreslení primitivních obrazových prvků, včetně texturovaných a vyplňovaných polygonů, výkonný antializovaný font engine s podporou True Type a PostScript 1 fontů, podporu pro standardní formát obrázků, dále pak nástroje pro záznam a přehrávání animací, plnou podporu pro GUI gadgety, včetně tlačítek, posuvných lišt, menu a oken a vysoce optimizovaný mechanismus pro občerstvování obsahu obrazovky.

Kromě toho má programátor rovněž možnost použít standardní AWT grafické API Javy, což je zajisté výhoda. Jako programovací jazyk je možno použít jazyk virtuálního procesoru, podobný assembleru, C, C++ nebo Javu.

Zeptal jsem se Fleecyho, zdali bude dané prostředí self hosted, na což jsem dostal překvapivou odpověď. Vývojové stroje budou zřejmě založeny na Linuxu. Elate bude rovněž možno použít nad Windows. Neubránil jsem se poznámce, že to byl právě on, kde napadal Jima Collase za přechod z QNX na Linux a nyní QNX za Unixový přístup, přičemž se chystá nabídnout stejné řešení, jako byl Linux + AmigaObjects. Na to mi Fleecy odpověděl, že v tom měl Collas přece jenom jasno, protože Linux představuje velké možnosti pro vývojáře, ať už z hlediska rozšířenosti, či dostupnosti vývojových nástrojů. Ujistil mě však, že samostatný systém je rozhodně v plánu.

Amino Corporation tedy zanikne a bude zde pouze Amiga Corporation. CEO je již zmíněný Bill McEwen a Fleecy Moss se stal viceprezidentem vývoje produktů. Trochu mě zajímala i otázka financí, protože utratit 5 mil USD za koupi Amigy ještě nestačí na její další vývoj. Fleecy mi prozradil, že si údajně získali oblibu dvou multimilionářů, takže mají peněz dostatek. Na otázku, jaký je tedy rozdíl v jejich financování a ve financování QNX, když Dan Dodge, CEO QNX prohlásil, že mají rovněž dostatek peněz, už jen Fleecy odpověděl, že v případě QNX jde o peníze vlastní a tudíž budou obezřetní v jejich utrácení.

Zmínil jsem se o Fleecyho prohlášeních na IRC konferenci Phoenixu a některé lidi to opravdu pozvedlo ze židle. Dan Dodge ani nikdo z QNX by si nikdy podobné komentáře nedovolil. Srovnávat QNX s Unixem a říkat o Photonu, že je to "pile of crap", zrovna taky nebylo na místě. Greenboy, vedoucí Phoenix konsorcia, požádal Billa McEwena, aby Fleecymu vymluvil podobné komentáře.

Nakonec se však zdá, že zde může být jistá shoda. Elate je již portováno na QNX RTOS, a tak cesta na QNX Neutrino snad nebude tak těžká. Vývojové stroje Amigy by se měly objevit zhruba do šesti týdnů. Amiga však odmítla strategii předčasných oznámení, a tak, vývojové stroje budou, až prostě budou. Přesto se však Amiga netají tím, že samostatný počítač Amiga by měl být vydán koncem léta, ať už si pod tímto pojmem představíte cokoliv.

Mezitím Bill McEwen podnikl cestu do Evropy, aby se setkal se zástupci Amiga komunity, stejně tak jako s vývojáři. Haage & Partner dostali svolení pokračovat ve vývoji Amiga OS 3.6, 3.7 a 4.0, protože má však Amiga nového majitele a nové plány do budoucna, musí se jistým způsobem změnit i plány Haage & Partner, alespoň se tak zástupci společnosti vyjádřili.

Je libo další OS?

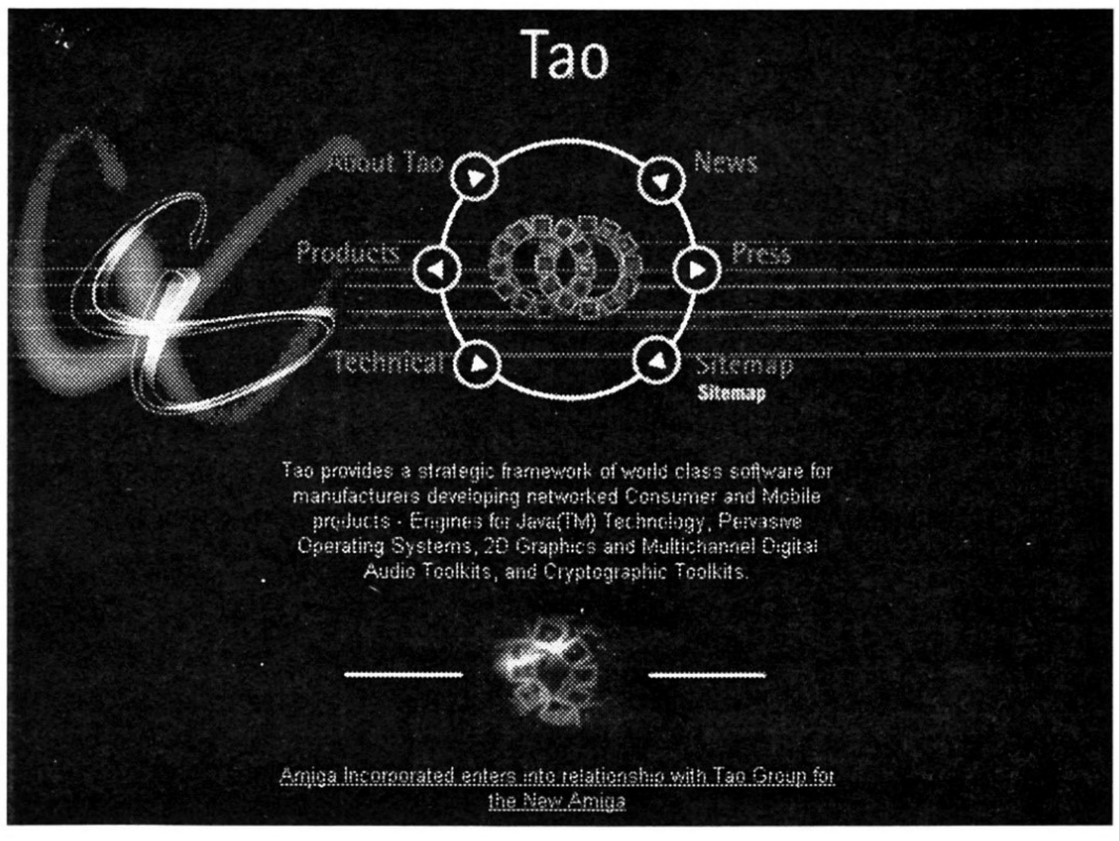
Divná otázka, viďte. Ve světě Amigy se však nesmíte vůbec ničemu divit. Ralph Schmidt, známý z IRC pod pseudonymem Laire, autor software Phase5 pro PPC karty, společně s Frankem Mariakem, autorem Cybergraphics, se rozhodli zúročit své znalosti v podobě MorphOS. Ten je založen na malém kernelu a emulaci 68K, ne však té od Haage & Partner, ale vlastní. Systém je již údajně schopen základního provozu, Laire se dokonce jednou na IRC chlubil tím, že zrovna je napojen skrze svůj emulátor, pod nímž provozuje úspěšně amirc. Více o daném systému najdete na adrese *http://www.morphos.de*

Jak jsem se od Laira dověděl, autorem PowerOS *(http://www.poweros.de)* je údajně bývalý softwarový pracovník Phase5. Proč zde PowerOS zmiňuji? Protože jak se zdá, Met@box by měl pro své PowerPC karty použít právě tento systém. Připadá mi to trochu divné, protože oficiální cestou AmigaOS Classic byla přece jenom cesta společnosti Haage & Partner, pokud zde bude další standard, je to již tak roztříštěné platformě na škodu. Karty AmiJOE budou údajně schopny provozu QNX Neutrina a měly by být dostupné někdy v průběhu února. Uvidíme.

Co REBOL?

Těsně před koncem roku jsem Carla soukromým mailem požádal o veřejnou bilanci na mailing listu a poděkování aktivním přispěvatelům. Poděkování to bylo věru příjemné, protože nám Carl oznámil, že REBOL/View, verze jazyka pro tvorbu GUI, bude již brzy uvolněna. Vlastně ji čekám každou chvíli. GUI nadstavba pro REBOL byla plánována od samého počátku. Jak mi navíc prozradil Fleecy, Carl definitivně v budoucnu počítá se samostatnou (self hosted) platformou, nicméně i samotná Amiga s REBOLem počítá, zřejmě přinejmenším do doby, než si začnou navzájem konkurovat. Těsně po vydání REBOL/View by měly následovat aktualizace produktů REBOL/Core, REBOL/Apache a na řadu by měla konečně přijít řada produktů REBOL/Command. Jako malý dárek byste měli na ARCD, které vychází spolu s tímto číslem, najít mirror webových stránek REBOL Technologies, včetně produktu REBOL/Core.

Back for the future!



MaleS II - Milenium (30. - 31. 10. 1999)

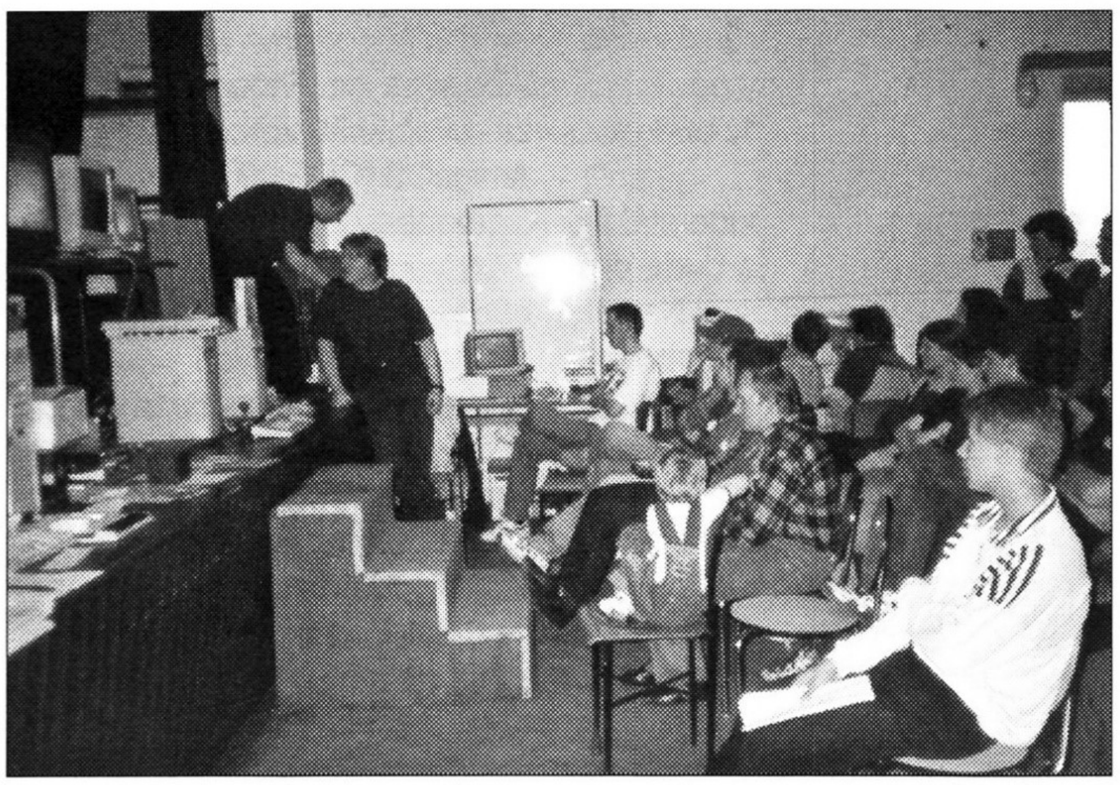
Josef Brož

Reportáž z MaleS II měla vyjít již v čísle AR50. Bohužel, nepodařilo se mi článek včas dokončit.

Party začala v devět hodin. Sál se zaplnil poměrně rychle. Mezi příchozími byli jednak členové DAC klubu, redakce časopisu Fenix a v neposlední řadě téměř kompletní HLA i se slovenským kolegou. Akce byla v mediích a na internetu prezentována jako 'Setkání uživatelů', a proto se nesetkala s větším ohlasem a účastí české 'scény'.

Akce bohužel nezačala nejšťastněji. O půl desáté došlo k výpadku proudu. Kdosi situaci vtipně ohodnotil jako "přípravu na rok 2000". Paradoxní na celé situaci bylo, že v místnosti s občerstvením se dále vařily párky a chladilo pivo ... Celý problém spočíval ve špatné prodlužovačce, která způsobila zkrat. Majitel se k vadné prodlužovačce pochopitelně nepřihlásil. Zde bych chtěl poděkovat p. Kantorovi, který poruchu odstranil.

Kolem 11. hodiny přivítal přítomné hlavní organizátor akce Oldřich Vosyka. V krátkém projevu shrnul situaci kolem Amigy a činnost DAC klubu. Dále byli přítomní seznámeni s pravidly soutěží, tématy přednášek, atd.



Prvním bodem programu byl bazar a dražba hardware komponentů. Bylo vydraženo a prodáno několik Amig (A600 A1200), turbokaret, harddisků a dalších komponentů. Díky holandské dražbě (snižování ceny) se mi podařilo získat pěkný suvenýr - funkční procesor M68030...

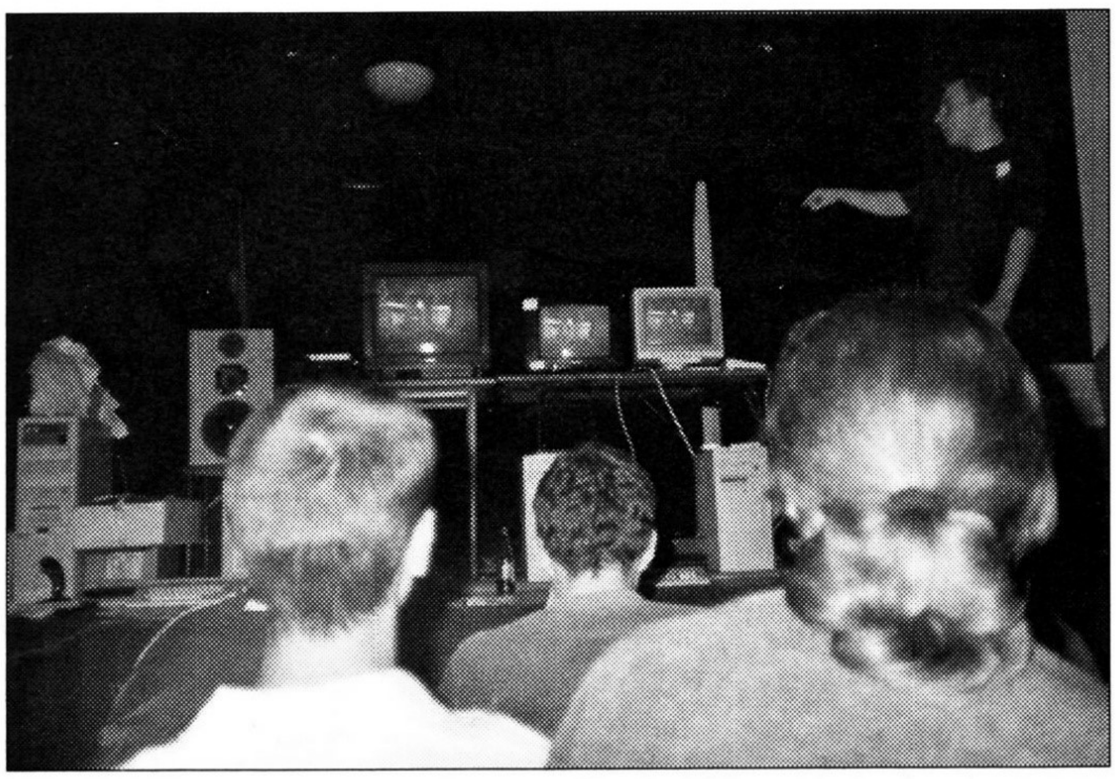
Na party bylo přítomno přes osmdesát účastníků a 26 počítačů. Amigy byly zastoupeny v klasických konfiguracích, asi třetinu tvořily 'silnější' stroje (040/060) a PPC. Raritou byla historická Amiga 1500 s oranžovým (monochromatickým) monitorem, zorro-sloty, atd.

Po Apocalypse party byla na NAS konferenci diskutována otázka drog a kouření na parties. Ne každá akce se musí odehrávat v alkoholovém oparu a kouřové cloně. Na MaleS bylo zakázáno kouřit v sále s počítači.

Po 13. hodině dorazil Ivo Janáček. Stánek Javosoftu byl obléhán koupěchtivými Amigisty. Mimo hardware a software byl k dostání i OS 3.5. Škoda, že prodejní stánky nejsou pravidelnou součástí Amiga akcí.

Vlastní prezentace OS 3.5, kterou vedl pan Janáček, proběhla kolem 14.hodiny. Přednáška probudila živý zájem účastníků. Byla předvedena instalace OS a probrány nové prvky a možnosti. Zkušenosti s OS 3.5 byly velmi čerstvé a proto prezentace průběžně přešla ve volnou diskusi. Poslední část přednášky byla věnována Magellanu 5.8.

Přijímání soutěžních příspěvků bylo ukončeno o 15. hodině. Příspěvky byly vybírány na dvou počítačích. Zde bych chtěl poděkovat kolegovi Allewovi za pomoc s přípravou soutěží a zapůjčení audio soupravy. Males II byly patrně první českou Amiga party, kde byl dodržen časový program. Organizátorům se bohužel nepodařilo zajistit videoprojektor, a proto prezentace probíhala na velké TV a dvou monitorech. Mezi jednotlivými body programu byla puštěna dema. Kolem 16. hodiny začaly vlastní soutěže. Compos byly pojaty o něco skromněji než na jaře. Příspěvky však měly obecně vyšší úroveň. Neubráním se porovnání s compos na první Apocalypse party. V první řadě musíme vzít úvahu, že na MaleS byla zastoupena ryze česká produkce. Vysoká úroveň Apocalypse compos byla dána hlavně přítomností polských příspěvků.



Soutěže měly plynulý průběh. Stejně jako minulý rok se hodnotilo na předtištěné kupóny. Kategorii 4-channel vyhrál Med s modulem Rallye. Následovala kategorie 2D pix, v které zvítězil DRD s obrázkem CraZdisk. K početně nejméně zastoupeným patřila kategorie Multichannel.

Pix 3D...

Tato kategorie patřila k obsahově nejkvalitnějším. V 3D compu se odehrával souboj mezi výtvory z programů Imagine a Tornado 3D (PPC). První místo obsadil historicky laděný obrázek Los Alamos - 1944 (Brooch'hla). Konečně se objevují obrázky s hlubší myšlenkou. Nápad použít jako námět důležitý historický moment je velmi originální. Nekonečné variace na téma Star Trek, sci-fi, atd. jsou fádní a brzy zevšední.

Anim 3D

V této kategorii byly prezentovány dvě animace (obě nad 100 MB). Animace Destroyer (Jerry) patří ke klasickým dílům. Omšelý vesmírný námět byl oživen poměrně dobrým zpracováním v programu Tornado. Vítězná animace 'Amiga?' (Scaterac) byla metaforou na vývoj a budoucnost platformy Amiga. Minutová animace představující přechod od Amigy Classic k platformě NG byla doplněna hudbou od skupiny Laibach.

Ostatní I.

V kategoriích Ostatní I a Ostatní II bylo možno soutěžit s nesourodými příspěvky v libovolném počtu. Byly zde prezentovány dvě hry v Amosu a Blitz basicu. Kategorii vyhrál Ing. Lejsek s příspěvkem Expert Vilík. Téměř 5 minutový videopořad je v podstatě studií hráčovy mysli a těla. Celá videoprezentace (VHS) vyústila ve vtipný, mírně neobvyklý závěr. Tvůrci a jeho jedinému herci (vnuk autora?) patří uznání za strhující 'herecký' výkon, myšlenku a v neposlední řadě střih.

Ostatní 2...

Tato kategorie byla zastoupena velmi různorodě. Od obrázků, přes animace až po scalovské videosekvence. Vítězný videoklip Apocalypse Live (Scaterac) byl věnován stejnojmenné akci.

Dema

Jediným titulem bylo demo (quicktro) Salvation od Javeho. Jedná se patrně o první české PPC demo. Plná verze dema byla prezentována na Satelite party. Zbytek sobotního večera byl ve znamení diskusí, popíjení a nutného zla - kopírování software. Party se po celý den odvíjela v poklidné kreativní atmosféře. S většinou příspěvků se budete moci setkat na některém z příštích ARCD. Závěrem bych chtěl poděkovat organizátorovi - p.Vosykovi za uspořádání výborné akce...

QNX a Phoenix na scéne

ANDREJ BUNTA

Súčasťou tohtoročnej výstavy Home Electronics World - predtým známej pod názvom Computer - ktorá sa uskutočnila v dňoch 12.-14. novembra v Kolíne nad Rýnom, boli IRC stretnutia so zástupcami rôznych iniciatív (AROS, COSA, KOSH, Phoenix) a firiem (Amiga Int., BlitterSoft, H&P).

Keď v druhej polovici septembra Konzorcium platformy Phoenix (ďalej len Phoenix) vo svojom prvom verejnom prehlásení oznámilo svoju existenciu, v časoch prevratných zmien v Amiga Inc. to nevzbudilo veľkú pozornosť. Už z úvodného prehlásenia bolo zrejmé, že na rozdiel od tradície ostatných iniciatív Phoenix nebude dávať prázdne sľuby a nebude poskytovať žiadne informácie, pokým nebude môcť prezentovať reálne výsledky. Tento prístup má svoje opodstatnenie - na druhej strane však v takomto informačnom vákuu len narastá presvedčenie, že Phoenix je ďalšia z radu iniciatív, ktoré bežnému užívateľovi Amigy nič nepriniesli, i keď z globálneho hľadiska mali svoje opodstatnenie.

Informačný prelom nastal počas výstavy v Kolíne, kde prostredníctvom IRC na otázky odpovedal frontman Phoenixu, greenboy, a QNX zastupovali qnxGuiBoy (William Bull) a Reaver (??).

Mohli by ste predstaviť seba a vaše plány?

greenboy: Jednému sa nevyhnem: moje meno JE greenboy :-). Muzikant, v rokoch 87-94 dealer Amíg, video umelec a radový Amigista. Práve vstupujeme do plánovaného beta programu pre vývojárov.

qnxGuiBoy: William Bull, dizajnér užívateľských rozhraní v QNX Software Systems, Ltd. Reaver má na starosti aplikačný návrh a implementáciu. Greenboy, asi by si mal vysvetliť, čo je to Phoenix a ako v súčasnosti vyzerá naša spolupráca.

greenboy: Phoenix je organizácia vývojárov s rozšírenou definíciou pojmu vývojár. Zahŕňa obchodníkov, tlač, finančníkov, atď. Cieľom je vydobiť vývojárom vhodné miesto vo vesmíre a dať ľuďom do rúk také dobré produkty ako Amiga. Sme veľmi aktívni a práve sme začali pracovať s prvou beta verziou Neutrina, presne podľa plánu.

Kedy môžme očakávať prvé zostavy „powered by Phoenix“?

greenboy: Povedal by som, že o menej ako 6 mesiacov - pozdržanie spôsobili problémy Phase 5 so systémovým čipom pre PPC. Ale ich riešenie je len jedným z mnohých... Nie sme na nich časovo závislí.

Aké druhy hardvéru s procesormi PPC budete podporovať? Len od Phase 5 alebo aj systémy CHRP od IBM?

greenboy: Všetko s PPC! Pozeráme sa ďalej, nielen na prvotné referenčné návrhy od IBM. Nie sú tak moderné, ako by mohli byť. Ďalšie základné dosky POP by mali byť lepšie.

qnxGuiBoy: Architektúra Neutrino bola portovaná na širokú škálu čipsetov.

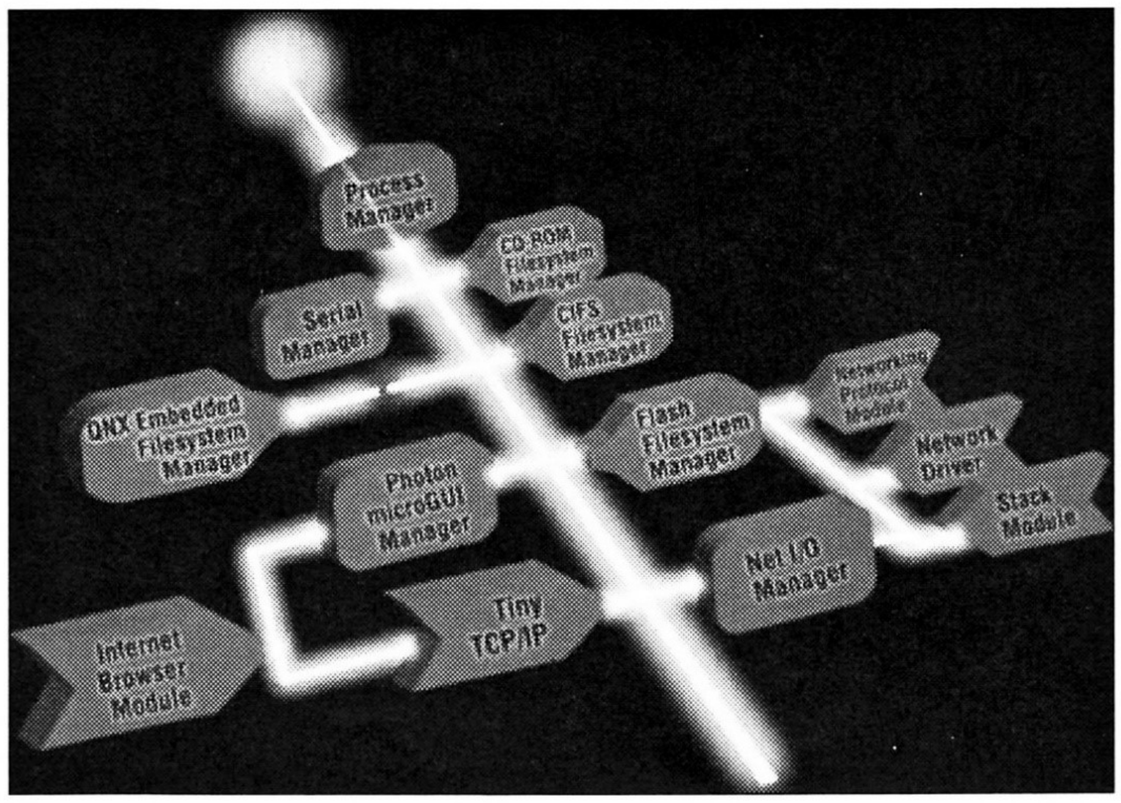
Môžme teda očakávať Neutrino pre Apple G4? Alebo pre ohlásený vývojársky stroj s G3 od H&P?

qnxGuiBoy: Možme portovať na čokoľvek, čoho špecifikácie sú verejné. Máme zmluvy so spoločnosťami, aby tieto veci podporovali, napr. i G4.

greenboy: H&P áno, stroje od Apple sa testujú. Nemáme averziu ani voči najlepším x86. A Dan Dodge (CTO v QNX), Dave Haynie a ja sme diskutovali o možnej budúcnosti systémov s procesormi Aplha, pokiaľ budú konkurencie schopné.

Kedy bude dostupný vývojársky stroj s QNX?

qnxGuiBoy: Náš súčasný odhad je prvý štvrťrok budúceho roku. Ale ako seriózna spoločnosť so zmluvnými záväzkami vypustíme len produkt rovnakej kvality, akú majú naše ostatné produkty.



Je nejaká garancia, že niečo od vás NAOZAJ uvidíme? Myslím to tak, že môžete skončiť ako Amiga Inc, A\Box od Phase5, atď. Len nechcem opäť čakať a opäť byť sklamaný...

qnxGuiBoy: QNX v žiadnom prípade neodíde. :-) QNX bola posledných 18 rokov zisková spoločnosť. Sme známi po celom svete a spolu s Phoenixom a Phase5 (a mnohými ďalšími) pracujeme na tom, aby sa vám táto technológia dostala do rúk.

V akom stave je Neutrino? Bude len pre PPC alebo bude portované aj na MC68k? A čo emulácia klasickej Amigy?

qnxGuiBoy: Nanešťastie zatiaľ nie je všetko vypracované do podrobností. Vskutku, zvonku sa to môže javiť tak, že nie se veľmi aktívni - nepokúšame sa robiť veľa prehlásení, pokiaľ nie sme pripravení dodávať.

greenboy: Skorá beta verzia. Počíta sa aspoň s jednou formou emulácie 68k. Ale veľmi pochybujem, že 68k port niekedy bude.

Je už známe, koľko bude stáť finálny produkt a kde sa bude dať kúpiť? Nikdy som nedostal žiadnu odpoveď od európskej pobočky QNX. Podpora Alphy by bola fajn, pretože Windows2000 pre Alphu nebude. Zostáva Linux a True64 UNIX. Vyzerá to tak, že ešte je miesto aj pre Neutrino.

qnxGuiBoy: Všetko čo môžem povedať je, že v budúcom roku zverejníme ceny online - cenník bude špecificky zohľadňovať vývojársku platformu. Viem, že to nie je dokonalé, ale majte na mysli, že všetky predošlé cenníky boli založené na dohodách s OEM.

greenboy: Čo sa týka Alphy - ak zvolia agresívnu cenovú politiku, Dan Dodge hovorí, že je to životaschopná voľba. QNX je procesorový agnostik ;-)

Budú použité niektoré z odložených návrhov MCC od Amiga Inc? Do akej miery zostane zachovaný „Amiga feeling“?

greenboy: Ak ich odkúpi niektorý z vývojárov alebo ich zverejní Amiga Inc... Amiga feeling? To je dominantná časť prác na beta verzii a v súčasnosti hlavný predmet našej agendy.

qnxGuiBoy: Z nášho pohľadu budujeme otvorenú architektúru a prostredie. Chceme, aby si ho Phoenix a Amiga-komunita prispôsobili. Môžme dodávať niečo, čo bude mať QNX-pripomínajúce aplikácie a desktop, ale naším zámerom je umožniť vám nahradiť ktorúkoľvek jeho časť vašimi vlastnými aplikáciami. Majte na pamäti, že mojím záujmom je zaznamenávať ohlasy ľudí a sledovať, ktoré vlastnosti a aspekty užívateľského rozhrania (UI) očakávate. Ale tiež si uvedomte, že nechceme potláčať užívateľský zážitok - chceme robiť niektoré veľmi nové a cool veci.

Zaujíma sa Phoenix o kampaň za uvoľnenie zdrojových kódov AmigaOS (COSA)?

greenboy: Diskutovali sme o COSA a máme pocit, že najlepšie bude, ak to ponecháme na rozhodnutí jednotlivých vývojárov. Mnohí z nich to podporujú. Domnievam sa, že niektorí sú aktívni. Ale ako organizácia sme zaviazaní k takému kurzu, k akému sme sa ako organizácia zaviazali.

Aké sú vaše vzťahy s Amiga Inc? Spolupracujú s vami?

qnxGuiBoy: Kto??

greenboy: Amiga Inc ignorovala vývojárov, pohŕdala nimi. Mnohých zruinovala. My sme v prvom rade organizáciou VÝVOJÁROV. Ak sa nebudeme starať o vlastných ľudí, nezaslúžime si, aby sme v tomto biznise obstáli.

qnxGuiBoy: Čo je i záujmom QNX. Budeme hovoriť s každým

ozajstným vývojárom. V tomto čase najviac sledujeme náš prihlasovací beta mail-list ako aj tých, ktorí patria k Phoenixu.

greenboy: Áno, v QNX k nám boli vždy korektní.

Je Phoenix spoločnosť alebo štandardná organizácia? Zisková alebo nezisková? Bude Phoenix vyvíjať vlastný softvér alebo hardvér?

greenboy: Sme organizácia vývojárov. Nemáme status spoločnosti, ale stimulujeme ostatné spoločnosti, aby uzavreli subdodávateľské zmluvy, pokiaľ nie sú schopné samy zvládnuť veľké projekty, zariadiť podporu alebo poradiť si s rýchlymi vývojovými cyklami. Chceme, aby mali viac obchodných príležitostí a za sebou podporné štruktúry. Nepotrebujeme tri prehliadače, ktoré čím ďalej, tým viac zaostávajú. Potrebujeme DVA, ktoré budú mať všetky posledné pluginy a špecifikácie. Okrem toho pôjdeme po významných vývojároch z iných platforiem.

Čítal som, že portovanie z Linuxu na QNX je blesková záležitosť. Sú nejaké plány na portovanie linuxových aplikácií ľuďmi z Phoenixu? Javí sa to ako spôsob, ako mať hneď od začiatku k dispozícii množstvo aplikácií.

qnxGuiBoy: Vlastne... Linuxové aplikácie, ktoré nevyužívajú X, sú len otázkou rekompilovania (naozaj ľahšie ako portovanie na BeOS). O nič horšie ako rekompilovanie linuxovej aplikácie na DEC Ultrix.

Reaver: No... možno by boli nutné nejaké úpravy makefile súborov, ale to je zvyčajne blesková záležitosť.

greenboy: Be urobilo za ten čas množstvo chýb... My ich urobíme tiež, ale my ich urobíme RÝCHLEJŠIE :-)

A čo ovládače? Mám na mysli najmä ovládače grafických kariet.

greenboy: Linuxové ovládače sa dajú dosť ľahko prevziať, ale toto je určite dôležitá súčasť hry. QNX taktiež pomáha ľuďom ovládače portovať.

Približne ako ďaleko ste od dátumu uvedenia hotového produktu pre koncových užívateľov pre PowerPC systémy (iné ako od Phase5) alebo x86?

Reaver: Zo začiatku sme sa sústredili na x86. Urobili sme veľký pokrok, ale nemôžem poskytnúť presné údaje.

Som len zvedavý, či X systém pod QNX je taký „bloat" ako pod Linuxom...

qnxGuiBoy: Neprerábali sme ho, je to verzia X11R6. Ale Photon je ďaleko lepší. Pozrite si *http://www.qnx.com/amiga/photon.html.*

Reaver: Krása Neutrina je v tom, že takmer všetko sa skladá z modulárnych komponentov, ktoré je možné kedykoľvek len tak z rozmaru odstrániť, či už sú to ovládače alebo dokonca komponenty GUI.

Takže Konzorcium Phoenix definitívne odporúča Neutrino/Photon ako Amiga (alebo a la Amiga) OS ďalšej generácie? A ako bude Konzorcium podporovať záujem o túto voľbu v Amiga-komunite ale aj v okolitom počítačovom svete?

greenboy: Vývojom miliardy aplikácií, dúfam. ;-) QNX má súbor nástrojov, ktoré by mali stačiť na rýchly vývoj, keď už tomu ľudia prídu na kĺb. A portovanie z Linuxu by malo byť väčšinu času jednoduché. A vývojári Phoenixu môžu byť tak dobre finančníkmi, agentmi, obchodníkmi ako i reklamnými odborníkmi, vydavateľmi, dealermi...

Ako dlho po uvoľnení verzie XFree 4.0 môžeme očakávať niečo s podobnými vlastnosťami od QNX?

qnxGuiBoy: Hovoríš o XFree86? Nie som si istý, aké vlastnosti myslíš.

3D, niečo ako DirectDraw, atď. Aby sme mohli začať robiť hry, ktoré sú fakt dobré.

qnxGuiBoy: Ah. Áno, pripravujeme riešenia pre akcelerovanú 3D grafiku a priamy prístup k hardvéru. Pravdepodobne toto všetko bude súčasťou verejnej verzie (závisí to od priorít, nepredvídaných bugov, atď.).

greenboy: Onedlho by sa malo objaviť oznámenie o všetkých licencovaných multimediálnych technológiách.

Aké sú vaše plány na blízku budúcnosť?

greenboy: Trochu sa vyspať. ;-)

Okrem toho? :-)

greenboy: Potom začneme s ďalším kolom najímania vývojárov. Dospeli sme do bodu, keď to už môžeme zvládnuť. Doteraz som vôbec neišiel po tých veľkých, pretože sme museli budovať infraštruktúru.

qnxGuiBoy: Dúfame, že do Phoenixu budú naďalej prúdiť výborní vývojári, ktorí majú záujem hovoriť o vývoji aplikácií.

Mimochodom, prečo by mal byť niekto ochotný utrácať peniaze, ak môže získať Linux zadarmo?

greenboy: Pretože pokiaľ nejde o servery, Linux nie je skvelý, moderný OS. Amiga bola kreatívna, multimediálna vec, ktorá VYNAŠLA nové kategórie použitia. CHCEME TO SPÄŤ!!! Linux je postavený na zastaranom monolitickom usporiadaní, takže si myslím, že to nie je ani tá najlepšia a najmodernejšia hračka pre hackerov.

Photon... Minulý rok... Spomínate si? Photon a Neutrino dokáže to, v čo ostatní len dúfajú.

qnxGuiBoy: Vnímame to - ako som už povedal, uzavrieme to cenou porovnateľnou s ostatnými výrobcami. Koľko stojí nákup baleného Red Hat 6.0? Tiež nie je celkom zadarmo.

Ako keby som ja a ostatní boli takí naivní, že by sme kupovali balený Linux... Stiahol som si a napálil svoje vlastné CD...

qnxGuiBoy: :-) Ja viem, ja viem. Len dovtedy, kým nebudeme skutočne pripravení, nemôžem povedať, ako to vydáme, aká bude cena, čo tam všetko bude, čo licencie, atď.

Reaver: QNX sa zameriavalo a bude sa i naďalej zameriavať na trh real-time operačných systémov. Naše úsilie preraziť na trh desktopov pramení z práce, ktorá začala ešte s Amiga Inc, a z nášho vlastného záujmu rozšíriť komunitu a vývojársko-užívateľskú základňu.

Má Neutrino journaling filesystém?

qnxGuiBoy: Journaling filesystém - nie. Rýchly a malý - áno. Nahraditeľný - áno. :-) Pozrite sa na resource manažérov Neutrina.

Koľko byrokracie musí človek prekonať, aby sa stal vývojárom pre QNX?

Reaver: Veľmi málo!

greenboy: Uvidíme sa!

qnxGuiBoy: Majte sa fajn, ľudia.

Spracované podľa záznamu z IRC konferencie. Zdroj: http://ugn.amiga.org

16 bitů do vašeho bytu: podruhé

Dan Jedlička

Zvuková karta je mezi amigisty poměrně málo rozšířeným hardwarovým doplňkem. Potvrdila to i nedávná anketa AMIGA Review.

Někdy v polovině loňského roku jsem pro AR napsal o zvukových kartách článek. Představil jsem v něm dvě nové karty pro Amigu 1200 a konstatoval jsem, že se tento druh hardwaru začíná konečně zpřístupňovat. To jsem ještě netušil, jak brzy se situace změní. Ke konci roku bylo totiž vše úplně naopak. Karty Prelude se přestaly vyrábět, neboť firma ACT opustila Amigu. Pohroma postihla i slibné a vysoce kvalitní karty Melody. Avizované doplňky, zejména digitální I/O modul a modul pro wavetable-syntézu, zůstaly jen v prototypech. Ve snaze ušetřit pár marek na součástkách se výrobce (Kato Development Group) uchýlil k diskutabilnímu kroku: konektory typu RCA, naprostý standard ve světě digitálních hudebních zařízení, nahradil méně kvalitními jacky. Takto "vylepšenou" Melody pak licencoval firmě DCE, která je snad ještě prodává.

Příslovečným posledním hřebíčkem do rakve byla zpráva o hardwarové chybě zvukových karet Delfina. Leckdo za ní viděl elegantní výmluvu, jak vycouvat z nelukrativního amigovského trhu. Naštěstí to byly jen spekulace; chyba byla brzy odstraněna a Delfiny jsou opět k mání.

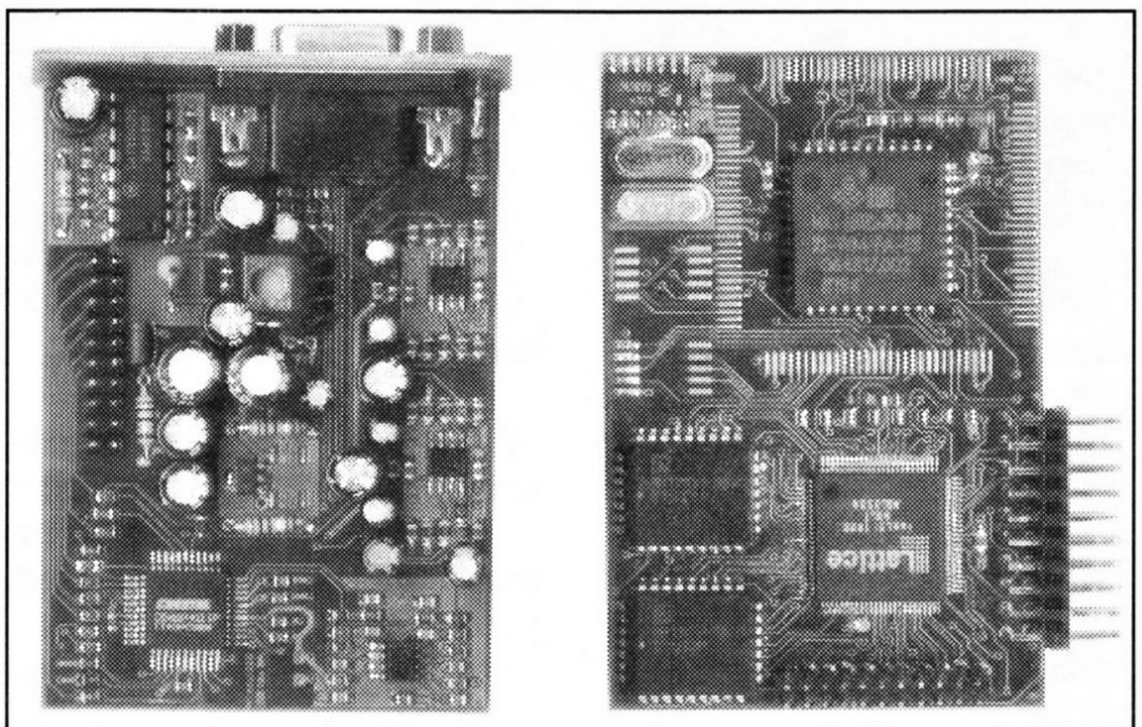
Amiga 1200

Takže je tu nová zpráva o situaci - nyní však již mnohem méně příznivá pro majitele A1200. Jedním z možných řešení je Delfina1200, která je ovšem kvalitativně nesrovnatelná s modely DelfinaPlus a DelfinaLite (určenými pro Amigy se Zorro II sloty). Navíc trpí neduhem, který je vlastní všem zvukovkám připojovaným na hodinový port: motherboard A1200 nebyl navržen na větší množství nestandardních rozšíření, takže se stává, že na určitých konfiguracích (např. pokud je vedle zvukovky zapojen ještě FastATA řadič, turbokarta a BVision) mohou vzniknout potíže s časováním karty. Nemluvě o rušení. - Cena Delfiny1200 překvapí i otrlé povahy: bezmála jedenáct tisíc korun za takovou mizérii je fackou na tvář lidské soudnosti.

Druhou možností je Melody1200, pokud ji DCE vůbec ještě vyrábí. Cena za základní model by se měla pohybovat kolem 7000,- Kč. Dostanete perfektně rozšiřitelnou kartu, pro kterou nikdy nikdo žádné rozšíření nevyrobí, se špičkovým 20bitovým audiočipem, který prohání data přes analogový výstup v podobě sluchátkových jacků. Paráda!

Amiga 2/3/4000

O trochu lépe jsou na tom majitelé A2000, 3000 a 4000. Nemusejí se zabývat chybami v časování ani řešit prostorové problémy (např. Prelude1200 si překážela s BVisionem; aby je bylo možno zapojit současně, musela se jedna z karet omotat flastrem a přitlačit na tu druhou. Amiga rules! ;)). Zatím si lze vybrat ze dvou modelů Delfiny. Distributoři, pokud jsem měl možnost si všimnout, nabízejí většinou DelfinuLite; novější model DelfinaPlus je nejlépe objednat přímo od výrobce *(www.petsoff.com)*. Otázka, který z nich si vybrat, je bezpředmětná. DelfinaLite nemá stoprocentně spolehlivé DSP (občas způsobuje pád systému), poměrně dost zatěžuje procesor a je dražší než DelfinaPlus. Ta má navíc vlastní paměť, hardwarově řešené časování (nepoužívá systémové timery, takže



Melody1200 - analogový a digitální díl

nezdržuje) a cca třikrát rychlejší DSP procesor. Stojí sice něco přes 10000,- Kč, ale je to bez diskuse nejlepší zvukovka, která kdy byla pro Amigu vyrobena.

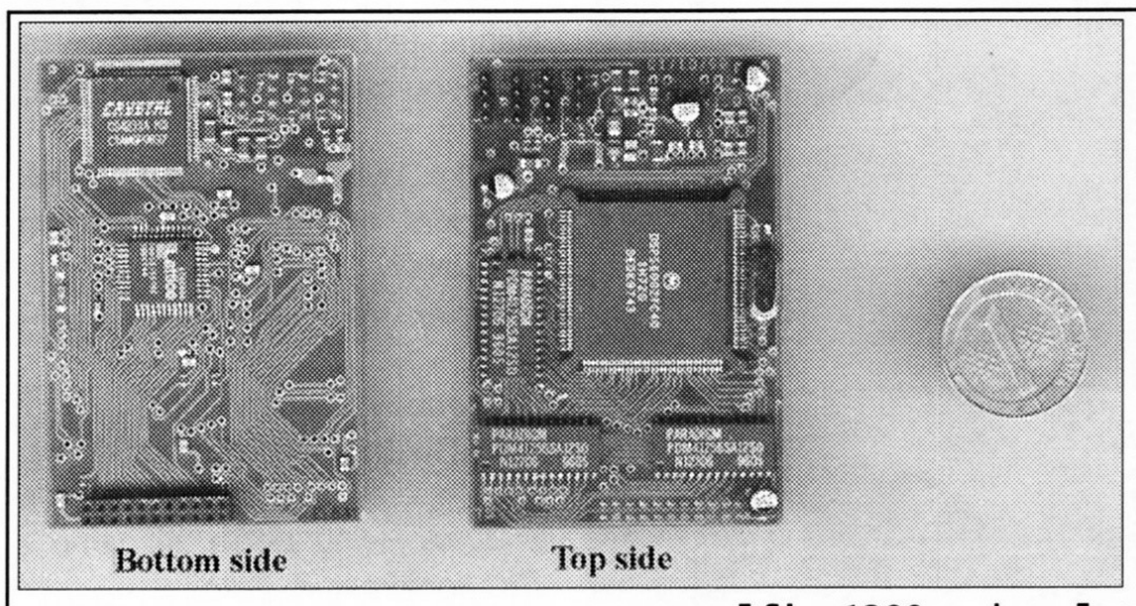
Repulse

Letos v lednu se objevila na stránce Alien Designu zpráva o nové ZorroII kartě jménem Repulse. Zajímavá je zejména její cena: méně než 5000,- korun. To už je velmi slušné a mnoho amigistů by to mohlo konečně motivovat k zakoupení hardwaru obvykle považovaného za zbytečný luxus. Uvedené technické údaje naznačují, že karta bude mít většinu náležitostí: provoz do 48kHz, full duplex, množství vstupů a výstupů (včetně interního konektoru pro výstup z CD-ROM a Pauly), AHI driver aj.

Technické údaje jsou však zatím jen velmi obecné. Chybí např. informace o použitém audiočipu. Sdělení, že srdcem karty je "moderní codec s vysoce kvalitními filtry" nic neřekne a může znamenat všelicos.

Zjevná snaha o co nejúspornější design a minimální náklady předem vylučuje, že by karta mohla být jakkoli rozšiřitelná. To ovšem nemusí vadit. Repulse míří spíš k obyčejným uživatelům než k profesionálům, takže mnozí by nejrůznější externí moduly ani nevyužili. Navíc mám tušení, že by to dopadlo stejně jako v případě Melody: nebyl by o ně zájem. (Wavetable modul pro Melody1200 byl v nabídce cca dva roky a za celou tu dobu se na něj prý zeptal jediný člověk.)

Cena oproti DelfiněPlus je méně než poloviční. Díky tomu mnozí jistě rádi oželí DSP procesor (stejně je podporován minimem hudebních programů - já vím jen o DigiBoosteru). Na druhé straně se jedná o novou, nevyzkoušenou věc, kterou dosud nikdo neviděl ani neslyšel. No, budu velmi zvědav na recenze.

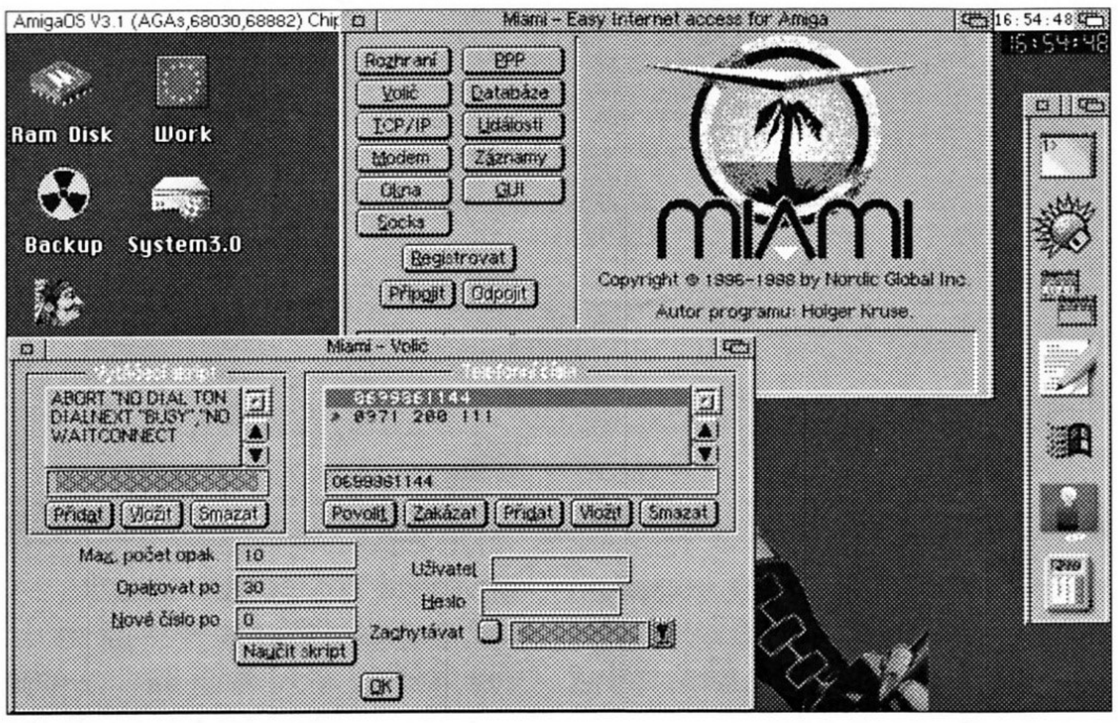


Delfina1200 a kompletní balení Delfiny Lite

Modem WELL 56k

Boleslav Kristen

V dnešní době, kdy internet začíná se pomalu rozmáhat i v naší republice, ať stále držen pod tlakem naších hodných telekomunikaci, není problém si pořídit modem. Zvláště když ceny zařízení opět klesají a ceny za připojení taký (ale velmi pomalu) jdou dolů. Kromě toho můžete taký využít služeb Czech VOL a můžete být připojení bez měsíčních poplatků.



Jaký modem?

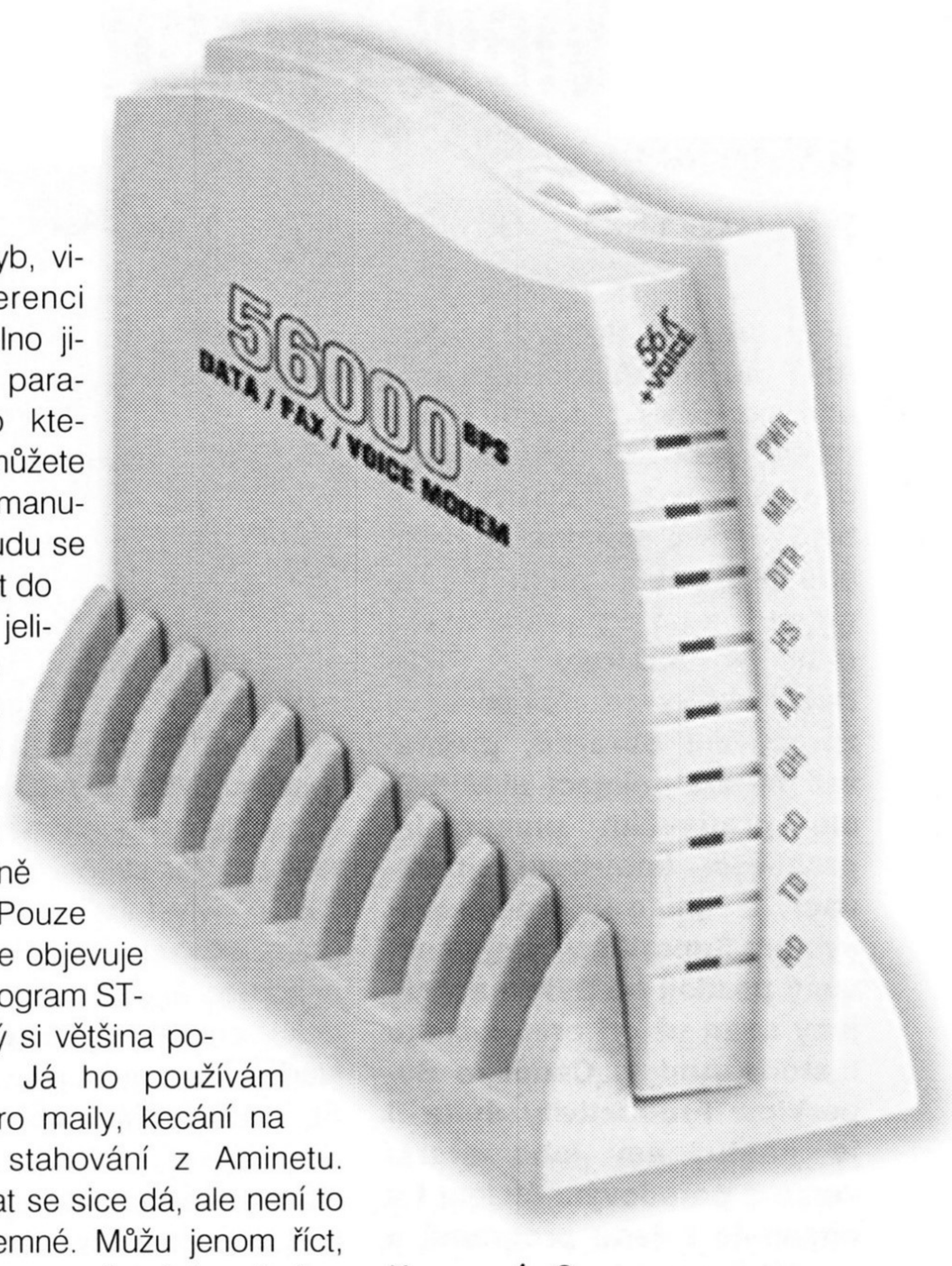
Na vás pak pouze zaleží, jaký modem si zvolíte, buďto nový anebo starší a pak výběr firmy, což je ale většinou spíše opodstatněno cenou. Já dal na radu kolegů a zakoupil jsem si modem od firmy WELL. Tato firma pochází z Taiwanu. Pro naší republiku je výhradním dovozcem firma JOYCE. Modem nese označení Well FM-56VT a je samozřejmě v provedení extérním. Tak co vlastně obdržíme v krabici za bezmála 4.000 Kč? Kromě této krabice je v něm faxmodem, stojánek, zdroj, kabel pro propojení s telefonem a kabel pro propojení s počítačem, tři cedéčka, dva manuály, ohlašovací list a potvrzení o tom, že náš modem byl homologován. Jeden manuál je o modemu, samozřejmě napsán v češtině a druhý je pro program SuperVoice. Ale ten je pouze pro pEc, takže můžeme ho někomu společně z CD věnovat (nevhodný dárek). Na jednom CD je právě ten program, pak tu máme CD, které obsahuje několik programů (opět pro pEc) v trial verzí a poslední CD je od Contactelu (red box). Amiga je samozřejmě zignorována. Ale my nepotřebujeme nejlepší programy "plug and pray". Nám k nastavení modemu stačí například prográmek Miami Init.

Jak na to...

Nejprve propojíme modem s telefonem a pak s počítačem (sériový port). Vše je znazorněno na obrázku v manuálu a nejedná se taký o nějakou složitou věc. Když máme zapojený i zdroj, můžeme začít s nastavením. K tomu budeme ještě potřebovat Miami. Spustíme Miami Init (verze Miami 3.2 je lokalizována, takže můžete využít češtinu!) a postupně si vybiráme volby (analogový modem, skrze sériový port a zařízení, ...). Jelikož náš modem má čipovou sadu značky Rockwell je třeba nastavit příslušné řízení toku. A jako inicializační řetězec mi fungoval tento: ATX3&W\r. Zapomněl jsem podoktnout, že modem není v nabídce Miami, tak je nutno si ho nastavit jako jiný nový (other). Dál už to zvládnete přece sami.

Jak to běhá...

Modem zvládá přenosové rychlosti od 56.000 do 75bps, různé protokoly (hlavně i V.90), hlasový mód ADPCM 2,3,4 bitový, korekce chyb, videokonferenci V.80 a plno jiných parametrů, o kterých si můžete přečíst v manuálu. Nebudu se tu pouštět do faxování, jelikož moje znalostosti o této činnosti jsou totálně nulové. Pouze vím, že se objevuje nějaký program ST-Fax, který si většina pochvaluje. Já ho používám hlavně pro maily, kecání na IRCu a stahování z Aminetu. Browsovat se sice dá, ale není to moc příjemné. Můžu jenom říct, že modem se chová koretkně a vůbec mi nespadl. No jenom jednou, ale to bráška zvedl telefon. Drží spojení a jeho rychlost byla velmi dobrá. Proč byla? Od nového roku je totiž velký problém, spíše umění se přípojit na Volný.cz po deváté hodině večerní. Aspoň u nás na ostravském čísle. A rychlost samozřejmě klesla. Doufám, že to tak nebude pořád. Jinak jsem ale se službami Volný.cz spokojen. Doufám, že spojení časem zlepší, jak slibovali. (Jinak zdravím Jupitera!).

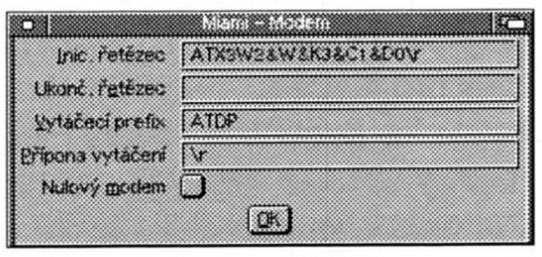


Jak to vypadá...

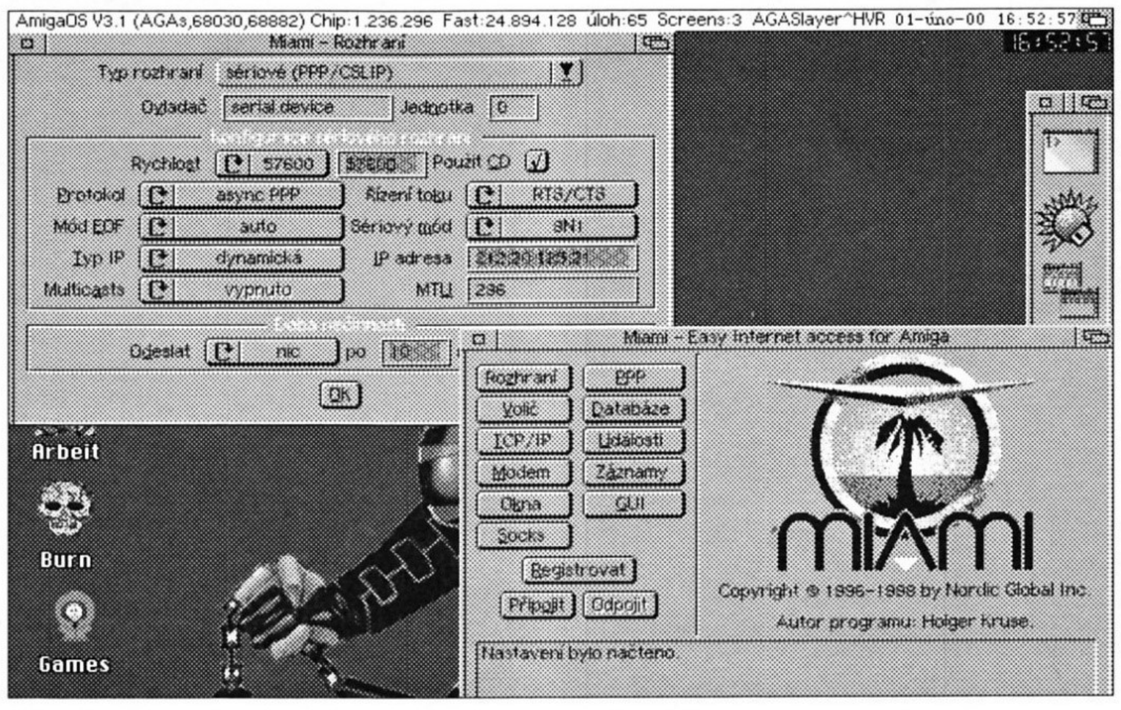
Trošku o vzhledu. Barvou ladí ke klávesnicí, ale v tom stojánku vypadá jako topinkovač. Ale můžete stojánek vyhodit a nechat ho naležato. Taký mi vadí trochu tlačítko On/Off, které není moc efektně a účelně vymyšlené.

Kam s ním?

Doporučit nebo ne? To je těžké. Schválně jsem psal recenzi až po měsíčním testování, aby byla co nejobjektivnější. Také jsem se hodně pídil po informacích u kolegů, kteří mají ten sám typ modemu. Žáden nehlasil nějaké velké vady, chyby. Záleží pouze na vás, jak se rozhodnete. Já ho můžu doporučit, ale nedám za něho ruku do ohně. Možná, že cena by mohla být nižší. Ale jinak jsem velmi spokojen.



Internet:
www.wellmodem.com.tw
www.joyce.cz



AMIGA REVIEW

Výrobce: Well Communication
Typ: hardware
Cena: 3.800,- Kč s DPH

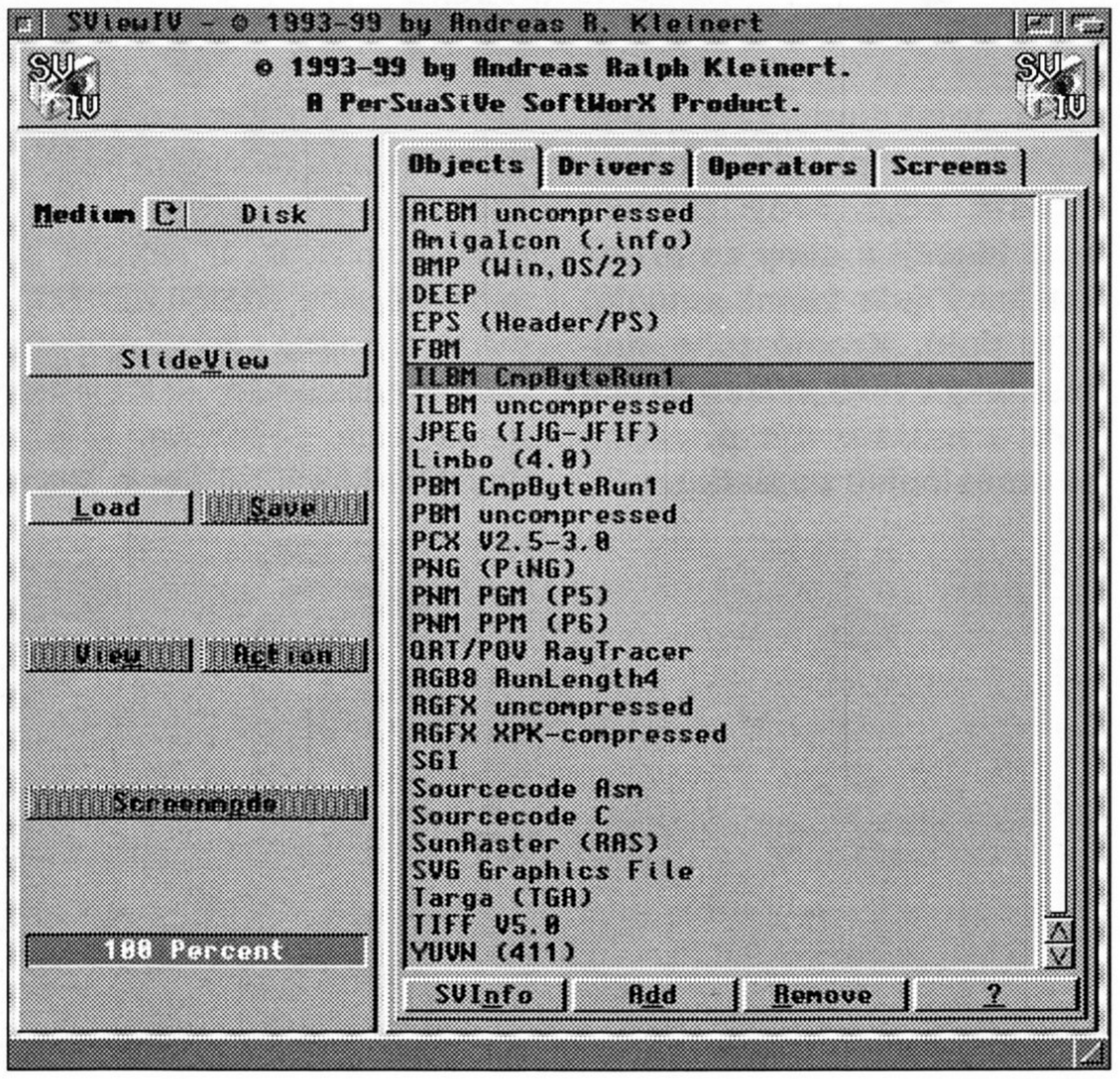
Hodnocení
Modem se zajimavým designem, mnoha schopnostmi i poměrně přitažlivou cenou, který se výtečně osvědčil při provozu ve staré české telekomunikační síti.

SuperView Productivity Suite II

Luboš Němec

POŽADAVKY: AmigaOS 2.04 a vyšší, 2 MB Fast RAM, wizard.library

PerSuaSiVe SoftWorX alias Andreas Ralph Kleinert jistě není neznámý žádnému z uživatelů počítačů Amiga, jeho programy byly vždy kvalitní a bylo jich víc než dost. Namátkou připomenu některé programy z jeho programátorské dílny - akDatatypy, PNGBox/JPGBox na konverze a zpracování obrázků, přehrávač MPEG animací akMPEG, ale především univerzální prohlížecí, konverzní, grabovací a image processing systém SuperView, přejmenovaný později na SView a vyvíjený snad už od prvopočátku historie Amigy. Céděčko SuperView Productivity Suite II je nástupcem jeho starší verze s pořadovým číslem I a obsahuje a řadu programů a doplňků pro komplexní zpracování obrazu.

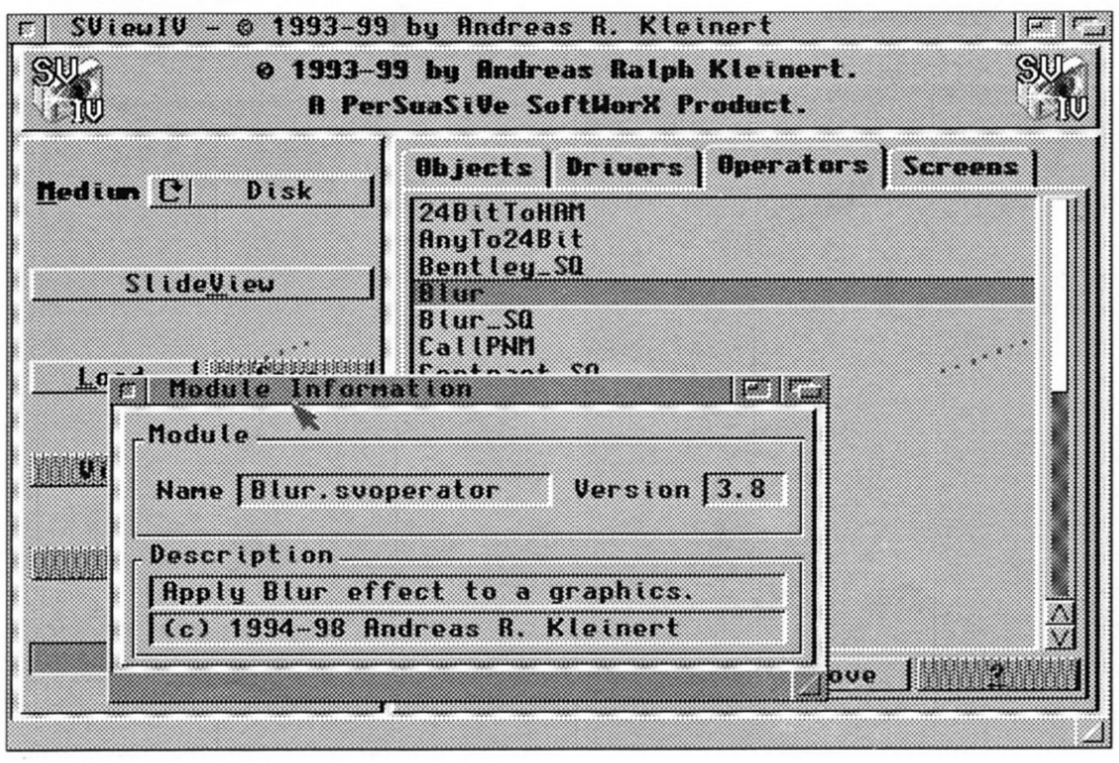


Distribuce, ceny a dokumentace

SuperView Productivity Suite II se prodává pouze na CD, aktuální verze hlavního systému SView (který je základem celého balíku) najdete na Aminetu. Na céděčku najdete především samotných SViewIV v9.0 (na Aminetu je už o pár setin novější verze pro upgrade), kompletní distribuci SuperView Library v24.1, SV-PPC balík pro majitele PowerPC turbokaret plus SuperView Library PPC moduly v24.1, z datatypů pak registrované verze akJFIF, akPNG, akTIFF a akNAIL datatypů, první tři i v PPC verzi, dále je to MPEG player akMPEG v3.x (na Aminetu najdete už verzi 4.x) rovněž s PowerPC podporou, několik pomocných utilit a doplňkových programů jako je Ghostscript, MetaView a další, mnoho desítek megabytů obrázků demonstrujících efektové možnosti SuperViewu a samozřejmě také několik ukázkových MPEG animací.

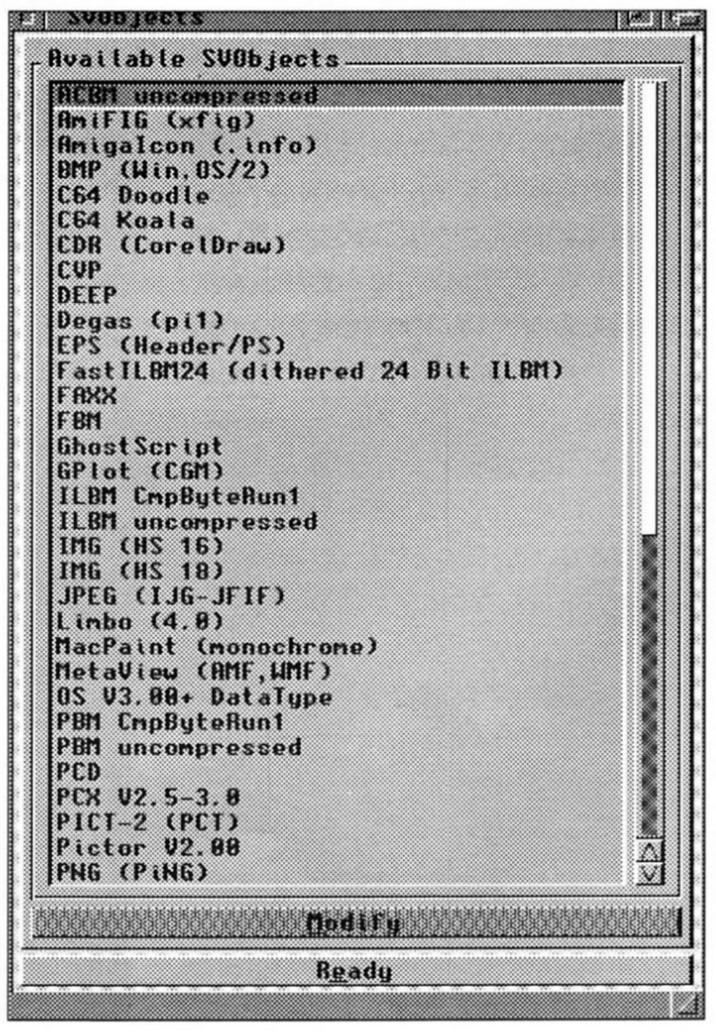
Protože se při upgradu v té spoustě jednotlivých archivů systému SView na Aminetu patrně nebudete hned orientovat, mám tady pro Vás stručný popis všech částí. "SvIV-1.lha" - hlavní program, knihovna SuperView Library a pomocné utility, "SvIV-2.lha" - dokumentace, "SvIV-3a.lha" - základní moduly/objekty (JPEG, PNG, PCX, BMP, ILBM a další), "SvIV-3b.lha" - ostatní doplňkové objekty, "SvIV-4.lha" - ovladače pro grafické karty, skenery, tiskárny apod., "SvIV-5.lha" - operátory pro úpravy obrazu a image processing, "SvIV-6.lha" - volitelně doplňkové SQ operátory, "SvIV-7.lha" - volitelně 68030+ optimalizované SuperView moduly/objekty, "SvIV-8.lha" - volitelně lokalizační katalogy ostatních podporovaných jazyků než němčina a angličtina (ty jsou součástí hlavních archivů). Z dalších archivů, které budete potřebovat při případné aktualizaci, se jedná o "SvIV-UX.lha" - objekty pro načítání a práci s některžmi UNIXovými grafickými formáty, "SvIV-WIZ.lha" - wizard.library nutná pro funkci GUI, poslední dva archivy "SvIV-PPC.lha" a "SvIV-WOS.lha" jsou pouze pro registrované uživatele a obsahují update PowerUp (Phase 5) a WarpUP/WarpOS (Haage&Partner) modulů pro PowerPC procesory. Stále populárnější upgrade přímo po internetu není možný, vše si musíte stáhnout a nainstalovat ručně.

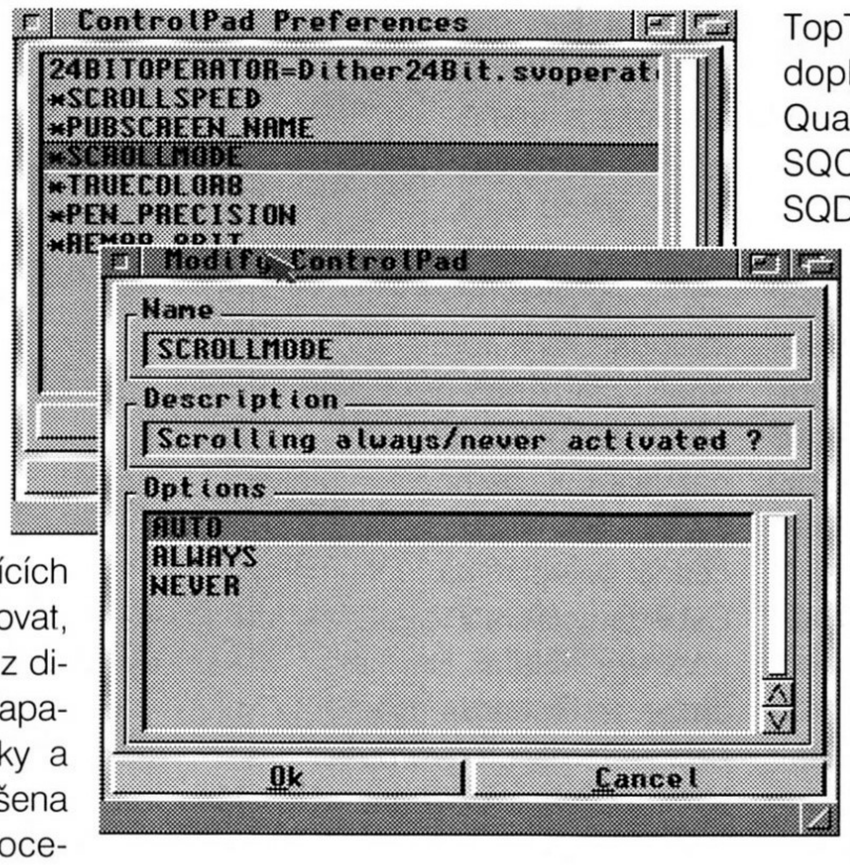
Tak to byl krátký popis menšího chaosu při upgrade, všichni registrovaní uživatelé SuperView Productivity Suite II obsahujícím SViewIV 9.x mají nárok na upgrade zdarma minimálně do verze SViewIV v10, dle rozhodnutí autora programu pak opět zdarma nebo za menší poplatek i pro vyšší verze. Cena céděčka činí 69,- DM, upgrade z předchozí verze SuperView Productivity Suite pak 49,- DM. Součástí CDčka není žádný tištěný manuál, v booklet najdete sériové číslo nutné pro registraci a vytvoření klíčů pro SViewIV a další dodávané programy, dokumentace je v elektronické podobě ve formátu Guide vyjma češtiny v mnoha evropských i světových jazycích.



Možnosti programu

Jak už bylo řečeno v tomto článku i v několika recenzích systému SuperView publikovaných v Amiga Review, slouží SuperView hlavně jako systém pro prohlížení, konverzi a zpracování obrázků a i když nenabízí žádné kreslící možnosti (efekty za kreslící funkce rozhodně považovat nelze), jedná se o propracovaný a rozsáhlý program se zajímavými možnostmi. Umí načíst, zkonvertovat a uložit více než 50 grafických formátů (popis viz dále), bez problému čte soubory pakované v XPK, s pomocí Ghostscriptu, MetaViewu (recenze viz starší čísla AR) a dalších externích programů ovládaných přes ARexx pracovat i s postscriptovými a několika dalšími vektorovými grafickými formáty, podpo-





ruje více než 20 grafických karet (tedy až na pár velmi exotických "pseudo" gr. karet prakticky všechny pro Amigu existující), zhruba 30 operátorů zajišťuje různé efekty z oblasti image processingu, dále můžete přímo z programu zavoláním dalších externích programů pracujících opět přes ARexx skenovat, tisknout a přebírat data z digitálních kamer či fotoaparátů, grabovat obrazovky a další věci. Dobře je vyřešena podpora PowerPC procesorů, některé důležité moduly jsou totiž k dispozici v PPC verzi (pro PowerUp i WarpUP PPC systémy), což má za následek vskutku sympatické urychlení importních, exportních i některých základních efektových funkcí. Třešničkou na dortu jsou pak akDatatypy v plné verzi, rovněž s PPC podporou, přehrávač MPEG animací akMPEG (jehož recenze v AR už vyšla) a několik pomocných utilit určených především pro doplnění zobrazovacích a prezentačních možností SuperView.

Podporované grafické formáty a grafické karty

Naprostá většina programů a pomocných utilit na céděčku SuperView Productivity Suite II přímo podporuje díky univerzálnímu systému SViewIV (a zvláště pak superview.library s modulárně řešenými SVObject pro import/export jednotlivých formátů) následující hardware v podobě grafických karet a níže uvedené grafické formáty:

Atari Degas, C64 (Koala, Doodle), CDR-Previews, CVP (passphoto), EPS (Header/PS), FBM, Icons (WB/Magic/New), IFF-ACBM, IFF-DEEP, IFF-FAXX, IFF-ILBM, IFF-PBM, IFF-RGB8, IFF-RGBN, IFF-RGFX, IFF-YUVN, IMG (GEM Graphics), JPEG (JFIF v6), Mac PICT-2, MacPaint MAC, PCX, PhotoCD, Pictor/PCPaint, PNG, PNM (PBM,PGM,PPM), QRT/POV Raytrace, SGI, Spectrum ZX, SPP, SunRaster, SVG, Targa, TIFF, TIM, UtahRLE, Windows Icon, Windows,OS/2 BMP, WPG (WP Bitmaps) a XWD. Samozřejmostí je využití OS3+ datatypů a 24bitových datatypů V43+, stejně jako čtení souborů pakovaných pomocí XPK knihoven a PowerPackeru pomocí SVUnpack objektu. Díky externím programům, z nichž některé jsou součástí dodávky, je možné pracovat ještě s těmito grafickými formáty (v závorce je uveden potřebný program): AMF, DXF/AutoCAD, IFF-DR2D, IFF-DRSD, WPG-Vector, WMF (MetaView), FIG (AmiFIG), CGM (GPlot), Limbo (Limbo 4.0) a Postscript (Ghostscript).

Přes SVObjekty ale můžete nejen importovat a exportovat obrázky, ale také ovládat různá externí zařízení jako jsou skenery (přes ScanQuix), tiskárny (přes amigovské printer.device i tiskové systémy TurboPrint a Studio), nebo digitální kamery či fotoaparáty (žádný driver není bohužel součástí dodávky).

Mimo ECS a AGA ovladačů pro nativní amigovské čipy a screenmódy umí systém SuperView zobrazovat na grafických systémech založených na základě driverů pro EGS7, OpalVision, Retina, CyberGraphX, PicassoII, Merlin, Picasso96, AGA/RTG Window (zobrazení v okénku na Workbenchi nebo pubscreenu) a také pomocí CgxVideo Overlay techniky (CyberVision64/3D a částečně i CyberVisionPPC a BVision).

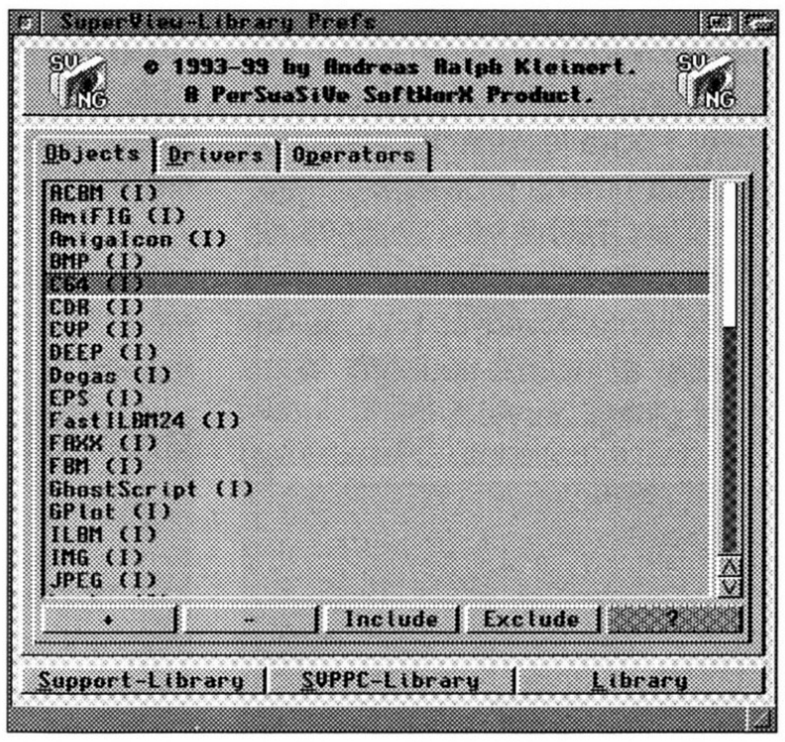


Image processing a další funkce programu

Image processing funkce zajišťují taktéž externí operátory SVOperators a na výběr máte z následujících funkcí: 24BitToHAM, AnyTo24Bit, Blur, CallPNM, Crop, Dither24Bit, ExtractBlue, ExtractGrayScales, ExtractGreen, ExtractRed, HilbertDither256, LeftToRight, OptimizePalette, PaletteDither, Resize, Rotate, RotateFree, Scale50, ScaleDDA, Sharpen, TopToBottom a XOR, dále jsou tu doplňkové moduly od Steve Quartlyho: SQBentley, SQBlur, SQContrast, SQDeep_Press, SQDiffuse, SQEmboss, SQHighPass, SQMosaic, SQMotion_Blur, SQOilPaint, SQSharpen, SQSlicing, SQThreshold, SQTiling. Každý kdo pracujete alespoň občas s grafikou a používáte efekty či filtry v některých z programů pro image processing, jste už jistě z názvů poznali, že nabídka efektů je u systému SuperView dostatečně bohatá a i když se určitě nevyrovná třeba ImageFX nebo Photogenicsu, lze se SuperView provádět většinu důležitých operací při úpravách obrázků. Navíc nahrání a uložení obrázků a u některých efektů i výpočet je pomocí PPC modulů urychlen natolik, že práce s programem je v případě majitelů PowerPC procesoru pohodlná a rychlá.

Z dalších funkcí podporuje SuperView grabování celých obrazovek až do 24bitové hloubky, funguje jako komodita, má vestavěný ARexx port pro ovládání externích programů i svých vlastních funkcí, s pomocí appikony, appmenu nebo appwindow můžete nahrávat obrázky do programu tažením myší, samozřejmostí je práce s clipboardem, likalizace pro Workbench 2.1+ i detailní nastavení preferencí z CLI/SHELLu nebo WB tooltypů (viz manuál).

Mezi standardně dodávané doplňkové prográmky a utility u systému SuperView patří u verze 9.x například SVConvert - konvertující obrázky s využitím SView a ARexxu v DOpusu Magellan (bezproblémová dávková konverze), SuperSlide - jednoduchý prohlížecí a prezentační systém s ovládáním z CLI/SHELLu, Workbenche nebo přes ARexx z programů typu DOpus, RO, Image Engineer, ImageFX nebo třeba webových prohlížečů IBrowse, AWeb apod., CyberSlide - podobná utilitka jako SuperSlide, ale funkční pouze s procesorem 68020+ a systémem CyberGraphX. Dále je to třeba WinSlide funkční s AGA i CyberGraphX screenmódy a zobrazující obrázky v okénku na Workbenchi nebo libovolném pubscreenu, ScrollSlide - opět prográmek velmi podobný WinSlide, ale umí si otevřít i vlastní obrazovku a obrázky v okénku celkem rychle scrollovat, nebo SuperViewPalette standardně při instalaci umístěná do WBStartupu, zamykající WB paletu barev pro korektní zobrazení ikon SuperView.

Závěr

Nemohu si pomoci, ale SuperView Productivity Suite II nenese svůj název nadarmo a je opravdu super. Samotný systém SuperView, akDatatypy i akMPEG se stále usilovně vyvíjejí a častý bezplatný upgrade je příjemná vlastnost, kterou nemají ani leckteré dokonalejší komerční balíky, a to nejen u software pro Amigu. Možnosti balíku SuperView nejsou díky dobře vyřešené modularitě celého systému omezeny pouze na integrované funkce, ale lze je bez problémů i v budoucnu dále rozšiřovat či vylepšovat přidáním nebo výměnou jednotlivých modulů. V současné podobě je SuperView v oblasti konverze i finálního zpracování obrázků jedním z nejlepších programů pro Amigu, jaké jsou na trhu. Také další případný vývoj nových verzí programu se ubírá jasným směrem - grafika a komplexní práce s multimédii, to jsou nutné požadavky pro efektní soukromé či firemní prezentace, slušné efektové možnosti zase dávají programu dobrou šanci i v oblasti image processingu, podpora PPC procesorů pak snad i vyřešení otázky přechodu na novou a hlavně rychlou počítačovou platformu využitelnou v mnoha směrech.

AMIGA REVIEW

Výrobce: PerSuaSiVe SoftWorx
Typ: komerční
Cena: 69,- DM, update 49,- DM

Hodnocení
Vynikající prohlížecí, konverzní a image processing systém s jednoduchými prezentačními možnostmi, podporou PowerPC, skenerů, tiskáren, rychlými datatypy a řadou doplňkových programů a utilit.

Amiga Developer CD v2.1

Dan jedlička

Záhy po OS3.5 vydala firma Haage&Partner, s požehnáním Amiga International, novou verzi oficiálního cédéčka pro vývojáře. Jeho zkompletováním byla pověřena osoba nad jiné povolaná - starý známý Olaf Barthel.

Vezmeme-li v úvahu obsah předchozího Developer CD, vydaného ještě v dobách Escomu, může se V2.1 jevit spíš jako update než jako nová verze. To je pochopitelné, neboť OS3.5 z vývojářského hlediska tolik zásadních změn nepřinesl. Přesto CD obsahuje několik důležitých novinek, na které je třeba upozornit.

Předně je to OS3.5 Native Developer Kit, obsahující Includes a Autodocs pro tento systém, včetně nepostradatelných programových ukázek. Součástí NDK je i nový "multimediální" Installer s dokumentací (kdo instaloval OS3.5, ten ví, o čem mluvím). Z ostatních programů jmenujme CatComp V44.6 (pro tvorbu a údržbu lokalizačních katalogů) a zejména ReActor.

ReActor je nástroj pro tvorbu GUI v rámci prostředí ReAction (použito v OS3.5). Umožňuje poměrně snadno navrhnout GUI a vygenerovat ho jako objekt, který pak lze přilinkovat k programu. ReActor je ve verzi 0.9 Beta a je to znát. Ne že by byl nějak kriticky nestabilní, ale má své mouchy. Tak například si mírně neodpovídají názvy tlačítek v programu s dokumentací. Což je u zcela nového programu průšvih. V sekci Windows rozhodně nenajdete žádné tlačítko "Test", jak praví nápověda (v programu se toto tlačítko jmenuje "Open"). Při definici gadgetových skupin budete marně hledat "Root Layout", na který máte podle dokumentace kliknout. A tak podobně. ReActor se jistě stane (samozřejmě pokud se mezi programátory ujme samotné prostředí ReAction) důležitým vývojovým nástrojem. Zatím je to ale podle mého soudu nedodělek.

Ještě si dovolím poznámku k ReAction. Tento GUI systém se mi čím dál tím víc jeví jako největší přínos OS3.5. Uznávám výhrady k jeho relativní pomalosti vzhledem k MUI (jistě to nebude nic pro procesory 020); proč ale zároveň neříct, že ReAction je lepší než MUI? Je kompaktnější (vše je založeno na jediné linkovací knihovně) a má blíž k původnímu "commodoráckému" pojetí BOOPSI (programuje se skrze standardní funkce Intuitionu). Čekal bych, že bude v zájmu autorů OS3.5 ReAction co nejvíce rozšířit a přesvědčit vývojáře, že programovat pod ním je snadné a efektivní. Ale zatím spíš ticho po pěšině. Na CD najdete několik programových ukázek, ovšem marně budete k ReAction hledat nějaký kompletnější manuál, který by vás uvedl do problematiky. Vývojářům se zkušenostmi z prostředí ClassAct (předchůdce ReAction) to asi příliš vadit nebude, ale co ostatní? Ani na síti se mi nepodařilo nic kloudného objevit. Přitom pořádná dokumentace by se velmi hodila a jistě by ReAction přiblížila i méně protřelým programátorům. Takhle vám nezbývá nic jiného než vyčíst vše potřebné ze spoře komentovaných ukázek, Autodocs a include-souborů. A to chce silnější nervy.

K obsahu cédéčka přispělo i několik dalších autorů a společností. Smysl zařazení některých příspěvků mi poněkud uniká (PersonalPaint 6.4, demoverze MakeCD 3.2b), jiné jsou naopak velmi cenné (vývojářská dokumentace CyberGraphX a Picasso96; ladící nástroje Olafa Barthela, Mika Sinze a Richarda Körbera; knihovna CAMD pro tvorbu MIDI aplikací). Korunním klenotem Developer CD je plná verze vývojářského prostředí StormC 3.0 (68K). Přestože se jedná o téměř tři roky starý produkt, dá se i dnes považovat za relativně moderní programové prostředí (alespoň v kontextu Amigy) pro psaní programů v ANSI C nebo C++. Zahrnuje takové náležitosti jako je podpora projektů, resource-tracking, editor s barevným odlišením syntaxe, debugger, assembler, disassembler, hex-editor aj. Kompilátor podporuje procesory 68000 až 68060. - Ale opět mám výhrady k dokumentaci. Referenční příručka (zahrnuje funkce ANSI C a nepříliš aktuální Autodocs V40.15) se jistě hodí, ale co takhle nějaký guide k samotnému StormC? Když už se Haage s partnerem odvázali a věnovali vývojářům Storma za režijní cenu, nemuseli snad dělat takové drahoty s manuálem a nutit nás k potupné metodě pokus-omyl. Nebo po nich chci moc?

Majitelé Developer CD V2.1 mají možnost upgradovat na StormC 4.0. Tady ovšem bude muset zájemce sáhnout hluboko do kapsy, zejména má-li v plánu vyvíjet komerční produkty (týká se to i shareware). V tomto případě totiž stojí upgrade bezmála 450,- DM. Upgrade na StormC pro nekomerční účely stojí cca 253,- DM. Pro našince tedy žádná láce.

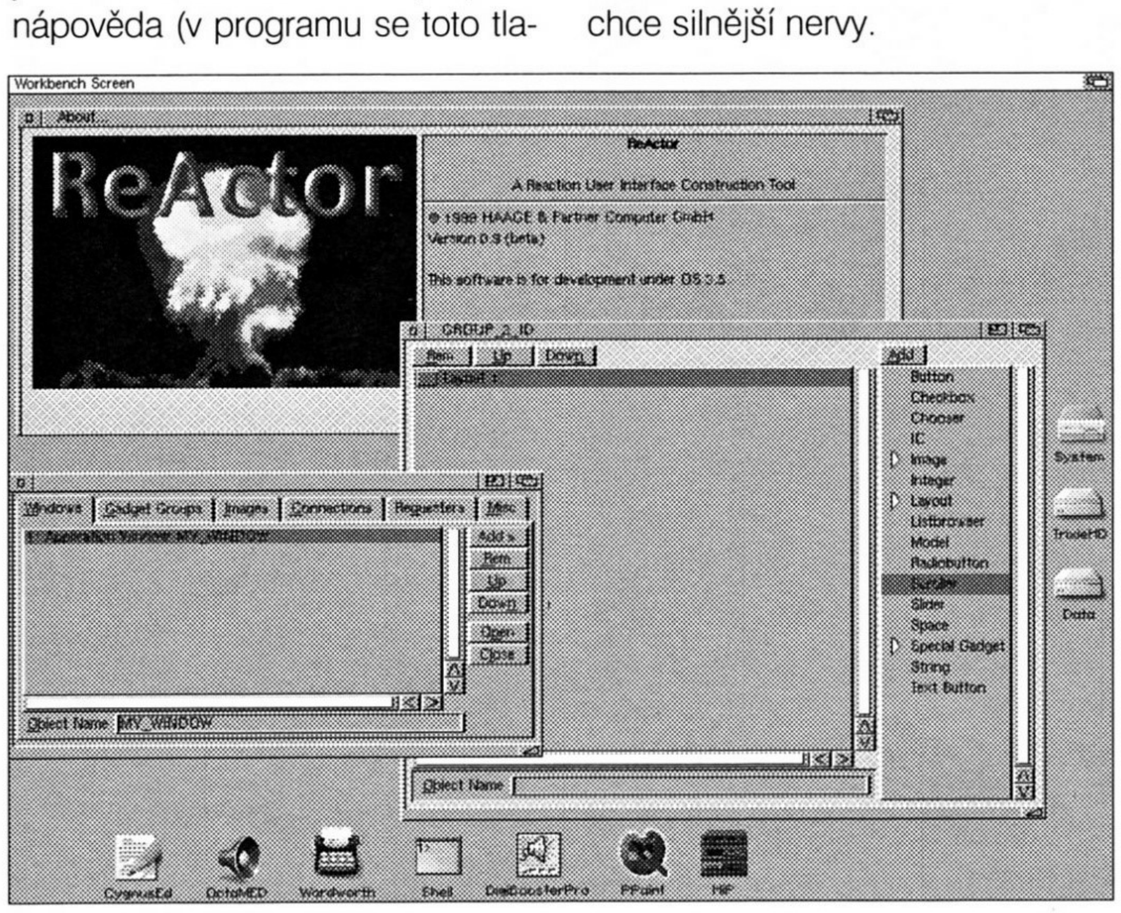
Samozřejmě nebylo zapomenuto ani na PowerPC procesory. Vývojářská dokumentace a příklady se ovšem týkají pouze systému WarpUp. (To je ostatně pochopitelné, když CD produkovali Haage&Partner). V souvislosti s PowerPC budiž také řečeno, že zmiňovaný StormC lze upgradovat i na PPC verzi. Na cenu se ale radši ani neptejte.

Značnou část cédéčka zabírají "historické vývojářské materiály". Málokdo bude dnes toužit po informacích o OS1.3, 2.0, CDTV nebo CD32; přesto je tam najdete. Mohou sloužit referenčním účelům, stejně jako řada dalších starších materiálů.

Kdo čekal, že někdo konečně napíše ROM Kernel Manual pro OS3.0+, bude zklamán. RKM se sice nově dočkal HTML podoby (vedle původního AmigaGuide), ale je to pořád stará známá verze pro OS2.04. Samozřejmě se i tak jedná o cenný materiál, ale ruku na srdce: OS2.04 je z hlediska současnosti věk dinosaurů a update by rozhodně byl na místě.

Nabízí se otázka, zda má vůbec smysl vydávat takové CD v době, kdy klasickému 68K AmigaOS je už odzvoněno. Haage&Partner se tak můžou v očích skeptika dostat do podezření, že Amiga Developer CD V2.1 bylo vydáno s jediným cílem: znovu zatřást kouzelným oslíkem jménem Amiga, jestli z něj přece jen ještě nevypadne nějaký groš. Prostě, namastit si kapsy, dokud to ještě jde.

Myslím si, že smysl vydaného CD je jiný. Kromě informativní funkce má plnit ještě funkci motivační: problémem dneška je udržet vývojáře a (pokud možno) rozšířit jejich řady o "novou krev". Amiga Developer CD V2.1 je malým příspěvkem ke splnění tohoto cíle. Přes všechny výhrady za těch 50,- DM stojí. Už jenom kvůli tomu StormC.



AMIGA REVIEW

Výrobce: Haage&Partner
Typ: komerční
Cena: 50,- DM

Hodnocení
Stále chybí ROM Kernel Manual pro nejnovější verze AmigaOS (3.x), přínosem je rozhodně umístění nástroje ReActor, dále pak vývojářské dokumentace systémů CyberGraphX a Picasso 96 a perličkou je zejména plná verze prostředí StormC 3.0

fxSCAN 1.0

Luboš Němec

POŽADAVKY: AmigaOS 2.04 a vyšší, 2 MB RAM

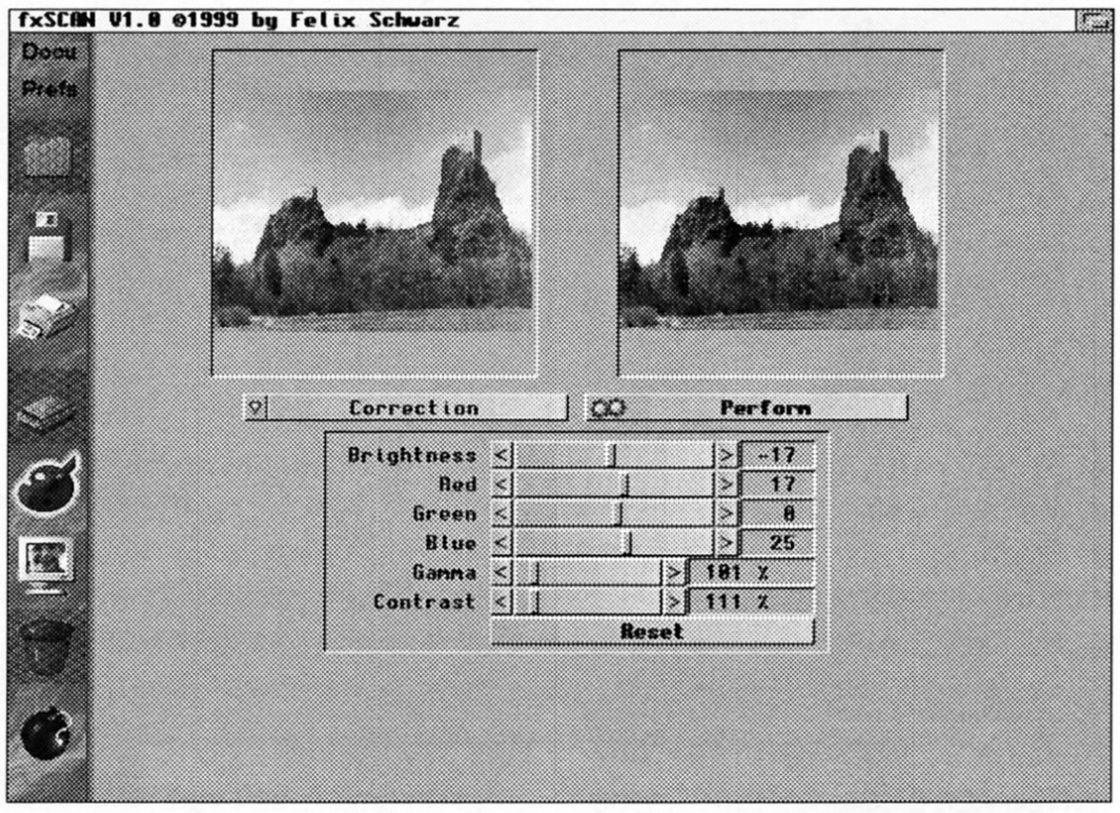
Skenovacích programů s funkcemi image processingu není pro Amigu zrovna mnoho. Několik shareware či freeware driverů pro různé skenery s více či méně podařeným GUI a funkcemi pro zpracování obrazu, jako je například BetaScan, ScanTek, starší ViewScan a další podobné programy, jsou určeny většinou pouze pro skenování a při úpravě obrázků toho nemají moc co nabídnout.

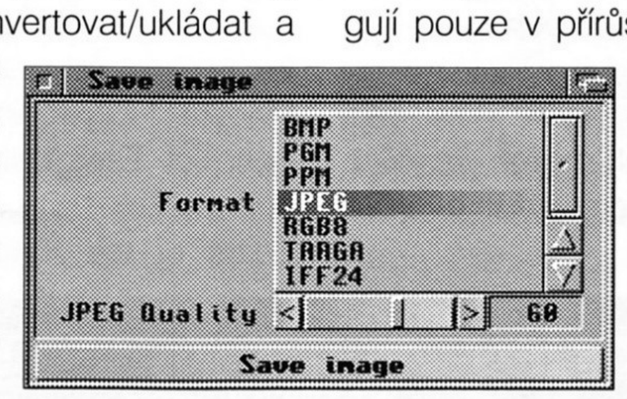
Jistě, jsou tu i komerční a relativně drahé programy typu ADPro, ImageFX, Photogenics, ArtEffect apod., které mají buď vestavěné svoje drivery pro několik modelů skenerů, nebo používají přes ARexx externí skenovací programy, v naprosté většině ScanQuix. A právě ScanQuix, momentálně zřejmě nejlepší a nejuniverzálnější skenovací software pro Amigu, se stal jedním ze základních prvků fxSCANu od německé firmy Innovative, jejímž hlavním a pokud vím tak vlastně i jediným programátorem na plný úvazek a majitelem firmy v jedné osobě je Felix Schwarz.

Co umí fxSCAN?

Není toho málo, ale na tak jednoduchý a levný program zase nijak přehnaně moc. fxSCAN zvládne naskenovat obrázek či obrázky přes rozhraní ScanQuixu (k verzi 5.x se přidává SE verze, která ale nemá žádná podstatná omezení oproti plné verzi) nebo je nahrát z disku přes integrované importní moduly a dále s nimi pracovat. Program podporuje grafické formáty BMP, JPEG, LJPG (Lossless JPEG - stejnou funkci zastane v AmigaOS například datatyp akLJPG), PCX, PNM, IFF ILBM, IFF-RGB8, TARGA, TIFF (pouze bez LZW komprese) a YUVN, ukládat můžete obrázky ve formátech BMP, PGM, PPM, JPEG, RGB8, IFF24 a TARGA, ke každému obrázku umí program uložit také jeho náhled (lze vypnout v preferencích) v podobě ikonky formátu NewIcons.

Nahrané nebo naskenované obrázky se ukládají přes náhledový systém v jednoduché databázi a dokud fxSCAN neukončíte, lze se všemi skeny i importovanými obrázky po jednom pracovat. Tím myslím prohlížet si je, tisknout přes WB driver (kterým může být samozřejmě i TurboPrint nebo Studio, navíc je zajištěna kompatibilita s tiskovými drivery AmigaOS 3.5), mazat je, konvertovat/ukládat a pochopitelně též upravovat, což je vlastně hlavní funkce programu. Při úpravách se objeví dva náhledy originálního a upravovaného obrázku - nejsou v reálné velikosti, ale bohatě stačí - a můžete se vyřádit při úpravách barev, gamma korekcích, změně jasu, kontrastu, ořezávat obrázky, libovolně je zvětšovat nebo naopak zmenšovat, rotovat, převádět do dvou barev (hodí se zejména pro pérovky a podobné typy černobílé a ostatní monochromatické grafiky), upravovat obrázky pomocí ICS profilu dodaného nebo vytvořeného k použitému skeneru, invertovat obrázky, rozostřovat je a další věci. Nečekejte ale žádné zázraky, fxSCAN je opravdu dost jednoduchý program a tak například rotace obrázků fungují pouze v přírůstku 90 stupňů, ořezávání (crop) není podobně jako u ImageFX nebo Photogenicsu myší pomocí výřezu obrazovky, ale provádí se poněkud nepohodlně posuvnými slidery, při barvových korekcích chybí možnost vytvořit histogram a podle něj se orientovat v jednotlivých barvových složkách a tak podobně je to prakticky u všech nabízených funkcí. Ostatně při ceně programu a zaměření programu se tomu ani nelze příliš divit.

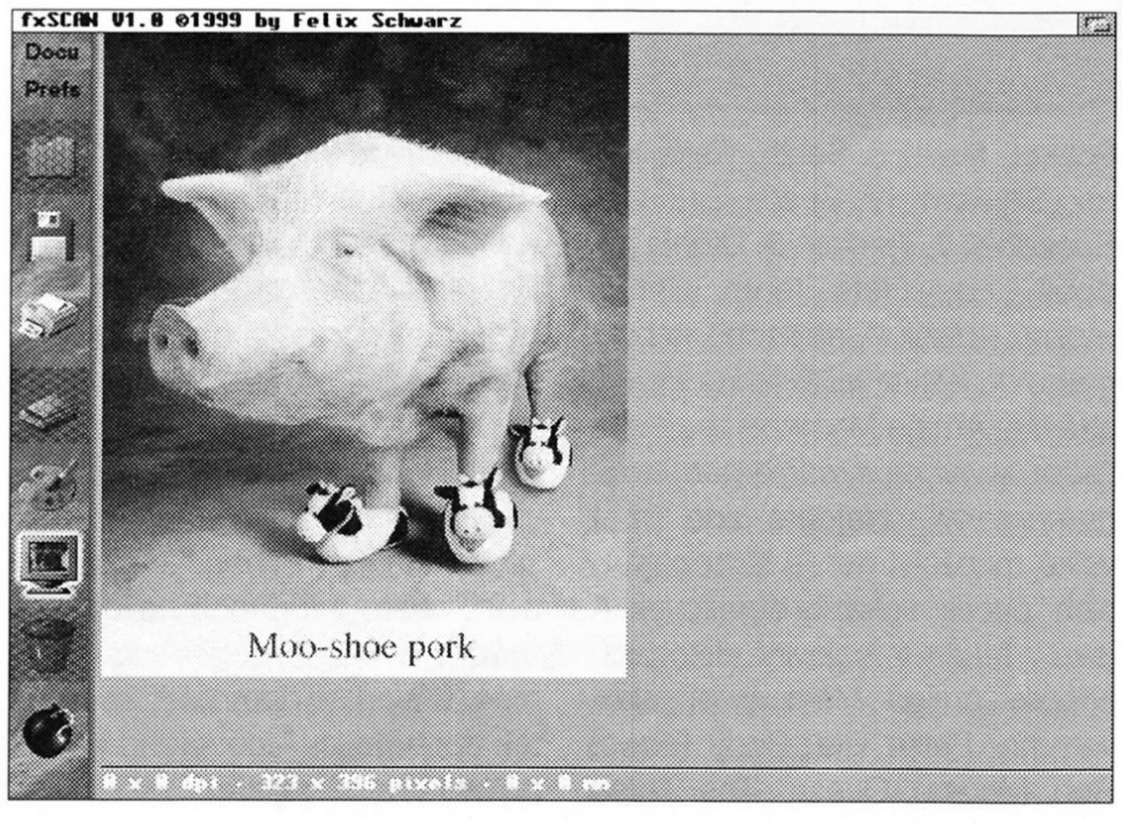




Výhodou fxSCANu je podpora PPC procesorů a AmigaOS 3.5, dostupná pro oba konkurenční systémy PowerUp i WarpUP, líbivé a šikovně navržené GUI fungující nejen v 8bitech, ale díky dobře zvládnuté spolupráci s grafickými kartami standardu CyberGraphX a Picasso96 (pochopitelně na systémové úrovni) také ve 24 bitech (viz obrázky), bublinová nápověda (k těm několik ikonkám snad ani není třeba, ale budiž) a hlavně velmi snadné použití programu.

Závěr

fxSCAN není žádný zázrak, ale ve spolupráci se ScanQuixem může být užitečný hlavně začátečníkům a mírně pokročilým uživatelům, kteří si právě koupili skener (jenž podporuje ScanQuix) a chtějí si jednoduchým způsobem a v příjemném prostředí fxSCANu upravit popsanými možnostmi naskenovaný obrázek. Pro složitější barvové úpravy a retuše se fxSCAN díky své jednoduchosti nehodí, stejně tak ho kvůli chybějícím efektovým možnostem nelze použít při image processingu. Pro složitější úpravy obrázků ale není fxSCAN určen a tomu odpovídá i jeho nízká cena, zhruba 30$ není zase tak moc a tato částka odpovídá například registračním poplatkům mnoha shareware programů. fxSCAN je celkem povedený software, který umí přesně to, k čemu byl určen a protože podporuje i PowerPC procesory, dávám mu soukromý minitip software měsíce.



AMIGA REVIEW

Výrobce: Innovative, F. Schwarz
Typ: komerční
Cena: USD 28,-

Hodnocení

Díky své jednoduchosti, nízké ceně a dobře vymyšlenému ovládání poměrně užitečný "postprodukční" program pro každého, kdo nepotřebuje programy typu ImageFX či Photogenics a je šťastným vlastníkem skeneru a ScanQuixu.

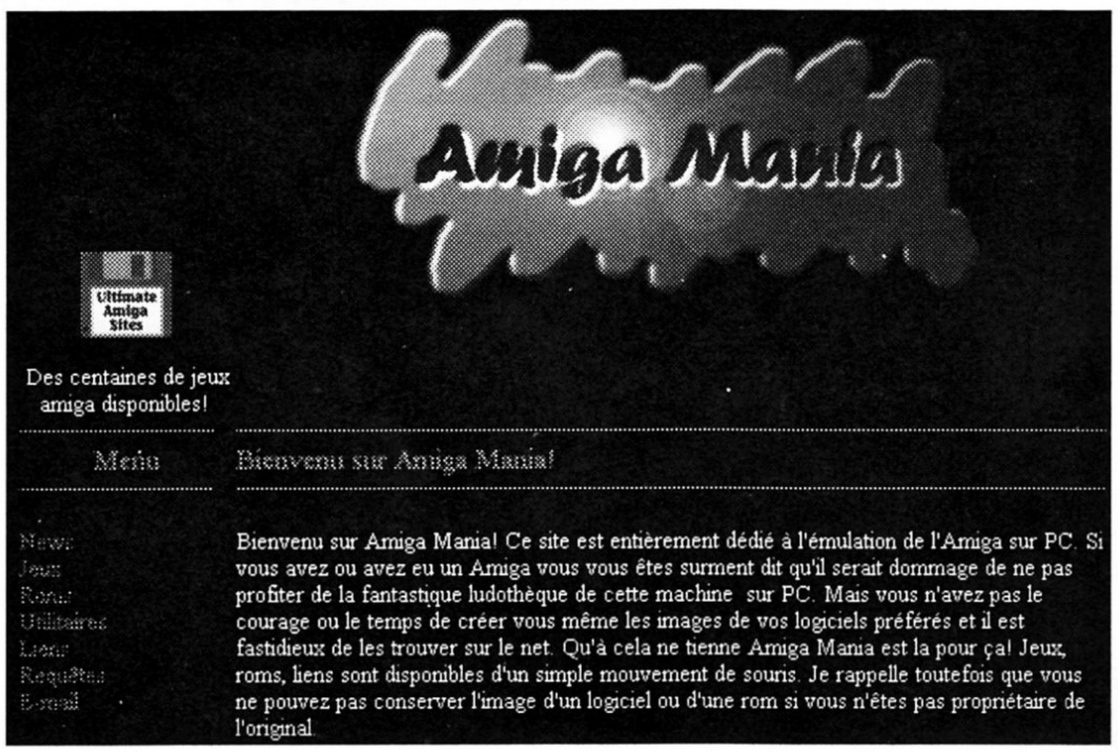
Komerční software pro Amigu jako freeware?

Luboš Němec

Volně dostupný a volně šiřitelný software pro Amigu bez nutnosti platit licenční poplatky, to je přeci Aminet. Jenže na Aminetu najdete pouze PD software nebo demoverze komerčních programů či her. Pokud máte ale přístup na internet, můžete si snadno a prakticky zdarma (tedy většinou až na telefonní poplatky) stáhnout i některé komerční hry a programy, a to prosím LEGÁLNĚ.

Jak je to možné? Celkem snadno. Vzhledem ke stále velmi nejasné a zmatené situaci kolem nové AmigyNG nebo platforem "nové" generace s licencovaným AmigaOS (opravdu si u Amiga Int. myslí, že bez nového a dostatečně kvalitního hardware to bude mimo využití v set-top boxech a podobných zařízení vůbec někoho zajímat?) už dávno řada velkých i malých softwarových společností skončila s vývojem software pro Amigu a přeorientovali se na komerčně vhodnější platformy typu PC, Mac a především herní konzole. Nemusím snad zbytečně připomínat, že valná většina ze známých distributorů her má svoje zlaté amigovské časy za sebou a už několik let nevydali pro naše stroječky žádnou novinku, protože se jim to prostě nevyplatí. Není se čemu divit, a tak na poli programů a především her zůstává z nejznámějších firem jako jeden z mála Click Boom, u systémových programů pak výrobci těch nejpoužívanějších programů jako Nova Design, Cloanto, Paul Nolan, Haage&Partner atd. Díky těmto stále přetrvávajícím zmatkům kolem Amigy se však paradoxně začaly dít poměrně zajímavé věci, na které jsem upozornil v úvodu článku.

Vše točí převážně kolem her, které jsou snad na všech běžných počítačových platformách tou nejviditelnější, nejočekávanější a proto také logicky i nejprodávanější komoditou. Vzhledem k existujícím emulátorům Amigy pro PC, Macintosh, UNIX, Linux, BeOS, Acorn Risc a další platformy se celkem rychle objevily jednak konverzní utility pro převod disket z amigovského formátu na ADF používaný v emulátorech nebo rovnou jako hardfiles či beze změny v podobě jednotlivých souborů. ADF soubory mohou obsahovat i neDOSové diskety, hardfiles a soubory pochopitelně pouze HD verze her či programů. Jistě se teď ptáte, proč do toho motám emulátory. Inu protože právě nadšenci kolem emulátorů začali přemlouvat ty "bývalé" softwarové firmy a posílali jim žádosti s jedním jediným účelem - aby si mohli svoje oblíbené a kdysi mezi amigisty populární hry zahrát i pod emulátorem. A softwarové firmy překvapivě souhlasily!!! Jistě, rozhodně nesouhlasily všechny firmy, ale přesto počet uvolněných her (komerčních programů uvolněných jako freeware je minimum) stále vzrůstá a dnes je jich už pěkná řádka. Zatím vím o pěti oficiálně uváděných webových stránkách, odkud si můžete tyto legálně uvolněné hry a další věci stáhnout, je však možné, že jejich počet je mnohem vyšší a určitě dále poroste.



První z nich je A.L.E. neboli Amiga Legal Emulation na adrese *"http://www.emutech2000.com/ale/"*, kde najdete velké množství PD (z Aminetu), her a dem v ADF formátu a také největší komerční a dnes už vlastně freeware adventuru BENEATH A STEAL SKY distribuovanou jako hardfile s povolením autora.

Na adrese *"http://amigamania.free.fr/"* se nachází francouzský site Amiga Mania. Nemusíte umět francouzsky, těch několik odkazů určitě pochopí a vyzkouší každý. Amiga Mania publikovala nejen Kickstart 1.3 a 3.1 (o legálnosti těchto kopií se však odvážím pochybovat) pro emulátory, ale také hry Apydia, Bo Jackson Baseball/TV Sport Baseball, Budokan, Crystals of Arborea, Ishar, Disc of tron, Dragon Strike, Emmanuelle, Feary Tale Adventure, Full Metal Planete, Hollywood Poker Pro,Legend of Faerghail (Bard's Tale), Leisure Suit Larry, Light Corridor, Lords of the Rising Sun, Magic Pocket, North & South, Ranx Xerox, Silkworm IV, Space Crusade, Speedball 2, Turrican 3, Utopia a v době, kdy čtete tento článek možná i další. A aby toho nebylo málo, do třetice ještě jedna skvělá stránka, Amiga Memory na adrese *"http://www.multimania.com/amigamemory/"*. Najdete zde opět velké množství her, u těch největších "pecek" i ukázky obrazovek. A jaké? Takže v polovině listopadu stránky Amiga Memory obsahovaly hry Battle Isle, Body Blows, Bob Morane Ocean, The Three Musketeers, The Lost Vikings, SpeedBall II, Chuck Rock, TV Sport Basketball, Eye of the Beholder, Caesar, All Terrain Racing, Super Cars II, Blues Brothers, Jumping Jack'Son, Globdule, Flimbo's Quest, Doofus, Awesome, Superfrog, Dyna Blaster, The Teller, Monster Grand Slam, Chuck Rock II, Tv Sport Baseball, Eye of the Beholder II, Crazy Cars III, Brutal Paws of Fury, Les Voyageurs du temps, Les Passagers du Vent, Night Hunter, Leathal Weapon, Hybris, First Samourai, Cabal, Aquatic Games, Lotus III, Addams Family, Dragon Breed, ze systémových programů pak Deluxe Paint IV a Fantavision. Amiga Flashback na adrese *"http://www.emuhq.com/amiga/"* obsahuje zhruba 50 her, mnoho z nich je stejných jako výše pospané, takže je už nebudu uvádět. Největší oficiální archiv přibližně 100 her v ADF formátu spravovaný norskými fandy Amigy najdete na adrese *"http://members.xoom.com/adfsite/"*.

Nemohu samozřejmě nijak ověřit, zda každá z uvedených stránek opravdu u všech her má i svolení jejího autora k bezplatnému a volnému šíření. Vzhledem k oficiálnímu uvádění jejich adres a přibývajících novinek i na renomovaných "emulátorových" stránkách jako je například The Vintage Gaming Network (kde jsou publikovány výhradně nekomerční věci se striktní ochranou a dobrým ověřováním informací) na adrese *"http://www.vintagegaming.com"* mám důvod se domnívat, že tomu tak opravdu je. A co z toho všeho plyne? Vivat Amiga!

BlizzardPPC-200MHz jen 12990,-

Pozor, tato nabídka platí jen do vyčerpání zásob!

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 + 6CD = 100 her (Microcosm, Oscar atd.)	↓☺2990

phase 5 Digital Products & DCE:

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!**	**↓↓↓☺12990**
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 - únor 2000?	7990
KA050	Úprava kabelu BPPC SCSI na 3x int. PFL50	☺1200
	- verze s paticí jsou určeny pro upgrade z karet Blizzard 1260	
RK245	Cyberstorm MK-III 060/50 + UW SCSI pro A4000	25990
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
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 - skladem!**	**☺5290**
	- scandoubler s interně osazeným UAS, velmi kompaktní, použitelné do 80Hz a 1280x1024 bodů	
JA120	**Elbox Scandoubler + Flicker Fixer + UAS - skladem!**	**☺5990**

RAM karty, SIMMy a FPU:

RK010	A-501 - paměť pro A500, 512KB RAM + hodiny	☺490
PO110	ZIP 1Mbitx4 512kb	na dotaz
PO140	SIMM 8MB 72pin 70ns / 60ns	☺690
PO150	SIMM 16MB 72pin 70ns / 60ns	↓☺1290
PO160	SIMM 32MB 72pin 70ns / 60ns - značkové	↓☺2490
PO165	SIMM 64MB 72pin 70ns / 60ns - pro B 1240/60/PPC	↓☺3490
	- aktuální ceny SIMMů na dotaz! Denní změny cen!	
FP050	MC 68882/33MHz - pouzdro PLCC, test do 45MHz!	↓↓↓☺890
FP060	MC 68882/50MHz - pouzdro PGA, test do 66MHz!	↓↓↓☺1890

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	↓☺4690
HD120	Western Digital 6.4GB EIDE, Ultra ATA/66	↓☺5240
HD125	Western Digital 8.4GB EIDE, Ultra ATA/66	↓☺5490
HD130	Western Digital 10.1GB EIDE, Ultra ATA/66	☺6190
HD135	Western Digital 13.6GB EIDE, Ultra ATA/66	☺6590
HD140	Western Digital 20.5GB EIDE, Ultra ATA/66	↓↓☺7990
HD145	Western Digital 30.7GB EIDE, Ultra ATA/66 - NOVINKA!	☺11290

** 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-4821 48x ATAPI	☺2490
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, značkové	↓☺59
DY900	3.5" Čistící disketa	60

Disketové jednotky:

DJ030	3.5"/880KB - interní	☺1490
DJ070	3.5"/1.76MB - interní	↓☺2490

Monitory:

MO020	Monitor 15" LR, NI, Digital + Ext. ScanDoubler A1200	↓☺9990
MO060	Monitor 17" LR, NI, Digital + Ext. ScanDoubler A1200	↓☺13190

Myši a podložky:

MY005	Myš Amiga	☺399
MY010	*Performer 300dpi*	*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 - nejsou...*	*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

Náhradní díly:

ND010	Interface IO 8520	↓↓↓☺490
ND020	Kick ROM 1.3	↓↓↓☺290
ND030	Kick ROM 2.04 - skladem!	↓↓↓☺990
ND040	Denise IO 8362	↓↓↓☺290
ND050	Big Agnus IO 8372A	↓↓↓☺890
ND070	Hires Denise IO 8373	↓↓↓☺790
ND080	Motorola 68000/8MHz	☺490
ND090	Gary IO 5719	↓↓↓☺290
ND100	Paula IO 8364	↓↓↓☺490
ND310	KickStart 3.1 pro A1200 - nutné pro použití OS3.5!	↓☺1490
ND320	KickStart 3.1 pro A500/A2000 - nutné pro použití OS3.5!	↓☺1490
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!*

Digitizéry, scanery, midi:

DI610	Videdigitizér FG24 - S-VHS, realtime, 24 bitů, PSU	☺3990
SC020	AlphaScan800 - ruční scaner pro Amigu	↓↓↓☺3290
DI615	*Interface MIDI - 1x In, 5x Out, 1x Trough - nejsou*	*1490*

Micronik Tower a příslušenství:

MI005	Videoslot adapter - 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.	↓↓↓☺3990

Macro System - DraCo:

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

Macro System - Casablanca:

DI240	Casablanca040 + HDD 4.3GB 3.0CZ	104590
DI250	Casablanca040 + HDD 9.1GB 3.0CZ	109790
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
DI235	Elastic Dreams - morfing, texturování atd.	6290
DI236	HidePanel - pro live vysílání	4590
DI236	LoopMode - pro vysílání IK KT nonstop	4590
DI233	PC-Link v2 - propojení s PC	6290
DI219	Update na PC-Link v2	2790
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 v1.6 pro Casablancu	5990
SO911	Monument Titler Deluxe pro Casablancu	8490
SO912	Update Monument Titler Deluxe pro Casablancu	4990
SO930	Font Disk Czech + OS3.x - sada fontů a OS pro nereg.	20995

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

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. 7.1	☺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 31.1.2000 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

Malé, ale užitečné

Boleslav Kristen

Dnes to bude trochu nesetříděné, jelikož veškerý volný čas mi sebraly zkoušky. No jo, devátý semestr dá zabrat...

WBInfo

Tento malý prográmek budou znát všichni ti, kteří používají ScalOs. Jedná se o náhradu příkazu Info ve Workbenchi. Díky němu máme hezké (MUI) a účelné okno s informacemi.

Co je k tomu zapotřebí? Minimálně Amiga s OS 2.1 a vyšší, MUI 3.8.

A co to všechno umí?

- přejmenovat
- změnit typ ikony (zařízení, disk, projekt, koš,...)
- podpora NewIcon
- u souborů si můžeme zjistit verzi a u adresářů zase jejich velikost
- u Tooltypů je dvojklikem aktivovat/deaktivovat
- zapnout/vypnout ochranné bity (smazatelný, skript, skrytý,...)
- disky můžeme zformátovat nebo zjistit jejich parametry
- podpora lokalizace (česká verze je v přípravě)

Program je nejlépe umístit do WBStartup. Používám ho asi půl roku a neměl jsem s ním žádné problémy. Je to další z prográmků, které vám trochu zkrášlí Workbench a urychlí práci.

Autory jsou Eric a Ulrich Hambuchovi z Německa. Program je jako giftware. Nové informace můžete najít na stránkách: *http://home.tronet.de/eric* nebo *http://plague.home.pages.de.*

VersCheck v2

Na tento program jsem narazil, když jsem hledal nějaký nový katalog na překlad. A právě se ozvali z ATO, že je třeba k tomu programu udělat lokalizaci. Ihned jsem po tom hrábl a ani jsem moc netušil, do čeho jdu. Bohužel mi program nějak často padal, tak jsem jenom zjistil, že to kontroluje knihovny, zařízení v systému. Když byla lokalizace hotová, zkusil jsem napsat autorovi, kde je chyba, proč mi to padá. Z autora se vyklubala 36-letá příjemná žena, Michaela Pruss. Začalo "tvrdé" mailování, zkoušení atd. Posledních pár verzí VC mi už fungují naprosto spolehlivě, už mi vůbec nepadá. Autorka odvedla pořádný kus práce, když se tak podívám na první verzi a na tu poslední (v době psaní mám verzi 2.19.3).

Co tento program dělá? Kontroluje verze různých souborů a porovnává je s verzemi programů jemu známými. Na konci vám vypíše, které programy máte v novější verzi (kontaktujte autora), které jsou v dobré verzi (máte stejnou verzi jako autor databáze) anebo máte starší verze a ony existují už nové. Databáze verzi programů se pořád mění! Co teď můžeme kontrolovat? Jsou to:

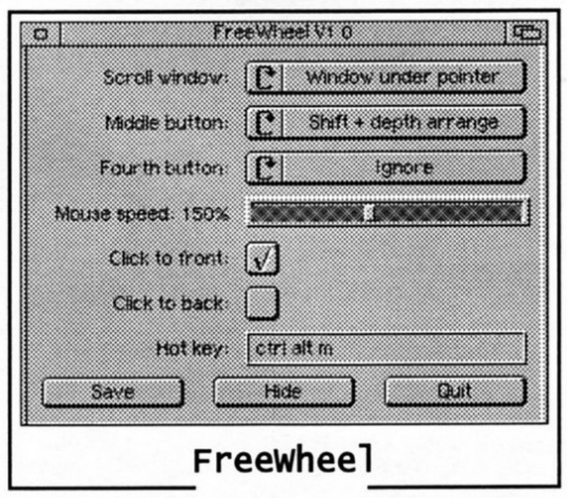
- knihovny
- classes (komplet)
- MUI
- handlers
- zařízení
- datatypy

Takže skoro všechno, co je k systému nutné. Výstup se zaznamenává do RAM: a některé výstupy i jako soubor HTML s přímým hledáním novějších verzí na FTP serveru Aminetu.

Co je k tomu zapotřebí? Pouze Amiga :). Je zde i český instalační skript, který provede všechno podstatné za vás. Chtěl bych se ještě omluvit všem za lokalizaci, ale nestihl jsem ještě dokončit lokalizaci ve verzi 5.2, protože trošku díky diplomce nestíhám. Ale nejsou zde žádné problémy, jenom některé řetězce nebudou české. Ale měl bych to dopsat v průběhu měsíce, jelikož autorka už vyhrožuje verzí VC3 :).

Po instalaci si můžete přečíst guide (české zatím není) anebo se rovnou pustit do zkoušení. Nejlépe bude začít prográmkem "Check_your_system". Zde si zvolíte, co chcete kontrolovat. Pokud si rádi hrajete s nastavením v shellu, spusťte program Verscheck s příkazem "-?" a uvidíte výpis příkazů, které můžete použít. K VC je také i GUI, ale zatím není lokalizovatelné (autorka slíbila až do verze 3.0).

Kolik ten program stojí? Nic! Je to freeware! Tento skvělý a užitečný program je kompletně zdarma! Co k tomu víc dodat? Vyzkoušejte a zamailujte svoje zkušenosti a nápady autorce na adresu: *GatewayBBS@bigfoot.de*



FreeWheel

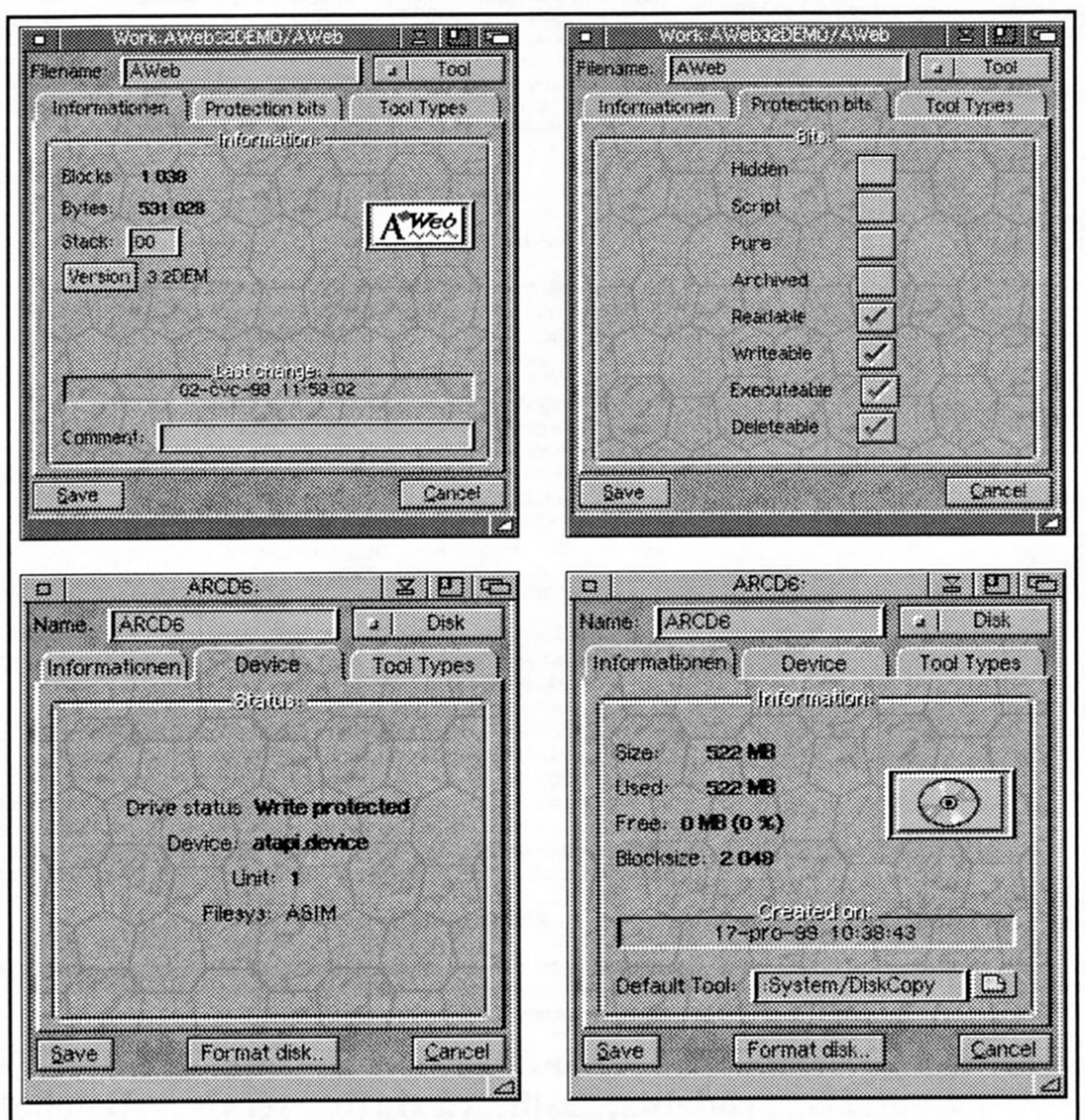
FreeWheel

Je vaše myška pomalá? Potřebujete větší rychlost myší při nějaké hře? Nastavení rychlosti myší ve Workbenchi vám nevyhovuje? Použijte tuto utilitku! Můžete si nastavit jak třetí, tak i čtvrté tlačítko!

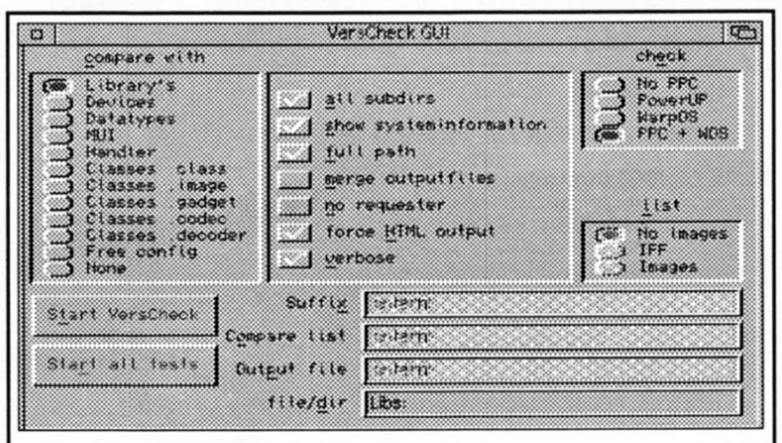
Já tuto utilitku používám pouze pro zrychlení pohybu. Možná sami přijdete na jiné výhody. Nejlépe ji využijete s myší s kolečkem a jejím driverem pro Amigu (na Aminetu).

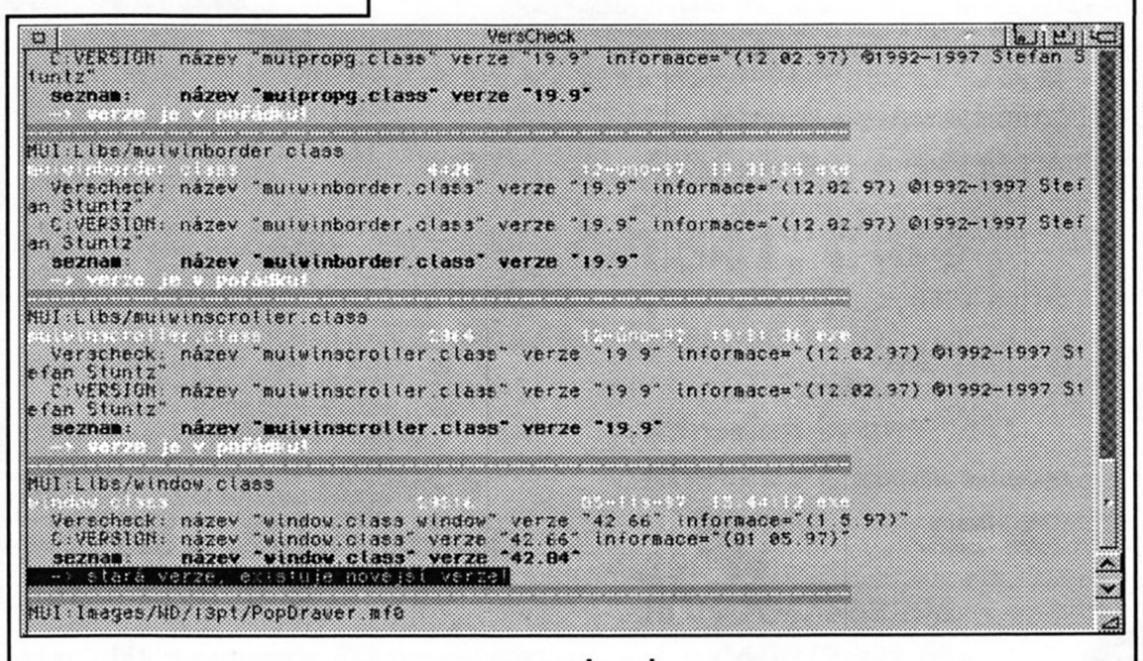
Utilitku udělal Alastair M. Robinson z Velké Británie jako freeware.

Dále bych chtěl podotknout, že se objevily nové verze programů, jako: Hippoplayer 2.45, JoinSplitter 1.15, plno patchů pro LHA a LZX (zdá se, že asi nepřežily Y2K :), sgrab,... O tom zase příště.



WB Info





VersCheck

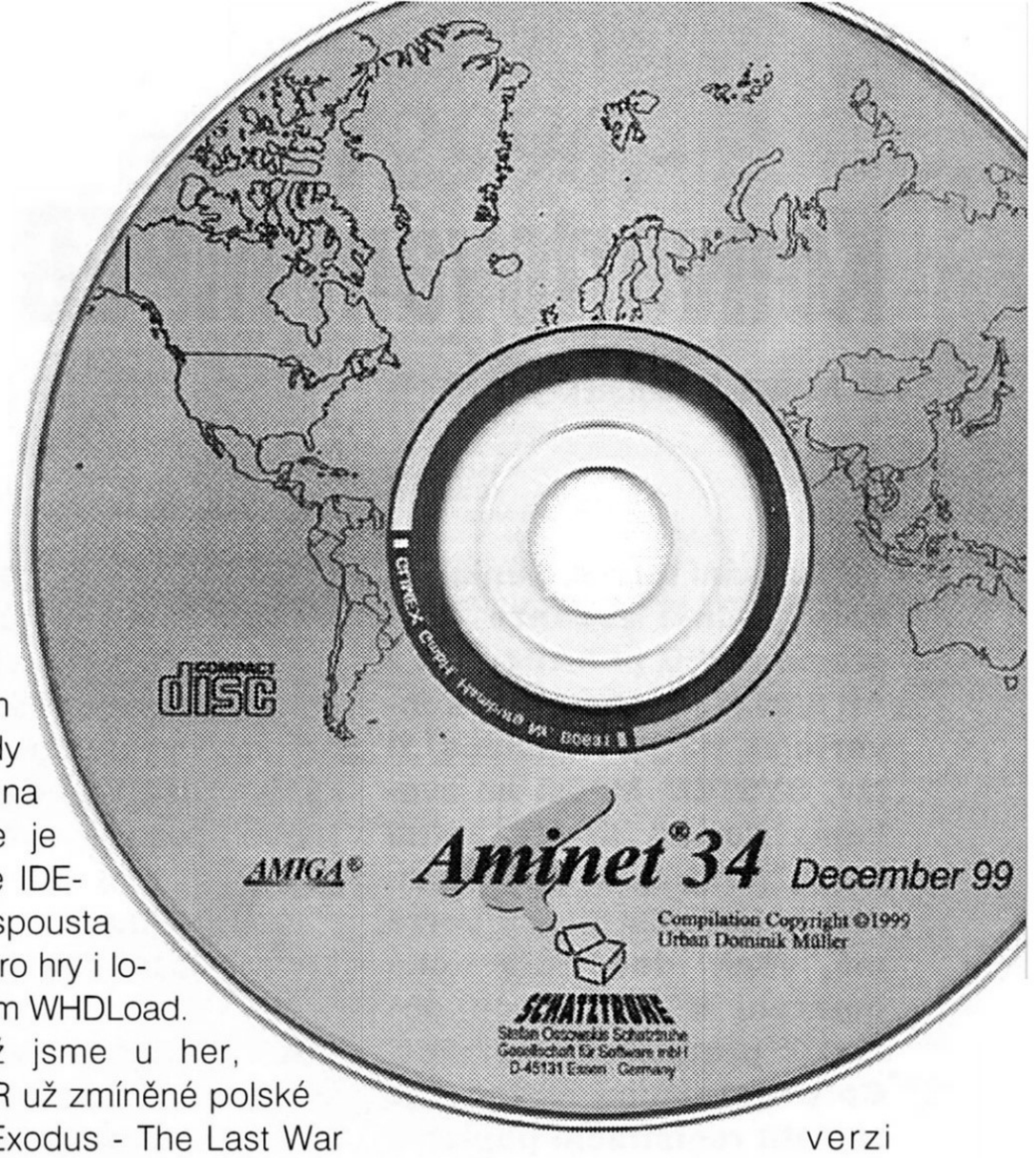
Aminet 34

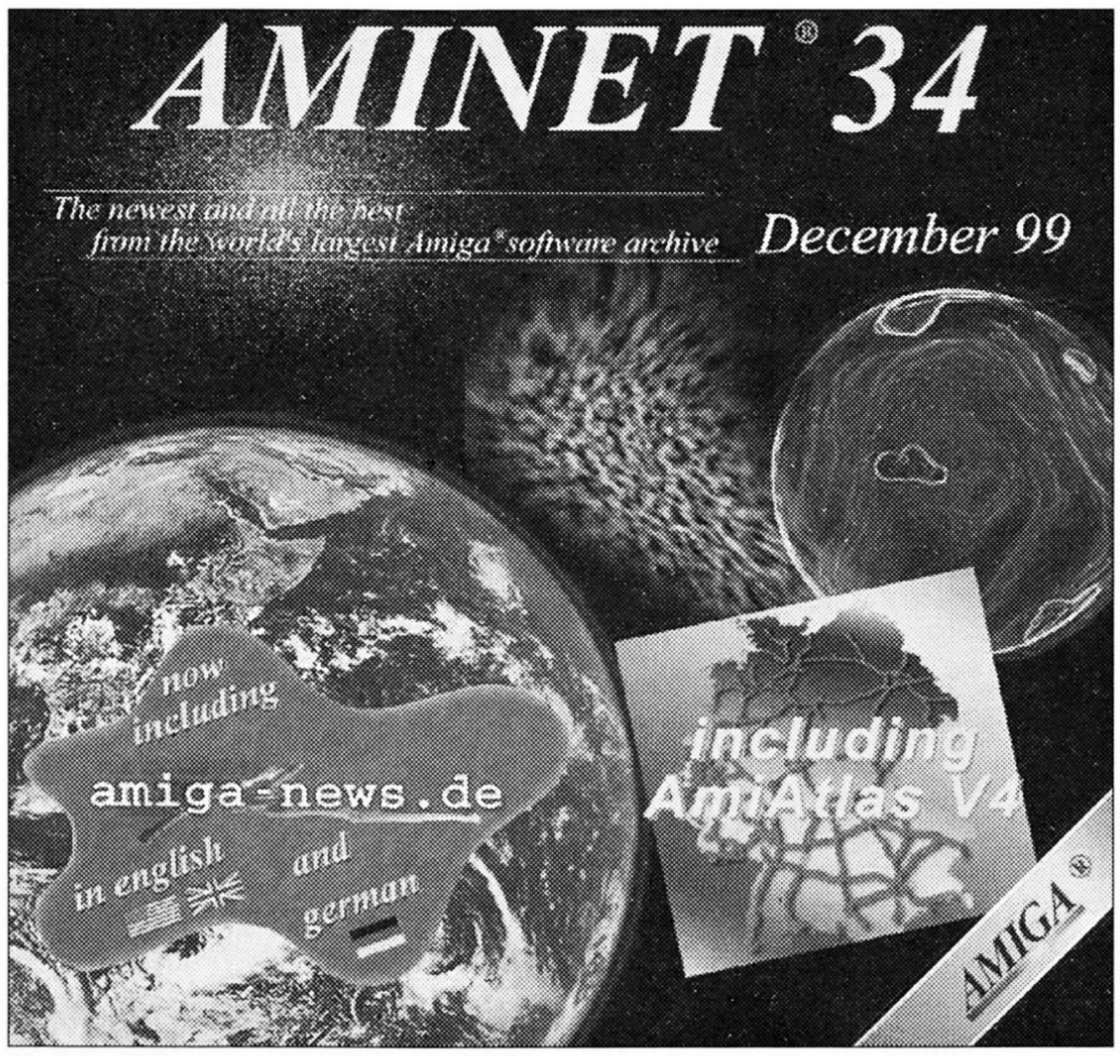
Luboš Němec

V novém roce dorazil prosincový Aminet 34 k recenzi s malým zpožděním, ale nebojte, i přes několikatýdenní výpadek hlavního serveru Aminetu v minulém roce je pořád dost nových PD programů. Jako první se mrkněte na obsah cédéčka, uváděna je jako obvykle pakovaná i nepakovaná délka včetně počtu souborů v jednotlivých adresářích:

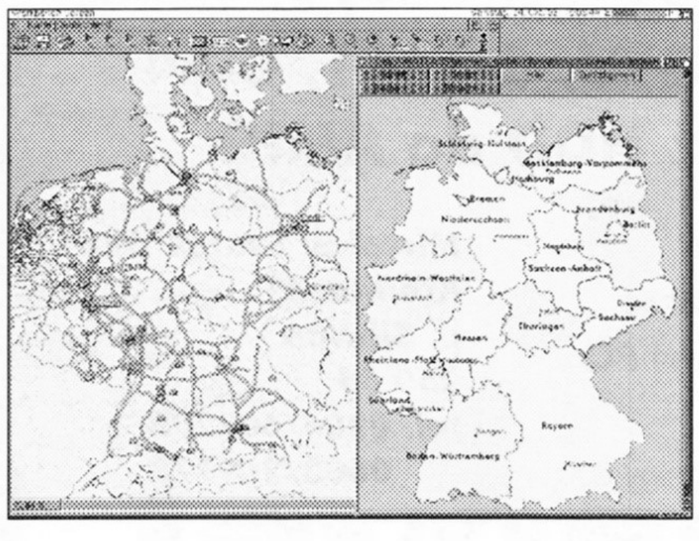
"*biz*"	14 MB	(25 MB)	80
"*comm*"	33 MB	(61 MB)	113
"*demo*"	82 MB	(145 MB)	32
"*dev*"	16 MB	(27 MB)	55
"*disk*"	4 MB	(9 MB)	24
"*docs*"	27 MB	(48 MB)	75
"*game*"	42 MB	(73 MB)	73
"*gfx*"	8 MB	(14 MB)	62
"*hard*"	6 MB	(10 MB)	14
"*misc*"	7 MB	(12 MB)	36
"*mods*"	201 MB	(354 MB)	155
"*mus*"	3 MB	(7 MB)	31
"*pix*"	36 MB	(70 MB)	69
"*text*"	2 MB	(3 MB)	25
"*util*"	16 MB	(28 MB)	129

Na Aminetu 34 najdete ve stejnojmenném adresáři něco kolem 500 MB archivů programů a dat ze všech uvedených kategorií. Aminet 34 je vyloženě hudební cédéčko, protože téměř polovinu jeho obsahu tvoří hudební moduly a samply (které nepotřebují komentář), ale i v ostatních adresářích najdete zajímavé programy, případně doplňky pro různé softwarové balíky. Ani obrázků se nenahromadilo tolik, aby to stálo za řeč, Aminet 34 neobsahuje ani žádné animace v rozumné kvalitě, zato ikon formátu MagicWB i NewIcons/GlowIcons je zde celkem dost. Avizovaný NEWS server *amiga-news.de* potěší všechny, které zajímá dění kolem Amigy v oblasti hardware i software, bohužel nejčerstvější zpráva pochází ze 17. listopadu a z hlediska novinek tedy není příliš aktuální, anglická verze je na tom ještě o něco hůř. U software začneme jako obvykle demoverzemi, z Aminetu 34 si můžete vyzkoušet aktualizované demo špičkového a plně programovatelného editoru GoldED nebo dlouho očekávané demo faxovacího programu s hlasovou podporou a funkcí záznamníku ST-Fax 4.0. Databázové aplikace se rojí jako pilné včeličky a tak v těsném závěsu za velmi kvalitní Fiasco 2.22 můžete otestovat Home Cinema, QuickFile, efektový generátor Extreme se spoustou textur nebo třeba databázi tenisových zápasů Martiny Hingisové v roce 1999. Používáte-li DOpus 5, máte štěstí, na Aminetu 34 najdete několik zajímavých doplňků pro tento špičkový souborový manager. Po delší době se objevila nová verze





spreadsheetu StarAmPlan, snad nepohrnete ani update univerzálních importních filtrů pro PageStream 3.x a 4.x. BBeSkám už vzhledem k dostupnosti internetu už dávno odzvonilo, ale pokud se o tuto oblast komunikací zajímáte, zkuste rozsáhlý BBS systém/server Gateway-5-BBS, pokud ne, snad přijde vhod nová verze mailovacího softíku a news readeru StarGate. A co takhle Teleport Pro nebo WebZIP? Ale ano, vím, že se jedná o mirrorovací programy pro PC, ale na Aminetu 34 je jeden z jejich kolegů pro Amigu s názvem Giamby-NetGrabber. A jako na skoro každém CD řady Aminet, i na třicetčtyřce je nová verze IDE-Fixu´97, spousta installerů pro hry i loader systém WHDLoad.



Když už jsme u her, demo v AR už zmíněné polské strategie Exodus - The Last War s délkou cca 6 MB si mohou zahrát všichni majitelé Amigy s 68030 a lepším procesorem, ti ostatní mohou vzít zavděk například vynikající artilery tančíkovou střílečkou BattleDuel, klasickou plošinkovou hopsačkou CrazySue, nebo adventurou The Legend of the Elves.

Zpátky k systémovým programům - pro majitel PPC procesorů bude jistě zajímavý MPEG-2 Video Encoder pro PowerUp i WarpUP, nebo MPEG player Frogger a QuickTime/AVI player SoftCinema, pro majitele Palm Pilota a Palmu je zde nová verze komunikačního a synchronizačního software Spitfire. Také emulátorová sekce je bohatě vybavena, ať už několika novými verzemi různých emulačních balíků, či podrobným návodem řešení možných problémů při emulaci Macintoshe ve formátu PDF. Z hudebních utilit se zmíním o nové verzi vynikajícího multi konvertoru zvukových formátů SOX, samplovacího editoru SampleE s AHI podporou, o enkódování MP3ek se postará 68K i PPC betaverze Lame. Vše podtrhuje značné množství utilit všech druhů a typů, perličkou nakonec je bonus program.

AmiAtlas 4 ve SKORO plné verzi s aktivačním klíčem, to je program přidaný na Aminet 34 zdarma. Pro nás v ČR nebude mít program, přesněji řečeno data v něm obsažena příliš velkou cenu, protože je dodávána pouze mapa Německa s přechody a seznamem hotelů, všechny další kartografické údaje i mapy je nutné poměrně draho dokoupit. Pokud je ovšem už máte, může pro Vás být AmiAtlas ve své zřejmě poslední verzi užitečný.

Aminet 34 nijak výrazně nevybočuje z poměrně vysokého standardu, jehož se celá CD řada Aminet už dávno stala předním představitelem, avšak ne jen díky jejím tvůrcům, ale především díky všem uživatelům počítačů Amiga, kteří pravidelně a hlavně v hojné míře přispívají svou troškou do mlýna a sbírka software na aminetových serverech se utěšeně rozrůstá.

AMIGA REVIEW

Výrobce: S. Ossowski
Typ: komerční
Cena: 25,- DEM

Hodnocení
Díky velkému počtu hudebních modulů tentokrát až příliš jednostranně zaměřené cédéčko, naštěstí zbytek PD programů je pořád na úrovni a stále se jedná o jednu z nejlepších softwarových PD kolekcí pro Amigu.

Konvertování MPEG animací na Amize

aneb jak ušetřit 8$

Marek Sochůrek

K napsání tohoto článku mi dala podnět recenze programu MPEG to ANIM V1.4 v AR 9/99. Tento program konvertuje MPEG animace (i tzv. SYSTEM MPEG se zvukem) do na Amize velmi často používaného formátu ANIM. Neregistrovaná verze má však dost drastické omezení v rozměrech obrázků převedené animace. Co s tím? Jedna možnost je zaplatit registrační poplatek 8$. Když je jedna možnost, tak obvykle existuje i druhá a ta vám ušetří výše zmíněný poplatek. Jat zvědavostí jsem začal zkoumat tento konvertor a co jsem nezjistil. Celý program je pouhá grafická nadstavba (GUI). Samotnou konverzní práci obstarávají extérní programy, které jsou součástí archívu. Je zajímavé, že autor požaduje registrační poplatek za grafickou nadstavbu a přitom samotné konverzní programy, které jsou mnohem složitější a odvádějí větší kus práce jsou většinou volně šiřitelné. My se však soustředíme na samotnou konverzi MPEG souborů a jako prémii vám poradím jak vytvářet animace včetně zvuku.

Jako příklad si vezmeme MPEG animaci se zvukem umístěnou na pozici WORK:MPG/TEST.MPG, která má 25 snímků za vteřinu, 50 oken, 24-bitovou hloubku (16,8 mil. barev) a grafické rozlišení 320x200. V první řadě musíme z MPEG souboru dostat 24-bitové obrázky, které poskládáme do samotné animace. To by vám u MPEG animací např. z AMINETu nemělo činit větší problémy. Pokud však budete chtít konvertovat MPEG SYSTEM animace se zvukem, většina programů je vůbec odmítne jako MPEG soubor identifikovat (vadí jim rozdílné uspořádání souboru). Řešením je rozdělení MPEG SYSTEMu do dvou samostatných souborů AUDIO MPEG-layer2 a VIDEO MPEG-1. K tomu nám pomůže program SPLITMPEG (archív MPEG2ANI14b.LHA, adresář ARCHIVE). Že ho nemůžete najít? Ale ano, je tam, ale autor nám ho pro zábavu skryl. Nejen že se jinak jmenuje, ale dokonce je i fikaně rozdělen na dva soubory. Nevadí, pomůže nám dosovský příkaz:

```
JOIN MP2ANIMX MP2ANIMY
TO C:SPLITMPEG
```

Nyní můžeme přistoupit k oddělení obrazové a zvukové složky:

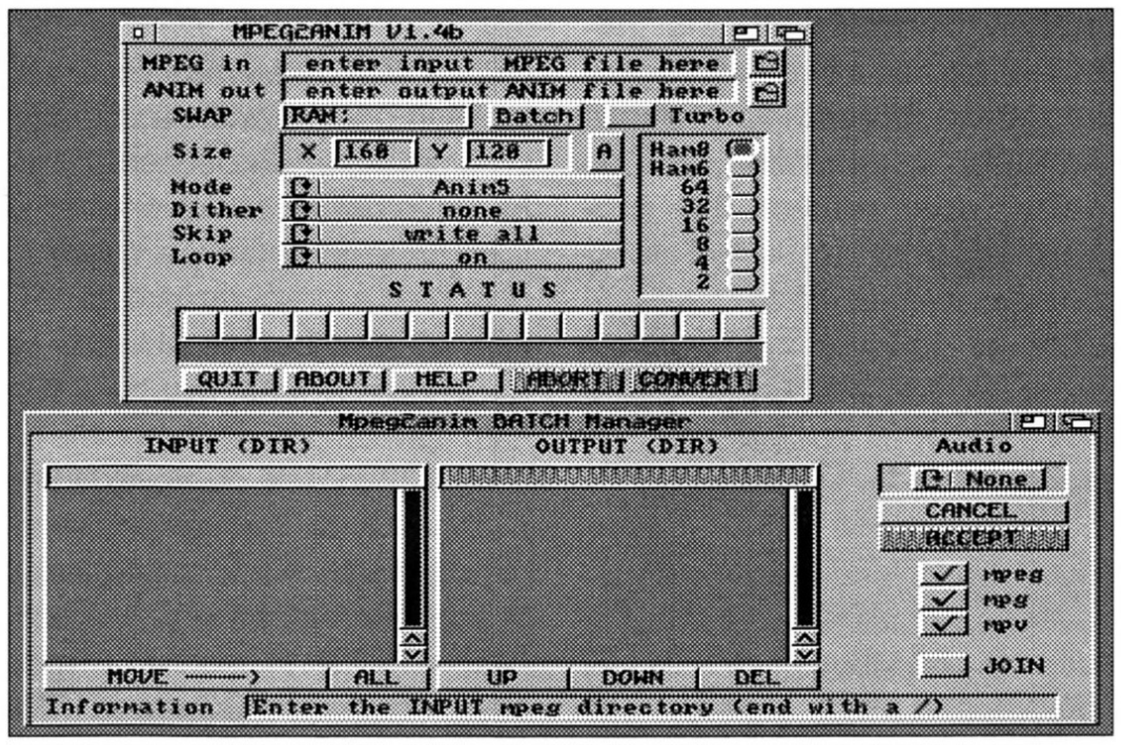
```
SPLITMPEG WORK:MPG/TEST-
.MPG
```

V adresáři nám vzniknou nové soubory z nichž nás zajímají pouze STM192.MPG (až STM223.MPG) pro zvuk a STM224.MPG (až STM239.MPG) pro video. Pro pořádek je přejmenujeme na AUDIO.MPG a VIDEO.MPG. Ostatní soubory STMXXX.MPG smažeme. Teď si připravíme program MP (MPEG PLAYER 1.03fixed) z archívu MP103.LHA, který umístíme do adresáře C:. Nyní musíme dostat z MPEG video proudu jednotlivé 24-bitové obrázky. Pro uložení těchto obrázků použijeme např. adresář WORK:PIC. A teď samotná syntaxe:

```
MP -saveiff WORK:PIC/
PIC.%% WORK:MPG/VIDEO.MPG
```

(%-počet řádů pro číselné indexy).

V adresáři PIC by se mělo vytvořit 50 IFF ILBM souborů: PIC.01 až PIC.50. Získané obrázky buď převedeme do formátu IFF ANIM nebo obrázků s nižším počtem barev pro standartní zobrazovací módy AMIGY. K tomu nám poslouží program REND24 (V1.05), který je součástí balíku MPEG2ANIM. Po rozbalení archívu REND105.LHA nainstalujte pomocí přiloženého skriptu. Tento program má přehledné GUI, takže si na chvíli odpočineme od SHELLovské dřiny. Do prvního okna SOURCE IMAGE PATTERN zadáme název a cestu pro zdrojové obrázky bez čísla indexu: WORK:PIC/PIC. Do pole SOURCE FRAME COUNT zadáme celkový počet snímků:50. Do polí START (číslo prvního obr.)a SKIP (násobky přeskakovaných snímků) zadáme 1. V první řadě se pokusíme vytvořit



animaci bez zvuku, takže zadáme název animace do DEST ANIMATION: WORK:TEST.ANIM. Zkontrolujeme nastavení ostatních přepínačů: DEVICE=AMIGA, MNTR: DEFAULT (zobrazovací režim), HOR: LORES (nízké rozlišení), FORMAT: HAM (4096 barev), COL: MAX (počet barev, nelze volit pokud je nastaven HAM nebo HAM8), VER: NO LACE (neprokládaný režim). Dále musí být zatrhnuty tyto položky:HIGH QUALITY (lepší kvalita převodu režimů HAM a HAM8), HIDE CONVERSION (program nebude během konverze zobrazovat jednotlivé obrázky), DONT PAUSE(po konverzi obrázku začne ihned převádět další). Položky X, Y=0. Teď už stačí pouze stisknout BEGIN CONVERSION a program udělá veškerou dřinu za vás (což mu v případě extrémě dlouhých animací může trvat i hodiny). Až se počítač dolopotí, můžete směle shlédnout své dílko v jakémkoliv přehrávači, který podporuje format IFF ANIM5 (je jich celá řada, navíc máte k dispozici i datatypy).

Něco tomu však chybí. Původní soubor TEST.MPG obsahoval i zvukovou stopu a tak nás ten návrat k němému filmu příliš netěší. Co s tím? Samotný formát IFF ANIM je velmi flexibilní a tak firmu VIRTUAL WORLS PRODUCTIONS *(www.virtual-worlds.se)* napadlo specifikovat rozšíření tohoto animačního formátu o zvukovou stopáž, tak aby byla zachována zpětná kompatibilita. Samotné přidání zvuku do animace umožňuje program WAVETRACER a přehrát si je můžete včetně zvuku programem ANIMFX. Jelikož s těmito programy nemám zkušenosti, nechám to na vaší zvídavosti.

Jak jsem vám však slíbil, existuje ještě jedna možnost-formát CDXL. Ano, jedná se o dnes už prehistorický formát pro ukládání a čtení videosekvencí ze CD-ROM jednotek u jehož zrodu stála firma COMMODORE

Autorizovaný servis f. COMMODORE

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

Montáž HDD do AMIG

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

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

Náhrada membrány KB Amigy 600

AMIGA. Tento formát neužívá žádný typ datové komprese a je velmi primitivní. Jsou to vpodstatě hrubá grafická a zvuková data uložená do jednoho souboru. Z toho plyne velká spotřeba volného místa na disku a požadavek na vysokou přenosovou rychlost zařízení. Dá se to však zredukovat volbou nižšího rozlišení, počtu snímků a maximálním počtem barev. Takže směle do toho a CDXL je hotovo!Vrátíme se k programu REND24. Vše uděláme jako v předchozím případě akorát místo animace budeme vytvářet nové obrázky. Vytvoříme adresář WORK:CDXL a do okna DEST PICTURE PATTERN zadáme: WORK:CDXL/*. Změňte položky X:160 a Y:100. Po konverzi by vám v novém adresáři mělo vzniknout 50 HAM obrázků o rozměrech 160x100. Ještě potřebujeme zvuk ve formátu IFF 8SVX, který získáme s pomocí jednoduché konverzní utilitky FORREST (vyžaduje MPEGA.LIBRARY):

```
FORREST WORK:MPG/AUDIO.MPG WORK:CDXL/AUDIO.IFF
```

Tak, zvukový samplík a obrázky máme, což nám bohatě stačí na vytvoření CDXL souboru. Je čas sáhnout po XLTOOLS od COMMODORE, konkrétně příkazech XLMAKE a XLAUDIO (pro tyto utilitky je na AMINETu k dispozici GUI). Nejdříve si však trochu započítáme, protože je třeba stanovit datový tok CDXL, takže kalkulačky do ruky a jdeme na to. Máme k dispozici 50 snímků o rozlišení 160x100 a bitové hloubce 6 (=HAM6, 4096 barev), zvukový sampl o vzorkovací frekvenci 22050Hz MONO a chceme, aby se video přehrávalo rychlostí 25 snímků za vteřinu.

```
XLSPEED =((((160*100)/8)*6)+(22050/25)+32+32)*25)/2048.
```

Pro vysvětlenou:

```
XLSPEED=((((Hroz*Vroz)/8)*bit. hloubka) + (sampl. frekvence/počet snímků za vteřinu) + velikost hlavičky CDXL + (počet nastavitelných barev*2))*počet snímků za vteřinu)/2048.
```

Výsledek je přibližně 158, 032. Parametr XLSPEED by však měl být celé číslo, aby byla dodržena korektní rychlost přehrávání. K tomu CDXL soubory používají tzv. podložku (PAD). Pokud použijeme podložku (nebo výplň-jak chcete) o velikosti 1390 BYTE a znovu vypočítáme XLSPEED (před závěrečným dělením číslem 2048 přičteme k závorce:(velikost podložky*počet snímků za vteřinu)) vyjde nám 175. Teď už máme konečně všechno pro vytvoření CDXL souboru. Začneme obrázkem:

```
XLMAKE -f1 -a882 -p1390 -b WORK:CDXL/PIC.01 -h WORK:CDXL/TEST.CDXL
```

(f-číslo prvního snímku, a-vzorkovací frekvence/počet snímků za vteřinu, p-velikost podložky na snímek, b-název prvního snímku, h-HAM mód)

Přidáme zvuk:

```
XLAUDIO -a882 -i -e WORK:CDXL/AUDIO.IFF WORK:CDXL/TEST.CDXL
```

(i-vloží zvuk do existujícího souboru, e-ignoruje chyby v délce vloženého zvuku)

Výsledek našeho snažení je na světě! Takže si ho přehrajeme:

```
CDGSXL FROM WORK:CDXL/TEST.CDXL VIEW BLIT MULTIPAL XLSPEED=175 NOPOINTER DOSXL LMBABORT
```

(VIEW-centrování, BLIT-zobrazení přes BLITTER, MULTIPAL-paleta na snímek, NOPOINTER-bez ukazatele myši, DOSXL- přehrává pomocí DOS ovladače, LMBABORT-přehrávání ukončí tlačítko myši). Krása co?

Uvedený postup konvertování MPEG animací je jen jeden z mnoha dalších. Namátkou uvedu programy: MAINACTOR BROADCAST, XANIM, WILDFIRE nebo vynikající datatypy od Rolanda Mainze (MPEGVIDEO, MPEGAUDIO, MPEGSYSTEM) a program DTCONVERT. Podobnými způsoby lze konvertovat i animace AVI (RIFF) a QUICKTIME (MOV). V článku jsem se záměrně vyhnul podrobnému popisu jednotlivých programů (jednak bych se upsal k smrti a pak taky musím trochu radosti ze zkoumání přenechat vám). Tento článek také předpokládá základní znalosti grafického a zvukového HARDWARE AMIGY. Takže-návod máte, programy seženete a zbytek je už jen na vás. Hodně štěstí!

Použité programy:

z archívu MPEG2ANI14B.LHA (gfx/conv) vybrány SPLITMPEG V1.0, MPEGPLAYER V1.03, REND24 V1.05 dále XLMAKE V1.1 a XLAUDIO V1.1 z XLTOOLS (AMIGA DEVELOPER CD), konvertor FORREST AMP V1.0 (mus/misc) a přehrávač CDGSXL V1.5 (gfx/show).

Pozn.: Program SPLITMPEG ve své ranné verzi neumí rozdělit všechny MPEG SYSTEM soubory. Bohužel nevím, jestli je chyba v MPEG souborech nebo v samotném programu. Jistě si říkáte, proč sem pro výsledný grafický režim CDXL souboru nepoužil mód HAM8 (262144 barev) namísto HAM6 (4096 barev). Důvodem je jednak to, že tento mód lze využít pouze na AGA čipsetu a také to, že programy REND24 a XLMAKE mají s tímto grafickým režimem problémy.

e-mail: sma@volny.cz, marek.sochurek@czech-tv.cz.

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

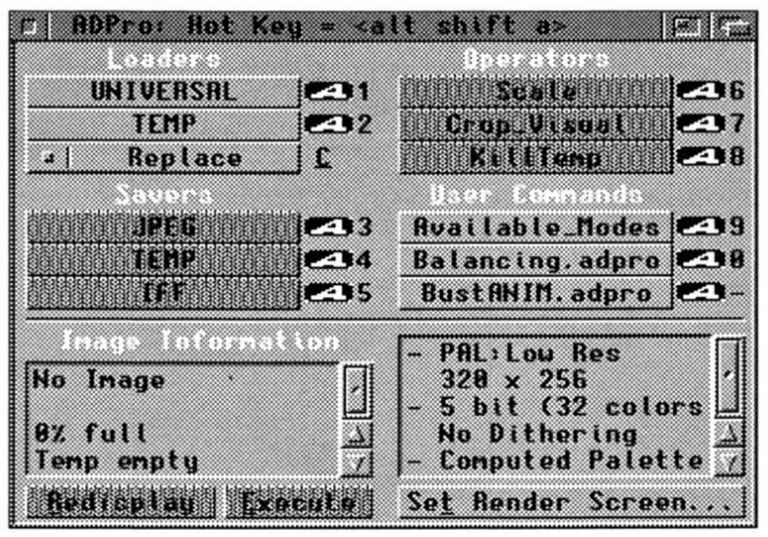
Webdesign na Amize - #2 Design, grafika a animace

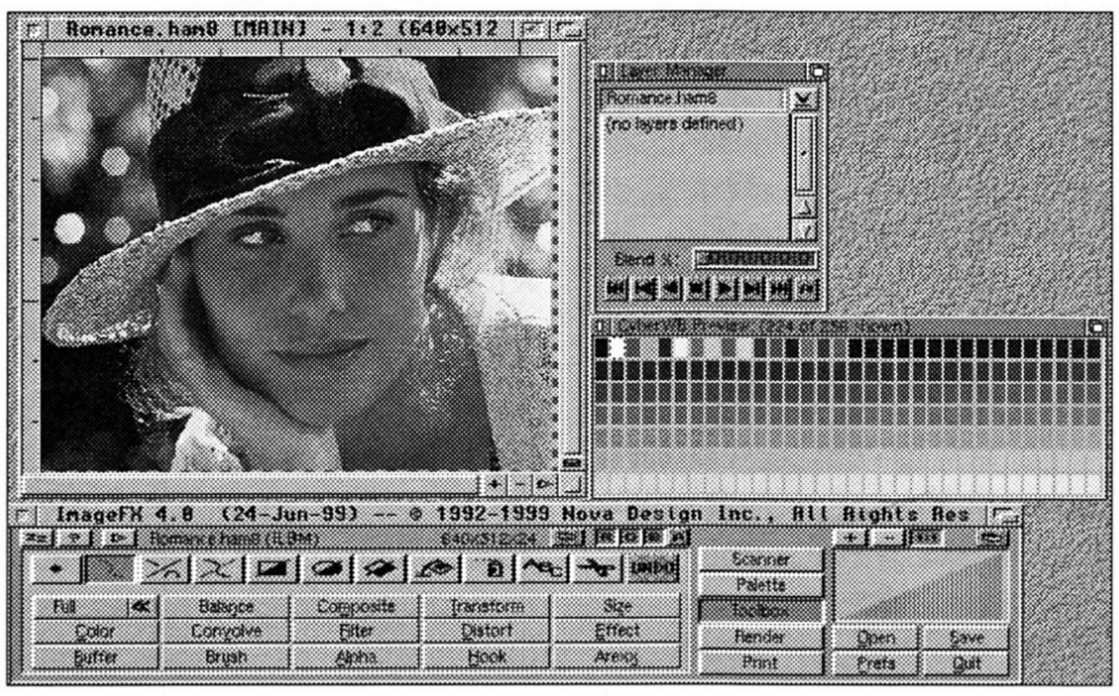
Luboš Němec

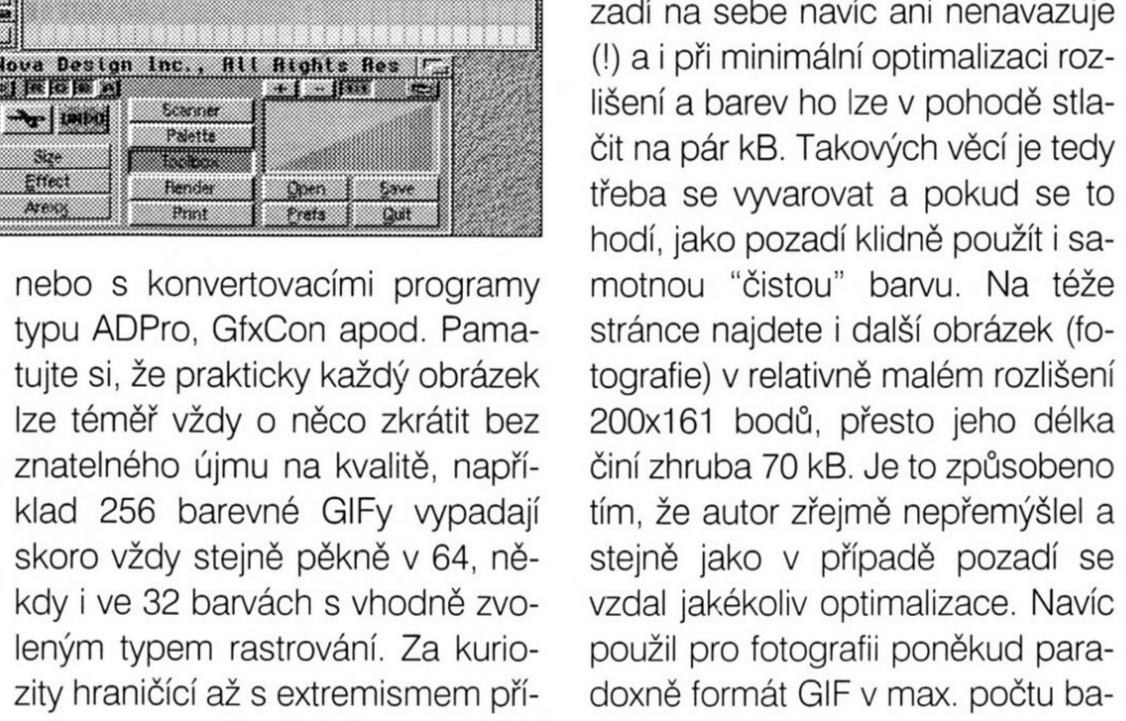
Grafika, to je téma s webem velmi úzce související a přitom tak rozsáhlé, že mu byl věnován značný počet publikací. Mezi grafiku patří vlastně všechno, co na webové stránce vidíte, dokonce i text lze považovat za typ grafiky. Téma grafika na internetu nebylo pokud vím nikdy komplexně popsáno, protože to prostě není možné a taková učebnice by svým rozsahem byla určitě neúnosná. Pohlédnete-li se ale po jednotlivých nakladatelstvích - např. CPress, Grada a mnoha dalších, objevíte slušnou řádku knih, ze kterých můžete získat obrovskou spoustu informací a řadu tipů, jak a co udělat a co není pro web vhodné.

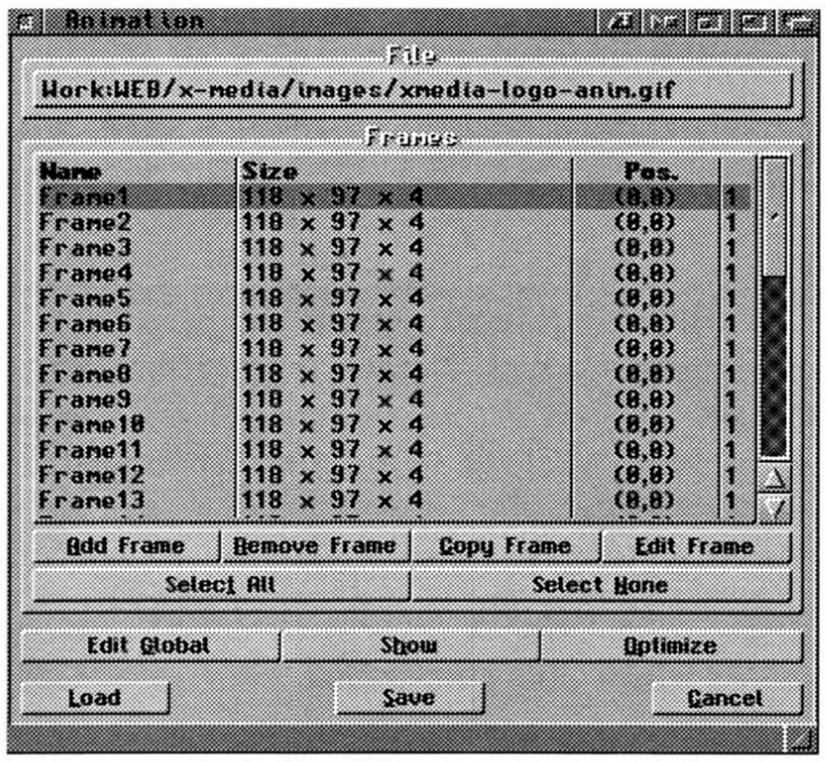
Design je ušlechtile znějící slovo a v případě počítačové grafiky a našeho tématu tohle slovo přímo souvisí s celým vzhledem webové stránky. Synonymem pro design bychom tedy mohli nazvat vkus, míru estetiky, a neméně tak i grafický talent. Všechny tyhle věci se bohužel nedají nikde získat (tzn. nikdo vám je nemůže prodat), dají se však do určité míry naučit. Tou jistou mírou myslím v případě webu dodržování základních i doporučených pravidel a principů (viz všechny ty učebnice apod.), jak a co vytvořit, případně jak a kde to použít. Nutností je zde samozřejmě i patřičná dávka sebekritiky, nikdo si nemůže dovolit prohlásit své dílo za bezchybné. Proto je také jednou z obecných zásad dělba práce - grafik navrhne web, webdesignér mu to zkritizuje, protože se to špatně bude předělávat do HTML, grafik web předělá, webdesignér mu to zase trochu poopraví a tak se celkem brzo dostanete k použitelným výsledkům. Pokud si budete i grafiku kreslit či animovat sami, určitě je vhodné poptat se po známých a v okolí, co si o tom myslí a sveřepě netrvat na svém návrhu.

Návrh webu si můžete udělat kdekoliv a kdykoliv, klidně stačí na tácek či ubrousek od hamburgeru (také jste viděli excelentní film Good Will Hunting?), jen když přijde nějaký ten nápad. I když v dnešní době můžete na internetu čerpat náměty (bacha na bezduché plagiátorství) z obrovského množství webů, je snad logické vždy se zamyslet nad tím, k čemu má plánovaná WWW stránka sloužit a přizpůsobit těmto požadavkům grafiku. Konkrétní příklad - na informační a zpravodajský server určitě nebudete potřebovat animovaná tlačítka, ale budou stačit klasické jednoduché textové odkazy případně doplnění obrázkem rubrik. V hlavičce každé takové stránky je většinou ještě logo firmy/společnosti či organizace, jíž web patří, případně další nepříliš náročná grafika. Oproti tomu například firma nabízející služby související s grafikou, multimediálními produkcemi si teoreticky může dovolit bohatší grafiku s nějakou tou animací, případně zvukem. Za jakousi kritickou hranici délky veškeré grafiky na úvodní WWW stránce s přihlédnutím k rychlostem současných modemů (i mizerný modem by měl dnes umět alespoň 33600 baudů, tj. cca 3 kB/s, všechny novější modemy pak umí v závislosti na providerovi až 56000 baudů) já osobně považuji cca 100 kB, "delší" weby se už stahují příliš pomalu. Těch cca 100 kB samozřejmě není pravidlem, navíc každý na to má jiný názor - pro některé je i 50 kB moc, někteří se zase vyžívají v několika set kB stránkách, které však už ztrácí smysl a působí spíše ostudným dojmem. Do celkového designu WWW stránky patří bezesporu i výběr vhodného pozadí, barvy textu, linků apod. Trendy v tomto směru jsou opět různé, celkový dojem ze stránky by však určitě neměl být kombinací základních barev některé z barvových stupnic a jejich kombinací (kontrastní červená, zelená, modrá, cyan, svítivá žlutá atd.), pak z webu bude pouze kýč. Publikování na webu se řídí podobnými zásadami jako DTP a tak i zde existuje několik příruček s dostatečně podrobnými návody, které barvy se nehodí kombinovat a které se mohou z hlediska tzv. webové safe palety používat (opět nemusí být nutným pravidlem). Mezi hlavní zásady každého webu by měla patřit důsledná optimalizace grafiky, se kterou je nutné počítat už v samotném grafickém návrhu. Žádný specializovaný software pro optimalizaci grafiky na Amize nenajdete, budete si tedy muset vystačit s nejrůznějšími kreslítky, nebo s konvertovacími programy typu ADPro, GfxCon apod. Pamatujte si, že prakticky každý obrázek lze téměř vždy o něco zkrátit bez znatelného újmu na kvalitě, například 256 barevné GIFy vypadají skoro vždy stejně pěkně v 64, někdy i ve 32 barvách s vhodně zvoleným typem rastrování. Za kuriozity hraničící až s extremismem příliš nesvědčící o inteligenci autora lze pak považovat třeba pozadí na webu v podobě fotografie s vysokým rozlišením nebo špatně na sebe navazující textury několik set kB dlouhé. Pokud chcete konkrétní příklad s čím vším se lze na webu setkat a zpestřit si čtení jedním odstrašujícím příkladem, mohu uvést cca 160 kB GIF pozadí typu "noise" (jakýsi nevkusný barevný šum) ve velkém rozlišení 567x283 bodů na jedné nejmenované stránce (poznámka: je to vesele inzerující firma zabývající se už několik let počítačovou grafikou, DTP a webdesignem!), to vše pochopitelně ve 256 barvách. Zajímavé je, že tohle pozadí na sebe navíc ani nenavazuje (!) a i při minimální optimalizaci rozlišení a barev ho lze v pohodě stlačit na pár kB. Takových věcí je tedy třeba se vyvarovat a pokud se to hodí, jako pozadí klidně použít i samotnou "čistou" barvu. Na téže stránce najdete i další obrázek (fotografie) v relativně malém rozlišení 200x161 bodů, přesto jeho délka činí zhruba 70 kB. Je to způsobeno tím, že autor zřejmě nepřemýšlel a stejně jako v případě pozadí se vzdal jakékoliv optimalizace. Navíc použil pro fotografii poněkud paradoxně formát GIF v max. počtu ba-









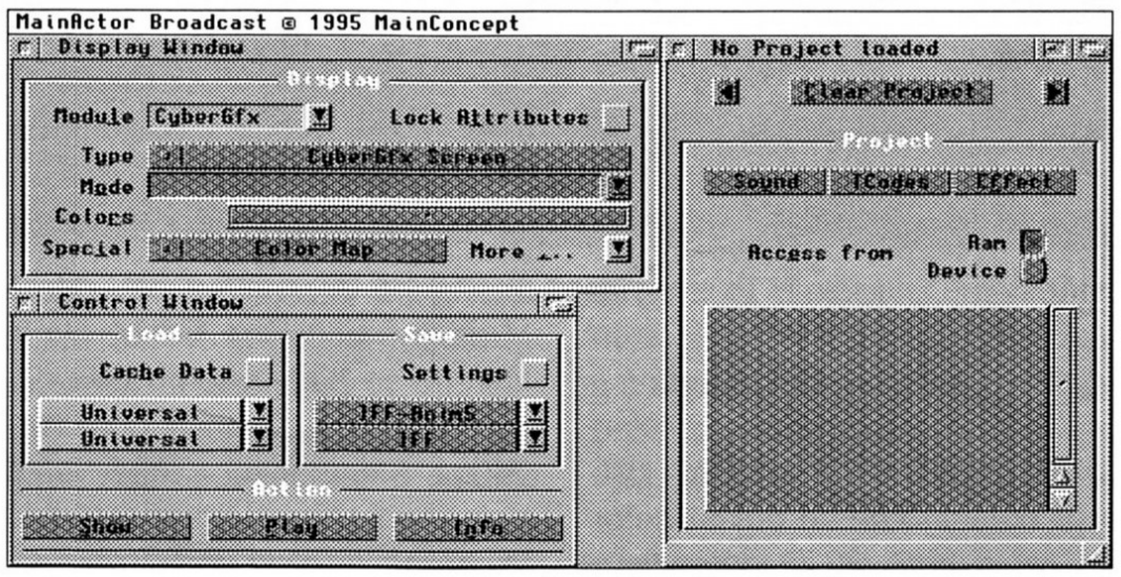
rev a jaksi zapomněl v obrázku evidentně ukládaném z Photoshopu alfakanál, což jeho délku prodloužilo o dobrých 50 kB. I těmto chybám se vyvarujte, neboť zavání čirým amatérismem a aspoň si neuděláte nikde zbytečnou ostudu. Mimochodem, tentýž obrázek zbavený alfakanálu má už jen 21 kB, po optimalizaci bez viditelné ztráty kvality pak jen 16 kB a uložený ve formátu JPEG (který je pro fotografie zpravidla nejvhodnější) pouhých 9 kB.

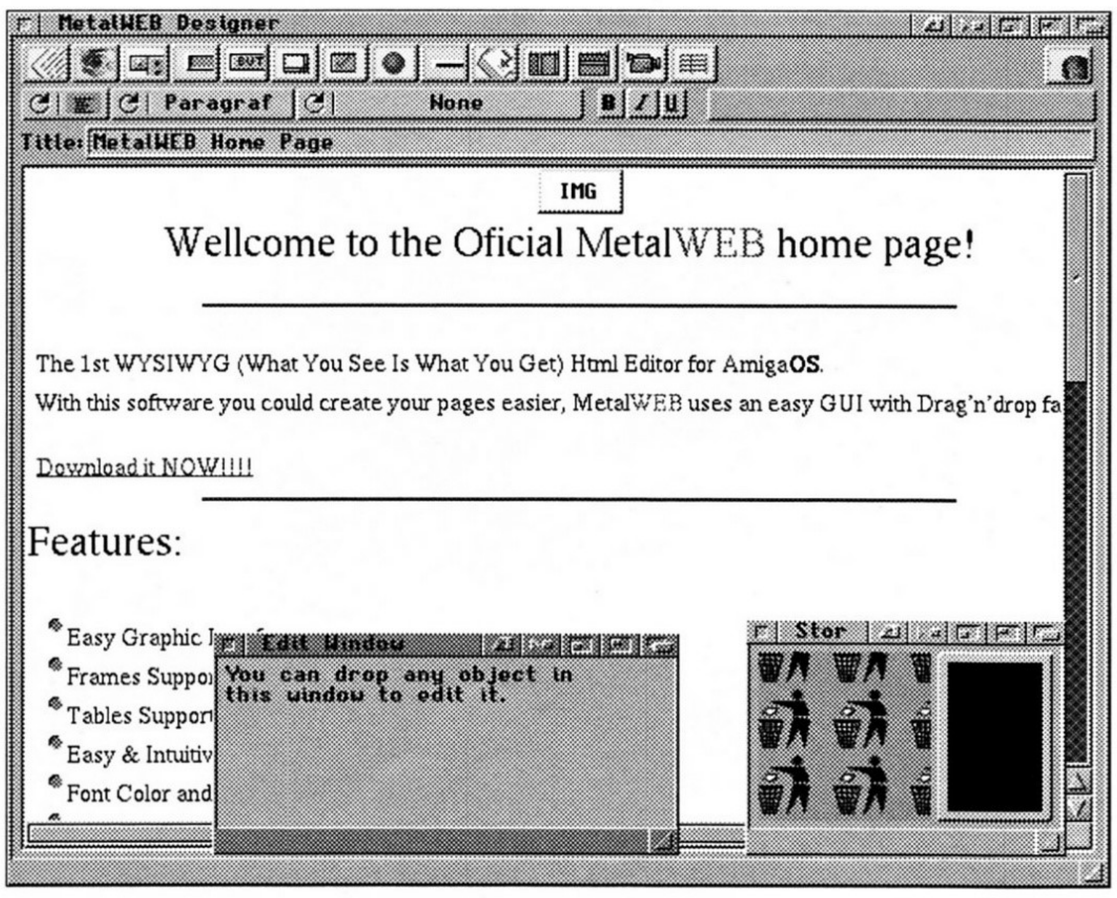
Protože se však náš seriál týká Amigy, budeme se teď chvilku věnovat konkrétním příkladům, jaký program je v oblasti grafiky k čemu vhodný, i když jsou to tak známá jména, že je není třeba nijak blíže představovat. Tip první, zapomeňte na Personal Paint a podobné kreslící programy, kterým chybí jakékoliv vyhlazování hran i písem. Zubatá grafika dnes už nikoho nezajímá a práce s grafickým programem postrádajícím vrstvy je otázkou pevných nervů a dlouhých pracovních postupů. Ideální grafiku z hlediska případných úprav si můžete připravit i ve vektorovém kreslítku, tedy například DrawStudio nebo ProVector, tyto programy totiž umí jednak importovat i bitmapovou grafiku, při exportu dokonale vyhladí hrany a protože používají vektorová písma, není žádný problém kdykoliv změnit velikost třeba o jeden či dva body. Také nutnost umět pracovat s vrstvami u vektorových kreslítek odpadá, protože vrstvy vlastně zastupují už samotné objekty. Z dalších kreslících programů jsou tu pak rozsáhlé balíky typu ImageFX, ArtEffect či Photogenics, které jednak umí pracovat s vrstvami (sice ne příliš rychle, ale dá se to vydržet) a jednak nabízí mnoho funkcí z oblasti image processingu, případně morfingu, v tom lepším případě umí i alespoň částečně pracovat s animacemi. Minimálně zajímavý je v oblasti profesionálních kreslítek třeba TV-Paint, který jednak dokonale vyhlazuje všechno co se dá včetně fontů a jednak je to už free-ware (najdete ho na ARCD #4). Podporuje sice 3 vrstvy (málo, ale někdy to stačí), ale bohužel vyžaduje grafickou kartu, což se řadě uživatelů asi líbit nebude. Velmi důležitá je při kreslení práce s výběrem, naneštěstí ji všichni výrobci bitmapových grafických programů pro Amigu zcela ignorují. Při tvorbě designu webových stránek totiž záleží v mnoha případech na každém pixelu a přesný výběr je tedy nezbytnou nutností. Jistě, můžete si vybrat libovolnou část obrazovky většinou pomocí několika typů výběrových nástrojů, ale co dál? Lze pak ještě výběr upravit? Rozhodně ne, zde prostě Amize stále chybí ta genialita Photoshopu. Na druhou stranu při tvorbě efektů se můžete zvláště u ImageFX vyřádit dosytosti.

Některé speciální efekty jsou doménou programů jako je CandyFactory pro tvorbu nejrůznějších plastických efektíků nebo WebFX, který používá ImageFX jako engine pro tvorbu stínů, animací apod. Pokud vyžadujete opravdu bez výhrady profesionální grafický nástroj, můžete zkusit Adobe Photoshop 4.0 (v5.x už je pouze pro PPC) v 68K verzi pod emulátorem Maca, určitě nebudete zklamáni jeho možnostmi, které (bohužel) výrazně převyšují prakticky všechny kreslící programy pro Amigu. Pokud bude někdy použitelný emulátor PPC Macintoshe - nemyslím tím PPC verze 68K emulátoru, ale plnohodnotný emulátor PowerPC Maca - budeme doufejme moci využívat i řadu z velmi kvalitních grafických nástrojů pro PPC Mac a i celá tvorba webu se může na "Amigo-Macu" ubírat jiným směrem. Majitelé PowerPC procesorů a těch nejrychlejších 68K procesorů s grafickou kartou mají však ještě další možnosti v podobě alternativních operačních systémů jakými jsou například NetBSD a hlavně Linux. Pro Linux totiž existuje několik velmi kvalitních HTML editorů, třeba Allaire má už betaverzi jednoho z nejlepších HTML editorů na světě - HomeSite. Za zmínku stojí i slušné grafické nástroje typu GIMP apod., které až na výjimky opět ta běžná Amigovská zpravidla o řád převyšují jak v pohodlí a rychlosti práce, tak i v nabídce funkcí.

Statické obrázky mohou být sice hezké, ale v naprosté většině případů jsou "mrtvé". Nenásilně zakomponované animace formátu GIF89a většinou web výrazně oživí a nemusí nijak dramaticky zpomalit natahování stránky. Animačních programků s kreslícími možnostmi není zrovna mnoho, mezi první patřil DPaint či Brilliance, většinou je nutné nakreslit jednotlivé snímky, které se pak sestavují v programech typu GIF-Toolkit, MainActor nebo v samotném DPaintu či Brillianci. Pro animace určené na web vždy platí, že čím je menší, tím lépe. Proto se používají různé optimalizační postupy, které zvládají pouze specializované programky a utility, třeba právě zmíněný GIF-Toolkit. Kapitola sama o sobě jsou pak reklamní bannery, které s animacemi souvisí ještě víc než by se mohlo zdát. Existují v několika variantách a podobách, nejčastěji se s nimi setkáte na kterémkoliv informačním/komerčním webu (není pravidlem!) a stejně jako u ostatních animovaných GIFů zde platí, že čím jsou kratší, tím lépe. Existuje spousta postupů, jak animovat pouze jednotlivé vrstvy v GIFu (vrstvy v GIFu jsou vlastně libovolně velké pravoúhlé výřezy) a výrazně tak zkrátit délku výsledné animace, pro Amigu je bohužel k dispozici velmi málo programů, jenž něco takového umožňují - jedním z nich je už několikrát uváděný GIF-Toolkit. S délkou animace téměř vždy souvisí i typ barvové palety, použít můžete buď lokální paletu pro každý snímek zvlášť nebo paletu globální. Nelze přesně říci, která metoda je lepší, záleží na okolnostech a samozřejmě hlavně rozsahu grafiky v animovaném GIFu. Každopádně je dobré vyzkoušet oba způsoby, a pokud to jen trochu půjde, zkusit animovat pouze jednotlivé vrstvy v GIFu. Animace na webu ovšem nemusí být pouze v GIFu, velmi efektní stránky lze vytvořit i s pomocí technologií Shockwave/Flash, kterou je možné teoreticky "přehrát" i na Amize s plug-inem pro webový browser. Teoreticky znamená že buď to fungovat bude nebo ne, současná verze Flash plug-inu žádné zázraky rozhodně nepředvádí. Jestli se ptáte, jak takové stránky na Amize vytvořit, pak musím odpovědět že nijak, žádný mne známý program nic takového neumí.

Druhý díl povídání o webdesignu a možnostech Amigy v této oblasti končí. Ve třetím pokračování seriál zakončíme krátkým povídáním o HTML editorech a webových prohlížečích, jejichž vývoj se nezastavil a v poslední době se objevují nové preview i oficiální verze.

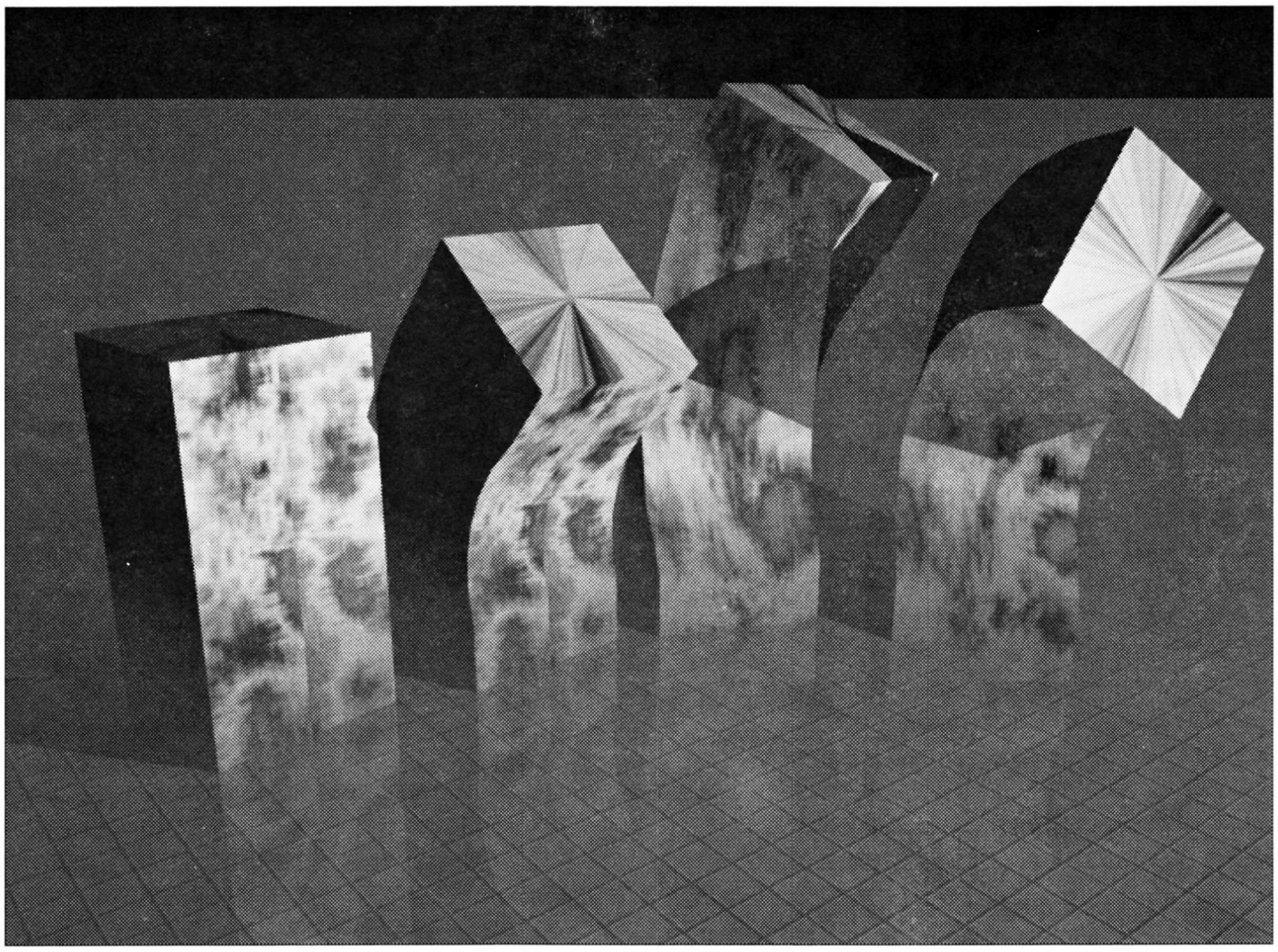




Imagine 5.0 - #13

MICHAL KOVÁŘ

Jak jsem již v minulém dílu předeslal, bude dnes řeč o zvláštní modelovací technice - a to o kostech (anglicky bones). Pomocí kostí si můžete ulehčit spoustu práce a dosáhnout až překvapivě reálných tvarů. To platí ovšem v případě, že budete mít dostatečnou trpělivost kosti správně definovat (viz srovnání s jinými programy).

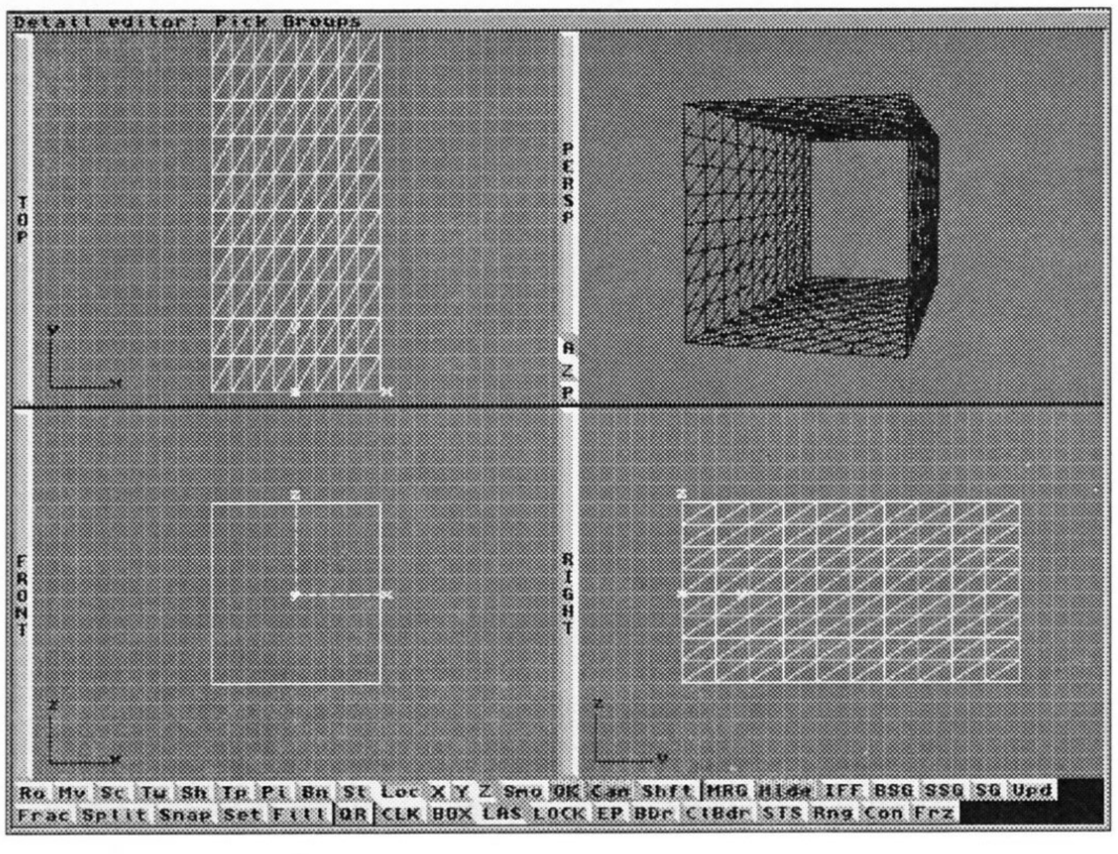


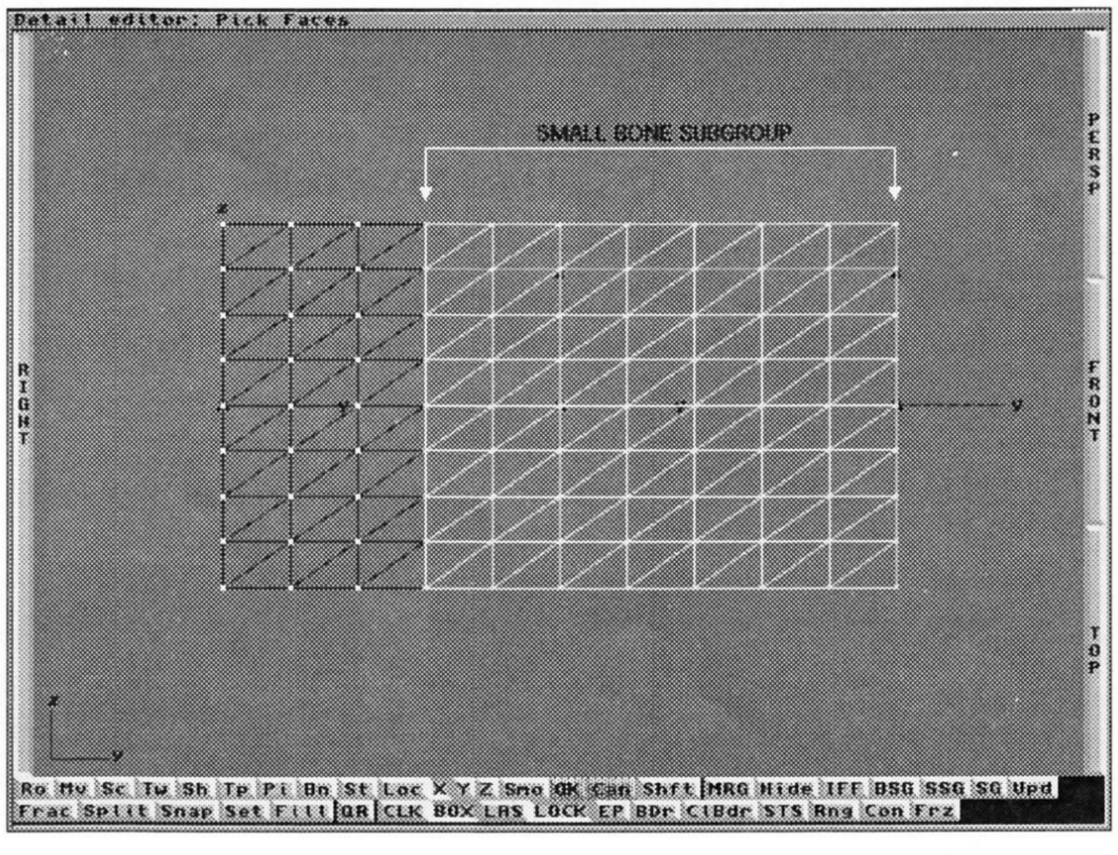
Jak již bývá zvykem, nejprve si o problému povíme něco obecně. Pokud si ještě vzpomínáte, nedávno jsme řešili případ, kdy se měla hlava ještěrky otočit. V této pasáži jsem vás zprudil tím, že si to budete muset namodelovat ručně. No věžte, že až tolik naše realita krutá není. Pomocí kostí (nejlépe v kombinaci s inverzní kinematikou) si můžeme celkem bez větší námahy dovolit to, na co bychom si nikdy předtím ani netroufli. Vesměs všechny dnešní 3D programy mají systém kostí. Imagine je však mezi nimi jistou výjimkou. Tato výjimka pro nás bude znamenat více práce, ale na oplátku se nám odvděčí naprostou kontrolou nad požadovaným pohybem.

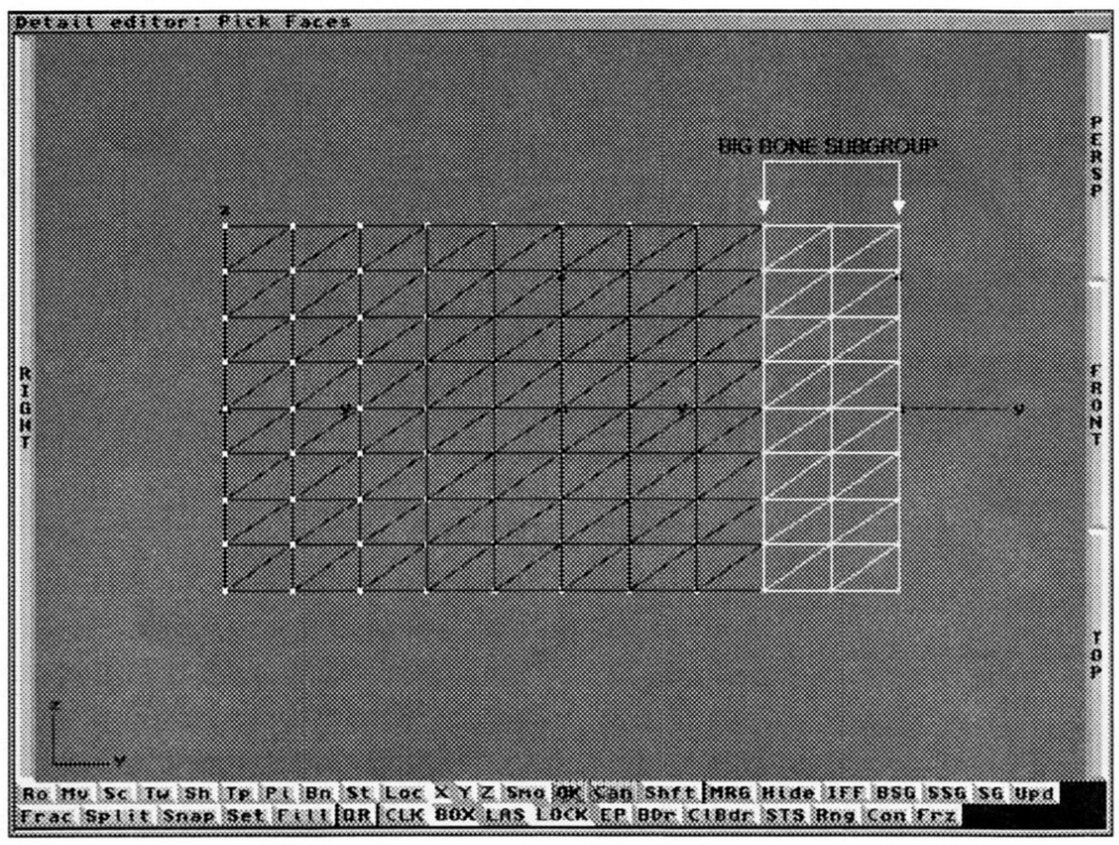
Jádro pudla je totiž v tom, že např. v Lightwavu jednoduše do objektu nasekáte klouby, řeknete "todlencto sou kosti" a máte hotovo. No fajn - žádná práce, hned se něco děje. Ale ouha - co když chcete, aby se v jistém místě objekt nedeformoval (např. chci ohnout nohu v koleni, ale ona se mi ohne i v polovině stehna). To se vám v Imaginu stát nemůže (pokud to zvoráte, tak může). Imagine totiž, krom definice samotných kostí (což je celkem jednoduchá práce), umožňuje či spíše vyžaduje definici oblastí, kde se objekt deformuje, a kde se již deformovat nebude. Tyto oblasti se nazývají SMALL a BIG SUBGROUPS. Každému je tím pádem jasné, že než se pokochá nejakým pohybem, bude muset ještě strávit nějaký ten čas právě definicí těchto subgroup.

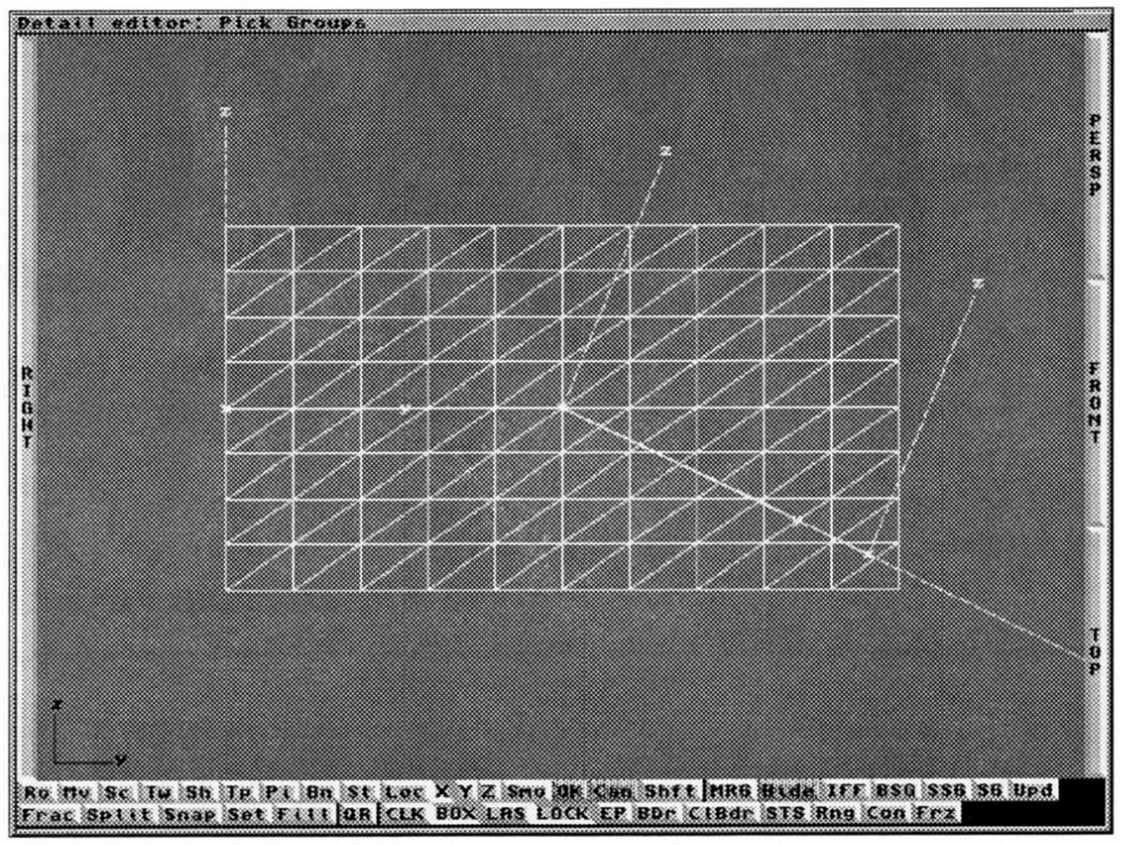
Jak tedy na to? Vytvořte si nějaký podlouhlý objekt (třeba podobný tomu, který tu vidíte) a udělejte mu více podélných částí. Teď dejte doprostřed osu, která bude symbolizovat kloub, okolo kterého se bude onen objekt deformovat. Pokud chcete použít inverzní kinematiku, dejte ještě jednu osu na konec objektu (bude pouze jako vodící objekt - nebude zastávat žádnou deformační funkci. Tyto osy pochopitelně sgroupujte tak, že osa objektu bude parentem osy uprostřed atd. Však to znáte.

Tak. Teď to bude trochu náročnější na chápání, takže dávejte bedlivý pozor. Teď se přepněte do modu PickFaces a BoxPick-Method. Objekt budeme označovat zleva doprava (pokud tedy modelujete stejným způsobem, jako já). Začneme 3 pole před středním kloubem a od tohoto místa označíme celý objekt směrem doprava. Pak z menu Functions/Make/Mk. SmallBoneSubgroup. Když toto uděláte, imagine vás požádá o zvolení kloubu, ke kterému se bude daná oblast vztahovat (pozor, nezeptá se requesterem, ale nenápadně to napíše na horní lištu) - takže stačí levou myší kliknout na požadovanou osu - v našem případě na tu prostřední. Nyní ve stejném smyslu označíme část za kloubem - tzn. poslední dvě políčka. A tentokráte ji označíme jako Big-









BoneSubgroup a přiřadíme ke stejné ose.

Co jsme to právě teď udělali? Název small a big subgroup neříká nic o velikosti vybrané části objektu (jak by se na první pohled mohlo zdát). Tím, že jsme označili SmallBoneSubgroup jsme imaginu řekli, jaká část se bude při otočení kloubu deformovat. Tím, že jsme pak označili část za kloubem jako BigBoneSubgroup jsme imaginu sdělili, že tato část se tedy pohne podle vybrané osy, ale již se nebude deformovat. Dalo by se to také říct tak, že nejprve označíme všechno jako deformovatelné a pak vybíráme části, které se deformovat nebudou.

Teď, když jsme tedy určili vše, co jsme určit měli, vytvoříme State pro rovný a nezdeformovaný objekt, abychom se mohli v případě neúspěchu kam vracet. Teď si označte prostřední kloub (nebo krajní, pokud jste použili inverzní kinematiku) a nejakým způsobem ho pootočte nebo posuňte. Pokud máte dojem, že je vše, jak má být, z menu States zadejte BonesUpdate a čekejte na zázrak. Pokud jste postupovali správně, měli byste vidět něco podobného, jako tady u článku. V případě kostí se objekt okolo kloubu stává opravdu "masem a kůží". Napíná se a smršťuje - pokud si tedy ještě pamatujete na to, jak se mapují a zamykají textury, můžete tak lehce dosáhnout již dříve zmiňovaných efektů pohybu a deformace povrchu. Což vám doporučuji hned ze začátku udělat, abyste viděli, v kterých místech a do jaké míry se vám objekt zdeformoval.

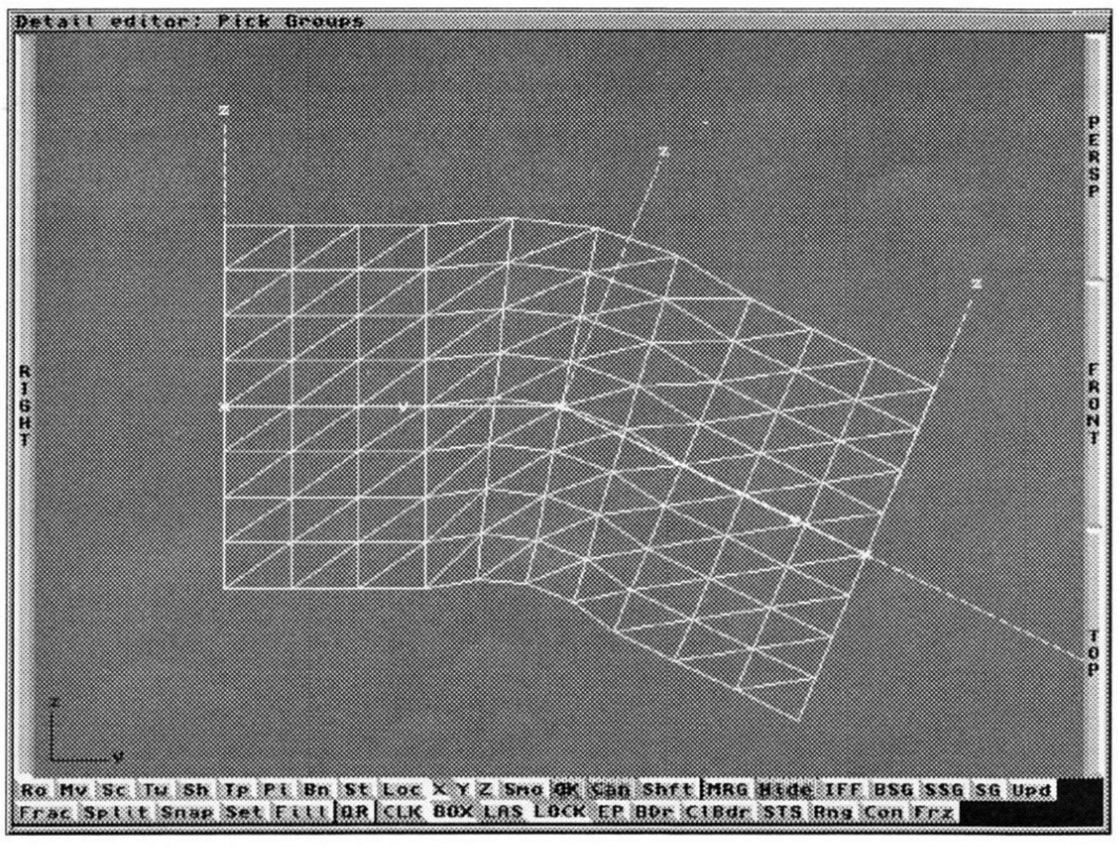
Další výhodou tohoto řešení je, že kosti nejsou nic jiného, než osy - čili se dají uložit jako samostatný objekt a následně aplikovat na více objektů bez toho, abyste je museli vždy znovu vytvářet. Pokud si tedy vytvoříte postavu ve stejných proporcích, jako posledně, pak si můžete objekt z minulého dílu nahrát a jednoduše ho "vložit" do váší nové postavy. Sgroupujete, nadefinujete a máte hotovo.

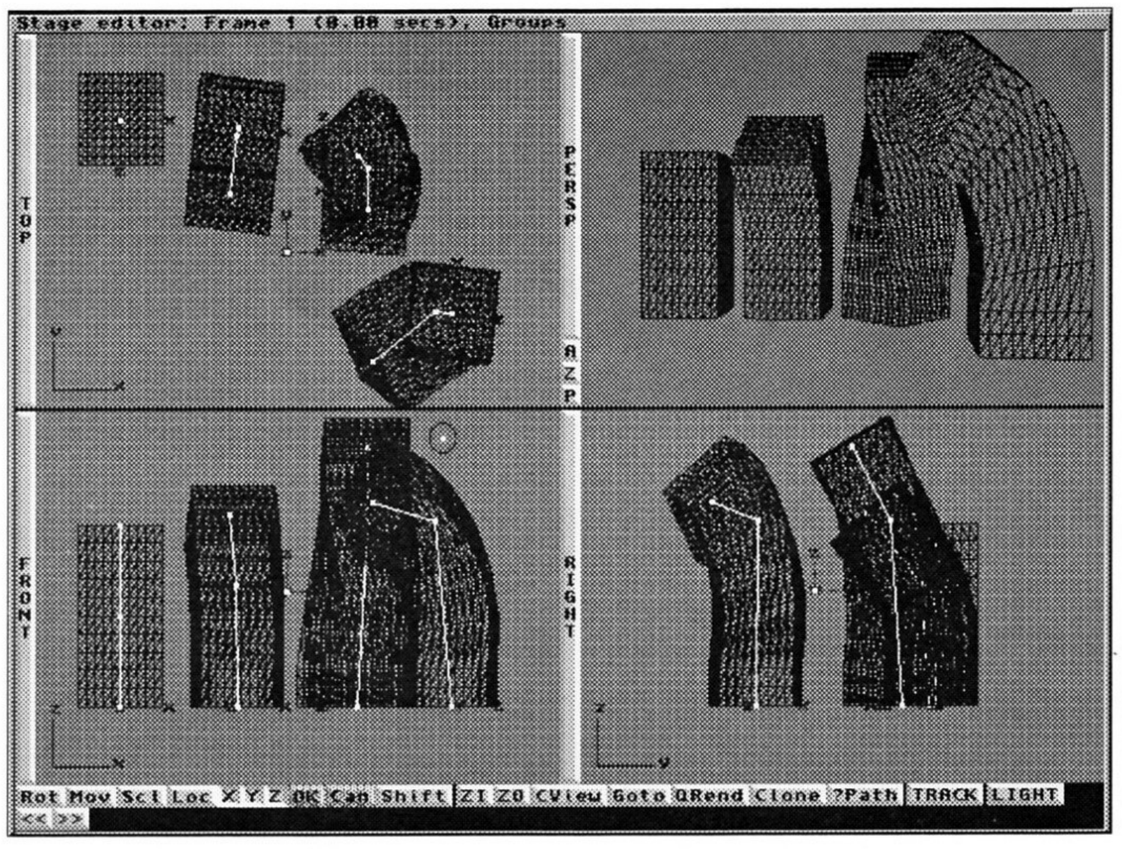
K imaginovským kostem existuje spousta různých přístupů a metod - tahle se mě osobně jeví jako nejrychlejší. Je zde i možnost si nejprve udělat subgroupy a pak je v requesteru přiřazovat - ale to je pak takový zmatek, že jsem tuto metodu zavrhl a nebudu se zde o ní vůbec zmiňovat. Pokud se vám to všechno zdá trochu zmatené, tak nad tím nepřemýšlejte a berte to jako fakt. I mě se stává, že když zasednu po 14ti denní pauze ke kostem, už je zase neumím a musím si vzpomínat, jakže to vlastně funguje. Princip je to výborný, ale provedení je dost nešťastné - to připouštím. Ovšem za to, že mám pak přesnou kontrolu nad každý polygonem, to stojí.

Ptáte se, jak je to s rychlostí? Můj smutný případ (030/50) se odminule trochu zlepšil (040/25 + PPC603), ale ujišťuji vás, že to není nijak tragické ani na 020. I když pokud si člověk zvykne na rychlejší mašinku, zpátky už se mu moc nechce. Obecně lze říci, že na modelování čehokoli, co nemá šestimístný počet polygonů, 030 celkem stačí (i když to samozřejmě není žádná sláva).

A pokud jste trochu movitější a máte doma (nebo v práci) nějaké to PCčko, které je, jak zcela správně poznamenal můj přítel Eda, tou nejlepší turbokartou k amize, mohu vám doporučit Imagine pro PC (pozor - nezaměňovat s Imagine for Windows). Je to stará dosárna, ale co je pro nás důležité - je zcela kompatibilní s amigovskou verzí - takže na amize si hezky uděláte, co je třeba a turbokarta vám to spočítá. A vy se můžete věnovat bohulibější činnosti, než je civění do pomalu naskakujících procent.

A opět jako pokaždé na závěr pár rad. Jako obyčejně - počítač je "tupé zvíře". Co mu neřeknete, to neudělá. Nemá proto cenu vztekat se nad prvními neúspěchy, když se vám hned všechno nedaří. Je třeba si uvědomit, jak moc je definice oněch deformačních zón důležitá a mít to stále na zřeteli. A občas také není zbytí a musíte opět sáhnout k manuální úpravě. Důležitý totiž není postup, ale výsledek. Tomu, kdo na vaše dílo bude koukat bude srdečně jedno, že jste si to nechali udělat na Siliconu, nebo jste se s objektem lopotili na plesnivé A500. Pokud bude stát obrázek za prd, nepomůže mu ani svěcená voda - tím vás chci upozornit, abyste bones nebrali jako nástroj, který všechno zachrání. Většinou to totiž bývá přesně naopak. Děkuji za pozornost.





AMIGA MAX #23

Vážení a milí čtenáři,

úspěšně jsme překonali nástrahy Vánoc i novoročních oslav (či je zde někdo, kdo po Silvestru slyší o něco hůře?) a setkáváme se poprvé v novém roce. Doufám, že jste do něj vykročili tou správnou nohou a stále se vás drží ta správná amigácká nálada.

Ostatně máme (doufejme) plno důvodů s Amigou taky tak trochu slavit, protože ji ze spárů proradného Gateway 2000 vykoupila firma Amino, čili nejfundovanější amigističtí odborníci, kteří by po mnoha letech půstu měli přinést na tuto platformu podstatné změny, které by ji pozvedly opět tam, kam bezpochyby patří - tedy na vrchol. A když ne přímo tam, tak snad bude aspoň na dohled PC a Macům, které se Amize za poslední léta velice vzdálily. Blíže v článcích v oddělení "informace" na začátku tohoto AR.

V tomto roce se sice budeme na stránkách vašeho oblíbeného časopisu setkávat jen jednou za dva měsíce, ovšem pokud s námi nechcete ztratit kontakt ani v době, kdy čekáte nedočkavě na nové číslo, pak vás zveme k návštěvě našich internetových stránek na adrese: ***http://amigamax.adt.cz***. Zde najdete nejen veškeré novinky z dění kolem Amigy (především v herní sféře), ale také kompletní archiv všech článků vyšlých v Amiga MAXu od jeho počátků do konce loňského roku.

Petr Hudeček alias Amigo pro toto číslo připravil opět hutnou dávku senzačních ohlášení nových titulů a několik work-in-progress reportů. Většinou mají jedno společné - jedná se o 3D tituly! Je jasné, že 68k procesorům už odzvonilo a vývojáři jasně naznačili, že pokud hráči nepřezbrojí, nemají šanci si zahrát! PPC a grafická karta se stávají nutností, ovšem tak se mělo podle mého názoru dít už v roce 1997, kdy první PPC karty spatřily světlo tohoto pro Amigu nehostinného světa.Podrobnější informace o zde zmíněných i dalších titulech s podporou Warp 3D se (když všechno dobře dopadne) dočtete více v příštích Drbech, které se ponesou v duchu právě tohoto 3D standardu.

Nyní vás již zvu k obsahu tohoto čísla Amiga MAXu. Za novinkami a preview očekávaného pokračování Frontiera se dočtete o dalších, tentokráte karetních hrách z Aminetu, dnes již klasických Skidmarks a najdete tu návod na skvělou adventuru Lure of the Temptress, která vychází současně na ARCD#7.

Váš Joe

Herní drby

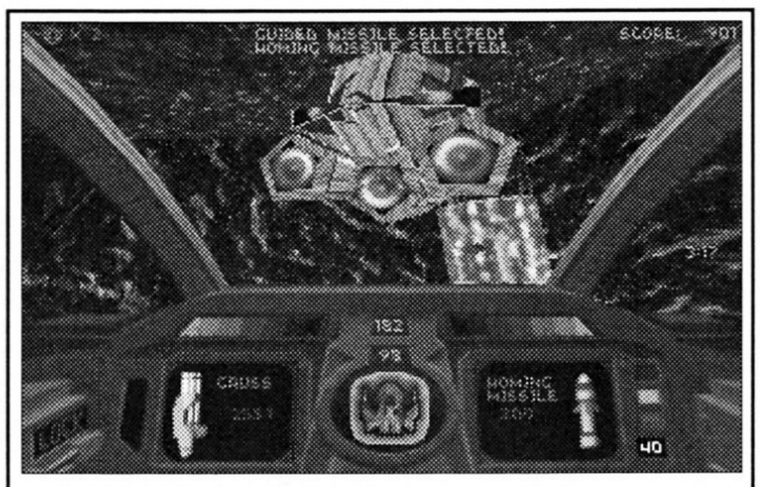
Petr Hudeček

Milí Amigisté!

S příchodem nového roku můžeme doufat, že po další víceméně radostné události (Amino) se do žil vývojářských firem vlila také nová síla a naděje. Posledních pár týdnů se neslo ve znamení starších PC titulů, jejichž předělávek bychom se mohli brzy dočkat, nicméně nechybí ani originální, prostě *naše* hry.

Pravděpodobně nejambicióznější projekt nemá na svědomí nikdo jiný, než Hyperion Software - pro high-end Amigy plánují vytvořit port akční 3D střílečky **FREESPACE: THE GREAT WAR** (Interplay). Descentovská akce v hicolorové grafice, to se na Amize, pravda, hned tak nevidí, takže kdo vlastní grafickou kartu a PPC, může se těšit. Podpora Warp3D je samozřejmostí, lépe řečeno nutností, stejně tak, jako co nejrychlejší PPC procesor, teprve pak si hráč bude moci vychutnat strhující grafické efekty a finesy. K tomu by mělo stačit 32 MB RAM, ale pochopitelně platí jedno z nejstarších pravidel - čím více paměti, tím lépe. U tak náročné hry by se ani nemělo předpokládat, že by fungovala na nižších procesorech (rozuměj 68k) - přesto, verze pro CPU 68060 je předmětem rozhodování. V každém případě by ovšem vyžadovala 3D grafický hardware. Této frenetické akce bychom se mohli dočkat do června, pod patronátem společnosti Titan Computer.

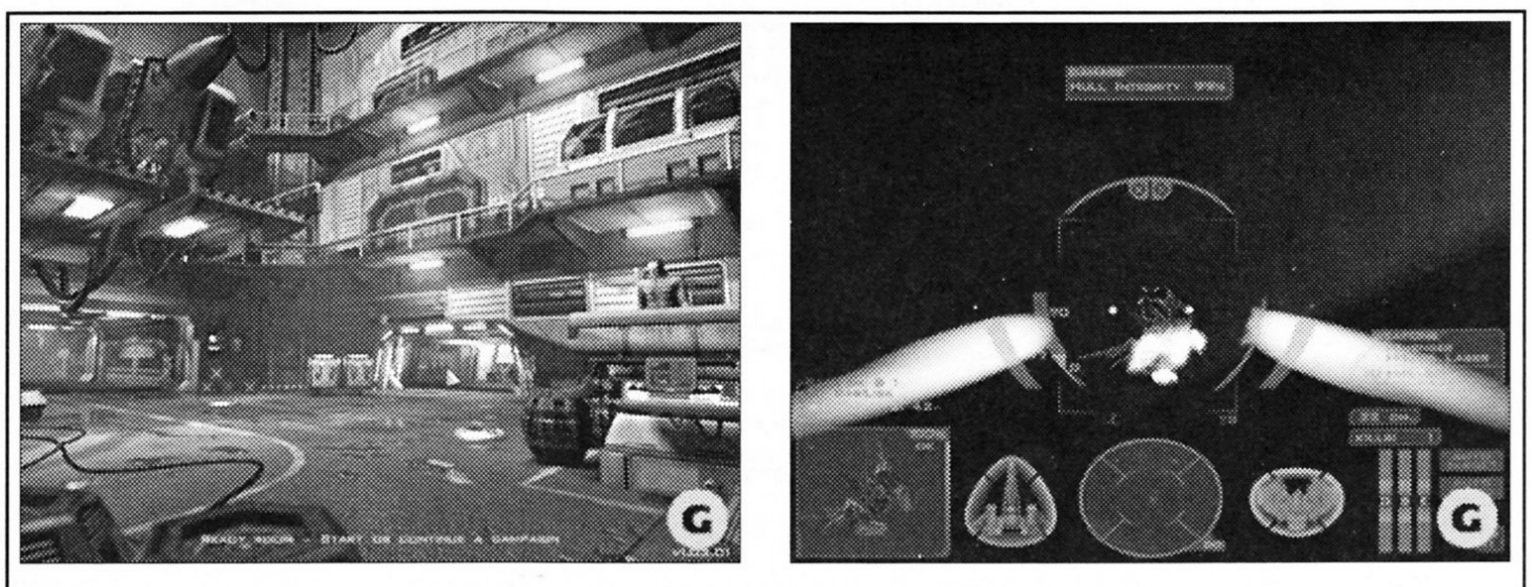
Pro kodéry, programátory a šílence je tady další zpráva o uvolnění zdrojového kódu - tentokrát přišel na řadu **DESCENT II** od již zmiňované firmy Interplay. Samo o sobě by to nebyla až tak zajímavá zpráva, přestože pro 'nižší' konfigurace (berte s nadhledem, nemluvím o 020) by to byl zcela nepochybně lákavý titul. Nutno ovšem zmínit dopad tohoto kroku na některé další projekty - například tvůrci portu ADescent se rozhodli pro totéž - uvolnit zdrojový kód, což by také mohlo pomoci k usnadnění portování D2. Autoři vesmírné pařby **LAMBDA** reagovali prohlášením, že na svém enginu budou pracovat i nadále, aby vypadal co nejlépe. Je pro ně důležité, aby obstál ve srovnání právě s Descentem II. Coby důkaz aktualizovali na své stránce screenshoty - POZOR! - ty, které vidíte někde tady okolo, označili za "staré a zbytečné"! Tak si zkuste představit něco o třídu lepší... Nové obrázky jsou bohužel dosti tmavé, čili nezveřejnitelné... Škoda. Alive Mediasoft na uvolnění kódu reagovali prostým prohlášením, že se brzy dočkáme portu D2 s podporou PPC a Warp3D. Už aby to bylo!



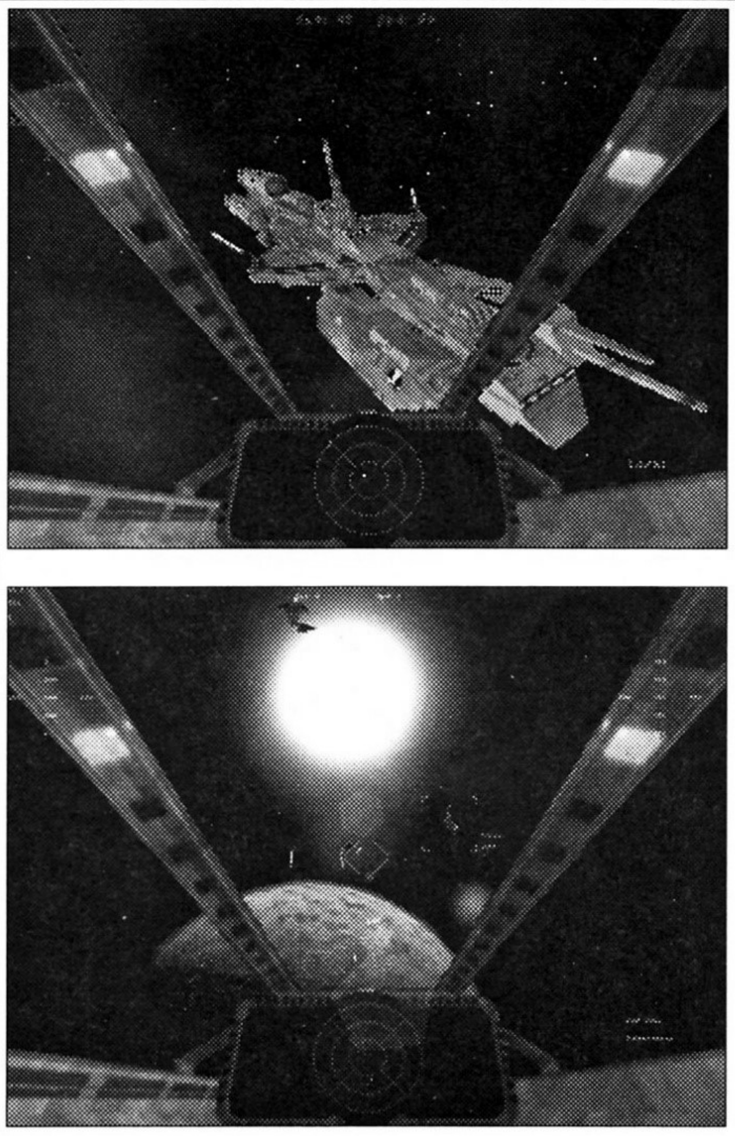
Descent 2

Těsně před svátky ohlásil ClickBoom, že dosud nejrozsáhlejší hra pro Amigu - **NIGHTLONG** - bude již velmi brzo hotová. Pro utvoření představy a motivaci byl na adresu *www.clickboom.com/nightlong/get.shtml* umístěn trailer (ve formátech AVI a MOV) s poznámkou, že 'tohle je pouze nízké rozlišení - budete si muset představit, jak by to celé vypadalo v rozlišení 640x480 v 16bitové grafice a se 16bitovým zvukem.' Finální hardwarové požadavky byly stanoveny následovně: Hra bude vyžadovat grafickou kartu s tím, že nejnižší podporovaný procesor bude 030, doporučený 040 a ideální 060 nebo PPC. 16 MB RAM bude vyhovovat, 32 MB stačit.

Roberta Williams, expert přes interaktivní horory, přichází na Amigu ve velkém stylu! **PHANTASMAGORIA** přece jen bude - díky snaživým chlapíkům z Alive Mediasoftu - brzy připravena prohnat mráz po zádech i nám. Omračující



Freespace: The Great War



Souboj enginů: jak obstojí Lambda proti Descentu II?

kombinace 3D a ručně kreslené grafiky spolu s digitalizovanými herci, profesionálním soundtrackem a velmi pečlivě napsaným scénářem (historicky ověřeným a sladěným) se bude rozprostírat na ploše sedmi (!) CD, což z ní dělá největší amigáckou hru vůbec. Mohli bychom se jí dočkat během sedmi měsíců, ovšem zahraje si pouze ten, kdo vlastní minimálně 040; plánována je i podpora PPC a grafických karet.

Internetových RPG her pro Amigu není vůbec nijak mnoho, lépe řečeno mimo připravované Tales of Tamar (což je navíc strategie), žádná taková neexistuje. Tisíce hráčů po celém světě šmejdí v končinách různých světů jak v Meridianovi, tak v Ultimě Online, popřípadě Everquestu. Za nějakou dobu bychom se k nim mohli přidat i my - a umožnit by nám to měla hra **HELL GATES.** Programátor Filip Mirowski slibuje sice jednoduchý příběh a dějovou linii (mírumilovné království ohroženo silami zla), nicméně velice propracované herní možnosti (kariéra jako v UO, reakce na počasí, sex a následní potomci (!?!), invalidita, atd.)

Komu z vás chybějí logické hry a skládačky, může si z Aminetu stáhnout nejnovější demo hry **VIRTUAL BALL FIGHTERS** od Xteam Software Solutions. Kromě rychlého a stabilního připojení k Internetu (archiv má 3.5 MB) bude třeba 040 a vyšší, 8 MB RAM a co nejvíc CHIP RAM, AHI, 12 MB místa na HDD, GFX s RTGMasterem, jelikož hra běží v rozlišení 640x512 v 16bitové grafice. Kdo by měl zájem i o intro, najde jej ve formátu MPEG na adrese: *http://www.xteamsoftware.com/download/download.htm*

Francouzský nadšenec a programátor David Bereault se rozhoduje, zdali se má pustit do portování dvou starších, nikoli však nezajímavých her - **DUKE NUKEM 3D** a **STRIFE**. Ano, konečně bychom mohli poslouchat Dukovy duchaplné hlášky i přes AHI. Tuto hru zná snad každý odrostlejší pařan, netřeba se o ní nijak rozepisovat; Strife je o něco méně známý - jedná se ovšem také o 3D akci v trochu jiném provedení, prostředí a atmosféře. Screenshoty vám jistě napoví o něco víc. V případě, že byste rádi tyto 3D akce viděli i na svých monitorech, neváhejte a napište Davidovi souhlasný mail: *david.bereault@wanadoo.fr*

The World Foundry nedávno u příležitosti nejnovějších zpráv o svých dvou projektech zveřejnila výsledky ankety, která měla za úkol shrnout požadavky hráčské komunity dle žánru. Dopadlo to takto: Nejoblíbenějším žánrem je RPG, v těsném závěsu pak vesmírné simulátory, 3D akce, automobilové simulátory, realtime strategie, adventury a letecké simulátory. Hry typu Space Invaders, beat'em up a breakout už se zřejmě nikdy nesetkají s kýženou odezvou... Nyní už k projektům: Na vesmírném eposu **EXPLORER 2260** se bez ustání tvrdě pracuje, nicméně asi méně, než na **MAIM&MANGLE**. Tato realtime strategie bude vypadat bezesporu úžasně - aby taky ne - s podporou Warp3D, který se postará o perspektivní korekci, Z-buffer a filtrování barev. Vývojáři s potěšením oznámili také rapidní zvýšení celkové rychlosti. Nezbývá, než si počkat na další statement (vyjde 1. února), i když bychom asi tisíckrát raději čekali rovnou na demo či kompletní hru...

Pokud se už nějaký skalní příznivec začal přehrabovat ve zdrojovém kódu stařičkého Elite, asi toho na nějaký čas zanechá - na obzoru se totiž objevil port **FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS**. Znatelně vylepšený předcházející díl potěší každého vesmírného obchodníka či bojovníka. Po sporu s Gametekem, trvajícím od roku 1996, teď David Braben konečně vypouští do světa tuto hru, mezi fanoušky již zajisté netrpělivě očekávanou. Jestli se jí dočkáme i na Amize, ukáže čas a zájem komunity, nicméně nic vám nebrání v přečtení kratšího preview...

Další 3D vesmírná střílečka *(píšu vůbec o Amize? - pozn. aut.)* se honosí obyčejným názvem **SPACE** (než autor - Tim Hanson - vymyslí něco lepšího). Hra samotná ovšem pravděpodobně obyčejná nebude, jelikož požadavky na hardware budou rozhodně neobyčejné - PPC s 3D grafickou kartou. Vyžadován je pochopitelně WarpOS a Warp3D, doporučen je joypad, kvůli poměrně komplikovanému ovládání - to lze ale naštěstí redefinovat i na klávesy. V rozlišení 320x200 to nevypadá nejlíp, v 800x600 je to na 166MHz PPC603 pro změnu nehratelně pomalé. Zdá se, že si každý bude muset zvolit vyhovující kompromis.

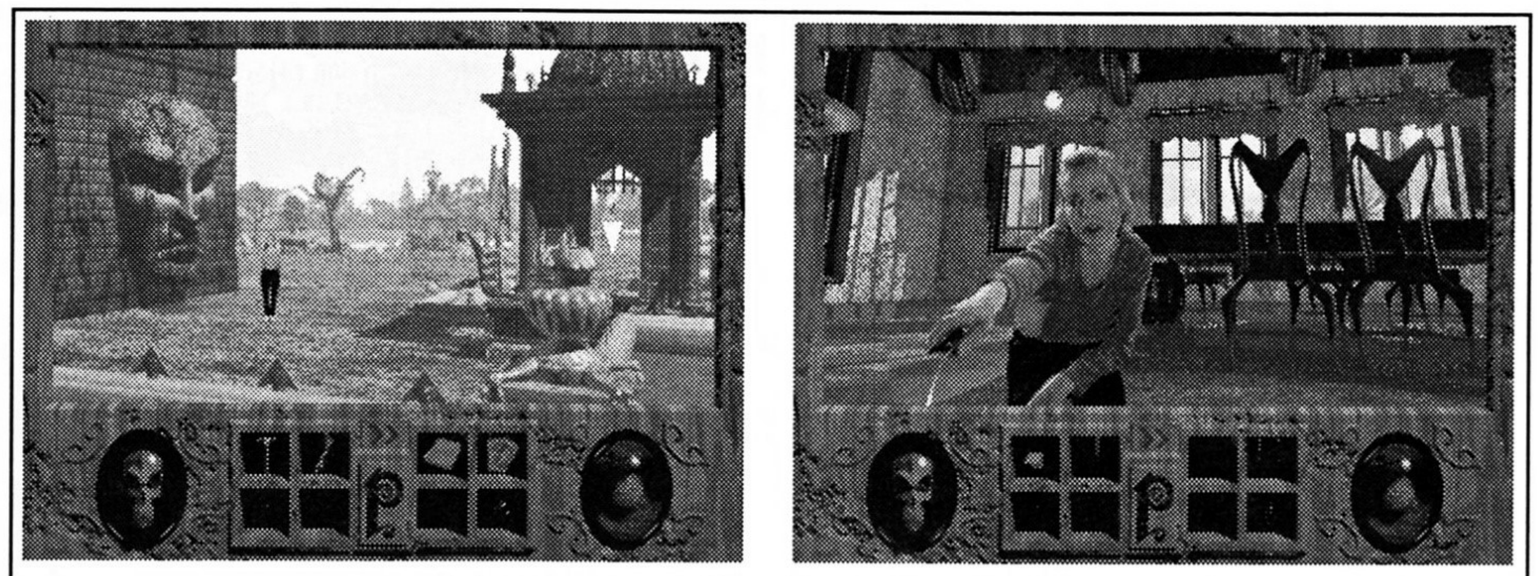
Strife a Duke Nukem 3D - uvidíme je na Amize?

Společnost Diamond Productions opatřila všechny své produkty nálepkou Freeware. Znamená to, že si z jejich domovské stránky *(www.diamond-pro.com)* můžete stáhnout hry, jako je bludišťovka Diamond Caves I a II, dynašílenost MasterBlaster a arkanoid ManiacBall. Ti, co nemají přístup na síť, nemusí zoufat, protože všechny jmenované hry naleznou na novém ARCD #7.

Lavina uvolněných zdrojových kódů stále pokračuje - další hra, tentokrát Macovská, která by se mohla prohánět na našich monitorech, je **MARATHON2: DURANDAL** od firmy Bungie Formát MPW patří k méně obvyklým, přesto však se můžeme - alespoň potají - těšit na první port. Archiv je ke stažení z adresy *ftp.bungie.com/pub/mac/misc*. Druhá hra, které se budeme moci podívat na vnitřnosti, je **WOLFENSTEIN 3D**, tedy ne nativní hra pro Apple, nicméně uvolněn byl zdrojový kód právě v Macovském binárním souboru. Podle slov autora by tak měl být lépe a snadněji portován na Amigu a v neposlední řadě také vypadá lépe než na PC.

Práce na hře **PAYBACK** pokračují svižným tempem a úspěšně - v poslední zprávě od Apex Designs se píše o umělé inteligenci všech řidičů, kteří na vaši přítomnost na silnici budou reagovat velice rozličně, dále o policejních autech, která budou mít vymakané majáčky (s lens flares!) a o tom, že se již brzy dočkáme dema. Doufejme, že to nejsou plané řeči, zvláště ta poslední poznámka...

Epic Marketing si vzali pod ochranná křídla projekt **BATTLE SQUADRON**, což má být vesmírná 3D, převážně bojová hra s vizáží Elite 3. Druhý titul je úplně z jiného soudku - je to výuková hra (nebo spíše program) jménem Cosmos Fun Class pro děti, pochopitelně pouze v angličtině.



Phantasmagoria přece jen bude?

POWERBALL se jmenuje malá, hezká logická hra od Darkage Software. Bude se jednat o ničení cihliček á la Arkanoid, ovšem bude záležet také na barvě míčku. O zábavu prý bude postaráno, o odbyt pravděpodobně taky - hra je naprosto nenáročná, 1 MB RAM má snad každý... Pohotovost vyzkoušíme a závity potrápíme někdy koncem března.

Kdo by nepamatoval, nebo alespoň neznal brutální sportovní nářez Speedball od Bitmap Brothers?! Jestli si právě v tomto okamžiku zamačkáváte slzu melancholie, raději si sedněte - nadšenci, kteří si říkají Kenguru Bitmaps, se rozhodli stvořit třetí díl! Nazvali jej **DEATHMATCH** a právě podpora systému Warp3D z něj dělá aspiranta na jednu z nejočekávanějších her - je možné, že to bude nejen Speedball 3, ale rovnou také Speedball 3D!

Francouzská firma CdBS Software si předsevzala vytvořit konkurenta Wipeoutu, čímž si jistojistě nenasadila laťku zrovna nízko. K realizaci tohoto cíle použijí svého nového enginu, který nazvali TAMTAM *(kdekde? - pozn. aut.)*. Pokud bude **HOOVERCRAFT** opravdu vypadat tak, jak vypadají demo-ukázky schopností tamtamu, mám za to, že DI začnou velice rychle přemýšlet o pokračování Wipeoutu... Bez podpory PPC a Warp3D se takové hry již pravděpodobně neobejdou, HC není výjimkou.

Další hrou, která využije předností Warp3D - i když netradičně - je **LIGHT'n'DARK**, na níž pracuje Matthias Bock. Budou to šachy; ovšem šachy s 3D podporou, to si příznivci tohoto sportu zajisté nenechají ujít!

Digital Dreams Entertainment utrousili jednu velmi interesantní poznámku o tom, že bychom se mohli zanedlouho (ehm) dočkat pokračování jejich velmi úspěšného titulu, a to **WASTED DREAMS II**! Právě čas ukáže, co je na tom pravdy. Za velmi potěšující považuji informaci o AGA verzi a podpoře grafických karet, takže ECS grafika už nikdy více. Naštěstí. Hra bude fungovat už na 030 Amigách s 4 MB RAM a s 2rychlostní CD-ROM.

Jedna smutná zpráva nakonec (přesto snad nezvrátí velmi pozitivní vyznění těchto novinek) - realtime strategie **FORGOTTEN FOREVER** byla zrušena. Potvrdil to grafik týmu, Csaba Kemeri. Důvody nejsou známy, spekulace mohou začít...

clickBOOM - Projekt TNT

informace

PŘEKLAD: PETR HUDEČEK

Pár let předtím, než hry jako Myst, Quake, Napalm, T-Zer0, Nightlong a Z spatřily světlo světa, nikdo nechtěl věřit, že tak obrovské hry by mohly existovat i pro Amigu. Tehdy to byla pravda. Dnes prohlašujeme, že Amiga může směle konkurovat ostatním platformám. Chceme toho dosáhnout díky Amiga projektu TNT - The New Tomorrow - Nový Zítřek.

V roce 2000 odstartujeme projekt, sloužící ke dvěma účelům:

1. Dodávat vám více kvalitních her - jak původních, tak konverzí
2. Podporovat nejnovější hardware.

Věříme, že v tomto okamžiku neexistuje důvod, proč by Amiga neměla mít všechny ty báječné hry, které mají ostatní platformy. Jestliže Apple byl schopen zregenerovat Maca i jako herní platformu, můžeme my udělat to stejné s Amigou!

Jsme pyšní na to, čeho jsme dosud na Amize dosáhli. Také ovšem cítíme, že bychom mohli udělat ještě více - víc dobrých her. Ze začátku jsme konvertovali dvě z největších her na světě - Myst a Quake. Poté jsme vydali dva originální Amiga tituly - Napalm a T-Zer0. Počínaje rokem 2000 bychom chtěli pokračovat, dokonce i zvýšit produkci jak konverzí, tak originálních projektů. Máme v úmyslu spustit druhou revoluci ve vývoji her pro Amigu.

Díky našim zkušenostem v oboru bychom mohli lehce sjednat licence pro další konverze. Bohužel, naše nynější kapacita nám nedovolí rozšířit vývoj. Abychom mohli pracovat na větším množství her, potřebujeme více kvalitních 3D programátorů s vynikajícími znalostmi Amigy a PC, pracujícími v prostředí C nebo ASM.

Druhý plán se týká podpory nejnovějšího hardwaru. Především bychom chtěli tvořit hry, které již nebudou závislé na AGA čipech. Grafické karty nabízí obrovské výhody oproti AGA. Podpora obou je ošemetná, někdy také zhola nemožná. Tudíž apelujeme na všechny uživatele Amigy, aby přešli na grafické karty.

Již od prvního ohlášení PPC pro Amigu jsme s tímto novým trendem sympatizovali, nicméně z důvodů, udaných v minulosti, jsme nebyli schopni přizpůsobit mu naše projekty. Nyní jsme plně připraveni vykročit do vývoje PPC her.

V této době existují dvě hry od CB, které budou podporovat PPC: Nightlong a brzy se objeví legální Quake PPC port. Pro Nightlong byl jako PPC kernel zvolen WarpUp od Haage&Partner. K potvrzení podpory PPC u ostatních projektů potřebujeme nejméně 400 předobjednávek. Jestliže se jich tolik nenasbírá, nebudeme považovat PPC podporu u her (Z a jiné) za efektivní.

váš ClickBoom

The First Encounters

preview

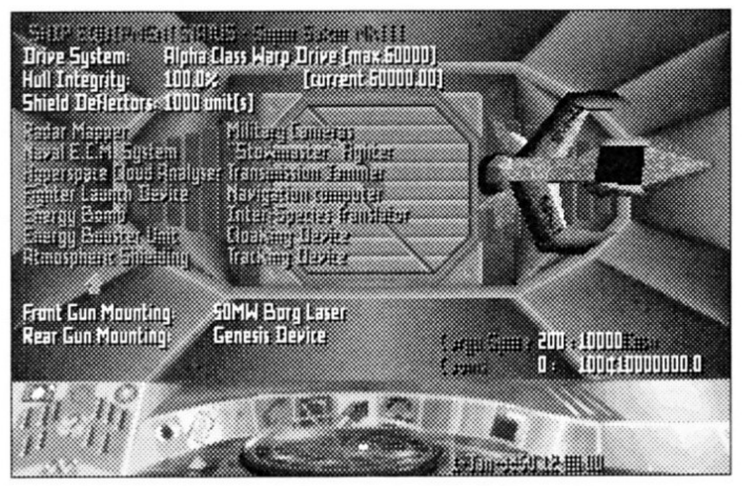
Petr Hudeček

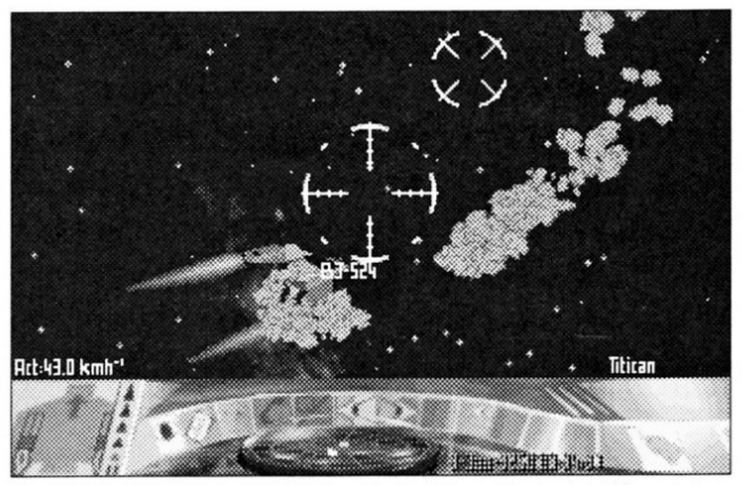
Autopilot mi pípnutím oznámil, že od tohoto okamžiku jsem v tom sám a vypnul se. Zpomalil jsem na 12000 km/h, prodral se stratosférou a když se v mlze přede mnou vynořil přístavní komplex, blesklo mi hlavou, že jsem tento kontrakt neměl brát. Nicméně, cesta zpět už neexistovala. Jako potvrzení začala na hlavním hologramu červeně blikat zpráva od policie kvůli mnohonásobně překročené rychlosti. Stejně, na tak astronomickou pokutu nemám kredity... Knipl v ruce se mi po utišení turbulencí uklidnil a já se mohl soustředit na svůj úkol. Identifikační počítač mi označil loď, jejíž kód se shodoval s kódem na smlouvě, která mě čím dál tím víc pálila v kapse. Odjistil jsem rakety a zapnul chladič laseru. Let's rock! Čtyři žluté hlavice nejsilnějších raket opustily výmetnice a s neskutečným zrychlením nesly smrtící poselství hrstce nic netušících lidí. Než dolétly ke svému cíli, smetl jsem jim z cesty štít nešťastné lodi hlavním laserem a začal prudce stoupat - přímo do roje policejních člunů. Hodnota štítů se tenčila, ti parchanti umí být dost přesní. Laser na mé přídi nepřestával chrlit vražedné paprsky, zatímco slábnoucí štít neméně vražedné paprsky absorboval. Těsně před lodí se rozzářily tři výbuchy a ve stejné chvíli jsem zachytil zoufalý signál kritického stavu štítů... Bude to kdo s koho, doufám, že se mi co nejdřív podaří nabrat výšku pro aktivaci hyperskoku...

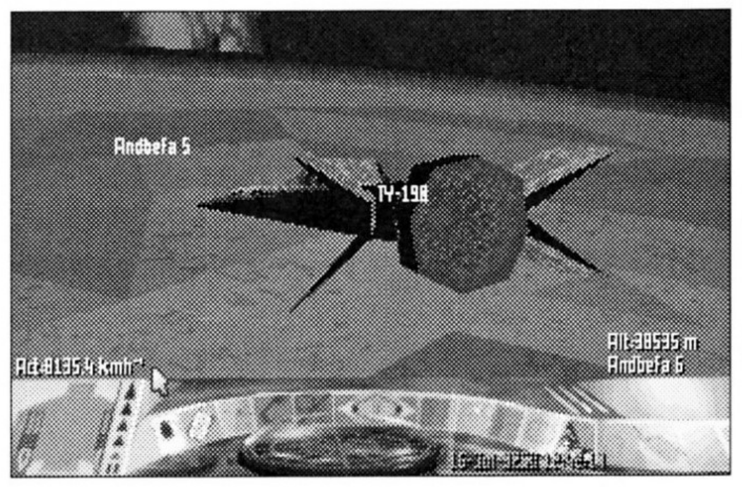
Takové nebo podobné situace patřily ve Frontierovi k jedněm z nejnapínavějším vůbec. Příznivců, jichž jsou statisíce, jich splnily bezpočet a když je tento díl omrzel, začali prahnout po pokračování. David Braben nijak netajnůstkařil a jeho zprávy uklidňovaly masy nedočkavců. Pak konečně vyšlo pokračování Frontiera - First Encounters. Bohužel, pocity euforie brzy vystřídalo zklamání a vztek, díky obrovskému množství chyb, které kalily radost z hraní. Nestabilita, zákysové mise, chyby v enginu, atd. Bylo napsáno několik patchů, které vyléčily nejhorší rány, ovšem Gametek se rozhodl stáhnout tento titul z prodeje. Spor, který s nimi vedl Braben, se urovnal teprve nedávno, a proto teprve teď se jak PC, tak Amiga trh dočká druhého vydání.

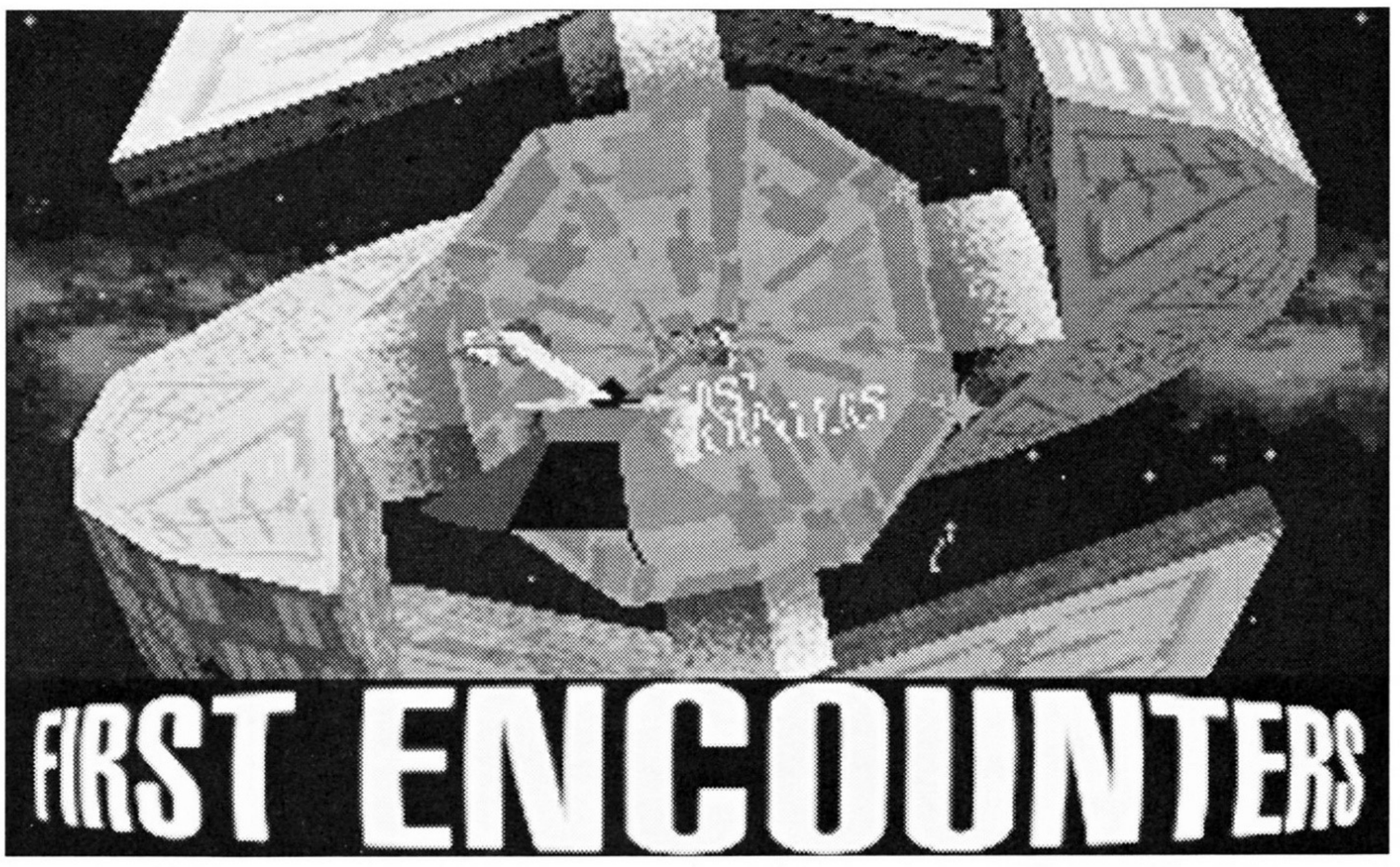
Na starost si to vzali obětavci z Alive Mediasoftu, kteří v polovině ledna vydali oznámení o pracích na portu First Encounters pro Amigu. Amiga verze se nebude od PC nijak lišit, vizuálně, ani jinak. Budeme se tedy taky prohánět po krásně texturovaných planetách, mezi krásně texturovanými objekty a budeme sestřelovat krásně texturovaná vesmírná plavidla. K mnoha externím pohledům přibyly další dva - zprava/zleva a jako bonus (a po upgradu) pohled z rakety. Kromě toho, že přibylo několik druhů obchodních artiklů, pár zbraní (spolu s bojovým počítačem) a nových lodí, zde po přistání - ať už na povrchu, anebo ve vesmírném doku - zaregistrujeme další změny. Například možnost nahlédnout do map, bulletinů a inventorářů. Dokonce si budeme moci zalistovat v jednom z pěti různých časopisů-měsíčníků, z nichž každý bude ve specifickém hvězdném systému psán jinak, osobitě. Možnost nahradit obrázky v pozadí doků, kabin, nebo stanic za libovolné vlastní také není k zahození, z Internetu se dají už teď stáhnout první alternativní sady podkladů.

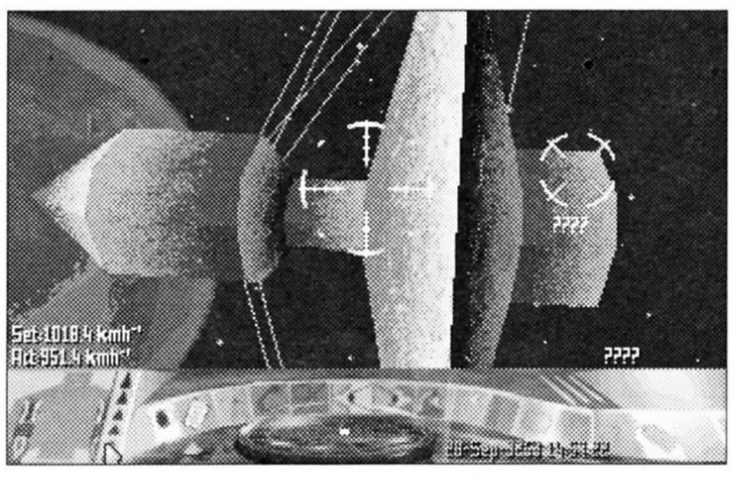
Prozatím nebyly zveřejněny hardwarové nároky a požadavky, nicméně funkčnost na 68k (pravděpodobně 040 a vyšší) se dá předpokládat, v podporu PPC nebo alespoň grafických karet můžeme zatím pouze doufat. Nemělo by trvat ani měsíc, než poznáme klady a zápory této hry. Díky široké škále nastavitelných detailů si najde vyhovující optimum snad každý a pak už se můžeme těšit na první ohlasy. Vzhledem k možnostem tohoto typu her a navíc v takovém provedení si troufám tvrdit, že si Frontier II brzy najde místo na pařanském výsluní.

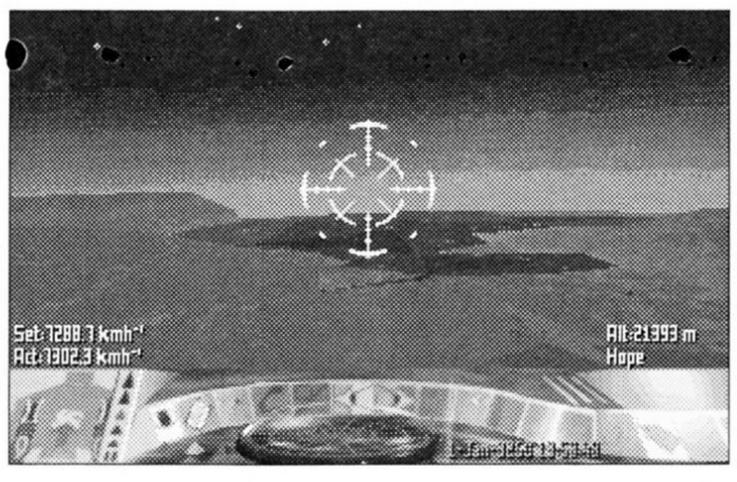


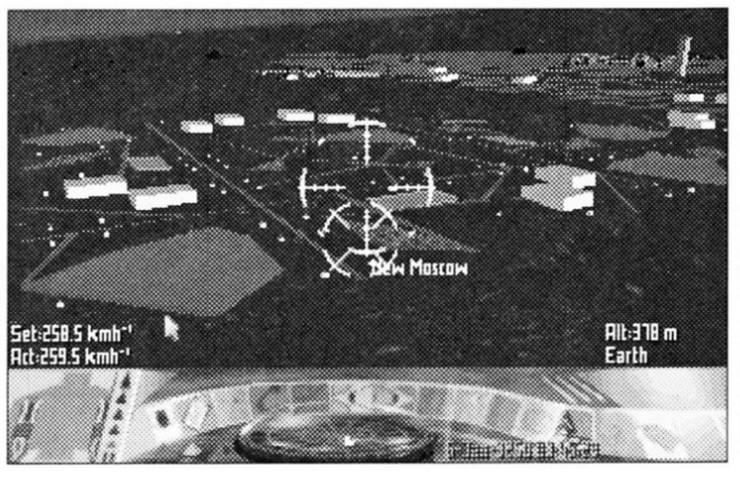












Hry z Aminetu III. - mastíme karty

PD

Boleslav Kristen

Vítám vás u třetího dílu her z Aminetu. Dnes se zastavíme u karet. Toto téma je velmi obsáhlé, takže možná v budoucnu budou nějaké další pokračování. Doufám, že i tento díl se Vám bude líbit.

Dlouho jsem uvažoval, podle čeho mám vybírat karetní hry. Ale jako vždy dám na svou intuici a tipy kolegů. Je ale samozřejmé, že ne všem se zavděčím. Snažil jsem se tak vybrat jak nové hry, tak i starší pecky. Nebral jsem hry ze série Klondaike, jelikož ty už téměř každý zná. Některé z těchto her jsou i jako čerstvé novinky. Seřadil jsem je dnes abecedně. Chci ještě v úvodu poděkovat všem za maily, kteří mi napsali v souvislosti se seriálem Hry z Aminetu.

CardGamesDeluxe

Zde by se mohlo uvést, že se jedná o 2 v 1. Zahrnuje totiž dvě hry, VideoPoker a BlackJacka (u nás spíše znám jako OKO). Hra může být jako ve verzích ECS anebo AGA. Doporučeno je mít: 2 MB Chip + 1 MB Fast RAM, harddisk (ale hra může běžet i z disket) a Multisync monitor.

Začínáte se 100 $ a můžete si vybrat, zda si zvolíte hru poker nebo BlackJacka. Mezi těmito dvěma hrami můžete libovolně přecházet. Třeba zjistíte, že vám v pokru odcházejí penízky, tak si skočíte do BlackJacka, kde si nashromáždíte potřebný obnos a pak hurá znovu zkoušet štěstí v pokru. Maximální počáteční vklad je 5$, ale s postupem vyhraných peněz můžete sázet i více.

Hra má několik výhod. Můžete si dát při přehrávání svůj modul (je podporován pouze formát MED) a také si zvolit sadu karet, které jsou REKO. Což znamená, že na Aminetu je asi kolem 100 nových sad karet! Takže když vás jedna sada omrzí anebo se nebude dařit s touto sadou, jednoduše ji vyměníte. Možná že se k vám štěstí vrátí. Pak je zde plno nastavení a samozřejmě i potřebné HiScore.

Autorem hry je Rob Blanker jr. z Holandska a jedná se o shareware s registračním poplatkem 10U$ nebo 20DM.

Crazy 8

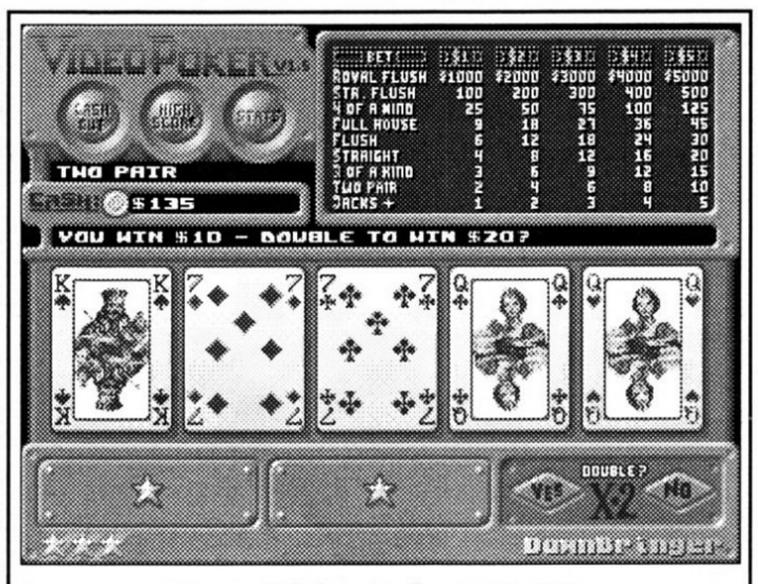
Trochu pro mně nezvyklá hra, jelikož jsem nic podobného nikdy neviděl, i když dalo by se ji přirovnat k u nás populární hře Prší. Cílem hry je vyeliminovat protihráče, kterým je pouze počítač. Na počátku je rozdáno pět karet. Pak se postupně dosazuje podle barvy anebo znaku. Pokud zvolenou barvu (znak) nemáte, můžete si pomoci osmičkou, která zde funguje jako dáma v Prší. Ale i když tuto nemáte, musíte si brát z hromádky tak dlouho, až naleznete tu správnou kartu. Žádné eso jako stop zde neplatí. Vyhrává ten, kdo se nejrychleji osvobodí od karet. Pak se počítají zbylé karty, podle toho, co jsme si nastavili (přidat skóre vítězi nebo poraženému, hrát do takového počtu bodů). Můžeme si zde ještě nastavit jak vlastní jméno, tak i jméno počítače a zvukový modul (opět pouze formát MED).

Autorem podařené hry, která je celá v BlitzBasicu II, je Curt Esser z USA a je to emailware.

DawnVideoPoker 1.62

Tato hra je teď u nás velmi populární. Hraju ji často před zkouškami. I když by název hry sváděl k obyčejnému pokeru, není to tak. Hra má ještě něco navíc! Sice hrajete normálního pokra, ale když zabodujete (snad nemusím popisovat pravidla pokra?), hned se dostáváte do další úrovně hry a tou je hazard. Vyhrané peníze v předchozí "pokrové hře" si můžete o dvojnásobek navýšit. Chcete? Tak pokud ano, hrajte dál. Nyní vaše karty zmiznou a před vámi počítač otočí jednu kartu a vy musíte ve zbývajících čtyřech najít tu vyšší. Pokud ji máte, peníze se vám zdvojnásobí a opět můžete hrát o další dvojnásobek. Jestliže máte dost štěstí, v nejhorším trefíte stejnou kartu, je to remíza. Počítač vám penízky neubere ani nepřidá. No ale pokud máte smůlu a trefíte menší kartu než počítačovou, přicházíte o všechny penízky vyhrané v hazardu.

Hra není vůbec nudná, je velice zajímavá, i když někdy při ní pěkně vypěním. Třeba když hraji o 1200 $, počítač odkryje kartu 5 a já trefím na 4, i když kolem byla samá esa. Snažil jsem se také přijít na to, kde v kterém místě se objevují nejvyšší karty pro příslušnou počítačovou kartu. Chyba lávky, nefunguje to, počítač často mění svůj algoritmus.



DawnVideoPoker 2.00

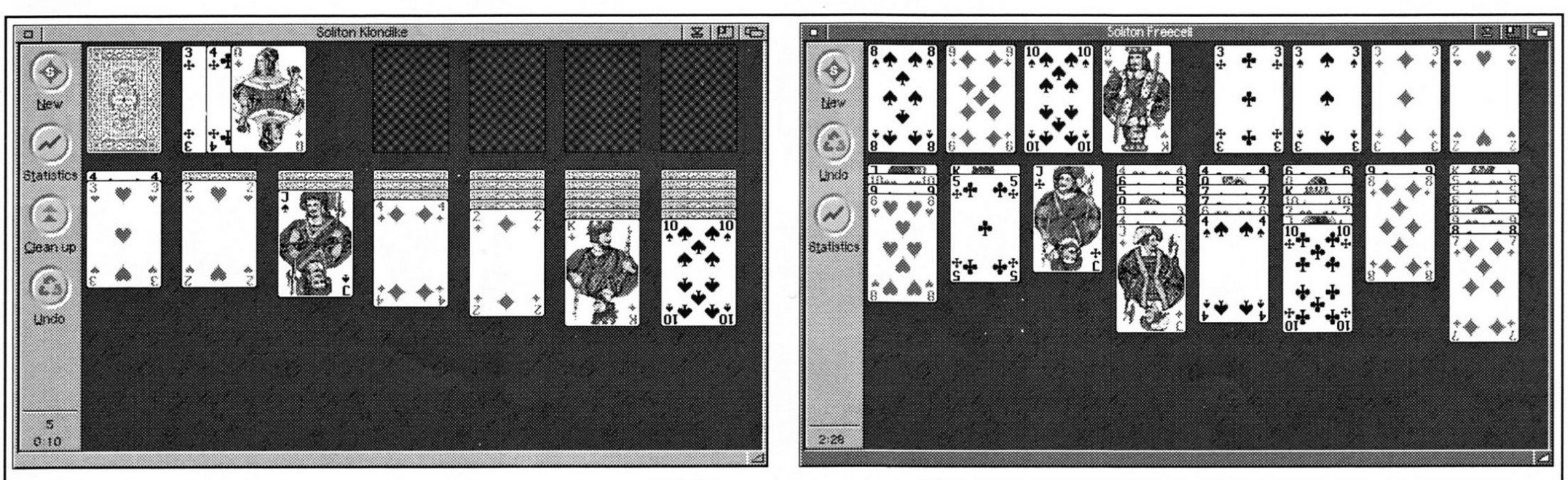
Zvuky a hudba jsou dobré. Co byste asi tak čekali od karetních her? Nápad je dobrý a zpracování výborné. Můžete v průběhu hry skončit, když se vám nechce hrát dál (cash-out) anebo se trápit až do konce. Taky se můžete podívat na statistiku anebo na desítku nejlepších hráčů.

Autorem hry je Richard 'DawnBringer' Fhager ze Švédska a hra má status freeware.

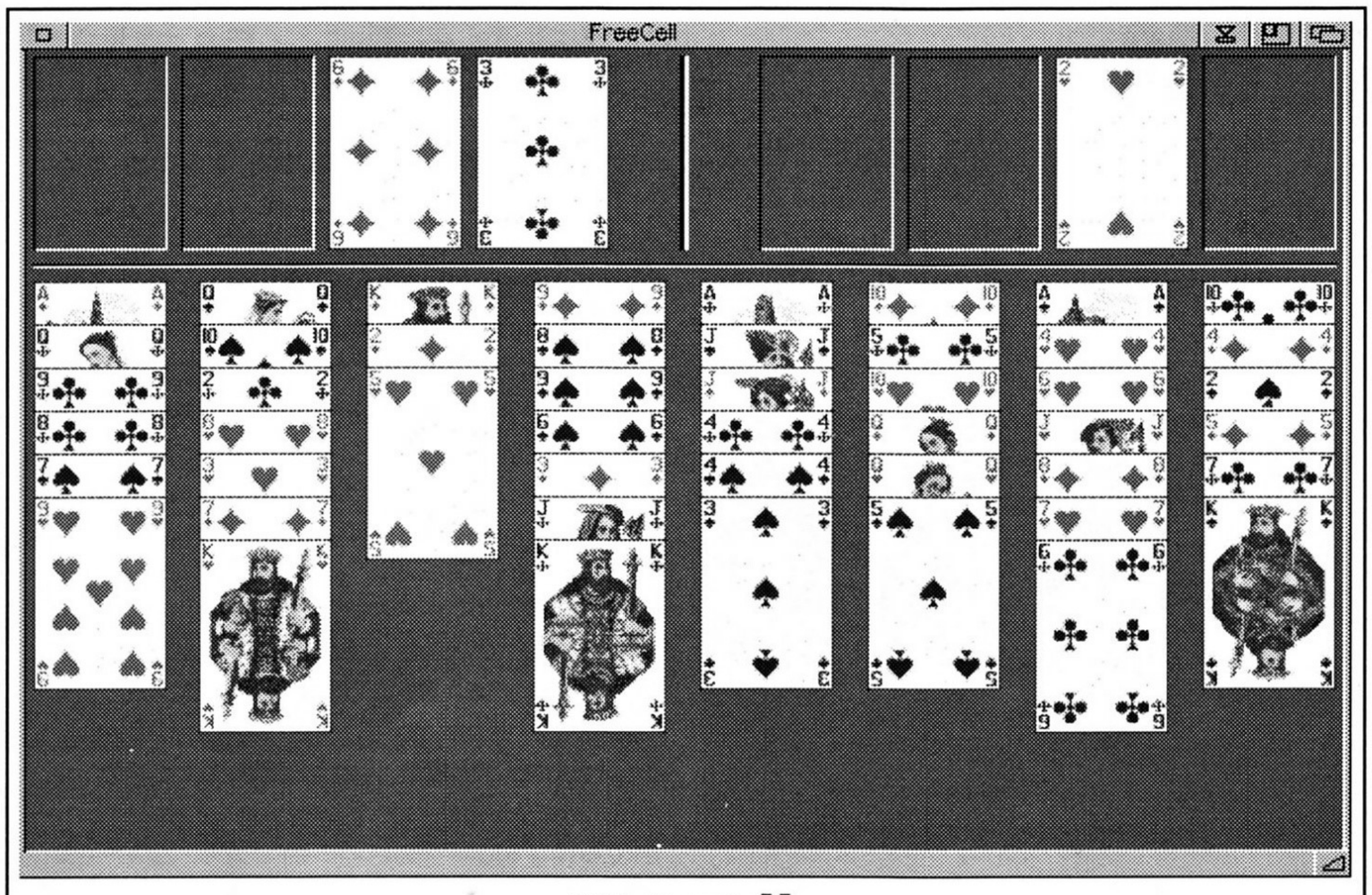
DawnVideoPoker 2.00

Asi se to u mně stává klasikou. Jakmile dopisuji nějaký článek o hře nebo programu z Aminetu, těsně před uzávěrkou se objeví jeho nová verze. Tak je tomu i zde! DVP2 zatím nenaleznete na Aminetu (do doby uzávěrky tam ještě nebyl), ale je na autorově stránce *(http://www.boingworld.com/dawnbringer/dvp)* anebo na ARCD7.

Změnilo se toho dost. Takže pokud váš kapitál překročí 150 $, můžete mít nyní maximální sázku 10 $ (tabulka výher se určuje podle sloupce s vkladem 5$, jenže všechno je dvojnásobek), čili můžete více vyhrát anebo více ztratit. Přibyla funkce ACES HIGH. Nejprve musíte v levém sloupci nashromáždit všechna esa a když je máte všechna, tak v následujícím rozdání měli byste bodovat, abyste dosáhli více peněz. Přibyly také nové volby. Když se logujete, napište se jako "h" (bez uvozovek) a máte na výběr: rychlost rozdávání karet, výběr pozadí karet, zapnout/vy-



Soliton Screenshots



MUI FreeCell

pnout automatické třídění karet, zapnout/vypnout "ošoupání" karet, ... V tabulce nejlepších si můžete prohlížet jejich statistiky. Když se tam dostanete, váš úspěch se uloží jako obrázek IFF. Nová grafika a nové zvuky. Je toho poměrně dost.

Když to porovnám s předchozí verzi, tak tahle se mi zdá trochu lehčí, snadno se vyhrávají peníze. Když jsem v DVP1.62 po třech týdnech došel na hranici 1565$, byl jsem šťasten a v této verzi jsem už při druhém hraní dosáhl 1735$. Záleží pouze na vás, kterou verzi si vyberete.

MUI_FreeCell

Možná že sedíte v práci u písíčka, nemáte co dělat, nudíte se a tak si hrajete nějaké hry ve wIndowz a třeba je to právě FreeCell. Pak přijdete domů a zjistíte, že doma na Amize takovou hru nemáte, nebo jste ji ještě nenašli. A co uděláte? Možná ne to samé co autor (ten si ji napsal), ale stáhnete si z ARCD7 anebo z Aminetu hru o názvu MUI_Freecell.

Jak už název napovídá, hra vyžaduje MUI. Je to typ solitairů, kdy máte všechny karty vyložené dole a nahoře osm buněk. V pravé části ukládáte postupně od esa, 2,3,... nahoru a levé čtyři buňky vám slouží pouze jako k odkládání čtyřech karet při přesouvání. Princip jednoduchý, snadno pochopitelný.

Co nám ještě tato hra nabízí? Je to samozřejmě statistika, různé nastavení, podpora lokalizace, dvě sady karet atd.

Autorem hry je Jacek Rzeuski z Polska a po dohodě s ním jsem udělal českou lokalizaci (najdete jí buď na stránkách ATO-CZ anebo na ARCD). Hra je freeware a jedná se o nejnovější hru z těchto dnešních recenzovaných.

Patience

Zde je ukázka jednoduchosti a hratelnosti. V této hře se nachází až 19 her!!! Všechno je sice v obyčejné grafice, ale je to dobrý způsob, jak skloubit více her najednou. Jsou zde jak klasické hry Freecell a Klondaike, tak i plno nových. Ke všemu máte krátký popis (pouze v anglickém jazyce) a také krátkou ukázku ze hry. Co mi ale zde chybí, jsou statistiky. Omlouvám se, ale nepodařilo se mi grabnout obrazovku z této hry. Hru najdete na ARCD #7, tak si ji můžete vyzkoušet osobně.

Hra je freeware a autorem je David Smith.

Soliton

Joe chtěl něco podobného Solitairu z woken, tak tady to je :). Soliton zahrnuje v sobě opět dvě hry, je to Klondaike a FreeCell. Myslím, že princip obou her nemusím už popisovat. V Klondaiku se objevuje dokonce i pomocné tlačítko MOVE, které za vás přesouvá karty automaticky.

Soliton je opět okořeněn statistikami a nastaveními, takže si ho můžete předělat k obrazu svému. V Extras naleznete skripty k ImageFX anebo k PPaint7.0, kterými si můžete převést REKO sady karet do sady Solitonu.

Hra běží v MUI (vyžadována verze alespoň 3.6) a potřebuje OS 3.0. Je také lokalizována do mnoha jazyků, mj. i do češtiny. Bohužel poslední verze Solitonu nefunguje správně s katalogem, je třeba ho upravit (možná, když to čtete, bude už nový katalog).

Autorem je Kai Nickel z Německa a hra je jako giftware.

Solitairexx

Celý průběh této hry realizují arexxové skripty, takže je nutné mít spuštěný program RexxMaster. Kromě toho ještě také OS3.0 a kolem 1.5 MB paměti. Hra nevyžaduje ke spouštění harddisk, můžete si ji zahrát i z diskety.

I zde se nachází 16 různých pasiánsů (?) a také popis, jak si vytvořit nové karty anebo nové arexxové skripty her. Bohužel toto všechno se dozvíte pouze z polského guide, v anglickém guide máte pouze základní informace. Kdo aspoň trošku rozumí polsky, přijde mu vhod vysvětlení některých her.

Jinak není co víc říct, statistiky zde chybí. Zajímavá je tím, že v sobě obsahuje více jiných her.

Tato hra je jako cardware a autorem je Michal Szafranski z Polska.

A to byla dnešní poslední recenzována hra. Příště se setkáme (možná) s jiným typem her, u kterých pořádně provětráme myšku.

agaslayer@volny.cz

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 ↓↓↓ 590
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) ↓↓↓ 440
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
CS125 Light ROM 7 (4CD) 1390
CS126 Light ROM 8 (4CD) 1390
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
** CD pro CDTV na dotaz!* Máme skladem několik titulů!

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

Lure of the Temptress

návod

The Players

Protože se na novém ARCD #7 objevilo mnoho plných verzí her a mezi nimi i jedna z nejhezčích adventur pro Amigu Lure of the Temptress, přinášíme vám na ni ve spolupráci s vydavatelstvím PCP kompletní návod.

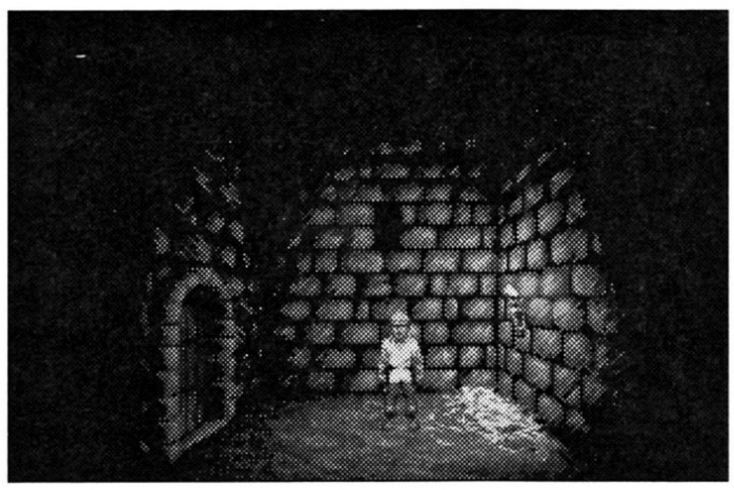
Naše země žila dlouhá léta v míru, sjednocena rukou spravedlivého krále, chráněna vysokými horami na jedné a oceánem na druhé straně..Jednoho dne Král a jeho společníci na lovu navštívili naši vesnici a já, Diermot, jsem se stal členem družiny. Když přijel posel, měl jsem tušit, že je něco špatně.

V dalekém Turnvale rostla moc a síla překrásné kouzelnice jménem Selena. Tato zpráva byla velice vzrušující, ale další cesta s Králem byla pro mne příliš nebezpečná. Osedlal jsem svého poníka a ujížděl nocí pryč. Ale ta bestie, ten prohnilý osel nějak vycítil mou nervozitu a strach a odmítal poslušnost…

Navzdory protestům jsem v další cestě pokračoval s Královou stráží po boku. Když zjitra chladné prsty úsvitu dosáhly oblohy, přiblížili jsme se k městu Turnvale. Ranní mlhou se ozývalo skučení, vytí a jekot přibližující se armády. Když se obě armády dostatečně přiblížily a připravily se k boji, poznali jsme, že vojsko Seleny není lidské. To bylo moje první setkání s bytostí jménem Skorl. Tam na návrší nad městem padl Král.

Byl pohřben několika málo druhy, kteří přežili bitvu. Město padlo pod nadvládu Selene a jejích poskoků, zlých, odporně páchnoucích skřetů. Po několika dnech v bezvědomí jsem se probral v odpudivé kobce na hromádce slámy. A tady je můj příběh…

Mimořádně propracované animované intro na začátku nové hry firmy VIRGIN GAMES je předznamenáním pro strhující adventure hru, kterou neváhám zařadit mezi takové giganty jako Monkey Island a Indiana Jones IV od Lucasfilmu nebo King Quest 5 či Space Quest 3 od Sierry. Grafickým zpracováním a animací se Lure of the Temptress těmto slavným předchůdcům dokonce vyrovná. A co je velmi důležité, vyrovná je jim i humorem, který mi u některých adventur velice chybí. Přesto ale Virgin hry jmenovaných firem nekopíruje, přichází s jiným zpracováním, originálními nápady i originálním humorem. Není těžké uhodnout, že hlavním hrdinou je Diermot. I cíl hry lze po chvíli přemýšlení odhadnout. Jestli jste pro zničení svůdkyně Seleny a její ďábelské armády, uhodli jste. Ze smradlavé kobky ve sklepeních hradu sice nevypadají vaše vyhlídky nejrůžověji, ale nic není ztraceno. Na dalších řádkách přinášíme kompletní návod na dokončení této fantastické hry. K dokončení není třeba přílišná zběhlost v adventure hrách. Víceméně stačí chodit po jednotlivých lokacích a vyptávat se všech lidí na všechno možné. Dozvíte se spoustu zajímavých informací a kromě toho se při řadě rozhovorů zcela určitě dosytosti nasmějete.



Útěk z vězení

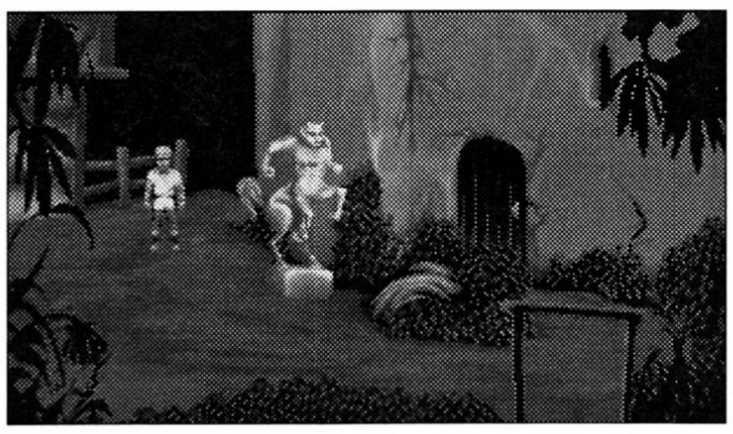
V kobce není moc k vidění (snad kromě díry ve zdi, kterou je vidět mučení spoluvězně), a tak se odtud raději nenápadně vzdalte: shoďte pochodeň na slamník (PULL TORCH) a až přijde Skorl uhasit oheň, proklouzněte ven. V další místnosti ihned zavřete dveře a zastrčte závoru (CLOSE DOOR, LOCK DOOR). Promluvte si s vězněm (TALK TO PRISONER). S ním zatím moc zábavy není, potřebuje vodu. Jděte do vedlejší místnosti, seberte nůž a láhev (GET KNIFE, GET BOTTLE). Naplňte láhev vodou ze sudu a rozpárejte pytel ležící v rohu, najdete minci (LOOK AT BARREL, USE BOTTLE ON TAP, USE KNIFE ON SACK, LOOK AT SACK) .Jděte do poslední místnosti doprava a osvoboďte mučeného chudáka (USE KNIFE ON LEATHER CORD). Rattpouch, tak se onen šašek jmenuje, je od této chvíle vaším sluhou (ó, pane). Můžete mu libovolně dávat rozkazy a "programovat" ho jako robota. Vraťte se do místnosti s visícím vězněm (jmenuje se Wulf) a dejte mu napít. V posledním vypětí sil vám kromě jiného poví o tajném východu na protější straně zdi. Protože nemáte dost sil, musíte o osvobození požádat Rattpoucha (TELL RATTPOUCH TO PUSH BRICKS) a jakmile zmizí v otvoru, vydejte se za ním. Cesta na svobodu je volná…

Trampoty ve městě

Chudák Wulf vás ještě před smrtí poslal za kovářem s důležitým vzkazem - dívka je v nebezpečí (jaká dívka, jaký kovář a jaké nebezpečí, o tom taktně pomlčel). Předtím, než půjdete za kovářem, si ale zařiďte několik věcí.

Někde ve městě si odchyťte zeleného mužíka (ne, není to vodník, je to šmelinář, jmenuje se Mallin a nosí zelený kabát) a promluvte si s ním (TALK TO STRANGER/MALLIN). Dostanete od něj jakýsi bezcenný kus železa. Odneste tento plíšek do obchodu k vetešníkovi jménem Ewan (GIVE METAL BAR TO EWAN) - výměnou dostanete 12 mincí a jeden modrý diamant (je sice umělý, ale krásný). Jděte do hospody "Blue Gem" a dejte diamant hospodské (GIVE GEM TO NELLIE), dostanete láhev plnou výborné pálenky. Takto vybaveni se vydejte do kovárny a když nebude kovář Luthern doma, počkejte na něj. Promluvte si s ním a vyřiďte vzkaz od Wulfa. Zdavte se nebezpečného obsahu láhve (GIVE FLASK TO LUTERN) a seberte křesadlo (GET TINDERBOX).

Znovu si odchyťte Mallina a promluvte s ním. Dozvíte se, že další informace má jakýsi Morkus. Jděte znovu do Blue Gem a promluvte s mužem u stolu. Nebude sice moc upovídaný, ale peníze zmůžou všechno. (BRIBE MORKUS). Dozvíte se, že dívka byla unesena. Vraťte se ke kováři a šetrně mu tuto novinu sdělte. Pošle vás za mužem jménem Grub. Ten sedí na kulatém náměstíčku před hospodou Blue Gem. Zeptejte se na Black Goat (tajné heslo, které vám prozradil Luthern). Grub vás pošle za kouzelníkem jménem Taidgh a k tomu vám přidá ještě velice dobrého služebníka - paklíč. Než se vloupete do kouzelníkova domu, dojděte si do druhé hospody Severed Arms a ženy u stolu se na kouzelníka zeptejte (TALK TO EILEAIL). Po poněkud zvláštním rozhovoru dostanete Taidghův deník. Pozorně si knihu pročtěte a jděte na Market Place, před dům kouzelníka. Najdete zámek na dveřích (LOOK AT DOOR), ale odemknout se jej nepokoušejte. Raději dejte paklíč Rattpouchovi a přikažte mu vloupat se dovnitř (GIVE LOCKPICK TO RATTPOUCH; TELL RATTPOUCH TO USE LOCKPICK ON LOCK AND THEN OPEN DOOR). Otevřenými dveřmi vstupte. Nyní musíte jednat rychle, jinak vás přistihne Skorl. Prozkoumejte přístroj (LOOK AT APARATUS), je to ten přístroj, kterým se chtěl Taidgh přeměnit do podoby Seleny (viz deník). Zapalte hořák (USE TINDERBOX ON OIL BURNER) a počkejte, až bude lektvar hotov. Tekutinou naplňte prázdnou láhev (ještě že mají kováři takovou žízeň) a ihned se lektvaru napijte (USE FLASK ON TAP; DRINK FLASK). A je z vás Selena! Teď už nebude problém projít kolem stráže do radnice Town Hall a osvobodit vězněnou dívku (TALK TO SKORL). Až bude Goewyn ze spáru skřetů venku, sledujte ji až do lékárny (kde se míchají



i lektvary z květin) a cestou si s ní promluvte. Až se pod vlivem jejích slov proměníte opět v muže, promluvte s ní znovu.

Zahrajte si opět na poslíčka a zajděte za šmelinářem Mallinem. Tentokrát to bude kniha, která má být doručena Morkusovi. Cestou kolem sídla mnichů si všimněte plakátu přibitého na stěně opatství. Kniha, kterou jste před chvíli získali, byla mnichům ukradena. Smysl pro spravedlnost ve vás SAMOZŘEJMĚ zvítězí a vy předáte knihu zpět mnichům. Jako odměnu dostanete podivnou sošku. Když už jste uvnitř kláštera, vyptejte se jich na způsob boje se Selenou. Bratr Toby vám prozradí složení kouzla, které vás ochrání proti drakovi (?!), dobře si složení zapamatujte.

A znovu do lékárny za Goewyn. Dejte jí zakázku na uvaření lektvaru. Ale co to? Jedna ze složek není zrovna k dostání, ale žádný strach, Wulf, vrchní dodavatel zboží pro lékárnu přijde každou chvíli (jak že se jmenoval ten muž visící ve vězení na háku?). Ne, na Wulfa raději nečekejte. Radeji dojděte znovu do kovárny a zeptejte se stařenky na poslední přísadu do kouzla (ASK CATRIONA FOR COWBANE). Neuvěřitelné, náhodou roste zrovna v její zahrádce před domem. Jděte ven a ze zahrady utrhněte modrou květinu (GET COWBANE). S květinou opět do lékárny, dejte ji Goewyn a počkejte, až namíchá kouzlo (GIVE COWBANE TO GOEWYN). Než bude kouzlo hotovo, jděte se trochu projít po vesnici a nezaclánějte Goewyn v lékárně. S lektvarem od Goewyn jděte do hospody Severed Amrs, promluvte si s Ultarem (je to ten barbar vlevo u stolu) a dozvíte se kouzelná jména, která otevírají bránu dračí sluje. Jděte k bráně (Weregate) a promluvte s jedním z kamenných strážců (TALK TO GARGOYLE). Smůla, brána se před mužem neotevře. Zeptejte se Ultara, jak se vlastně do brány dostal a potom jděte za Goewyn. Goewyn vám s bránou pomůže; počkejte na ni před Weregate a potom s ní promluvte. Dveře se otevřou a Goewyn i vy rychle vejděte dovnitř.

Dračí doupě

Když se za vámi zaklapnou dveře Weregate a vy se ocitnete v slabě osvětlené vstupní jeskyni dračího sídla, cesta zpět je uzavřena. Nezbývá než doufat, že vám místní drak bude přátelsky nakloněn...

V první místnosti zatáhněte za obě lebky (PULL LEFT SKULL; PULL RIGHT SKULL) a cesta do vedlejší místnosti je volná. Až Goewyn přijde do zelené jeskyně za vámi, dotkněte se obou lebek (PULL/PUSH) a potom je nastavte tak, aby obě směřovaly doprava, směrem ke dveřím do vstupní jeskyně. Dále dejte Goewyn následující příkaz: TELL GOEWYN TO GO TO ENTRANCE VACE AND THE PULL LEFT SKULL. Moc o tom nepřemýšlejte a otevřenými dveřmi se dejte doleva. V modré jeskyni nejprve otočte pravou lebku (PULL RIGHT SKULL), chvíli počkejte, až Goewyn přejde ze vstupní do zelené jeskyně a potom otočte levou lebku (PULL LEFT SKULL). Dveře se otevřou a Goewyn je vaše. Nastavte lebky tak, aby obě směřovaly do středu místnosti a nařiďte Goewyn: TELL GOEWYN TO GO TO GREEN CAVE AND THEN PULL RIGHT SKULL. Další dveře se otevřou a cesta k drakovi je téměř volná. Ve vedlejší místnosti opravdu doporučuji uložit pozici na disk.

V dalším sále totiž narazíte na nepříliš přátelského tvora. S válečnou sekyrou, kterou tady někdo zapomněl, se pusťte do boje. Důležité je zůstat stát na místě a jen odrážet a zasazovat údery, nikdy nedělejte kroky. Až netvora porazíte, směle se vydejte do poslední místnosti.

Nejprve draka rozesmějte (USE POTION ON DRAGON) a doufejte, že vám Goewyn namíchala správný lektvar. Potom si s Drakem promluvte (TALK TO DRAGON). Výsledkem bude dar, který vám Drak věnuje - diamant Eye of Gethryn. S jeho pomocí prý Selenu porazíte, ale teď z jeskyně pryč, než si to drak rozmyslí.

Cestou zpátky v modré jeskyni otevřete dveře (PULL LEFT SKULL) a v zelené též (PULL LEFT SKULL). Promluvte si s Goewyn a oba společně jeskyni opusťte.

Ve městě si znovu promluvte s Mallinem, poradí vám, že do zámku Seleny se dostanete, když si dáte pozor na hlídacího Skřeta. Počkejte na Market Place před Ewanovým obchodem až Skorl vejde dovnitř a pak se podívejte skrz okno. Vyslechněte rozhovor a ihned vejděte do obchodu a promluvte s Ewanem. Zařídí vám cestu do zámku v sudu od vína. Tak šťastnou cestu.

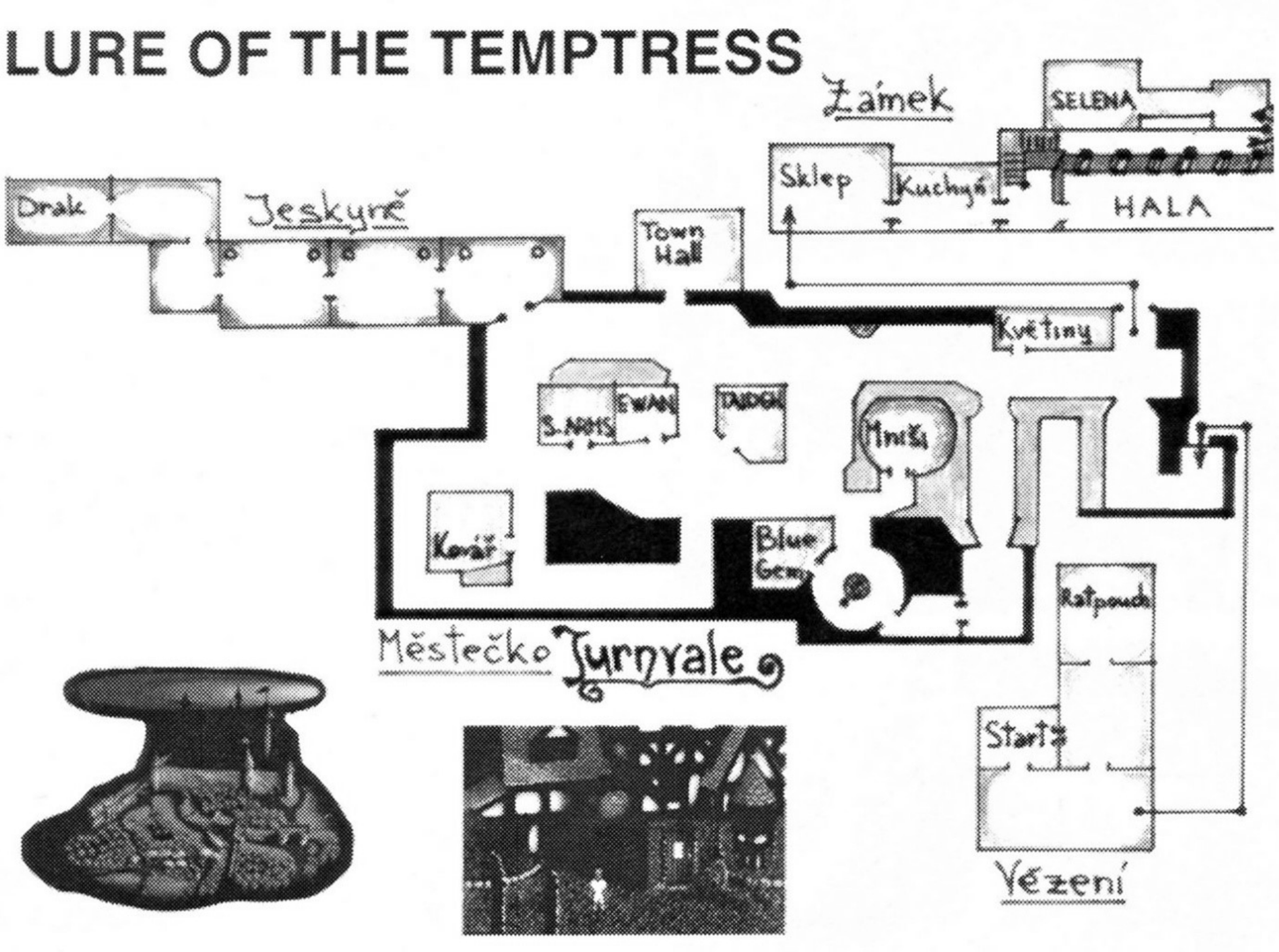
Poslední bitva

Když se po nepohodlné cestě v sudu proberete, ocitáte se ve vinných sklepeních zámku. Váš cíl je na dosah ruky. Musíte se jen zbavit nepohodlného Skorla, strážce sklepení. Z první místnosti se sudy od vína jděte doprava, do kuchyně. Prozkoumejte podivné zvíře (LOOK AT CARCAS) a seberte tuk (GET FAT). Ze zdi seberte kleště (GET TONGS). Vraťte se do místnosti se sudy a všechny sude prozkoumejte (LOOK AT CASK). U jednoho z nich najdete zátku. Počkejte až chlapec, který ve sklepení pobíhá, přijde k vám a vytáhněte zátku ze sudu (USE TONGS ON BUNG). Promluvte s chlapcem (TALK TO MINNOW) a řekněte mu, že jste přišel zabít Selenu a ať vyřídí Skorlovi, že jeden sud s vínem netěsní. Vydejte se za chlapcem, ale v místnosti za kuchyní se dejte po schodech nahoru. Počkejte až Minnow vyřídí zprávu a Skorl odejte. Potom se vraťte dolů a jděte doprava do haly se spícími skřety. Promluvte s Minnowem a jděte stále doprava.

V místnosti se zařízením, které ovládá padací most, namažte páku tukem (USE FAT ON LEVER) a počkejte, až Minnow dorazí k vám. Nařiďte mu, aby zatáhl za páku a mezitím otočte rumpálem (TELL MINNOW TO PULL LEVER; OPERATE WINCH). Padací most do věže Seleny je spuštěn. Jděte zpět doleva a po schodech nahoru. Přejděte na druhý konec ochozu a projděte dveřmi. Tahle Potvora je asi bratříček vašeho známého z dračí sluje. Taste sekeru a zabijte ho. Když potom projdete do věže Seleny, čeká vás ještě poslední souboj, ale do toho již nelze zasáhnout. Diermot vytasí Eye of Gethryn a dny Seleny jsou sešteny navždy, země je osvobozena a vy máte zase jednou dobrý pocit z dohrané hry.

Přetištěno z časopisu počítačových her Excalibur č. 13 se souhlasem vydavatele.

LURE OF THE TEMPTRESS



Ultimate Super Skidmarks

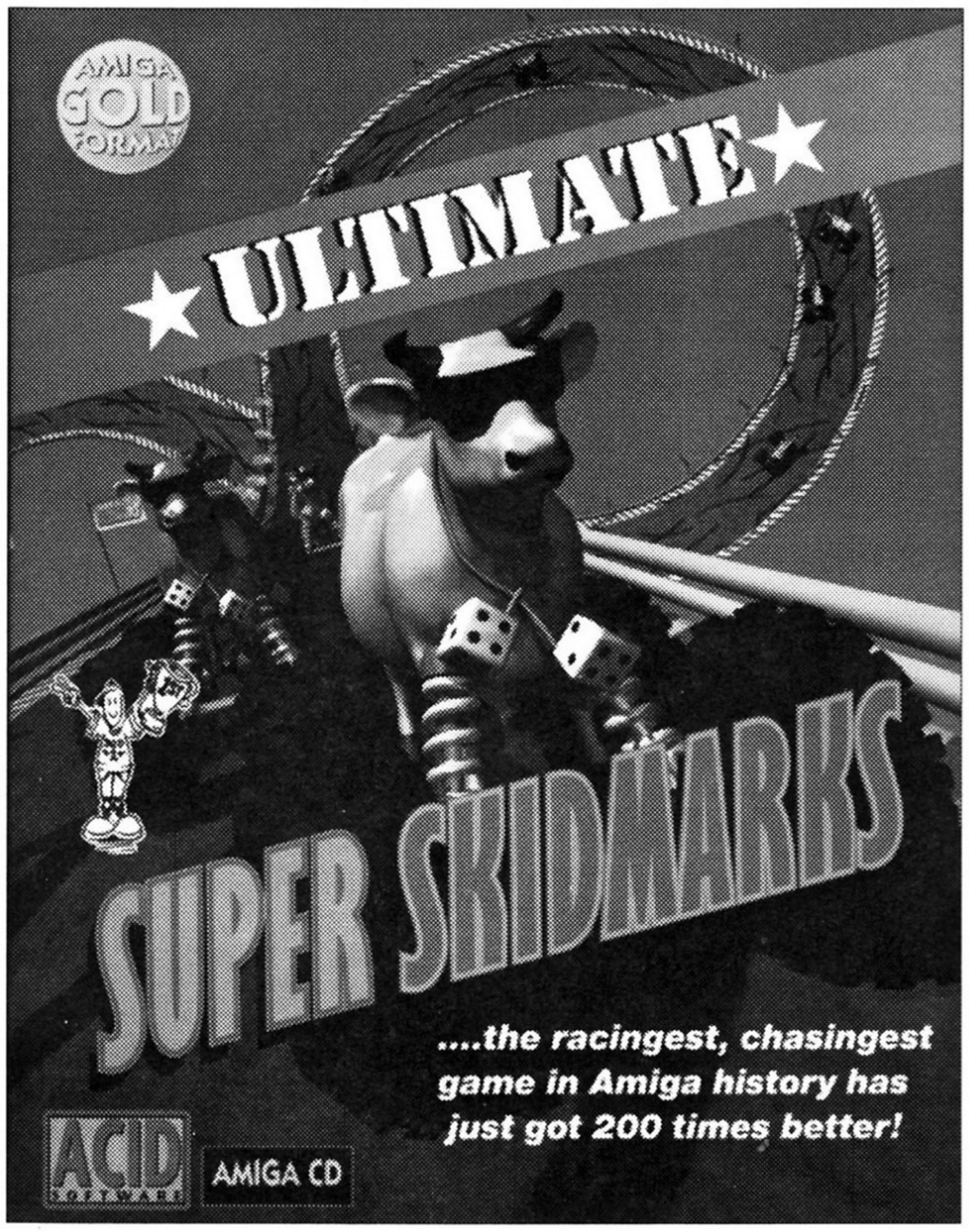
Tom Przybyla

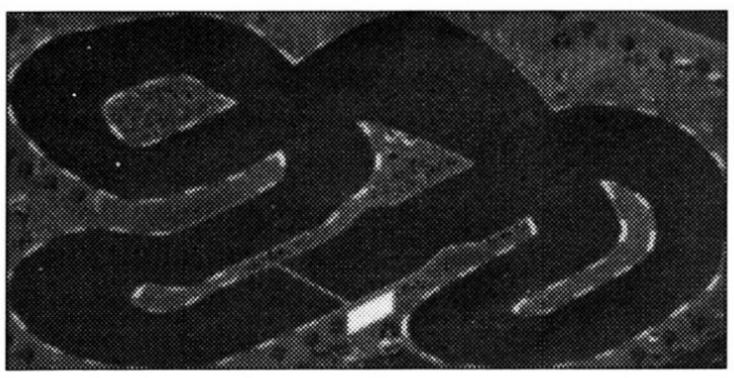
Uběhla nějaká doba od chvíle, kdy jsem dopsal shrnující článek o autech a píšu další a shodou náhod ZASE o autech (já se snad těch vozítek nezbavím...)! Jak k tomu došlo? AGAs šel do Javosoftu pro hru RedMars k recenzi a tak jsme při té příležitosti požádali IVYho, jestli by nepůjčil ještě něco navíc pro mně. Souhlasil a volba padla na "Ultimate Super SkidMarks".

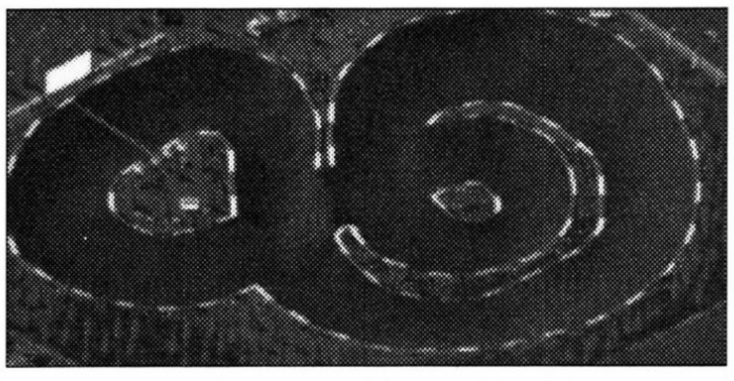
Přesto, že se v mém shrnutí objevuje i tato hra, tak jsem to vzal, protože tohle je finální verze těchto vskudku zajímavých závodů. Myslím, že by bylo dost těžké hledat někoho, kdo tuto hru nezná a tak se nebudu sáhodlouze rozepisovat o čem že to je a jak to vypadá, ale jen připomenu o co jde a soustředím se hlavně na toto CDčko a na rozdíly oproti verzím předchozím.

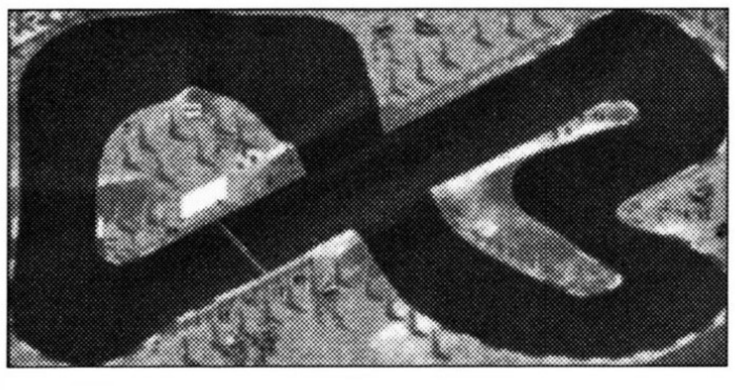
CDčko s klasickými krávami na kolečkách na přebalu CD i krabice, obsahuje celkem 95,5 MB dat. Najdeme tu hru Super SkidMarks 2.2 ve čtyřech verzích, u nichž bych se zastavil. Jednotlivé verze se jmenujou: Super Silly SkidMarks, Super SkidMarks, Super SkidMarks+ a Skidmarks Editor. Každá verze má trochu jinou velikost a jiný obrázek v podkladu, ale jinak jsem mezi nimi nenašel sebemenší rozdíl!!! Skutečně jsem to hrál skoro měsíc, ale všechny verze mají stejné tratě i počet vozítek, stejné ovládání, vzhled i zvuky...

Je mi líto, ale musím vás zklamat. Nic jiného než mírné zrychlení jen některých vozítek ve verzi Super Silly SkidMarks, jsem nenašel. Navíc ani jedna verze s těmi ostatními nespolupracuje. Stačí si některou verzi přetáhnout na harddisk (zkusil jsem to s verzí Super SkidMarks+) a po jednom assignu to normálně funguje...!! Tak skutečně nevím, co tím tvůrci zamýšleli. Ve verzi Super SkidMarks+ je navíc soubor Converter.lha, což je prográmek, kterým si můžete hru vylepšit, tuším, že se tím dají dělat nová autíčka, což ovšem určitě potřebovat nebudete (viz dále). Dále jsou na CDčku dva dosti zajímavé soubory. První se jmenuje GUILD-HALL_GAMES! a ten druhý ISLONA_GAMES! Když spustíte ten první, tak se objeví obrázky z přebalů všech her od "Guildhall MICRO PROSE" a pokud na kteroukoliv hru kliknete, tak se objeví podrobné informace o té hře a u některých jsou i nějaké grabnuté obrázky z dotyčné hry. K tomu hraje celkem slušný modul, který vypnete pravým myšítkem. Totéž je i druhý soubor až na to, že v něm jsou hry od "ISLONA Entertainment".









Tak a teď se už dostáváme k samotné hře. po spuštění se objeví skutečně rozsáhlé menu a obrázek, na kterém se hraje pingpong s jakousi kuličkou, ale to je jen na zpestření. A co že všechno se tu dá nastavit? Jsou tu položky, jako SETUP PLAYERS, SETUP MODEM, START MATCH RACE, START CHAMPIONSHIP, SELECT CARS, LORES/HIRES a další. Setup Players je pro nastavení počtu hráčů, kde můžete nastavit až osm hráčů, upravit jejich jména a přidělit ovládání. Setup Modem je pro nastavení síťové hry, ale to jsem nemněl možnost nijak vyzkoušeta tak nevím, jak to funguje. Dále si vyberte auto, nebo něco jiného, protože v této hře muže jezdit snad všechno. Napočítal jsem zde rovných 50 a výběr je tu opravdu rozmanitý. Od klasických aut, jeepů, motorek, trucků, motokár, tanků, až po jezdící záchodky, nákupní vozíky, kolečkové brusle, letadla, logo batmana, Enterprise či Voyager, batolata v broučcích a krávy na kolečkách a spousta dalších až neuvěřitelných vozidel. Taky si můžete zvolit barvu auta pro sebe i ostatní, ale taky může mít každý hráč jiné vozidlo. Poté co máme nastavena jména, ovládání a auta, tak se přepneme do Start Match Race. Tady pod tlačítkem READ CD jsou tratě, kterých je v této verzi 24 a jedna je lepší než druhá. Skutečně na malém prostoru jsou tu dost dobře zkombinované tratě a jejich klikatost je místy až neúnosná. Ani jedna trať nemá rovný povrch, ale je to tu samý hrbol, výmol či mulda. Hrát to proti počítači je dost náročné, protože vozidla ovládaná Amigou se drží stále u středu dráhy a nebourají téměř vůbec, ale vyhrát se dá, pokud se vám podaří projíždět zatáčky po vnitřních stranách. Každé vozidlo má jiné jízdní vlastnosti a tak si musíte dobře vybrat, protože v tomto jezdí všechny dost pomalu a jen některá vozítka jsou rychlejší. Pokud ale chcete hrát s trochu reálnějšími vlastnostmi, tak se vraťte do základního menu a zvolte položku Start Championship. Tady se vám nabízí nové položky: MINI MAGIC, PORSCHE POSITION, MIDGET MADNESS, BEETLE BATTLE, TRUCK TRIPING, MUSCLE MAYHEM, CALIFORNIA COWS a FORMULA FINALE. Tady se závody o dost přiblížily reálu, ale nevybíráte si tu trať, protože je pro každou položku trať jiná (a žádná není z těch původních 24). Třeba si zapněte Porsche Po-

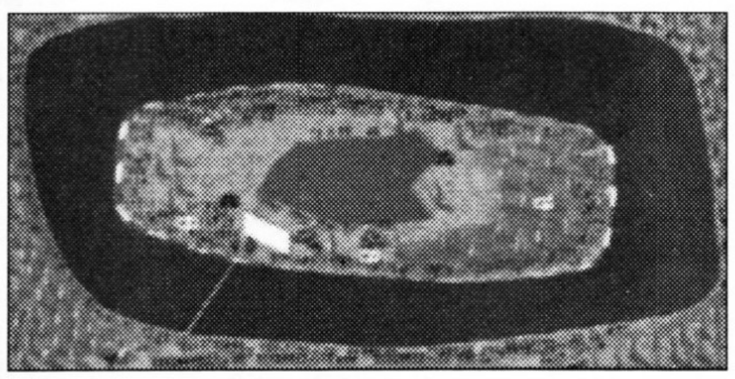
★★★☆☆

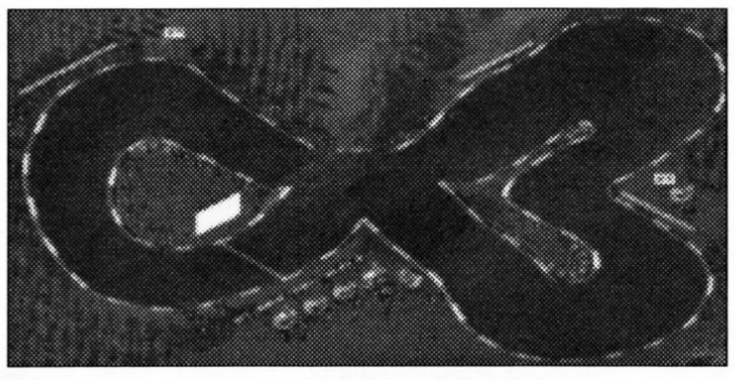
72%

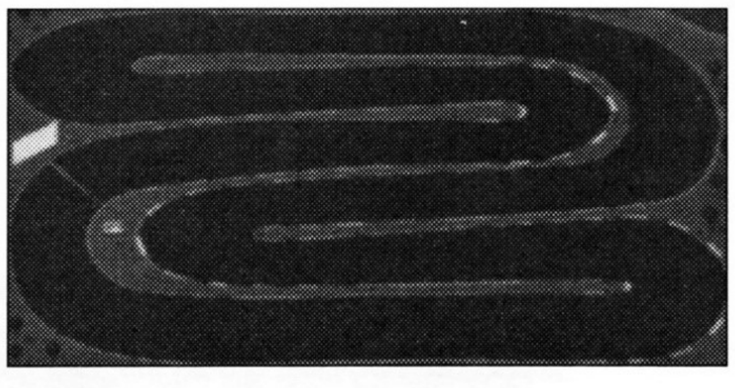
Typ:	závody
Výrobce:	Acid Software, 1997
Zapůjčil:	Javosoft
Minimum:	Amiga 1200, 2 MB Chip, HDD, CD-ROM
Doporučeno:	030/50, FastRAM
Testováno na:	A1200+040/40, 32MB RAM, HDD, 36xCD-ROM

sition a pojedete jen s poršáky po jejich trati. Co ale doporučuju všem, vyzkoušet tady Formula Finale a pokud se někomu někdy podařilo tady vyhrát, tak bych ho vážně chtěl poznat. Tady totiž ty formulky doslova lítají a nehrozí, abych se nějákým způsobem dostal do cíle třetí, natož první.... Dále tu je už jenom pár drobností, jako MUSIC+FX/MUSIC/FX, LAPS 2, 3, 4, 8, 12 a 20. Ale co se mi moc líbí, je možnost přepnutí do HIRESu, což způsobí, že autíčka budou dosti prťavoučká, ale je vidět větší část trati a tím se zlepší i orientace. Provoz v HIRESu hru nijak nezpomalí, jen potřebuje více paměti, ale myslím, že na 020 nebo 030 bude rozdíl v rychlosti mezi LORESem a HIRESem o něco znatelnější.

Tuto hru po několik let tvořili ACID Software a v roce 1994 vydali tuto poslední finální verzi. Co k té hře dodat. Je to jedna z mnoha proslulých amigáckých her, které zná snad každý, což o jejích kvalitách dost svědčí. Grafika: tady se to nedá nijak pomluvit a v HIRESu to vypadá moc pěkně, a navíc po autech či čemkoliv jiném zůstávají v zatáčkách stopy po smyku a brzdách. Zvuky: no tak tady to naopak nejde pochválit nijak! Zvuky jsou tu v průběhu celé hry silně podprůměrné a to nepíšu jen proto, že od jisté doby jsem se na zvuky v hrách dost zaměřil, ale zkrátka je to tak. Odfláknuté, řekl bych, ale když prolezete soubory v této hře, tak ty zvuky najdete a mimo hru zní kupodivu docela dobře, ale přímo ve hře je to dost neposlouchatelné. AGAs by asi řekl že se to vsákne, ale já jsem na zvuky zatížený. Hratelnost: víc než výborná. Stačí několik her tréninku a dá se i slušně vyhrávat (ve Flyin' High se mi to ještě nepodařilo), ale tady je to skvělý. A nakonec popularita hry samotné o tom taky svědčí. Takže pokud se někdy v blízké době rozhodnete koupit si hru podobného ražení, tak vám toto CD můžu jen doporučit. V Havířovském Javosoftu ho mají za 930Kč, což je podle mně cena celkem přiměřená, ale když je to přeci jen už pár let starý titul, tak nevím...







Listárna

Úvodem bychom chtěli poděkovat všem našim čtenářům i přispěvovatelům za jejich podnětné připomínky a mnohá přání, která jsme od Vás dostali k vánocům a k Novému roku. Věřte nám, že Vaše ohlasy jsou vydatnou morální podporou pro celý redakční tým a že nám sdělují, že to, co děláme, má nějkaý smysl.

Máte-li jakékoliv náměty či připomínky k obsahu časopisu, nebojte se obrátit na adresu <**redakce@amiga.cz**> nebo na písemnou adresu uvedenou v tiráži.

Vážená redakce Amiga Review,

přeji Vám hodně úspěchů v novém roce 2000, jak v životě novinářském,tak i osobním.

Je dobře, že se ještě věnujete Amiga komunitě, která pomalu začíná skomírat. I já jsem byl nadšeným Amigistou (a pořád jsem), Amigu stále vlastím a stále se na ní věnuji oblasti zpracování grafiky a 2D animací, díky jejímu user-friendly systému, které mi moje PC určitě, ač slušně vybavené nemůže nabídnout.

I když poslední 2 roky mi připadá, že jediné, co se na Amiga scéně v oblasti HW děje, je neustálé vydávání zpráv o tom, že Amiga změnila vlastníka a ten ji již opravdu zcela jistě postaví na nohy. A za měsíc si můžeme přečíst zprávu o stejné akci, ale provedené jinou firmou.

V oblasti softwaru, alespoň herního, je to ještě horší. Neustále nové firmy vydávají báječné informace o báječných hrách, které opět upoutají nejen amigistické oko. Ovšem, dle analýzy, kterou sem nad vaším časopisem provedl, zhruba třetinu projektů, které byly poslední dobou ohlášeny, byly opět zrušeny :(

Není proto divu, že Amiga komunita trpí. A když trpí Amigisté a dostává se jim stále jenom zlých zpráv o jejich miláčcích, není divu, že se to projeví. Třeba na prodejnosti amiga magazinů.

A je zase pravda, že pokud amiga časopisy zaniknou, zanikne informovanost komunity a také se pomalu kult amigistů uvrhne do prachu dějin.

Vím, že prodejnost vašeho časopisu není nyní dvakrát potěšující a že časopis už netvoříte jen pro peníze (a doufám, že v tom nikdy komerce nebyla), ale nezapomínejte, že pokud byste nedej bože byly donucení ukončit vydávání, budete mít pro většinu Amigistů, bez přístupu na Internet, kde mohou sehnat nové informace, určitě zničující efekt. A neinformovaná Amiga komunita je asi to nejhorší, čeho by se mohla od krachu Commodoru dočkat.

Ale nechám pesimistických vizí a zakončím optimisticky.

Takže, ať je rok 2000 pro vás přínosem a doufejme, že Amiga se opět stane silným jménem ve světě výpočetná techniky.

Mějte se dobře

Jiří Dvořák

Děkujeme za pozdravy. Jsme rádi, že Amiga stále zůstává počítačem Vašeho srdce i přes složitou anabázi, kterou v posledních letech prochází.

Celková situace, která rozhodně není nijak oslnivá, je zřejmě způsobena zejména nedostatkem financí. Konkrétně u her to pak může fungovat tak, že je ohlášena a vyvíjena nějaká "báječná hra". Napsání takového programu rozhodně není otázkou okamžiku, a tak spousta nadějných projektů je posléze ukončena, neboť jejich realizátoři musí také získat prostředky na takové obyčejné věci, jako je jídlo, bydlení atd. nehledě na náklady spojené s pořízením hardwaru a softwaru potřebného k vývojářské práci.

Pokud se nakonec přeci jen nějaký projekt podaří dokončit, tak nemívá zpravidla (díky masovému pirátskému kopírování) dostatečný finanční zisk, aby motivoval jeho tvůrce k další práci. Inu, za málo peněz málo muziky.

Uživatel je pak zklamaný, že na své oblíbené platformě nenalezne vše, co by potřeboval nebo chtěl a zákonitě přechází na jiný trh (=platformu), který mu jeho přání (někdy pouze zdánlivě) splní. Samozřejmě pak ztrácí i zájem o informace spojené s jeho původním počítačem.

Ano, máte pravdu, časopis o Amize dnes už nelze vytvářet pro peníze. Na druhou stranu nemůže ani být prodělečný, pokud nemá za sebou nějakého donátora, což v 95% případů nemá. Případně lze výrobu časopisu dotovat z jiných činností s časopisem spojených. U AMIGA Review je tak například časopis dotován z prodeje ARCD. Víme, že informace jsou pro komunitu důležité, proto se snažíme dále vydávat AMIGA Review. Čtenáři nás mohou podpořit tím, že si i nadále budou předplácet jak časopis AMIGA Review, tak i přílohu ARCD, které bude vycházet vždy s každým číslem.

Mal by som zaujem jedno z Amiga Review CD, ale mam jednu otazocku.

Je mozne precitat toto CD na PC pod Windowsami? Pytam sa kvoli tomu, ze inu moznost prenosu dat z CD na Amigu ako pomocou PC nemam.

Dik za odpoved.

Radovan Kobularcik

Pochopitelně všechna ARCD vytváříme tak, aby média byla čitelná na všech rozšířených CD-ROM filesystémech. ARCD využívají konkrétně standard ISO 9660. Jediným důsledkem čtení ARCD pod systémem Windows 95/98/NT je to, že názvy všech souborů a ardesářů budou vypsány velkými písmeny, což však nemá žádný vliv na funkčnost jednotlivých programů či konzistenci uložených dat.

Na internetu se objevilo mnoho her, které jsou volně ke stažení. Protože však nechci platit vysoké telefonní poplatky za download, táži se, zda se objeví se také na ARCD?

René Novák

Hry, které se na různých "emulátorových" stránkách nabízejí, jsou uvolněny pouze pro osobní potřebu, nikoliv pro šíření na komerčním médiu. Od některých firem se nám však podařilo získat povolení k umístění jejich titulů na našem cover CD. Na ARCD#7 vám přinášíme první várku plných verzí her, příště se můžete těšit na další.

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 (5.40) přiložených ke kuponu.

Podpis

Evidenční číslo:

AMIGA Review Bazar

Příjmení a jméno

Ulice (č.p.)

PSČ, Město

Telefon / k zastižení od/do

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

Název zboží	Stáří	Cena

AMIGA Review Bazar

Amiga:
Amiga 1200 +HD2.1GB - 5900 Kč
A1200 Magic HD120 (2.5") + 200W zdroj - 4900 Kč

Monitory:
Phillips 8833 II - 3000 Kč
NEC Multisync 3D - 3900 Kč
M1438S - 5500 Kč

Turbokarty / RAM karty:
Blizzard 1220/28+4MB - 1600 Kč
Blizzard 1230IV+8MB - 3600 Kč
Blizzard 1230IV+16MB - 4300 Kč
Blizzard 1230IV+32MB - 4800 Kč
Blizzard 1230IV+16MB+SCSI kit - 5200 Kč

HD, CD-ROM, FDD:
HD 124MB - 800 Kč
HD 540MB - 1300 Kč
HD 840MB - 1600 Kč
HD 1.2GB - 2600 Kč
HD SCSI 1.1GB - 3800 Kč
HD 170MB 2,5" - 900 Kč
Ext. FDD 3,5" DD - 800 Kč

CD: Amiga Times - 500Kč, Aminet 8 - 100Kč, Aminet 32, 34 - 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 ***150,- Kč***

Ostatní: ATonce A500/A500+ - 500Kč, 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: 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, Grandslam 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 disket - 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

Amiga 600, 4 MB RAM, turbokarta Apollo 602, kabely pro připojení HD a CD, příslušenství. Cena dohodou.
Hlavizna Petr, U Damiánky 24, 549 54 Police nad Metují, tel.: 0441/443 252 dopoledne.

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

Ostatní

Prodám Amigu 600 za 1250,- Kč. Koupím PD disky z časopisu AMIGA Review od čísla 1 až 30 za velmi rozumnou cenu.
Tel.: 040/32620, 16-18 hod.

AMIGA® Bazar

Kupte si nový starší počítač

Vykupujeme a prodáváme následující počítače

Amiga 1200 (Tower), Amiga CD32, Amiga 4000

a příslušenství k těmto počítačům jako

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