CENA 59 KČ (S DISKETAMI 99 KČ)

57
11/12
2000

THE LAST AMIGA REVIEW

AmigaOne
specifikace nové hardwarové platformy

Zip a FastATA
jak rozběhat mechaniku ZIP s ATAPI rozhraním

WinFellow
nová emulace Amigy pod Windows

Nightlong
recenze gigantické adventury od Clickboomu

Aminet Games
výběr sharewave her

Hrát po síti
síťové hry na Amize

NIGHTLONG
union city conspiracy

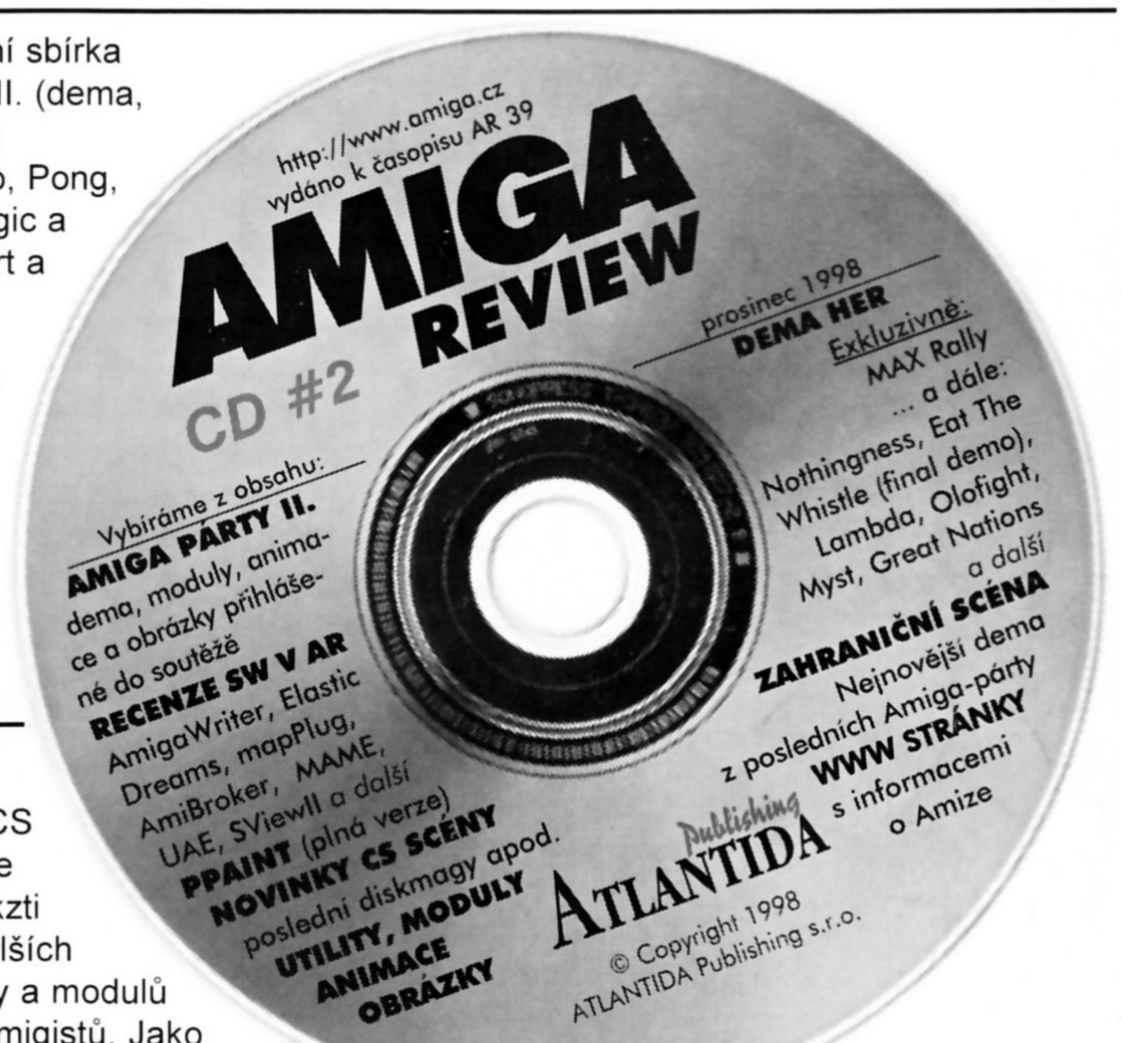
Publishing

9 771211 146009 57

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).

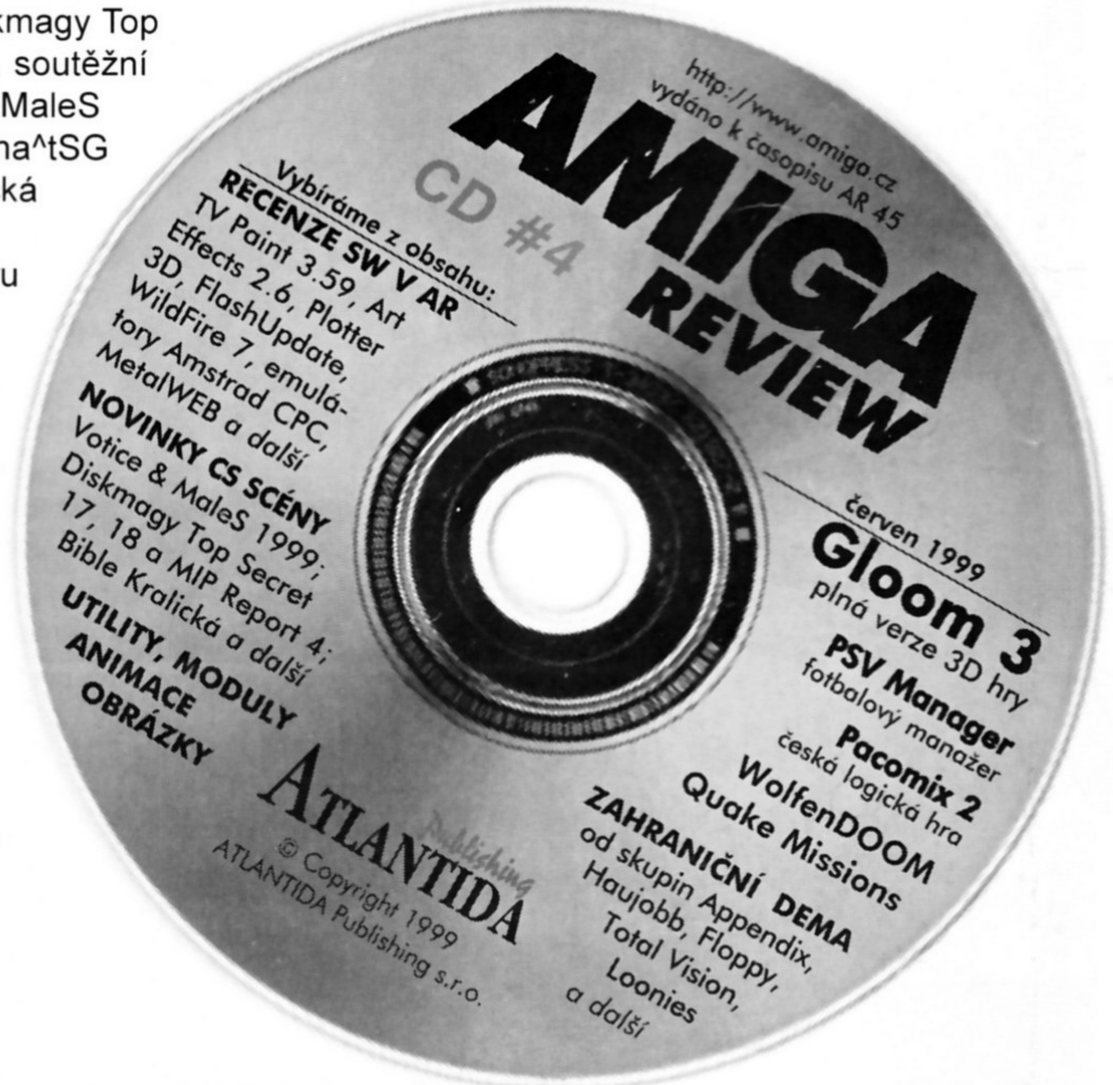


Česká scéna: kompletní sbírka příspěvků z Amiga Párty II. (dema, moduly, obrázky, animace); diskmagy Ami, Fantastic, Oko, Pong, další čísla magů AWB, Exit, Magic a nejnovější AmigaPositive, MIPreport a TopSecret; spousta dalších obrázků a modulů českých autorů.

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@atlantida.cz*

Šéfredaktor AMIGA Review:
Josef Komárek
joe@atlantida.cz

Šéfredaktor Amiga MAX:
Petr Hudeček
amigo@atlantida.cz

Redakce a přispěvatelé:
Luboš Němec, Pavel Čížek, Radim Demel, Jaroslav Červinka, Petr Krenželok, Andrej Bunta, Lenka Čížková, Václav Míšek, Radek Hrdlička, Jan Pečenka, Jan Konečný, Tomáš Chládek, Boleslav Kristen, Tom Przybyla, Miloš Demel

Obálka:
Clickboom,
Jiří Podhorecký

Sazba:
ATLANTIDA Publishing

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

Periodicita:
dvouměsíčník

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@atlantida.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.

© 2000 ATLANTIDA Publishing
Všechna práva vyhrazena.

ATLANTIDA

Žádná část nesmí být šířena bez písemného svolení vydavatele. Ochranné značky a obchodní známky výrobků uvedených v časopisu jsou majetkem jejich vlastníků.

Slovo editora

Vážení čtenáři,

dovolte mi, abych se s vámi po pěti a půl letech (ano, nulté číslo AR vyšlo v květnu 1994) rozloučil u posledního čísla AMIGA Review. Za tuto dobu se v redakci vystřídalo mnoho redaktorů a i několik šéfredaktorů. Všem bych tímto rád poděkoval za jejich vykonanou práci pro náš časopis. Myslím, že zde nemusím dlouho rozebírat, proč jsme se rozhodli ukončit vydávání tohoto časopisu. Situace okolo Amigy je asi všem velmi dobře známa. Ne, že by už nebylo o čem psát, ale náklad a prodejnost časopisu klesla do tak nízkých čísel, že je další vydávání časopisu ekonomicky neúnosné. Ale jak jste se již mohli dočíst v minulém čísle, s podporou Amigy zdaleka nekončíme. Tištěný časopis nahradí časopis elektronický, který bude však určen jen majitelům Amigy s CD mechanikou. A tím se tedy již dostáváme k tomu, co pro vás připravujeme na rok příští.

V roce 2001 tedy začne vycházet, opět dvojměsíčně, nový titul pod názvem AmigaCD. Spojí v sobě stávající časopis AMIGA Review a AMIGA Review CD. To znamená, že na AmigaCD naleznete jak spoustu užitečných programků a dat, tak i články a recenze, na které jste byli zvyklí z tohoto časopisu. AmigaCD si budete moci předplatit (v ČR bude rozesíláno na naše náklady doporučeně, což vyloučí možnost ztráty na poště), nebo bude k dostání ve třech prodejnách, a to v Praze (Klub602, Martinská 5), Brně (Knihkupectví Ryšavý, Česká 31) a Havířově (Javosoft, Vratká 4a). AmigaCD již nebude distribuováno, jako tomu bylo u časopisu AMIGA Review, do stánků a trafik!

Jak a za kolik si AmigaCD předplatit v ČR

Cena AmigaCD v prodeji ve výše uvedených prodejnách bude 150,- Kč. Pro předplatitele jsou připraveny vyrazné slevy. Pokud si budete AmigaCD předplacet po jednom kusu, zaplatíte za něj 150 Kč (tj. za rok 6x150=900). Pokud si však předplatíte I. pololetí, tj. první 3 CD, zaplatíte za CD 130 Kč (tj. 3x130=390, tj. za rok 2x390=780). Pokud si ale zaplatíte najednou celý rok, pak za jedno číslo zaplatíte pouze 110 Kč (tj. za rok 6x110=660). Při předplacení celého roku tedy přímo ušetříte 240 Kč a dalších cca. 100 Kč na poštovném za posílání peněz.

Postup pro předplacení AmigaCD je stejný jako byl u AMIGA Review CD. Zašlete složenkou „C" České pošty na adresu firmy ATLANTIDA Publishing, Čechova 4, 170 00 Praha 7, příslušnou částku.

CD (1ks) ... 150,- Kč I. pololetí (3ks) ... 390,- Kč celý rok 2001 (6ks) ... 660,- Kč

Na zadní stranu složenky do oddílu „Zprávy pro příjemce" vyplňte následující údaje:
Rodné číslo (podle něj budete veden v evidenci) - NUTNÉ!
Čísla, které objednáváte (např. AmigaCD 1, či AmigaCD - I.pololetí)
Na přední straně napište ČITELNĚ vaši adresu a to včetně PSČ.

Jak a za kolik si AmigaCD předplatit v SR

Na rozdíl od AMIGA Review CD bude AmigaCD zasíláno předplatitelům ze Slovenska přímo od nás, což výrazně předplatné zlevní (odpadne 40% provize distributora). AmigaCD si bude na Slovensku možné předplatit pouze po pololetích nebo na celý rok, a to i proto, že poštovné za poslání peněz do ČR se pohybuje okolo 100 Sk. Při celoročním předplatném bude jedno číslo stát 160 Sk, při pololetním pak 180 Sk. Celkově tedy zaplatíte:

pololetí (3ks) ... 540,- Sk celý rok 2001 (6 ks) ... 960,- Sk
\+ poštovné cca. 100 Sk za poslání peněz

Peníze je nutné poslat mezinárodní poukázkou MP1 z jakékoliv pošty na Slovensku na adresu ATLANTIDA Publishing, Čechova 4, 170 00 PRAHA 7, Česká republika.

Protože poukázka nemá na druhé straně pole "Zpráva pro příjemce", je nutné poslat vaše jméno, adresu, rodné číslo a čísla, která objednáváte e-mailem na adresu *predplatne@atlantida.cz,* nebo dopisem na výše uvedenou adresu vydavatelství. Bez těchto údaju vás nemůžeme zařadit do databáze.

Co tedy říci závěrem? Rád bych poděkoval i všem čtenářům, kteří dodnes kupovali náš časopis a věřím, že se s podstatnou většinou z vás (i když nám je jasné, že pouze s majiteli CD mechanik) setkáme na "stránkách" elektronického časopisu AmigaCD. Pokud o předplatné AmigaCD projevíte zájem, proveďte platbu co nejdříve, abyste první AmigaCD dostali včas. Hlavně předplatitele ze Slovenska musíme upozornit, že peníze jdou do ČR pomocí mezinárodní poštovní poukázky cca. 14 dní.

Ještě jedna informace pro ty z vás, kteří by chtěli získal starší čísla AMIGA Review (z let 1999 a 2000). K datu vydání tohoto čísla bude zrušen účet u KB, který sloužil k předplácení AR (nepoužívejte tedy již kupony ze starších čísel). Pokud projevíte o starší čísla zájem, zašleme vám je po vaší objednávce (písemné, telefonické či e-mailem) poštou na dobírku.

Poslední informací dnešního úvodníku je termín vydání prvního AmigaCD: 15. leden 2001.

Michal Suk

AMIGA REVIEW COVER DISK

AmiFIG

Verze: 3.0 - A. Schmidt
Systém: OS 3.0 a vyšší
Typ: shareware

AmiFIG je univerzální objektově navržený sharewarový vektorový kreslící program. Na prvním coverdisku naleznete jeho verzi pro Amigy bez FPU - program využívající FPU pak najdete na ARCD #12, které vyjde zároveň s časopisem. Blíže v článku "Grafické editory pro Amigu" na straně 20.

AmiGOD

Verze: 1.32 - Lukáš Stehlík
Systém: OS 3.0 a vyšší
Typ: freeware

Český benchmarkový software popsaný v článku "Malé, ale užitečné" na straně 18. Zobrazí údaje o konfiguraci vašeho stroje, na Amize nechá proběhnout několik testů, po jejichž vyhodnocení zjistíte, jak je váš počítač rychlý v porovnání se sousedem z druhého patra.

SpeelTris

Verze: 1.0 - Gerry Quinn
Systém: OS 1.3 a vyšší
Typ: freeware

Procvičte si své mozkové závity, potrapte svou myslivnu u zcela netradičního klonu tetrisu. Ve SpellTrisu musíte z padajících kostiček sestavit slovo, a že slovní zásoba není malá, o tom vypovídá slovník hry s 25.000 slovíčky. Více na straně 35 u setkání s hrami z Aminetu VIII.

Detris

Verze: 3.0 - Deniil 715!
Systém: OS 2.04 a vyšší
Typ: key-mail-ware

Nudíte se? Nekupujte medvídka mývala, ale zkuste tetris do Workbenche od skupiny Onyxsoft. Osobní keyfile zdarma e-mailem.

CharMap

Verze: 1.6 - T. Pierron
Systém: OS 2.0 a vyšší
Typ: freeware

Píšete text a potřebujete vložit znak, na jehož klávesovou kombinaci si nemůžete vzpomenout? CharMap vám zaručeně pomůže.

PowerWindows NG

Verze: 1.3 - Georg Steger
Systém: OS 2.0 a vyšší
Typ: freeware

Správce otevřených oken na Workbenchi ve verzi dostupné dosud pouze registrovaným uživatelům. Vyzkoušejte NG verzi!

LAME

Verze: 3.87 - Mark Taylor
Systém: OS 2.0 a vyšší
Typ: freeware

Nejnovější verze freewarového MP3 encoderu. Nejrychlejší a nejkvalitnější komprimační software na Amize pro CPU 040 a vyšší.

TheMPegEncGUI

Verze: 2.05 - D. Westerberg
Systém: OS 2.0 a vyšší
Typ: key-mail-ware

Grafické rozhraní, které vám velice usnadní práci s MP3 encodery Ncode, MusicIn, Lame, BladeEnc, Pegase, Mpega, MP3Enc.

OBSAH

INFORMACE

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

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

6 **AMIGA Review News**
ARCD #12 vychází

8 **Amiga Inc. ohlašuje AmigaOne**
specifikace hardware pro novou platformu Amiga

HARDWARE

9 **Přestavba A1200 do PC toweru**
je pro vás originální tower pro Amigu příliš drahý? Zkuste to se skříní pro PC!

10 **Zip Drive Atapi**
jak na Amize zprovoznit Zip mechaniku

HUDBA

12 **Merregnon Soundtrack - Volume 1**
zaposlouchejte se do starodávného příběh vyprávěného skladbami legendárních amigovských hudebníků

SOFTWARE

13 **QuickTime 2.0**
nový přehrávač QuickTime videa

14 **WinFellow 0.4.2 build 1**
další emulace Amigy pod Windows

17 **Aminet Set 10**

18 **Malé, ale užitečné**

20 **Grafické softwary pro Amigu**
to nejlepší, s čím si můžete troufnout stát se profesionálním grafikem

WORK

22 **Tvorba MPEG Audio na Amize**
kterak si s pomocí Amigy obstarat zvukové soubory MP3

AMIGA MAX

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

27 **F1GP - San Marino, Imola**

28 **Novinky ze severu**
co na nás chystají sousedi z Polska?

30 **Nightlong: Union City Conspiracy**
recenze gigantické adventury od Clickboomu

32 **Hrát po síti**
přehled vybavení a síťových her na Amize

35 **Hry z Aminetu VIII.**
tetrismania

36 **Aminet Games**
PD kompilace od Schatzruhe s bonusem v podobě plných komerčních her

REDAKČNÍ RUBRIKY

38 **ARCD #9, #10, #11**
AMIGA Review Bazar

POZOR! ARCD #5: SLEVA!

Chybí vám ve vaší sbírce ARCD #5? Toužíte po plných verzích programů GoldED 4.8, CygnusED 3.5, ArtEffects 1.5 nebo Directory Opus 5.5? Chcete si prohlédnout fotogalerii z českých parties Apocalypse '99, MaleS, M.I.P. #5 a votického Workshocku? Máte chuť probrat se příspěvky z loňské Apocalypse a získat přístup ke stovkám MB dalších dat a programů? Pak neváhejte! V rámci mimořádné akce si můžete objednat ARCD #5 za pouhých 100,- Kč včetně poštovného! CD vám bude poté zasláno jako doporučená zásilka. Bližší informace o CD získáte na internetové stránce http://amiga.atlantida.cz

Co se děje kolem Amigy

Petr Krenželok

Mám asi tři hodiny na to, abych napsal historicky svůj poslední sloupek pro Amiga Review, v podobě, v jaké náš časopis známe dnes. Za několik hodin již budu sedět v IC a z okna pádicího vlaku se mi bude vzdalovat okolní krajina, stejně jako mé čtyři roky přítomnosti na stránkách Amiga Review. Večerní koncert jemně doom metalových NightWish a následný několikadenní pobyt v Praze mě snad zbaví zbytečné nostalgie. Vzpomínám si na třetí díl mé oblíbené tetralogie Vetřelci a poznámku jednoho z hlavních hrdinů ve stylu "staré věci zanikají, aby daly vznik věcem novým, lepším". Nečekám sice, že z laboratoří Amiga Inc. vzejde slizká klávesnice s kyselinou místo elektronických součástek, nicméně k potřebnému ozdravění ducha v komunitě amigistů bude zřejmě zapotřebí ujít ještě nelehkou cestu, abychom na okolní svět nepůsobili podivínským dojmem. Z následujících řádků se dovíte proč ...

Můj negativní dojem k některým praktikám Amiga Inc. se prohloubil v momentě, kdy jsem se poměrně nevinně na mailing listu Open Amiga zmínil o QNX. Moc jsem nepochopil, proč Gary Peake zareagoval jak zareagoval. Tedy, abych byl přesný - byl jsem upozorněn, že jsem přítomen na mailing listu sloužícím vývojářům Amigy, na který zmínky o QNX nepatří. Poté co na Garyho ostře zareagoval jeden z vývojářů přítomných v konsorciu Phoenix, jsem se raději do další diskuse nezapojoval. Gary měl samozřejmě pravdu, z jistého pohledu určitě ano. Nicméně mám neblahý dojem, že Amize tato "pravda" vyhovuje, a to už tak v pořádku nevidím.

Před jistým časem totiž Gary Peake, coby ředitel technické podpory Amiga Inc., a greenboy, šéf konsorcia Phoenix, souhlasili s výměnou zkušeností a vývojářů. Jen za týden či dva však Amiga oznámila samostatné mailing listy. Jak jsem již řekl, v podstatě na to měla právo. Jenže faktem na druhé straně je, že nemalá část vývojářů Amigy se rozhodla vyvíjet rovněž pro QNX. Osobně se rovněž řadím ke skupině těch, kdo se necítí být více amigisty skrze technologii Tao, než technologii QNX. Obě tyto technologie mají s původní Amigou společné jisté principy. Všichni si asi pamatujeme, že společnost QNX, za doby, kdy Amigu vlastnila společnost Gateway, byla oficiálním OS partnerem tehdejší Amiga Inc. Tehdy Amiga Inc. ke QNX přišla na doporučení Fleecyho, stejné osoby, která později vehementně kritizovala Collase za přechod k jádru Linuxu, stejného Fleecyho, jež poté našel pro společnost Amino partnera v Tao Group, a to jen krátce poté, co bylo nadmíru jasné, že v případě použití technologie QNX by se Amiga Inc. dostala pouze do role řádového vývojáře, poskytující nadstavbu nad QNX. Najednou Fleecymu nebyl Linux na obtíž.

Občas mi postup Amiga Inc. připadá jako hra chlapců, kteří si k této hře pozvali kamarády a někdy i kamarády kamarádů a řekli si, že to zkusí profesionálně.

Nemám rád lživé reklamy českých operátorů mobilních sítí, proto nevidím nejmenší důvod, proč bych měl podobné principy tolerovat u Amigy. Je to přehmat za přehmatem - strategické partnerství se společností Red Hat, které vlastně až zase tak strategickým partnerstvím není; rozporuplné signály o skutečném počtu prodaných SDK, jež možná není zdaleka tak vysoký, jak udává Amiga; licenční smlouva u SDK hovořící o provizích z aplikací plynoucích na konto Amigy. Co naplat, že ji později Amiga pod tlakem veřejného amigistického mínění změnila? Honosně oznámené partnerství se společností Meternet, kdy po shlédnutí původní webové stránky této společnosti člověka notně přepadl dojem, že tento vzhled snad nemá na svědomí ani Microsoft Word.

A co takhle náhlá změna z SDK update 1.1 na 1.01, nebo oznámení Classic AmigaOS 4.0, jež se zanedlouho změnil na OS 3.9? No, menší komunikační šum mezi pár lidmi u Amigy ;-)

Cože, OS 3.9? Ano je to tak. Po Boing Bagu číslo 2 by v prosinci měla světlo světa spatřit nová verze AmigaOS 3.9, z dílny německých Haage & Partner. Detaily samozřejmě neznám, k nahlédnutí je zatím pouze jeden screenshot a cena, jež bude činit něco kolem 40 USD.

Když už jsme u Classic Amigy, chvíli u ní zůstaňme. Přiznám se, že jsem dění ze světa zatím jediné a skutečně existující Amigy poněkud vypustil. Je smutné se podívat na Czech Amiga News a číst o událostech jako o rozporu Elboxu s Frankem Mariakem (autor CGX), jež specifikace Mediator boardu Elboxu spolu s vývojem ovladačů pro tyto karty prodal jiné společnosti.

ELBOX má problémy nejen s Mariakem, ale rovněž zdá se s hašteřením se společností EyeTech, autory karet Predator a AmigaOne1200 a AmigaOne4000. Malé vysvětlení.

Společnost Elbox se jala vyvíjet karty Mediator, v podstatě jako náhradu za ZII sloty tower Amig. Elbox tak chtěl zpřístupnit amigistům PCI sloty a Mariak měl vyvinout potřebné ovladače. K dispozici by pak byla zřejmě nějaká levná varianta PCI grafické karty (ovšem co znamená levná ve světě amiga hardware ;-), popřípadě SharkPPC či SharkPPC+.

Společnost EyeTech k problému přistoupila podobně, s tím rozdílem, že karty Predator Plus měly navíc obsahovat AGP či možnost zapojení G3 nebo G4 procesoru. Predator se měl napojovat na grafický konektor PPC akceleračních karet Phase5. Díky tomuto designu umožňuje Predator busmastering a DMA přístup do paměti akceleračního PPC boardu Phase5, zatímco v případě Mediatoru se data kopírují skrze rozšiřující konektor v A1200. Už tady je jasné, že je design EyeTechu pokrokovější než design Elboxu.

A protože je součástí posledního dopisu komunitě rovněž Billovo oznámení specifikací AmigaOne, mělo vše další patřičný spád. Specifikace AmigaOne není dle mého názoru ničím převratným, ale to ani zřejmě nemělo být účelem. Aby tedy vaše hardwarová sestava splňovala požadavky na označení AmigaOne, musí mít k dispozici příští generaci grafické karty Matrox (zřejmě G800), v podstatě libovolný procesor podporovaný virtuálním procesorem, 64 MB paměti, 10 GB harddisk, PCI, USB 1.0, FireWire, 10/100 Ethernet, 56K modem, CD/DVD-ROM. Protože však Amiga Inc. již dříve dala jasně najevo, že není a nebude výrobcem hardware, následovalo oznámení prvního AmigaOne hardware produkovaného třetí firmou, kterou není nikdo jiný, než právě EyeTech. Představitelé Amigy mají sice opět naprostou pravdu v tom, že hardware si může dělat kdo chce, nicméně osobně toto oznámení či jeho formu považuju za mírné fiasko. Amiga totiž na sebe poslední dobou strhla zvýšenou pozornost médií a všichni asi očekávali něco pokrokového. Když to řeknu velmi vulgárně, namísto toho jsme se dočkali informativně nevyváženého prohlášení, obsahujícího oznámení produktu, který se asi nedá nazvat jinak než "bastl".

Nic proti samotnému designu AmigaOne1200/1400. Ten sám o sobě obsahuje 6 PCI, 1 AGP slot, slot pro desku s G3/G4 MAC modulem, desku s periferiemi. Dá se říct, že je to v podstatě obojživelný systém. Dokud nebude k dispozici AmigaDE pro AmigaOne1200/4000, bude jako hlavní stroj fungovat A1200, s ovladači umožňujícími využít PPC, externí AGP grafickou kartu a periférie, a až bude dostupné AmigaDE prostředí, vše se obrátí, a současná Amiga se využije buďto pouze kvůli čipsetu, nebo se může odpojit úplně a použije se emulace.

Tady pak Elbox na EyeTech "zaútočil" v tom směru, že jejich design neumožňuje použití jakékoliv starší akcelerační karty na straně Amigy. AmigaOne1200/4000 se totiž připojuje k Amize přímo na rozšiřující/CPU konektor, což pojal Elbox jako konkurenční výhodu, protože zde již nezůstalo žádné místo pro současné akcelerační karty.

Nějak nápadně mi však toto "soutěžení" v dodatečně vydaných specifikacích produktů a hodnocení produktů konkurence připomíná dřívější roztržku mezi

pokračování na straně 7 ...

AMIGA NEWS REVIEW

Krátké zprávy

Opustil nás Bob Cosby

S bolestí v srdci vám oznamujeme, že nás 23. října tohoto roku opustil jeden z největších amigistů, Robert Cosby, blízký přítel Jay Minera a Billa McEwena. Bob pracoval od letošního července v Q/A oddělení Amiga, Inc. Robertově manželce a rodině vyjadřujeme upřímnou soustrast.

Zvuková karta Repulse bude vyráběna individual Computers

Po delším jednání byla uzavřena smlouva mezi Aliendesign, návrháři Repulse, a individual Computers. Pokud individual Computers získají dostatek předobjednávek tento měsíc, výroba může začít ještě tento rok. I když i takové velké společnosti jako Nokia a Ericsson hovoří o nedostatku součástek, všechny potřebné komponenty je možné získat do poloviny prosince. Posílejte vaše předobjednávky jejich prodejním partnerům, kteří je budou shromažďovat a pak je zašlou individual Computers.

http://www.jschoenfeld.com/

RJ Mical bude pracovat na technologii podobne Amize

Amiga a 3DO veterán RJ Mical přechází do Red Jade. Mical se přidává k této začínající firmě zabývající se bezdrátovou zábavou, aby vytvářel technologickou orientaci firmy a vedl interní i externí softwarové skupiny. Micalova předcházející práce byla spolupodílení se na vývoji herní konzole 3DO, spolupráce na vývoji systému Lynx (herní handheld od Atari) a vedoucí softwarového vývojového týmu pro Amigu. "Micalovi bohaté zkušenosti jsou neocenitelné pro vývoj našeho produktu," řekl výkonný ředitel Red Jade Gunnar Tyrsing. "Jeho dřívější spolupráce s hardwarovými i softwarovými firmami v oblasti interaktivní zábavy nám dává záruku jeho znalostí o vývoji této oblasti." Red Jade vyvíjí mobilní bezdrátovou hardwarovou platformu, která kombinuje možnosti pro hry, hudbu a digitální asistenty PDA.

http://www.redjade.com/

Pokračování na straně 7

Zpravodajský servis je přebírán ze stránek Czech Amiga News

http://www.realdreams.cz/amiga/indexcz.html

CZECH AMIGA NEWS

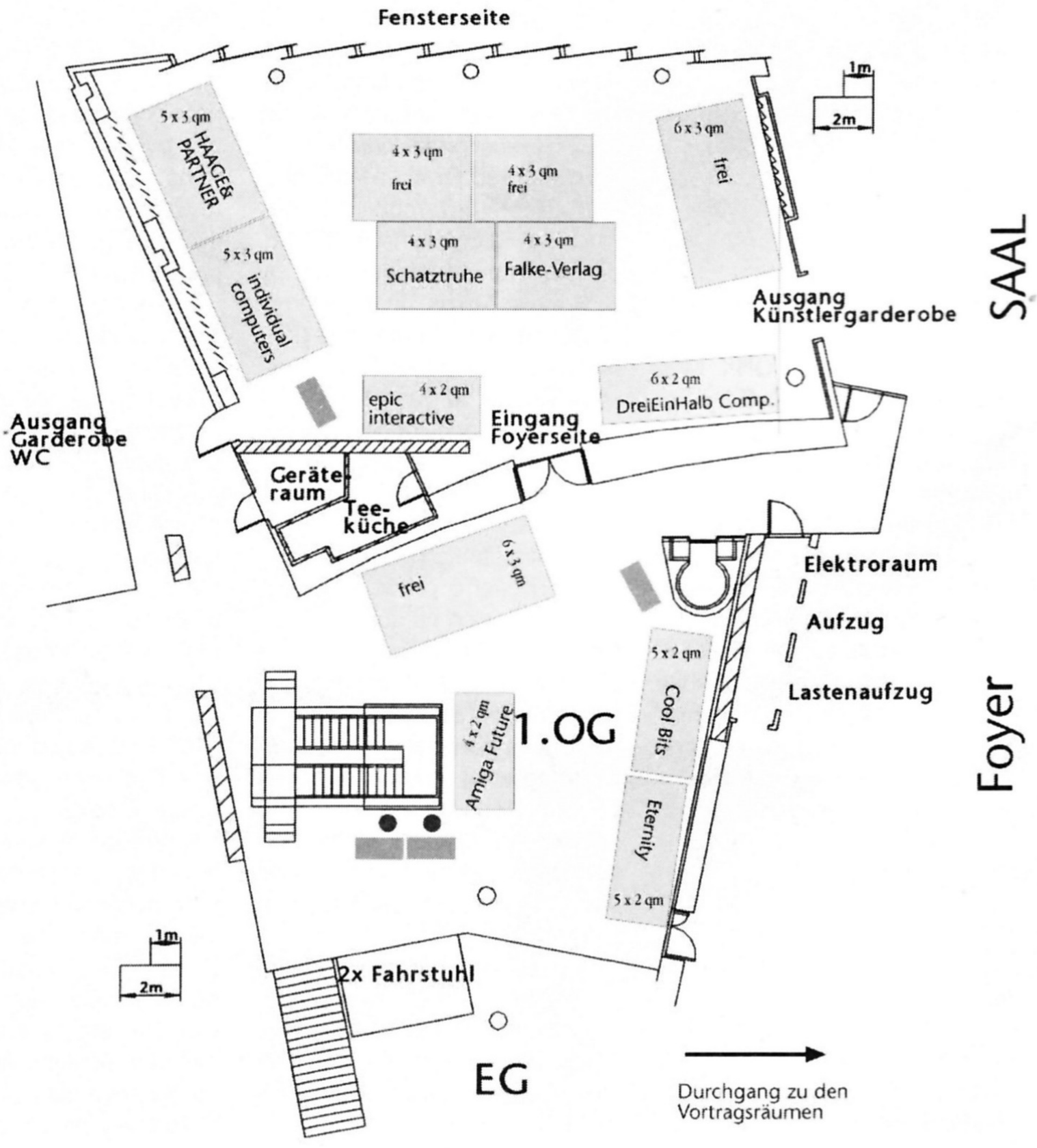
WOA 2000 world of AMIGA 2000

Mediapark v Kolíně nad Rýnem se za začátku prosince stane největším útočištěm všech amigistů z celého světa. Od 9. do 12. prosince se tu totiž bude konat letošní nejočekávanější Amiga událost, World of Amiga 2000. Hlavním bodem bude veřejná premiéra a prezentace nového systému Amiga OS 3.9, rovněž to bude první místo, kde si jej budete moci koupit. Každou hodinu tu také budou probíhat semináře o novém OS a dalším zajímavém SW a HW pro Amigu.

Mezi vystavovatele se dosud přihlásili: Amiga Inc., Amiga Future, Cool Bits, DreiEinHalb Computer, epic interactive, Eternity, Falke-Verlag, Haage&Partner Computer, individual computers a Schatztruhe. Vystoupí zde také Bill McEwen, aby uživatele seznámil se svou vizí budoucnosti Amigy.

Veletrh bude otevřen po oba dny od 10 do 18 hodin, vstupenky v předprodeji jsou za 15 DM, na místě pak za 18 DM.

http://www.haage-partner.com/actions/woa2000



AMIGA REVIEW CD #12

Je tu podzim, zima klepe na vrátka a my vám pro tento nečas přinášíme další, dvanácté AMIGA Review CD. Opět se můžete těšit na spoustu zajímavých bitů pro vaše počítače.

Utility

Na úvod omluva všem, kteří nenalezli na minulém CD slibovaný Personal Paint. Při masteringu se chybička vloudila a tak plnou verzi grafického software Personal Paint 7.1b zařazujeme operativně nyní. Když už jsme u grafiky, nesmíme zapomenout na novou verzi PerfectPaintu 2.3 a nový MetalWeb. Podle návodu na straně 20 a se softwarem na tomto CD si můžete zkusit vytváření zvukových souborů ve formátu MP3, doporučujeme ale skutečně RYCHLÝ procesor, nejméně 040. Máteli přístup k PC, můžete si s balíkem WinFellow vyzkoušet emulaci Amigy pod Windows. Na Workbenchi vám budou řádit i Malé, ale užitečné prográmky a samozřejmě to nejnovější z Aminetu.

Scéna

Podzim byl na amigácké sešlosti poněkud chudší, než léto, nicméně z hlavní listopadové události, Satellite & Kindergarden Party 2000, vám přinášíme kompletní sbírku příspěvků čítající několik desítek MB. Ovšem nezůstanete ochuzeni ani o data z dalších setkání scény.

Hry

Klasikou určenou pro vaše hladové harddisky je plná verze závodní hry XTreme Racing, dále je připraveno několik starších disketových her. Nesmějí samozřejmě chybět ani Hry z Aminetu VIII. a hry pro emulátory herních konzolí.

Data

Ke stránkám Czech Amiga News, české Amiga konferenci a dalším datům jsme připravili bonusovou audio stopu - Revenge od Andrease Urbana, skvělý soundtrack, který se blíží atmosféře Merregnonu

! ARCD #12 vychází 20.11.2000 !

Zmatky kolem CS&E

Jak pravděpodobně víte, společnost Crystal Software & Electronics se rozhodla opustit Amiga trh a došlo také ke zrušení několika připravovaných her. Pak se však objevila zpráva, že se ředitel David Connolly rozhodl předat Amiga část nově jmenovanému řediteli prodeje Dirku Harlaarovi. Tato část CS&E, která bude sídlit v Německu, bude zaměřena na distribuci her pro Amigu i pro PC. Připravuje také vlastní výukový software "Cosmos Fun Class". Nyní však byla uveřejněna finální tisková zpráva:

"Vedoucí ředitel CS&E, David Connolly, se rozhodl zůstat vedoucím ředitelem své společnosti. Avšak CS&E dále nebudou aktivní na Amiga trhu. Byla založena nová společnost Survivor Org., která získala všechna Amiga práva, která vlastnila CS&E. Vedoucím ředitelem této společnosti je Dirk Harlaar. (A toto je konečné rozhodnutí). Survivor Org. se zaměří na Amiga software a doufáme, že vám budeme moci brzy sdělit podrobnosti o připravovaných produktech. Prosíme, abyste pochopili, že tato nová společnost je jen pár dnů stará. Již jsme získali několik her, ale ještě je příliš brzy prozrazovat jakékoliv podrobnosti. Výukový program Cosmos Fun Class bude brzy vydán pod hlavičkou Survivor Org."

http://www.pc-software.com

Co se děje kolem Amigy

... dokončení ze strany 5

Phase5 a společností Met@box. Všichni víme jak to nakonec dopadlo - nikdo nikdy v reálu neviděl produkt ani jedné z těchto společností. Tohle už snad musí unavovat i ty nejskalnější zarputilé zastánce dalšího rozšiřování současné hardwarové technologie Amigy.

Netvrdím, že EyeTech svůj produkt nedokončí, myslím si pravý opak. Možná se nakonec dočkají majitelé Classic Amig lepších technologií, než slibovaly P5 a Met@box. Není již však pozdě? Kolik uživatelů dnes ještě bude ochotno investovat do těchto technologií? S podivem je, že navíc Amiga Inc. nenápadně naznačuje, že skutečně samostatných řešení se dočkáme až v třetím kvartálu roku 2001. Ani tento termín již sice není daleko, ale multiplatformních řešení je zde více a navíc mi například technologie Microsoft.Net celkem nápadně připomíná technologii Tao.

Doufám, že Microsoft nebude i v této oblasti první, protože to už bych opravdu nemusel přežít. Stejnou měrou si však přeju, aby svět Amigy prošel jistým duševním ozdravěním ... a dospěl. Ale to již záleží také na každém z nás.

Mějte se moc fajn a pokud budou hvězdy Amize nakloněny, možná se ještě někdy v budoucnu potkáme na stránkách tištěného časopisu, o Amize ...

Krátké zprávy

Petro odchází

Po letech neúnavné práce pro Amigu Petro Tyschtschenko oznámil svůj odchod. Na konci tohoto roku budou všechny činnosti a kanceláře Amiga Germany uzavřeny. Chtěli bychom touto cestou poděkovat Petrovi a jeho týmu Amiga Germany za důležitou pomoc Amize v dobách temna. Mnoho štěstí do budoucna!
http://www.amiga.com/corporate/110200-petro.shtml

YAM se stává OpenSource

YAM v2.2 je špičkový emailový klient využívající MUI. Tato verze opravuje některé chyby z YAM 2.1 a přidává finskou lokalizaci. Toto je poslední verze YAMu vytvořená Marcelem Beckem. Kompletní zdrojové kódy YAM 2.2 byly zveřejněny pod licencí GNU General Public License a můžete si je stáhnout ze stránky YAM OpenSource. Pokud chcete pokračovat ve vývoji tohoto programu nebo jej portovat na jiný operační systém, registrujte se na *sourceforge.net* a využijte CVS repository pro získání aktuální verze zdrojáků. Nezapomeňte Marcelu Beckovi sdělit vaše plány.
http://yamos.sourceforge.net/
http://www.yam.ch/archive.html

Kanál #amiga na germany.net se přesune #amiga na EuIRC

IRC kanál #amiga z irc.germany.net od nynějška najdete na EuIRC. Jméno kanálu zůstává stejné, pouze původní server je nahrazen serverovou sítí. Na EuIRC se můžete připojit na *irc.euirc.net* nebo *irc.hes.de.euirc.net*. Podrobnosti získáte na stránkách tohoto kanálu na:
http://cubique.elge.de/amiga

Octamed SoundStudio V2

Podle stránek OctaMED SoundStudia se připravuje Amiga verze 2 OctaMED SoundStudia. Původně byla plánovaná na konec roku 2000. Avšak noví programátoři získali málo ohlasů na připravovanou verzi od potencionálních uživatelů a nejsou si jisti, jak velký počet zákazníků by Amiga verze měla. Takže, jestli doopravdy chcete, aby vznikla nová V2, pošlete e-mail na KatoDev: *Joern-Thorsten@med.uk.com*, do předmětu napište: "I want a new Amiga V2" a v těle zprávy napište, že doopravdy chcete novou Amiga verzi. Pokud získají dostatek podpory, rádi budou na V2 nadále pracovat. Je to jen na vás!
Poslední beta verze Octamed Soundstudio v2 (i když hodně stará) byla nyní zaslána na Aminet a je též na ARDC #12.
http://www.octamed.co.uk/

Merregnon CD se slevou 30% !

Ve spolupráci s producentem desky Thomasem Böckerem jsme pro vás připravili exkluzivní nabídku. Čtenáři, kteří pošlou tento kupón na adresu redakce, obdrží dobírkou CD za speciální cenu 470,- Kč (sleva více než 200,- Kč). Nezapomeňte napsat vaši adresu a obálku označte heslem "Merregnon". Recenzi najdete na straně 12. Nabídka platí jen pro ČR!

Amiga, Inc. ohlašuje AmigaOne

Josef Brož

21.říjen 2000
Melbourne, Austrálie
Je nám velkou ctí, že můžeme oznámit nový Amiga hardware po přibližně šesti letech. AmigaOne - je náš první spotřebitelský produkt, který bude zaměřen na trh desktopů a pracovních stanic. Další produkty budou pokrývat trh osobních digitálních asistentů, apod.

Na těchto produktech poběží samostatný kus software - revoluční Amiga Digital Environment (dále jen - DE). Dokončili jsme specifikace AmigaOne před třemi měsíci a pojmenovali je "zico". Jedná se pouze o specifikace, nikoliv produkt, protože Amiga je softwarová společnost, není výrobcem hardware. Schopnost Amiga DE fungovat na rozmanitém hardware a operačních systémech nás zbavuje závislosti na hardware a dává našim partnerům, zákazníkům svobodu vybrat si hardware, který se nejlépe přizpůsobí jejich potřebám a vkusu.

Specifikace "Zico":
- některý z hostitelských procesorů (PPC, x86, Arm, SH4, MIPS)
- 64 MB RAM
- nová generace grafických karet Matrox
- zvukové karty na bázi Creative EMU10K1
- 10 GB+ Harddisk
- CD/DVD mechaniky
- USB 1.0
- rozhraní Firewire
- 10/100 Mbps Ethernet
- 56k modem
- Spare PCI slots

Po dokončení "specifikačního" stadia AmigaOne jsme kontaktovali několik uznávaných hardware firem - potenciální partnery, které by zajímala výroba AmigaOne produktů. Zatímco jsme vyjednávali, nyní Vám chceme představit našeho prvního partnera a jeho soubor produktů pro AmigaOne. Firma Eyetech Group (Stokesley, Anglie) má skvělou reputaci v Amiga komunitě. Během posledních pěti let udělali hodně pro přežití Amigy Classic. Cítíme, že při tvorbě první nové Amigy se tato zkušenost ukáže jako neocenitelná.

Komentáře představitelů
Bill McEwen - president Amiga, Inc dodává: *"Toto uspořádání postavené na rozšíření našich existujících partnerských dohod s Eyetech bylo poprvé oznámeno v dubnu tohoto roku. Naše zkušenost z tohoto období ukazuje Eyetech jako rozumnou společnost, schopnou dodržet slib. A tato úva-ha také zapůsobila v našem výběru hardwarového partnera pro PPC verzi Amiga One."*

Alan Redhouse, podnikový ředitel Eyetech, řekl: *"Mám radost, že jsme schopni stavět na našem existujícím partnerství se společností Amiga a že můžeme pokračovat v naší spolupráci na technické a výrobní úrovni. Naše mnohaleté zkušenosti s Amigou, naše snahy posunout Amigu vpřed značí, že jsme schopni pracovat tak, abychom dodali osvědčené řešení upgradu, které dá uživatelům klasické Amigy a jejich aplikacím podstatný výkon a zaručí kompatibilitu s novým AmigaDE."*

Fleecy Moss (Amiga, Inc) dodává: *"Po rozhovorech s hardware vývojáři z různých firem jsem přesvědčen, že spolupráce s Eyetech nám dovolí nabídnout elegantní řešení, které zaručuje skvělé úrovně zpětné kompatibility a pevné základy pro nový Amiga Digital Environment. Vrcholem na nás vznesených požadavků bylo zaručit těm, kteří investovali mnoho peněz do Amigy Classic, aby nebyli odloženi 'k ledu'. Nikdo se nedokáže zavděčit všem, ale myslíme, že jsme přišli s takovou nabídkou produktů a řešení, která uspokojí většinu z Vás."*

Co chystá Eyetech
Eyetech se zaměřuje na potřeby současného Amiga trhu a stálé investuje značné prostředky do klasické Amigy:

AmigaOne PPC 1200
Board využívá technologii Eyetech - Predator. Spolu se "Zico" specifikacemi nabízí perfektní spolupráci mezi klasickou Amigou a další generací.

AmigaOne PPC 1200 nabízí všechny funkce jako samotná PPC verze Amiga One. To dovolí zákazníkům, kteří do klasické Amigy investovali své peníze, pokračovat v používání jejich počítače. Procesor 68k bude v A1200 emulován PPC procesorem v AmigaOne, zatímco klasický operační systém může využít možnosti nové generace hardware AmigaOne.

AmigaOne PPC 4000
Kit pro A4000 je navržen podobně. Dovoluje zákazníkům - uživatelům klasické A4000 - další rozvoj a prospěch z generace AmigaOne. AmigaOne PPC 1200 od Eyetechu bude k dispozici jako upgrade pro vlastníky počítačů A1200 v Toweru. AmigaOne PPC 4000 je určena pro A4000 v Toweru. Rozšíření pro ostatní klasické Amigy (A3000 Amiga International a A4000T) budou k dispozici později.

Upgrade na AmigaOne
Amiga One a upgrade A1200 (A4000) bude obsahovat jeden AGP slot a šet PCI slotů, rozšiřitelný CPU slot (G3/G4 karty pro Macintosh), paměť až 512 MB SDRAM, high speed IDE/ATAPI interface, atd. Systém může bootovat do klasického Amiga Workbenche nebo AmigaDE. Posledně zmíněný rys dovolí zákazníkům užívat výhod výkonu G3/G4 a 512MB SDRAM pro software Amigy Classic. Oba boardy (pro A1200 a A4000) budou k dispozici v první čtvrtině roku 2001. Developerská verze bude dostupná ještě v prosinci tohoto roku.

Design obou produktů firmy Eyetech (Amiga One PPC A1200 a A4000) bude navržen s ohledem na současné uživatele a vývojářskou komunitu. Za účelem usnadnit přechod (od klasické Amigy k

Amiga One), bude klasický OS Amigy dále vyvíjen. OS 3.9 bude uveden před Vánocemi a přinese mnoho nových funkcí, které umožní běh klasických programů na AmigaOne PPC. Firma Eyetech jedná s dalšími současnými výrobci hardware o možnosti licencování výrobků a spolupráci, která by zabezpečila plynulý přechod rozvoj Amiga komunity.

Partnerské smlouvy
Amiga je také velmi blízko sepsání partnerských smluv pro počítač AmigaOne. Standardní ATX AmigaOne byla navržena tak, aby na ní běžel nový AmigaDE, který dovolí portování nejlepšího software z Amiga Classic přímo na Amiga DE a dále využíval jeho možností.

Všechny tyto práce, včetně testů hardware a softwarových komponentů, jsou rozvrženy tak, aby produkt byl na trhu v třetím kvartálu roku 2001. Amiga, Inc dále jedná s několika potenciálními partnery - společnostmi pro vývoj a výrobu vlastního AmigaOne software. Mezi další společnosti, které se zajímají o produkování PPC verzí patří i bplan GmbH (Německo).

Připravuje se nová internetová stránka, jmenovitě pro zprávy, otázky, komentáře a diskuse týkající se Amiga One. Zveme vás, abyste stránku navštívili a aktivně se zapojili.

Internet:
http://www.amiga.com/products/one/

AmigaOne

Přestavba A1200 do PC toweru

Tom Przybyla

Doby, kdy jsme mohli provozovat pohodlně Amigu v původní skříni (desktop spojený s klávesnicí), jsou už nenávratně pryč. Nejdříve jsme měněli Amigu holou, ale potom k ní postupem času začaly přibývat jisté periférie, které naši oblíbenou krabici brzy přerostly a úhlednost Amigy Classic (Magic) byla ta tam.

Nejdříve u většiny z nás přibyl harddisk, který se ještě dovnitř při troše snahy uzavřít nechá, ale už překáží. Turbokarta má svou pozici pevně danou a tak není problém ji tam jen zasunout, ale Blizzard 1240 má přímo na sobě malý chladič, který přesahuje dno Amigy a tak je třeba nechat otevřená spodní dvířka, což umožňuje případné nalomení základní desky. Grafická karta BVision se údajně dovnitř ještě taky vejde, ale tady už pochybuji o úspěšném uchlazení vnitřku Amigy! Zvukovka Melody1200 by tam měla vejít taky a rovněž interní ScanDoubler a 4xEIDE Buffered, popř. FastATA2/EIDE pro připojení čtyř IDE zařízení. Vím o jednom umělci, který si dovnitř namontoval místo disketovky ZIP drive (Scaterac), ale to je naprosté maximum, při kterém jde ještě horní víko uzavřít, ale utrpení takto zabedněné základní desky musí být značné!!! A toho, co se nám do Amigy už nevejde, je dnes taky dost. Na prvním místě to byla CD-ROMka, tu jsme ale jednoduše položili vedle Amigy, ze které vedl datový a napájecí kabel a to zatím nevypadalo tak strašně. Ovšem začíná nám docházet šťáva, standardní trafo už to neutáhne a tak je třeba koupit jiné - to od PC. Je to taková nehezká plechová krabice, ze které vede spousta drátů. Přichází druhý harddisk položený na CDčku a už to vypadá dost divně a pokud k tomu přidáme reproduktory, na stole se nedostává místa. Úvahy nad přestavbou do toweru se hromadí a plánovaný příchod PCI karet, které se provozují postavené pravým úhlem k základní desce, je jen umocňují. Nevyjmenoval jsem asi všechna zařízení, která by mohla překážet mimo Amigu, ale u všech z nás (majitelů A1200) to bylo podobné a tak raději vše namontujeme do toweru a máme najednou vše úhledně srovnáno pohromadě, nehledě na bezpečnost proti možným zkratům různě pospojovaných drátů. Tady ale přichází potíž v podobě vhodného toweru, pro řekněme nestandardní vybavení. Originální Amiga towery jsou příšerně drahé a tak jsou tu dvě další možnosti. Tou první je postavit si tower sám, z lehkého dřeva (ano čtete správně), vybavený patřičným, nejlépe hliníkovým odstíněním zevnitř, a nebo z kovového plechu. Pokud nemáte dostatečnou zručnost pro vyrobení bedny se všemi otvory a vnitřními úchytkami, je tu možnost další - použít tower určený pro PC, což s sebou taky nese jisté potíže.

Jak postupovat při samotné přestavbě? Hlavně s rozvahou a opatrností. Předně, ať se rozhodnete pro kteroukoliv variantu, je to podobné. Naše základní deska potřebuje tower minimálních rozměrů cca 42x25x12cm a je lepší jí dát nějakou rezervu. Vyjmete-li základní desku Amigy z původního dna, nastane první potíž s konektory na zadní straně základní desky, které nezapadnou do PC skříně. Zde je pro větší stabilitu konektorů možné ponechat desku v původním dně! Pouze odstraníte gumové nožičky a oříznete přebytečné části umělé hmoty a potom desku přišroubujete i s plastovým původním dnem do připravené skříně. Díry pro přišroubování si snad každý odvrtá. Tím vám odpadne úprava zadní stěny skříně a upevnění konektorů i vlastní základní desky, která zůstane tímto způsobem jednak odstíněná, a navíc uchycená pár mm od stěny skříně. Takové řešení se vám může zdát nemotorné, ale pokud původní dno úhledně oříznete a dobře přišroubujete na stěnu skříně, tak kromě zadní části pro uchycení konektorů není plast ani vidět a vypadá to velmi dobře.

Největší potíží při přestavbě Amigy do toweru je klávesnice! Skutečně vše se dá relativně jednoduše obejít, ale s tou klávesnicí je potíž. Tady je rovněž několik možností jak to úspěšně vyřešit, viděl jsem je osobně a některé jsou skutečně unikátní, které u žádné jiné platformy určitě nenajdete. První možnost je sehnat si 31žilný kabel, dlouhý podle svých potřeb a potom původní (zelený) kabel klávesnice rozdělit na dva a mezi ně vložit a správně napájet 31 kontaktů na obou stranách a používat původní klávesnici uzavřenou do jakkoliv vyrobené bedničky - 31žilný kabel je asi 1 cm v průměru a je dost neohebný, tak si to představte. Další (řekl bych o něco méně hroznou) variantou je pořídit si asi 1,5 m 31žilného datového kabelu (takový ten šedivoplochý jako u harddisku) a napojit ho podobně jako v předchozím případě. Je to "pohyblivější", protože tento kabel je ohebnější, ale zase moc široký. Viděl jsem takto připojenou klávesnici na Apocalypse99, kdy klávesnice byla v původní (prázdné) skříni A1200 a zbytek ve vysokém toweru. A teď raději k přijatelným řešením. Asi nejpřijatelnější možnost pro amigisty je zakoupit si interface a kryt na původní klávesnici od Micronika, který Micronic dodává k originálním towerům pro Amigu. Ovšem doslechl jsem se, že většinou nepracují korektně s původní Amiga klávesnicí a jejich majitelé používají "raději" PC klávesnice. Taky je tu možnost napájet přímo na základní desku šest správných kontaktů, připojit na ně příslušný konektor (existuje jich několik) a použít některou starší klávesnici od A2000/3000/4000/CD32/CDTV a nebo opět PC klávesnici. Tento postup už je v některém starším AR, ale doporučuji jej jen opravdu zručným, protože je tu dost velké riziko poškození základní desky! Poslední a asi nejrozšířenější možností je zakoupit si PC-Keyboard-Interface, který jen zasunete do původní "patice" pro klávesnici a na přítomný konektor opět připojit některou ze zmíněných klávesnic. Osobně mám zakoupený Interface od Elboxu a funguje naprosto spolehlivě s klávesnicí PC! Nejvhodnější je ale použít klávesnici CD32 ještě od Commodore, která je naprosto stejná jako původní klávesnice A1200, ale i PC klávesnice splňuje všechny požadavky Amigy a navíc ji přihrává výhodnost její cena, protože je podstatně levnější, než výše zmíněné klávesnice pro A2000/3000/4000/CD32/CDTV.

Dále je na řadě umístění zdroje. U PC skříní je místo vyhrazeno a u hand-made skříní si musíte poradit podle vnitřního prostoru. Pro připojení jsou tu taky dvě možnosti. První spočívá v použití kabelu od původního Amiga zdroje, který se připájí přímo dovnitř PC zdroje a potom jen protáhnout k napájecímu konektoru základní desky. Pokud ale nechcete, aby vám na zadní straně tento kabel tvořil podivnou smyčku, dají se z PC zdroje vyvést všechna potřebná napětí a připájet je k napájecímu konektoru zevnitř. Musí se tam ale udělat pořádná izolace, aby nedošlo ke zkratu a následnému vyhození základní desky.

Disketová mechanika u Amigy má kromě krátkého datového kabelu (lze koupit v jakékoliv PC prodejně) jednu potíž. Chybí jí čelní panel! Pokud tedy vaše skříň nemá nalisovanou masku disketovky od výrobce, budete se muset poohlédnout po nějaké nefunkční PC disketovce a masku si z ní vzít. Jinak totiž bude vypadat dost obludně a navíc se do ní bude prášit, což jí na životnosti moc nepřidá.

Takže to bychom měli základní Amigu přestavenou v toweru a můžete pokračovat s připojením všech periférií, jako harddisky, CD-ROMky, ZIP drivery, Fast/ATA2 EIDE, CD-RW, Mediator PCI atd. Tyto kroky by už měli zvládnout všichni a tak to nechám na vás.

Před zahájením takovéto operace si předem všechno důkladně naplánujte a musíte dopředu počítat s jistými aspekty, které by mohly v budoucnu vadit. Např. z horní strany základní desky byste měli mít alespoň 2-3cm místa navíc, protože nevíte, kolikrát budete vyndavat turbokartu a ta kousek místa na vysunutí potřebuje. Okolo ní by rovněž měl být volný prostor, abyste v případě potřeby měli kam umístit chladič. Pokud máte umístěno několik periférií nad sebou (HDD, CD) měl by mezi nimi zůstat volný prostor cca 2-3 cm, rovněž kvůli chlazení. U větrání je jedna zásada: vždy pamatujte, že pokud máte jen jeden větráček, měl by odvádět teplý vzduch ven ze skříně a ne studený dovnitř. Pokud máte větráčky dva, jeden ať nasává vzduch dovnitř a druhý ať odvádí teplý vzduch ven a přitom by měly být umístěny tak, aby proudění vzduchu procházelo co největší částí skříně. Jiné to je s aktivními chladiči. Ty jsou konstruovány tak, aby jen chladily jeden procesor nebo čip a teplý vzduch "rozmetávají" okolo. Spolu s nimi je taky lepší mít větráček pro odvod tepla ze skříně.

Snad vám bude tento článek užitečný a pokud by se někdo snad potýkal s potížemi okolo takovéto přestavby, můžete se na mně obrátit *(redrose@post.cz)* a bude-li to v mých silách, rád vám poradím.

Zip Drive Atapi

Kryštof Karel

Tento článek se již jako druhý v pořadí zabývá připojením Zip mechaniky firmy Iomega k Amize. Předchozí článek informoval o možnostech připojení mechaniky k internímu IDE řadiči Amigy, případně k redukci na 4 IDE zařízení. Tento způsob připojení má sice mnoho nevýhod, ale na druhou stranu zůstává pro majitele low-end Amig jedinou možností, jak Zip Drive zprovoznit.

Vzhledem k faktu, že k internímu PIO-0 rozhraní Amigy lze připojit pouze dvě zařízení, z nichž první musí být harddisk, o zbývající místo musí Zip Drive soupeřit s dalším harddiskem či CD mechanikou. Protože však už ani na Amize není jakákoli vážná práce bez CD-ROM možná, pochybuji, že tento způsob připojení zvolí větší množství uživatelů. Druhá možnost, tedy připojení Zipu přes interní redukci pro 4 IDE zařízení, je také velmi problematická. Tyto adaptéry vyrábělo svého času mnoho firem; každá trochu jiným způsobem a s jiným softwarovým ovladačem, takže se zde o nějakém standardu nedá hovořit. Kromě toho bylo leckdy zprovoznění nejen Zip mechaniky, ale dokonce i harddisků či CD-ROM pomocí těchto výrobků vážným problémem. V neposlední řadě byl překážkou i příliš malý český trh; adaptéry se sem dovážely spíše výjimečně. Sám jsem měl v polovině devadesátých let možnost odzkoušet několik těchto výrobků, mezi jinými i redukci od slovenské firmy H.R.Soft. Zde často docházelo ke kolizím mezi softwarem dodávaným k výrobku a softwarem určeným k připojení CD-ROM. Pokoušel jsem se několikrát připojit CD-ROM pomocí balíku Atapi PNP, pomocí něhož lze za normálních okolností téměř bezchybně emulovat CD mechaniku ze CD32, ale zcela bezvýsledně. Rovněž Zip mechanika s tímto výrobkem nefungovala, a to ani za pomoci balíku IDEFix. Přesto jsem již 2 roky spokojeným uživatelem Zip mechaniky, a to včetně všech vymožeností, jež nabízí, jako je softwarové vysunování média, uspávání motoru, zabezpečení proti čtení i zápisu pomocí hesla či dokonce bootování. Ceny mechaniky i média v posledních letech několikrát klesly a na trhu se mezitím objevil další model Zip Drive, jenž používá jak starší 100MB, tak nové 250MB disky.

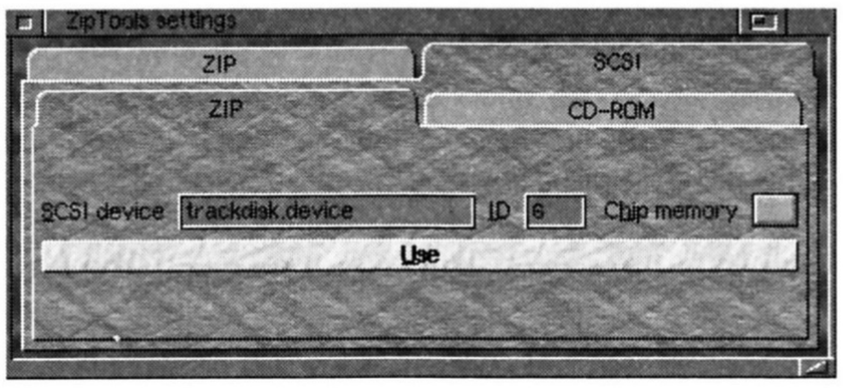
Hardwarové nároky

Pokud jste si pozorně přečetli úvod, je vám již jasné, že při zapojování Zip mechaniky si se starým interním IDE řadičem Amigy nevystačíte. K zprovoznění Zip Drive ATAPI budete potřebovat FastATA 1200 nebo FastATA 4000 Controller od firmy Elbox. První je určen pro A1200, druhý pro A3000-A4000. Tento článek je určen především uživatelům, kteří jsou ochotni do své Amigy ještě nějakou tu korunu investovat anebo pro ty, kteří to již udělali a přemýšlí, které další zařízení připojit. Pro ty, kteří budou po přečtení přemýšlet o případné koupi jednoho z výše uvedených výrobků, zde uvedu několik základních informací. Oba řadiče umožňují připojení hard-disků (i o větší velikosti než maximálních 4.3 GB), CD-ROM, CD-R, CD-RW, DVD (proboha, k čemu?), LS-120 a ZIP (100MB i 250MB) mechanik. Zařízení připojená pomocí těchto řadičů jsou teoreticky schopná operovat rychlostí až 16.6 MB/s. Ovladače podporují zařízení pracující v módech PIO-0 až PIO-4, UDMA-33 a UDMA-66. Oba výrobky se v praxi liší pouze způsobem provedení.

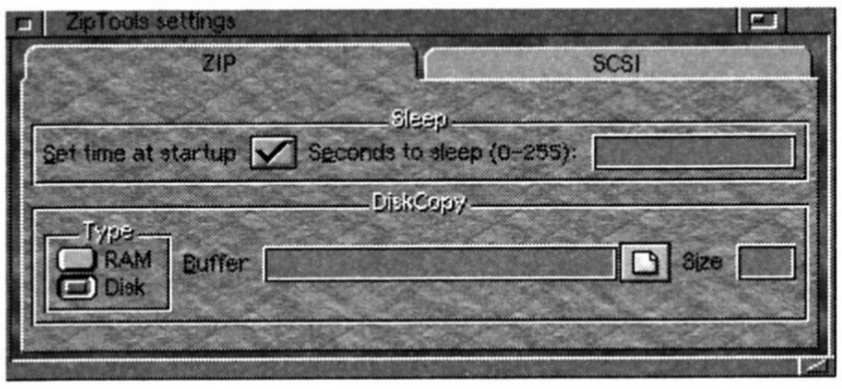
Instalace Zip mechaniky

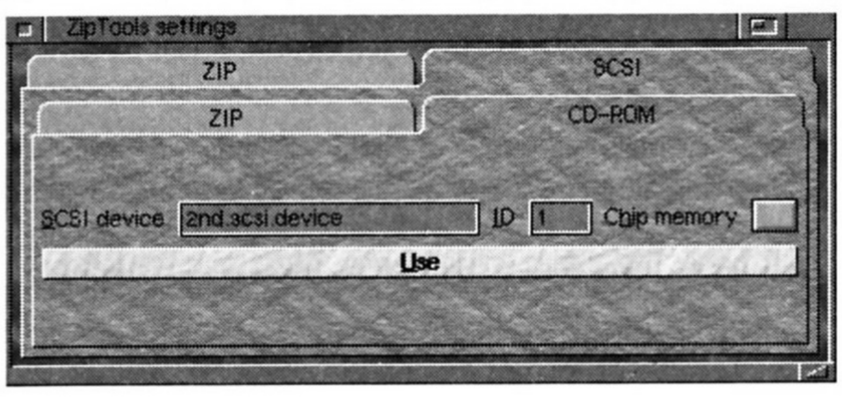
Instalace je velmi jednoduchá. Pokud již máte nainstalovaný řadič i software (podrobný návod je popsán v manuálech obou výrobků), připojíte mechaniku k vybranému IDE kabelu, pomocí jumperů nastavíte na MASTER či SLAVE a zapnete počítač. Potom už záleží jen na typu a snášenlivosti dalších připojených zařízení. Pokud totiž máte na jedné větvi zapojeno příliš pomalé zařízení (MASTER) v kombinaci s rychlým (SLAVE), sníží se rychlost přenosu na úroveň pomalejšího. Mně se na A1200 velmi osvědčila kombinace dvou rychlých harddisků na primární a CD-ROM (master) a Zip mechaniky (slave) na sekundární větvi. Nikdy raději Zip Drive nezapojujte jako master ani jej nepřipojujte k primární větvi řadiče, jinak se nevyhnete 30-vteřinovému čekání na přihlášení zařízení (u KickStartu 3.1). V některých případech a na některých sestavách se může stát, že se zařízení nepřihlásí ani po nabootování počítače. I v těchto ojedinělých případech stačí resetovat a po bootu je již vše v pořádku. Mnoho uživatelů však stejně používá nějakou utilitu, která počítač rebootuje hned na začátku startup-sequence (FastExec, PrepareEmul); v takovém případě vše funguje korektně i na výše uvedených nedoporučených zapojeních.

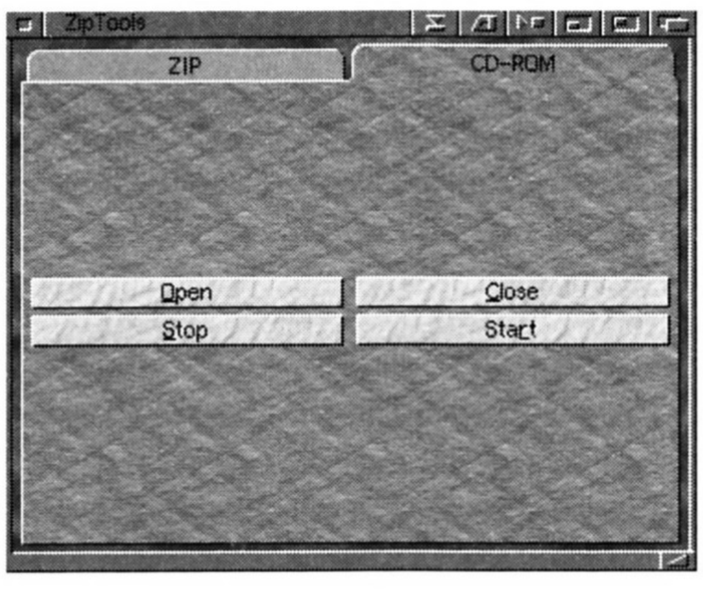
A jak probíhá vlastní přihlašování mechaniky? Software dodávaný k řadičům používá pro harddisky a CD-ROM jako ovladač scsi.device či 2nd.scsi.device; LS-120 a Zip Drive jsou zprovozněny pomocí emulace trackdisk.device. Protože k Amize lze standardně připojit až 4 FDD mechaniky (unit 0-3), je Zip Drive připojen pomocí emulace trackdisk.device, unit 4-7. Spusťte si tedy po bootu ve Workbenchi nějaký diskový manager (FileMaster, DOpus). Je-li Zip zapojen na primární větvi jako master, objeví se vám ve výčtu nové zařízení s názvem DF4:. V tom případě je vše v pořádku. Pro kontrolu si ještě můžete spustit SysInfo 3.24;

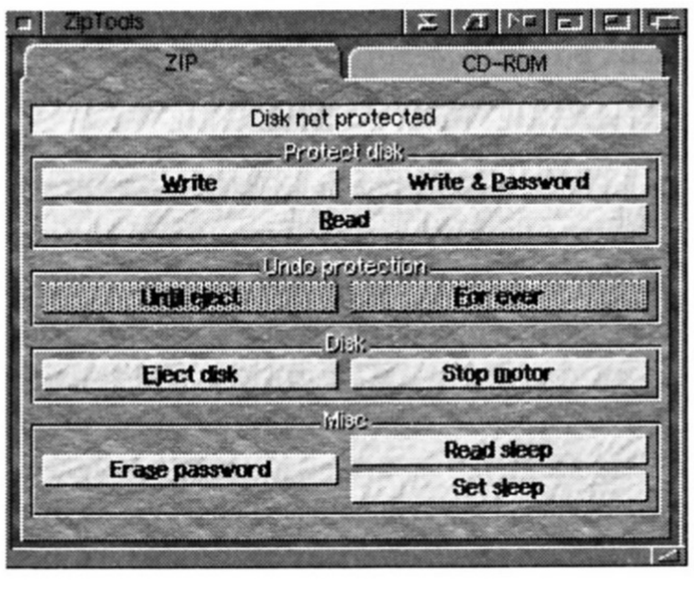


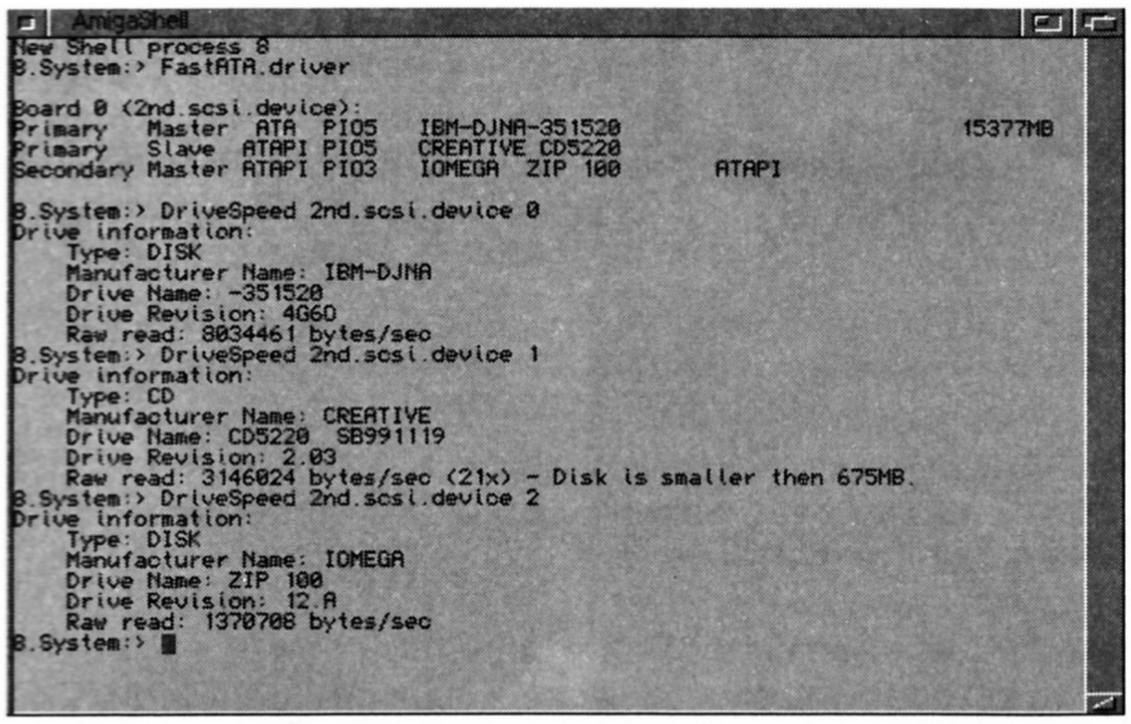
Nastavení Zip Tools



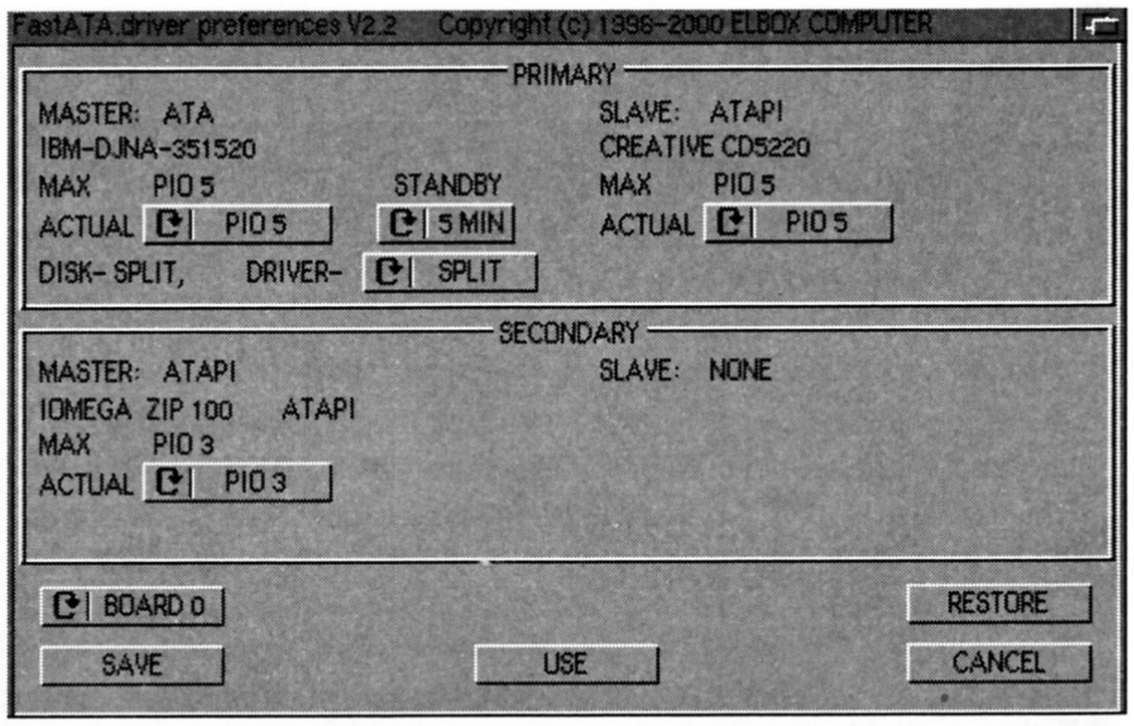








CLI prográmek DriveSpeed



Preference FastATA ovladače

zde se vám Zip opět bez problémů nahlásí jako trackdisk.device, unit 4. Když vložíte médium do mechaniky, vůbec nerozeznáte, že se ve skutečnosti nejedná o disketu. Vše - včetně formátování - probíhá stejně jako u normální disketové jednotky. Rozdíl spočívá pouze v tom, že po naformátování má disk velikost 95 MB. Pokud mechaniku připojíte jako primary slave, přihlásí se vám po bootu jako DF5: (trackdisk.device, unit 5). Bude-li na sekundární větvi jako master, stane se z ní DF6: atd.

A ještě jedna velmi důležitá rada: V žádném případě nepřidávejte do adresáře *System:Devs/DosDrivers* žádný vlastní mountlist pro Zip, řadič vše obstará sám. Instalační disketa sice obsahuje mountlisty s názvy PC4-PC7, ty jsou však určeny pro práci s disky v PC formátu a k samotnému provozu mechaniky na Amize nejsou potřeba. Pomocí CrossDosFileSystemu umožňují, stejně jako je tomu u normálních floppy mechanik, přenos dat z PC na Amigu a naopak. O tom, že jde o docela jiný komfort práce než u skutečných disket, se snad ani není třeba zmiňovat.

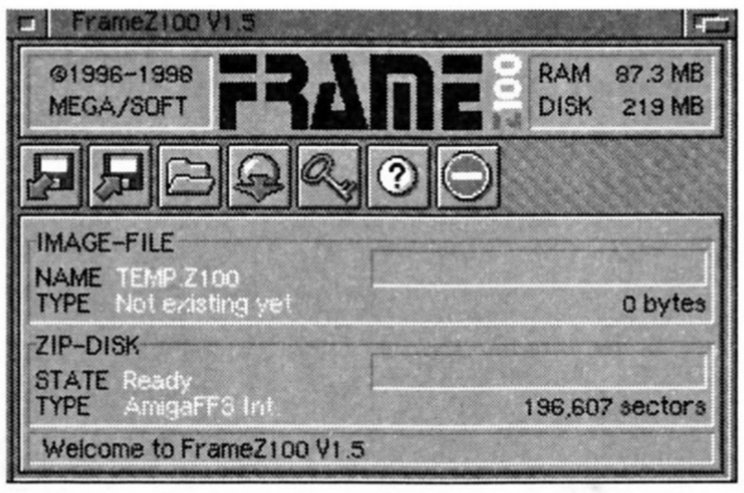
Testy

Pro větší objektivitu jsem do testování mimo Zip Drive zapojil ještě další tři zařízení. Je to harddisk Quantum Fireball TM2550A (2.5GB), připojený jako master k internímu IDE řadiči, dále harddisk IBM DJNA 351520 (15.2GB) jako primary master a 52x CD-ROM Creative CD5220 jako primary slave, obě na FastATA 4000 řadiči a v módu PIO-5. K testům byly použity programy DiskSpeed V4.2, System Speed V2.6 a DriveSpeed V1.2. Všechny testy probihaly na A4000 (CyberStorm MK-II 060/50, 2 MB chip, 144 MB fast, CyberVision 64/3D+Scandoubler, Toccata, FastATA 4000 a Fast-SCSI-II Controller).

Speciální software

Stále existuje ještě mnoho uživatelů, kteří netuší, že Zip Drive je něco více než jen velkokapacitní disketová jednotka. Médium lze totiž z mechaniky nejen softwarově vysouvat, ale především je možno jej zabezpečit proti čtení, zápisu i formátování pomocí hesla. Zatímco drtivou většinu utilit na zabezpečení harddisku na Amize dokáže snadno obejít i laik (umísťují se totiž do startup-sequence), ochrana Zip disků je opravdu účinná a pokud náhodou heslo zapomenete, nezbývá Vám nic jiného, než médium zformátovat a smířit se se ztrátou všech dat na něm uložených.

V internetové pokladně softwaru pro Amigu Aminetu se nachází několik kvalitních programů, které slouží právě k tomuto účelu. Bohužel se jedná téměř bez výjimky o utility určené pro SCSI verzi Zipu. A zde se opět projevují velké výhody obou řadičů a jejich software; s jimi vytvořenými ovladači funguje převážná část programů jinak určených pouze pro SCSI zařízení (podpora NSD, TD64 a Direct-SCSI). S úspěchem jsem otestoval téměř všechny přehrávače AudioCD určené pro SCSI i na Atapi CD-ROM mechanikách. Rovněž tři níže uvedené utility na ovládání Zip Drive byly vytvořeny pouze pro SCSI verze tohoto zařízení; přesto jen jedna z nich trpěla při provozu Atapi verze drobnými nedostatky. Na Aminetu sice naleznete programů pro práci se Zip Drive velké množství; dle mého mínění jsou však nejlepší Z100 V1.5, ZipTools V3.1 a ZJTools V1.2.



Z100 Tools V1.5

DriveSpeed 1.2	HDD 2.5GB Quantum	HDD IBM 15.2GB	CD-ROM Creative 52x	Zip Drive Iomega 100MB
MB/sec.				
Přenosová rychlost	2.8	8.03	3.55	1.36

DiskSpeed 4.2	HDD 2.5GB Quantum	HDD IBM 15.2GB	CD-ROM Creative 52x	Zip Drive Iomega 100MB
operací/sec.				
Vytvoření souboru	41	65		18
Otevření souboru	553	556		76
Načítání z adresáře	5567	5547		288
Mazání souboru	1021	1150		276
MB/sec.				
Vytvoření souboru	1.09	6.13		0.67
Zápis do souboru	2.17	7.01		0.76
Čtení ze souboru	1.95	7.78		0.71
Přenosová rychlost	2.78	7.97	3.46	1.37

SystemSpeed 2.6	HDD 2.5GB Quantum	HDD IBM 15.2GB	CD-ROM Creative 52x	Zip Drive Iomega 100MB
operací/sec.				
Vytvoření souboru	49	95		17
Otevření souboru	569	1071		35
Načítání z adresáře	7652	7745		305
Mazání souboru	1238	1895		280
MB/sec.				
Vytváření souboru	2.34	6.48		0.62
Zápis do souboru	2.49	5.95		0.71
Čtení ze souboru	2.35	5.67		0.71
Přenosová rychlost	2.61	6.07	3.40	1.26

Závěr

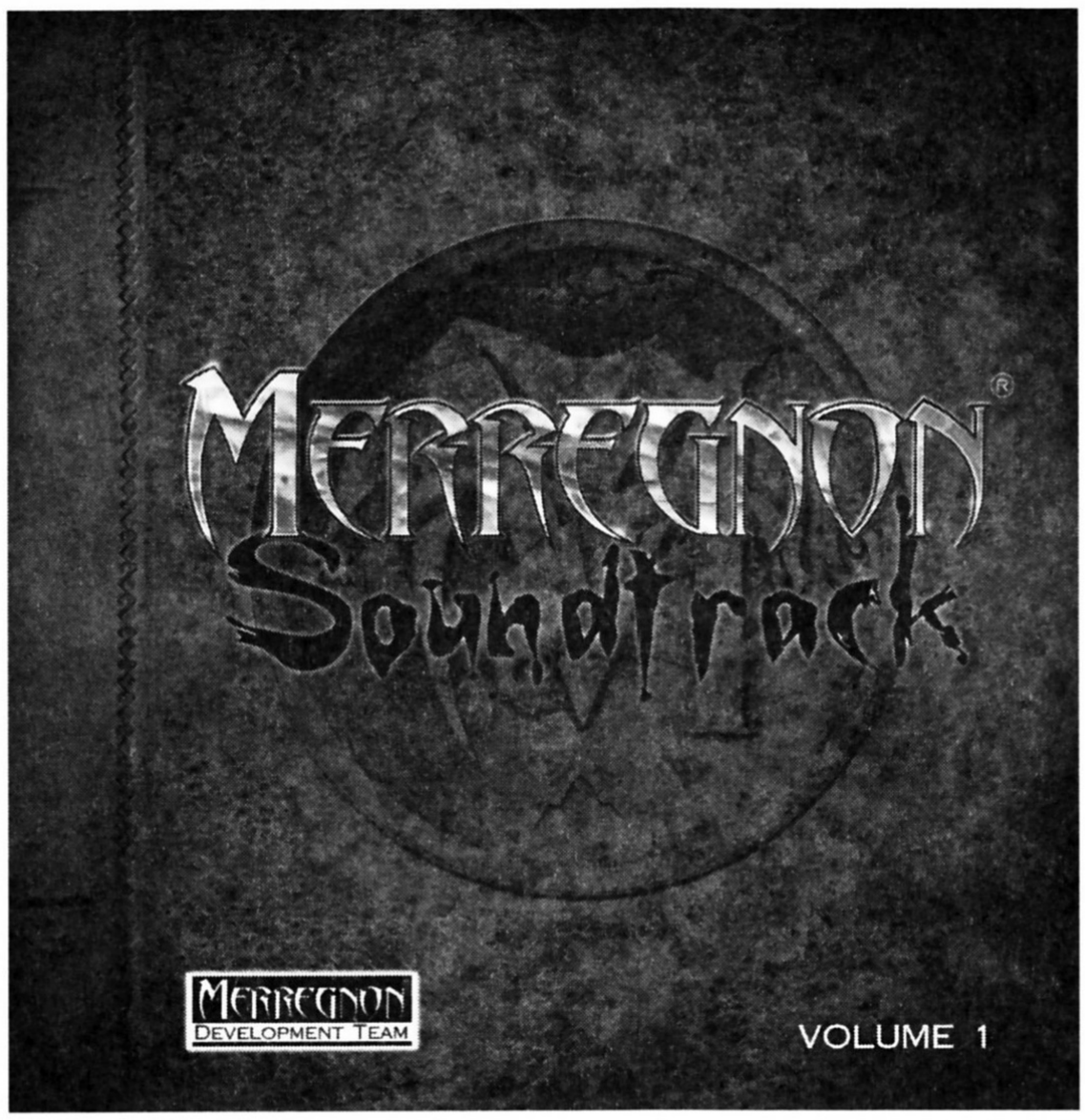
Úkolem tohoto článku je především informovat možné uživatele nejen o velmi kvalitním způsobu připojení Zip Drive k Amize, ale i o jejím běžném provozu a využití. Zip a Jaz mechaniky jsou ve světě Mac i PC světě vcelku běžný standard zálohovacích zařízení, a proto jistě mnoho amigistů uvítá snadný přenos větších objemů dat tímto způsobem. Zip Drive umožňuje spolehlivě zálohovat system, uskladňovat obrázky, moduly či MP3 soubory - kdo nevlastní velký harddisk, ví, o čem je řeč. Proto mohu koupi jednoho z řadičů a Zip mechaniky jen vřele doporučit.

Využitelnost Zipu pro majitele CD-R/CD-RW mechanik je sporná; média jsou nesrovnatelně levnější než u Zip Drive (CD-R 650MB médium lze pořídit již za několik desítek korun, médium pro Zip o kapacitě 100MB stojí okolo 400 Kč). Oproti tomu je možno koupit novou Atapi Zip mechaniku od 2500 Kč; nové CD-R/CD-RW mechaniky jsou stále 2x i více dražší.

Merregnon Soundtrack - Volume 1

Petr Hudeček

Pamatuje si někdo z vás, jak řádil americký basketbalový Dream Team na olympiádě v Barceloně? Bezesporu nejlepší hráči planety v jedné bandě jakoby to brali coby jen trochu důležitější trénink. Jakoby... Eh? Cože? Co sem pletu tu pokleslou americkou zábavu? Jen se pokouším najít přirovnání pro skupinu hudebních profesionálů, kteří dali hlavy a talenty dohromady při komponování libozvuků, speciálně pro dobrodružný příběh Merregnon. Jmenovitě Jonne Valtonen, Olof Gustafsson, Rudolf Stember, Markus Holler, Jason Chong, Fabian Del Priore (ten je hlavním skladatelem, producentem CD je Thomas Böcker) a nakonec staří známí Jogeir Liljedahl a Allister Brimble.



Ač úplně na konci, zmíním se o něm jako o prvním - totiž o bonus tracku Light At The End Of The Tunnel, který nemá na svědomí nikdo jiný, než sám Chris Hülsbeck. Je to jedno z jeho nejvydařenějších děl, určených k podbarvení filmových scén. Co se konkrétně Světla na konci tunelu týče, zamýšlí se nad tím, co vede lidi k ukončování vlastních životů. Atmosféra a kompozice skladeb tomu odpovídá, náladu vám dozajista nezvedne. Svůj účel však plní stoprocentně, dílo je to vskutku brilantní.

To by se mělo naopak podařit ostatním skladbám, které vyprávějí opravdu pozoruhodný a barvitý příběh. Opět jeden důkaz, že pro ‚hodně muziky' není třeba šedesátihlavého orchestru. Velmi rozumné množství dobře zvolených nástrojů, víceméně jednoduchá a nenáročná kompozice a harmonické aranžmá má opravdu tu moc přenést nás do světa Merregnonu a sledovat příběh a osudy mladého hrdiny Gallahadta.

Jemný úvod nás vítá do rozlehlé zimní krajiny, prosycené magií a tajemnem. Za líbivých klavírních motivů nás přivádí do horské vesnice, kde nám stařešina Ordim poví příběh o lidech a dracích. Najednou začnou poklidnými melodiemi prosakovat temné a dunivé známky vzdáleného, přesto všudypřítomného nebezpečí. Vesnice se ocitá v plamenech, Gallahadt v nebezpečí. Jedna skladba za druhou nám vypráví svou epizodu - Ordim posílá Gallahadta zachránit unesenou dívku svého srdce Selinu, zakrátko poté je napaden Surgidy, přežije však a setkává se s drakem. Opět, i když se štěstím, přežívá a po návštěvě hradu krále Aramese se přidává ke skupině dobrodruhů. Cesta je strastiplná, takže koupel v tůni přichází vhod. Spatřuje však Selinu ve spárech draka a hledání tedy pokračuje. Zlý čaroděj mu připravuje těžkou zkoušku, pak je svědkem půlnočního rituálu a konečně dochází k finální konfrontaci.

Ruku v ruce s rostoucím napětím a dobrodružstvím se zvyšuje mohutnost hudby; z melodicky výpravného začátku přes dramaticky gradujícího průběhu až po monumentální finále, po kterém přichází romantický závěr, kdy Gallahadt stojí se Selinou nad mořem a za jejich zády stoupají k obloze proužky dýmu z nově vystavené osady.

Ač mě první poslech nezaujal natolik, abych se o tom více rozepisoval, po druhém a třetím poslechu - a přečtení útržků příběhu v bookletu - musím přiznat, že jsem Merregnonu přišel na chuť. Autoři odvedli skvělou práci, jeden jako druhý, bez výjimky. Hudba je to vcelku nenáročná, dá se poslouchat pozorně, ale klidně i coby podbarvení jakékoli jiné činnosti. Co se herních (a příbuzných) soundtracků tohoto žánru týče, řadí se Merregnon směle na přední příčky v mém soukromém žebříčku soundtracků.

Berte, doporučuji!

Internet:
http://www.merregnon.com/

QuickTime 2.0

Luboš Němec

POŽADAVKY: CPU 68020 a rychlejší, AmigaOS 2.04 a vyšší, FastRAM

Přehrávač animací ve formátu QuickTime s příznačným názvem QT už kdysi byl v Amiga Review recenzován a od té doby (v1.4) se prakticky nevyvíjel. Jeho autor Marcus Comstedt si téměř po třech letech konečně našel čas na významnou aktualizaci přehrávače, na novinky se tedy nyní podíváme podrobněji.

Dostupnost a podporované kodeky

Současná verze 2.0 pochází z poloviny července letošního roku a jako obvykle funguje prakticky na jakékoliv Amize s procesorem 68020 a rychlejším. Program je k dispozici v celkem pěti verzích - QT pro 68020+, QT.020fpu pro 68020 s FPU 68881/68882, QT.030 pro 68030+ bez FPU, QT.030fpu pro 68030+ s FPU a QT.040fpu pro procesory 68040 s matematickým koprocesorem. Poněkud překvapivě neexistuje žádná specializovaná verze pro 68060, zřejmě vzhledem k použitému kompileru (bližší vysvětlení proč verze pro 68060 není autor neuvádí). QT 2.0 podporuje kodeky RLE, Cinepak, Road Pizza, JPEG, SMC a RAW, z audio kodeků jsou to pak MACE a IMA4. Jedná se tedy o volně dostupné a volně šiřitelné kodeky patřící už mezi dějiny animačního systému QuickTime, nečekejte tedy v tomto směru žádné výrazné vylepšení oproti předchozí verzi 1.4. Vzhledem k licenčním platkům stále chybí podpora kodeků Intel Indeo 4.4/5.1, Motion JPEG, H.261, H.263 a především striktně "hlídaný" kodek Sorenson video - který dosud nebyl schopen koupit ani takový gigant jako je Microsoft a integrovat ho do svého Media Playeru 7, přesněji řečeno firma Apple nemá z konkurenčních důvodů žádný zájem na tom, proč by měla tak kvalitní a lukrativní kodek používaný především pro filmové trailery Microsoftu vůbec licencovat, když je QuickTime už dávno dostupný i pro Windows, ze zvukových kodeků pak chybí třeba ALaw, QDesign Music nebo μLaw.

Novinky

Standardně je nyní nastaveno přehrávání přímo z disku a ne z paměti jako u minulých verzí, což jednak nebylo příliš logické a jednak větší filmy či animace se zpravidla do FAST RAM nevešly a pak jaksi přehrávač ztrácel svůj smysl. Práce s pamětí byla výrazně vylepšena, takže i při přehrávání z disku se začne film zobrazovat za pár okamžiků (předtím i několik desítek vteřin či minut). Nově byla zařazena podpora AmigaOS 2.04, OCS a ECS grafických módů, žádný velký význam ale tohle vylepšení nemá, neboť na OCS či ECS screenmódech toho stejně moc neuvidíte. Nově můžete ukládat animace či video jako sekvence IFF ILBM obrázků, audio pak ve formátu IFF 8SVX - k těmto účelům si však připravte opravdu HODNĚ místa na pevném disku. Ovládání přehrávače bylo rozšířeno o pausu a seek, úpravám se samozřejmě nevyhnulo ani GUI přehrávače. Některé CLI/SHELL přepínače byly upraveny (například HAM8 na HAM), několik nových přibylo díky nově implementovaným funkcím. S konečnou platností můžete konečně využívat 16bitový audiovýstup přes AHI, ohledně grafického zobrazení zase funguje u většiny screenmódů přehrávání ve stupních šedi.

Rychlost playeru

Co se týče rychlosti přehrávání QuickTime animací, stejně jako v případě verze 1.4 ani u 2.0 nečekejte žádné výrazné urychlení. I když byl program vlastně z gruntu přepsán s důkladnější integrací freewarového přehrávače animací XAnim dostupného a díky GNU Public licenci zkompilovaného snad pro všechny existující počítačové platformy a operační systémy a autor QT v dokumentaci tvrdí, že všechny kodeky by měly být rychlejší než jejich předchozí verze, až na viditelně lepší synchronizaci audio a video složky jsem na testované konfiguraci s 68060 a CV64 žádné znatelné urychlení nepozoroval. Pokoušel jsem vyzkoušet různé animace v různém rozlišení od 160x120 bodů přes tradičních "PC like" 320x200 a 320x240 bodů až třeba po VGA rozlišení 640x480 bodů a kousek převedeného DVD filmu v rozlišení 720x576 bodů (formát 16:9, takže včetně černých okrajů nahoře a dole). U animací v nižších rozlišení do 320x240 bodů byla rychlost ještě použitelná, u všech vyšších rozlišení pak zvláště v truecoloru šel výkon dolů natolik, že rozhodně nebylo možné mluvit o plynulém videu, spíš o trhaných statických snímcích. Nepozoroval jsem ani žádné viditelné urychlení přehrávání v módech grafické karty při použití CyberGraphX V3 nebo V4, předtím jsem QT 1.4 testoval ještě s CyberGraphics V2.x. Přehrávání v okně samozřejmě ztrácí smysl, neboť je vždy nesrovnatelně pomalejší než přehrávání ve fullscreenu, což pochopitelně platí jak u amigovských nativních screenmódů, tak i u screenmódů grafických karet. Pokud bude někdy v budoucnu zařazena do programu podpora kodeků Intel Indeo (podpory Sorenson video se nejspíš nedočkáme nikdy, leda že by se u Apple začaly dít věci nevídané...), určitě bude naprosto nezbytná i PowerPC verze přehrávače, neboť žádný z dostupných 68K procesorů neposkytuje dostatek výkonu pro dekódování těchto algoritmů a zvuku současně u animací ve vyšším rozlišení než je například nativní amigovský low-res.

Budoucnost vývoje?

Přestože autor programu neslibuje další usilovný vývoj, stále má v plánu implementovat do QT více obrazových i zvukových kodeků, připravit PowerPC verzi (doufejme že to OPRAVDU pomůže rychlosti dekódování), případně přetvořit celý QT do podoby datatypu se zařazením podpory i pro formát AVI. Co z toho se nakonec uskuteční, to si netroufám ani odhadovat, určitě by však byl QuickTime datatyp příjemným rozšířením grafických a animačních možností Amigy. QT je sám o sobě skvělý program, který na Amize nemá mnoho konkurentů, zatím se však uživatelé musí díky neexistenci PowerPC verze spokojit s nižším výkonem přehrávače a díky chybějícím několika důležitým kodekům i s faktem, že většinu nových QuickTime trailerů se bez nutné konverze na Amize nepřehrají.

Internet:
http://www.lysator.liu.se/~marcus/

AMIGA REVIEW

Výrobce: Marcus Comstedt
Typ: freeware
Cena: --

Hodnocení
Jeden z nejkvalitnějších přehrávačů QuickTime animací pro rychlé 68K Amigy s poměrně komfortní ovládáním pomocí přepínačů, spoustou užitečných funkcí, ale také některými nedostatky ohledně podporovaných obrazových a zvukových kodeků a zatím chybějící PPC verzí.

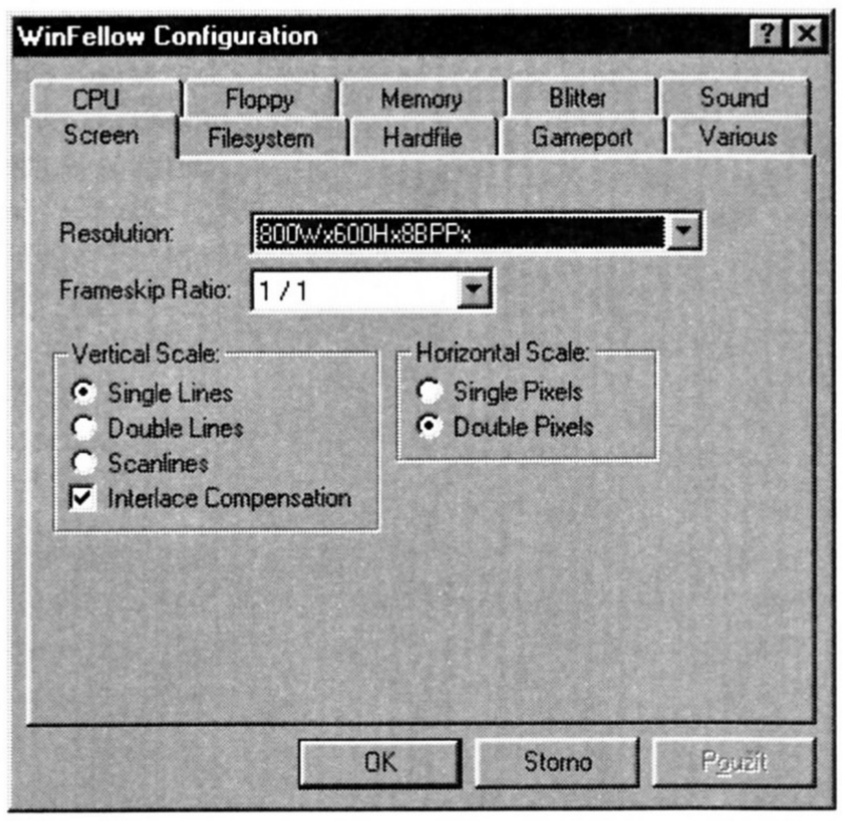
Winfellow 0.4.2 build 1

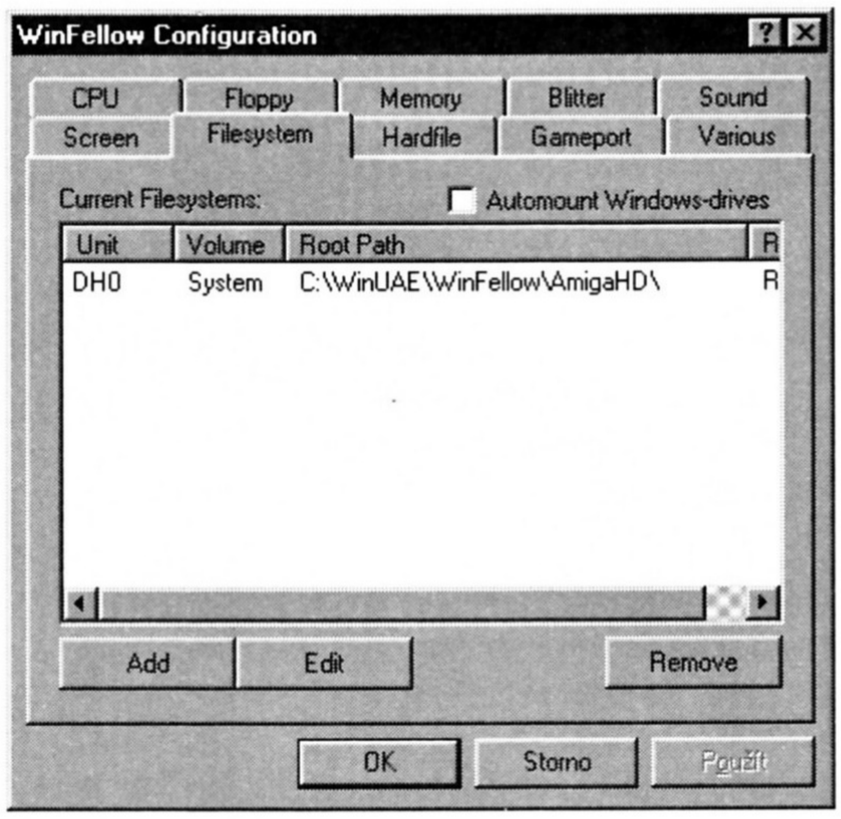
Luboš Němec

POŽADAVKY: Windows 95/98

Internet:
http://fellow.sourceforge.net

Ačkoliv nebyl vývoj poměrně nadějného emulátoru Amigy pro PC respektive Windows s názvem WinUAE zastaven, probíhá velmi pomalu. Stále je co zlepšovat, vylepšovat a hlavně urychlovat, takže WinUAE zřejmě zůstane jedním z mnoha programů, které mají něco společného s Amigou a které nikdy nebudou uvedeny v plně funkční a spolehlivé verzi. Nesmíme však WinUAE upírat prvenství a nespornou kvalitu zatím poslední oficiální verze 0.8.14R3, která na rychlém PC s Windows představuje jednu z možností, jak dále pracovat se slušným komfortem na emulované Amize. Proč však píšu jednu z možností, když jiný použitelný emulátor Amigy pro Windows neexistuje? Protože už tento fakt neplatí a je tu WinFellow.





WinFellow je nástupcem emulátoru Amigy Fellow funkčního pouze pod MS-DOSem a přináší mimo téměř plné funkčnosti i slušnou rychlost a v některých ohledech i spolehlivost emulace. První použitelnou verzí emulátoru je 0.4.2 z konce září 2000, na kterou se teď společně podíváme. Hlavní okno WinFellow i konfigurace je podobná jako u WinUAE, probereme si teď jednotlivé části:

Hlavní okno - obsahuje pouze konfiguraci pro všechny čtyři podporované floppy drivy plus možnost otevření/uložení konfigurace nebo vyvolání konfiguračních preferencí.

Konfigurace Screen - výběr rozlišení v okénku nebo fullscreenu od 320x200 výš dle možností grafické karty na PC v 8, 16 nebo 24 bitech. V sekci Screen dále můžete nastavit překreslování obrazovky emulované Amigy od poměru 1:1 až po 1:25 (refresh každý 25 snímek) a upřesnit parametry pro vertikální a horizontální vykreslování jednotlivých pixelů s možností kompenzovat prokládané módy.

Konfigurace Filesystem - zde si můžete vybrat cestu k amigovskému pevnému disku přesněji řečeno cestu k adresáři na PC, ve které je amigovský Workbench atp. Emulovaný pevný disk lze nastavit jako read only (pouze pro čtení) a zadat název disku, poslední možností je pak přihlásit do WinFellow respektive emulace pevné disky dostupné ve Windows. Máte-li už ve WinUAE vytvořený pevný disk v příslušné konfiguraci odpovídající a kompatibilní se specifikacemi WinFellow, můžete ho bez problémů použít - lze ovšem použít i "nekompatibilní" pevný disk, ale musíte ho upravit odstraněním případně nahrazením souborů "nestravitelných" pro WinFellow jako je emulace Picasso96, AGA podpora apod.

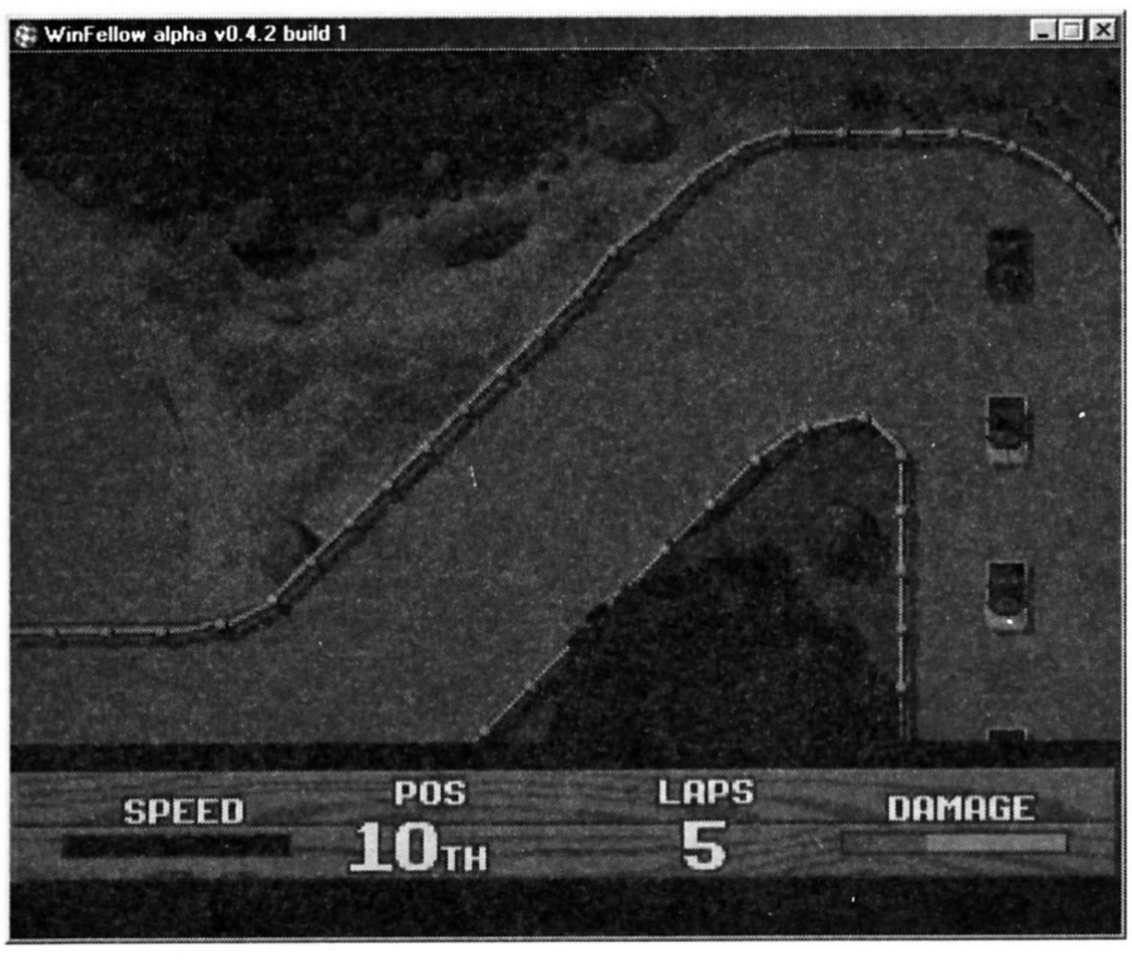
Konfigurace Hardfile - analogické preference k sekci Filesystem, ale platí pro hardfiles neboli kopie amigovského disku v jednom souboru o pevně dané délce. Hardfiles můžete v této sekci i vytvořit (viz ukázka), maximální délka hardfilu je závislá na verzi emulovaného amigovského operačního systému.

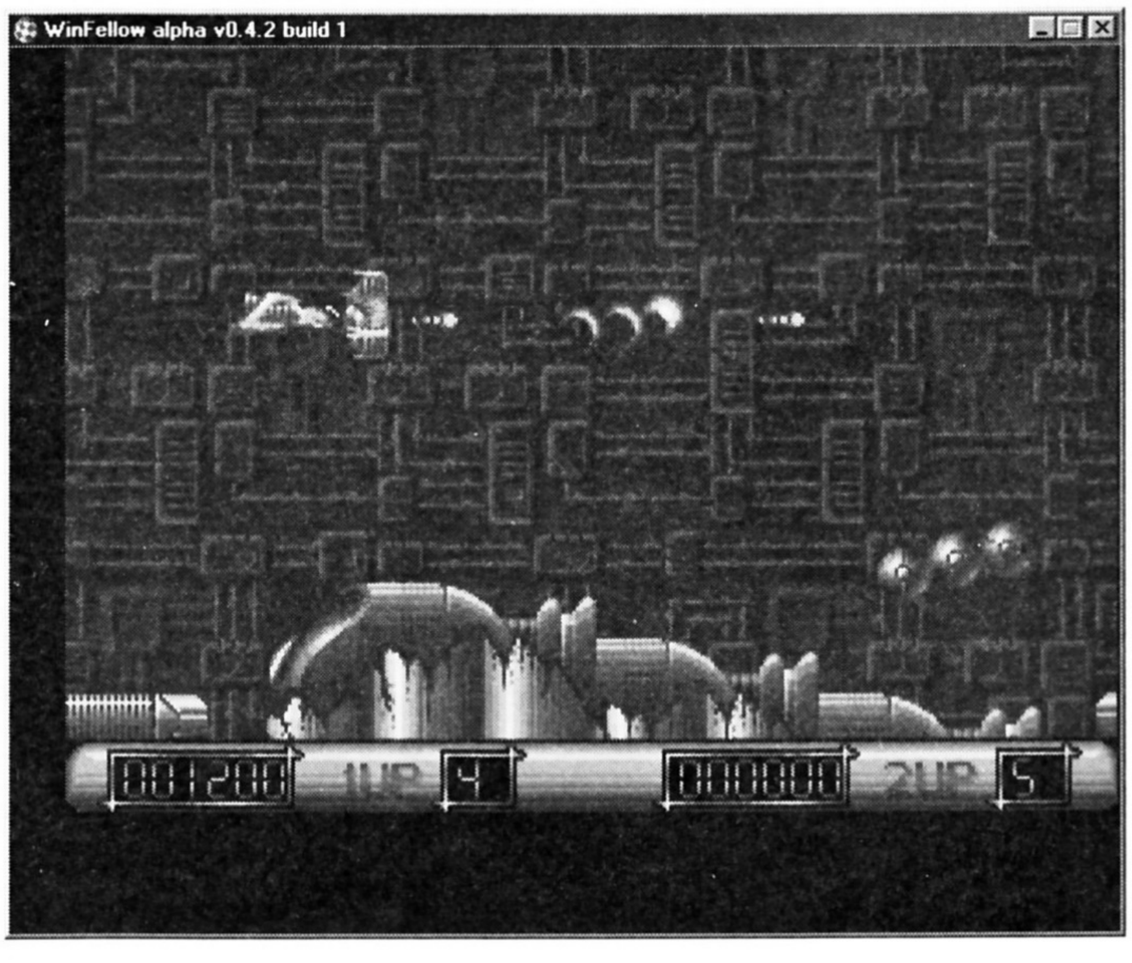
Konfigurace Gameport - slouží k výběru ovládání Amigy. Můžete si zde vybrat jednu z pěti možností ovládání obou amigovských gameportů od žádné přes myš, dvojí rozvržení kláves až po joystick.

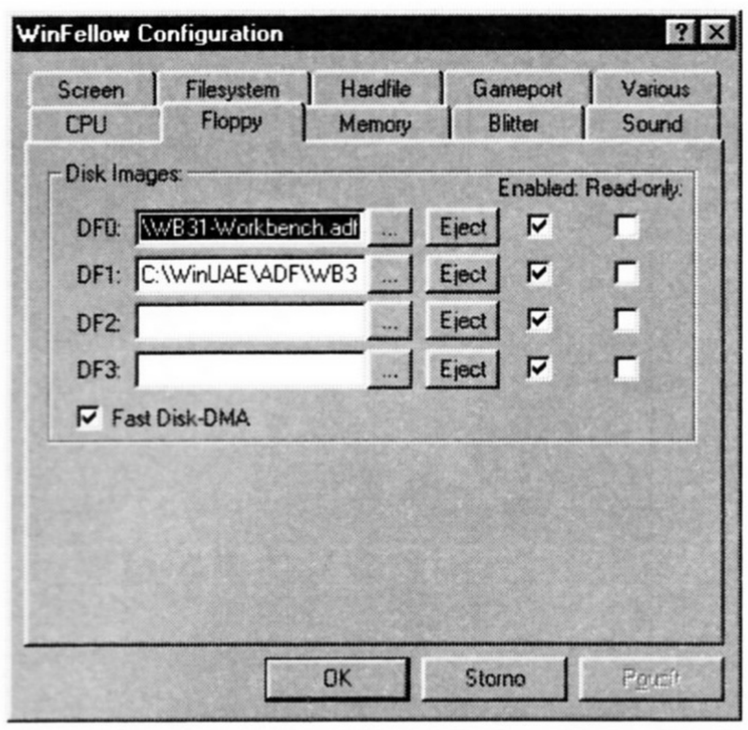
Konfigurace Various - obsahuje různá nastavení od aktivace zobrazování snímků/s v emulátoru přes zobrazení standardních amigovských LED diod až po možnost zákazu automaticky konfigurovaných zařízení jako jsou pevné disky apod. (pokud chcete používat "pevný disk" ve formě souborů v adresáři podobně jako ve WinUAE, nesmíte tuto volnu aktivovat!).

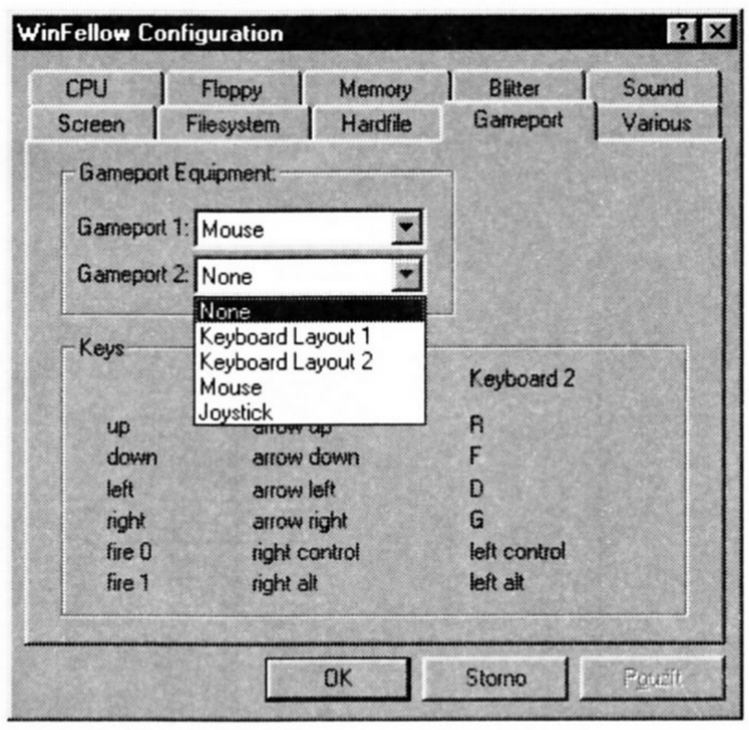
Konfigurace CPU - výběr emulovaného typu procesoru od 68000 po 68030 včetně 68ECxx variant a nastavení rychlostí ve srovnání s etalonem A500.

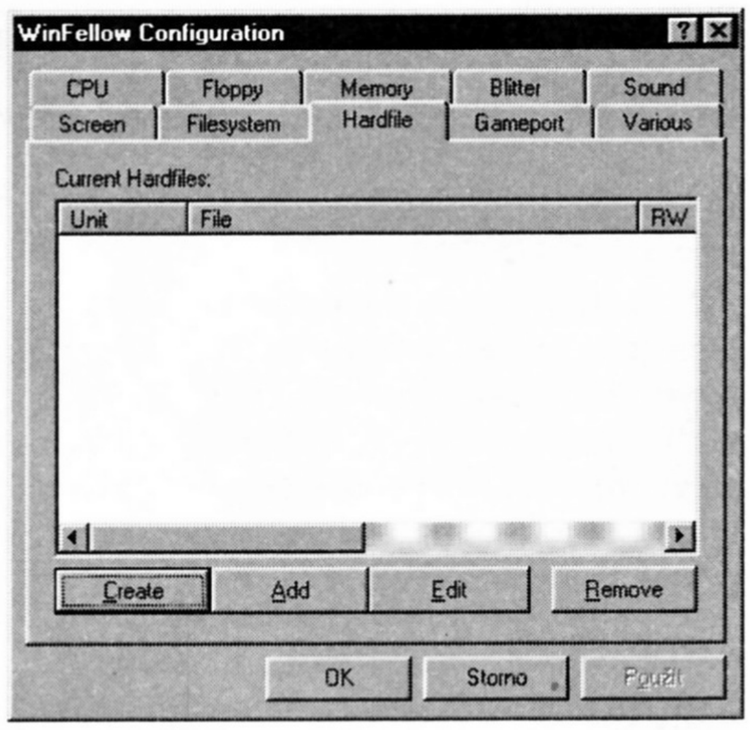
Konfigurace Floppy - shodná nastavení pro floppy drivy jako v hlav-





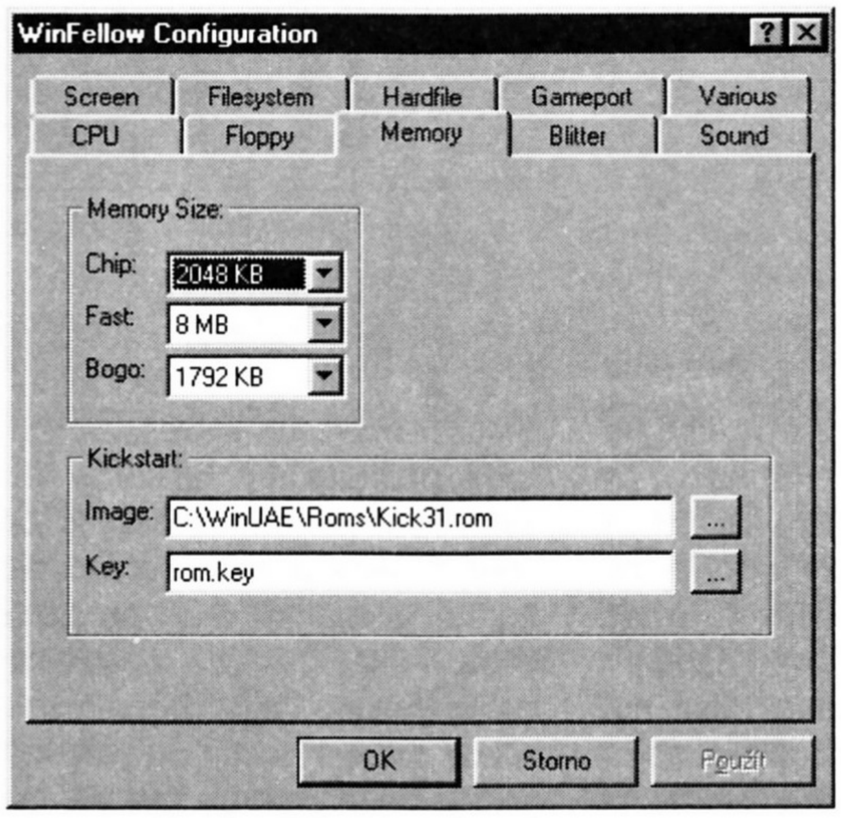


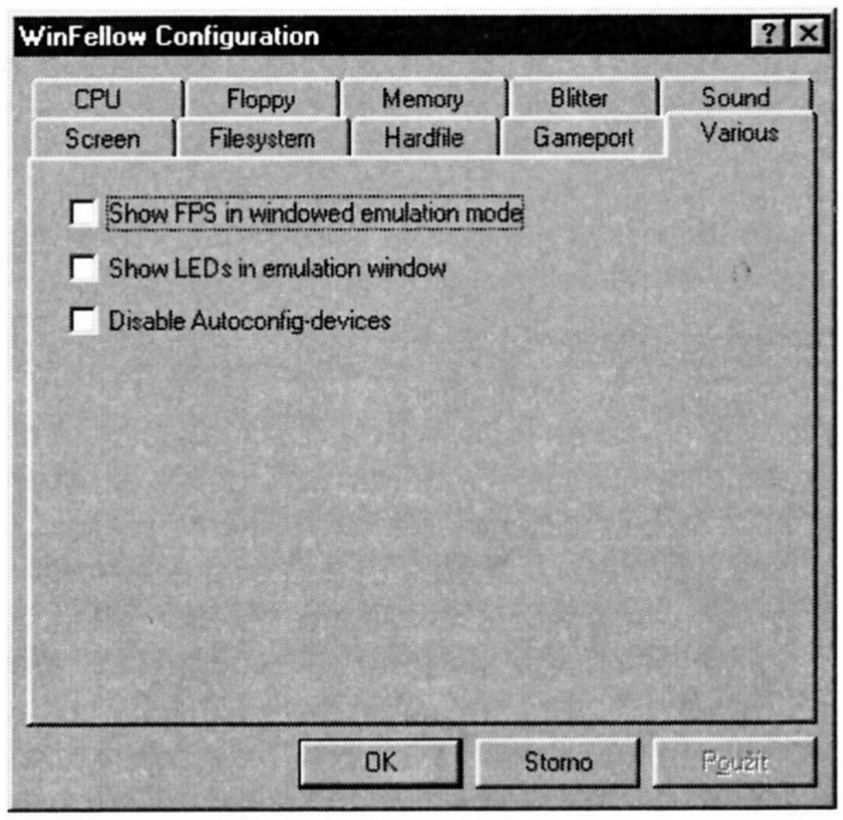




ním okně, navíc jsou zde možnosti aktivovat pro každou z emulovaných floppy mechanik pouze mód pro čtení/zakázat zápis, případně emulaci daného floppy drivu deaktivovat plus možnost zapnout zrychlený přístup k diskům přes DMA.

Konfigurace Memory - klasika sama o sobě, zde si vyberete velikost emulované paměti CHIP, FAST a bufferu využívaného pro emulaci. Maximum pro CHIP jsou 2 MB, pro FAST pak 8 MB. Dále zde musíte určit cestu k amigovské ROMce, podporovány jsou všechny od 1.2 až po 3.1 (funkčnost s AmigaOS 3.5 jsem zatím neměl možnost otestovat).





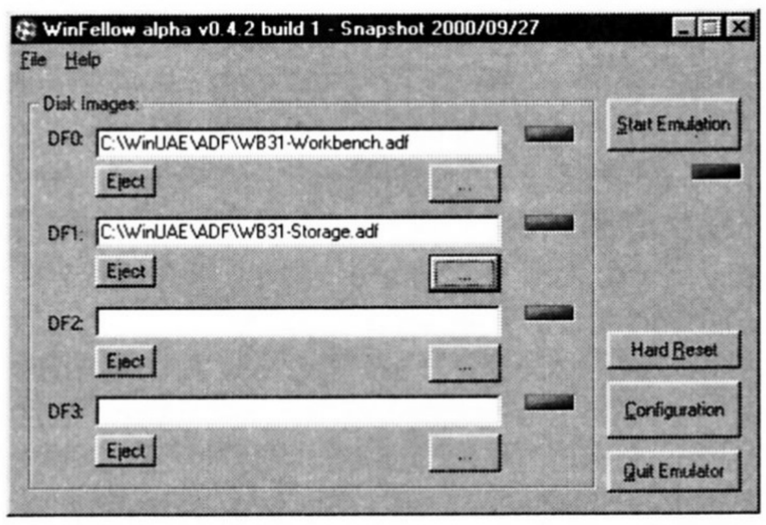
Konfigurace Blitter - slouží pro výběr rychlosti operací prováděných blitterem a k nastavení typu emulovaného grafického čipsetu OCS nebo ECS.

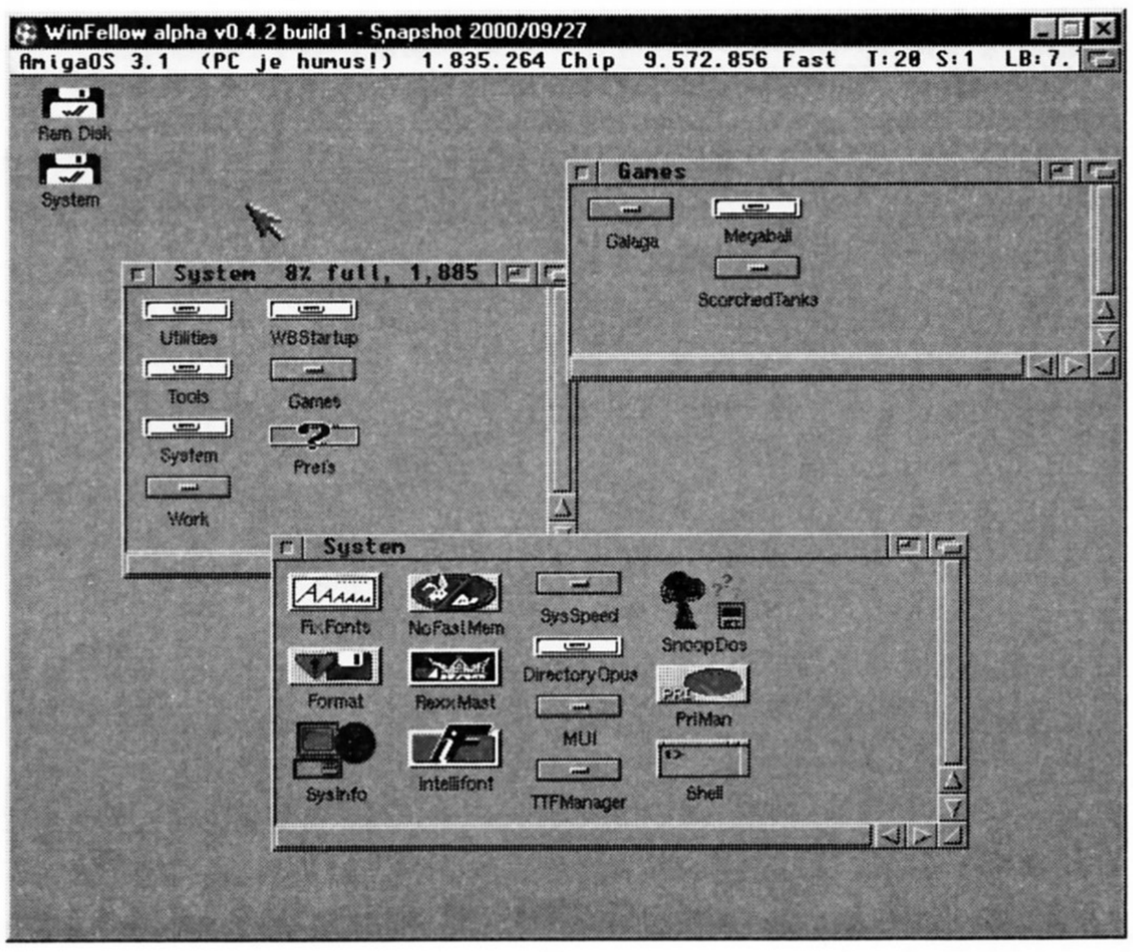
Konfigurace Sound - emulace zvukového výstupu, můžete si zvolit samplovací frekvenci (15, 22, 31 a 44 KHz), mono nebo stereo výstup v 8 nebo 16 bitech, filtrování zvuku (klasický audio filtr Amigy), nebo v případě potřeby emulaci zvuku přesměrovat do WAV souboru či zvuk úplně vypnout.

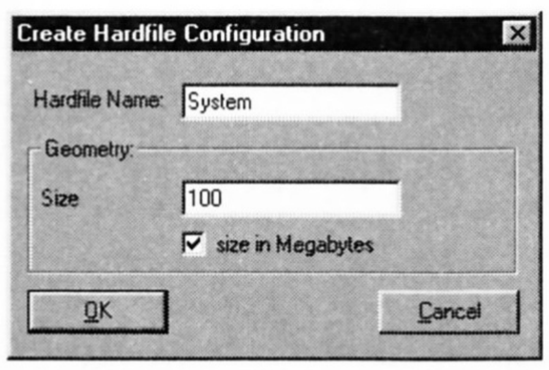
Jak jste si už mohli všimnout z možností konfigurace, nepodporuje WinFellow AGA čipy ani grafické karty, maximální možné standardní rozlišení (bez overscanu) je tedy 640x512 bodů v 16 barvách. Také s pamětí to oproti WinUAE není nijak slavné, pouze 8 MB FAST RAM určitě nepostačí pro všechny aplikace. Protože WinFellow vychází z DOSového emulátoru A500 Fellow, nečekejte že zvládne něco navíc než A500 ve své standardní či rozšířené konfiguraci - možnost nastavení typu emulovaného procesoru je zde však samozřejmá, neboť i pro A500 existuje (či spíš existovala) řada turbokaret s různými procesory - matematický koprocesor bohužel není podporován.

Spolehlivost emulátoru je na poměrně slušná, problémy dělají pouze některé hry a programy využívající některých speciálních programovacích technik respektive triků s grafickými čipy a blitterem. Rychlost emulace je přijatelná, na 300 MHz Celeronu vykazuje WinFellow s AmigaOS 3.1 v SysInfu přibližně 1575 Dhrystones a 1,4 MIPS, emulátor je tedy na konfiguraci s uváděným procesorem Celeron zhruba třikrát rychlejší než porovnávací etalon Amiga 600 a cca 1,3x rychlejší než A1200 bez FAST RAM.

WinFellow má na rozdíl od WinUAE ještě stále co dohánět a vylepšovat. Bohužel stejně jako u WinUAE není jisté, zda budou zařazeny nebo plně zprovozněny funkce jako emulace "bsdsocket.library", využití sériového a paralelního portu, MIDI a zatím i dost chybějící podpora grafických karet standardu CyberGraphX nebo Picasso96. Rovněž velikost maximální paměti Amigy je u WinFellow ve srovnání s WinUAE téměř zanedbatelná, srovnatelná je práce s diskem a floppy drivy. WinFellow je naštěstí teprve v začátcích, takže se necháme překvapit, s čím jeho autoři přijdou a hlavně jako dlouho jim to bude trvat...







WinFellow

Malé, ale užitečné

Boleslav Kristen

Opět tu máme dávku malých, ale někdy velmi užitečných prográmků, prospívajících lepšímu běhu našeho systému nebo zkrášlení WorkBenche. Dnes to vezmu prozměnu dle abecedy.

AMIGOD

Také se vám někdy zdá, že na amigovské mailové konferenci se schází až příliš čísel, měření, výpočtů a podobně? Také byste chtěli přispět troškou do mlýna, ale nevíte čím? SysInfo je staršího data, SysSpeed je sáhodlouhý a vy potřebujete spíše něco menšího, rychlejšího? Tak pro vás je tu Amigod, výtvor z české dílny LukySoft. Autorem je Lukáš Stehlík a jeho jiné programy můžete nalézt na stránce *http://www.volny.cz/akf.* Tento program jsem začal sledovat asi od verze 1.1. Dnešní recenzována verze má již číslo 1.30 a od mé první verze se změnilo dost podstatných věcí.

Co program umí? Kromě toho, že vám automaticky při spuštění programu naskočí tabulka s informacemi, co vlastně máte v počítači, si pak můžete spustit TEST a v okně vám proběhne několik různých testů. Pak vám tedy vyskočí požadovaná čísla, můžete je nahodit na mailovou konferenci a plácat a plácat. Ale doporučuji raději jinou volbu. Po proběhnutí testu si zapište si do příslušné tabulky: přezdívku, jméno a příjmení, email a typ počítače. K tomu ještě přidejte "grab" vašeho informačního okna programu a vše to pošlete mailem autorovi *(luky-amiga@volny.cz)*. Autora to jistě potěší a vy se naleznete v databázi, kde jsou výsledky amigistů z celého světa. Zase malý krůček k tomu, aby se ukázal světu. A program již s vámi komunikuje i v rodném českém jazyce.

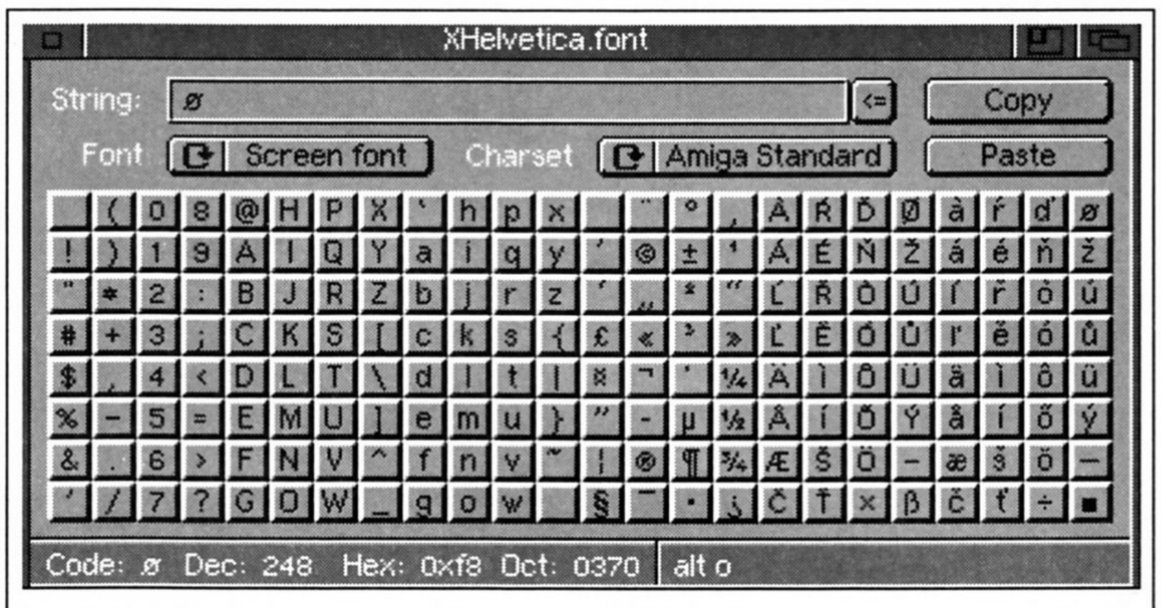
Jsem rád, že autor pořád na programu pracuje, vylepšuje a opravuje chyby. K dosti komickým chybám dochází třeba u kolegy RedRose. Jeho PPC160/04-25 MHz je ohodnocena programem jako PPC na 349 MHz :). U mně zase někdy kolísá FPU (je tam pouze 37 MHz).

CenterTitles

Malý prográmek pro ty, kteří nepoužívají VisualPrefs nebo jim tento program nejede. Je to software staršího data (1996), ale třeba málokdo o něm ví. Umožňuje tedy vycentrovat nápisy v oknech, což vypadá dosti elegantně. Můžete program spoušt skrze user-startup nebo ho jednodušeji nahrat do WBStartup. Autorem je Massimo Tantignone z Itálie, který má již na svém kontě jiný, dokonalejší program pro zkrášlení Workbenche, a to právě legendární VisualPrefs.

CPointer

Vadí vám, že při nabootování počítače utíká kurzor vaší počítačové myšky do levého okraje obrazovky? Tak si pořiďte CPointer, který vám ukazovátko vystředí. Prográmek se spouští skrze CLI a funguje i na grafických kartách. Autorem je domácí programátor Allan Versaevel z Kanady.



CharMap

CharMap

Stává se vám někdy, že chcete v textu napsat nějaký speciální znak a strávíte několik minut zkoušením všech kláves, abyste našli požadovaný řetězec? Již nemusíte! Je zde maličký program Charmap, který vám bude odteď pomáhat. Na obrázku třeba vidíte, že jako absolvent strojní fakulty na VŠB potřebuji někdy psát i technické znaky, jako je třeba průměr. Tak si v tabulce znaků najdu průměr a buď si ho můžu klidně zkopírovat nebo se podívám na jeho klávesovou kombinaci. V našem případě je to "alt o". Vyzkouším to tedy v CEDu a ono to funguje! A tak si můžete hrát i s jinými fonty. Program si nainstalujete buď do WBStartup nebo si ho přidáte do user-startup, instalace vše provede za vás.

Program je distribuován jako freeware.

Matrix

Už vám někdo řekl, že jste příliš nakaženi Matrixem? A mánii zdaleka ještě není konec, po sérii různých pozadí na Workbench, ikonek, obrázků do různých her (třeba WBPerplexity) je zde i screensaver. Tento je novějšího data, vyšel 7. 10. 2000.

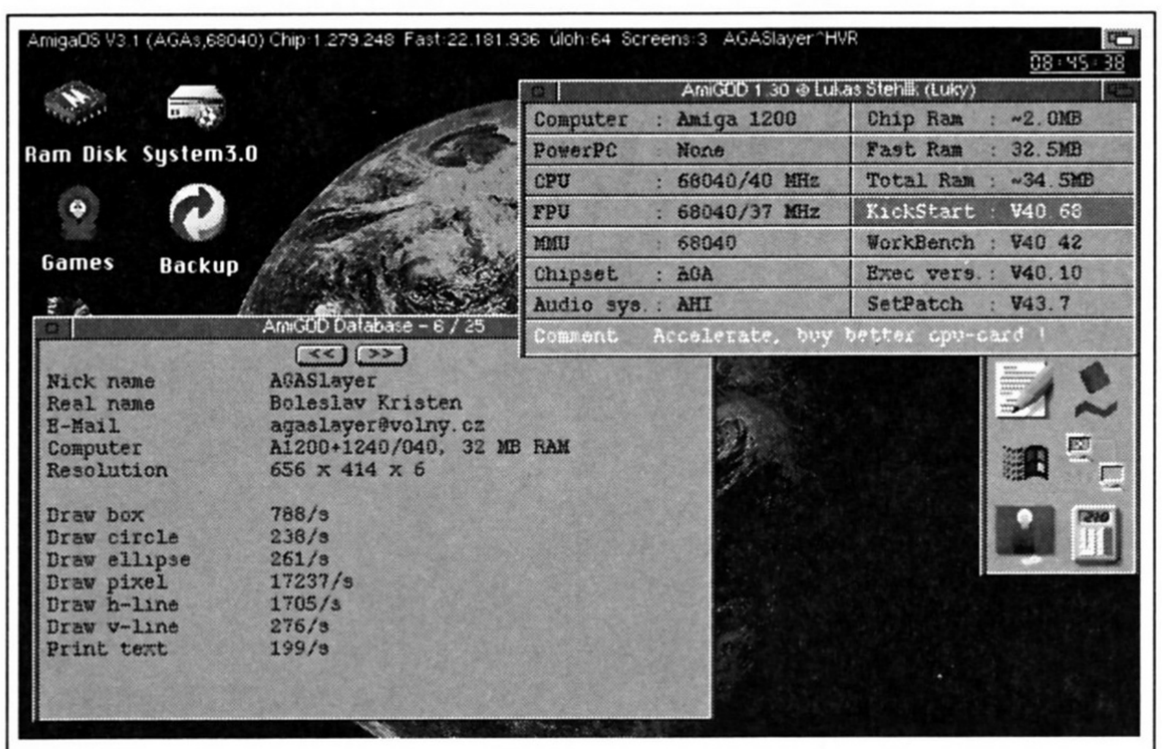
Co je potřeba? KickStart 3.1, procesor 68020 a lepší, a pokud chcete využít i funkci DPMS, tak grafickou kartu a hlavně monitor, který takovou funkci podporuje. Šetřič si můžete nainstalovat buď ve startovačce (Run >NIL: Matrix) nebo jednodušší je si ho překopírovat do WBStartup.

Můžete tedy konfigurovat: čas, módy DPMS, nereagovat na pohyb myšky, rychlost animací, mód zobrazování, světlo, pohyb nahoru a dolu atd. Prostě jak u klasického šetřiče.

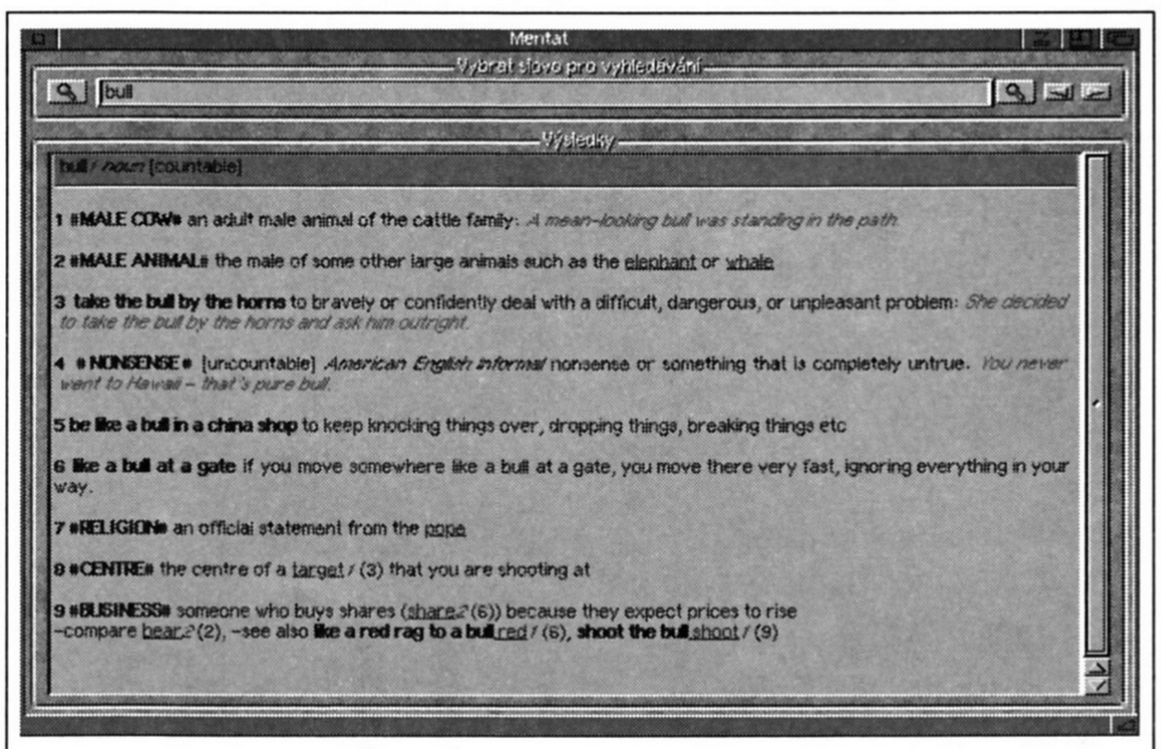
Dodat už lze jen to, že autorem je Olivier Fabre a program je asi freeware (nikde jsem se nedočetl o stavu programu).

Mentat

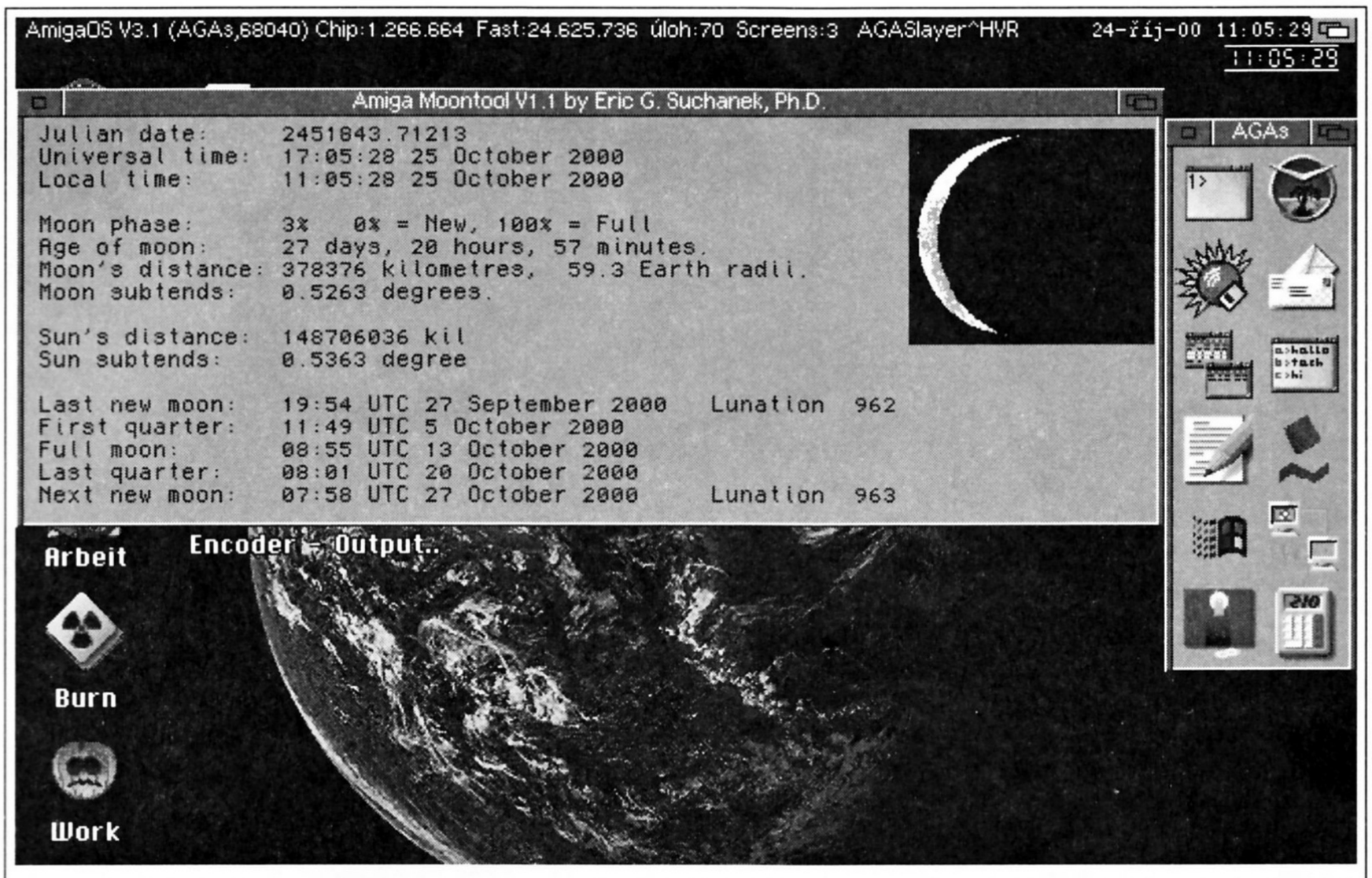
Můj aktuální projekt pro lokalizaci. Jedná se vlastně o anglicko-anglický slovník, který je uveden na bázi Longmana (Longman Natural English Dictionary). Slouží tedy



AmiGOD



Mentat



MoonTool v okně na Workbenchi

pro ty, kteří překládají nějaké knížky, povídky, články. Tam, kde nepomůžou normální slovníky, pomůže třeba Mentat. Zahrnuje přes 60.000 slov, která jsou ještě podrobněji rozepsána.

Co je tedy potřeba k provozu. MUI ve verzi 3.8, procesor minimálně 68020, NList MUI a TextInput MUI (oba jsou již přímo v archivu), 2 MB paměti pro práci a 24 MB na harddisku (ovšem pouze v registrované verzi). V demoverzi máte pouze přístup ke dvěma indexům, a to pod písmenky "a" a "b". Pokud chcete si tedy registrovat program, zaplatíte 10 Euro nebo podobný ekvivalent v dolarech, německých markách nebo anglických librách.

Autorem programu je Adrian (Sauron) Siemieniak a nejnovější verze naleznete na internetové adrese: *http://mentat.caladan.rpg.pl*

Cena se tedy bude v ČR pohybovat kolem 360 - 380 Kč. Pokud by se ale našlo alespoň 10 lidí ochotných si zakoupit tento program, byl by program pro naší republiku po poloviční ceně, takže po 5 Eurech. Tato nabídka bude platit pořád, dokud se ale na nějakém warezovém FTP nenalezne crack tohoto programu.

MoonTool

Také vaše přítelkyně, maminka nebo tchýně drží úplňkovou dietu a pořád neví, kdy přesně nemá jíst a když se už může napapkat? Poradí jí malý prográmek na Amize!

Zde vidíte, kdy bude zase úplněk, kdy nový Měsíc a také "julianský" kalendář. K tomu vidíte jak je na tom Měsíc s růstem v procentech i na obrázku. K tomu ještě vzdálenosti Slunce a Měsíce.

Co mě ale vždy překvapí, že lokální čas je vždy o jeden den dopředu. Podařilo se mi pouze nastavit "universal time" pomocí příkazu "`setenv TZ CST-24`" a pak souborek "TZ" překopírujete do ENVARC:.

Autorem je Eric G. Suchanek a program je shareware, nevím ale s jakým omezením.

MP3Info

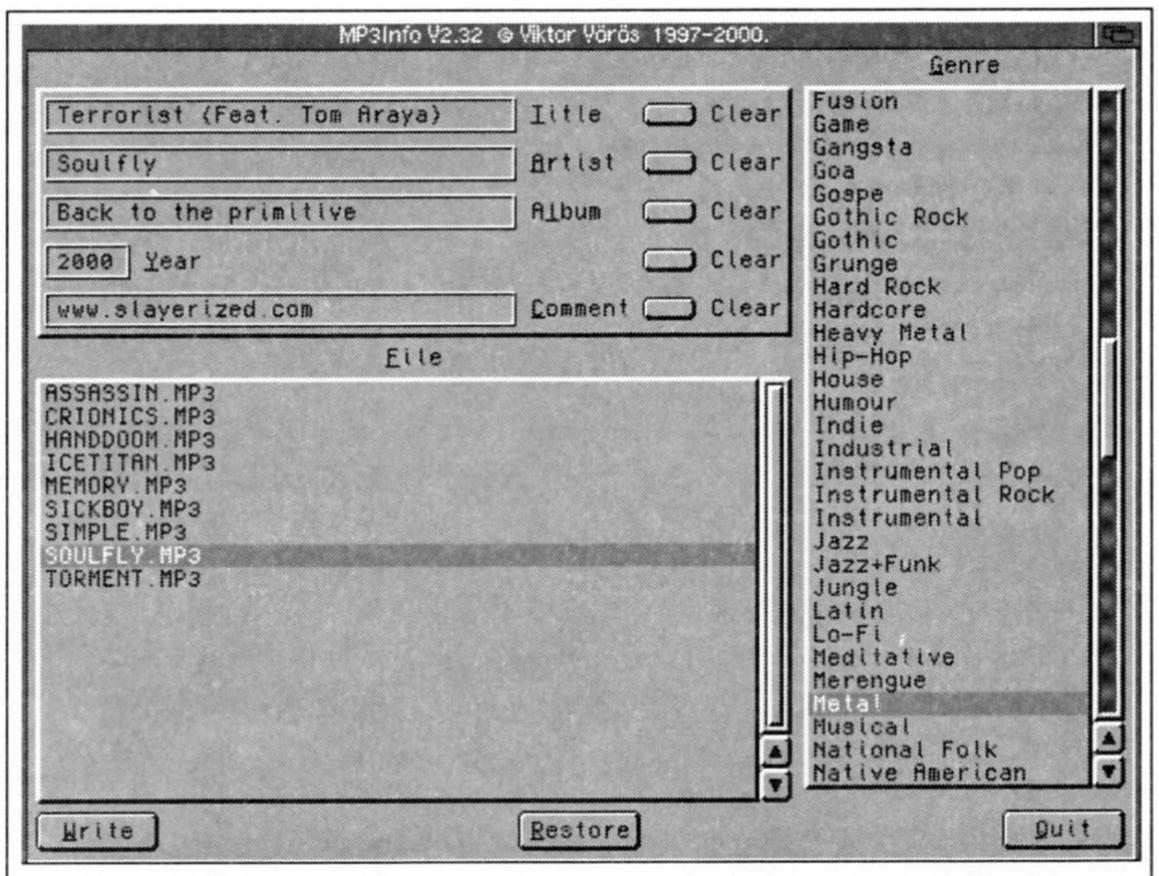
Malý prográmek z Maďarska slouží k zapisování informací do MP3 souboru, jako název skladby, autor skladby, rok, album atd. Poměrně mě ale zamrzela skutečnost, že hudební styl metalu THRASH METAL je vždy popsán jako TRASH, což je veliký rozdíl. BAD se jistě na to vzpomene :) Co mi u prográmku trochu vadí, je to, že si nemůžu vybrat jeden soubor, ale celý adresář.

Autorem je Viktor Vörös. Program je typu shareware a autor požaduje za používání 3$. Mně se ale pořád více zamlouvá AmTAGEd.

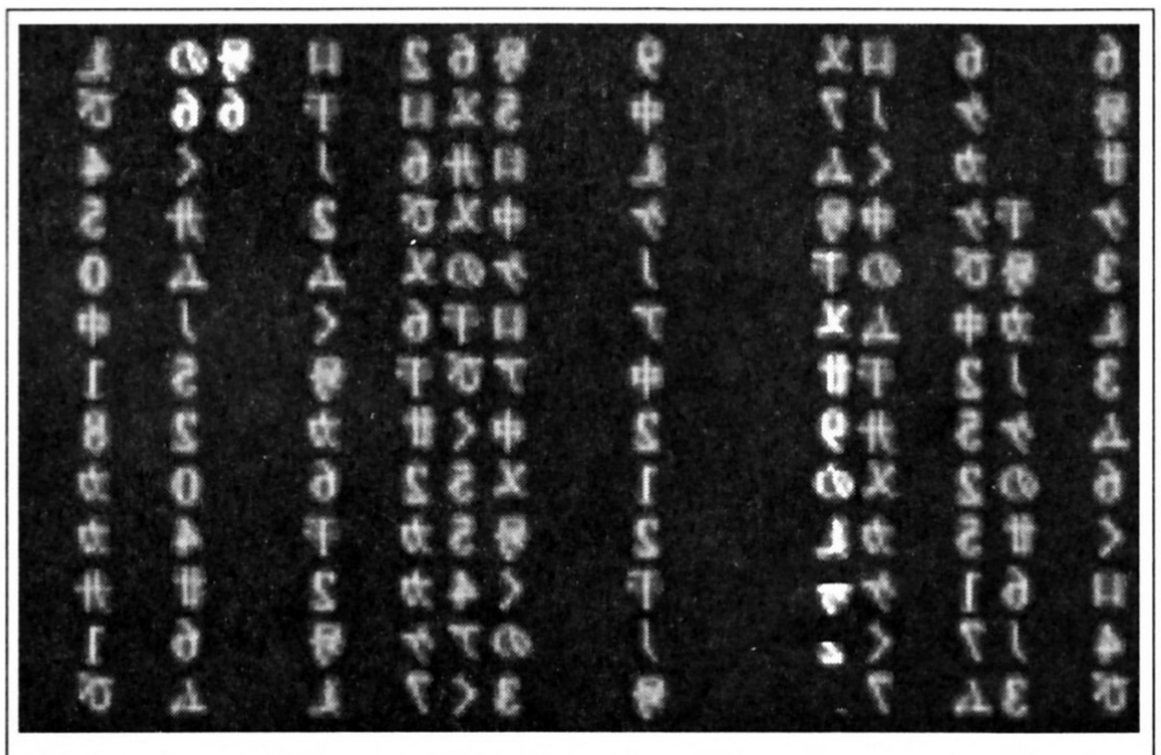
MTX

Pořád ještě nemáte dost zelené Katakany? Zde je ještě jeden screensaver, nyní polského původu. Autorem je Patryk Dabrowski. Tento šetřič byl první matrixového typu na Amigu. Je ve dvou verzích, pro AGA a CGX. Má také vlastní okno pro preference.

Na vás pouze záleží, který šetřič budete používat, který vám bude více vyhovovat, tedy pokud jste fanatici do Matrixe. Na Aminetu naleznete dosti jiných šetřičů ve stylu Matrix nebo i konfiguraci pro Rainboot (ten se už objevil ve verzi 3.0).



MP3info



Matrix Screensaver

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

MEDIATOR PCI 1200 - verze pro CPU slot 8190,-

Počítače:

CO200	AMIGA 1200 Magic	11490
CO300	AMIGA 1200 Tower E/Box	14990
CO220	AMIGA 1200HD 260MB Magic + SCALA MM300	↓16990

DCE:

HC076	Blizzard SCSI-Kit IV pro B1230-IV - B1260	3390
KA051	SCSI kabel z SCSI kitu 26pin na 3x 50pin PFL interní	700
RK196	Blizzard603e 200MHz + 68040-25R *- informujte se na možnost odkupu karet Blizzard1230-IV*	13990
GK505	BVision 8MB SGRAM + CyberGraphX	7990
KA050	Úprava kabelu BPPC SCSI na 3x int. PFL50 *- verze s paticí jsou určeny pro upgrade z karet Blizzard 1260*	1200
RK245	*Cyberstorm MK-III 060/50 + UW SCSI pro A4000*	*25990*
GK500	*CyberVisionPPC 8MB SGRAM vč. CyberGraphX*	*8690*

Elbox/Apollo - karty, turbokarty, towery:

RK060	Elbox E1200/4 - 4MB FAST RAM pro A1200 + hodiny	↓1930
RK080	Elbox E1208 - 0-8MB FAST RAM pro A1200 + hodiny	↓1890
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 - skladem!	3190
EL020	**Tower E/Box 1200 + zdroj 230W** - komplet + MI050	**6390**
EL025	**E/Box Zorro-IV** - 2x Z-IV, 2x Fast Z-II, 3x Z-II, 4x clock	5390
EL030	**MEDIATOR PCI 1200** - verze pro CPU slot	**8190**
EL035	**MEDIATOR PCI Z-IV** - verze pro Z-IV sloty E/Box	**8190**
MI020	Kryt + interface klávesnice - vhodné pro E/Box, bez reduk.	1490
MI050	PC/AT/Win/Amiga2/3/4000 Keyboard Interface A1200	↓1090
MI051	PC/AT/Win/Amiga2/3/4000 Keyboard Interface A600	↓1090
MI045	**PCMCIA adaptér 90° pro všechny towery**	**780**
EL110	**FastATA 1200 Controller + AllegroCDFS** *- rychlý řadič EIDE 32bit dosahující rychlost až 16.6MB/s*	**2890**
EL111	AllegroCDFS upgrade pro EL110 - HW + SW	640
EL116	**4xEIDE'99 + AllegroCDFS - NOVINKA!!!**	**↓↓↓1190**
KA085	Kabel 3.5" - 2x 3.5" pro Fast-ATA a 4xEIDE	60
EL125	FlickerFixer Upgrade pro EL120	1090
EL130	Elbox ScanDoubler + FlickerFixer - externí	↓3990
EL050	**Tower E/Box 4000 + zdroj 230W - NOVINKA!!!** *- 7x ZORRO III/II slot + 5x ISA slot + 2x Video slot* + PSU 230W	**11990**
EL150	**FastATA 4000 Controller + AllegroCDFS - NOVINKA!!!** *- rychlý řadič EIDE 32bit až 16.6MB/s*, pro A3/4000	**3590**
RK140	Apollo 4040/40MHz - 68040/40, 4x SIMM, 1x SCSI	13490
RK145	*Apollo 4060/50MHz - 68060/50, 4x SIMM, 1x SCSI*	*23990*
RK015	Elbox A-500/2 + hodiny pro A500, Garry adaptér	↓1990
RK020	Elbox A-501 Plus - paměť pro A500+ 1MB	↓990
RK030	Elbox A-601 - paměť pro A600 1MB + hodiny	↓1390
RK430	Elbox CDTV/2MB + zálohování hodin	↓2290

Javosoft Computer:

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

RAM karty, SIMMy a FPU:

RK010	A-501 - paměť pro A500, 512KB RAM + hodiny	490
PO110	**ZIP 1Mbitx4 512kb - SUPER CENA!!!** *- použití pro řadiče, A3000, karty atd.*	**↓150**
PO140	SIMM 8MB 72pin 70ns / 60ns	640
PO150	SIMM 16MB 72pin 70ns / 60ns	1590
PO160	SIMM 32MB 72pin 70ns / 60ns - značkové	2990
PO165	SIMM 64MB 72pin 70ns / 60ns - pro B 1240/60/PPC *- aktuální ceny SIMMů na dotaz! Denní změny cen!*	3890
FP050	MC 68882/33MHz - pouzdro PLCC, test do 45MHz!	↓890
FP060	MC 68882/50MHz - pouzdro PGA, test do 66MHz!	↓↓↓1690

Harddisky 2.5" a 3.5" EIDE:

EL110	**FastATA 1200 Controller + AllegroCDFS** *- cena platí jen při zakoupení spolu s 3.5" harddiskem!*	**2590**
HD020	**Seagate 2.5" 260MB + předinst. OS3.1**	**↓↓↓1190**
HD130	WD 10.1GB EIDE, Ultra ATA/66	4990
HD135	WD 15.3GB EIDE, Ultra ATA/66	5890
HD140	WD 20.5GB EIDE, Ultra ATA/66	6390
HD145	WD 30.7GB EIDE, Ultra ATA/66	6590
HD150	WD 45.0GB EIDE, Ultra ATA/66 ** za příplatek 500Kč k těmto cenám Vám provedeme kompletní instalaci harddisku včetně kabelu. Aktuální ceny HDD na dotaz!*	9290

CD ROM jednotky:

CD105	CD ROM Sony CDU-4821 48x ATAPI	2140
CD110	**CD ROM Creative Labs 48x ATAPI**	**↓1990**
CD200	CD ROM SCSI Toshiba XM-6401B 40x, 4.8MB/s ** aktuální ceny těchto a jiných CD ROM na dotaz!*	↓3690

Diskety a CDR:

DY020	**3.5" HD NoName - 10ks**	**↓↓↓99**
DY700	**CDR médium - Verbatim 74min / 650MB**	**↓↓↓44**
DY900	3.5" Čistící disketa	60

Disketové jednotky:

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

Monitory:

MO020	15" LR, NI, Digital + Ext. ScanDoubler + Flicker Fixer	10490
MO060	17" LR, NI, Digital + Ext. ScanDoubler + Flicker Fixer	13390

Myši a podložky:

MY005	**Mouse Amiga Design - velmi kvalitní - skladem!**	**399**
MP010	Podložka AMIGA - BoingPad, průměr 23cm - brzy skladem!	130
MP060	Podložka DINO	95
IO070	**Mroocheck - PC Mouse Interface - NOVINKA!!!** *- natívní podpora třítlačítkových PC myší, podpora kolečka*	**960**

Literatura:

KN010	Civilization, Railroad Tycoon, Warlords	↓↓↓20
KN020	Maxiplan 1.9	↓↓↓50
KN130	Amiga & pevné disky	70
KN030	Assembler 68000 + disketa	165
KN040	GFA Basic	250
KN080	Amos Basic + disketa	210
KN120	Amiga Profi + disketa	290
KN140	Deluxe Paint IV - každý kdo si objedná dvě ze tří výše uvedených knížek dostane třetí knížku z výše uvedených zdarma a navíc KN010!	290
KN050	Uživatelská příručka pro A600	90
KN060	Uživatelská příručka pro A1200	90
LD050	Imagine Manuál	150
KN005	Textury - popis matematických textur Imagine 3.0 - 5.0	250

Ostatní příslušenství, různé:

KL020	Klávesnice pro A4000 International - brzy skladem!	2490
OS030	Rozdvojka myš/joy	150
OS070	**Plastikový kryt na A600**	**90**
OS080	*Plastikový kryt na A1200 - zatím nejsou...*	*90*
OS160	*TV modulátor A520*	*990*
OS550	Přelepky na klávesnici, průhledné, CS	20
KA010	Kabel 2.5" - 2.5"	290
KA020	*SCART stereo - propojovací kabel Amigy - SCART - nejsou!*	*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 - mikrospínače, autofire	389
JO130	Joy Matt Autofire	290
JO210	Alfa Cobra - analogový joystick pro Amigu	560
JO220	Alfa Alien - analogový joystick pro Amigu	560
JO230	Alfa Fire - analogový joystick pro Amigu	630

Náhradní díly:

ND010	Interface IO 8520	↓↓↓490
ND020	Kick ROM 1.3	↓↓↓190
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 OS3.5!**	**↓1490**
ND320	**KickStart 3.1 pro A500/2000 - nutné pro OS3.5!**	**↓1490**
ND325	**KickStart 3.1 pro A3000 - nutné pro OS3.5!**	**2190**
ND330	**KickStart 3.1 pro A4000 - nutné pro OS3.5!**	**2190**
ZD010	Zdroj PC 200W	890
ZD020	Zdroj Amiga - lehký ** aktuální ceny a další ND Vám sdělíme na dotaz!*	890

Digitizéry, scanery, midi:

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!!!**	**↓↓↓1190**
MIZD0	**Zdroj 200W vč. konektorů pro Infinitiv Tower**	**↓↓↓790**

Amiga I/O rozšíření:

IO020	Ethernet PCMCIA Surecom + driver, BNC + Twisted	2490
IO050	**Amiga-NET - ethernet karta Z-II, vysoce kompatibilní**	**↓6990**
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 *- jednotlivé Fish disky od 1 do 1000 v prodeji za 30Kč*	30
FD010	Herní balík 1 - 30 - hry na OS2.0 + 1MB RAM, cena za 1 disk *- chystáme další diskety herního balíku*	49

Software pro Amigu:

SO010	**Amiga OS 3.5 CD - skladem!!!**	**1990**
SO015	**Amiga SDK - NOVINKA!!!**	**3990**
SO115	CZ Lokalizace v1.0 pro Amiga 1200/4000 Magic	290
SO200	MasterISO 2.6	2390
SO405	AsimCDFS	1690
SO410	Turbo Print Professional v. 7.1	2190
SO415	IBrowse 2.1 - english	1890
SO420	**PCx + Fusion - dva skvělé emulátory! SKLADEM!**	**↓↓↓1490**
SO425	PC Task 4.4 - english	2890
SO440	České vektorové fonty - cca 10 fontů/disketa	250
SO485	SCALA EE100 - náhrada, ovládání různých zařízení	12190
SO560	DirectoryOPUS 5	1490
SO561	DirectoryOPUS 5 MAGELLAN II	2690
SO630	PageStream 4.0 CD - NOVINKA!!!	9990

Příslušenství pro CD32:

JO110	Competition Pro CD32 Joy Pad	↓840
CC030	**Plastikový kryt na CD32**	**↓↓↓40**

Hry Amiga a CD32:

CG014	**Amiga CD-Sensation V2 - Golden Games**	**120**
CG016	**Amiga ClassiX Vol. 2 (Amiga CD) - NOVINKA!**	**990**
CG025	Arcade Classics MKII (Amiga CD)	↓540
CG042	Assasins 4 CD	↓440
CG061	**Buble & Squeak (CD32)**	**↓↓↓399**
CG100	Chaos Engine (CD32)	↓120
CG110	Civilisation (Amiga CD)	↓390
CG180	Eat the Whistle (Amiga CD) - fotbal	↓590
CG192	**Final Odyssey (Amiga CD)**	**↓↓↓699**
CG194	**Flying High (Amiga CD)**	**↓↓↓699**
CG196	Foundation DC (Amiga CD)	990
CG202	Gamer Software - disky z časopisu CD32 Gamer (CD32)	99
CG204	Games Room (Amiga CD)	490
CG206	**Genetic Species (Amiga CD)**	**↓↓↓999**
CG225	**Heretic II (Amiga CD) - NOVINKA!**	**↓↓↓1490**
CG300	**Microcosm (CD32)**	**↓↓↓299**
CG311	Myst (Amiga CD)	1890
CG313	Napalm (Amiga CD)	1890
CG316	**Naughty Ones (CD32)**	**↓↓↓299**
CG325	**Nemac IV DC (Amiga CD)**	**↓↓↓499**
CG327	Nick Faldo's Golf (CD32)	↓120
CG345	Pinball Illusion (CD32)	↓190
CG365	**Red Mars (Amiga CD)**	**↓490**
CG400	Samba World Cup (Amiga CD) fotbal	↓490
CG412	Sensible Soccer Int. (CD32)	↓150
CG420	Shadow of the 3rd Moon (Amiga CD)	↓990
CG425	Simon the Sorcerer (Amiga CD / CD32)	680
CG426	**Spherical Worlds (Amiga CD)**	**↓↓↓799**
CG435	Strangers AGA (Amiga CD)	↓790
CG445	Street Racer (Amiga CD)	↓490
CG450	Superfrog (Amiga CD) - ReRelease!	690
CG455	**The Prophet (Amiga CD) - NOVINKA!**	**↓↓↓890**
CG472	T-Zero (Amiga CD) - NOVINKA!	1890
CG475	Ultimate Gloom (Amiga CD)	↓710
CG480	**Ultimate Super Skidmarks (Amiga CD)**	**↓↓↓790**
CG485	**Uropa 2 (Amiga CD)**	**↓↓↓499**
CG494	Virtual Grand Prix (Amiga CD) - NOVINKA!!!	1490
CG520	Vulcanology (Amiga CD)	830
CG525	**Wasted Dreams (Amiga CD) - NOVINKA!!!**	**↓↓↓1190**
CG530	Wet - The Sexy Empire GERMAN (Amiga CD)	1390
CG535	**Wipeout 2097 - NOVINKA!!!**	**1640**
CG550	**Zool (Amiga CD / CD32) - opět v nabídce!!!**	**↓↓↓150**

Software na CD:

CA043	**AR CD - příloha čas. Amiga Review (jednotlivá čísla)**	**190**
CS001	1700+ Textures for Desktop Video with Amiga	490
CS003	**Amiga Forever 3.0 (Amiga CD ROM)**	**↓↓↓1490**
CS014	Amiga CD-Sensation V1 - Demos Are Forever	120
CS025	**Aminet 25 + Classic Game Collection**	**↓↓↓199**
CS028	**Aminet 27 + Kung Fu**	**↓↓↓199**
CS022	**Aminet 28 + Cygnus Editor 3.5c**	**↓↓↓199**
CS021	**Aminet 29 + Art Effect 1.5**	**↓↓↓249**
CS030	**Aminet 30 + Gloom3**	**↓↓↓249**
CS037	**Aminet 33 + Marblelous II**	**↓↓↓330**
CS038	**Aminet 34 + AmiAtlas v4**	**↓↓↓330**
CS005	**Aminet 35 + Digital Almanach II SE**	**↓↓↓330**
CS027	Aminet 36	420
CS006	**Aminet 37**	**420**
CS007	**Aminet 38 - NOVINKA!!!**	**420**
CS007	**Aminet 39 - NOVINKA!!!**	**420**
CS023	Aminet Set 6 (4CD)	↓↓↓990
CS029	Aminet Set 7 (4CD)	1150
CS018	Aminet Set 8 (4CD)	1150
CS016	**Aminet Set 9 (4CD) - NOVINKA!**	**1150**
CS040	**Animatic**	**↓↓↓120**
CS041	**Anime Babes 3 - Special Edition**	**↓↓↓790**
CS043	Beauty of Chaos	150
CS054	**CybergraphX v 4.1**	**950**
CS057	Developer CD v2.1	950
CS085	**Giga Grafics CD 1 - 4 (4CD)**	**↓↓↓290**
CS086	**Giga PD v3.0 (3CD)**	**↓↓↓190**
CS120	**Illusions in 3D**	**↓↓↓290**
CS126	Light ROM 8 (4CD)	1390
CS128	**Meeting Pearls IV**	**↓↓↓99**
CS131	Megahits 6	190
CS136	**Mods Anthology (4CD)**	**↓↓↓890**
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	↓↓↓390
CS158	Red Hat Linux 5.1 CD	770
CS162	ScanQuix 5 CD - NOVINKA!!!	3490
CS163	Scene Xplorer - NOVINKA!	↓250
CS182	**Spectrum CD 1999**	**↓↓↓490**
CS185	**Superautos 94/95 & Studien**	**↓↓↓99**
CS198	TurboCalc 5.1 CD	2690
CS200	WordWorth 6 Office CD	1590
CS201	Workbench AddOn Volume 1	250
CS230	**Zoom Release 2**	**↓↓↓299**

Photo CD:

CS920	**Film Legenden**	**↓↓↓199**
CS930	**Oldtimer**	**↓↓↓199**

Amiga CDTV:

CT005	**Commodore CDTV Player - přehrávač hudebních CD**	**↓1490**
CT006	**Commodore CDTV - plná verze, bez příslušenství**	**↓1990**
CT020	Ovládač pro CDTV - infra, originál Commodore ** CD pro CDTV na dotaz!* Máme skladem několik titulů!	990

Výprodeje:

Zde nabízíme pouze zboží určené pro doprodání za minimální ceny! Většinou se jedná o komisní použité věci jak je uvedeno níže. V případě zájmu volejte, pište nebo rovnou přijeďte a můžete si vybrat přímo na místě! Zboží posíláme na dobírku za níže uvedené ceny + d&b.

Výprodej nového (nepoužitého) hardware!

AlphaScan800 - ruční scaner pro Amigu	3290,-
CD mechanika pro CD32	1250,-
Klávesnice pro A1200	1200,-
Myš SOCCER 2 tl. tvar balónu + podložka tvaru hřiště	350,-
Plastový kryt (horní + spodní) pro CD32	190,-
Větrák 80x80x26 12V 1.4W pro napájecí zdroje PC vč. šroubku	125,-
Větrák 80x80x26 12V 1.6W pro napájecí zdroje PC vč. šroubku	135,-

Výprodej použitého ale 100% funkčního hardware!

A500+ základní deska bez ROM (nebo s ROM 1.3 +50Kc)	590,-
Anténní kabel pro připojení Amigy na TV	40,-
Ariadne síťová karta, BNC + twisted, málo používaná	4500,-
DigiView Gold 4.0	200,-
HDD 2.5" 85MB bez vadných bloků	240,-
Hodiny pro A1200 zálohované	170,-
Joystick SV125 SuperBoard Quickjoy V, nefunkční display, nepoužitý	240,-
Kabely pro FDD pro desktop, různé délky	10,-
Klávesnice pro A1200 používané ale skoro jako nové	990,-
Klávesnice pro A1200 používané	790,-
Klávesnice pro CDTV lehce použitá	900,-
Monitor Color 10" RGB Trinitron, špičkový obraz	2990,-
Plastové kryty pro CD32 (spodní + horní)	150,-
Plastové kryty pro A1200 (spodní + horní) s krabicí	190,-
ROM 2.0x pro A3000	190,-
Turbokarta G-Force 040/28, 8MB pro A3000	na dotaz
TV modulátor plně funkční, komplet kabeláž, horší kryt	790,-
Větrák 60x60x26 12V 0.14A, kuličkové ložisko, Made in Japan	185,-
Zdroj ATARI LYNX, anglická koncovka	150,-

Výprodej poškozeného nebo nefunkcniho hardware bez zaruky!

A500 / A500+ základní desky na ND	290,-
A600 základní desky bez ROM nefunkční na ND	190,-
A1200 základní desky bez ROM nefunkční na ND	od 190,- do 390,-
A2000 základní deska rev. 6 na ND	700,-
A3000 základní deska r.v. 1990 na ND	990,-
CD ROM mechaniky pro CD32 vadné na ND	100,-
CD ROM Mitsumi CRMC-FX600S ATAPI, nepoužitá, nefunkční	200,-
Dataset pro C64 vadný, problem s posunem pásky, nepoužitý	50,-
HDD 2.5" 20MB - 270MB nefunkční	30,-
HDD 3.5" 130MB - 170MB nefunkční	30,-
Interní FDD pro A1200 880KB nefunkční na ND	80,-
Klávesnice A1200 ne zcela funkční	290,- do 490,-
Myši dvojtlačítkové funkční ale horší posun nebo klik	49,-
Monitory C 1084 mix, nefunkční/částečně nefunkční	od 250,- do 750,-
Zdroje Amiga lehké nefunkční	50,-

Výprodej software

Amiga MAGIC 270,-	
Art of Noise - produkce hudby, A600/1200	150,-
Babel CD ROM FS 1.2 + JukeBox 2.0, XA-Multisession, CD32	250,-
CanDo v2.5 PAL - interaktivní vývojové prostředí	1499,-
Deluxe Paint III + anglický manuál	80,-
DirectoryOPUS 5 - nejlepší prog. pro správu souborů	1499,-
EDGE - kvalitní textový editor	799,-
HFU Jízdy 1995	50,-
Hra "BUBLE & SQUEAK" pro CD32 - skvělá hra pro malé děti	490,-
Hra "DEATH GLORY" RPG, komplet vč. manuálu, disket a krabice	390,-
Hra "DIGGERS" a "OSCAR" pro CD32	90,-
Hra "HOYLE BOOK OF GAMES VOLUME3" - klasické stolní hry	190,-
Hra "HUGO" 8 disket komplet s krabicí	390,-
Hra "JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL" pro CD32	150,-
Hra "MEAN ARENAS" pro CD32 v nové krabičce	150,-
Hra "NAUGHTY ONES" pro CD32 - arkáda	690,-
Hra "SEEK&DESTROY" pro CD32, lehce poškrábaná	150,-
Hra "SOCCER KID" pro CD32, nová	200,-
Hra "SOFTWARE MANAGER" strategie od 1MB RAM	250,-
Hra "SPACE QUEST III" animovaná adventura (od A500 s 512KB)	350,-
Hra "THOMAS PINBALL" pro CD32, nová	350,-
Hra "WIZZ" a "PINBALL MANIA" + manuál	90,-
Hra "WIZZ" a "PINBALL MANIA"	80,-
Hra "ZOOL" pro CD32, lehce poškrábaná	150,-
Peněžní deník Agnus 1994 pro A500 - A4000	50,-
Personal Paint 6.4 + anglický manuál	120,-
Personal Paint 6.4	80,-
Podpora tiskáren Canon pro Amigu modely BJ10 - BJC880	390,-
Repro Studio Universal - retušovací program	1999,-
Siegfried Copy - kopírovací program + hardware	250,-
Siegfried Copy - kopírovací program bez hardware	180,-
Trap Fax - skvělý faxovací program	999,-
Visual FX for Lightwave - video efekty pro Lightwave	390,-
Wordworth + anglický manuál	190,-
X-DVE videoefektový generátor, podpora AGA	470,-

Výprodej software pro CDTV

SW "A BUN FOR BARNEY"	100,-
SW "AMERIACAN HERITAGE - ILLUSTRATED ENCYCLOPEDIC DICTIONARY"	100,-
SW "GARDEN FAX - FRUITS, VEGETABLES & HERBS"	150,-
SW "GARDEN FAX - GARDEN PLANTS"	100,-
SW "GARDEN FAX - INDOOR PLANTS"	100,-
SW "GARDEN FAX - TREES, SHRUBS ROSES & CONIFERS"	100,-
SW "MUD PUDDLE"	100,-
SW "THE TALE OF PETER RABBIT"	100,-
SW "TIME TABLE OF HISTORY - BUSINESS, POLITICS & MEDIA"	150,-
SW "TIME TABLE OF HISTORY - SCIENCE & INNOVATION"	150,-
Hra "WRATH OF THE DEMON"	150,-

Výprodej - různé

AlfaOptical mouse pro PC, mírně poškozená podložka, SW	500,-
Dataset pro C64	199,-
Demokazeta VHS A4000 - Workbench 3.0 v němčine 105min.	90,-
Hra "MICROCOSM" pro Sega Mega-CD	150,-
Hra "ROAD AVENGER" pro Sega Mega-CD, lehce poškrábané	150,-
Hra "SONIC" pro Sega-Mega Drive 16bit nová	590,-
Hra "TOM A JERRY" pro Sega-Master System I/II nová	390,-
Kniha Amiga Programmer's Handbook Vol. II, anglicky	300,-
Kniha Amiga Shell 3.1 + A. DOS 3.1 + A. Workbench 3.1 v němčině	150,-
Kniha Příručka uživatele 2, velmi špatný stav, občas chybí stránky	90,-
Kniha Reflection Raytracing pro A500/2000 něm. + disk. Reflection 1.0	90,-
Kniha Sculpt Animate 4D + zkrácený český překlad	90,-
Kniha SEGA tipy a triky díl 1, popis 60 her v němčině	90,-
Kniha Type SMITH 2.5 - německý manuál	90,-
Kniha Tvorba grafiky Brilliance a DPaint, 150 stran německy	50,-
Videokazeta VHS 42min. Kolín '98	190,-
Výprodej CD (poškrábané většinou bez obalu)	40,-
Výprodej CD (lehce poškrábané většinou s obalem)	90,-
Testovací souprava C64 - nová, nepoužitá	300,-

Při využití těchto nabídek upozorněte vždy prodávajícího!

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
- **vybavování kabelových televizi** výpočetní technikou a software
- **vybavování videostudií** pro nelineární střih na střižnách Casablanca, ScreenPlay, Casablanca2 AviO a Casablanca2 Kron, kompletní servis
- **prodej na splátky** na zboží od 4000,- Kč včetně DPH

Informace

- pracovní doba **Po - Pá 8^{00}-16^{00}**, servisu **Po - Pá 9^{00}-16^{00}**
- aktuální ceníky najdete na naší www stránce, možnost automat. zasílání
- objednat zboží lze telefonicky, písemně, faxem, e-mailem a na www
- na objednávce vždy uvádějte katalogové číslo pro urychlení expedice

Zásilková služba pro Slovensko

- základní informace na telefonu +420-69-6432896, pí. Sonnevendová
- cena v SK = cena v Kč x aktuální kurz x 1.1, zasíláne na dobírku ze SR

javosoft® COMPUTER

Ceny v tomto inzerátu jsou včetně DPH platné ke dni 8.11.2000

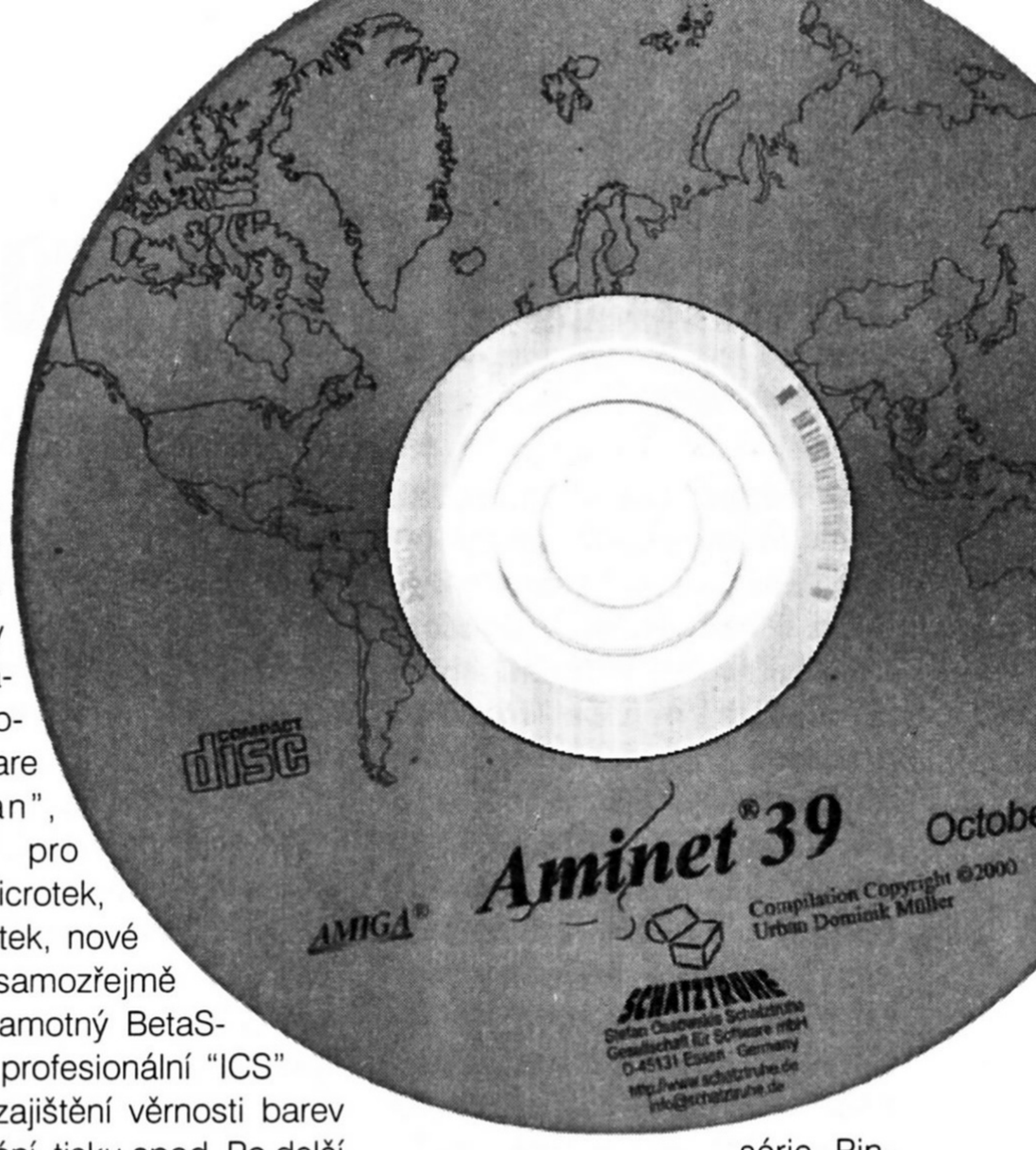
Centrála: zásilková služba, servis, velkoobchod

Vratká 4a, 736 01 Havířov - Bludovice, Tel 069-6432896 Fax 6415628

www.javosoft.cz • javosoft@javosoft.cz • www.inktec.cz

Aminet Set 10

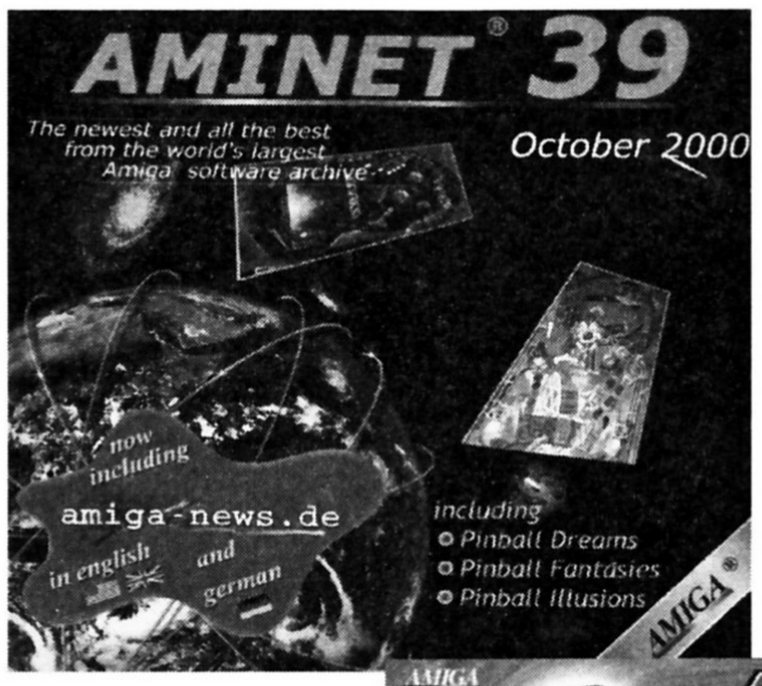
Luboš Němec



Také jste se těšili na nový čtyřcédéčkový balík Aminet Set 10? Já ano, ale musím říct, že mne jeho struktura poněkud překvapila. Ne že by nešlo o klasiku samu o sobě, ale struktura Aminet Setu 10 se dramaticky změnila. Tentokrát (a zřejmě už navždy) se nejedná o kompilaci čtyř CD řady Aminet, jak bylo doposud zvykem, nýbrž o čtyři zcela samostatná CD řady Aminet, tj. Aminet 36, 37, 38 plus nejnovější říjnový Aminet s pořadovým číslem 39, to vše v obvyklé krabičce, ve které se dodávají Aminet Sety. Autoři Aminet Setu 10 si tak velmi zjednodušili práci, vedlejším efektem je pak příjemné zpřehlednění celého balíku - pokud ovšem už máte Aminet 36, 37 nebo 38, nemá pro Vás jaksi logicky Aminet Set 10 žádný smysl a kupte si raději samostatný Aminet 39. Obvyklý přehled programů obsažených na Aminet Setu 10 je zbytečný, neboť recenzi na každé CD řady Aminet jsem už v Amiga Review zveřejnili, takže zde je alespoň přehled nejnovějšího říjnového Aminetu 39:

	pak.	depak.	files
"biz"	13	21	41
"comm"	25	43	84
"demo"	21	36	28
"dev"	10	18	60
"disk"	6	10	32
"docs"	47	81	79
"game"	85	147	70
"gfx"	22	37	60
"hard"	4	7	44
"misc"	12	19	30
"mods"	137	239	107
"mus"	21	36	44
"pix"	100	172	105
"text"	7	12	47
"util"	21	37	147

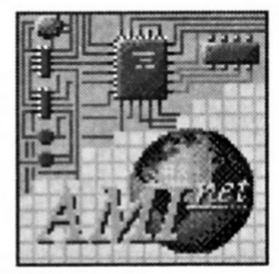
Co tedy najdeme na Aminetu 39? Přeskočíme více než 400 MB hudebních modulů, animací a obrázků a podíváme se na demoverze komerčních programů. "AWeb II v3.2" určitě není třeba představovat, ale když existuje už poměrně dávno verze 3.3, proč její demoverzi autoři tohoto webového browseru neumístili na Aminet 39 také? Zbytek dem nestojí za řeč a zavání vykopávkami, které na archivu Aminet najdete už několik let. Vše zachraňuje alespoň skvělý databázový plně programovatelný systém "MUI Base" ve verzi 1.5 (shareware), demoverze "ArtEffectu 4.0" a "Amiga Writeru 2.20" od Haage&Partner a nový patch pro PFS filesystém. Pokus rádi stahujete MP3jky, můžete si nainstalovat "Amster", ovšem budete se muset smířit s tím, že originální Napster už rozhodně není to co bývalo dříve. Pro přenos dat mezi PC a Amigou s podporou dlouhých názvů souborů ve Windows najdete na Aminetu 39 zřejmě definitivně poslední verzi balíku "PC2Am" využívajícího pro rychlý přenos dat paralelní kabel, jehož schéma je pochopitelně součástí



archivu. Z her se vám možná bude líbit demoverze komerční hry "SeaSide" od APC&TCP v němčině i angličtině nebo další demoverze hry "Tales of Tamar" s podporou grafických karet, AHI a možností hraní po síti. Gamesníci určitě nepohrdnou ani daty pro spoustu oblíbených her včetně rozsáhlého levelu "The Siege" pro Heretic II, nebo například rozsáhlý AGA klon grafickologické hry typu master-mind s názvem MonsterMind. Z novinek v oblasti grafiky můžete vyzkoušet třeba animátor vrstev "Time Machine" pro ImageFX 3.x a vyšší, tradičně novou verzi "SView IV", nejnovější prohlížeč PDF dokumentů "APDF" (už včetně PowerPC verze), přehrávače animací "CyberQT" a "Frogger", nebo například kreslící program "MicroPaint". Aktualizovány byly rovněž drivery pro freewarový skenovací software "BetaScan", konkrétně pro skenery Microtek, HP a Mustek, nové verze se samozřejmě dočkal i samotný BetaScan a též profesionální "ICS" balík pro zajištění věrnosti barev při skenování, tisku apod. Po delší době byla konečně uvedena zbrusu nová verze 4.0 jednoho z nejlepších zvukových konvertorů a efektových programů pro práci se zvukem "SoundFX", bohužel stále bez PPC verze. Pracně stahovat už nebudete muset Ghostscript 5.10, který najdete na Aminetu 39 také v kompletní instalaci, stejně jako značné množství systémových utilit všech druhů, knihoven, datatypů, konverzních programů, nového "SnoopDOSu".

Bonus programy na Aminet Setu 10 jsou jako obvykle kvalitní, ale protože už jsme je všechny až na poslední tři podrobněji popisovali v recenzích na jednotlivé Aminety, uvádím pouze jejich přehled: Max Rally, Zombie Massacre, Personal Paint 7.1b, Pinball Dreams, Pinball Fantasies a Pinball Illusions. Na Aminetu 39 najdete jeden z nejkvalitnějších pinbalů pro Amigu, možná i pro počítače vůbec - všechny uvedené díly věhlasné série Pinball. Jedná se o harddiskové verze uvolněné pro nekomerční použití, jejich disketovou varianty najdete na internetové adrese *"http://www.ianc.net/games/"*. Myslím, že žádný z pinbalů nemusím podrobněji představovat, ostatně hrami jako takovými včetně těchto špičkových herních simulátorů pinbalů s naprosto plynulým scrollingem jsme se v Amiga Review zabývali už mnohokrát.

Jak už jsem napsal v úvodu, není Aminet Set 10 nic jiného než čtyři samostatné Aminety v jedné krabičce, ovšem s výrazně levnější cenou než kdybyste kupovali všechny Aminety samostatně, což je samozřejmě vykoupeno relativně malou aktuálností starších vydání jednotlivých Aminetů. Pokud tedy nemáte alespoň dvě z předchozích CD řady Aminet, pak se Vám nákup Aminet Setu 10 vyplatí a dostanete tak vlastně další dva Aminety zdarma.



AMIGA REVIEW

Výrobce: S. Ossowski
Typ: PD série
Cena: 50,- DM

Hodnocení
Aminet Set 10 je poněkud zklamáním, řadový Aminet 39 je rozložením jednotlivých kategorií podobný předešlým CD série. Potěší bonusové pinbally.

Grafické editory pro Amigu

Luboš Němec

Je nesporným faktem, že grafické možnosti Amigy při jejím uvedení na trh předběhly dobu o několik let. V dobách, kdy byl na PC kompatibilních počítačích nejvíce rozšířen standard CGA se 4 současně zobrazitelnými barvami a o něco později "dokonalejší" VGA s 16 barvami, měla Amiga shodný počet barev v základních grafických módech s OCS čipy (A1000/500/2000) a na tehdejší dobu až neuvěřitelných 4096 barev ve speciálním módu HAM. Je sice pravda, že HAM nebyl pro svou relativní pomalost a strukturu bitové mapy univerzálním grafickým módem, ale v mnoha případech se daly jeho vlastnosti šikovně využít, a to zejména v kreslících programech. Později přišly na svět ECS a AGA čipy a samozřejmě také grafické karty s podporou 16 bitových a 24/32 bitových grafických režimů, ale to už měla PC či Macintosh výrazně navrch především v rychlosti i dostupném rozlišení.

Nelze než uvést, že grafické možnosti Amigy bez grafické karty jsou dnes ve srovnání s konkurenčními počítačovými platformami bohužel zcela minimální, chybí zejména proklamovaná rychlost, rozlišení i obnovovací frekvence obrazu. Grafické karty pro Amigu už také dávno nejsou tím, co by se dalo považovat za moderní, technicky či inovativně zajímavé akcelerátory, čipy jako S3 Trio/Virge i Permedia 2 už dávno nikoho nezajímají, přesto i na PC stále přežívají v těch nejlevnějších grafických kartách za několik set korun. I přes všechny uvedené nemilé skutečnosti však lze na Amize s trochou trpělivosti a invence bez větších problémů vytvářet prakticky libovolné grafické kreace, k čemuž by měl přispět následující přehled grafických editorů. Seznam není v žádném případě úplný a obsahuje pouze ty nejznámější, nejzajímavější nebo nejkvalitnější produkty, řada z nich byla dokonce uvolněna jako freeware nebo je najdete jako bonus na nejrůznějších PD cédéčkách, typicky na řadě Aminet.

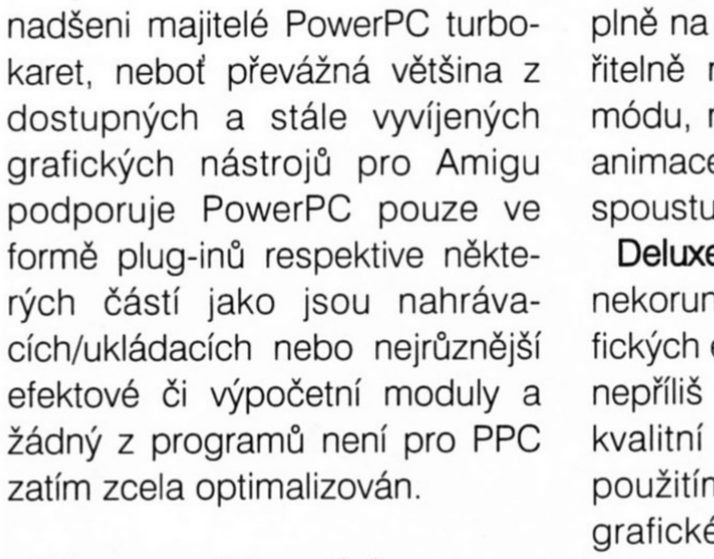
Přehled neobsahuje specializované kreslící nástroje typu DTP, CAD, morfingové, konverzní/manipulační programy typu ADPro, vektorové tracery, editory ikon ani raytracingové programy, kterých je jako šafránu a vývoj většiny z nich byl bohužel až na výjimky zastaven. Přehled tedy obsahuje pouze programy na úrovni, které lze většinou provozovat i s grafickou kartou, což jak jistě uznáte je dnes už nezbytná nutnost k pohodlné a hlavně rychlé práci. Součástí přehledu nejsou ani kreslící programy dostupné pro Mac či Linux, které je možné s rychlým procesorem relativně pohodlně provozovat pod některým ze stávajících 68K emulátorů ShapeShifter, Emplant, FUSION nebo pod některým z portů Linuxu (provozovat Linux na PowerPC je ohledně rychlosti slušný zážitek...) - pro upřesnění však musím podotknout, že jejich možnosti jsou však (v případě těch nejkvalitnějších z nich) přece jen výrazně vyšší než možnosti kteréhokoliv z bitmapových či vektorových kreslících programů pro Amigu, ostatně taková jména jako Adobe Photoshop, Aldus Freehand, Adobe Illustrator, CorelDraw, Corel Photopaint či GIMP ani není třeba blíže představovat.

Z přehledu nebudou rozhodně nadšeni majitelé PowerPC turbokaret, neboť převážná většina z dostupných a stále vyvíjených grafických nástrojů pro Amigu podporuje PowerPC pouze ve formě plug-inů respektive některých částí jako jsou nahrávacích/ukládacích nebo nejrůznější efektové či výpočetní moduly a žádný z programů není pro PPC zatím zcela optimalizován.

Bitmapové kreslící programy

ArtEffect 4.0 - Jeden z nejkvalitnějších bitmapových kreslících programů pro Amigu vyvíjený německou firmou Haage&Partner.

ArtEffect

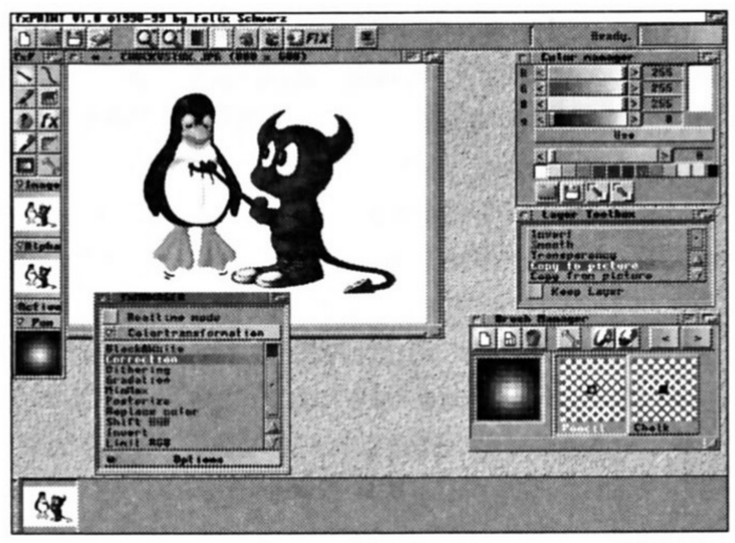


Program je k dispozici v němčině i angličtině, podporuje vrstvy, vícenásobné alfakanály pro kompoziční účely, grafické karty, tlakové tablety, obsahuje velké množství kreslících i retušovacích funkcí, též nabídka efektů je plně postačující. ArtEffect je částečně optimalizován pro PowerPC, dodatečně PPC efektové moduly/plug-iny si můžete dokoupit samostatně. ArtEffect je společně s Photogenicsem a ImageFX nejdokonalejším a současně nejmodernějším grafickým programem pro Amigu s univerzálním použitím - vylepšit by potřebovala práce s textem respektive vyhlazování písma, jinak lze ovšem program považovat za špičku mezi kreslícími programy pro Amigu. Demoverzi programu si můžete stáhnout na Aminetu.

Brilliance 2.0 - Před příchodem grafických karet kdysi velmi populární program, jehož použití je i dnes na Amigách bez grafické karty (vzhledem k typickému overlay řešení obrazovek nelze Brillianci provozovat na grafické kartě) plně na místě. Brilliance je neuvěřitelně rychlý program i v HAM módu, můžete v něm pracovat s animacemi, retušovat a spoustu dalších věcí.

Deluxe Paint 5.x - Kdysi nekorunovaný král grafických editorů na Amize, nepříliš rychlý, ale velmi kvalitní s univerzálním použitím. Nepodporuje grafické karty ani PowerPC a v HAM módu je velmi pomalý, přesto je u majitelů A500 vzhledem ke své nenáročnosti na systém stále značně populární.

fxPAINT 1.5 - Relativně nový grafický editor německé firmy Innovative s podporou PowerPC, grafických karet, několika desítkami efektovými moduly a slušnou rychlostí je nevržen jako primární kreslící program, ve kterém lze nakreslit obrázek takříkajíc od prvního pixelu. Po první verzi byla nedávno představena vylepšená verze 1.5, která mne osobně však dost zklamala naprostým minimem nových či výrazně vylepšených funkcí, vývoj program tak zůstává na mrtvém bodu a čeká se na "prý revoluční" verzi 2.0. Demoverzi programu najdete na Aminetu.

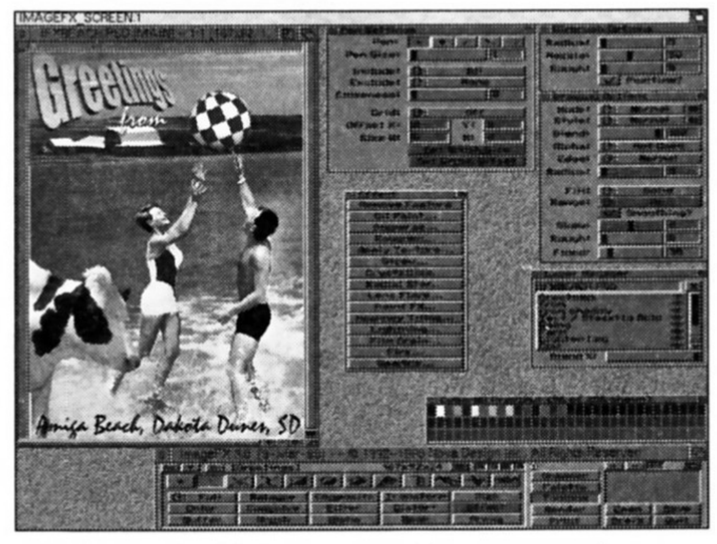


fxPaint

Image Engineer 3.4x - Grafický editor se zaměřením výhradně na efekty a konverze grafických formátů, jehož vývoj byl z nedostatku času jeho autorů uvolněn jako public domain produkt a můžete si ho stáhnout na Aminetu

ImageFX 4.1 - Jak v krátkosti představit tento univerzální bitmapový grafický editor, o kterém už v Amiga Review byla řeč mnohokrát? Podpora neomezeného počtu vrstev, tlakově citlivých tabletů, snad všech existujících grafických karet, drivery pro skenery a digitalizační karty, práce s animacemi a patrně nejlepší efektové možnosti při zpracování obrazu, to je jen velmi stručný výčet možností ImageFX. Program není právě levný, stojí něco kolem 500,- DM - za tuto cenu ovšem dostanete i PowerPC balík PowerStation s optimalizovanými efektovými moduly. Rychlost programu je přijatelná při retuších i efektech, nikoliv však při samotném kreslení - podobně jako Adobe Photoshop není ImageFX koncipován jako vyloženě kreslící, ale především jako retušovací a

ImageFX



efektový program. Samotný ImageFX bohužel přímo nepodporuje PowerPC, což lze u tak profesionálního grafického editoru považovat za nedostatek, zato funguje prakticky na jakékoliv Amize s jakýmkoliv monitorem či grafickou kartou, jedinou podmínkou je dostatek paměti RAM.

Personal Paint 7.1 - Momentálně zřejmě nejuniverzálnější freewarový bitmapový kreslící program pro Amigu, jehož vývoj sice nebyl oficiálně ukončen, kdysi ohlášená verze 8.0 je však stále v nedohlednu. Personal Paint najdete v několika verzích jak na Aminetu, tak i na mnoha PD CD sériích, dostupné jsou verze pro různé 68K procesory a několik modulů pro PowerPC, které však nijak významně práci neurychlují. Program je typickým bitmapovým kreslítkem vycházejícím původně z Deluxe Paintu, takže jeho kreslící možnosti jsou většinou na stejné nebo mírně vyšší úrovni, navíc v Personal Paintu najdete poměrně širokou paletu efektů, práci s vektorovými fonty, podporu grafických karet až do 256 barev - tedy vyjma 15/16 a 24 bitových grafických módů - a slušné retušovací funkce i práce s animacemi.

PerfectPaint 2.3 - Další relativně nový kreslící program s vlastním (a vůbec ne špatným) grafickým rozhraním, jehož recenzi jste si mohli nedávno v Amiga Review přečíst. Podporuje grafické karty, nabízí poměrně slušnou paletu kreslících funkcí, několik desítek základních efektů a je i dostatečně rychlý.

Perfect Paint

Photogenics 5.x - Photogenics prošel velmi dlouhým vývojem, během kterého několikrát změnil své grafické prostředí, koncepce programu jako komplexní retušovací a efektový nástroj naštěstí zůstala zachována. Ve svých několika posledních verzích podporuje program neomezený počet vrstev, značné množství efektů, grafické karty, tablety a částečně i práci s animacemi. Photogenics nikdy nepatřil mezi "konvenční" kreslící programy, čemuž odpovídá řada zajímavých kreslících technik (s některými z nich se můžete setkat i v ImageFX, ArtEffectu nebo fxPAINTu), rychlost programu bohužel není na 68K Amize právě nejvyšší. Autorem Photogenicsu Paul Nolan nedávno portoval svůj program pro Linux a vývoj amigovské verze byl tak o několik měsíců odložen, betaverze 5.x je však již k dispozici a nabízí opět nové kreslící módy, batch procesing, práci s postscriptem a další užitečné funkce.

TV-Paint 3.5x - Plně profesionální kreslící nástroj s dříve astronomickou cenou kolem 1500,- DM byl už před časem uvolněn jako freeware a pokud ho tam ještě vůbec najdete, můžete si ho zdarma stáhnout u autorů LightWave, firmy NewTek, která TV-Paint zakoupila a kompletně předělala pod názvem Aura pro platformu SGI a PC. TV-Paint podporuje tři vrstvy, alfakanál, grafické karty (na AGA čipech ho vůbec nespustíte) několika standardů, tlakové tablety a i na pomalých 68K procesorech 68030/040 je až neskutečně rychlý. Program má své vlastní GUI s pop-up menu, které nemají prakticky nic společného s AmigaOS respektive Workbenchem, takže nečekejte žádná okénka na ploše nebo něco takového - vše funguje výhradně na vlastním screenu. Grafické kreace vytvořené v TV-Paintu většinou s pomocí tabletu kdysi vyhrávaly jednu soutěž za druhou, bohužel tyhle časy jsou už dávno pryč a vývoj programu pro Amigu byl už před několika lety ukončen.

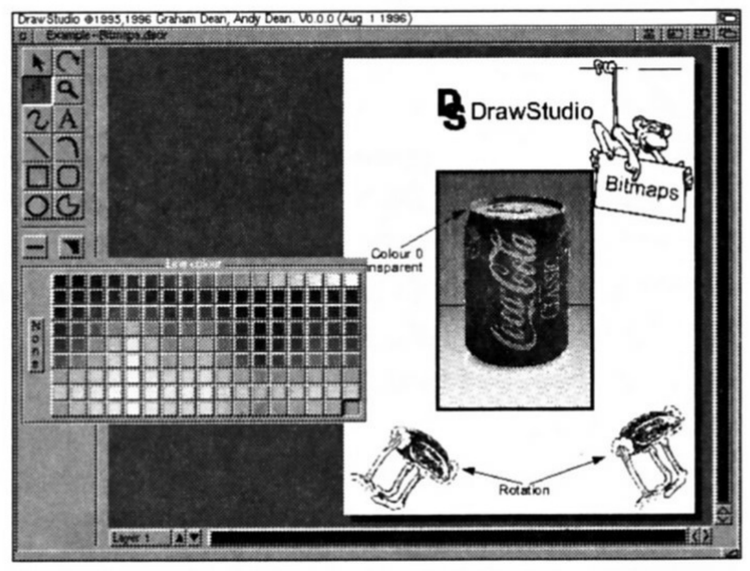
Xi-Paint 4.0 - Kdysi velmi nadějný program funkční pouze na grafických kartách se neprosadil ani rychlostí a protože nijak nepřesvědčil svými kvalitami, byl jeho vývoj bohužel též ukončen. Kreslící možnosti jsou ovšem stále velmi slušné, horší je to už se spolehlivostí programu i s nabídkou efektů - Xi-Paint totiž není typický kreativní grafický nástroj, ale slouží hlavně na retuše a efekty.

Vektorové kreslící programy

AmiFIG 3.0 - AmiFIG vychází z unixového XFIGu (viz XFIG) a je to na jeho grafickém rozhraní i pracovních a kreslících postupech znát. AmiFIG je naštěstí díky své optimalizaci a "neMUI" grafickému prostředí výrazně rychlejší než XFIG, též jeho spolehlivost je výrazně vyšší. AmiFIG můžete používat zdarma, i když pro některé funkce je třeba program zaregistrovat.

DrawStudio 2.x - Stále aktuální a firemně podporovaný kreslící nástroj pro práci s bitmapovou a především vektorovou grafikou. Grafickým prostředím je bohužel MUI a i když DrawStudio podporuje i grafické karty, není nijak zvlášť rychlý. Celkové možnosti programu jsou však jednoznačně na nejvyšší úrovni z vektorových kreslících programů pro Amigu a můžete v něm vytvářet i velmi propracované grafické kreace, používat AT1 fonty, aplikovat na bitmapy řady efektů, pracovat s průhledností, exportovat grafiku do postscriptu a spoustu dalších věcí. Nejbližšího prodejce DrawStudia zajišťujícího i firemní podporu najdete kde jinde než v Německu, jedná se samozřejmě o společnost Haage&Partner.

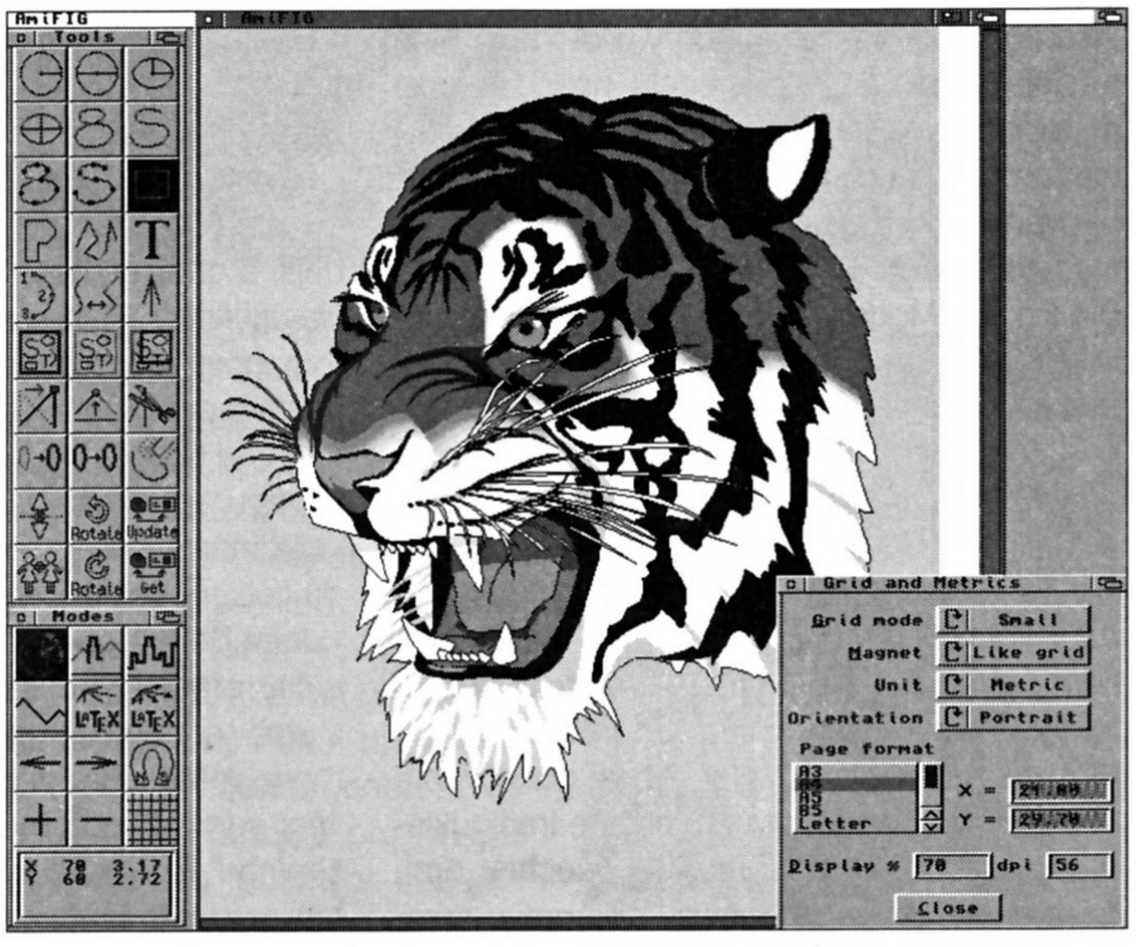
DrawStudio



ProVector 3.0 - Kdysi špičkový vektorový kreslící program s jak jinak než objektovým principem kreslení, který bohužel neodvratně zmizel na propadlišti dějin. Program umí pracovat s AT1 vektorovými fonty a jeho rychlost je víc než skvělá. PowerPC podpora je pouze snem jeho uživatelů, ostatně ProVector už není dále vyvíjen. Demoverzi programu najdete na Aminetu.

XFIG 1.6 - XFIG neboli XFigure je objektově navržený freewarový vektorový kreslící program pro grafické rozhraní X-Windows, který byl portován na Amigu už před mnoha lety. Grafickým prostředím je co jiného než MUI, což nijak nepřispívá k už tak nízké rychlosti portovaného programu, také stabilita XFIGu není zrovna nejvyšší. Díky univerzálnosti prostředí MUI lze XFIG provozovat i s jakoukoliv grafickou kartou, problémy však dělají módy s více než 256 barvami. Kvalita samotného portu je průměrná a nové verze dostupné pro unixové a linuxové platformy už bohužel delší dobu nebyly na Amiga OS portovány.

AmiFIG



Tvorba MPEG Audio na Amize

Kryštof Karel

V žádném z předchozích čísel Amiga Review dosud nevyšel komplexnější článek o tvorbě Mpeg audio souborů na Amize. Objevilo se pouze několik zmínek v recenzích (SongPlayer 1.53, AmTagEd 1.3, testy PPC karet atd.), což by mohlo méně zkušeného uživatele vést k domněnce, že tvorba Mpeg audio souborů je pro Amigu tabu. Přitom se většina encoderů nachází na Aminetu jako freeware již nějaký ten pátek a zdaleka ne všechny jsou tak pomalé (pokud máte nějakou PPC kartu, umožňují některé programy encodování v reálném čase; to však bohužel není můj případ).

Vytvoření zdrojového souboru

K tomu, abychom vůbec mohli začít pracovat, je nutné z žádaného audio záznamu vytvořit zdrojový soubor pro Mpeg encodery. Uživatelé zvukových karet mají dle druhu možnost samplovat z libovolného zdroje (mikrofon, věž, počítač atd). Ostatním zbývá jen jedna možnost - stáhnout si pomocí nějakého programu tracky z CD. Předem varuji vlastníky starých samplerů pro paralelní port, že s 8-bitovými samply o frekvenci 22050 Hz nic nepořídí, protože je žádný encoder nepodporuje. Dále počítejte s tím, že záznam o délce 3:30 min vás připraví cca o 37 MB místa na disku.

Na Aminetu se sice nachází několik programů, které by teoreticky měly umět encodovat i přímo z CD, ale vzhledem k množství ovladačů, filesystemů a rozhraní, přes něž jsou amigácké CD-ROMy připojeny, nelze tento software spolehlivě používat.

Nejjednodušší práci mají uživatelé AllegroCDFS. Tento filesystem, jenž se zdarma dodává k FastATA 1200 nebo FastATA 4000 řadiči, dokáže emulovat CD-tracky jako jednotlivé soubory. Vložíte-li tedy audio disk do mechaniky, objeví se vám ve Workbenchi ikona s názvem CDDA. Když ji nakliknete, otevře se okno zařízení a v něm se objeví audio tracky jako normální datové soubory. Potom už si je můžete přímo ve Workbenchi nebo pomocí nějakého diskového manažeru "překopírovat" na harddisk. Ve skutečnosti samozřejmě o kopírování nejde; tracky jsou pomocí filesystemu stahovány jako RAW (16bit, 44100 Hz, stereo, Big Endian Mode). Protože jsou ale tracky imitovány jako soubory a je zbytečné plýtvat místem na harddisku, můžete použít nějaký encoder s podporou RAW a encodovat tak vlastně přímo z CD.

Další možností je normální stahování tracků z CD-ROM mechaniky. Tady je ideálním řešením použít kupříkladu OptyCDPlayer V2.1, jenž kromě přehrávání CD umí i samplovat. V preferencích neaktivujte volbu "cd.device mode", protože zablokuje sampler. Až se budete rozhodovat, do jakého formátu chcete track ukládat, zvolte AIFF; podporují jej všechny amigovské encodery i programy na úpravu samplů. Aby byl použitelný pro encodování, musí být jeho samplovací frekvence 44100 Hz. Stahovat tracky v AIFF a RAW formátu umí také vypalovací software MakeCD V3.2 a BurnIt V2.5; pokud máte instalovanou CD-ROM pod AsimCDFS, lze jej také použít.

Pokud chcete ještě případně před samotným encodováním samply nějak upravit, můžete využít programy SoundFX či SoundProbe, pomocí kterých lze provádět množství změn a efektů. Oba navíc navíc podporují i úpravu samotných mp1, mp2 i mp3 souborů.

Vysvětlivky

Dříve, než se podíváme na samotné encodery, je třeba stručně si vysvětlit jednotlivé volby, které nabízejí. Všechny programy poskytují v podstatě stejné možnosti, liší se pouze způsobem jejich nastavení. K níže uvedeným programům doporučuji využít nějakou nástavbu (GUI), velmi si tím zpohodlníte práci. Několik je jich uvedených v tabulkách.

Bitrate: "Výstupní bitová rychlost". Uvádí se v kilobitech/s (kbps). Tato hodnota určuje velikost a kvalitu výsledného audio záznamu. Standardně se navoluje 128-160, případně i 192 kbps, což se již blíží CD kvalitě. Pokud znáte hodnotu samplovací frekvence a počet stop/kanálů, můžete si sami předem vypočítat výslednou velikost souboru (platí pro všechny 3 layery). Máme-li 16bit stereo soubor o velikosti 40 MB a samplovací frekvenci 44100 Hz a navolíme-li bitrate 128 kbps, přibližnou velikost po encodování spočítáme podle tabulky:

Velikost zdrojového souboru: 40 MB
44100 x 16 x 2 = 1411200 bitů/s
Samplovací frekvence: 44100 Hz
1411200:128000 = 11.025 (ratio=poměr)
Bitů/Sample: 16
40 x 1024^2 = 41943040
Kanálů: 2
41943040 : 11.025 = 3804357 = 3.8 MB
Bitrate: 128 kbps

Frequency: Číselná hodnota samplovací frekvence. Většina encoderů povoluje hodnoty 32000, 44100 a 48000 Hz.

Layer: Číslo layeru, do kterého chcete encodovat (1=mp1, 2=mp2, 3=mp3). Nejmodernější a dnes nejpoužívanější je layer 3 (licenci vlastní firma Thomson); jeho encodování však trvá mnohem déle, než u předchozích dvou, a navíc je pro přehrávání třeba mít silný procesor (nejlépe 68060 nebo PPC). Majitelům slabších konfigurací doporučuji layer 2; neklade tak velké nároky na procesor a s vyšší bitrate se dá celkem poslouchat.

Joint-Stereo: Zvláštní encodovací mód; dává určitý prostor encoderu, aby využil vstupního stereo souboru a postupně jej mixoval do mono módu. Tím dostává více bitů k encodování samplů, což mu umožňuje zvyšovat výslednou kvalitu, pokud navolíte příliš nízkou hodnotu bitrate. Toto mixování probíhá dynamicky dle potřeby, takže některé části mohou zůstat v plném stereo módu.

Copyright: Označí výstupní soubor jako copyright.

Original: Označí výstupní soubor jako originál.

CRC: Předchází chybám při encodování.

Motorola: .Tato funkce určuje, aby bylo se vstupním souborem nakládáno jako s CDDA souborem, v němž jsou všechny samply nahrány v Big Endian módu (Motorola).

Intel: Tato funkce určuje, aby bylo se vstupním souborem nakládáno jako s CDDA souborem, v němž jsou všechny samply nahrány v Little Endian módu (Intel).

Lame V3.70
Autor: Mike Cheng, převzal a modifikoval Mark Taylor
Poslední verze: 3.70 (11. 4. 2000)
Status: freeware
Distribuce: Aminet Set 9
Minimální konfigurace: 68020, OS V3.0+, 2 MB
Optimalizované verze: 020, 040, 060, PPC (PUp)
Vstupní formáty: AIFF, RAW, WAV 16bit mono/stereo (16000, 22050 a 24000 Hz pro Mpeg-II; 32000, 44100 a 48000 Hz pro Mpeg-I)
Výstupní formáty: Mpeg-I, Layer 3 mono/stereo/joint stereo, Mpeg-II stereo
Bitrate: Mpeg-I, Layer 3 32-320 kbps, Mpeg-II 16-24 kbps
Spouštění: CLI
Lokalizace: ne
Instalace: překopírování programu do SYS:c/
Nástavby/GUI: MiraMP3 GUI, TheMpegEncGUI

Tento program pokud možno z CLI vůbec nespouštějte, má mimořádně složitou až chaotickou dokumentaci a ovládání; místo toho zkuste nainstalovat MUI a používat jej pomocí některého GUI.

NCode V1. 5
Autor: André Osterhues
Poslední verze: 1.5 (15. 7. 1999)
Status: freeware
Distribuce: přibalen ke komerčnímu programu NCoder; snad také na Aminetu
Minimální konfigurace: 68020+, OS V3.0+, 4MB RAM
Optimalizované verze: 020, 020FPU, 040, 040FPU, 060, PPC (WarpOS)
Vstupní formáty: AIFF, MAUD, WAV 16 bit mono/stereo (32000, 44100 a 48000 Hz)
Výstupní formáty: Mpeg-I, Layer 3 mono/stereo/joint stereo
Bitrate: 32-320 kbps
Spouštění: CLI
Lokalizace: ne
Instalace: ruční; překopírování programu do SYS:C
Nástavby/GUI: NCoder, MiraMP3 GUI, TheMpegEncGUI...

MusicIn V1.4
Autor: portování Michael Rausch, optimalizace Stéphane Tavenard
Poslední verze: 1.4 (21. 8. 1996)
Status: freeware
Distribuce: AminetSet 6 (68k), AminetSet 7 (PPC)
Minimální konfigurace: 68030+FPU, OS V2.0+, 2 MB RAM
Optimalizované verze: 030FPU, 040, 060, PPC (PowerUp)
Vstupní formáty: AIFF, RAW 16 bit mono/stereo (32000, 44100 a 48000 Hz)
Výstupní formáty: Mpeg-I, Layer 1, 2 mono/stereo/joint stereo
Bitrate: 32-384 kbps
Spouštění: CLI
Lokalizace: ne
Instalace: ruční; překopírování programu a adresáře "Tables" do SYS:c/
Nástavby/GUI: MiraGUI, MiraMP3 GUI, The MpegEncGUI...

Tento program se při spoustění z CLI chová poněkud nestandardně; stačí pouze vypsat jeho jméno a program se vás dále už jen vyptává položku po položce na jednotlivé volby. Pokud budete MusicIn používat z CLI (nedoporučuji), nikdy nezapomeňte zkopírovat adresář "Tables" do SYS:c/; pokud budete program využívat pomocí nějakého GUI, musíte jej zkopírovat do adresáře, kde se toto GUI nachází. V manuálu se sice o ničem podobném nepíše, pokud na to ale zapomenete, pravděpodobně na počátku encodování shodíte celý systém.

Pegase 1.83
Autor: Didier Levet
Poslední verze: 1.83d (9. 9. 2000)
Status: emailware
Distribuce: Aminet Set 9
Minimální konfigurace: 68020, OS V2.0+, 2MB
Optimalizované verze: 020, 030, 040, 060, PPC (WarpOS)
Vstupní formáty: AIFF, MAUD, WAV 16-bit mono/stereo (32000, 44100 a 48000 Hz), CDDA Intel/Motorola 16-bit stereo (44100 Hz), RAW 16-bit mono (44100 Hz)
Výstupní formáty: Mpeg-I, Layer 1, 2 mono/joint stereo
Bitrate: Layer 1 32-448 kbps, Layer 2 32-384 kbps
Spouštění: CLI nebo Workbench
Lokalizace: ano
Instalace: ruční; překopírování programu do SYS:c/ či vlastního adresáře
Nástavby/GUI: MiraMP3 GUI, TheMpegEncGUI

Pokud budete spouštět Pegase pomocí ikony ve Workbenchi, otevře program obyčejný ASL requester. Prohlédněte si manuál a v tooltypech ikony upravte nastavení dle vlastního uvážení. Budete-li chtít encodovat všechny soubory v adresáři, zvolte jej a potom zmáčkněte současně CTRL a M. Pegase otevře ve Workbenchi jednoduché informační okno, kde budete moci sledovat veškerou jeho činnost. Dále už vše probíhá automaticky; když skončí encodování všech souborů, zbývá jen vypnout počítač. Encodování přerušíte současným stisknutím CTRL a C.

Testy

K testům jsem využil u všech čtyř programů optimalizované verze pro MC68060, a jak je vidět v níže uvedené tabulce, liší se encodery především dobou zpracování samplu velmi podstatně. Co se týče kvality výsledných Mpeg souborů, žádné velké rozdíly jsem nezaregistroval. Mými favority jsou však Lame a Pegase; oba pro velkou rychlost zpracování samplu i pro nepatrně lepší kvalitu záznamu. Zvláště Lame mne poněkud vyvedl z míry; před začátkem testování jsem ho pro chaoticky a neuceleně sepsaný manuál považoval za naprostého outsidera. MusicIn mě vzhledem ke svému stáří nepřekvapil; pokud s jeho pomocí budete chtít encodovat větší množství souborů, počkejte si raději na dovolenou. Dost možná, že až se vrátíte po týdnu z Řecka, bude program ještě pracovat.

Layer/Bitrate	Lame	Ncode	MusicIn	Pegase
MP1/128 kbps			45:36	10:26
MP1/160 kbps			46:33	10:35
MP1/192 kbps			46:57	10:41
MP2/128 kbps			33:23	7:22
MP2/160 kbps			33:47	7:30
MP2/192 kbps			34:17	7:40
MP3/128 kbps	9:16	22:31		
MP3/160 kbps	9:48	22:29		
MP3/192 kbps	10:14	22:48		

K testům jsem bohužel nemohl použít PPC verze encoderů, protože nevlastním PPC kartu, ale například v manuálu Lame je uvedeno, že jeho PPC verze encoduje rychleji než v reálném čase. V jeho případě tomu věřím.

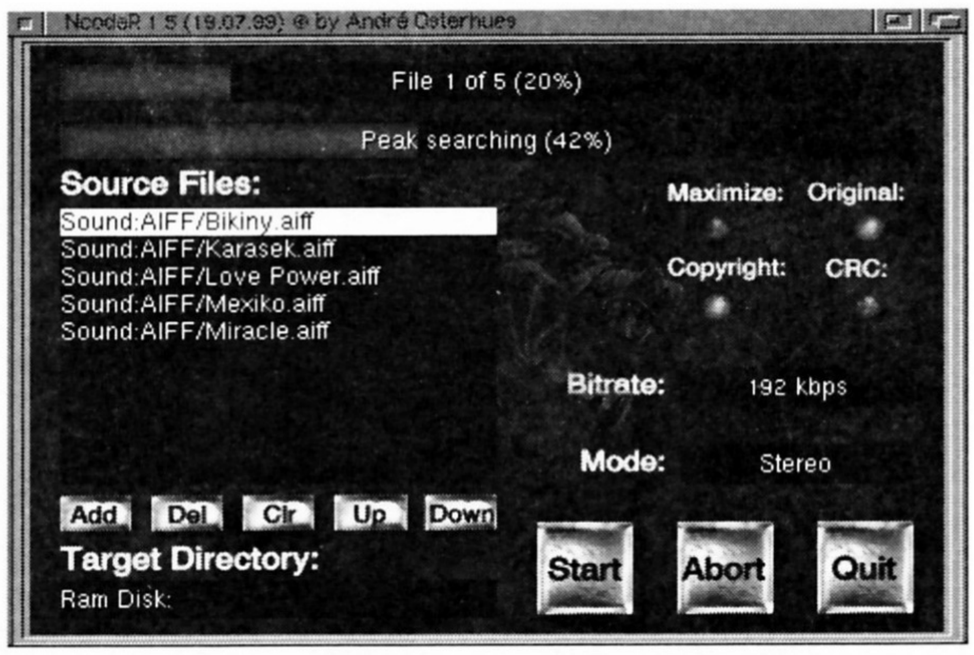
K testům byla použita A4000 (KickStart V3.1, Cyberstorm MK-II 060/50, 2 MB chip, 144 MB fast, CyberVision 64/3D+Scandoubler, Toccata). Testovaným souborem byl AIFF 16 bit stereo o samplovací frekvenci 44100 Hz, velikosti 37MB a délce záznamu 3:30 min. Encodován byl v níže uvedených formátech, ve všech případech do módu Joint-Stereo. Doba encodování je uvedena v minutách. Výsledná délka Mpeg souborů se pohybuje kolem 3.36 MB při bitrate 128 kbps, 4.2 MB při bitrate 160 kbps a 5.04 MB při bitrate 192 kbps, přičemž vůbec nezáleží na tom, v jakém layeru byl soubor encodován.

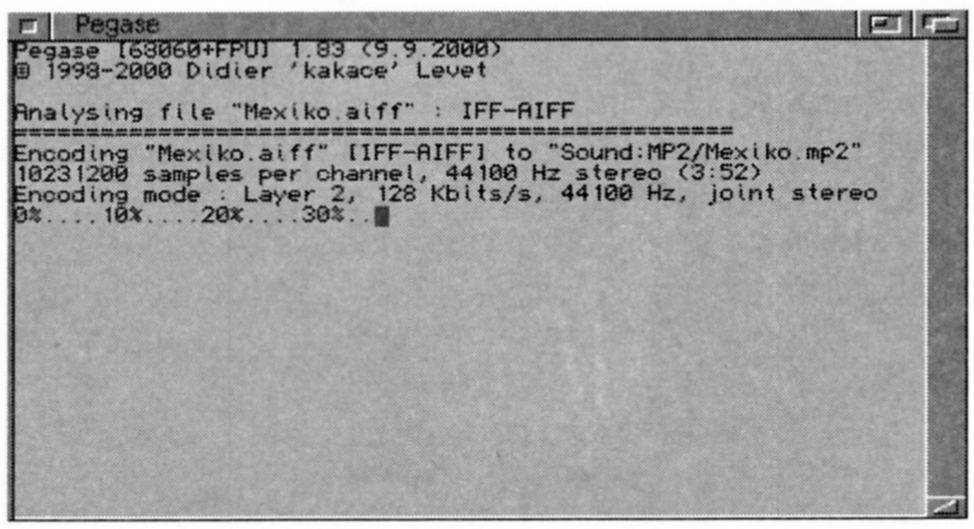
Dva přehrávače kopírující slavný WinAmp: vlevo AmigaAMP, nahoře AMPlifier

Závěr

Pokud jste si prohlédli tabulku s časovými údaji, jistě jste se již rozhodli, které encodery budete používat. Na Aminetu se ještě vyskytuje několik jiných (MP3Enc, BladeEnc, 8Hz...), vesměs však nebyly dokončeny. Na slabších konfiguracích bude práce trvat samozřejmě déle, ale rozdíly mezi výsledky jednotlivých programů se příliš nezmění. Pro slušné přehrávání Mpeg souborů doporučuji nějakou zvukovou kartu a kvalitní reproduktory. Pokud máte alespoň to druhé, přehrávejte soubory pomocí nějakého programu využívajícího AHI (SongPlayer, SimplePlayer, AmigaAMP, AMPlifier, MpegaGUI...). Mnoho uživatelů bude muset snížit nároky na kvalitu přehrávání záznamu; na mé MC68060/50 pohlcuje přehrávání MP3 souboru v plné kvalitě až 60% výkonu. Na obou starších layerech se zatížení procesoru pohybuje mezi 35-40%. Pokud však vlastníte Toccatu (můj případ) nebo jinou zvukovou kartu a rychlý CPU, jistě oceníte možnost přehrát si tracky přímo z harddisku v (téměř) CD kvalitě, aniž byste museli každou chvíli měnit disk v CD-ROM mechanice.

NCoder - komerční program pro encodování vyžadující freeware encoder NCode. Dole - informační okno, které si otevře Pegase při encodování





AMIGA #28 MAX

Herní drby

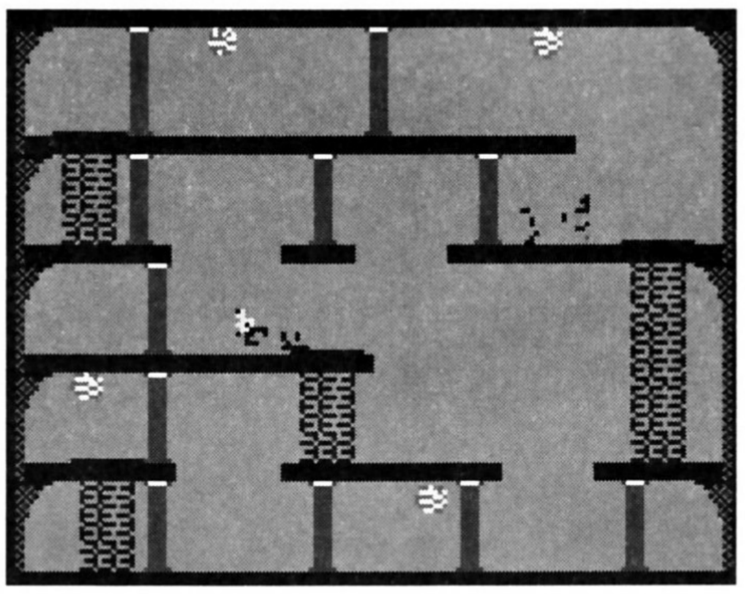
PETR HUDEČEK

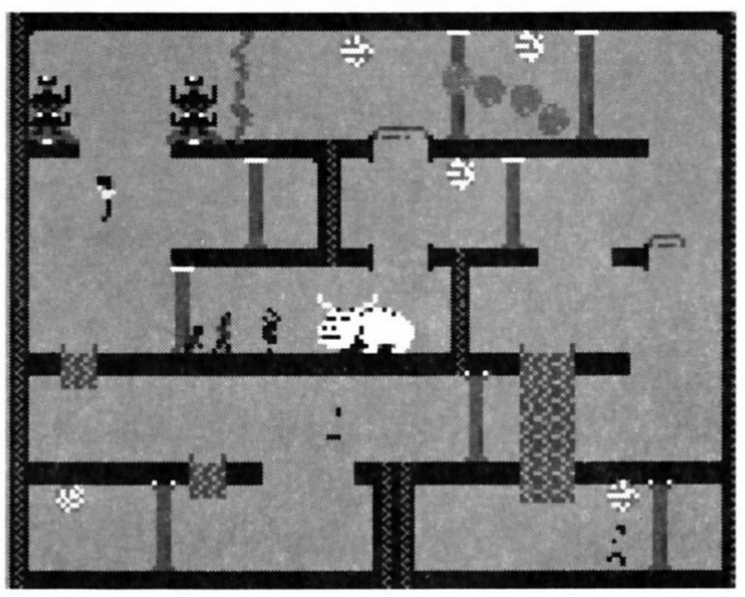
Národe pařanský!

V posledním papírovém čísle na tebe čeká nezanedbatelná dávka novinek, navíc zakončená vcelku uspokojujícím výhledem na herní zaopatření nastupující platformy AmigaOne. Myslím, že tvůj zrak může s klidem opustit papírové seance a s rostoucí nadějí konvertovat na monitory, kde jej budeme zásobovat zprávami po Novém roce.

Začněmež dnes majestátně - Hyperion, jakoby toho neměl dost, přibral pod svá vývojářská křídla strategickou hru **MAJESTY**, mix to mezi settlerovským plánováním a warcraftovským bojováním. Styl grafiky ne nepodobný Rage of Mages nevypadá špatně, ostatně několik obrázků okolo by vás o tom mělo dostatečně přesvědčit. V portované verzi by mělo být zahrnuto 18 epických scénářů/questů a také generátor map. Svoje království budete rozšiřovat a udržovat za pomocí třiceti druhů budov a zařízení, proti osmnácti typům vašich jednotek (jako rangeři, kouzelníci, válečníci, atd.) bude stát třicet druhů nepřátelsky orientovaných potvor. Vzhledem k tomu, že si tuto hru vzal do parády Hyperion, lze předpokládat, že hardwarové následky nebudou z nejnižších. Apropos, co se Hyperionu týče, tak si brousí zuby i na jeden bonbónek, ale o něm až o pár odstavců níže.

Takové menší bombastické intermezzo - pro pamětníky a milovníky starých klasik mám jednu dost dobrou zprávu. Hellcoder ze skupiny HellHound pracuje na jakémsi 'revivalu' nezapomenutelné osmibitové arkády **BRUCE LEE**. Vše se bude odehrávat s původními zvuky a v původní (trošku vylepšené?) grafice a doufejme, že i při zachované původní atmosféře, která má na svědomí hodně probdělých nocí a zničených joysticků. Mimo to bude hra podporovat hru až čtyř hráčů přes adaptér. 12 levelů, hromada osmikanálové muziky a dva herní módy (normal a crazy), to všechno - spojeno se starými hodnotami - by nás mělo znovu (po více než deseti letech) připravit o spousty volného času. Nikdy bych ovšem nelitoval. Co na tom, že několikapixelový Bruce má k dispozici jenom dva údery... (jemu by stačily)





Bruce Lee - tak jak ho známe z osmibitů

Tak, další z portů na řadě - **POSTAL** od firmy Running With Scissors. Nevím, do jaké míry vám to komu co říká, ale vězte, že jde beztak o nejbrutálnější a nejsadističtější akční střílečku vůbec. Z mírně izometrické ptačí perspektivy ovládat různé zbraně v rukou vražd'ícího šílence, vyprazdňovat jejich zásobníky do nebohých nepřátel a poslouchat jejich smrtelné chorály, toť veškerá náplň této hry. Ovládání a la Cannon Fodder je vyhovující, škála zbraní taktéž a ozvučení také vyhovuje těm nejhlubším lidským instinktům a tajným představám, takže počítám, že pokud se na Amize Postalu dočkáme, stane se z něj oblíbená hra pro odreagování. Zapojte se do přesvědčování o uskutečnění portu na emailu *vdesire@rspinc.com*.

Milé a vážené pařanstvo!

Setkáváme se zde při příležitosti historicky posledního výskytu papírového vydání našeho Amize oddaného časopisu. Jeho cesta byla temná, stejně jako cesta Amigy samotné, a trnitá, beze světla, které by ho vedlo ke světlejším zítřkům. Momentální záblesky něčí snahy neměly dlouhou životnost a v drtivé většině se ukázaly být planými sliby. Nelehké putování Amigy bylo provázeno nekonečným čekáním zástupů ortodoxních uctívačů, jejichž řady s rostoucí temnotou řídly a slábly. Přes slábnoucí základnu však nakonec, zdá se, dospěla k jistému cíli, nebo řekněme 'waypointu', ze kterého už má přece jen lepší rozhled. Doufejme, že se vydala správným směrem a nebude zapotřebí vracet se zpět k některému z četných rozcestí.

My - Amiga Review - jsme k jednomu rozcestí dospěli právě teď. Novým rokem počínaje opouštíme černobíle papírovou stezku a chystáme se vykročit na cestu dlážděnou duhovými plackami. Tedy konečně do barev (to bohužel neplatí pro černobílé TV-usery, pravda) a do daleko většího prostoru mezi provazy. Do tohoto ringu vstoupíme v plášti daleko interaktivnějším, než nám nabídly možnosti papíru. Naší největší zbraní nebudou duralové matice v rukavicích, nýbrž vše, co jsme dříve nemohli nabídnout všem čtenářům - spolu s články budeme útočit i samotnými přibalenými programy, hrami, či jejich demoverzemi. Čím větší 'škody' nadělají na fasádě netečnosti a lhostejnosti, tím lépe. Záleží ovšem taky na podpoře sponzorů, s jejichž produkty nám poroste kondice a síla.

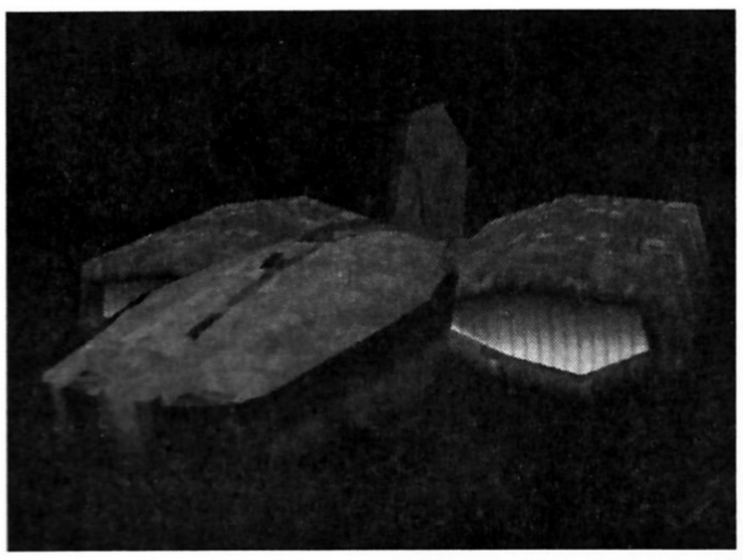
Od několika kontaktů jsem se v posledních dnech dozvěděl o plánech herních vývojářů do blízké budoucnosti a můžu říct, že nezní nereálně. AmigaOne bude zajisté pozoruhodný produkt, což většina firem předpokládá. Mohli bychom se tedy dočkat hned několika skvělých, zbrusu nových titulů. Na své si však přijdou i příznivci portů starších, nicméně neméně úspěšných her. Řady Amigistů se tak každopádně budou rozrůstat - a společným jmenovatelem už nebude specifický hardware, jak tomu bylo doteď.

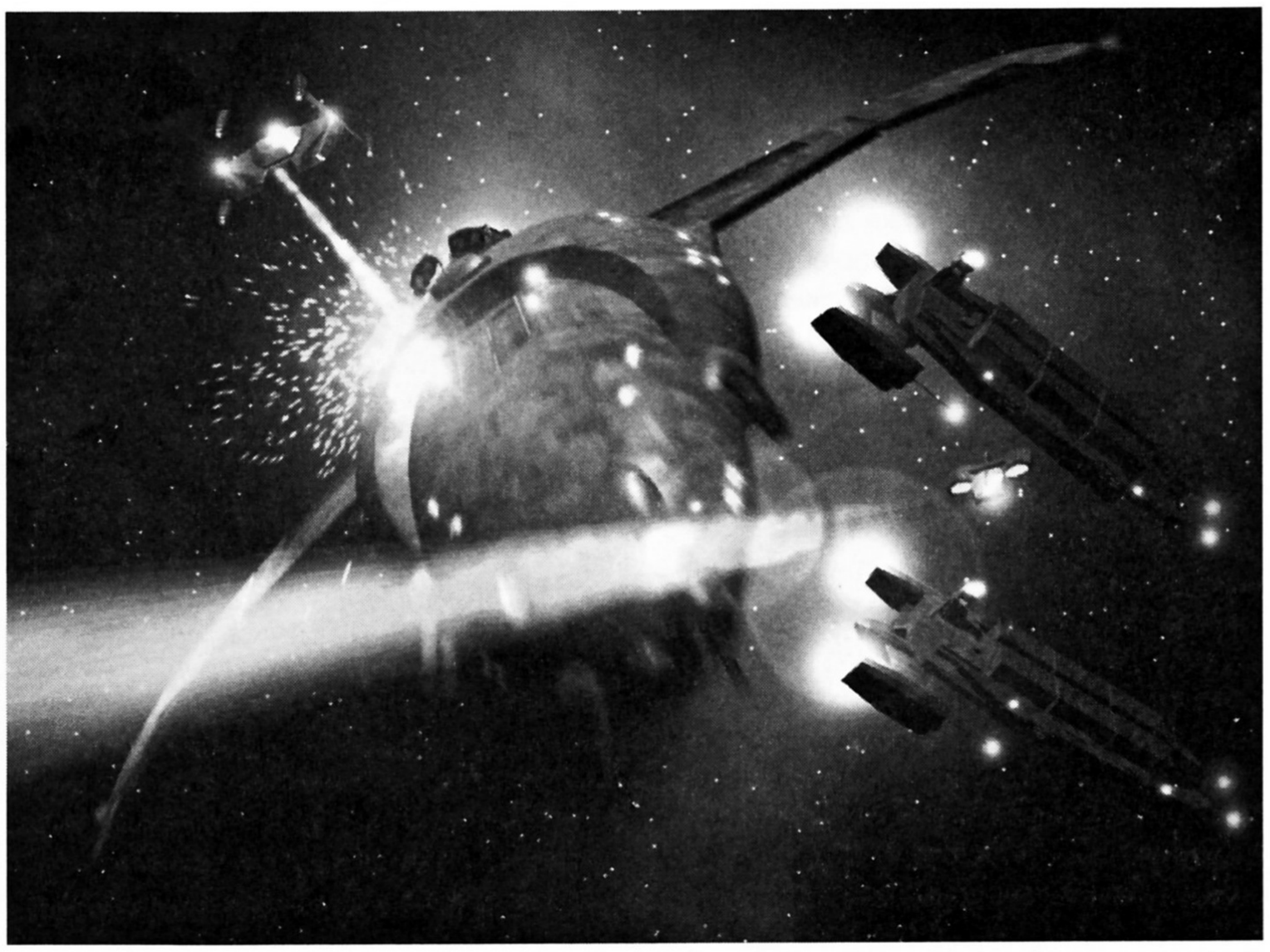
Snažili jsme se, aby tohle poslední papírové číslo udělalo důstojnou tečku za jednou epizodou českého Amiga tisku. Doufám, že se nám záměr vydařil a množství a naladění článků dává tušit spíše pozitivní výhled do budoucna, než nějaké loučení. Budiž toto poslední číslo jakýmsi odrazovým můstkem, synchronizací s množstvím změn, které se dějí ve světě Amigy.

Vám, čtenářům, přeji co nejpříjemnější rozjímání. Patří vám poděkování - některým za přímou spolupráci, jiným zase za konstruktivní kritiku, ale především úplně všem, kteří si tento časopis předplatili či kupovali. Zachování přízně bude pro nás i do budoucna klíčové, ať už se v oficiálním světě děje cokoliv. Proč si nevzít příklad z jistého časopisu, věnovanému nesmrtelnému C64? Kolik z vás by napadlo, že pro tento osmibit je možno dokoupit i modem se softwarem?

Amiga forever!

Amigo





Render vesmírného souboje z Deadlocku vypadá nádherně, také obrázky bojových lodí v akci rozhodně nejsou k zahození

Jelikož si několik lidí uvědomilo, že bojových her není na Amize vůbec dost, stalo se, že zde můžu o novince **HELLFIGHT** pochází z kuchyně HellHoundu, o kterém již byla zmínka. Je ve velmi raném stádiu vývoje, takže o ní nevíme nic konkrétního - autoři se vyjadřují víceméně v rámci možností her tohoto typu, takže se pravděpodobně dočkáme kombo-úderů, fatalit a co do technického provedení také dynamické kamery. Nicméně pokud bude Pekelný boj chtít být jakž takž konkurenceschopný, bude nám muset nabídnout něco víc, než má Mortal Kombat či starý dobrý Full Contact...

Ze severu od našich pilných slovanských bratří k nám v brzké době zamíří hned několik velmi zajímavých titulů - zmiňme se o strategické hře **HUSARIA**, či o carmageddonovském **VERTEPU**. Více v krátkých previews od kolegy Agase o něco dále...

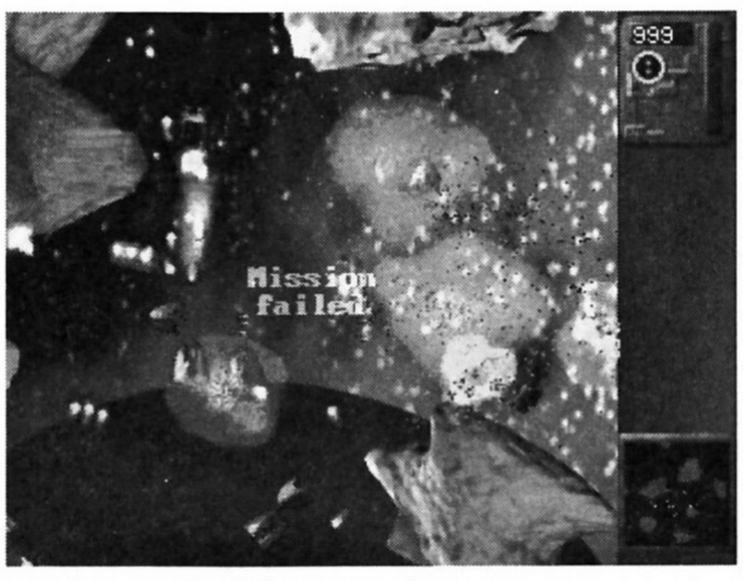
Když už jsem nakousl Carmageddon, vlásek, na kterém visí otázka přežití společnosti Crystal Software & Electronics, se tenčí. Nedávno sice vyšla jaksi uklidňující zpráva o pokračování v činnosti a vývoji, ovšem zakrátko poté vyšla další zpráva, vyvracející vyvrácené. Kdo ví, jak to tedy s tituly, jako **CARMAGEDDON, BACK IN TIME 2** a **COSMO'S FUN CLASS** vlastně dopadne...

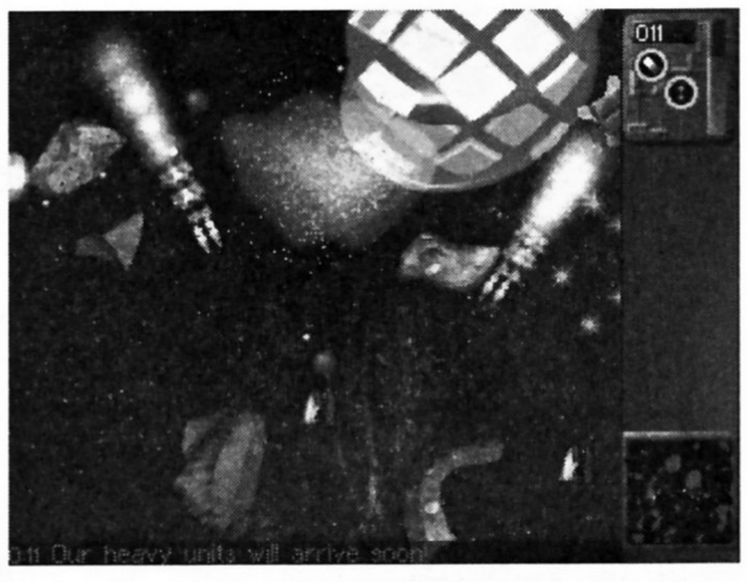
Bohužel, horší a definitivní osud potkal dítka společnosti The World Foundry **EXPLORER:2260** a **MAIM&MANGLE** - práce na těchto projektech byly zcela zastaveny a zrušeny. Velmi slibně se rozvíjející strategické hry byly nakonec zhodnoceny jako nekonečné a tudíž zcela neperspektivní. Nebylo by od věci, kdyby alespoň jedna z nich dopadla jako **SPACESTATION 3000**, z jejíhož popela vstanou noví bojo... pardon, vstal nový projekt, nazvaný **DEADLOCK**, vesmírný to simulátor. Kterému podobnému titulu se rozhodne šlapat na paty, ukáže až čas, nicméně screenshoty vypadají nadějně a Lambda už delší dobu vypadá celkem mrtvě. Z tohoto mraku by tedy dost dobře mohlo (mělo!) zapršet.

BATTLE FOR THE GLOBE, tak se bude jmenovat strategie, na které pracuje firma Nordicsoft. Na PPC Amigách budeme mít možnost zakusit atmosféru nejen válčení, ale také hromadění surovin a dalších prostředků na celém glóbu. Hra bude rozdělena na dva módy - realtime a turn-based. V tahovém se budeme starat o prostředky coby ovoce naší megalomanie - těžit, nakupovat, prodávat, bourat, stavět, trénovat, atd. V realtimové části (ne nepodobné Age of Empires) si potrápíme svoje taktické buňky; boje budou nelítostné a krvavé. Původně to měla být hra jako Risk, pak se ovšem autoři rozhodli nechat se inspirovat stylem AD&D, přidat několik strategických aspektů a dát si trochu víc práce. Naštěstí pro nás. Těšme se.

Přišla řada na nějaké ty progress-reporty, takže tady jsou: nejdříve ty z nejočekávanějších - **SHOGO** se blíží do finále, probíhá betatesting, drobné vylaďování a příprava k 'cestě do širého světa', stejně by na tom měl být i **DESCENT: FREESPACE**. **EARTH2140** možná není zatím tak daleko, k cílové pásce však směřuje mílovými kroky. Podle zprávy od Thomase Würglera z Paganu má hra podporu grafických karet, ovšem doporučený je široký bandwith - na Ateobus a Zorroll kartách bylo dosaženo 2-4 fps (na PPC!), což je opravdu katastrofa. Pracuje se však na optimalizaci, navíc na PPC-GFX kartách je prý situace o mnoho lepší. Uvidíme. Do finální stáže také spěje polský **EXODUS**, vážný konkurent Napalmu - viz. Agasovy Novinky ze severu. Poslední zprávička se týká hry **CROSSFIRE II** - pokochejte se nejaktuálnějšími screenshoty.

AmigaOne. Termín, který možná bude znamenat mezník v Amiga-herní oblasti. Pokud se stane skutečností, dočkáme se mnoha super her, které jsme se ani neodvažovali představit si běžet na Amize. Například? Například **JAGGED ALLIANCE II** (i s expansion packem!), což je známá taktická hra, ve které ovládáme komando speciálů a likvidujeme špatňáky, dále adventury **SIMON THE SORCERER II** (Adventure Soft), který zajisté žádný komentář nepotřebuje a **THE FEEBLE FILES**, taktéž od Adventure Softu. Nakonec třeba **FINAL FANTASY 5**, japonské manga-style RPG. Několik dalších titulů si zaslouží větší pozornost a tudíž zvláštní odstavce.





Aktuální screenshoty ze hry CrossFire II

ECHELON:THE STORM bude nová originální 3D akční hra ve stylu Terminal Velocity. Firma Buka Entertainment zde slibuje nejen létání a střílení, ale také možnost velení a taktizování. Na vyzbrojení lodi bude záviset úspěšnost celé mise. K dispozici bude široké spektrum létajících strojů - od letadel a helikoptér až po futuristická vznášedla, dohromady celkem 25 typů. Dojem pohybu bude dotvářet 100 typů ostatních vozidel a další stovka jiných objektů. Tzv. particle efekty se postarají o dotvoření realističnosti scény - prach, dým a podobné grafické finesy budou zajisté také velkým lákadlem. Dvě válečné kampaně, každá z nich bude obsahovat 30 nelineárních misí, to je, myslím, nejméně 60 hodin usilovné pařby. Bude nás trápit trochu divočejší počasí (ve hře, samozřejmě), změna dne a noci a v případě zájmu také lidští protivníci. Pro multiplayer mód jsou klasicky připraveny dva režimy - deathmatch a kooperace.

A máme tady onen slíbený bonbónek od Hyperionu - **EUROPA UNIVERSALIS** od firmy Paradox Entertainment bude pozoruhodnou hrou už proto, že si autoři dávají hodně záležet na historické přesnosti. Scénář je totiž zasazen do období od objevení Ameriky roku 1492 až do Napoleonských válek v roce 1792. Stejný důraz je kladen na multiplayer. Proti sobě se zde může objevit až jedenáct tehdejších velmocí - Francie, Anglie, Portugalsko, Španělsko, Holandsko, Habsburkové (?), Prusko, Rusko, Benátky, Turecko a Švédsko. Mírně zmatenou představu o 'národech' autorům zatím promineme (ale možná taky ne). Hráč bude mít plné ruce práce s diplomacií, ekonomií, vedením války, kolonizací a průzkumem; přičemž vše bude založeno na historických podmínkách. Deset let prý autorům trvalo, než dali dohromady veškeré detaily, takže se teď můžeme dočkat naprosto přesného zobrazení všech tehdejších uniforem, vlajek a dalších indicií téměř šedesáti národů. Cílem hry bude samozřejmě získat bohatství a moc nad sedmi sty (!!!) provinciemi. Dobývat a kolonizovat za pomoci flotil a armád. Prozkoumávat svět mořeplavci a dobyvateli, objevovat tak nové a nové země. Formovat aliance pro podporu nebo ukončení válek, přesun vojáků či finanční pomoc. Multiplayer osmi hráčů bude tedy plný intrik a ve finální části hry i vůně střelného prachu.

Earth 2140

Milovníci strategií z 2. světové války si určitě přijdou na své ve hře **SUDDEN STRIKE** od firmy Fireglow, která zahrnuje velmi pečlivě navrhované mise za stranu Rusů, Němců, Francouzů, Američanů i Britů. Sami autoři nešetří chválou (nebudu je citovat, smrdělo by to tady), ale mohla by to být opravdu bombastická hra. O megalomanských představách svědčí i avizovaných až 1000 jednotek v jedné misi. Ať jich však bude, kolik chce, všechny získávají bojové zkušenosti (naštěstí automaticky převáděné do dalších misí!), takže se početní převaha stává velice ošemetným pojmem. Mnoho druhů budov a účelových staveb (od zátarasů a opevnění až po pontonové mosty) bude samozřejmě možno totálně zničit, neboli srovnat s jakýmkoli z mnoha typů povrchu. Pro maximální hodnověrnost byly nasamplovány realistické exploze a zvuky všech ve hře použitých střelných zbraní. Výčet bojových jednotek by byl neskutečně dlouhý, řeknu to stručně - budou tam nejspíš všechny.

Nakonec o žhavé novince z dílný Coyote Flux - **BURNIN' RUBBER 2000**. Ke kompletaci tohoto titulu použili autoři svůj vlastní 3D engine, jehož popisované vlastnosti a schopnosti jsou vskutku pozoruhodné (vznikl na C64, dnes se uvažuje o portování na AltiVec; velmi rychlé renderování objektů metodou 'pixelizing' v prakticky neomezeném detailu, atd.). Ve hře půjde o vyhledání a zničení zlé postavy jménem Gill Bates (a jako bonus i Billyho Truckera), kteryžto obtěžuje svět špatnými, nestabilními produkty. V cestě nám bude stát Hanoi (Team Hanoi), jeden z nejlepších přátel a tajný milenec Gilla Batese, který se bude ze všech sil snažit, abychom Gillovi nezkřivili ani vlásek. Pak se objeví Berk (z C64 hry Trapdoor), který chce Batese zabít sám a tudíž půjde po krku i nám. O zábavu bude tedy postaráno. Jestli i o hratelnost, ukáže čas. Díky enginu uvidíme paralaxní scrolling ve 2D části z ptačí perspektivy, neomezené polygony, světelné efekty, dým, morphing a mnohem víc ve 3D létací části. PowerPC bude plně podporováno, stejně tak Delfina. Demo by se mělo objevit brzy. Ošidné to slovo...

Tímto prohlašuji dosavadní éru novinek AmigaMaxu za uzavřenou a papírově se s vámi loučím. Přeji vám za herní redakci co nejpříjemnější prožití svátků, co nejstřízlivější přechod do nového milénia (protože jak na Nový rok, tak po celý rok) a mnoho štěstí a úspěchů v příštím roce i v těch, co ještě přijdou.

Europa Universalis

GP San Marina - Imola

Jaroslav Červinka

Redaktor (RED): Vítejte u našeho vysílání. Dnes se hlásíme z okruhu Imola. Tentokrát máme pro vás překvapení, neboť u nás na komentátorském stanovišti přivítáme Jaroslava Červinku, který jezdí za Yetti Team a navzdory všem předpokladům se tomuto jezdci až neobyčejně daří, i když dnes to bylo slabší, přestože je majitelem týmu. Vítejte u nás, pane Červinko.

Jezdec (JEZ): Dobrý den.

RED: Mohl byste nám popsat průběh dnešní kvalifikace z pohledu vašeho týmu?

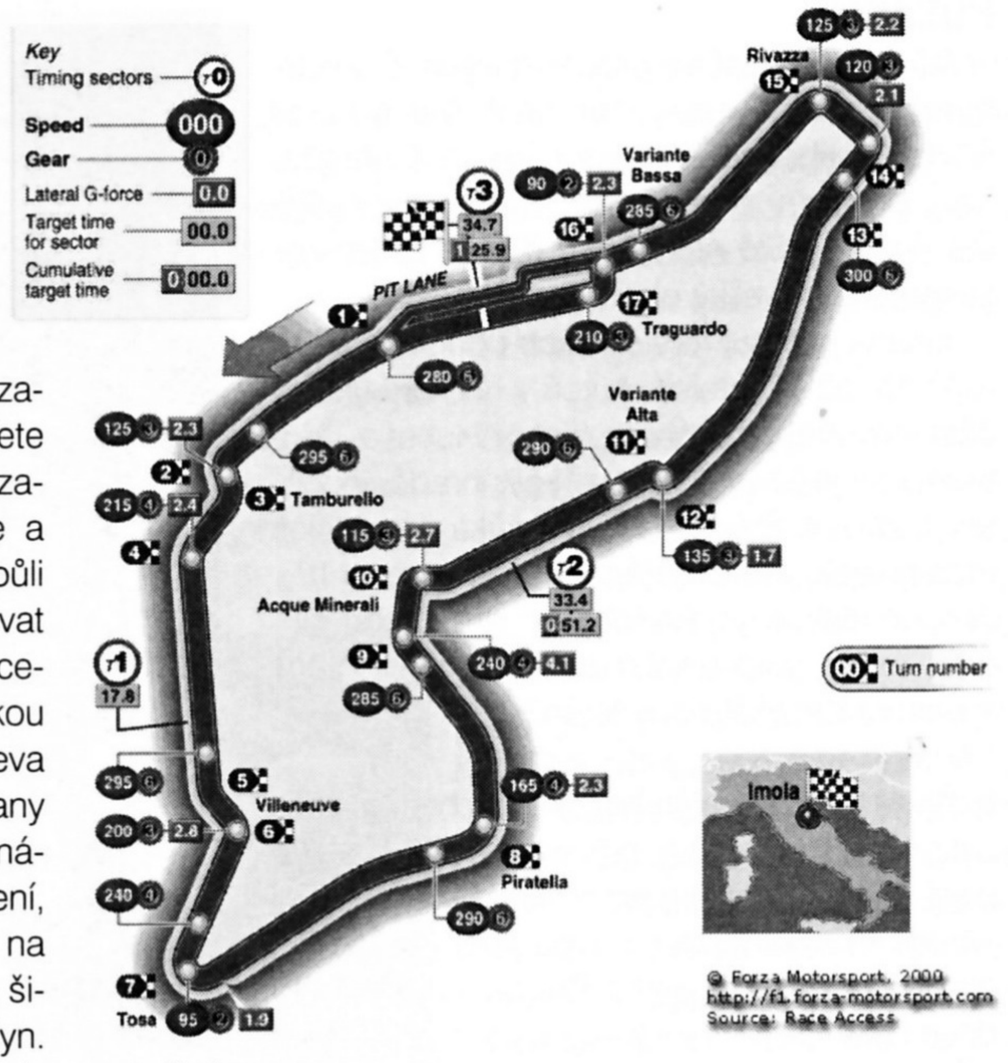
JEZ: Jistě. Bohužel jsme dnes nezačali příliš dobře. Nastavení vozu jsme měli opravdu výborné (64/39 15R 30,36,43,50,57,63), přesto se nám však příliš nedařilo. Vyjel jsem sice jako jeden z prvních, ale postupně jsem se propadal až na patnáctou pozici. Teprve v posledním kole jsem zajel svůj nejlepší čas který je 1 minuta 15 sekund a 783 tisícin, což bohužel stačilo jen na pátou pozici. Můj stájový kolega skončil na osmnáctém místě.

RED: Jaké byly důvody vašeho nezdaru?

JEZ: Jednoznačně motor, tento okruh je velice rychlý a nám proti konkurenci chybí několik koní na výkonu. Je to zapříčiněno tím, že si motor vyvíjíme sami a nemáme na to dostatek financí.

RED: Poslední dotaz. Mohl byste nám popsat okruh z pohledu jezdce?

JEZ: Hned po startovní čáře nás čeká hodně rychlá pasáž. Těsně před vjezdem do nového kola byste tedy měli zařadit pětku, projet velmi mírnou zatáčku doleva a zařadit šestku. Projedete krátkou rovinku a nyní vás čeká opět levá zatáčka. Do ní byste měli vjet asi uprostřed dráhy a začít zatáčet tak ve 2/3 zatáčky, poznáte to taky podle toho, že vás začne vynášet. Ale chce to najít správný okamžik, jinak se dostanete do smyku nebo najedete na obrubník. Proto hlavně pro začátek doporučuji zatáčet na několikrát; je to sice pomalejší, ale bezpečnější. Na delší rovince se držte vpravo, ke konci rovinky je cedule zatáčky vlevo - na ni nedbejte a držte se pravého kraje celou pravou zatáčku pod plným plynem. V závodě nezkoušejte tuto zatáčku projíždět tímto způsobem, neunesly by vás gumy. Po této zatáčce nás čeká již avizovaná levá zatáčka, do níž si najeďte zcela vpravo. Začněte brzdit asi 120 metrů (zkušenější mohou později) před zatáčkou, seřaďte na dvojku a dobrzděte na 130km/h, tuto rychlost udržujte po celou zatáčku, víc nesnese. Po projetí se držte vpravo a rozjet to můžete až na pětku. Projedete pravou zatáčku. A opět se cpěte doprava, projedete kolem cedule oznamující 100 metrů do zatáčky. Jeďte dál a hlídejte si levou stranu obrazovky, až se tam objeví obrubník prudce přibrzděte bez plynu zatočte do doleva. Teprve až vyjedete ze zatáčky přidejte plyn a znovu zatočte doleva. Sjíždějte z kopce a cpěte se k levé straně. Asi v půli kopce začněte brzdit a seřazovat na 2. Čeká vás nejhorší místo celého okruhu - šikana se zatáčkou doprava, druhou vracečkou doleva a třetí zatáčkou doprava. Do šikany najíždějte asi 130km/h. Přesný návod, jak tuto šikanu projet, není, chce to trochu štěstí a nenajet na obrubníky. Hned po projetí této šikany zařaďte za tři. A přidejte plyn. Ne však nadlouho, neboť vás čeká pravotočivá zatáčka, do které je potřeba přibrzdit asi 10 až 11 tisíc otáček a bez plynu projet. Po projetí je možno zase zrychlovat. Držte se vlevo projeďte jednu mírnou levou zatáčku, po níž opět vlevo. Asi 50 metrů před další zatáčkou seřaďte na čtyřku a bez plynu najeďte do šikany. Po projetí první zatáčky vpravo mírné přidejte plyn a zatočte vlevo, opět bez plynu. Při výjezdu přidejte plyn a měli byste ze šikany v pořádku vyjet. Tento postup však není univerzální - je třeba ho upravit podle způsobu nájezdu do šikany, aby jste neskončili na trávě. Mohu vás ujistit, že to vychází jen tip-top. Znovu můžete skočit po plynu. Na následující rovince vás čekají dvě zatáčky. První je velmi mírná, točí se doleva a není třeba si do ní nijak zvlášť najíždět. Ovšem do druhé si najeďte doleva a v plné rychlosti ji můžete projet. Nacpěte se doprava, asi 100 metrů před další zatáčkou doleva začněte brzdit na 130 až 140km/h a na rychlostní stupeň číslo tři.

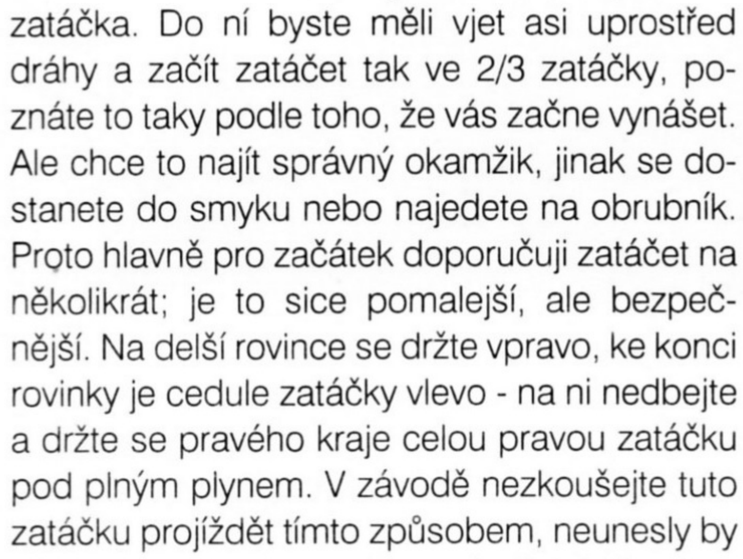


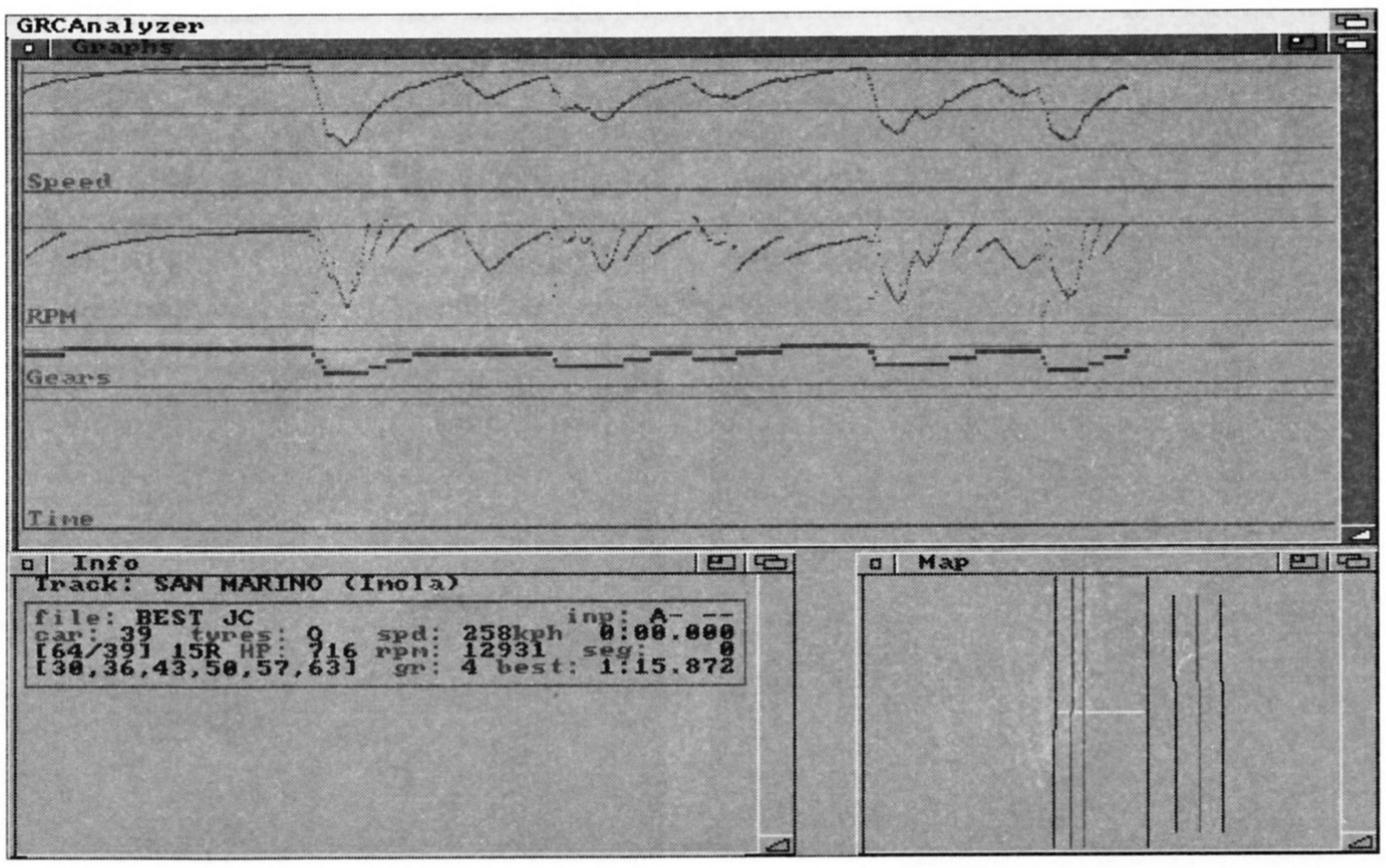
Okruh v Imole pro sezónu 2000 - oproti původnímu z F1GP přibylo několik šikan

Po průjezdu této zatáčky zase přidejte plyn, který držte až do druhé levotočivé zatáčky, kterou budete projíždět tímto způsobem. V první třetině můžete na tu trojku držet plný plyn, potom musíte plyn pustit a jen zatáčet, po průjezdu kolem středu zatáčky zase můžete přidat. Nyní si najeďte doleva a další šikanu (první doprava, druhá doleva) projeďte na pětku a bez plynu. Znovu na okamžik přidejte plyn, ale hned zase začněte brzdit a seřazovat na dvojku. Do další šikany můžete najet tak maximálně 120km/h, ale raději bez plynu. Předtím se držte vpravo a zatáčky jdou první levá, druhá pravá.

RED: Děkuji za rozhovor a vyčerpávající popis trati, nashledanou.

JEZ: Nemáte zač. Nashledanou.





news

Novinky ze severu

BOLESLAV KRISTEN

Snímky na této straně pocházejí ze hry Vertep

HUSARIA

Ještě se ani nezačala prodávat jejich absolutní bomba - hra Exodus: The Last War a autoři (Zloty Ikarabeusz) již pracují na nové hře. Takový přistup v dnešní době se jen tak nevidí *(na Amize určitě ne, pozn.red.)*. Za to jim bezesporu patří veliký obdiv.

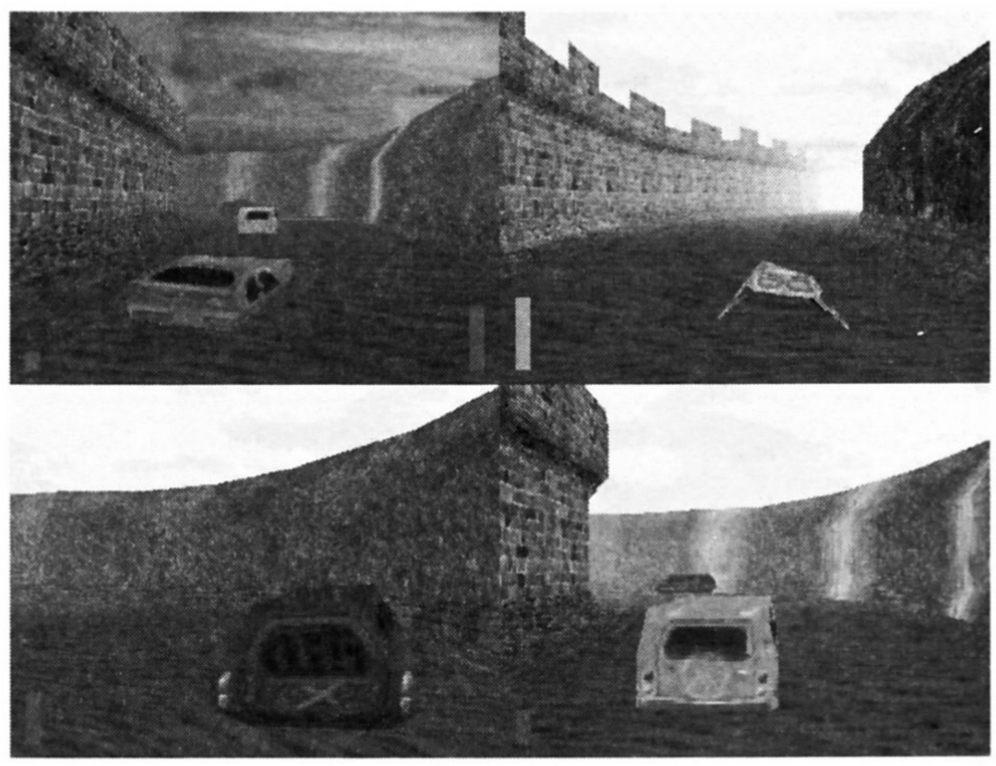
Husaria je hrou, kde se akce odehrává v Evropě 15. až 17. století. Autoři v ní chtějí ukázat část historie polského rytířství, Husarie. Momentálně je již vytvořeno několik hradů, jednotek a zbraní. Stále je však sháňka po dalších materiálech, které potřebují k dokončení hry. Jsou to hlavně nějaké fotky zámků, hradů, budov, zbraní, vhledu lidí v daném období, mapy a panoramatické mapy terénů.

Marius Samson (grafik a hlavní mluvčí autorů) napsal celý plán hry, ale nechtěl mi toho zatím moc prozradit, prý má hodně překvapení. Uvolnil prozatím jen málo informaci. Tedy - bude to opět strategie typu RTS (real time), ale v trochu širším pojetí. Budou v ní zahrnuta nová řešení, jako například při hře s počítačem akce nebude lineární, což znamená, že akce bude vždy probíhat jinak. Po ukončení hry se k ní tedy opět můžeme vrátit, zahrát si ji úplně jinak. Pochopitelně se nezapomnělo ani na multiplayer, který bude podporovat akci desítek, možná stovek hráčů najednou. Ve hře budou zahrnuty i jiné elementy z jiných žánrů, bohužel zde naše kusé informace končí.

VERTEP

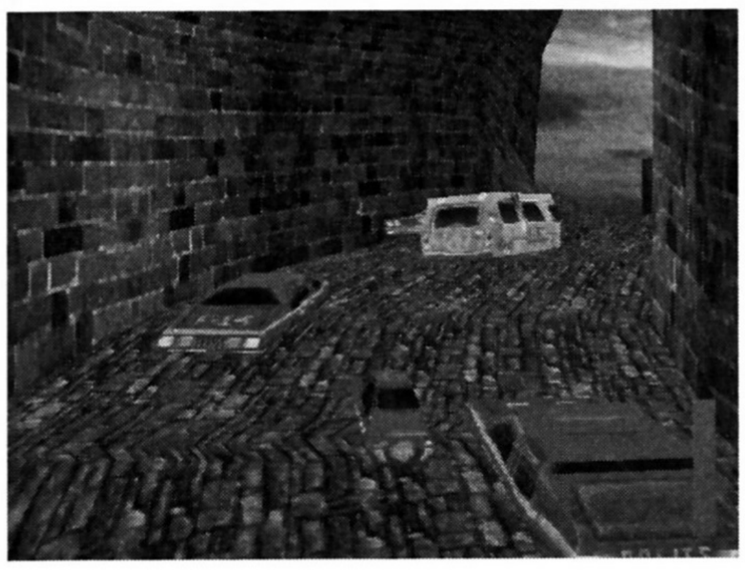
Nevím, kolik lidí zná hru "Zdzislaw, Bohater Galaktyki 3D", což byla na tu dobu výborná střílečka *(eh? -pozn. Joe)*, anebo preview hry "Ankrapht" (teď ale nevím, zda jsem to napsal správně, případně se autorům omlouvám), což byl pro změnu pokus o strategii. Oba dva projekty měla na svědomí malá firma DeckSix. O některých jejich nových počinech jsem sice byl již dávno informován, ovšem přece jistější je článek podložit nějakými obrázky. Tudíž tak činím až teď, kdy jsem tyto vizuální podklady dostal.

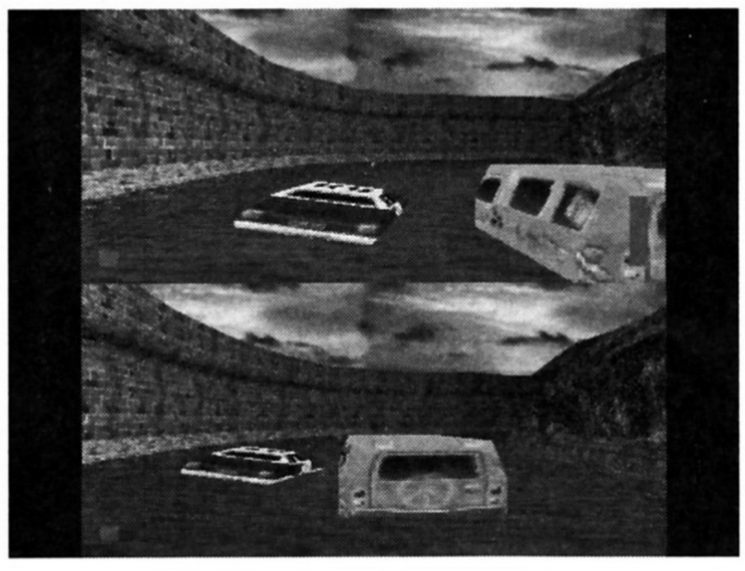
Vertep bude mix mezi Carmageddonem a WipeOutem. Vozidla se pohybují několik centimetrů nad vozovkou, takže to budou spíše vznášedla, oblečená do automobilových karosérií. Samozřejmě se jich bude ve hře vyskytovat několik desítek, aspoň tak autoři slibují. Můžete si vybírat mezi maličkými motorkami, vozidly střední třídy, dodávkami a podobnými dlouhými auty, závodními a speciálně upravenými vozidly a nakonec těžkými, nemotornými nákladními vozidly.



Závody samotné budou probíhat na speciálních okruzích nebo na obyčejných silnicích v klasickém provozu. Policie pochopitelně takové závody netrpí, a tak se snaží zastavit všechny, kdož překročí povolenou rychlost a jako "bonus" dává pokuty. Pokud se autorům podaří, tak na nás čeká nefalšovaná policejní honička, zátaras či ostnatý pás jako při reálném zátahu. V případě, že hráč bude rozbíjet dopravní značky, přejížděl krávy na louce či chodce, anebo se bude "přetlačovat" s civilními vozidly, začne ho nemilosrdně pronásledovat policie. Pokud hráč bude šílet ještě více (rozbije blokádu, policejní vozidla), přizvou si policisté na pomoc obrněná vozidla a pak teprve začne legrace...

Na jednom počítači budou moci hrát až čtyři hráči najednou. Momentálně se dá hrát i na 040, ale pro opravdovou zábavu je doporučena grafická karta (nejlépe s čipem Permedia) a také rychlejší procesor (PPC). Kód hry vzniká současně jak pro 68k, tak pro PPC. Hra poběží v rozlišeních od 320x200 do 1600x1200. Naše uši bude stimulovat pravděpodobně rocková skupina "Silence", navíc možná nebude jediná.





Autoři jsou momentálně v etapě dokončování celého enginu. Zůstal jím ještě design okruhů a vozidel, ukončení grafiky, betatesting, volby a intro. V těchto okamžicích už se dá jezdit na několika okruzích.

Kdy bude hra ukončena, to zatím nelze odhadnout. Hra zatím nemá vydavatele, takže pokud by někdo byl schopen, kontaktujte mě. Pokud byste měli zájem trochu pomoci, autoři by uvítali, kdybyste jím mohli nahrát nějaké české samply v kvalitě 16bit/44kHz. Mohou to být nadávky, pokřiky na adresy jiných řidičů, prostě něco v tom stylu. Až Deck Six hru dokončí, můžeme se těšit na jejich další počin, kterým bude "Zdzislaw, Bohater Galaktyki 3D, část 2", která by teoreticky měla zabrat celá dvě CD.

EXODUS: THE LAST WAR

Někteří z vás se už možná obávali, zda další výborně rozpracovaný projekt neskončil v zapomnění, ale naštěstí se tak zatím nestalo. Mohu vás tedy informovat o tom, že hra Exodus - The Last War je UKONČENA!

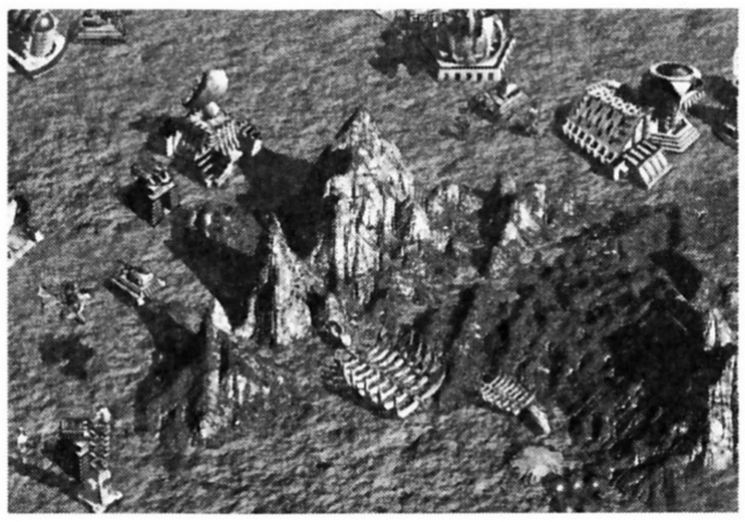
Nyní vám poskytnu některé základní informace, které jsem obdržel od jednoho z autorů, Mariusze Samsona. Na co se můžeme těšit?

Hra bude obsahovat 20 misí pro každou rasu a 20 misí pro hru skrze kabel (null modem), čili celkem 60 misí. Mise se odehrávají v 20 různých grafických scenériích. Hráč bude mít k dispozici několik desítek budov a vozidel různého typu, některé i poprvé použité v RTS hrách.

Hra se jistě ukáže v těchto jazycích: polský, francouzský, německý a anglický. Nechci nic slibovat, ale momentálně část HVR překládá jak manuál, tak i další texty do češtiny. Nevíme ještě, zda to stihneme do data oficiálního vydání hry, v tom případě by se to objevilo jako update na Aminetu.

Minimální požadavky:

- CPU 68030
- AGA nebo GFX
- 1.5 MB CHIP pro AGA (0.7 MB pro GFX kartu)
- 16 MB FAST (pro GFX kartu 17 MB)
- harddisk, CD-ROM 4x
- OS 3.0+



Screenshoty ze hry Exodus: The Last War

Doporučená konfigurace:

- CPU 68040+
- 20 MB FAST
- CD-ROM 8x

Hra funguje na grafických kartách v systému CyberGraphicsX 3.0+.

V tabulce jsou zobrazeny hodnoty FPS bez volby "obnovování->oszczedne" (úsporné). Při zapnutí volby "obnovování (refresh) úsporné" mohou být výsledky zhruba dvojnásobné.

Na CD bude také několikaminutové intro a outro s mluveným slovem. Také zde bude hudba zapsána jako audiotracky. Kromě toho ještě zde nalezneme různé pozadí do Workbenche a skiny pro AmigaAMP.

Samozřejmě, že vás zajímá také cena. Autoři se snažili vyjít vstříc požadavkům trhu, a tak cena pro západní trh bude kolem 99,- DM a pro východní 49,- DM. Autoři vědí, jaký problém je koupit si novou hru v našem bývalém východním bloku a nekrást při tom. Ti, kteří ze začátku zaplatili menší poplatek (preordering) budou mít cenu sníženou o 25%, jak bylo slíbeno.

Autoři nechtěli uvolnit novinářskou verzi, a tak se s recenzí setkáte až v prvním vydání AmigaCD roku 2001. Máme se v každém případě na co těšit. Při překládání textů pozorujeme, že hra bude opravdu zajímavá. Čeká nás tedy válečný podzim, pokud se ukáže i Napalm 2.

Low resolution:

Procesor	Pal	DBlPal	BVisionPPC
040/33MHz	25	22-24	18-20
040/40MHZ	25	25	22-24
040/50MHZ	25	25	25-27
060/50MHz	25-27	25	30-35

High resolution:

Procesor	Pal	DBlPal	BVisionPPC
040/33MHz	7	5	4
040/40MHZ	8-9	7	5-6
040/50MHZ	10	8	6-7
060/50MHz	10-12	9-10	9-11

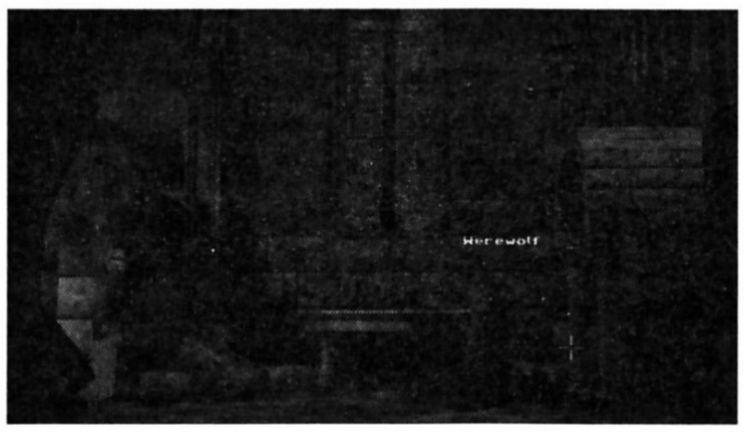
Nightlong: Union City Conspiracy

Václav Míšek

Píše se rok 2099 a svět vypadá úplně jinak, než jak ho známe dnes. Díky velkému pokroku ve výzkumu je možné vyrábět energii levně a účinně. Nejmocnější stát světa, The United States of the New Order, vévodí v této oblasti, nicméně v hlavním městě Union City není vše až tak růžové. Státy jsou kontrolovány nepostižitelnými úředníky, kteří řídí nadnárodní společnosti. Firma Genesis je největší z těchto společností a kontroluje oblast dopravy, energie, medicíny a laserové technologie po celém světě. Cyberspace je největším objevem této éry a nejvíce se na jeho výzkumu podílí právě Genesis. Cyberspace nabízí ohromné možnosti v oblasti práce, ale i zábavy.

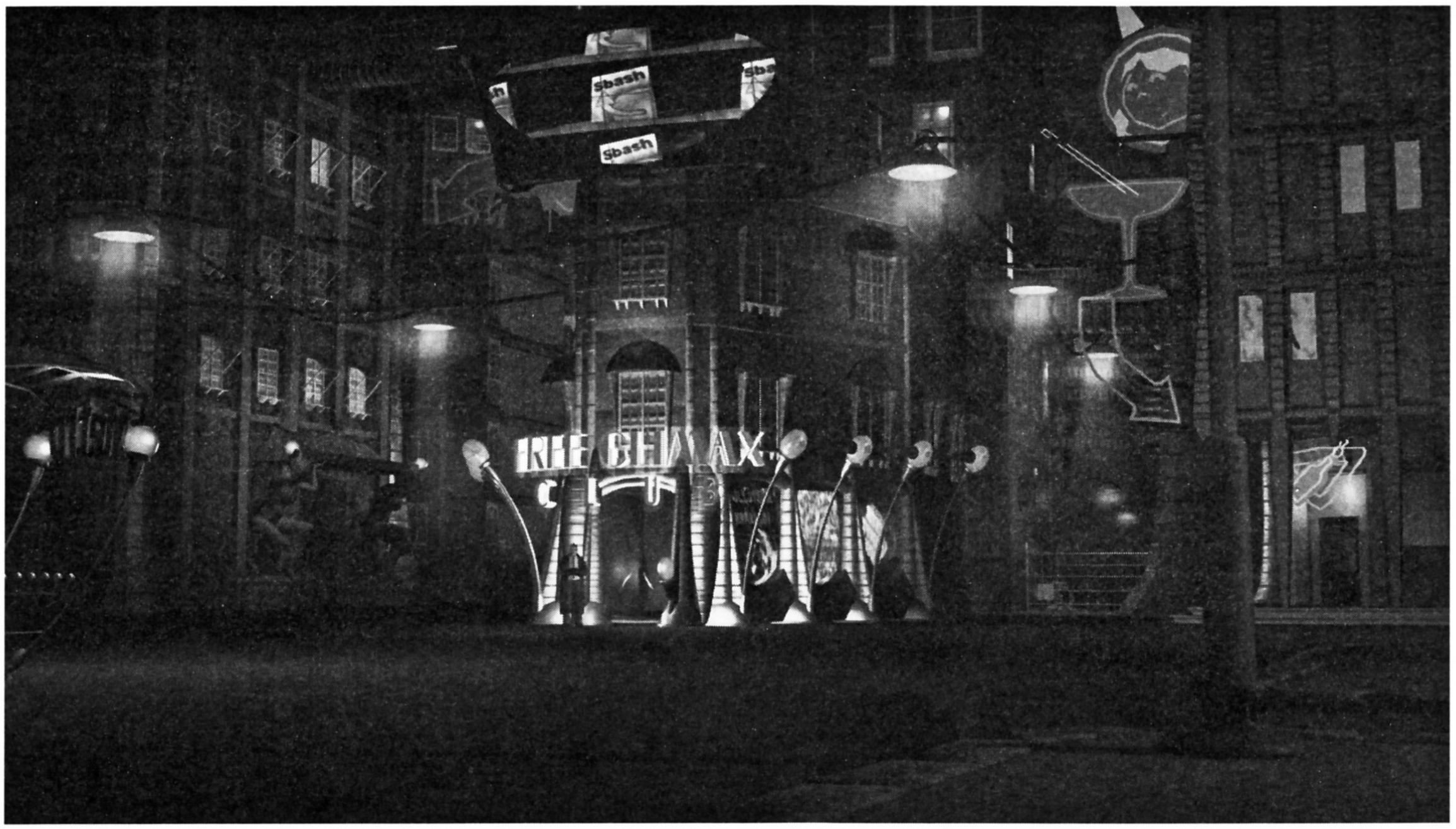
Nuže v tomto světě se odehrává děj adventury od firmy Trecision, kterou na naše plechové miláčky naportovala firma Clickboom (známá například konverzí hry Quake nebo hrou Napalm). Ve hře se ocitnete v roli Joshui Reeva, 32-letého bývalého poručíka mezinárodních ozbrojených sil. Joshua nyní pracuje jako soukromý detektiv. Jeho případy jsou většinou velmi delikátní, ale vždy nebezpečné a tomu také odpovídá jeho honorář. Nyní to však nejsou peníze, co ho přimělo pracovat na tomto případu, ale starý dluh. Tento dluh patří k těm, které musí správný chlap splatit. Do případu ho zatáhl Hugh Martens, člověk, který mu před pěti lety zachránil život během jedné operace. Martens je v současnosti guvernérem Union City, ale jeho pozice je díky útokům na hlavní průmyslové části města nebezpečně otřesena. To, že sabotáže postihly majetek Genesis Cryogenetic Enterprise, jeho sponzora v posledních volbách, může pro Martense znamenat jeho konec v politice. Je tedy pouze na vás, zdali se vám podaří vypátrat, kdo stojí za sabotážemi v Union City.

Nightlong nabízí 16-bitovou cyberpunkovou grafiku i skvělé videosekvence, které jsou v PPC verzi přes celou obrazovku. U Amigy doposud nezvyklým bonbónkem je to, že je hra kompletně namluvena v angličtině profesionálními herci. Pokud angličtina není zrovna jazyk, který byste ovládali, můžete použít podtitulky. Ty jsou v angličtině, němčině, italštině, francouzštině a španělštině. Čeština zde samozřejmě chybí.



Hra je distribuována na třech CD a vyžaduje minimálně procesor 68030, 32MB RAM, grafickou kartu a CD-ROM. Instalace na disku zabere přibližně 130MB místa na harddisku. PPC verze (ano pokud si připlatíte, tak můžete mít i verzi pro PPC) běží pod systémem WarpOS 4.x. Na CD ji však nenajdete, přijde vám emailem. Nutností je také nainstalovaný AHI systém a RTGmaster. Ani AHI, ani RTGmaster se však na CD nenachází. Na druhém CD však naleznete kompletní verzi hry Quake, což každého, kdo tuto hru ještě nemá, může pouze potěšit. Nacházejí se zde také obrázky z dalších her, které Clickboom vydal, nebo je připravuje. Je zajímavé, že je zde obrázek ze hry Myst III. Takže uvíme, zdali se máme na co těšit.

A jak vypadala instalace? Nu popravdě přímo děsivě. Po spuštění instalátoru (zde mimochodem autoři nepoužili installer z OS 3.5) jsem se dočkal nemilého překvapení. Již při rozbalování prvního lha souboru se objevil R/W error. Jaké bylo mé překvapení, když jsem zjistil, že kompletně na svém CD-ROM (mám ATAPI Toshibu 32x) nepřečtu ani jedno CD :-(((Tak jsem zkusil přečíst CD na vypalovačce v práci na PC a první CD se po usilovném chroustání načetlo, avšak druhé nezvládla ani vypalovačka. V té době mě kontaktoval Joe a zeptal se, zdali nechci napsat recenzi právě na Nightlong. Řekl jsem si, že si alespoň Nightlonga zahraji, takže jsem souhlasil. Jaké však bylo mé překvapení, když jsem si od Joea přinesl hru a po vložení do CD-ROM se na mě opět zazubila hláška R/W error. Posílaje Clickboom do horoucích pekel a dštíce oheň a síru jsem volal Joea s tím, že mi hra zase nejde. Ze zoufalství mi Joe nabídl, že mi půjčí svoji vypalovačku. Když ani na ní nebyla CD k přečtení, tak jsme jen pro pobavení zkusili jeho CD-ROM CyberDrive 24x, který prý měl spoustu problémů s různými



disky. Světe div se, Nightlong jsme přečetli! Triumfálně jsem si tedy odnesl mechaniku domů (apropos díky Joe) a konečně se pustil do instalace.

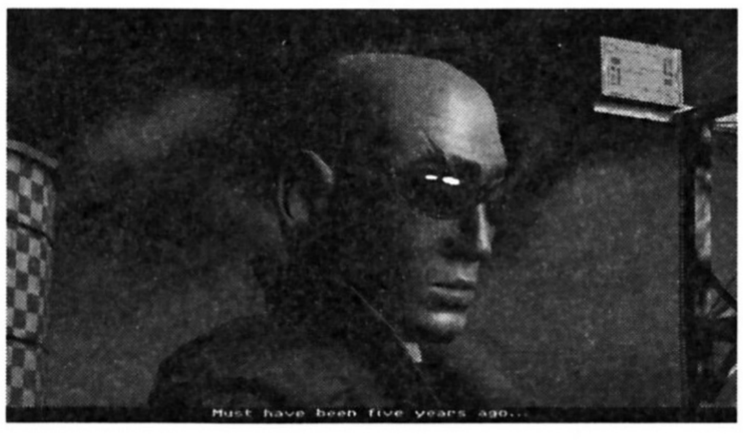
Nemusím snad ani zdůrazňovat, že se mi bez problémů načetla i moje kopie hry. Vypadá to, že společnost, která vytvářela kopie z masterů, neodvedla příliš kvalitní práci. Zajímavostí ještě je, že CD jsou vytvořena ve formátu Joliet (potřebujete tedy cd filesystém, který Joliet podporuje) programem CeQuadrat na Windows. Proč tomu tak je a proč nebyl použit formát Rock-Ridge, nebo alespoň ISO9660 s dlouhými názvy, jsem nepochopil a tento fakt způsobuje u některých filesystémů nutnost naassignovat CD0: jako Q:, protože systém nedokáže přečíst název CD (tato informace je po nainstalování v souboru Additional notes).

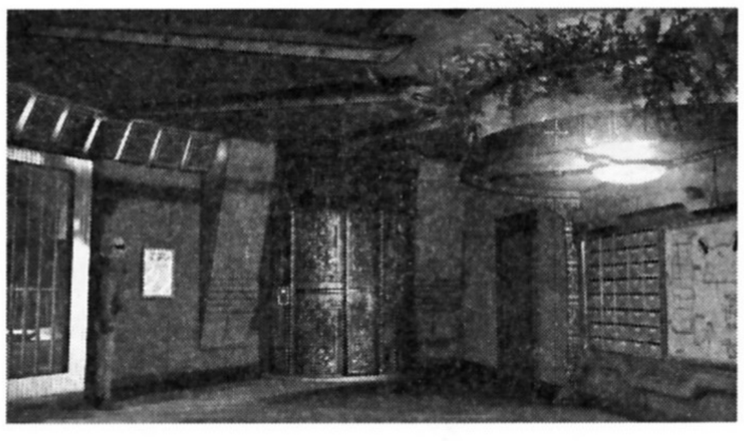
Po instalaci jsem ještě z poslaného lha rozbalil PPC verzi. Na tomto místě ještě jedna poznámka. Hra je k dispozici jak ve verzi bez FPU, tak i s FPU. PPC verze je ve verzích small (pro pomalejší PPC) a big. Po nakliknutí ikonky se objevilo ještě RTGmaster okno, ve kterém se vybere rozlišení. Na výběr je však pouze 15- nebo 16-bitové módy v rozlišení 640x480. Tento výběr si hra samozřejmě pamatuje, takže se tato volba týká pouze prvního spuštění. Pokud chcete později nastavení změnit, tak postačí podržet shift při kliknutí.

Hra začíná nezbytnými logy autorů a potom se již spustí nádherné intro, které vás uvede do příběhu. Ocitnete se na střeše budovy, kde začíná vaše pátrání. Postupně se začnete zaplétat do tohoto případu a budete zjišťovat, že nic není tak jednoduché, jak se zpočátku zdálo. Bílá se stane černou a naopak. Příběh vás prostě chytne a nepustí. Ve hře vás čeká spousta logických hádanek, dozvíte se něco o egyptských božstvech, nadpřirozených bytostech a jednu chvíli budete fungovat i jako průmyslový chemik. Příběh zvolna nabírá na obrátkách a také hádanky jsou čím dál tím složitější. Nikdy však nepřekračují "meze slušnosti". K zákysům nedochází příliš často, ale několikrát se mi stalo, že jsem věděl co udělat, nicméně už ne jak. Hádanky jsou však všechny logické, takže se na ně dá vždy s klidnou hlavou přijít. Je dobře, že ve hře nemůžete nikdy nic nevratně pokazit, takže pozici musíte ukládat pouze když chcete hru vypnout. Nightlong mi svým stylem trochu připomíná hru Rise of the Dragon, ovšem s neskonale lepším zpracováním.

Jak již jsem se zmiňoval, technické zpracování je perfektní. Detailně vykreslená grafika s realistickými animacemi, plně mluvené dialogy a videosekvence dodávají hře tu správnou šťávu. Právě ve velikosti videosekvencí je největší rozdíl mezi verzemi programu, protože pouze v PPC-big verzi jsou animace fullscreen ve formátu 16:9. Ostatní verze mají stejnou velikost obrazu odhadem tak 320x180. Rozdíl mezi PPC a M68k verzí je znát i při hře samotné. Zdálo se mi, že při některých složitějších scénách sebou kurzor myši škube. U PPC to bylo bez problémů. Preference ve hře nenabízejí mnoho možností, avšak plně postačují. Můžete si zde nastavit hlasitost zvuků, řeči i hudby a zapnout či vypnout titulky a mluvené dialogy.

Ani Nightlong se nevyhnul problémům. Bohužel neznám verzi pro PC, ale u Amiga verze se občas projevuje problém s překreslováním grafiky, kdy na monitoru zůstane částečně překreslený zbytek z předchozí obrazovky. Problém, na který již Clickboom poskytl opravu, byly časté výpadky zvuku. Oprava je dostupná jak pro M68k, tak pro PPC. Je zde ještě jeden problém, který jsem zaznamenal. Při větší zátěži se stává, že se obraz a zvuk rozsynchronizují. U videose-





kvencí se mi stávalo, že na obrazovce mluvila jedna postava a z reproduktorů zněla druhá. Zde by zkrátka byla na místě poněkud větší optimalizace programu. Poslední chybku jsem zaznamenal u ukládání hry, kdy mají uložené hry prapodivnou paletu barev. A přece ještě jedna poslední muška. V bývalé ZOO u ohniště je páčka, kterou musíte 2x přepnout. Pokud však přepnete potřetí, tak vám hra spadne s chybovým hlášením, že není korektně nainstalovaná.

Celkový dojem ze hry bych chtěl rozdělit do tří částí. Co se týká hry samotné, tak té bych dal alespoň 98%. Takovou zábavu a tak napínavý příběh jsem na Amize snad od dob Monkey Islandů ještě nezažil. Čestnou výjimku by snad mohly tvořit jen adventury Flight of the Amazon Queen a Simon the Sorcerer. Co se kvality grafiky a zvuků týká, tak nad nimi všemi Nightlong kraluje. Technické zpracování je v zásadě také velmi dobré. Drobné chyby se v zápalu hry dají přehlédnout, ale přesto řekněme 75%. Zato samotný Clickboom by dostal tak maximálně 10%. Poté co jsem třikrát posílal email s žádostí o výměnu medií, se mi dostalo odpovědi až za týden. Takže jsem zvědav kdy mi dorazí nová média a jestli budou funkční. Podle všeho to vypadá, že problémy musely být u celé jedné "várky". BTW kamarád ExiE má s médii ten samý problém, nicméně jemu se stále ještě neozvali. Protože však hodnotím hru jako celek a opravdu jsem se u ní skvěle bavil, tak celkově dostává větší hodnocení, než by byl průměr výše uvedeného.

★★★★★

90%

Typ:	adventure
Výrobce:	Clickboom/Trecision, 2000
Distributor:	PXL Computers
Minimum:	030, grafická karta, 16 MB RAM, CD-ROM
Testováno na:	A4000+PPC 604/233, 128MB RAM, CVision PPC, 32x CD-ROM, OS 3.5, CGFX 4.2

téma

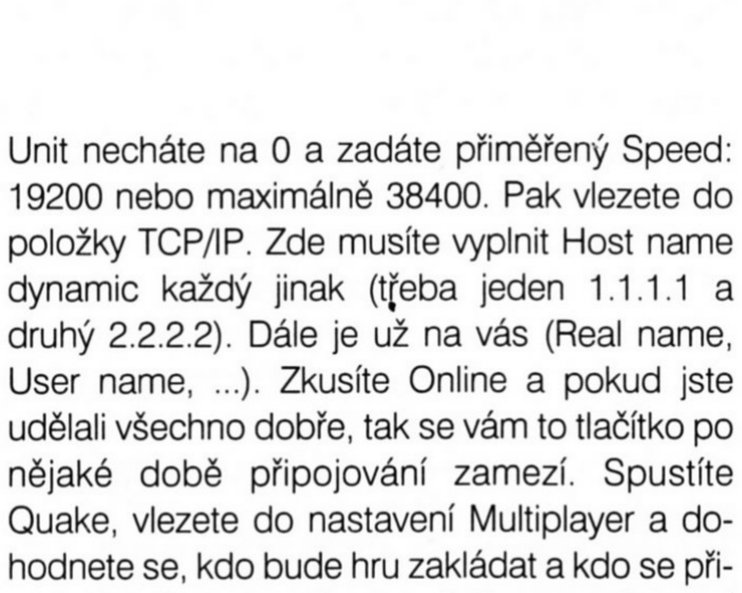
Hrát po síti

JAN VOŇKA

Co si pod hrou po síti vlastně máte představit? To je různé. Každopádně se jedná o dva či více počítačů spolu navzájem čímsi propojených. Tím 'čímsi' může být buď "sériák", internet nebo síťová karta. V tomto článku se postupně zmíním o všech těchto variantách.

Hra po "sériáku"

Nejdůležitější je vůbec nějaký ten sériák vlastnit. Jeho cena se pohybuje zhruba okolo 150,- za 2 metry. Další důležitá věc je mít druhý počítač (nejlépe hodného kamaráda). Je samozřejmě také nutné mít na obou počítačích tutéž hru, která hraní po sériovém kabelu podporuje (Alien Breed 3D, Alien Breed 3DII, XTRacing, ADoom I, ADoom II, BlitzBombers, Quake +klony a jiné). Spusťte hru a jděte do nějakého nastavení síťové hry. Nastavte přiměřenou rychlost přenosu (pokud tam něco takového je) třeba na 14400, nebo 19200. Dohodněte se mezi sebou, kdo bude Master (mistr) a kdo Slave (otrok) a spojte se (takto to probíhá třeba u XTRacing). U Alien Breedů stačí zvolit jen Master/Slave a kolo. Trochu těžší je to u Quake a vůbec u ADooma. Začnu u Quake. Musíte mít rogram na propojení TCP/IP. Nejběžnější je Miami a proto to budu demonstrovat na něm. V položce Interface vyplníte Device: serial.device, Unit necháte na 0 a zadáte přiměřený Speed: 19200 nebo maximálně 38400. Pak vlezete do položky TCP/IP. Zde musíte vyplnit Host name dynamic každý jinak (třeba jeden 1.1.1.1 a druhý 2.2.2.2). Dále je už na vás (Real name, User name, ...). Zkusíte Online a pokud jste udělali všechno dobře, tak se vám to tlačítko po nějaké době připojování zamezí. Spustíte Quake, vlezete do nastavení Multiplayer a dohodnete se, kdo bude hru zakládat a kdo se připojí. Založit hru umí asi každý a na připojení není nic složitého, stačí počkat na druhého až bude v aréně a poté zadá jeho číslo (1.1.1.1, ...). Co se týče Adooma, tuto hru je nutno spouštět pomocí skriptu, který si musíte zhotovit (pokud ho ještě nemáte). Pokud máte, stačí napsat dalších pár parametrů na konec:



Na deathmatch:

1.hráč: -deathmatch -nomonsters -netserial 1 serial.device 0 19200

2.hráč: -deathmatch -nomonsters -netserial 2 serial.device 0 19200

Na cooperative:

1.hráč: -netserial 1 serial.device 0 19200

2.hráč: -netserial 2 serial.device 0 19200

Posléze však zjistíte, že je to první kolo už ohrané. Rádi byste hráli jiné. Toho docílíte díky Save pozicím (musíte je mít oba stejné). ADooma pak musíte nastartovat s parametrem -loadgame 0 (nebo 1, 2, ...). Jaké kolo se nachází v save pozici, takové budete hrát. Musím také upozornit na hru v módu cooperative. Během takové hry lze pouze ukládat, ne nahrávat. Musíte nejdříve hru opustit a pak znovu najet s parametrem (-loadgame x).

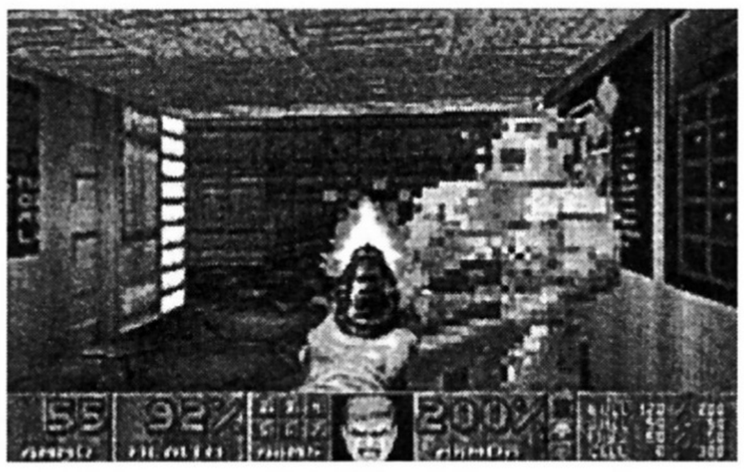
Hra po internetu

O hře na internetu to bude trochu rychlejší. Na Amize totiž existuje jen málo her, které hru po internetu podporují. K nejznámějším patří Quake a Heretic II (o jiných snad ani nevím) (najdou se - Tales Of Tamar například, pozn.red.). Připojení je jednoduché. Stačí se dostat na internet, vyhledat nějaký pařanský server a napsat si číslo, kde se zrovna hraje.

Potom už jen nastartovat hru, napsat správně ono číslo a řežba může začít. Největším požadavkem je mít dostatečně rychlý modem, takže jako třeba v mém případě s 14cps modemem na hru po ineternetu zapomeňte. Jen bych ještě rád poradil hráčům Quake, aby si nejdříve stáhli co nejvíce map (xxx.bsp), mnohdy se stává, že se hraje v arénách, které ve svém adresáři xxx:Quake/ID1/Maps/ nemáte.

Hra po síťovkách

To byla u nás v AKF ještě před pár měsíci velká neznámá, dokud náš člen Jerry nekoupil dva kusy PCMCIA síťových karet. Poté začalo dlouhé brouzdání aminetem kvůli nějakému softwaru. Musím přiznat, že je ho zatím velký nedostatek. I přes to se však Jerrymu podařilo za pár týdnů dvě Amigy 1200 spojit. Všechna práce a námaha spočívala ve správném nastavení nám již známého programu Miami (díky bože za něj).



Nastavení:

Interface:

- Interface type: SANA-II Ethernet
- Device: DEVS:Networks/cnet.device *(nutno stáhnout z internetu!!!)*
- IP Type, Netmask Type, Gateway Type: static
- Multicasts: disabled
- IP address: 192.168.1.2 (u prvního) a 192.168.1.3 (u druhého)
- Netmask, Gateway: 255.255.255.0

Potom musíte kliknout na SANA-II parameters a poté na Query device (nutné!!!)

Database:

TCP/IP:

- Host name dynamic: 192.168.1.2 (ten první) a 192.168.1.3 (ten druhý)
- Real name: :o)
- User name: :o)

Nevím, jestli jsou důležitá taky ta zašrtávátka. Pro jistotu, zaškrtnuté mám tedy: Use ICMP, Use DHCP a Verify DNS servers

Po kliknutí na tlačítko Online byste se měli po chvilce spojit. Dále už je jen na vás, jakou hru si zvolíte. A co ADoom? U něho to je o trochu složitější. Musíte se spojit pomocí Miami a zadat do skriptu parametry pro síťovou hru. Autor našeho zlatého ADooma v readme píše:

Pro dva hráče (Boba a Freda):
Bob: "ADoom -net 1 fred"
Fred: "ADoom -net 2 bob"

Pro tři hráče (Freda, Boba a Sue):
Bob: "ADoom -net 1 fred sue"
Fred: "ADoom -net 2 bob sue"
Sue: "ADoom -net 3 fred bob"

Musím se zde pozastavit a omluvit se čtenářům, že jen tuto hru nemáme na síťovkách vyzkoušenou. On si totiž ADoom nějak nerozumí s BVisionem a tak nám u kolegy nešel spustit.:o(

Výhody a nevýhody síťovek

Výhody: velmi rychlý přenos dat, obrovský dosah kabelu (až 200m!!!), neomezený počet připojených počítačů, cena (nějakých 1500,- za kus, co to je), ...

Nevýhody: doba zprovozňování

A jaképak hry že můžeme po síťovkách hrát? ADoom a jeho klony (WolfenDoom, ...), Quake a jeho klony (Malice, SuperForce, Air, QRally, Hipnotic, Omicron, ...), Heretic II (bude však trochu obtížnější najít pár Amig 1200 s PPC+3D GFX a dostat je do jedné místnosti) a "asi" už (Shogo, Earth 2140, Soldier Of Fortune, aj.) o žádných jiných nevím.

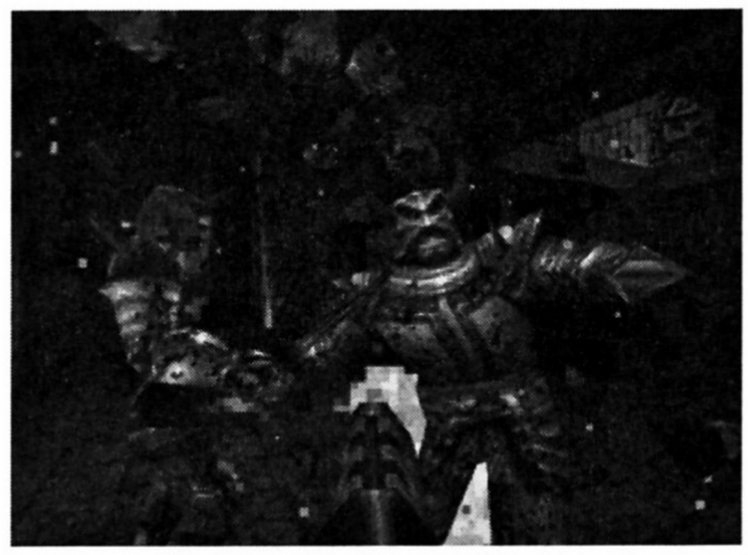
Jak to "fachá"? Jak asi. Přenosová rychlost sériáku dosahuje maximálně 2kB/s, internet je na tom o trochu lépe max 6KB/s. Ale ani jedno se "nečape" na přenos síťovek, což dělá zhruba 200kB/s. Tak jak si myslíte, že chodí třeba Quake? No úplně normálně, tak jak ho hrajete sami doma na jedné Amize. Heretic II to samé. ADoom chodí plynule už na sériáku.

V praxi

U nás v AKF se síťová pařba konala zatím pouze dvakrát. Bohužel jen na dvou PPC Amigách (protože víc se jich v samotném Frýdlantě "zatím" nenachází). Nejprve se vyzkoušelo spojení, které se po mnoha pokusech opravdu podařilo. Po prvním spuštění Quake a následnému ocitnutí se na bitevním poli pod palbou Jerryho raket, jsem nevěděl, zdali je to možné. Ono totiž hrát Quake po sériáku a potom po síťovkách je takový rozdíl v rychlosti, že se nebudete stačit divit.

QUAKE

Pokud někdo z vás Quake poctivě dohrál a myslí si, že to byla docela fuška, tak ho ujišťuji, že nebyla. Jelikož nikdo zatím nenaprogramoval umělou inteligenci tak, aby se chovala jako člověk. Proto je daleko těžší sejmout soupeře na druhém konci kabelu, který absolvoval totéž co vy a ještě se těší lepšímu rozlišení než vy (asi znáte rozdíl 640x480 a 320x256). První arénou byla Cisterna (č.5 základní v Quake). Aréna je to docela malá, z čehož vyplývá, že jsme se ani sekundu nenudili. Jestli se ptáte, kdo tehdy zvítězil, neodpovím vám, sám už nevím. Arén bylo poté tolik, že už si nepamatuji, kde kdo z nás měl navrch. Rád bych však všem doporučil, než se pustíte do hry, navolte si klávesy a myš tak, aby jste dovedli ihned skákat, uhýbat do stran, samozřejmě sřílet, nabíjet a popřípadě i zoomovat (párkrát se i toto vyplatilo).



U Amig jsme se často prostřídávali a i přes všechna moje perfektní nastavení mě náš jediný programátor LUKY (nedávno mu o fous ušla koupě PPC) skoro pokaždé sejmul (jak on to jenom dělá vždyť nemá PPC a tak nemůže trénovat). To, co jsme také často prostřídávali, byly druhy Quake. Rád bych vám nějaké doporučil.

Oblíbili jsme si hraní Malice. Zbraně jsou tam velice účinné a ani s pistolkou se neztratíte. V Malice není štít a tak vám body za smrt protivníka nabíhají rychleji. Výhodou tohoto klonu je také existence několika pomůcek jako levitující prkno (se kterým jste nedostižní), průzkumná sonda, kyslíková nádrž (ta vás však ve vodě po chvíli prozradí), ponorka (a její nekonečný počet naváděných střel - pokud protivníka za-

měří, dovedou vyletět i nad hladinu!!!) a jakási ďábelská zbraň mnou familiérně nazývaná "atomák".

Co se týče jiných klonů Quake, musím uvést též SuperForce Quake (často uváděn pod zkratkou SFQ). Zde se setkáte s novými druhy zbraní jako Commando Knife, MP5 (samopal s laserovým zaměřováním a vypínatelnou baterkou), brokovnice, sniperovka (na jednu ránu si každý lehne, ale horší to je s nabíjením), plynové granáty, nášlapné miny (pokud můžete pamatujte si, kam jste je naházeli), C4 (položte a utíkejte) a jakýsi SAW Machine Gun (stačí orosit protivníka a už nevstane). To ale není všechno, co ze SFQ dělá bezkonkurenční klon Quake. Jako velice šikovná pomůcka je zde lano, pomocí kterého se vyšplháte kamkoliv na strop a zdi (a to se pak s přizoomovanou sniperovkou střílí mnohem lépe).

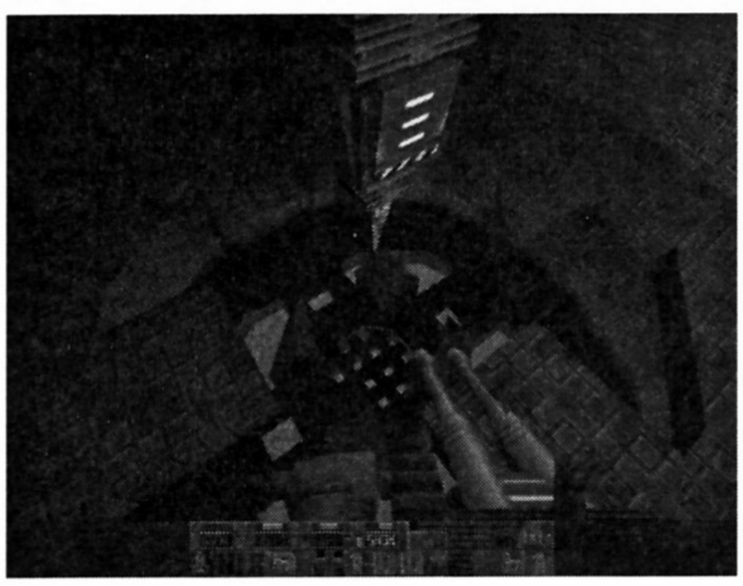
Teď něco k nastavení všech těchto pomůcek. Vlezte do *config.cfg* a nadefinujte si vhodné klávesy takto:

- baterku budete rozsvěcet pomocí:
  bind a "impulse 101"
- takto budete vystřelovat lano:
  bind q "impulse 98"
- a takhle se lana pustíte:
  bind w "impulse 97"

Pozn.: klávesy nemusí být jenom [a], [q] a [w], záleží na vaší volbě. Ostatní si už zjistíte z přiloženého readme.

Quaku Hipnotic jsme také věnovali nějaký ten čas. Jerry si totiž oblíbil arénu hipdm1 jím nazívanou "plošiny". V tomto klonu Quake se setkáte také s novými druhy zbraní jako např.: s nášlapnými minami (lepí se i na zeď), odrážecím laserem a ďábelskou palicí (zbraň, která roztrhá všechno, co je v dosahu tak tří metrů od vás).

Pokud chcete zažít netradiční boje, zkuste Painkeep Quake. Kromě všech zbraní z obyčejného Quake má tento klon mnoho dalších a netradičních. Jsou jimy například: Gravity



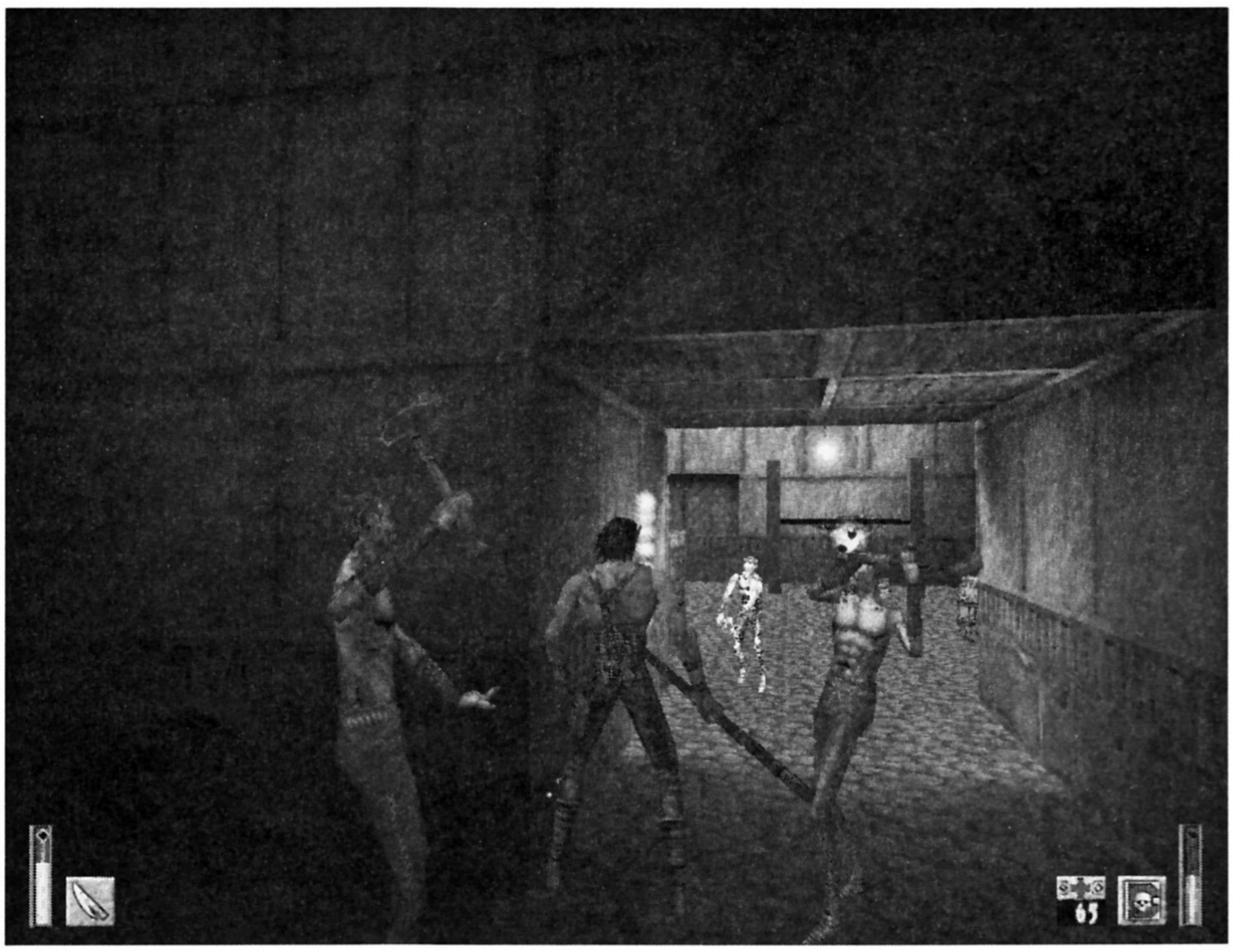
Well (hodíte a utíkejte hóóódně daleko, jelikož za chvilku se začne tahle věc točit a vcucávat vše kolem), AutoSentry (jakýsi automatický ostřelovač - střílí i po vás), BearTrap (medvědí past, pokud se do ní chytíte, tak moc neběhejte - ubírá to energii), Can Of Pork & Beans (obyčejná konzerva, která vám dodá mnoho energie, ale má i vedlejší účinky - zacpěte si nos). Výběr těchto výše uvedených zbraní je vám umožněn klávesou [1] (tou nad [q]). To však není zdaleka všechno. Pak tu máme ještě TNT náboje do pistole a brokovnice (účinější než rakeťák!), odrážívý "hřebíkovač", odpuzovač střel (pokud na vás něco letí, tak to použijte a střela mířená na vás změní směr - třeba i o 180°) a jiné. Dále tu máme ještě lano, které vás sice dopraví na určené místo, ale potom zmizí a vy, pokud nemáte nic na čem se dá stát, spadnete dolů. Nesmím zapomenout také na fakt, že hráč po vašem zásahu začne krvácet (bohužel nedělá stopy) a tak poznáte, kolik mu ještě zbývá. Snad jsem na nic nezapomněl.

Dalším oblíbeným Quake klonem je, hlavně pro mého bratra, Omicron. Je to sice hra, kde jsou všechny zbraně identické jako v obyčejném Quake, ale nevím o jiném Quake, který umí to, co tenhle. Říká vám něco pojem Unreal Tournament? Správně, je to Quake, kde lze zapnout protihráče (nebo spoluhráče) do deathmatche. Máte na výběr 16 druhů "kamarádů", kteří se jmenují třeba Bill Gates, Elvis Presley, Predator, Tyger a podobně. Tento Quake slouží mně a mému bráchovi jako takový trénink na dobu, až budeme na ostří nože svádět boje s Jerrym nebo s LUKYm. Rádi byste si také zatrénovali? Stačí pustit Miami (a nepřipojovat se, jen pustit a ikonifikovat), zapnout Quake Omicron, vlézt do Multiplayeru, založit novou hru, vybrat arénu a do konzole napsat třeba "addbot 5" a objeví se jeden, pak třeba "addbot 13" a "addbot 16". No a už jste v plném počtu. Bohužel více než 4 vás být nemůže. Myslím si však, že si užijete až až(dokázal jsem zvítězit jen dvakrát v životě).

No, mohl bych psát dále o Air Quake a QRally, ale bohužel jsme nikdy neměli to potěšení tyto hry pařit po síti. I když podle mého by to mohlo být docela super, honit se v autech majících na střeše rotačák, nebo střílet raketu prostřednictvím zeleného tanku po svém kamarádovi letícím v modrém interceptoru. Je to jen na vás, který klon Quake zvolíte, každý z nich má, co se týče síťové pařby, něco do sebe.

HERETIC II

Abych pravdu řekl, nebylo to na AGA to pravé ořechové. Zřejmě kvůli tomu, že jsem hrál na své PPC-AGA Amize v rozlišení 320x200 (15-22fps) a Jerry díky svému BVisionu 640x480 (od 25fps výš). Kdo hrál Heretica II pod AGA ten ví, že je to v 320x200 pěkná pixelatura. Rychlost jde, ale není to požitek. Hráli jsme s Jerrym asi hodinku a mezitím jsme vystřídali pár arén (dmandoria a dmcanyon). Zábava nic moc a když došlo na střet, tak jsem neměl moc šancí. Jerry mi usekl hlavu a začínal jsem znova (to víte, Jerry Heretica koupil o letních prázdninách a na jejich konci ho měl už dohraného - zato já ho nikdy nehrál, pouze zkoušel asi dva dny zprovozňovat pod svými AGÁči). Pokud jste už někdy Heretica II hráli po internetu, možná víte, že oblíbenou a upřednostňovanou zbraní je na koncích zaostřená tyč. Jakmile totiž useknete hlavu, nohy nebo ruce, protivník dříve či později ulehne do věčných lovišť. Stalo se mi párkrát, že vidím Jerryho a tak napínám tětivu svého Phoenix luku a než stačím vystřelit, je u mě a já už nemohu nic dělat z důvodu ztráty rukou. Když jsem naposledy vydechl, Jerry si nedal pokoj a rozkrájel mé tělo ještě na pár dalších kousků. "Pěkný maso, co?". Závěrem bych vám, kteří máte PPC-AGA Amigy a chystáte se je spojit kvůli Hereticovi předem upozornil, že to není zase tak ideální, jak byste mohli očekávat. Kupte BVisiony, nebo Voodoo3 do PCI a pak to bude teprve ono.



Hry z Aminetu VIII.

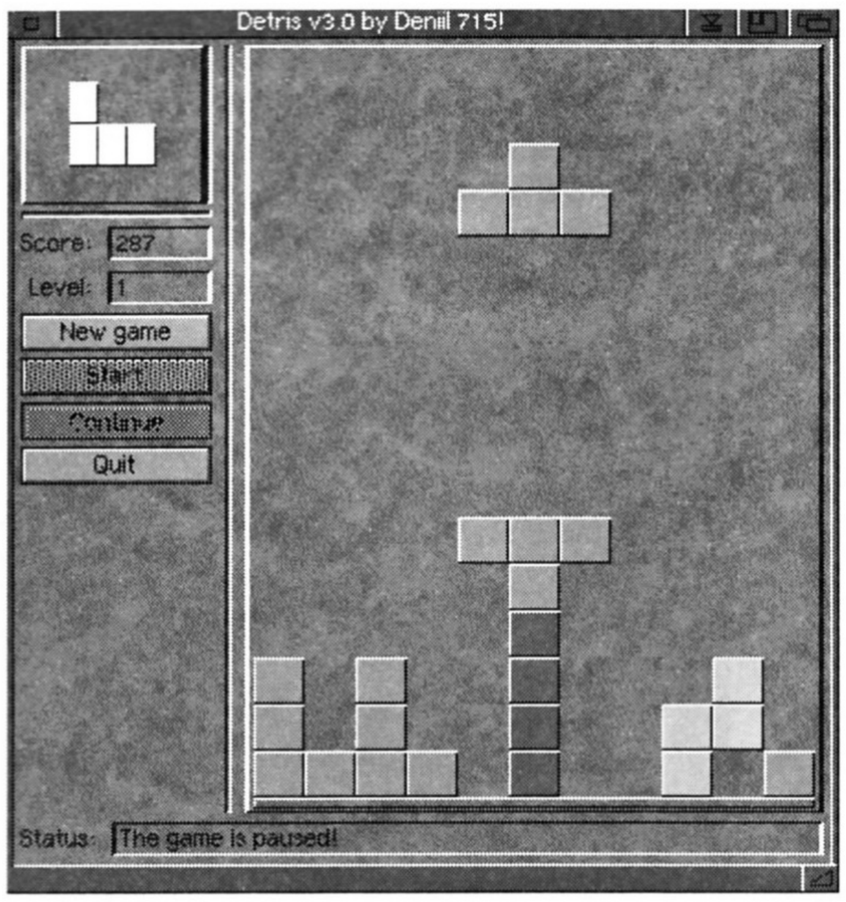
TetrisMania

Boleslav Kristen

A je to tu opět. Když si člověk umane, že si pro příští díl Her z Aminetu zvolí jistý typ her, najednou se v aminetových novinkách tyto hry jaksi přestanou objevovat. Zvolil jsem si tedy vyhledávání a po zadání slova tetris na mě vykoukla spousta her. Tak to nestíhám zrecenzovat ani do Vánoc, blesklo mi hlavou. A tak jsem začínal vybírat hry novějšího data a zbytek pak náhodně. Když se mi to vše stáhlo, začal jsem s testováním. Bohužel moje počáteční euforie rychle splaskla, protože to, co jsem si natahal, byly vesměs primitivní, stupidní, neovladatelné hry, prostě moje volba nebyla nejšťastnější. Začalo se tedy znova stahovat a to, co je tu dnes popsáno, je pouze část toho, co jsem stačil v krátkém čase zrecenzovat. Pokud zde není váš favorit, napište mi a já se pokusím navázat v dalším čísle, pokuď Amigo dovolí *(budiž tomu tak, pozn. Amigo)*.

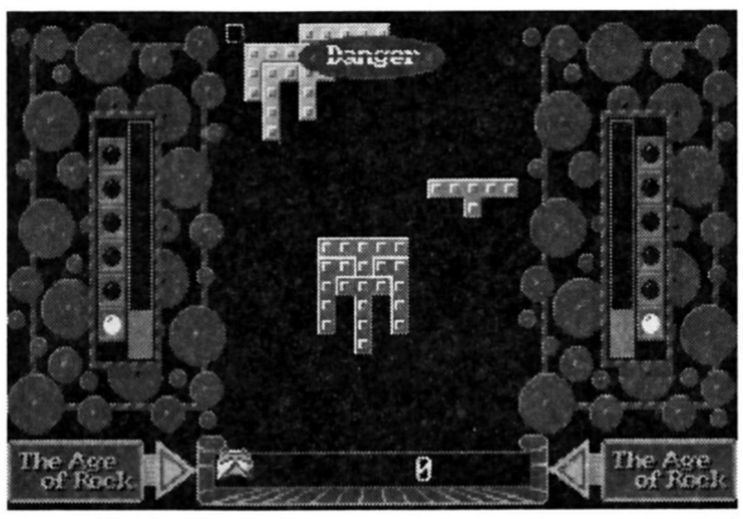
Detris

Pamatujete si ještě na malou firmičku OnyxSoft (tuším AR54, kde jsem psal o jejich programech)? Tak jeden z jejich členů (Daniel Westerberg) připravil malý tetris pro WorkBench. Jedná se o nejnovější verzi ze všech dnes recenzovaných tetrisů. Umožňuje nastavit hrací pole od 6x10 do 30x40 bloků, pět různých úrovní, nové tvary padajících kostiček atd. Ke spuštění potřebuje MUI a OS ve verzi 37 a vyšší. Snad o principu tetrisu nemusím psát, tato hra je velmi známá na celém světě. Hra je typu Emailware. Pokud pošlete autorovi email, dostanete vlastní klíč, kterým odstraníte "nervovací okénka" a budete moci měnit velikost hracího pole, ale umožníte také autorovi, aby měl přehled, jak který jeho program se líbí. Opravdu to není nic těžkého poslat email na adresu: *deniil@algonet.se*. Při jednom si již objednejte i klíč k populárnímu grafickému prostředí pro enkodéry MP3, což je program TheMPegEncGUI.



The Age of Rock v1.3

Velmi podobný klon tetrisu. Zde není vaším cílem otáčet a přesně ukládat kostičky do správných míst, ale máte zde jakousi vesmírnou loď, se kterou sestřelujete kostky, přilepující se na poletující asteroidy. Když se vám podaří zaplnit nějakou linii, pak zmizí. Vaším cílem je tedy vyčistit vesmír od všech asteroidů. Ale řeknu vám, není to nic jednoduchého. Hru můžete hrát sám, nebo se spoluhráčem (společně nebo proti sobě) anebo i ve třech. Grafika ani hudba nejsou nic moc, ale je to přece jen docela zajímavá zábava, hlavně když hrajete z někým. Bohužel jako u většiny her, nepodařilo se mi típnout obrázek přímo ze hry. Ale od toho přece máte ARCD, tak si to můžete hned vyzkoušet. Autorem je Andreas Spreen z Německa, který napsal již takové skvělé hry jako Space Taxi a RushHour.



WordChamp

Docela dobře a hlavně zajímavě provedená verze tetrisu. Ani tady neukládate kostičky, ale písmenka abecedy, abyste vytvořili potřebné slovo. Dole se pohybujete jakýmsi lunárním vozidlem, které - jak jinak - střílí. Tak můžete odstřelit nepožadované písmenko (musíte ho trefit uprostřed) anebo také můžete písmenko posunout na jinou kolej (trefit ho na okrajích). K tomu máte různé znepříjemňující potvůrky. Když se vám tedy podaří slovo konečně poskládat, počítač vám ho i přečte *(nestačím valit bulvy, pozn. red.)*. Slova sice většinou pro nás nemají valný smysl, jelikož autor je ze země tisíce jezer, ale komu to vadí, od toho jsou slovníky. Autorem je Martin Keitel a hra má status shareware. Pokud se vám zalíbí (hra, ne autor), pošlete mu (autorovi) 10 USD nebo 15 DM *(skromnost sama, pozn.red.)*

Spelltris

Pokud jsem se trochu rozplýval nad předchozí hrou, zde jsem se rozplynul docela. Perfektně provedený a hlavně s dobrým námětem uskutečněný tetris. Koho už přestalo bavit zaplňovat otvory kostičkami, nebo ukládat podle barev, může využít tento klon pro ukládání slov a to v nám bližším jazyce anglickém. Vynikající zpracování, dobrá hratelnost, zábava a jednoduché ovládání vám zaručí dlouhou zábavu na šeré podzimní večery (někdy si připadám jako prodejce z TeleKrámu, že jo Amigo? :) *(Na to jsou pilulky, pozn.Amigo)* Požadavky jsou dnes již minimální - alespoň 1 MB paměti CHIP a 0,5 MB ostatní pamětí (chip nebo fast). Hru můžete hrát jak na myšce a klávesnici, tak na joysticku. Ovládání je popsáno stručně a jasně v dokumentu. Opět - jak v předchozí verzi, i zde po správném poskládání slova vám ho počítač "vysloví". Hra obsahuje až 25 000 slovíček ve slovníku. Podle délky slova, čili počtu písmenek *(kdo by to byl řek', pozn.red.)*, obdržíte určitý počet bodů. Dále je možno navolit obtížnost hry (easy a hard) a také úroveň (1-9). Hra má status shareware, je ovšem plnohodnotná. Pokud se vám tedy zalíbí, můžete poslat na adresu autora, kterým je Gerry Quinn z Irska, 5 liber a za to obdržíte jeho další čtyři hry. I když je hra staršího data, zalíbí se vám; alespoň trochu si tak procvičíte vaše znalosti anglického jazyka.

StepFive

O této hře jsem slyšel, že se jedná o nejlépe propracovaný tetris. Moje zvědavost byla velká, o to větší mě však čekalo rozčarování. Ano, grafika a hudba jsou sice na vysoké úrovni a velmi dobře zpracované, ale hra toho moc až tak zajímavého nenabízí. Možná jsem čekal lepší animace, vodotrysky, fontány radosti atd. Hru vytvořil NightLight Team z Francie. Hra má status shareware a její cena byla stanovena na 15DM nebo 50FF.

Omezení sharewarové verze se vztahuje hlavně na nemožnost uložení tabulky nejlepších výsledků. Pokud se nepletu, hra byla vytvořena jak ve verzi AGA (tu právě hraji), tak ve verzi ECS pro staré Amigy. Nevím, co více o této hře napsat. Nejsou zde pouze klasické tvary kostiček jako v Tetrisu, jsou také trochu netradiční a dají dosti zabrat. Sám jsem měl nejednou dost problémů, abych nějakou tu "lajnu" udělal. Nuže, můžete si to zkusit sami.

Bubble Stones

Už se také nemůžete dočkat na Virtual Ball Fighters a Bubble Heroes *(už jsou na trhu, pozn.red.)*? Zde je podobná hra, kterou můžeme řadit do typu her "Bust'n'Move". Podobnou hru jsem již kdysi dávno popisoval, měla název Bouncing Round. Co je zde cílem hry? Kupodivu vyčistit hrací pole. Na něm se nacházejí kuličky o různých barvách a po spojení tří kuliček stejných barev mizí. Dole máme dělo, kterým vystřelujeme příslušné kuličky do požadovaných míst. Můžeme použít i stěny na odrazy. Když jsem hru hrál poprvé, podařilo se mi dojít až do 11 úrovně. Skóre se zde nepočítá za odstřelené kuličky, ale úplně jinak. Na každou úroveň máme vymezený určitý čas, který je zobrazen jako body. Po spuštění hry se body odečítají, takže naším cílem je vyčistit hrací pole co nejrychleji. Po každé úrovní se body celkově sčítají nebo odečítají (to bohužel častěji). K tomu se nám ještě co chvíli zmenšuje hrací pole. Můžeme si zvolit mezi normální hrou a "crazy". Co mě ale na této hře vadí nejvíce, je to, že manuál je napsán pouze ve francouzštině, z čehož usuzuji, že autor je z Francie *(ještě, že tě máme, inženýre! pozn.Amigo :-))*. Pak někdy kuličky přelétávají bokem přes sebe, jako byly průhledné. Ale jinak je to opravdu dobrá zábava, hlavně když čekáme a trénujeme na dvě úvodem zmiňované hry. Hra má status freeware a lze ji řadit k těm novějším hrám - byla dokončena v letošním roce.

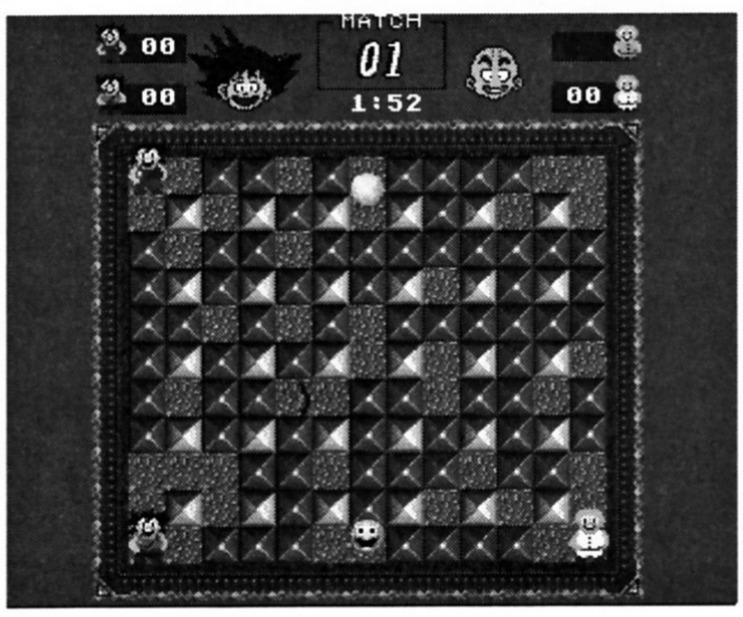
Obrázky ke hrám dodány redakcí, kromě Detrisu a Spelltrisu (dodal autor článku).

Public domain

Aminet Games

Jan Konečný

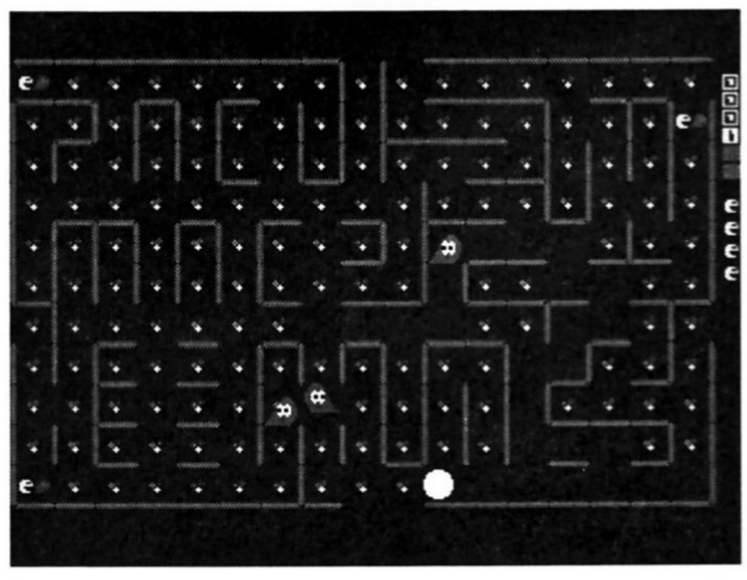
Po sérii Aminetů a Aminet Setů vydává německý distributor Schatzruhe další cédéčkovou kompilaci, tentokrát Aminet Games. Už podle názvu je jasné, že tentokrát půjde čistě o hry. Zatímco na předchozích CD byly pouze částí v jednom adresáři, tenhle kotouček je opravdu celý zaplněný pouze jimi. Zabírají celou kapacitu disku (tady musím tvůrce velmi pochválit), celkem jich tu je přes 1600 a rozbalené mají více než 1GB. 500 mega jsou různé PD, freewary a sharewary včetně demoverzí, dalších 70 mega jsou komerční hry v plných verzích, které jsou na CD jako bonus. Neuvěřitelných 60 MB má adresář se seznamem a obslužnými programy a zbylých 20 autoři vyplnili užitečnými utilitkami a prográmky, které se můžou hodit, je tu třeba Delitracker. Celý disk je přehledně rozdělen do adresářů, nejpodstatnější z nich, adresář game, je pak rozdělen do dalších deseti podadresářů podle žánrů.



První z nich jsou hry pro **2 a více hráčů**. Najdeme tu spoustu klonů Dynablastera, včetně DB samotného, také různé více či méně podařené variace na Tetris, napodobeniny Artillery duel, Gravity force a dalších. Nachází se tu i notoricky známá osmibitová hra Bruce Lee, která však bohužel vypadá žalostně. Celkem zdařilá je Firepower, tanková hra pro 3 hráče proti sobě, vyloženě povedená je Saucery, což je něco jako Roketz, ovšem s létajícími talíři a bez gravitace. Dobře se hraje i hra Catapults, kde si každý ze dvou hráčů napřed postaví svůj vlastní hrad a pak si je navzájem ničí katapulty. Příznivce Dynablastera, Master Blastera (ten je tu taky) a podobných her určitě potěší plná verze Blitz Bombers. Spousta z her v tomto adresáři jsou autíčka viděná shora, třeba Automobiles nebo 5-4-3-2-1-0. Také Space taxi a jeho klon Air taxi tu určitě nepřehlédneme. Spousta her je vyloženě úchylných - Kick_em je mlátička s naprosto šílenou (záměrně) grafikou, závod sprint na 100 metrů The race zase patří do kategorie, kde vyhrajete pouze pokud jste ochotni zběsile kmitat joystickem ze strany na stranu a přitom ho pravděpodobně zlomit.

Další adresář obsahuje **akční hry**. Nevím, podle čeho autoři vybírali pro tuto kategorii, ale je to taková směska. Jsou tu například autíčka Skidmarks, několik dílů Galagy De Luxe, Pacmani, ale i různé puzzle, Space invaders ve všech možných podobách atd. Našel jsem tu několik variant osmibitového tučňáka Penga (na C64 známého jako Petch), většina je povedených, kromě Q-ball 2, která je pekelně rychlá i když jsem vypnul turbokartu. Zajímavý příspěvek do řady pacmanů je 3D Pac-

man, bludiště očima hlavního hrdiny (také známý už na C64), nebo populární Pacman De Luxe od tvůrce Galagy. Fishy Fishy je také pacman, ale s rybičkami. Celkem hezká autíčka jsou Flaming Engines, nebo známé Internal Combustion. Spousta her jsou variace na Break out, nebo chcete-li Arkanoid. K těm lepším patří Knock out. Superballz je zase jakoby Marble Madness. Mnoho her je napodobením Minesweepera, kterého proslavily Windows jako Lovení min. Moc originalit tu není.



V **Board games**, neboli ve stolních hrách jsou různá zpracování šachů, karetních her, Backgamona, Monopolů a podobně, za zmínku stojí jedna pěkná sada karet do Klondiku, nazvaná Pretty girls.

Nejvíce z her na disku zabírá drawer **Demo**, celých 169 MB. Tady je spousta demoverzí komerčních her, vydaných v letech minulých. Jsou to většinou klasické jedno- až třílevelové previews, pro příklad můžu uvést First Samurai, Speedball, Magic Pockets nebo Settlers, ale i AB3D, Breathless, Capital Punishment a snad všechny hry od Vulcanu. Mít tak od všech plné verze, to by byly žně!

Nejmenší adresář tvůrci nazvali **Gag**, a jsou v něm takové čtyři malé blbůstky, které ani nestojí za řeč. Všechno dohromady to má totiž nějakých 200kB.

Naopak za zmínku stojí **Jump-n-run**. Tohle jsou totiž ty hry, kterými se Amiga kdysi proslavila a kterým se říká arkády. Tady jsou všechny ty skákačky, plošinovky a sbírání diamantů, jako je třeba pěkný klon Great Gianna sisters (nebo Super Mario Brothers) Fayoh, několik Boulder Dashů nebo předělávka osmibitového Space Cadeta. Také se tu nachází několik Froggerů.

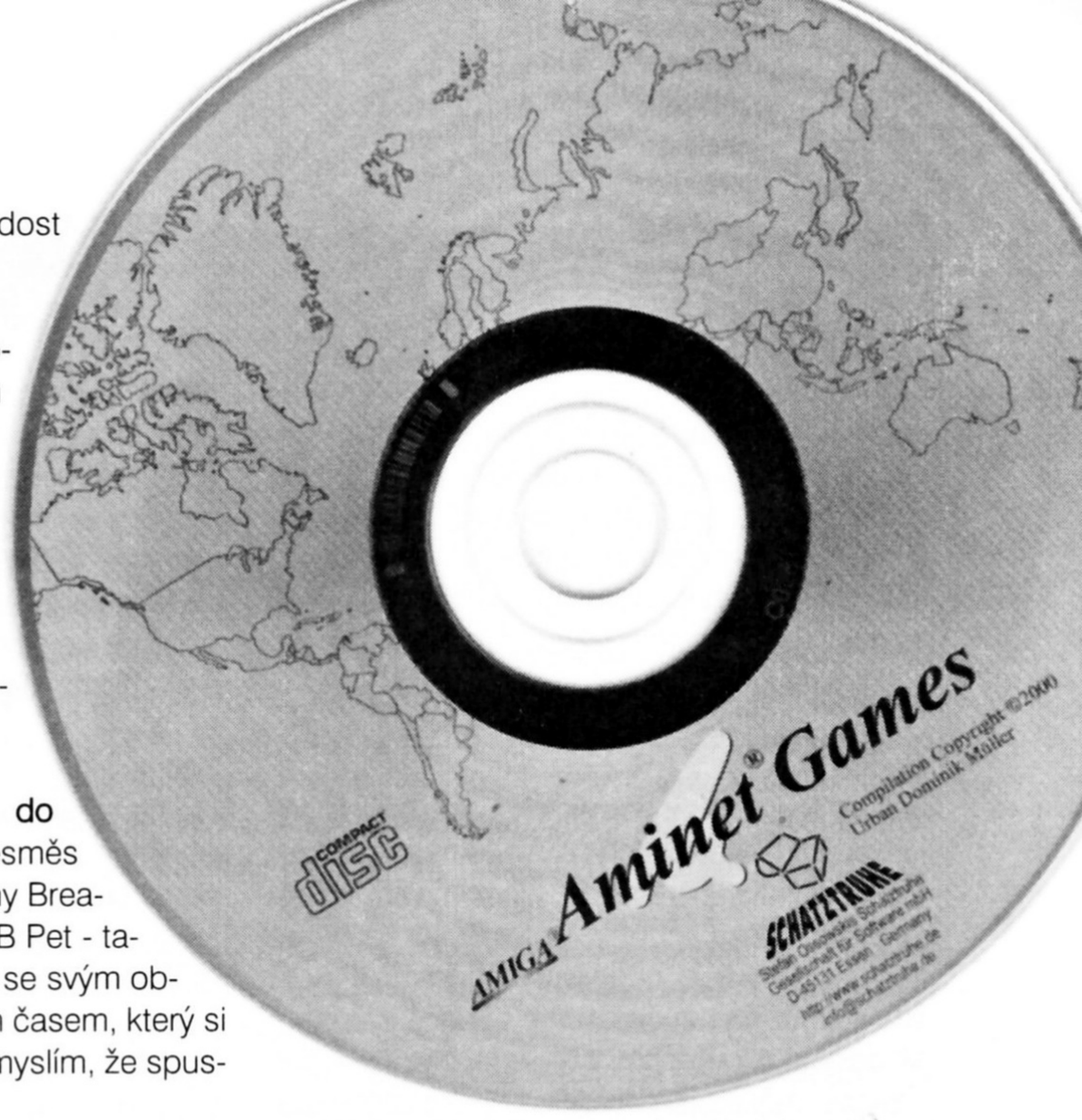
Nejvíc her najdeme v adresáři **Misc**, což jsou zřejmě ty kousky, s jejichž zařazením si autoři nevěděli rady. Řekl bych, že tady se nachází to nejcennější, protože to jsou hry s originálními nápady. Třeba netradiční boj proti virům Core Wars, bourání města příšerami Crunch, Crumble & Chomp, simulátor jízdy na koni Enquiry, oblékací papírové panenky (!) AmiKiss, rybaření Freshwater fishing fun, nebo různé naučné hry, třeba topografie světa (zvlášť pěkný Grokworld). Také tu najdeme porty na některé PC hry, např. Hexena.

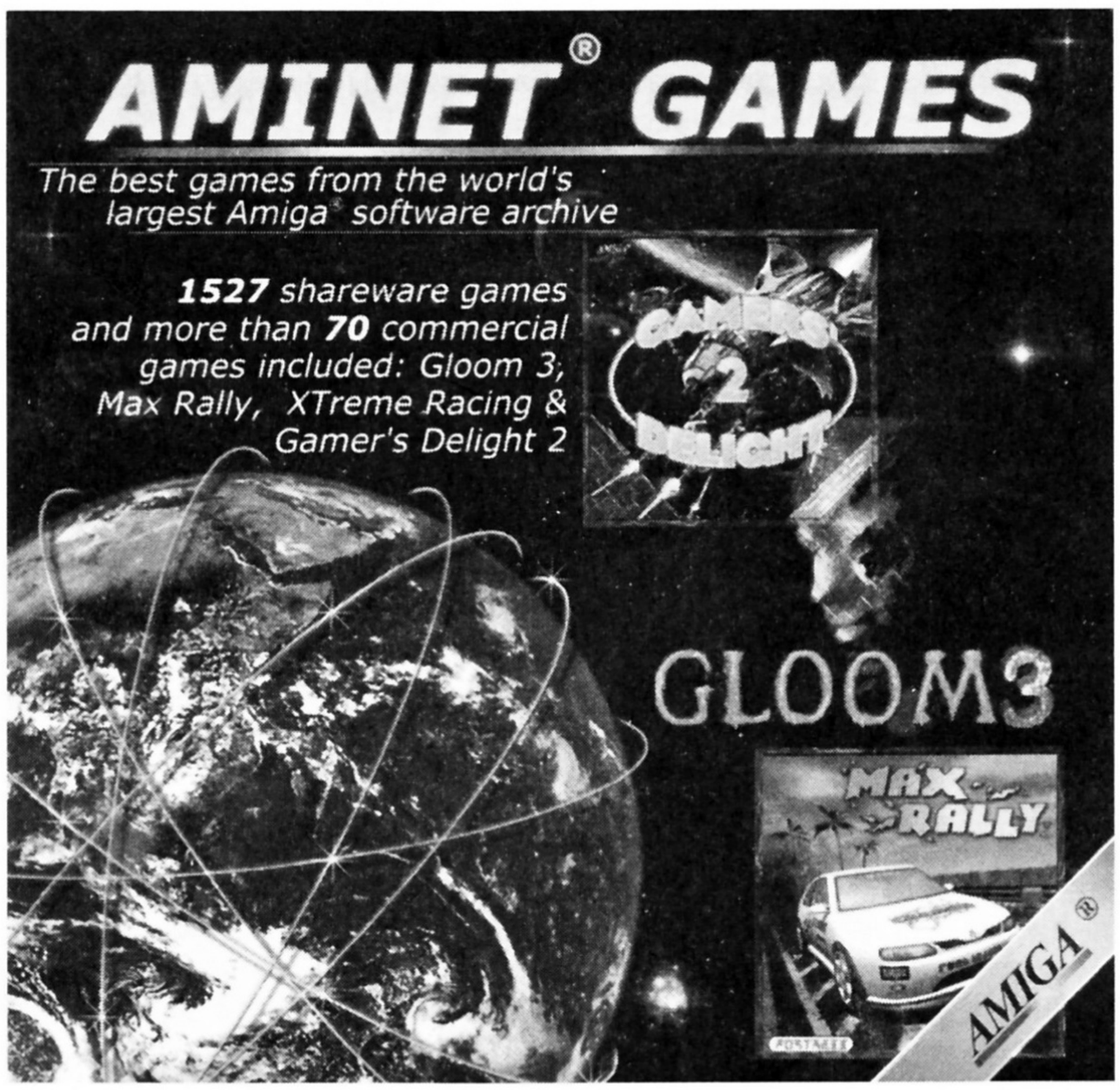
Role je adresář pro RPG a adventury. Ten mě obzvlášť potěšil, protože obsahuje moje oblíbené hry Space station 13 a Epsilon 9 od Edmunda Claye a také několik dílů řady Black Dawn, o které jsem před časem přišel při havárii hadru. Je tu spousta kvalitních adventur a strategií, z posledních let třeba The Shepherd nebo Legend of elves.

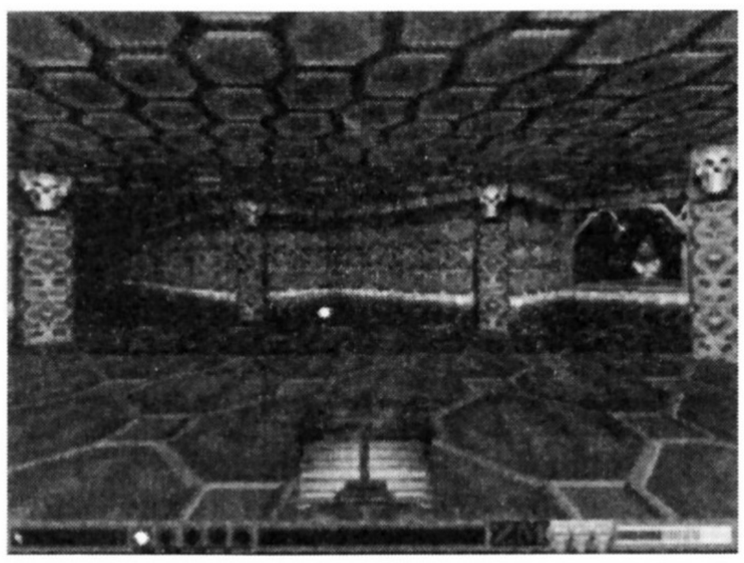
Shoot jsou samozřejmě střílečky. Spousta z nich jsou různí Space Invaders, zbytek většinou samé jednoduché (až bezduché) hry. Je tu i populární Extreme violence a hlavně skvělá Cybernetix. I zde najdeme několik úchylek, jako Cow Wars, kde proti sobě dva hráči střílí krávy, nebo Shoot the Sheep, kde všechno plyne už z názvu. Ona vůbec ovce je ve hrách na Amize poměrně dost oblíbená oběť.

V draweru **Think** jsou hlavolamy a logické rychlíky, z těch nejznámějších Hydrocis, různé verze Sokobana, Tetris, piškvorek a dalších. Velmi pěkná je hra Bloog, jejíž úplně základní princip je Sokoban, nicméně skvěle zpracovaný. Zajímavá je Elderi, která je obdobou PCčkových Warlords.

Poslední adresář jsou **hry do Workbenche**, různé blbinky vesměs OS friendly. Jsou tu různé klony Breakoutu, šestnáctky, pěkný je WB Pet - tamagoči do vašeho WB, i když se svým objemem 825kB a procesorovým časem, který si zablokuje i zvukové kanály si myslím, že spustit si ho na pozadí je luxus.







Dárek navíc, který na žádném disku ze série Aminetů nechybí, je adresář **Bonus**. V něm jsou čtyři plné verze komerčních her - Gloom 3, Max Rally, Xtreme racing a Gamer´s delight. Na první tři jste měli možnost si přečíst recenze v našem časopise, poslední je kolekce dalších 70 her, které před časem vyšly na samostatném disku.

Abych to nějak shrnul: celé CD se skládá hlavně z PD her, spousta z nich jsou klasiky. Protože jde o výběr z Aminetu, je hodně z nich sharewarových, tzn. neúplných verzí. Nicméně i těch plných je tu obrovské množství. Ovládací engine je naprosto perfektní, chodí přes Amigaguide a má spoustu provázaných vyhledávacích a třídících funkcí. Stačí si vybrat ze seznamu hru, kliknout na ní a ta se vám sama rozbalí do zadaného adresáře, případně se rozbalí do RAMky a spustí přímo z CDčka. Když jí pak abortnete, uvolní paměť a sama se z ní smaže. CD obsahuje i seznam CELÉHO Aminetu, který nyní zabírá v přepočtu 40.000 disket. Investice do koupě tohoto disku se určitě vyplatí, jsou to hodiny a hodiny dobré zábavy za málo peněz. Vřele doporučuji! Objednat si můžete na adrese Schatztruhe, Veronikastrasse 33, D-45131 Essen, Germany, nebo *info@schatztruhe.de*, případně na webu *www.schatztruhe.de*.

Ještě přehled jednotlivých složek disku:

Adresář:	Velikost:	Položek:	Obsah:
2play	81MB	140	Hry pro 2 a více hráčů
actio	61MB	80	Akční hry
board	41MB	124	Stolní hry
demo	169MB	163	Dema komerčních her
jump	32MB	68	Arkády
misc	145MB	332	Směs
role	77MB	95	Adventury apod.
shoot	122MB	168	Střílečky
think	120MB	295	Logické hry a rychlíky
wb	16MB	104	Hříčky do WB

Chybí vám některé z novějších ARCD? Zde je přehled obsahu:

ARCD #9

Utility

Na ARCD #9 najdete veškerý software, o kterém píšeme v tomto čísle AR, a to buď ve formě freeware či shareware, nebo jako demoverze komerčních produktů. To samozřejmě není vše, opět jsme pro vás stáhli spoustu dalšího užitkového software všech zaměření ze serverů Aminetu.

Scéna

Jak jistě víte, jak v domácích luzích/hájích, tak i u našich zahraničních sousedů nedávno proběhlo několik parties, ze kterých vám přinášíme obrovské množství příspěvků ve formě dem, obrázků a hudebních modulů. Pokud jste neměli čas zúčastnit se některé z party a shlédnout tak všechny příspěvky přímo na partyplace, můžete si díky ARCD #9 prohlédnout a poslechnout díla z Mekka & Symposium 2000, Apocalypse 2k a RR Millenium Meeting.

Hry

Samozřejmě podle očekávání pokračujeme v trendu, který jsme nastolili dvěma posledními ARCD 7 a 8 - i na tomto céděčku najdete řadu plných verzí komerčních her a také další porci her z klasických hracích automatů. Kromě těchto perliček pochopitelně nezapomeneme ani na pokračování seriálu Hry z Aminetu a najdete tu i další hry vydané v rámci Public Domain, jakož i nejnovější demoverze komerčních titulů, například nová dema Homeland, Heretic II, ukázku enginu závodní hry WildTracks a další.

Data

Moduly, obrázky, zvukové soubory formátu mp3, to vše najdete na ARCD #9. Jako všestranná pomůcka nejen pro chemiky jistě poslouží Periodická soustava prvků. Nesmí chybět již pravidelně zařazované internetové zpravodajské stránky Czech Amiga News a archiv české amiga-konference.

Chybí vám toto CD ještě ve vaší sbírce? Neváhejte, zásoby se tenčí!

ARCD#10

Utility

Jako obvykle najdete na ARCD#10 veškerý software, o kterém píšeme v novinkách i recenzích uvnitř čísla. Těšit se tedy můžete na spoustu demoverzí programů, patche, ovladače, shareware atd. Kromě toho vám ještě nabídneme nejnovější software z Aminetu - aktuálněji než oficiální céděčka Aminetu!

Scéna

Na domácím poli bylo v posledních měsících poněkud ticho, a tak z domácích akcí přineseme pouze novou fotogalerii z letošní Apocalypse. V zahraničí bylo trochu živěji a tak se můžete těšit na příspěvky z maďarské párty Fyanica, kde byla dokonce zastoupena i naše ekipa... hádejte kým! (Kdo tipuje skupinu Reason, má pravdu!) Dále se vám naskytne pohled na další párty, na CD najdete obrazovou reportáž s Radwar Party 2000, díla scenérských grafiků, renderistů a hudebníků i moduly od polského muzikanta Extenda.

Hry

Již se stalo pravidlem, že na ARCD nacházíte také plné verze komerčních her, které vám přinášíme většinou ve spolupráci se site *www.back2roots.org*. Nejinak tomu bude i na tomto CD, kde jsme pro vás kromě klasických her a titulů pro emulátor M.A.M.E. připravili také sousto pro emulátor herních konzolí Turbografx16 a PC Engine popisovaný v tomto čísle. A jako bombónek jsme pro vás přichystali plnou verzi liquidní (od slovesa liquidovat) střílečky Zombie Massacre.

Data

Vše pro vaše oči i uši, mnoho grafiky, hudebních modulů, mp3 souborů, kdo se chce probírat zajímavými událostmi kolem Amigy v uplynulých týdnech, pro toho je tu pravidelná offline verze stránek Czech Amiga News.

Pokud jste si ještě AMIGA Review CD #10 neobjednali, můžete to udělat právě teď!

ARCD #11

Hry

Dnes naprosto netradičně začneme hrami, protože kromě klasické emulační části a sbírky několika dalších plných her se tu nachází exkluzivita - betaverze internetové strategie Tales Of Tamar, kvůli níž jsou na ARCD přítomny i tři audiotracky. Teď když nám Telecom přesunul začátek slabého pásma již na 19. hodinu, snad všem majitelům modemů a internetových účtů už nic nebrání v tom, vyzkoušet si také konečně nějakou tu hru on-line. Doufáme, že se vám ToT bude líbit!

Utility

I zde začneme jedním bonbónkem - je to plná verze grafického software Personal Paint 7.1b, která jistě potěší všechny grafiky. Následuje kompletní instalace v tomto čísle popisovaného konkurenta Personal Paintu - Perfect Paint ve verzi 2.1. Pozadu nezůstane ani nová verze MetalWebu, "Malé, ale užitečné" a balík softwaru, který vám umožní připojit se na internet. Bývalé majitele ZX Spectra jistě potěšíme emulátorem tohoto legendárního počítače a několika hrami.

Scéna

V létě se konalo několik dalších amigáckých sešlostí, o které vás prostě nemůžeme ochudit. Naleznete tu proto fotogalerie, výsledky a kompletní releasy z párty Evoke 2k, Lucky & Tigrou Party Session 4 a mnoha dalších - nebudou samozřejmě chybět nejnovější zahraniční diskmagy a dema vydaná mimo soutěž.

Data

A je to tady opět... updaty ke hrám, installery, grafika, animace, muzika, co hrdlo ráčí. K tomu stránky Czech Amiga News a česká Amiga konference.

AMIGA Review Bazar

Amiga:
A1200+HDD 850MB+4xCD-ROM - 5000 Kč
A1200+HDD 1.1GB+CD-ROM - 5000 Kč
A1200 3.1+HDD 1.2GB+200W zdroj - 5500 Kč
A1200 3.1 Infinitiv+250W zdroj+ext. FDD - 5000
A1200 3.0+HDD 210 MB - 3200
A1200 3.1+200W zdroj+HDD 2.5" 120MB+2xHDD 3.5" SCSI 250 MB - 5500
A1200 3.1 Elbox Tower+HDD 520 MB+FastATA3 - 9000 Kč

Monitory:
M1438E - 4000 Kč
A1438S - 4000 Kč

Turbokarty / RAM karty:
Blizzard 1220+4MB - 1000 Kč
Blizzard 1230III/40+FPU+16MB - 3500 Kč
Blizzard 1230IV/50 - 2500 Kč
Blizzard 1230IV+4MB - 3000 Kč
Blizzard 1230IV+8MB - 3500 Kč
Blizzard 1230IV+16MB - 4000 Kč
Blizzard 1230IV+FPU+16MB - 4500 Kč
Blizzard 1230IV+FPU+32MB - 5500 Kč
Blizzard 603e/160MHz+32MB + 9000 Kč

SIM paměti:
8 MB - 200 Kč
16 MB - 800 Kč
32 MB - 2000 Kč

CD-ROM:
Amiga Times - 300 Kč; Aminet 38 - 300 Kč
Aminet Set 10 - 800 Kč, Aminet Games - 300 Kč
Photofolio v2.0 - 1000 Kč

Hry Amiga 1200 s CD nebo CD32:
Brutal Football (CD32 pad), Whale´s Voyage, Legary of Sorasil, All Terrain Racer, Sensible World of Soccer ***á 200,- Kč***

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

Hry na disketách:
Sleepwalker, Epic ***á 150,- Kč***

Ostatní: PCMCIA Modem 14.4 - 490 Kč, MIDI interface - 450 Kč, Fast ATA 2 EIDE - 2000 Kč, AlfaScan ruční ČB - 1500 Kč, PC emulátor ATonce pro A500/A500+ - 500Kč, kabel RGB - 200,- Kč, zdroj Amiga - 300Kč, klávesnice Amiga - 500Kč.

ATLANTIDA Publ., tel. 02/33371781, ***Po-Čt 13-17 hod.***
Nabídky a poptávky můžete též zasílat na adresu: *bazar@atlantida.cz. Aktualizovaný bazar naleznete na stránkách časopisu: http://amiga.atlantida.cz.*

Upozornění: služba Amiga Bazar k 31.12.2000 ***končí!***

Soukromá inzerce

Prodej

Prodám hru Heretic II za 1200,- Kč a sbírku modulů Mods Anthology za 600,- Kč.
Vašina Jindřich, Štolnířská 861, 282 01 český Brod, tel.: 0203/62 23 40

Koupě

Koupím hry na A500: The Lost Vikings, Lotus 3, Indiana Jones III,IV, Another World a veškeré české i cizí adventury. Dále kartu MTec 68020 pro A500,+.
Michal Merta, Smrčina, 561 53, Dolní Čermná, tel.: 0467/593 248

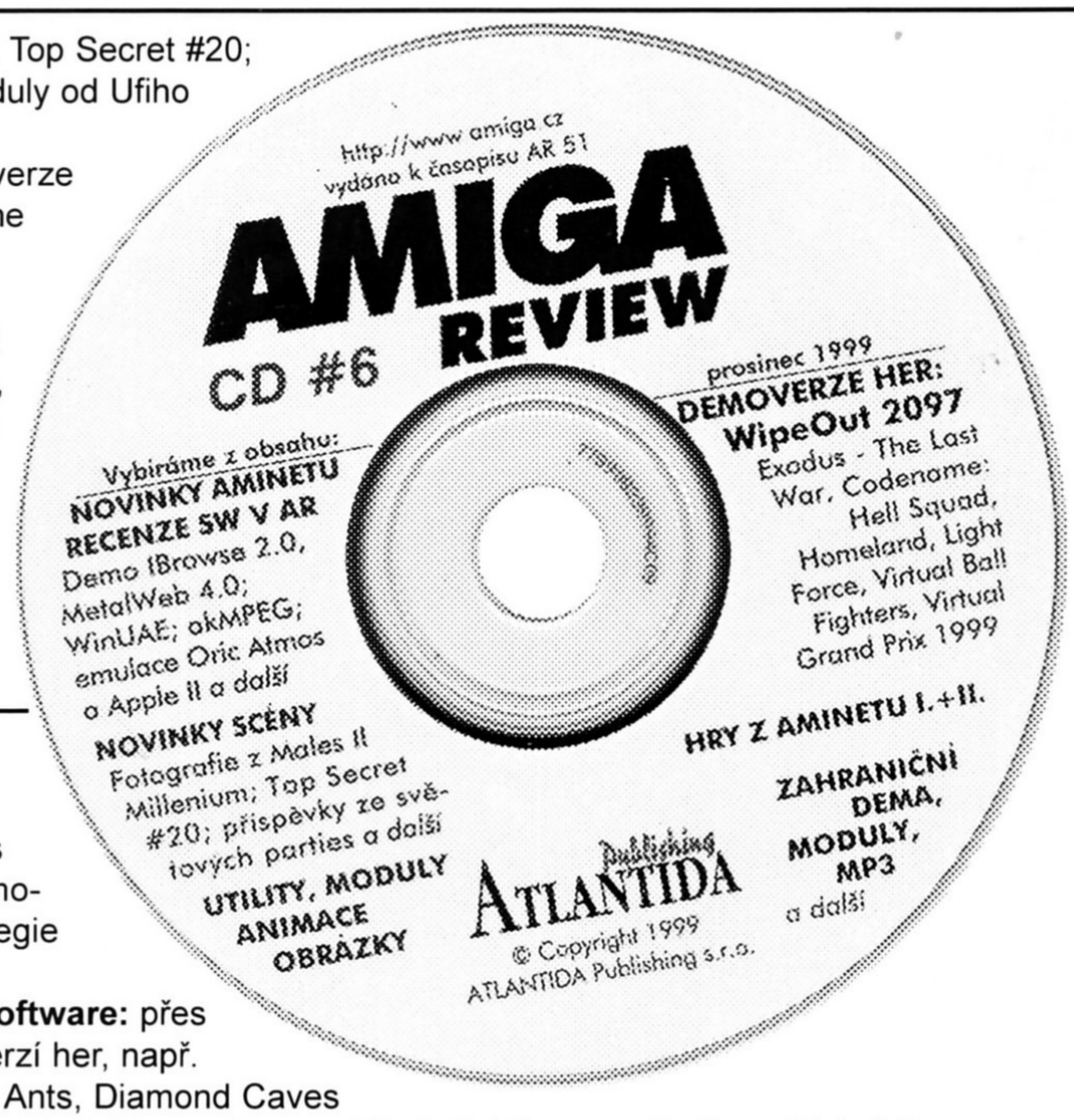
Ostatní

Kdo daruje studentovi Amigu 1200, 2 MB RAM? Předem upřímně děkuji.
Jedlička Josef, 9. května 533, 664 56 Blučina, tel.: 05/47 235 381

Máte již všechny čísla AMIGA Review CD?

České scény: diskmagy Top Secret #19, Exit #10; kompletní příspěvky z Apocalypse 1999; fotogalerie z parties Votice WorkShock '99, MIP 5, Males, Apocalypse '99; moduly hudebníka Ricka; plná verze české hry Permonie, nová česká logická hra Roopert.

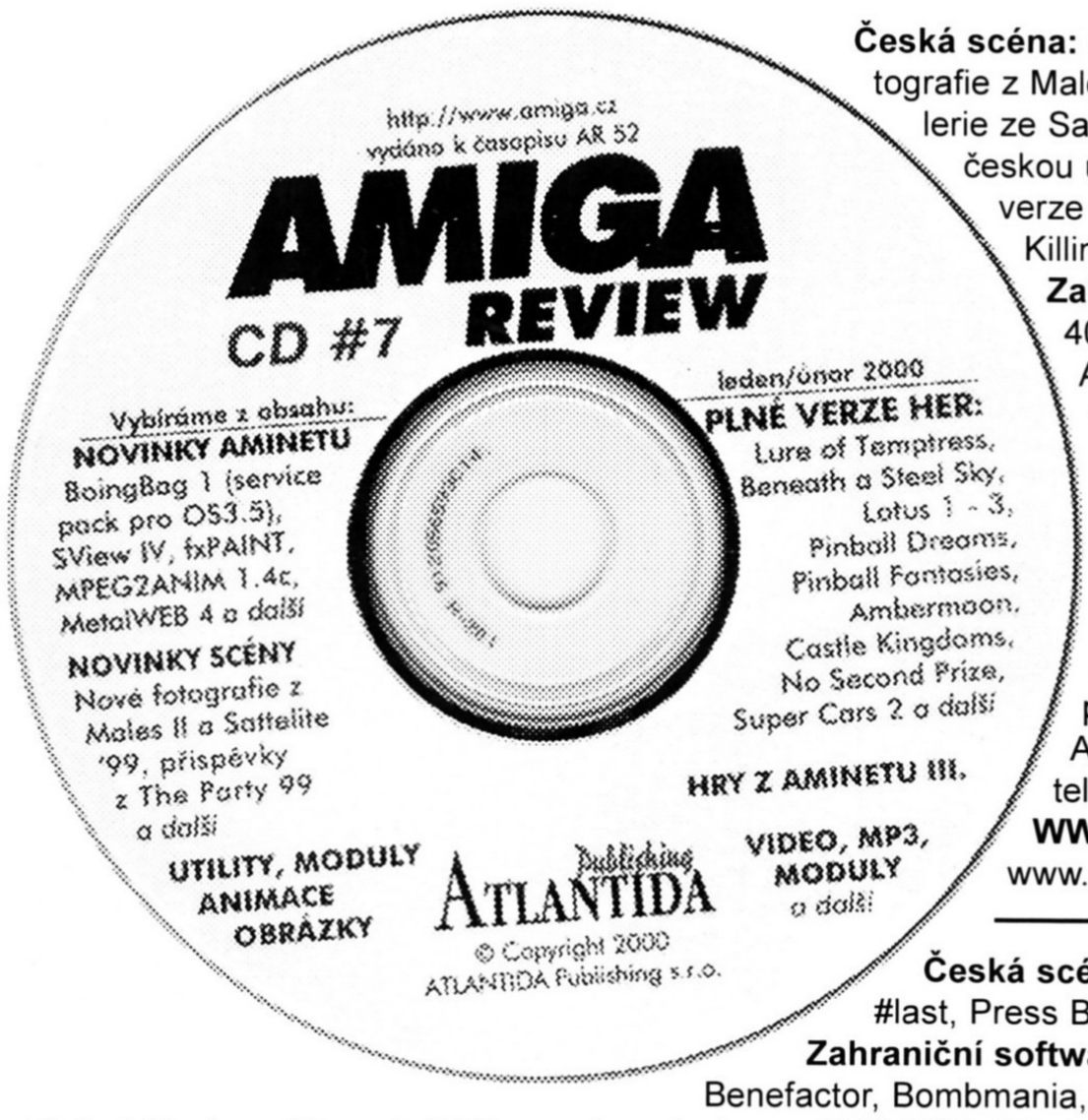
Zahraniční software: plné verze software: GoldED 4.8, CygnusEd 3.5, ArtEffects 1.5, Directory Opus 5.5; *utility z AR:* CandyFactory PRO, Basilisk II, GoldED 6.12 demo, Warp 3D, Apdf, AmiGenerator, CD-Datei, emulátory počítačů MSX a další;
dema: takřka kompletní "demografie" severské skupiny Tulou: *Amitech, Amputate, Blue, How To Kill A PC Fjortis, LIFE, Omnipotent, Pardone, Sala, Size,* dále příspěvky skupin Madwizards, PSB, Floppy, Ukonx a mnoha dalších, scenemag Frozen #19; demoverze her Virtual Grand Prix, Time Bombs, shareware Starbirds, Battle Duel, Final Existence, War In The Clouds a další; přes 70 MB hudebních modulů ve formátech DigiBooster, MED, MOD, XM a dalších + musicdisk Phase Distortion.



Česká scéna: diskmag Top Secret #20; fotografie z Males II, moduly od Ufiho a Johnyyze.

Zahraniční software: demoverze her: Wipeout 2097, Exodus - The Last War, Codename: Hell Squad, Homeland, light Force, Virtual Ball Fighters, Hry z Aminetu I. + II.; software z AR coverdisků 49-51 a popisovaný software: IBrowse 2.0, MetalWEB 4.0, WinUAE, akMPEG, emulátory Oric Atmos a Apple IIPPaint 6.4, mnoho dalšího z Aminetu - zahraniční diskmagy, utility pro internet, grafiku, zvuk, systém; příspěvky z parties z celé Evropy: Distance '99, Fuck Ya 3, Hype99, Sattelite '99, Spoletium 2 a mnoho dalšího scenérského software; přes 100 MB hudebních modulů a mp3 souborů - např. Madbart, Total Eclipse, Ultrabeat, Ugress.

WWW stránky s informacemi o Amize: Czech Amiga News, ATO, česká Amiga konference.

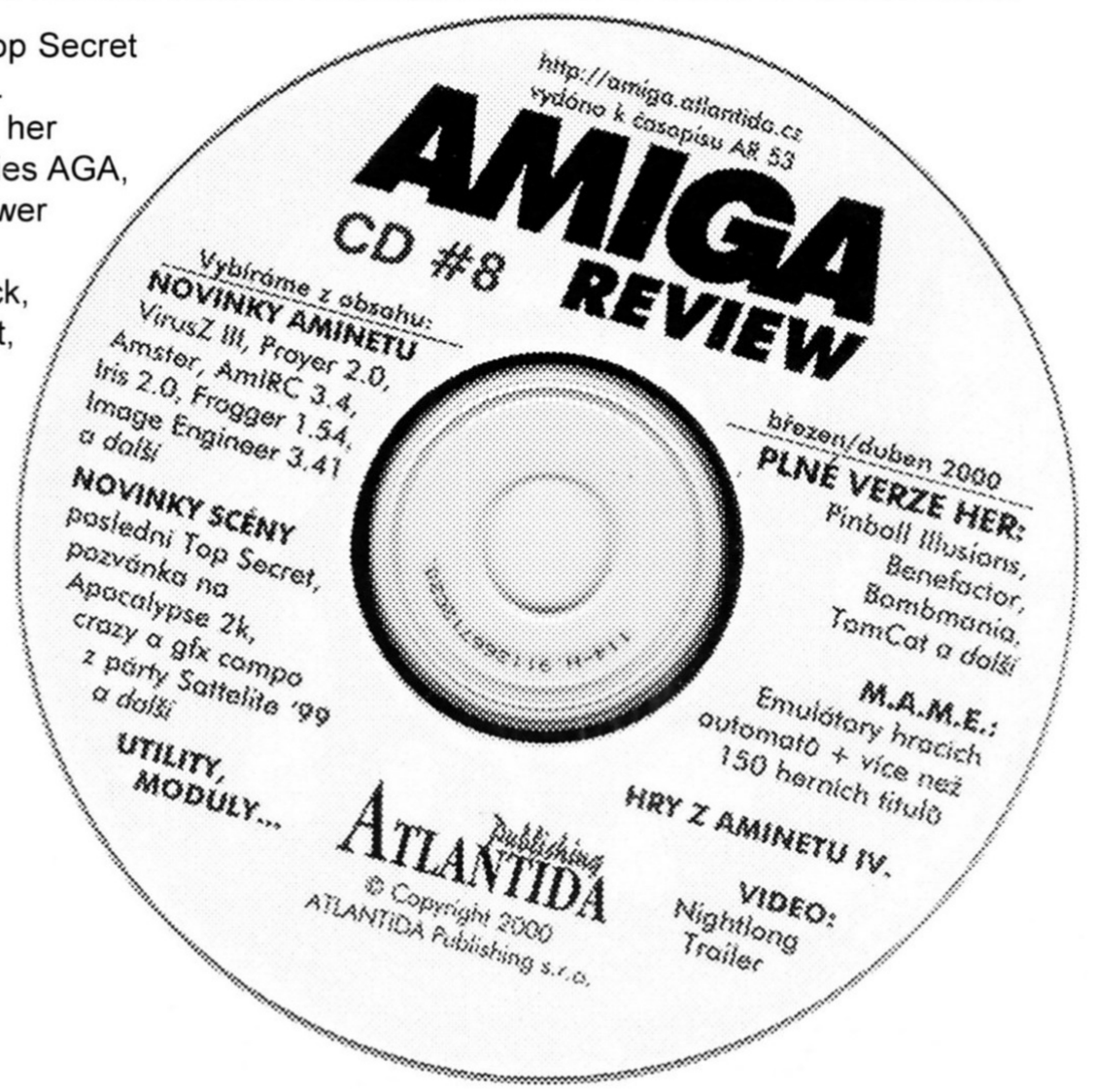


Česká scéna: nové fotografie z Males II a galerie ze Sattelite '99 s českou účastí; demoverze nové strategie Killing War.

Zahraniční software: přes 40 plných verzí her, např. Amiganoid, Ants, Diamond Caves 1+2, Maniac Ball, Master Blaster, Hilt 1+2, Liberator, Outliner, Pinball Dreams, Pinball Fantasies, Lotus 1, 2, 3, Ambermoon, Lethal Xcess, No Second Prize, Chambers of Shaolin, Seven Gates of Jambala, Dragonflight, Atomix, Beneath a Steel Sky a mnoho dalších, utility pro HD instalaci disketových her JST, WHDLoad, pro práci s DMS, virtuálními FMS disky, Hry z Aminetu III., demo Deep Silence a další shareware; dema: příspěvky z The Party '99 a další; užitkový software: BoingBag 1 - service park pro OS 3.5, SView IV, fxPAINT, přehrávače a konvertory MPEG animací, HTTP Resume 1.8, MetalWEB 4.0 pre3, Amster a další; video: trailery ke hrám Nightlong, Virtual Ball Fighters, původní televizní reklamy na Amigu!

WWW stránky s informacemi o Amize: ATO CZ, česká Amiga konference, mirror www.rebol.com

---



Česká scéna: diskmag Top Secret #last, Press Base 1.0 Demo .

Zahraniční software: plné verze her Benefactor, Bombmania, Pinball Fantasies AGA, Pinball Illusions, Tomcat; UAE - emulace Amigy pod MS-DOS, Windows 95/NT a Power Macintosh; M.A.M.E.: emulátory hracích automatů pro Amigu 68k a PPC, MS-DOS, Windows 95/NT, Power Macintosh + více než 150 her, např. 1943, Batman, BombJack, Boulder Dash, Commando, Cisco Heat, Double Dragon 1, 2, 3, F1 Dream, Final Fight, Galaga, Gauntlet, Green Beret, Golden Axe, Choplifter, Ikari Warriors, Summer Games '88 a mnoho dalších.
Zahraniční scéna: crazy a gfx compo ze Satellite '99 + mnoho dalšího.
Utility z AR: Alcuin, AsmPRO, GlowIcons, ProStation Audio, Hry z Aminetu IV
Novinky Aminetu: VirusZ III, Prayer 2.0, Amster, AmIRC 3.4, Iris 2.0, Image Engineer 3.41, Frogger 1.54.
Video: nový beta "handycam" trailer ze hry Nightlong od Clickboomu.

Máte-li zájem o kompletní řadu letošních ARCD, tj. čísla 7 - 12, můžete si je objednat za zvýhodněnou cenu 160,- Kč / kus, celkem tedy zaplatíte nikoliv 1140,- Kč, nýbrž pouze 960,- Kč! Bližší informace o předplatném najdete na straně 38.

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.