

AMIGA

Září 1995 - číslo 1 - cena 20,- Kč

INSIDER

Amiga 1982 - 1992

Historie, legendy...

Quo Vadis Amiga ?

Tisková konference Escomu

Communicator III

Multimedia ve Vašich rukou

Repro Chaos

Testy našich uší

LightWave 4.0

3D zabiják

Organizer

Zorganizujte si svou práci

28 stran

LITERATURA PRO AMIGU



Uživatelská Příručka CD32

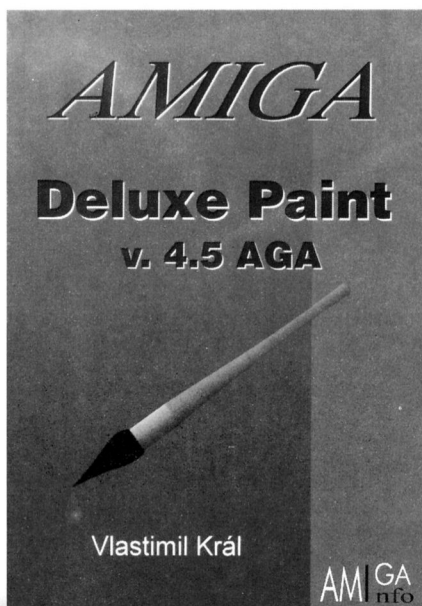
Kompletní popis Amiga CD32, Paravision SX-1 a Communicator včetně jejich instalací. Vhodné pro každého majitele shora uvedených periférií.

Cena 45,- (I.A.C.) 65,-

Amiga Floppy Kurs

Hardwarová příručka pro každého popisující programování disketových jednotek OFS od funkcí operačního systému až po přímé programování hardware.

Cena 66,- (I.A.C.) 69,-



Deluxe Paint v. 4.5 AGA

Podrobný manuál nejpokročilejšího paintu na Amize, který se stal legendou. Vhodné pro všechny, kdo využívají grafický potenciál Amigy.

Cena 275,- (I.A.C.) 299,-

**local
infinity**

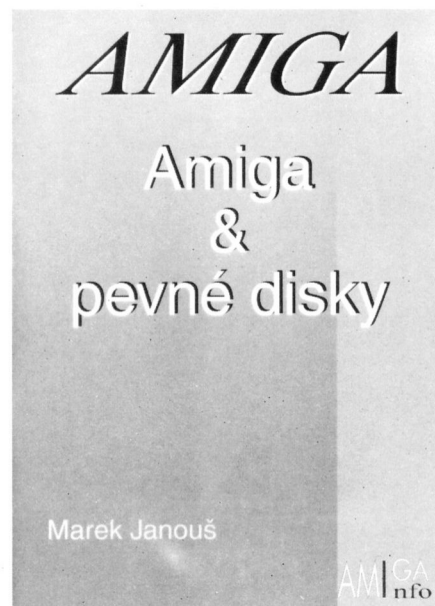
Zde inzerovanou literaturu můžete zakoupit v prodejně

LOCAL INFINITY COMPUTERS

Otevírací doba: Po-Pá 14.00 - 18.00

Přemyslovská 14, Praha 3 - Vinohrady
Tel.: 627 22 85, 627 22 86
Fax: 627 31 07

**local
infinity**



Amiga a pevné disky

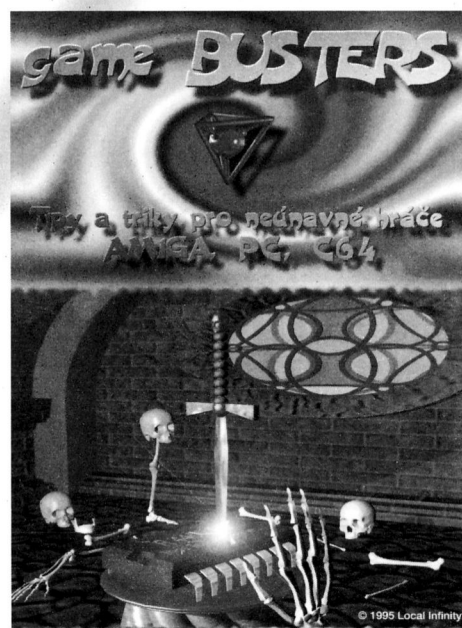
Manuál pro čerstvé, ale i pokročilejší vlastníky harddisku v Amize. Poskytuje podrobný návod jak s disky pracovat a využívat jejich potenciál.

Cena 70,- (I.A.C.) 79,-

Game Busters

Zde na vás čekají číty a stručné návody na zhruba 750 her pro platformy Amiga, C64 a PC. Najdete zde poslední novinky stejně jako klasické hry, které neupadly v zapomnění.

Cena 75,- (I.A.C.) 99,-



VÁŽENÍ ČTENÁŘI

Vy všichni, kteří se považujete za amigisty a Amigám jste obětovali kus svého já, jste jistě v posledních měsících četli zprávy a poslouchali dostupné oficiální informace o firmě Commodore. Vedly se dlouhé diskuse o tom, jestli nový majitel bude Commodore UK, SAMSUNG, DELL či ESCOM.

Ti, pro které bylo toto období čekání příliš dlouhé, se většinou s Amigou rozloučili a přešli na konkurenční PC. Ti, kdo vydrželi až do konce, čtou tento časopis a mají příležitost sledovat návrat Amigy na náš trh.

My všichni, kterým Amiga prořala cestu životem a stala se naší tajnou láskou a věrnou přítelkyní, čekáme, co se bude dít dál. Přejeme si nové typy Amig stejně jako další rozšíření Amig stávajících, doufáme v nové programy a očekáváme další doplňky, o které zlepšíme své Amigy. To vše ovšem chceme v takových cenách, které nám příliš nesníží náš rozpočet či nás nezbaví kapesného na hodně měsíců dopředu. Věříme, že se tato přání stanou skutečností.

Tento měsíc, nejpозději však v říjnu, by měla být uvedena na trh "nová" AMIGA 1300. Rozdíl mezi novou Amigou a její předchůdkyní je v použití výkonnějšího procesoru MC 68EC030. Hovoří se o možnosti přidat k základní sestavě AMIGA 1300 s CD ROM drive, ale uvidíme, nakolik je tato informace pouze dohadem a spekulací než reálnou možností dalšího rozšíření nové Amigy. Stejně vylepšení čeká i na AMIGA 4000, kde bude použit procesor MC68060.

I naše společnost chce trochu přispět k opětovnému návratu počítačů Amiga na náš trh, a proto jsme se rozhodli začít vydávat tento časopis, kde Vám chceme předkládat informace o nových programech a hardwarových doplňcích pro Amigu. Chceme zveřejňovat pouze ověřené zprávy a nikoli postřehy, které někdo někde slyšel či přečetl na Internetu.

Tento časopis není nezávislý (u nás v této oblasti dle našeho názoru totiž žádný nezávislý časopis mimo Excalibru neexistuje), jak mnozí vydavatelé o tom svém trdíví. AMIGA INSIDER je časopis závislý. Závislý jednak na hospodářském výsledku společnosti Local Infinity Computers s.r.o., která nese kompletní náklady spojené s jeho vydáváním. Je závislý také na Vás, kteří máte

zájem číst nové informace o Amize, jejím programovém vybavení a příslušenství. Již podle ceny časopisu můžete usoudit, že se jedná spíše o dlouhodobý záměr, než způsob jak rychle zbohatnout.

Již na první pohled si můžete všimnout, že celý časopis včetně obálky je jednobarevný a nepůsobí takovým dojmem jako časopisy barevné. Důvod, proč jsme tak učinili, je snaha snížit cenu časopisu na minimální výši, která bude dostupná nejširším vrstvám příznivců Amig. To ovšem neznámá, že se použití barev na stránkách našeho časopisu bráníme. V okamžiku, kdy celkový náklad časopisu vzroste tak, abychom například při přidání celobarevné obálky nemuseli zvyšovat koncovou cenu a předplatné (o více než 7 Kč na čísle), ihned tak učiníme.

Omlouváme se všem z Vás, kteří si chtěli zakoupit časopis v prvním týdnu měsíce září. Z důvodu aktuálnosti (nové ceny Amig, rozhovor s p. Zejdou atd.) jsme jeho vydání úmyslně posunuli. Doufáme, že tuto skutečnost pochopíte.

Za společnost Local Infinity Computers

Štěpán Horák



Čtenáři a prohlížeči obrázků,

neznám Vás, takže nevím, zda si Vás mám vážit či ne. Ale asi bych měl, protože čtete tyto řádky (!). Také oslovení Drazí mi připadá tak trochu familiérní, takže tak.

No dobře, nechám toho a vrátím se k problému. Problém? No tak trochu. Jak se již kolega zmínil a Vy jste si toho všimli jistě také, časopis působí poněkud chudě. Vydání tohoto časopisu totiž předcházely zdoluhavé diskuse, nechutné hádky a trapné narážky na inteligenční úroveň některých zúčastněných. A tak jsem byl jednohlasně

zvolen ŠÉFREDAKTOREM, (jednohlasně = jeden hlas). Do této chvíle vlastně nevím, co to znamená, ale začínám nabývat dojmu, že tato práce spočívá v tom, že já to všechno odnesu jen co mě dopadnou. No, život je těžký a každý musí nějak umřít.

Protože asi nemůžeme (zatím) konkurovat zkušenějším kolegům, pokusíme se o to alespoň cenou a obsahem. Protože JÁ jsem tak trochu Amiga blázen a obdivuji její grafické schopnosti, je v tomto čísle tolik grafického softu, ale předpokládám, že mě kolegové a možná i Vy přesvědčíte, aby se to změnilo. To je vlastně docela dobrý nápad - co takhle napsat nám, o čem byste rádi četli nebo co vás zajímá?

Po několikaměsíční okurkové sezóně je zase o čem psát, hlavně o tom, co se chystá, čím nás pánové z Escomu překvapí a jak se chytí velké software housy. Zatím se netrpělivě čeká na oficiální představení LightWave verze 4.0, nový Blizzard 060 a hlavně na Amigy, které by měly zaplavit trh právě touto dobou.

V příštím čísle se budeme snažit o hlubší analýzu věcí, jež by Vás mohly zajímat. Připravujeme testy většiny dostupných turbokaret pro Amigu 1200, testy harddisků, tiskáren.... no prostě je toho dost a dost. Pokusíme se také poskytnout trochu podrobnější informace o různých softech pro ty, kteří by je rádi využili naplno. Možná zařadíme nějaké ty návody a manuály na pokračování. Vše závisí jen od Vás (a od nás, chi chi).

Jsmo na prahu dalšího historického kroku Amigy. Od této chvíle bude lepší, výkonnější a dostupnější (doufejme), my všichni jsme historií a budoucností zároveň a po nás přijdou další, aby nesli pochodně Věčného Světla.....krucinálřagot, to jsou ale kecy, kam NATO chodím? Raději toho nechám, než si pro mě přijdou.

Nevím, jestli se Vám časopis líbí nebo ne, ale pokud ano, tak jsem šťastný. A rád bych upozornil, že to, že je vůbec na světě, není zásluha nás, ale i Vás a já doufám, že se na těchto stránkách ještě setkáme.

šéfredaktor

Urban Tomčík (Sauron)

OPSACH (OBSAH)

1. Glosy, fámy, informace.....

Co se to zase, sakra.....

(mimoходом další infa najdete všude
v časopise)

str. 6

2. Amiga 1982 - 1992

Jak to vlastně začalo.

str. 8

3. Quo Vadis ?

Tisková konference firmy Escom

str. 10

4. A co dál ?

Otázky a odpovědi firmy Escom.

str. 12

HARDWARE

5. Ramiga

Co můžete mít, když....

str. 14

6. Communicator III

Spojení se světem snadno a rychle

str. 16



TAKE
OFF
NOW



7. Amitek

Ta skříňka je....

str. 17

8. Repro chaos

Reproduktory v palbě otázek

str. 18

9. Real 3D verze 3.0

Realita je Real 3D

str. 20

10. LightWave 4.0

Hollywoodský zabiják

11. MultiLayer **str. 22**

Jak to zase udělali ?

12. Organiser

Něco pro naše pracující

str. 24

13. Insider Acces card

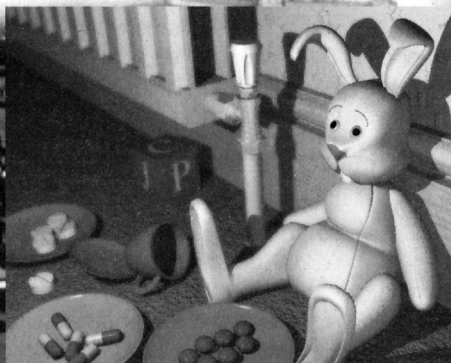
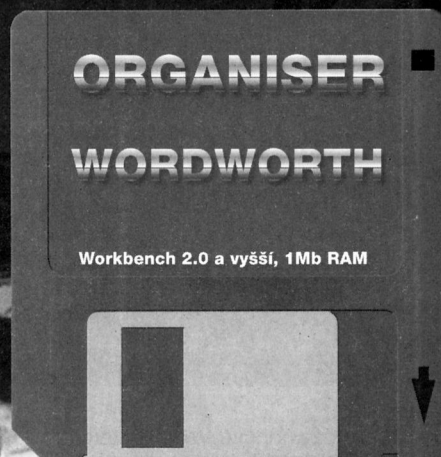
Máte málo peněz ?

str. 26

COVER DISK

Na našem Cover disku se tento měsíc nachází program Organizer, který je až nebezpečně podobný organizeru firmy Lotus na PC. Informace o něm a o instalaci naleznete na stránce č.24.

Na disku dále najdete program Wordworth. Informace o instalaci čtete na stránce 25.



AMIGA INSIDER

Vydává:	Local Infinity Computers s.r.o.
Šazba:	Local Infinity s.r.o.
Šéfredaktor:	Já (Sauron)
Redakce:	Oni (Ti na druhém břehu)
Korektura:	Ona (Hana)
GFX:	My (Všichni z DTP)
Periodicita:	Je (někdy)
Náklad:	Floating (selection)
Adresa:	Notoricky známa (viz. str. 27)

GLOSÝ - FÁMY - INFORMA

Commodore UK ?

30. května představil pan Manfred Schmitt plány Escomu ohledně Amigy na tiskové konferenci ve Frankfurtu. Byla založena nová společnost Amiga Technologies pod vedením pana Petro Tyschtschenka, která bude mít na starosti vývoj a budoucnost Amigy.



K velkému zklamání ve Velké Británii došlo, když Escom nezahrnul do svých budoucích plánů pana Davida Pleasancea, managing director Commodore UK, a Colina Proudfoota.

Pleasance a Proudfoot doufali v jednání o budoucnosti Amigy ve VB poté, co Escom zakoupil zbytky Commodore. Předtím Pleasanceův tým vypadal jako favorit pro nadcházející převzetí Commodore, ale nakonec nebyli schopni konkurovat finančním možnostem firem Escom a Dell.

Ačkoli se uskutečnila setkání mezi Escomem a Commodore UK, management Escomu se rozhodl nepřevzít Commodore UK ve stávající podobě. "Je to vlastně globální politika Escomu, co se týče Amigy", vysvětluje Gilles Bourdin, nový public relations manager Amiga Technologies. "Rozhodli jsme se získat ochranné známky, loga a pár lidí, se kterými jsme chtěli pracovat. Nechtěli jsme převzít strukturu Commodora. Tohle je to samé, co se stalo v Německu".

Novinka o nezahrnutí Pleasance do plánů Escomu asi vývojáře a distributory v Británii moc nepotěší. Zdá se, že kanceláře Commodore UK v Midenheadu budou opuštěny, zatímco ve Stansteadu se zachovají. Budou fungovat pod vedením Jonathona Adersona, bývalého šéfa prodeje

Commodore UK, jako vývojové středisko. Pět dalších členů Commodore UK bylo přijato do Amiga Technologies.

Photogenics 1.2

Almathera, zodpovědná za fantastický Photogenics, uvedla na trh novou verzi 1.2. Upgrade zahrnuje několik důležitých vylepšení. Podpora tisku přes jakoukoli tiskárnu v preferencích a několik nových nástrojů a voleb.

Nový nástroj Warper Vám dovolí roztahovat a deformovat obrázky, crop umožní ořezávat obraz podle přání.

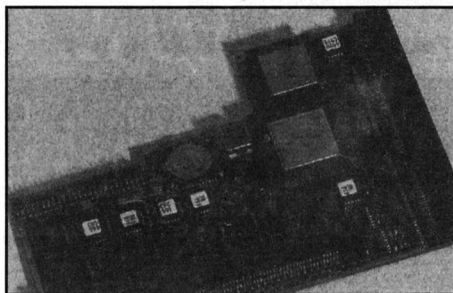
Aby oči lépe viděli - SyncMaster.

Samsung Electronics představili novou řadu monitorů: SyncMaster GLi. Byly designovány s "ohledem na uživatele". Dodávají se v 15-ti palcové a 17-ti palcové verzi a jsou vybaveny novým RealColor Control systémem, který dovoluje upravovat rozdíly mezi obrazovkou a tiskem.

Jsou designovány tak, aby se staly nejefektivnějšími monitory na trhu. Nebyla přehlédnuta ani ekologičnost monitoru, všechny chemikálie poškozující ozónovou vrstvu byly odstraněny z výrobního procesu. Tyto monitory jsou určeny pro vyšší stroje jako je třeba A4000 nebo uživatele s vhodnou grafickou kartou.

Blizzard 1230-III

Je to fantastický pocit, když z normální A1200 přejdete na akcelorovanou. Většina věcí se prostě stane dřív než mrknete okem. A to se stane s normálním akcelerátorem, ale s Blizzardem 1230-III je to skoro děsivé.



Jak vám asi už došlo, tohle je třetí ze série Blizzardů 1230. Byl omezen počet komponentů, což samozřejmě vedlo k nižší ceně. Pár částí zmizelo: jeden slot na paměť, jeden slot na FPU (PLCC). Narozdíl od starší

verze přibyl konektor pro připojení SCSI2 karty, která je ideální pro připojení zařízení jako je třeba Tape, streamer nebo větší a rychlejší disky. Zvyšování RAM bude teď poněkud komplikovanější, protože máte pouze jeden slot na paměť. Takže pokud chcete zvýšit RAM, musíte starý SIMM vyjmout a nahradit větším. S pamětí je ještě jeden problém: je pár programů, které odmítají běžet nebo se hroutí. Je pravda že, všechny tyto programy jsou PD dema. Normální "systémově legální" programy, které byly testovány, běží perfektně. Je ale dost pravděpodobné, že některé hry asi nepoběží díky své "nelegálnosti".

Nejdůležitější na akcelerátorech je samozřejmě rychlost - a té má Blizzard 1230-III víc než dost. Spell-check ve Vašem wordprocesoru se děje skoro okamžitě, seřazení databáze ani nepoznáte a při renderování v Imagine už na to kafe prostě čas nemáte, obzvlášť pokud máte nainstalovaný koprocessor. O tom to vlastně je. Extra paměť dělá multitasking podstatně použitelnější, dokonce i v "hladových" aplikacích jako jsou pro DTP. Tento akcelerátor je prostě nejlepší, kolem svých konkurentů jen tak proletí. Daleko vzadu nechává takové karty jako je třeba 40 Mhz Viper nebo GVP 1230-II. Tato karta je vynikající. Její porovnání cena-výkon je víc než dobrá, je nejenom rychlejší než konkurence ale i levnější (jen Amiga 4000/040 je rychlejší). Jestli chcete rychlost pro Vaši A1200, tohle je ta správná volba. Jediný problém je nekompatibilita s určitým softwarem. Pro někoho, kdo hraje hromady her a použít si od rána do večera dema, to asi není ta správná volba. Ale pro uživatele serióznějšího softu to je to pravé ořechové.

DiskSalv 3

Hodně by mě překvapilo, kdybych narazil na vážného uživatele Amigy, který nezná DiskSalv, protože disky umírají každou chvíli a řekl bych, že DiskSalv patří k těm povedeným řešením Vašeho problému. V dávných dobách jste byli nuceni použít tzv. DiskDoktor (jinak také přezívaný DiskKiller).

Objevila se spousta software, který se snažil o záchranu disků, třeba Quarterback Tools, které byly velmi kvalitní a dožily se mnoha verzí. Objevil se však shareware soft, který zářil. Napsal jej Dave Haynie, chlápek zodpovědný za vnitřní design Amigy, a pojmenoval ho Disk Salv.

Dnes se objevuje jeho třetí verze, tentokrát

CE - AKTUALITY - ŽVÁSTY

jako komerční produkt. Důvod k tomuto kroku je jasný: kompletní přepracování programu a také to, že (bohužel) lidé DiskSalv používali ale, neplatili.

Nový interface je založen na ikonách. Ty ovšem mají jeden problém: občas není jisté, co která ikona znamená. Na druhou stranu pro neanglicky rozumějící lidi je text horší než nějaká ikona. Pokud máte s ikonami problémy, můžete použít on-line help.

S tím je ovšem další problém, protože používá jednu s posledních verzí amigaguide.library a pokud ji nemáte, rád padá.

Program funguje v sedmi základních módech: Salvage, Undelete, Repair, Unformat, Check, Backp, Cleanup.

Je to trochu změna proti předchozím verzím. Salvage funguje vlastně stejně, funkce Validate, která byla v minulých verzích byla zaimplementována do funkce Repair.

Objevily se dvě nové funkce, Backup a Cleanup. Použití Backupu je jasné, zálohování dat je spolehlivější než spoléhat se na Disk Salv. Cleanup je trochu nezvyklá funkce, prohledává disk a hledá staré smazané soubory a kompletně je maže z disku, aby již nemohly být obnoveny. Ideální, pokud chcete zabránit zvědavým očím a kompletně zničit citlivá data. Ostatní funkce jsou skoro nezměněny. Undelete se pokusí zachránit data, která byla omylem smazána. Unformat se pokusí obnovit disk, na který byl použit quick format nebo částečné rozdělení (jestli byl použit plný format, jste v kýblu).

DiskSalv 3 také umožňuje použití tzv paternů. Pomocí paternů může program vyhledávat specifické soubory místo všech.

Tyto operace mohou být použity jak na standardní Amiga devices (df0:, dh0:...), tak na jiných PD file systémech jako třeba diskspare.device (ds0:) nebo Professional File System. Dave Haynie vítá každý nový systém, aby jej mohl podporovat.

Přidejte si k tomu ekologický obal a máte nejlepšího diskdoktora pod sluncem.

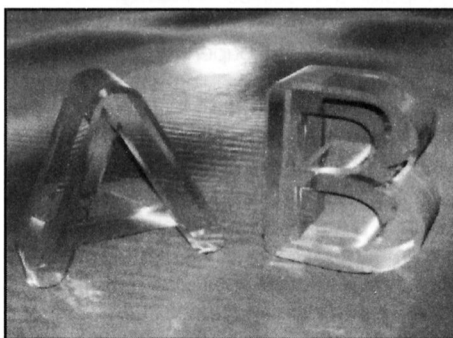
Cinema 4D

Pokud někdo z Vás viděl obrázky z Cinemy, tak jistě ví, že patří k vynikajícím renderovacím softům. Light Wave má mnoho funkcí a je velice komplexní, ale ne všichni mají k dispozici systém pro plné využití Light Wave. Cinema 4D byla



designována pro profesionální výkonné funkce bez velkých nároků na vybavení. Cinema 4D je velice přístupná díky svému jednoduchému průvodci (on-line help). Když umístíte kurzor na některou ikonu, objeví se krátký popis funkce, takže během několika minut víte, co kde je. Všechny menu jsou konfigurovatelné a systém pohyblivých oken dovoluje nastavení podle Vašich přání.

Scény a objekty mohou být zobrazovány ve všech čtyřech módech (outline, draft, side a



3D). Není omezen počet objektů a polygonů (pokud na ně máte dost RAM) ve scéně. Program je dodáván s 13 základními objekty, všechny si samozřejmě můžete upravovat podle přání.

Cinema jistě zaboduje díky svým speciálním efektům a renderovacím trikům. Simulovaná mlha, zaoblování hran, fraktálový generátor krajiny, divergentní a paralelní světla vypadají velice dobře. Renderovací čas je jednou z hlavních priorit a render je programován tak, aby byl co nejrychlější. Je zde samozřejmě podpora pro grafické karty (Retina, Merlin, Picasso a všechny EGS). Cinema ale bude pracovat na každém systému 2 a vyšší se 2 MB RAM, což jistě každého potěší.

Scala mm400

Scala mne nejvíce fascinovala jednoduchostí ovládání. A navíc k ní dostanete velké množství vysoce kvalitních backgroundů, fontů a spoustu perfektních vizuálních

přechodů a triků. Není proto divu, že se Scala stala jedním z nejpobulárnějších titulkovacích softwarů. Od svého vzniku byla Scala mnohokrát updateována, svou jednoduchost ovládání si však stále zachovává.

Asi nejlepší funkcí nové Scaly je možnost použití vektorových fontů Compugraphics, které můžete zvětšovat či zmenšovat podle chuti bez toho, že byste si všimli kostrbatých okrajů. Je škoda, že se ke Scale žádné tyto fonty nedodávají.

Další změna v MM400 je možnost nahrávání různých obrázkových formátů. Pomocí EX (externí moduly) Scala MM400 může nahrávat BMP, FLC, GIF, PCX, TIFF, YUVN a dokonce Photo CD od Kodaku. Také podporuje Datatypy Workbenche, takže jestli máte vhodný Datatyp, můžete nahrát cokoliv. Tyto obrázky můžete zmenšovat, zvětšovat a uložit jako IFF. Jediný problém je, že pokud měníte velikost obrázku jako background, nemůžete uzamknout poměr stran (aspect ratio). Většina obrázků importovaná z PC asi rozlišení Amigy vyhovovat nebude, takže se může stát, že obrázky budou poněkud zmáčkuté nebo protažené. Jediný způsob, jak se toho zbavit, je vytvořit černé pozadí, nahrát obrázek jako brush a ten potom upravovat.

Výhoda tohoto způsobu je také v tom, že brush si můžete uložit jako IFF, ale bude pořád ve spojení s originálním obrázkem, takže jestli jej budete znovu upravovat, Scala použije originál pro zajištění nejvyššího možného rozlišení.

Pokud nesnášíte podivné názvy obrázků na CD-ROMkách, jistě vás potěší, že máte preview každého obrázku v barvě, takže není potřeba nahrávat obrázek na prohlížení, ale prostě si vyberete rovnou.

Je tu pár nových EX. Je tu ovladač pro FrameMachine, VLab, Neptun genlock a CD32 audio/MPEG. Podpora FrameMachine a VLab znamená, že uživatel může přímo "grabnout" z videa podklad nebo brush a použít jej ve Scale.

Scala MM400 se prodává jako upgrade pro uživatele MM300 nebo jako kompletní instalace.

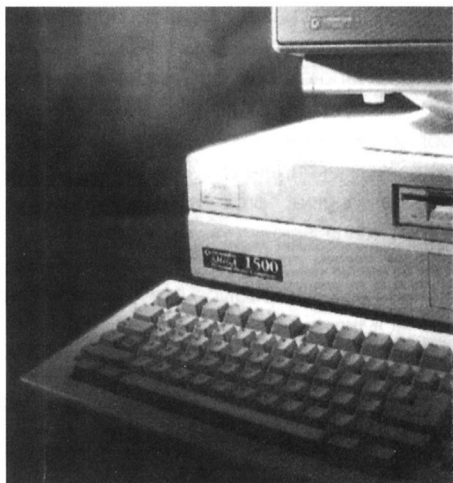
AMIGA 1982 - 1994

1982

Máme rok 1982 a Atari VCS je ta "správná" herní konzole. Masivní joysticky, Space Invaders s 99 variacemi. Žili jsme v čase vymírajících technologií a čekali na svá 16k ZX spectra.

Mezitím v USA tři zubaři měli \$7 milionů dolarů, které zbyly z posledního mejdanu, a chtěli investovat do bláznivého obchodu s videohrami, o kterém slyšeli, že vynáší spoustu peněz firmám jako Atari. Založili společnost zvanou Hi-Toro, což se později změnilo na Amiga, a přibrali Jay Minera a Dave Morse. Jay byl mozek, který stál za zákaznickými čipy v Atari konzoli i domácím počítači. Věděl, že procesor není všechno. K týmu se připojil také R.J. Mical, bývalý zaměstnanec fy. Williams (Defender), který měl na starosti software.

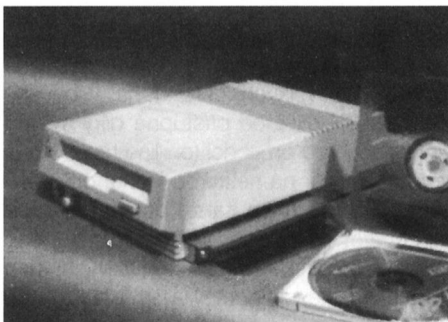
Plán je jednoduchý: vytvořit nejlepší herní konzoli, která dostává pracovní kódový název Lorraine. Specifikace designu: Lorraine má zahrnovat grafické a zvukové efekty, které mají být "State-of-the-Art". Amiga předstírá, že se v Silicon Valley zabývá pouze výrobou joysticků a vývojáři spolu s designéry mají práce až nad hlavu. Děje se něco zvláštního. U této zabijácké herní konzole se objevuje něco navíc. Disk drive na herní konzoli? Klávesnice? Paralelní a seriový port? Modem? Je dokonce připraven PC emulátor a digitální telefonní záznamník!



1983

Ačkoli zákaznické obvody ještě nebyly dokončeny a existovaly pouze jako hromada brouků a drátů, srdce nového stroje bylo připraveno pro CES Show v lednu 1984. Amiga byla ukryta za předělem, ale lidé, kteří šli k eskalátorům, mohli vidět výkon tohoto fantastického stroje: Boing! demo bylo něco, co nikdo předtím ještě neviděl.

Naneštěstí se to stalo na konci prvního "video game boomu". Dokonce i Atari udělalo pár drahých "bot" a bylo koupeno bývalým zaměstnancem firmy Commodore Jackem Tramiem. Amiga má též problémy a potřebuje nové investice. Rozhodnutí připojit k Lorraine počítačové rozhraní teď vypadá jako geniální tah. První "home computer boom" právě začíná.



Jack Tramiel (Atari) potřeboval home computer a věděl, co Amiga tým dokáže. Půjčil Amize půl milionu dolarů během vyjednávání o odkoupení podílu. Tramiel věděl, že má Amiga problémy, a nechtělo se mu hrát fér: Amiga chtěla dva miliony, Atari nabídlo polovinu. Amiga chtěla jeden a půl milionu, Atari nabídlo polovinu.

Bylo otázkou několika dní, než Amiga přijme nabídku Atari, když se ozvala firma Commodore Business Machines. Commodore koupil podíl za \$4.25 milionů a do Amigy investoval více než \$25 milionů.

1985

Commodore-Amiga provedli pár změn na Lorraine (modem zmizel, paměť se zdvojnásobila na 256k a byla použita standardní disková mechanika). V červnu 1985 se představila Amiga 1000 v Lincoln Center v New Yorku za pomoci Debbie Harry a Andy Warhola.

S Amigy 1000 se stala bomba. Už žádná herní konzole ale, "Workstation". V moderním PC stylu, dvoutlačítková myš, 14Mhz procesor Motorola 68000, 256k paměti, rozšiřitelná až na neuvěřitelných (v té době) 512k, grafický display, který nejenže mohl být genlockován, ale zobrazoval fantastických 4096 barev najednou. A operační systém? Nikdo ještě neviděl graficky orientovaný multitaskingový interface jako tento a dodnes zůstal nepřekonán. A navíc digitální zvuk a hlasový sintetizátor. V září se začala prodávat.

1986

Amiga 1000 je skvělá, ale drahá. Začíná práce na novém nástupci. Připravují ho dva

týmy, jeden v USA a druhý v Německu. Německá Amiga 2000 je úspěšnější.

Vic20 a Commodore64 si drží popularitu v Británii, ale jsou tu další, kteří touží po tom, stát se "nejprodávanějším domácím počítačem", například Amstrad CPC, Memotech MSX, Sord M5, Dragon, Lynx, Enterprise, Jupiter Ace, dokonce i Spectrum je stále silné na trhu.

1987/88/89

Amiga 2000 a Amiga 500 byly v prodeji. Amiga 2000 je umístěna v obrovské krabici se spousty expanzních slotů: s vědomím, že PC stále sílí, bylo dokonce možné použít "bridgeboard" a použít PC expanzní karty. Zajímavě designově řešená Amiga 500 byla uvedena na trh ve Velké Británii 12. června. Neměla žádné expanzní sloty (kromě "tradooru" a portu na levé straně). Stála 587 liber a proti svému rivalovi Atari ST se zdála drahá, ale dobře vyřešená.

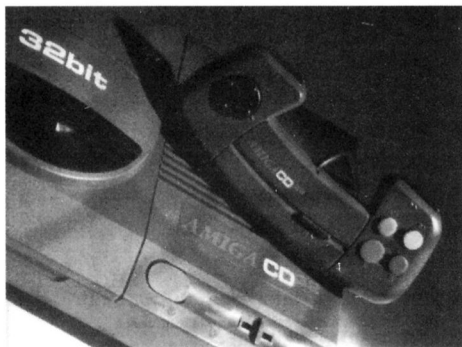


Během roku 1987 a několika let dalších probíhala válka mezi Amigou a Atari ST. Procesor v Atari byl rychlejší, ale Amiga měla své zákaznické obvody a to jí posouvalo "to the edge". Herní software na Amigu byl skoro stejný jako na ST a tak se zdálo, že Amiga a Atari jsou stejné, ale Atari je levnější. Časem se začal psát unikátní software přímo pro Amigu (grafika, zvuk) a ten dokázal, že je Amiga mnohem lepší. Amiga se začala prodávat lépe než Atari a tak, ačkoli ST bylo různě upgradeováno a měněno, Atari prohrálo svou válku s Amigou.



... co se vlastně stalo?

Začínají se také objevovat první viry psané pro Amigu, čemuž polovina lidí naprosto nevěří. Druhá polovina je nucena navštívit svého kardiologa.



1990/91

Pozdě, ale přece. Nová Amiga 3000 a nový Workbench. Zmizel oranžový a modrý systém spolu s procesorem 68000 a je tu modrá a šedá s procesorem 68030. Amiga 3000 byla první 32-bitová Amiga s novinkami jako třeba SCSI radič nebo možnost připojení SVGA monitoru. Byla rychlá, krásná a mnoho amigářů ji dodnes považuje za nejlepší Amigu, která byla kdy vyrobena.

Objevilo se také CDTV. Za "tučných" 699 liber jste dostali Amigu 500 s 1 MB RAM a CD-ROM ve velice pěkném černém boxu. Ačkoli se zdálo, že předběhlo svou dobu, oblíbená kritika byla "předražené a bez software".

Začala výroba Video Toasteru a Amiga 2000 se změnila k nepoznání. Toaster nabízel americkým video uživatelům neuvěřitelný výkon a pro-váděl v NTSC takové věci, že by bylo potřeba zařízení snad desetkrát nákladnější, abyste dosáhli stejného výsledku. Velkou nespravedlností je, že se PALová verze pro Evropu nikdy neobjevila.

1992

Co se děje? Výroba Amigy 500 je zastavena (ačkoli se objevila A500+ "limited edition") a přichází Amiga 600 za 399 liber. Nabízí menší možnost rozšiřování než A500, postrádá numerickou klávesnici a většina amigářů ji vítá se společným "heh????!!". Prodává se docela dobře novým uživatelům a několika zoufalcům, kteří chtějí upgradovat z A500. Tři měsíce po uvedení cena padá na 299 liber.

Amiga 600 přinesla některé novinky, které měly ukázat, co přinese čas. PCMCIA slot vypadal zajímavě a IDE radič naznačoval jistý krok vpřed (vzad?).

1993

Osazena AGA čipy a 16 miliony barev Amiga 4000 byla první Amigou, která používala

procesor Motorola 68040, byla k dispozici také levnější verze s 68030. A4000 nebyla perfektní: interní IDE kontroler, postrádala flicker fixer (A3000). Hardwarový design je také kritizován. Změny Workbenchu nejsou na první pohled patrné.

Na trh přichází Amiga 1200. A1200 je jedna z nejlépe designovaných Amig, přibližuje se k A500, ale nabízí mnohem víc. Procesor 68020 je standard, IDE kontroler teď vypadá jako docela dobrý nápad a nový Workbench ukazuje uživatelům Windows, co dokáže trocha intelligence a nějaký ten zákaznický obvod.

Nová zařízení, která se objevují pro A1200, častokrát dávají vyšší výkon než A4000/030. Proto možná (překvapivě) bude A1200 známa jako "Ultimate Amiga".



1994

CD32 je na trhu. Zahrnuje v sobě A1200 a double-speed CD-ROM za celkem rozumnou cenu. Prodejnost: docela dobrá. Na trh přichází Workbench 3.1 s některými drobnými změnami oproti 3.0.



1982

Lorraine

1983

Hi-Torro je založeno a Lorraine je designována jako herní konzole, která může být počítačem.

1984

První představení na CESu. Amiga odkoupena firmou Commodore.

1985

Představení Amigy 1000, New York, červen 1985

1986

Začíná práce na Amize 500 a Amize 2000

1987

Amiga 2000 a Amiga 500 představeny v únoru.

1988

Amiga 500 zlevněna na 499 liber. (Atari 512STM stojí 299 liber a A 2000 1250 liber)

1989

Software a hardware pro Amigu raší jako houby po dešti. Rozšíření 512 K Ram pro A500, HiSoft BASIC, A2620 (14 MHz 68020, 2 MB RAM).....

1990

Začala výroba A3000, začíná se prodávat Video Toaster, AMOS Basic je také v prodeji.

1991

Objevilo se CDTV, akcelerator s 68030 pro A2000 stojí 499 liber, hardwarový emulátor PC pro A500 stojí kolem tři set liber.

1992

Na trhu je Amiga 600

1993

Amiga 4000 a Amiga 1200 jsou v prodeji.

1994

CD 32 na trhu.

QUO VADIS?

Frankfurt, 30. Května 1995. Tisková konference firmy Escom. Špičky firmy Escom odhalily alespoň trochu roušku, která halí budoucnost zárazku jménem AMIGA.

Ríká se, že Escom, německá firma vyrábějící PC, a vlastník Commodore UK plánují výrobu Amig v druhé polovině tohoto roku. Pravda je taková, že po aukci Commodora v New Yorku, která se konala koncem dubna, uspořádal nový vlastník Escom AG 30.května tiskovou konferenci ve Frankfurtu. Prodej Commodora zahrnoval loga, ochranné známky, produkty a licence.

Pan Tyschtschenko, nový generální manager firmy Amiga Technologies GmbH (dceřinná společnost firmy Escom), začal konferenci prohlášením: "Chtěl bych říci, že jsme rozhodli začít výrobu a pokračovat ve vývoji hardware a software toho, čemu věříme, že je technologií budoucnosti. Proto jsme vytvořili Amiga Technologies a přijímáme nejlepší a nejschopnější profesionály, abychom toho dosáhli." Dále zdůraznil, že hlavní prioritou je pokračovat ve výrobě existujících typů Amig a uvést je zpět na trh během podzimu 1995. Pan Tyschtschenko zdůraznil, že "Amiga Technologies bude mít na starosti pouze Amigy, kdežto Escom se bude starat o Commodore PC". Dále připomněl, že Commodore Pentium PC bude na trhu během srpna a bude to multimediální P75 a P100. O měsíc později by se měla začít produkce A4000T a A1200 bude následovat. Předpokládá se, že bude dost A1200 a CD32 pro vánoční trh.

Dalším řečníkem byl pan Manfred Schmitt, zakladatel firmy Escom a 51 %-ní podílník firmy Escom. Odpověděl na otázku, co zamýšlí firma Escom s Amiga Technologies. Zdůraznil záměr změnit Escom z výrobce PC na multimediální firmu s aplikacemi budoucnosti, jako jsou Pay TV, Video-on-Demand, Home Banking, Home Shopping a on-line služby.

Dále se zaměřil na výhody a "eleganci"

Amigy s jejím "bezkonkurenčním multitaskingem". Systém Amigy potřebuje osmkrát méně paměti než windows a přitom multitasking zvládá lépe než windows. Další síla Amigy spočívá ve zpracování videa, protože na rozdíl od PC je Amiga schopná generovat Pal NTSC signál bez nutnosti jakékoli konverze. Spojenectví vývojových týmů Amiga Technologies a VisCorp předpokládá vývoj systémů, který umožní uživatelům přístup k interaktivní televizi, Pay TV atd. Byla již udělena licence firmě Tianjin Family-Used Multimedia Co. Ltd., aby obnovila legendární C64 pro čínský trh. V závěru pan Schmitt znovu zdůraznil, že

Na jaře Commodore představuje svůj IBM kompatibilní PC10 a v červnu na gala show svou první Amigu.

Amiga byla počítač budoucnosti se svými grafickými a zvukovými schopnostmi a obdržela euforické recenze v počítačovém tisku. Od prvního dne začali softwaroví a hardwaroví vývojáři objevovat speciální schopnosti Amigy zobrazovat grafiku, animace, a to vše se synchronizovaným zvukem. Pro tyto schopnosti byl vyvinut nový název Multimedia. Amiga byla multimediální od samého počátku. Dnes můžeme říci, že Amiga je Multimedium.



Speciální schopnosti Amigy jsou dány dvěma aspekty: speciálním hardware - zákaznické obvody, které byly pojmenovány Paula, Agnus a Denise - a svým operačním systémem. Dále její kompatibilitou s videem díky používání scan frekvencí typických pro video a samozřejmě její jednoduchou

"chceme oddělit Commodora a Amigu. Amiga bude multimediální počítač s procesorem Motorola a Commodore bude na Intelu založené PC".

Dr. Peter Kittel, ředitel vývoje Amiga Technologies, pokračoval informativním přehledem historie firmy Commodore. "Firma Commodore začala v roce 1958 jako servis psacích strojů, následovala výroba elektrických psacích strojů, digitálních hodinek, kalkulaček a videoher. V roce 1977 vyrobili první skutečný desktop počítač, legendární PET 2001. Byl následován sérií CBM, kde CBM8032 dominoval německému trhu v roce 1980 a dalších letech, těsně před nástupem IBM PC. Série 8000 měla dobrou pověst hlavně díky jednoduchosti ovládání a programování. Simultánně Commodore odstartoval trh s domácími počítači se svým VIC20, který byl následován C64. C64 se stal nejprodávanějším počítačem všech dob. Tímto způsobem pronikl Commodore na dva různé trhy, které se docela dobře doplňovaly. Rok 1985 přináší skvělé novinky.



genlockovatelností. Každá Amiga, od těch nejmenších až po ty profesionální, má tyto schopnosti."

Dr. Kittel ocenil práci loni zesnulého génia Jay Minera, který vytvořil pro Amigu zákaznické obvody. Dále pokračoval: "Průlom pro Amigu přišel v roce 1987, kdy byla Amiga 1000 následována Amigou 500 jako domácím počítačem a Amigou 2000 jako profesionálním počítačem. Amiga 500 se okamžitě stala hvězdou na scéně domácích počítačů a dominovala po několik let, takže Commodore skoro získal monopol na tomto trhu. Na druhé straně Amiga 2000

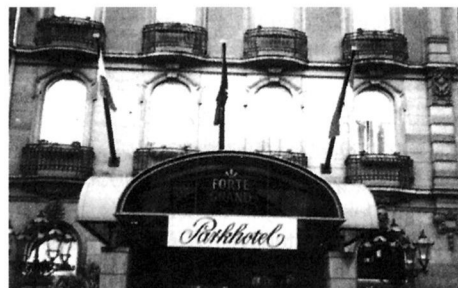
nabízela architekturu otevřeného systému, takže jiní výrobci mohli nabízet všechno od externího videodigitizéru až po turbokarty s vyšším a výkonnějším procesorem. Jedna z unikátních funkcí Amigy tomu hodně pomohla - jmenuje se Autoconfig. Prostě zasunete kartu a nemusíte se starat o nějaké jumpery nebo dipy. Je to věc, která se jen pomalu probouzí na PC jako Plug and Play."

Rok 1994 přinesl propad firmě Commodore po vyčerpání finančních rezerv díky některým neuváženým rozhodnutím managementu. Na jaře 1995 firma Escom převzala Commodore.

Dr. Kittel prohlásil, že záměrem Amiga Technologies je koncentrace na obnovení Amigy a pokračování ve vývoji.

Nová generace Amig bude nabízet široké spektrum hardwaru, od multimediální herní konzole CD32, přes domácí počítač A1200 až po A4000 Tower. Výrobci jiných počítačových platform nezapomínají poukazovat na to, že speciální a rychlé vybavení musí být nutně drahé. Zdá se, že Amiga není tento případ. Hardwarová a softwarová podpora, kterou Amiga poskytuje pro zpracování videa, je vysoce ceněna profesionály z oboru zpracování obrazu. Některé televizní seriály, např. SeaQuest DSV nebo Babylon V, jsou vyrobeny kompletně na Amize.

Během výpadku Commodora konkurence nelenila a investovala velké prostředky do



vývoje softwaru a hardwaru. Z toho důvodu Amiga Technologies založila tzv. "Engineering Division", která by měla vrátit Amigu na konkurenceschopnou úroveň. To znamená, že v nejbližší době se objeví standardní modely Amig se silnějšími procesory. Dále se předpokládá vývoj Amigy na bázi RISC procesorů k získání většího

výkonu. Toto rozhodnutí nebude tak jednoduché kvůli zachování kompatibility. V této chvíli se uvažuje o Power PC a HP PA RISC. Oba procesory mají svá pro a proti a oba budou pečlivě posuzovány.

Dr. Kittel zakončil svou řeč tím, že "Operační systém se bude muset přizpůsobit této nové hardwarové platformě plus zaimplementovat



do něj 3D grafiku, mapování textur, objektově orientovaný design a jiné technologie. Tento úkol nebude tak těžký, jak by mohl někdo předpokládat, protože můžeme stavět na základech, které byly budovány pro budoucnost."

Diskuse, během které vyplynulo, že A1200 a A4000 budou používat systém 3.1 a že Amiga 4000 bude mít možnost volby procesoru Motorola 68060 a Amiga 1200 procesoru Motorola 68EC030, se ovšem zúčastnili i jiní řečníci.

Předmětem diskuse byly také multi platformy, plánuje se vytvoření "uzavřeného Amiga prostředí" nebo emulátory pro PC a Apple platformy s porty pro propojení Amiga-DOSu s neamigovými platformami. Scala měla na konferenci vlastního zástupce Jona Bohmera, který potvrdil podporu Amigy. Jon také představil záměr Scaly, aby se ScalaScript stal standardním multimediálním jazykem budoucnosti. Konferenci zakončil pan Hartmutt Esslinger: "Naše nové produkty vzniknou z toho, čemu Nicholas Negroponte říká nová část digitálního kreativního života. Použijeme nejlepší od Microsoftu a Intelu, nejlepší od Macintosh a Power PC, použijeme nejnovější technologie v hrách a v digitální TV, audio a video."

Musíte uznat, že to jsou silná slova, ale myslím si, že jsou všichni rádi, že vidí znovuzrození Amigy.

AMIGA 1300 CD

Informační vakuum zvlhlo natolik, že informace o nové A1200 protekly i k nám.

Amiga 1200 bude v příštím roce pravděpodobně vylepšena o nový procesor EC030, Fast RAM. Je zde možnost, že se bude standardně montovat CD-ROM. Díky zkušenosti firmy Escom v oblasti PC multimedia a s vědomím, že CD je dnešním herním médiem, je tato možnost pečlivě zvažována. Díky změně procesoru je tento vývojový projekt nazýván A1300, takže fanoušci fiktivní A1400 mají něco konkrétního k prodiskutování.

Podle Escomu není problém v dodávkách procesorů pro nové Amigy, ačkoli se objevily zprávy, že Motorola má procesory 680XX nedostatek díky zaměření na PowerPC. Rozhovory s firmou Motorola ukázaly, že budou rádi, že Amiga i nadále použije jejich procesory, protože jejich dnešními zákazníky jsou pouze firmy Apple a IBM.

N E W CD32

CD32 se ukazuje jako nejkomplikovanější produkt díky své složité výrobě a prodeji. Generální manager Petro Tyschtschenko prohlásil, že by byl rád, kdyby se CD32 dostala na předvánoční trh. Pan Manfred Schmitt byl méně optimistický. Prohlásil, že díky Sony Playstation a Sega Saturn bude asi nutné pozměnit design a schopnosti CD32 kvůli zvýšení konkurenceschopnosti. To by mohlo posunout její představení na trhu až někde do příštího roku. Escom však velice zdůrazňuje důležitost CD32. Amiga Technologies zamýšlí prodej CD32 jako základní terminály pro on-line projekty a kabelové televize. Faktem je, že CD32 byl jeden z hlavních důvodů proč Escom koupil firmu Commodore.

A CO DÁL?

Není to tak dávno, co se nemalá část computerové populace domnívala, že AMIGA je cosi, s čím se již v budoucnu počítat nedá. Zdálo se, že je tato platforma, co se týká dalšího vývoje, naprosto mrtvá. Dnes je již jisté, že tomu tak není. Dohady o budoucnosti AMIGY se začaly ubírat jiným směrem. Co tedy vlastně bude dál? Zeptali jsme se na to pana Ing. Oldřicha Zejdy, jednoho z vedoucích pracovníků společnosti ESCOM CS.

Mohl byste našim čtenářům trochu představit společnost ESCOM?

Firma ESCOM byla v Německu založena v roce 1972 panem Manfredem Schmittem. Za dobu své existence se vypracovala mezi přední evropské výrobce výpočetní techniky. V současné době tvoří tato firma rozsáhlý koncern, který se zabývá vývojem, výrobou a prodejem osobních počítačů. Vedle toho se věnuje též distribuci komponentů výpočetní techniky. Akcie firmy ESCOM AG jsou dnes kotovány na Frankfurtské burze a mezi akcionáři společnosti jsou např. Siemens-Nixdorf nebo Quelle. Výrobky ESCOM je možné zakoupit již ve 456 filiálkách v Německu, Francii, Anglii, Holandsku, Rakousku, Maďarsku, Polsku a od roku 1991 i v České republice a na Slovensku.

ESCOM CS byla založena jako dceřinná společnost ESCOM AG. Její vstup na český trh výpočetní techniky byl dokonalou ukázkou dynamiky a firemního ducha tvořeného kreativitou myšlení a maximálním nasazením všech pracovníků společnosti. O růstu firmy svědčí několik následujících údajů:

	r.1992	r.1993	r.1994
počet pracovníků	25	131	200
počet filiálek	4	17	28
obrat v mil. Kč	169	542	966

Mezi naše zákazníky patří banky, nemocnice, vysoké školy, státní podniky i soukromé firmy a podnikatelé. Mezi předními odběrateli počítačů ESCOM můžeme jmenovat České dráhy (již cca 2000 ks PC), Asea Brown Boveri, VUT, JME, městské úřady, policie a další organizace.

V závěru roku 1994 pak dochází k nejvýznamnější změně v dosavadní historii ESCOM CS. Společnost, založená jako spol. s r.o., byla transformována do akciové společnosti. Tento přechod není formální záležitostí, ale vyjadřuje pozici na trhu a růst kvality poskytovaných služeb. Transformace a výše základního jmení, růst počtu filiálek a dynamický růst obrátu tak řadí firmu ESCOM CS a.s. mezi nejstabilnější a nejsilnější firmy

zabývajících se výpočetní technikou v České republice.

Můžete blíže vysvětlit, co má vlastně firma ESCOM společného se značkami Commodore a Amiga?

ESCOM se přetváří z výrobce a prodejce PC na koncern multimedií. V COMMODORE AMIGA spatřujeme klíčovou technologii pro nástup tohoto současného fenoménu výpočetní techniky. Proto byla společností ESCOM AG zakoupena veškerá práva na používání duševního vlastnictví, technologie, znaku a patentů od firem COMMODORE a AMIGA. Pan Manfred Schmitt, předseda představenstva ESCOM AG, je přesvědčen o tom, že "ESCOM, COMMODORE a AMIGA se stanou dějinným úspěchem".

Jaké máte plány s Amigou?

Strategickým záměrem koncernu ESCOM je získat svět multimedií. Zakoupení duševního vlastnictví COMMODORE a AMIGA má v případě počítačů AMIGA umožnit nejširší zákaznické obci přístup k plně multimediálnímu a přitom cenově dostupnému počítači. Počítače A4000T zasahují pak skupinu profesionálních uživatelů plně využívajících vlastností AMIGY, která zatím stála mimo náš dosah. Toto jsou tedy naše cílové skupiny uživatelů počítačů AMIGA. Vedle toho je ale cílem, který byl sledován zakoupením duševního vlastnictví COMMODORE a AMIGA, i využití multimediálních vlastností a schopností v konstrukci klasických PC.

Budete Amigy dále vyvíjet? Budete při tom spolupracovat s bývalými vývojáři firmy Commodore?

Práce na dalším vývoji počítačů AMIGA je patrná již v současné probíhající etapě, kdy je snaha řešit především zvýšení výkonu, zejména použití rychlejších procesorů (zde se již projevují první výsledky), instalace disketových jednotek s vyšší hustotou záznamu apod. Postupný rozvoj vývojových pracovišť je připravován na bázi velmi úzké spolupráce např. s MOTOROLOU nebo SW

firmou SCALA. Na úkolech vývoje se podílí jak pracovníci nově vzniklé organizační jednotky AMIGA TECHNOLOGIES GmbH, tak i pracovníci bývalého vývojového centra COMMODORE v americkém Norristownu.

Uvažujete o změnách hardware stávajících typů Amig? Pokud ano, v čem budou spočívat?

Výroba počítačů AMIGA skončila před několika měsíci, jejich vývoj ještě mnohem dříve. Proto jsou změny hardware nezbytností. První takovou změnou, i když z pohledu celkové problematiky se nejedná o změnu nejzávažnější, je A4000T dodávaná v provedení tower. Mnohem důležitější jsou změny procesorů, kde obecně dochází k přechodu na vyšší frekvence, jak ukazuje připravované použití procesorů ECO30 u A1200 nebo procesoru 68060 (50MHz) u A4000T.

Kdo bude Amigy vyrábět?

Výroba počítačů AMIGA je zajišťována kooperujícími firmami, s využitím vlastních výrobních kapacit pro tuto činnost zatím ESCOM nepočítá.

Budete se snažit Amigu trochu více "zprofesionalizovat" nebo zůstane "home computerem"?

Zásadní otázkou není, zda AMIGA bude "zprofesionalizována" nebo zůstane "home computerem". Obě tyto kategorie jsou v programu AMIGA zastoupeny a po pravdě řečeno se mnohem více jedná o problém SW vybavení než o problém technický. Otázka využití počítačů AMIGA v podmínkách českého trhu je v současné době dostatečně řešena základními provedeními, která budou do České republiky dovážena. Vedle A1200, kterou lze podle nadhozené kategorizace považovat za "home computer", to budou A4000T, což jsou naopak v určitých oblastech využití plně profesionální stanice. Dá se ovšem očekávat, že další vývoj povede i k vzájemnému přiblížení a využití specifických schopností jednotlivých typů.

Jak to bude s monitory pro Amigu? Počítáte s jejich výrobou?

Otázka monitorů pro AMIGU na českém trhu je pouze otázkou jejich dostupnosti na trhu světovém. V současné době ale firma ESCOM neuvažuje o vlastní výrobě.

Proslýchá se, že chcete Amigu zaimplementovat do PC. Je na tom něco pravdy?

Hlavním důvodem, který nakonec vedl ke "koupi" AMIGY, byly její multimediální schopnosti. Je nutné si přiznat, že AMIGA je v oblasti multimedií natolik silná, že ani dnešní grafické adaptéry klasických PC nedosahují jejích možností. Naší pochopitelnou snahou je ale využití těchto možností i pro PC. Nejedná se však o nějakou přímou implementaci, pokud je tím myšleno osazování prvků AMIGA do PC, ale přesné a promyšlené využití zakoupených patentů a technologií při dalším vývoji počítačů ESCOM.

Jak bude vypadat nová A1200? Bude rozšířena paměť? Budete standardně dodávat HDD?

U dovážených počítačů AMIGA budou standardně 2MB RAM, u počítačů A4000T to bude standardních 6MB RAM. Zatímco dodávaná konfigurace A4000T obsahuje standardně HDD (1 GB SCSI), budou A1200 dodávány ve dvou provedeních, a to buď bez HDD nebo s HDD 170 MB.

A co software? Myslíte, že se pro Amigu bude nadále vyvíjet?

Je známo, že největším handicapem AMIGY proti PC je poměrně úzká nabídka vhodného SW. A je nezbytné si uvědomit i to, že další nezanedbatelný propad ve vývoji SW nastal několikaměsíční nejasnou situací kolem budoucnosti, či vůbec existence AMIGY. Zda bude pokračovat vývoj SW pro AMIGU proto záleží především na úspěšnosti jejího opětovného uvedení na trh.

Prý byla podepsána významná smlouva týkající se produktu Scala MM300. V čem spočívá?

Odpověď na tuto otázku je do jisté míry doplněním odpovědi na otázku předchozí. Se softwarovou firmou SCALA byla navázána spolupráce, která se ale netýká pouze produktu MM300. Jedná se o celkový společný postup při dalším vývoji SW, a to se speciálním zaměřením na oblast multimedií. Za první výsledek této dohody je možné považovat to, že počítače AMIGA A4000T budou dodávány právě se zmíněným produktem MM300.

Kdy budou Amigy na našem trhu?

Podle výsledků posledních jednání by se měl dovoz prvních počítačů uskutečnit koncem

září a po něm už by měly následovat pravidelné dodávky podle požadavků, které budeme přebírat od českých a slovenských distributorů a prodejců počítačů AMIGA.

Znáte alespoň přibližnou cenu?

O cenách, a to zejména o cenách pro koncové uživatele, je možné v této fázi mluvit jen jako o cenách předpokládaných. Zatím probíhají přesné kalkulace našich velkoobchodních cen a teprve od nich se odvinou ceny pro koncové uživatele. Obecně lze však očekávat tyto ceny na přibližně stejné výši, s jakou AMIGY na našem trhu končily. Zde je ale nutné jedno vážné upozornění - nelze zaměňovat cenu AMIGY z běžné produkce a cenu, za níž byly v posledních měsících AMIGY dováženy, protože v tomto období se jednalo převážně o ceny z výprodejů, rušených velkoobchodních skladů apod.

Bude pro obchodníky a zákazníky výhodnější nakupovat Amigy v zahraničí než u českých prodejců a distributorů?

Je naší samozřejmou snahou, aby pro obchodníky nebo koncového zákazníka bylo výhodnější koupit AMIGU u českého distributora nebo prodejce, než aby vážil cestu a rizika spojená s nákupem v zahraničí. To ovšem není úkol pouze firmy ESCOM CS a.s., ale především spolupracujících distributorů a prodejců, protože hlavně úroveň a kultura jejich prodeje, jejich odbornost a průběžně poskytované služby na požadované úrovni rozhodnou o tom, kam se zájemce o AMIGU obrátí.

Bude společnost ESCOM nějakým způsobem podporovat prodej Amig?

O přímé podpoře prodeje koncovým zákazníkům formou inzerce apod. neuvažujeme. Tu chceme ponechat na distributorech a prodejcích, protože vycházíme z předpokladu jejich znalostí specifických požadavků uživatelů počítačů AMIGA i vhodnosti formy podpory prodeje v daném regionu. Pochopitelně, že z naší strany bude snaha zajistit pro tuto činnost našich obchodních partnerů dostatek materiálu i informací.

BLIZZARD **1260**

Je to poslední turbokarta určená pro Amigu 1200, která Vaši Amigu posune o několik rychlostních stupínků výše (pracuje s rychlostí 80 mips) a její výkon překoná i klasickou Amiga 4000. Vlastní karta je založená na procesoru MC 68060 s frekvencí 50 Mhz s extrémně rychlým paměťovým rozhraním (pracuje s rychlostí 80 mips). Paměť FAST RAM můžete osadit až do 64 MB, v případě, že máte nainstalovaný SCSI KIT, můžete osadit až 192 MB FAST RAM.

Karta se automaticky nakonfiguruje a je více než v 95% kompatibilní se systémovým software. V případě, že některé programy s BLIZZARD 1260 nefungují, lze ji jednoduše pomocí klávesnice vypnout, což Vám zaručí plnou kompatibilitu. Karta obsahuje hodiny reálného času a při její konstrukci byla použita SMD technologie. Na našem trhu by se měla objevit v průběhu měsíce října.

SYQUEST **EZ 2135**

Jedná se o novou jednotku výměnných médií, založenou na technice SQ 3105. Má kapacitu 135 MB/medium, což je více než u jeho předchůdce. Tuto jednotku můžete zakoupit s rozhraním SCSI, AT/D případně PARALEL port. Pro poslední variantu bohužel doposud nejsou ovladače pro Amigu. Další dvě rozhraní lze bez problému přímo připojit nebo je možné použít ovladače Speed Up. Tato jednotka Vám se svými parametry (střední přístupová rychlost 13 ms, přenosová rychlost 2,4 MB/s, průměrná doba mezi dvěma poruchami 200.000 hodin) vyřeší spoustu problému při přenosu extrémně dlouhých souborů.

RAMIGA



Je to běžný problém: koupíte si nějaké zařízení pro Vaši A1200 a není ho kam dát. A stejně pro opravdu kvalitní příslušenství (grafické karty, multiporty atd.) pro Amigu jsou Zorro sloty, které v A1200 nemáte, nutností. Typicky. Utratíte spoustu peněz na Vaši Amigu a stejně nemůžete použít ten opravdu "cool stuff".

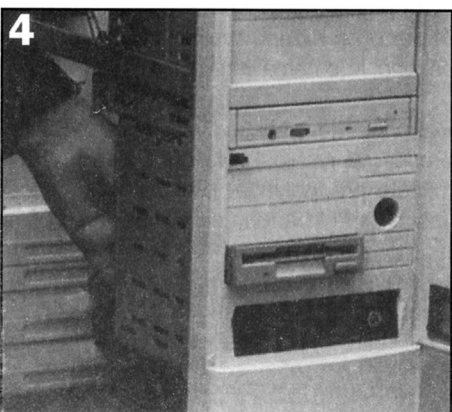
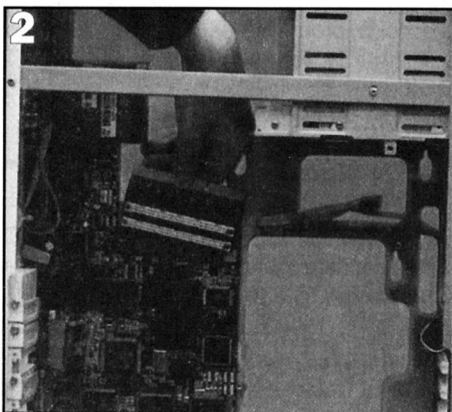
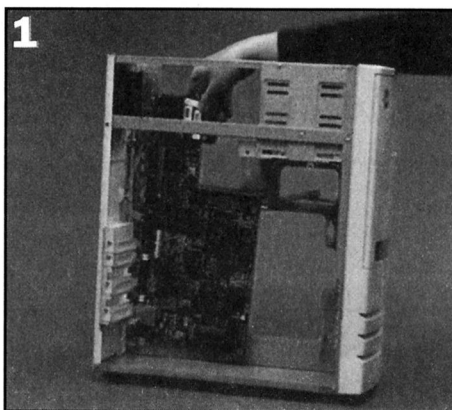
Můžete prodat svou A1200 a koupit si A4000, ale je pravděpodobné, že za "jetej" počítač moc nedostanete a toto řešení bude asi dost drahé. A představa, že jste právě utratili tolik peněz za Vaši Amigu, tak proč to zase všechno prodávat? Je to jako prodávat auto protože, není kam zavěsit voňavý stromček.

Naštěstí tato varianta není jediná. Ramiga Z5 je systém, který Vaši A1200 posune o krůček dál a převleče do nového hávu. Vaší Amize přidá nejen nový design, ale i pět Zorro II slotů, hodiny a přitom stále můžete používat zařízení, které máte již nainstalováno.

Vlastní připojení Zorro slotů k A1200 není zas tak komplikované, protože expanzní slot na spodku standardní A1200 je vlastně modifikovaným Zorro slotem. Návod na postavení vlastního rozšíření jsem zatím ovšem nikde neviděl. Měli byste si všimnout, že tyto nové sloty jsou Zorro II sloty na rozdíl od A4000, kde jsou sloty Zorro III. Naštěstí jen některé karty (4091 a Retina Z3) fungují pouze jako Zorro III, takže většina karet by měla fungovat bez problémů. Doporučuji však zkontrolovat si, jaké karty chcete použít, než Ramigu zakoupíte.

Nový "obal" Vaší Amigy je standardní PC tower s místem pro tři 5,25" disky a pět 3,5" disků. Case je z celkem slušné masivní litiny, takže až Vás chytí amok, že to padá a padá, tak to by to Vaše Amiga měla vydržet. Vpředu je celkem pěkný display, který se dá nakonfigurovat tak, aby ukazoval frekvenci Vašeho počítače. Je to k něčemu dobré? Vůbec. Jsou zde umístěny také kontrolky napájení disků. Na zadní straně jsou vyvedeny všechny porty (RGB, seriový...). Expanzní slot je také vyveden, takže můžete použít karty připojené k Vašemu akceleratoru (jako třeba SCSI pro GVP 1230+).

Do Ramigy také můžete namontovat PC zdroj, který je nutný pro jakoukoli serióznější práci. Výrobce tvrdí, že standardní zdroj A1200 "utáhne" dvě Zorro karty, ale podle zkušeností je tento zdroj nutný, pokud chcete použít akcelerator. Jednoduše



řečeno pokud chcete použít Zorro sloty, potřebujete nový zdroj, protože by asi byla škoda, kdyby zdroj s A1200 byl přetížen, explodoval a zničil, co se dalo. Jak asi předpokládáte klávesnice se "přestěhuje" a máte dokonce dvě možnosti jak. Můžete buď použít standardní klávesnici a vložit ji do externí krabice, nebo použít PC klávesnici. Jestli se rozhodnete pro PC volbu, některé klávesy jsou změněny, protože některé klávesy Amigy na PC klávesnici samozřejmě nejsou. Interface pro připojení PC klávesnice je vybaven i softwarem, který Vám umožňuje remapovat tyto klávesy.

Ačkoli Vašemu systému Ramiga hodně přidá, také něco ztratíte. A to je PCMCIA. Protože se motherboard montuje svisle, je PCMCIA slot nepřístupný, tzn., že nemůžete použít zařízení jako je třeba Zappo CD-Rom drive nebo Overdrive hard disk.

Domnívám se, že byste PCMCIA mohli použít (konektor je stále aktivní), ale znamenalo by to vyříznout díru na dně case nebo "předrátovat" konektor. Jestli získá Zorro slotů převažuje nad strátou PCMCIA, záleží pouze na tom, zda-li jste již investovali do PCMCIA zařízení nebo ne. Ramiga slibuje, že adaptor, který by řešil tento problém, bude k dispozici v nejbližší době.

Další možný problém je v IDE řadiči. Sloty totiž zakrývají místo pro disk. Ačkoli je v boardu otvor pro připojení konektoru, není kde umístit samotný disk. Můžete samozřejmě disk umístit někam dál a použít delší kabel, není to však doporučeno s IDE řadičem použitým v A1200.

Řadič byl designován pro kabel ne delší než pár centimetrů a je zde stále možnost ztráty dat, pokud použijete delší kabel. Jestli se Vám tohle stane během zápisu na disk, můžete mít "problém".

Můžete umístit disk na dno a přilepit jej lepicí páskou, ale to není právě ideální řešení. A samozřejmě můžete si koupit nový řadič, ale zase to něco stojí...

Ačkoli je tento systém dobře designován, má ještě pár "much". Problémy s PCMCIA slotem a IDE diskem mohou být pro někoho velkým mínusem. Jedno je ale jisté - funguje to. Výhody tohoto systému jsou doufám jasné, ale není to levné řešení, celý tento systém je totiž jen o málo levnější než kdybyste prodali A1200 a koupili si A4000. I když má Ramiga některé výhody, volba je na Vás...

COMMUNICATOR III

Communicator prošel od svého zrození několika plastickými operacemi. Nedávno se uskutečnila ta třetí (plastická operace viz. příručka "Domácí plastické operace snadno a rychle" z cyklu "Prasečkář nejen na pondělí" od Přemka Odvahy).

Pojďme se tedy podívat, co mu s tím tělíčkem vlastně udělali, zda se mu vnitřnosti příliš nezkroutily a jestli pacient vůbec přežil.

Doufejme, že se operace nezměnila v pitvu a Communicator bude i nadále schopen plnit své manželské povinnosti jako každé správné chlap.

Definice multimedií ? ...huh. Nebo něco, co to definuje ?hmm... No nevádí. Soudím podle názoru několika firem a časopisů, že nikdo vlastně neví, co to multimedia znamená. Je to skvělé prodejní lákadlo. Všichni nakupují hardware a multimediální aplikace, ale kdo definuje multimedia ? Snad by se dalo říct "více médií v jednom". A jen jeden počítač se svými vynikajícími zvukovými a grafickými schopnostmi dokáže v této definici obstát - je to Amiga.

Na komunikátoru III si žádného tučného nápisu "Multimedia" nevšimnete, ale někdo může říci, že je to hardware a software zaměřen na multimediální presentace. Pro všechny, kdo by si chtěli komunikátor pořídit, je nutností vlastnit CD32 a Amigu s minimem 1MB ChipRAM a 1 MB RAM.

Hardware je neestetická cihla připomínající zdroj od A500. K CD32 se připojuje ze strany přes seriový konektor. Pozor - je to trochu prácička, takže bacha na poškození.

Kabel dodávaný s komunikátorem umožňuje snadné propojení Amigy s CD32. Následuje jednoduchá instalace software, který sestává s commbooku a PD programů. Ke komunikátoru dostanete dvě CD. Na jednom je hlavní program pro CD32 a druhý obsahuje Photolite+. Po naboootování obou počítačů a nastavení stejné přenosové rychlosti - jednoduchý úkol - má uživatel několik možností.

Pomocí Amigy je možno ovládat CD32. Hlavní panel je poset ikonami pro ovládání presentačního software, audio ovladač, nastavení přenosu dat, volba pro prohlížení GIF a IFF obrázků z Amigy na CD32 a nastavení přenosové rychlosti. Prezentační



program je trochu chudý s omezeným počtem přechodů, prolínaček a jiných trhaných rádo-by speciálních efektů. Počet fontů je omezen a přehrávání zvukových CD také nemá nejistější ovládání.

Další malé, ale otravné přehlédnutí je u CD počítadla. Jste na tracku 99, máte 69 minut a 59 sekund. U normálního systému prostě kliknete jednou vpřed a jste na nule (na začátku), tady musíte pracně pomocí počítadla tracků a minut klikat dozadu až k nule. Není to velký problém, ale hodně prudí.

Fakt, tohle se prostě pro profesionální práci použít nedá. Pokud chcete profi práci, potřebujete Scalu. Jen Scala Vám předvede skutečnou sílu tohoto systému. Pokud máte Scalu již nainstalovanou, stejně potřebujete speciální ovladač pro CD32.

Volba pro přenos dat pracuje tak, jak má. Můžete přenášet data (jako třeba obrázky), umístit je v direktoriích podle Vaší volby a zapnout volbu prohlížení na CD32. Všechno chodí, jen to prohlížení se mi nějak nepovedlo rozchodit.

Další je volba pro přenos dat do CD32 za účelem prohlížení. Velmi užitečné pro někoho, kdo nemá ve své Amize AGA čipy.

Poslední je nastavování a testování přenosové rychlosti. Na A500 nebo A2000 můžete předpokládat přenosovou rychlost kolem 9600 baudů, na A1200, A3000 a A4000 je pravděpodobné, že rychlost bude vyšší. Na CD je několik komerčních a několik PD programů. Photolite umožňuje prohlížení a základní operace s obrázky ve formátu PhotoCD.

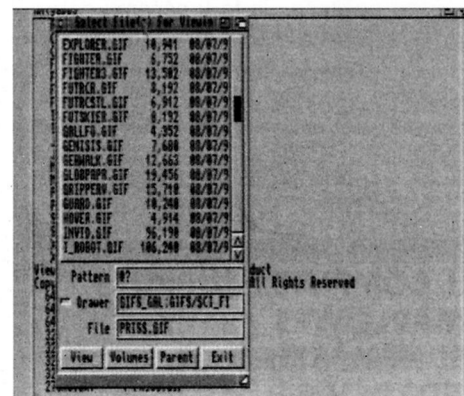
Pokud chcete používat Media-point, potřebujete jako u Scaly speciální ovladač. Program dovoluje plnou kontrolu nad MPEG a CD přehrávačem, se spoustou možností (slow motion, repeating...) a další si můžete naprogramovat pro Vaše presentace.

Jedna z věcí, na které je Eureka velice hrdá, je Virtuální CD. Zvolíte jeden program ze seznamu programů CD32 a bude naboootován automaticky. Šikovné a šetří čas, pokud třeba chcete bootovat CD32 jen jako CD-ROM.

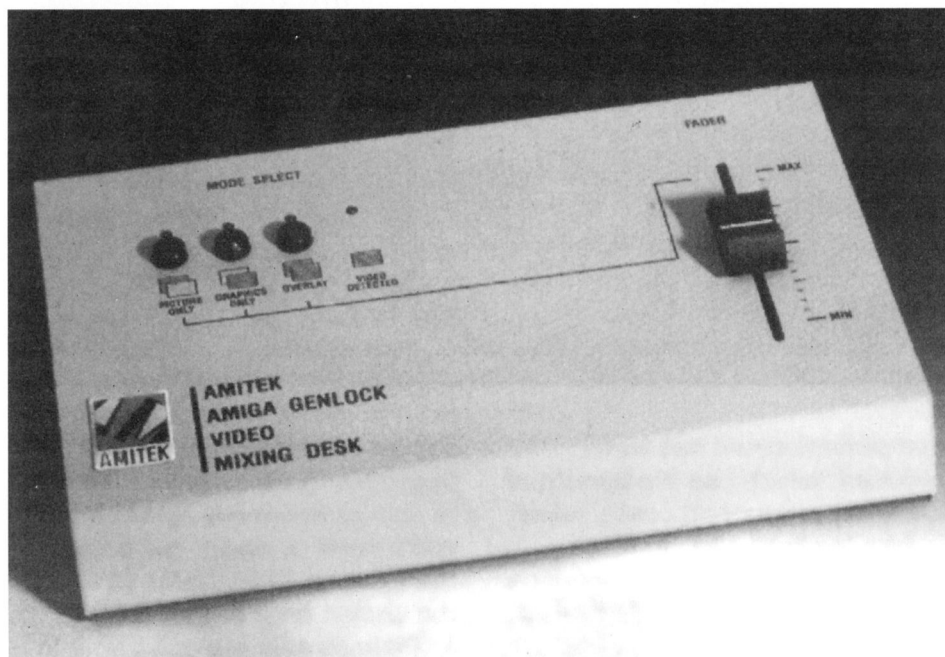
Idea komunikátoru je v teorii perfektní, dovoluje Vám dostat z Vaší Amigy co možná nejvíce. Naneštěstí je v software příliš mnoho chyb, čas od času se prostě hroší. Pár problémů je jistě i v neadekvátních instrukcích dodávaných s komunikátorem.

Systém se zdá poněkud pomalým na A1200. Systém občas padne během čekání na natažení programu z CD32 a použití voleb na jednom počítači a zobrazováním na druhém. Tato zpoždění by asi člověk měl předpokládat, ale ke konci dne nevíte, jestli to opravdu udělá to, co má nebo ne. Rozpláče to.

A na závěr. Utratíte peníze za komunikátor, ale jestli ho chcete opravdu k něčemu použít, potřebujete alespoň ovladač pro Scalu. Jen potom Vám komunikátor ukáže, co tento systém dovede.



AMITEK FUSION GENLOCK



Na genlockování je super to, že si můžete udělat třeba reklamu do televize nebo vlastní video a každý Vám bude závidět, co Vám to ta Nova zase pouští za hlouposti. Můžete si upravit třeba hitparádu nebo záběry z dovolené. A jestli se necítíte na produkci a la Spielberg, můžete si přivydělat třeba titulkováním videa nevalné produkce. Dokonce si můžete zkusit kombinaci

počítače a "živého" videa a Jurský park II je na světě. Všechno, co k tomu potřebujete, je Amiga a genlock.

Amitek je celkem levné řešení, jak spadnout do výroby videa. Na zadní části genlocku jsou tyto konektory: Video in (dovnitř), Video out (ven), RGB (monitor), RGB vstup a vstup pro chromakey. Pokud nevíte, co to je

chromakey, tak si z toho nic nedělejte. Zatím je Vám to k ničemu, protože Amitek plánuje výrobu zařízení pro "klíčování" až za nějaký čas. Ke genlocku se dodává také SCALA HT100 (super titulkovací software). Právě ve chvíli, kdy jsem chtěl napsat o kvalitě signálu Amitek, se zhroutil. Obraz se začal vlnit a bortit nezávisle na Amize nebo video signálu. Dodavatel (Sillica) nám sdělil, že je to díky chybějícímu odporu, který se od jisté verze A1200 přestal montovat. Bylo nám řečeno, že tento odpor bude zapojen do všech genlocků od této chvíle, takže se nemusíte bát. Pokud byste měli jakékoliv problémy, genlock Vám bude zdarma vyměněn.

Máte zde 3 operační módy: video (vidíte pouze video), Amiga (vidíte pouze Amigu), overlay (smíchaný signál videa a Amigy). První dva jsou vhodné pro monitorování signálu a jednoduché přechody. Overlay je samozřejmě nejdůležitější. V každém místě obrazovky, kde je použita barva pozadí, je vidět vstupní videosignál. "Fader" (prolínač) určuje sílu signálu z počítače vzhledem k videosignálu. Kvalita výstupního signálu je docela dobrá. Kvalita signálu z Amigy je blízká originálu a není zde ani velká degradace z videa. Jediný omezující faktor je video signál (kompozit), který je vhodný spíš pro amatérské použití. Pokud Vám to stačí, chcete SCALU a máte hlouběji do kapsy, jděte do toho.

PICCOLO SD64

Nová 24-bitová grafická karta s 64-bitovou architekturou pro Amigu.

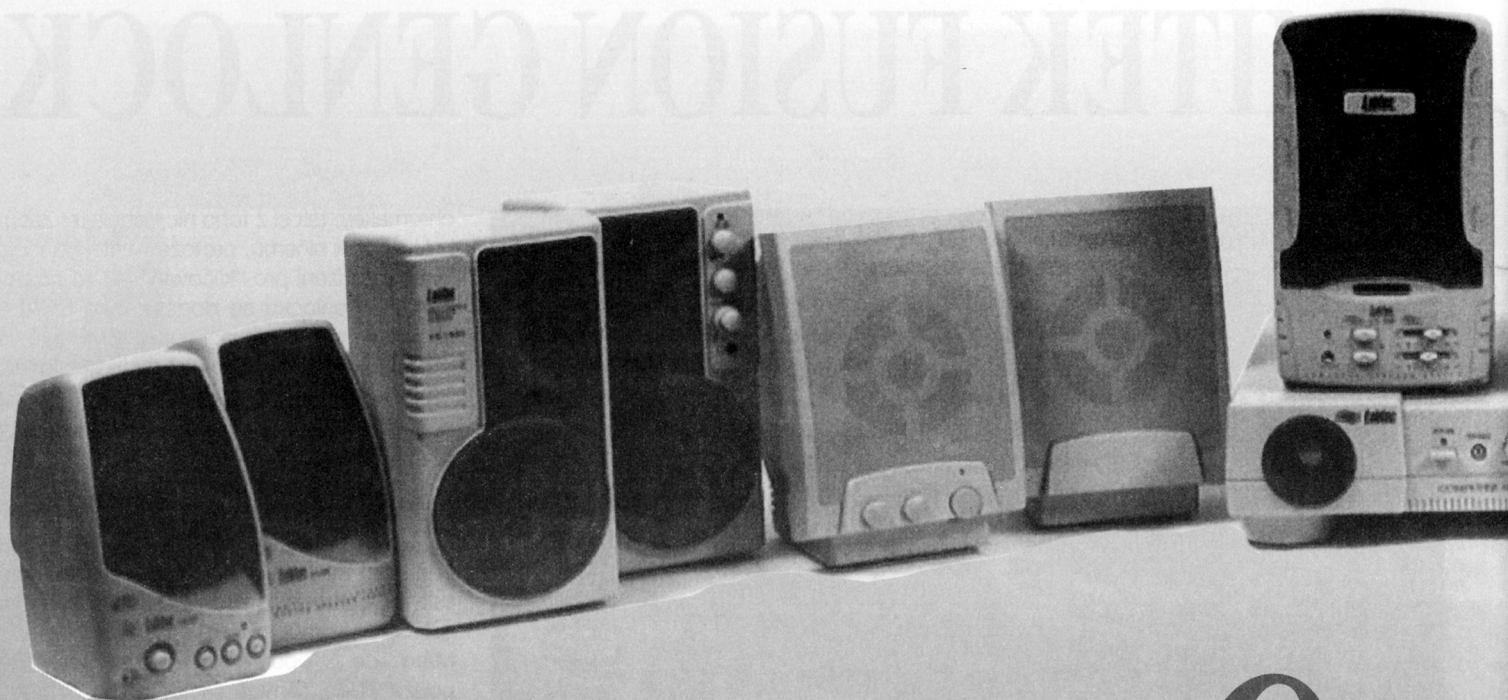
Je to 24-bitová karta s 64-bitovým BUSem, což znamená, že dokáže přenášet více informací na jeden cyklus a to samozřejmě zrychluje vykreslování a přesuny oken. Kartu můžete použít s jakýmkoli monitorem až do 75 Hz s rozlišením až 1280X1024 (2MB). Myslím, že není špatné vidět Workbench v rozlišení 1280x1024 v 256 barvách s celkem slušnou vykreslovací rychlostí. A pokud budete pracovat v EGS (Enhanced Graphics System - pokus o standartisování systému pro grafické karty), tak je rychlost vykreslování fantastická.

Ke kartě obdržíte EGS system, TVPaint Junior a PiccoPainter. TVPaint se asi již stal standardem pro grafické karty a Junior je jen trochu okleštěná verze, PiccoPainter je vlastní paint vývojářů karty. Dále také získáte knihovnu pro Real 3D (můžete renderovat přímo na kartu) a saver pro ADPro.

Emulace Workbenche je velmi jednoduchá. Prostě si v preferencích vyberete patřičný mód pro kartu a je to. Ke kartě je také dodávaná malá utilitka PicoRetarget, která Vám umožní změnit rozlišení právě spouštěného programu. Například PageStream 2 Vám neposkytuje volbu rozlišení, ale PiccoRetarget mu třeba vnutí

rozlišení 1120x832. Perfektní. Pracuje to skoro se vším kromě ProDraw 3.0. DirectoryOpus měl také pár problémů. Nastartuje se v pořádku, ale pokud spustíte konfigurační program, dělá to na obrazovce zvláštní kousky. Pokud ale použijete PD utilitu Newmode, tyto problémy zmizí.

Na závěr bych chtěl říci, že je to dobrá, rychlá karta, i když trochu drahá. Jen software se mi zdá být trochu pomalejší než by mohl být. Takže pokud čtete "třikrát rychlejší", berte to z rezervou. Jinak je tato karta absolutní nutností pro někoho, kdo potřebuje 24-bitů, velké rozlišení a dostatečnou rychlost.



REPRO

Amiga má super zvuk, že? Tak pročo ho dusit v reproduktorech televize nebo monitoru? To, co potřebujete, jsou decentní reproduktory. Můžete samozřejmě připojit svoje Hi-Fi, ale někdy to není možné nebo Hi-Fi prostě nevlastníte. Co teď? Jednoduché: použijte reproduktory designované pro připojení k počítači. Teď porovnáme devět reprotřístémů.

QuickShot Sound Mate

Se svými 4 Watty výkonu jsou tyto bedničky schopné udělat docela pěkný rámus. Ovládání hlasitosti, basů a výšek je umístěno na předním panelu, vzadu je pak ovládání balancu.

Připojují se pomocí stereo mini jacka, takže potřebujete redukci jack->cinch. Hlavní kabel vede do jednoho z reproduktorů a z něj pokračuje kratší propojka do dalšího. Je tak krátká, že jen tak tak stačí na umístění bedniček kolem monitoru. Myslím, že pár centimetrů navíc by nezaškodilo.

Neočekávejte příliš kvalitní zvuk, tyto reproduktory patří k těm levnějším. Rozhodně nečekejte Hi-Fi kvalitu. Jestli již máte v monitoru implementovány

reproduktory, tyto reproduktory Vám asi moc zlepšení nepřinesou. Hodí se pouze pokud žádné repro nevlastníte.

ZyFi

Nejsou moc pěkné, ale zato robustní. Kovová mřížka kryje předek, zbytek je umístěn do silné plastové krabice. Také tyto reproduktory používají mini jack, takže se bez redukce neobejdete. Ačkoli oba reproduktory mají nezávislé nastavování hlasitosti, nemůžete nastavovat basy nebo výšky. Naštěstí zvuk je většinou dobře balancován, takže to není takový problém. Tyto reproduktory jsou velice univerzální, dobře se vypořádají s herními efekty i muzikou. Nečekejte žádný zvuk otřásající Vaším stolem, ale kdyby se přidal woofer, tak už by to stálo za to.

ZyFi 2

Stylové reproduktory jsou podstatnou změnou designu proti předchozí verzi. Vypadají dobře, ale bál bych se je upustit na zem, protože se zdá, že jsou vyrobeny z poněkud slabšího materiálu. Ovládací prvky jsou tradičně umístěny na předním panelu.

Ovladač hlasitosti je poněkud citlivý.

Střední reprodukuje docela dobře, ale basy jsem nějak postrádal. V Alien Breedovi 2 mi triple phase gun zněl trochu víc jako vodní pistole než jako "hightech destructive device".

Aiwa TS-D20

No, tak tohle je něco. Kombinace wooferu a dvou "satelitních" reproduktorů. Vzadu na wooferu jsou dva cinche pro vstup a konektory pro připojení "satelitů". Vpředu je hlavní vypínač, bass boost ovladač a hlasitost.

Ovladač hlasitosti na wooferu může být trochu problémem, protože woofer by se asi měl umístit někde pod stůl a "satelity" vedle monitoru. Takže pokud byste chtěli změnit hlasitost, lezení po čtyřech a mlácení hlavou o stůl (zespoda) Vás asi nenadchne. Umístění hlasitosti na jednom ze "satelitů" nebo dálkový ovladač by nebylo špatné řešení.

Jinak Aiwa produkuje pěkný čistý zvuk s výbornými basy. Zkuste si zahrát nějakou střilečku a uslyšíte věci, o kterých jste ani nevěděli, že tam jsou. Woofer dává basy, "satelity" výšky, ale střední poněkud mizí. Zní



C H A O S

to prostě jako diskotéka - perfektní pro pop a dancefloor, ale někteří zvukoví puristé možná nesnesou prázdné středy. Cena je poněkud vysoká v porovnání s dnešní cenou reproduktorů a zesilovačů, ale cena asi zanedlouho spadne. TS-D20 je perfektní zvukový systém pro Vaši Amigu.

Aiwa SC-C55

Při porovnání s TS-D20 to bylo trochu překvapení. Woofer systém byl černý jako noc, tyto bedničky jsou bílé. Produkují pěkný čistý a hlasitý zvuk. Je zvláštní, že TS-D20 postrádal středy a tady je to přesně obráceně. Výšky a středy byly vynikající, ale trochu mi chyběly basy - že by ideální kombinace s TS-D20 wooferem? Trochu drahé v porovnání s ostatními konkurenty, ale velmi pěkné a kvalitní.

QuickShot Bass Machine

Tenhle je trochu zvláštní. Za svoje peníze nedostanete reproduktory dva, jak bývá dobrým zvykem, ale pouze jeden, který je dost těžký na to, aby se dal umístit na podlahu. Ano, je to woofer. Reprodukce přehrávající pouze basy. Zvuk je potom

hlubší a exploze, palba a třeba zvuky motoru zní mnohem víc realisticky. Abyste slyšeli středy a výšky, potřebujete pár normálních reproduktorů. QuickShot Bass Machine předpokládá, že už je máte nebo si je pořídíte a chcete k nim jen přidat pořádné basy.

Takže je QuickShot úspěšný? V krátkosti ne. Ačkoli je levný, na věci to nic nemění, protože ať zaplatíte kolik chcete, očekáváte od wooferu basy - a to je celá idea. Bass Machine zní bohužel prázdně a dutě, občas ani rozdíl neslyšíte. Sound Mate od QuickShotu se celkem dá, ale Bass Machine bych vám nedoporučil.

Labtec CS600

Na rozdíl od předchozích výrobků firmy Labtec tyto reprobedničky asi nezvítězí v žádné designérské soutěži. Zato jsou účelné. Vpředu je standartně hlasitost, basy, výšky a hlavní vypínač.

Kvalita zvuku je přijatelná, laser v Guardianovy (CD32) byl trochu "hluchý", ale jinak se snaží docela dobře. Zkoušeli jsme různou muziku a výšky, středy a basy byly použitelné po většinu času.

Labtec CS900

Labtec má dost špatný marketing. Třeba tyto CS900 jsou stylové, vypadají docela dobře a hrají celkem slušně. Ale jsou dost předražené. Cena stranou, jsou to pěkné reproduktory. Používají posuvné ovladače pro basy a hlasitost. Vedle jsou tlačítka od vypínače a treble.

Kvalita zvuku je perfektní. Hry a muzika zní velice dobře ve srovnání s ostatními reproduktory, jen klasická hudba je trochu "plochá". V závěru, jsou to velice pěkné a kvalitní reprobedničky, jen ta cena. Kdyby byly trochu levnější, určitě bych je doporučil.

Labtec CS1000

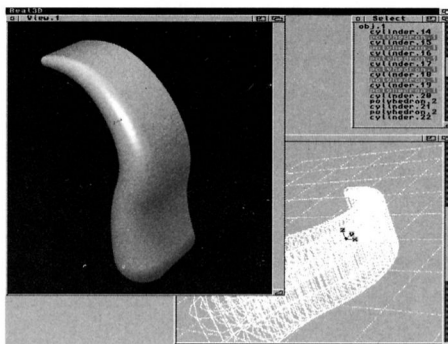
Hmmm, divnej design. Žádné dvě bedničky kolem monitoru, ale jeden dlouhý box pod monitorem. Po stranách jsou umístěny reproduktory, uprostřed standartní ovladače, vypínač a konektor pro sluchátka. Hraje to celkem průměrně. Basy, středy a výšky jsou celkem dobré, ale nezní o nic lépe než ZyFi nebo Aiwa. Rozhodně nezní lépe, než o kolik jsou dražší. Já sám bych radši utratil trochu víc a koupil si TS-D20.

REAL 3D VERZE 3.0

Pod vlivem LightWave, která dnes oslňuje Hollywood, se velice snadno zapomene, že i Amiga má mnoho jiných výborných 3D softů. Jeden z těch, které zastínila právě LightWave, by se dal popsat jako "dědeček" 3D grafiky na Amize. A to dědeček velice aktivní a silný. Dožil se dalšího updatu a jen nám kvete. Real 3D verze 3.0.

"Produkt" Real 3D změnil svou pozici na trhu jako žádný jiný. První verze byly trochu nadšenecké a docela přístupné, ale už tenkrát se začal ukazovat potenciál tohoto systému. Příchod verze znamenal obrovský skok jak v ceně, tak i ve výkonu. Real 3D verze 2.0 si vybudoval silnou pozici na trhu, ale díky své ceně se poněkud vzdálil běžným uživatelům. Nová cena sice má být o čtvrtinu levnější než verze předchozí a o polovinu levnější než LightWave 4.0, ale stále bude třikrát dražší než Imagine.

Jedna z největších změn z verze 1 na 2 byl interface. Bohužel se nesetkal s velkým nadšením, ačkoli je to asi nejkonfigurovatelnější prostředí u 3D softu vůbec. Je to dáno hlavně komplexitou programu, která jasně odráží výkon a

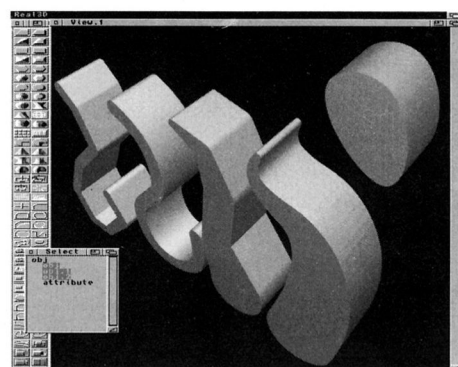


flexibilitu. Mnoho lidí asi odradí, že se u verze 3.0 v tomto směru nic nezměnilo. Interface je založen na oknech, kterých můžete mít, kolik chcete, a proto není problém vytvořit si prostředí, které Vám nejvíce vyhovuje. Problém je v tom, že začínat se směsí oken, ikon a menu může být poněkud zmatené. Stačí však dopřát si trochu času a zvyknout si. A ještě jedna věc se mi nelíbí: ikony. Jsou hrozně malé a občas není jasné, co která vlastně dělá.

Metoda práce programu může být také trochu matoucí a řekl bych, že většina nových uživatelů si bude chvíli zvykat na hierarchický design práce. Až budete pracovat s Realem častěji, zjistíte, proč a jak která funkce pracuje a pak můžete plně využít všech funkcí programu. Musím Vás však předem zklamat, pokud čekáte rychlé

výsledky. S tímto programem se musíte učit (a to dlouho)! Po nějakém čase se Vám ale určitě povedou věci, po kterých budou uživatelé jiných softů zelenat závisť.

Takže které jsou ty fantastické funkce? Ačkoli to není žádný efekt nebo trik, je jedna věc, která odlišuje Real od ostatních softů. A to je právě onen již výše zmíněný hierarchický design, který funguje na bázi rodiče-děti.

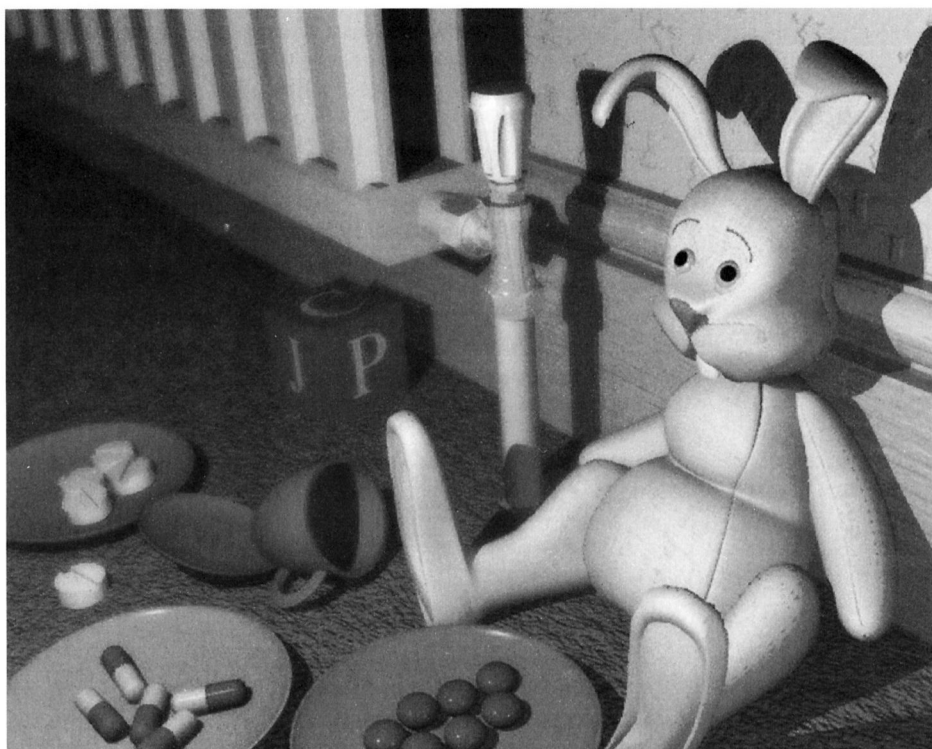


Každý objekt-dítě dědí vlastnosti z objektu-rodice. Praktickým příkladem budiž třeba aplikace textury na objekt-rodice, který

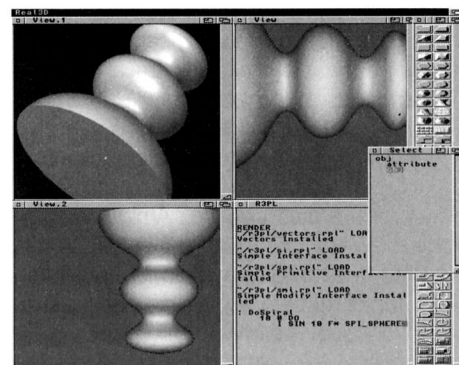
REAL má 15 objektů-dětí. Textura bude aplikována všem "dětem" včetně "rodice".

Jedna z nejdůležitějších částí každého 3D programu jsou modelovací nástroje. Nemůžete přeci vytvářet fantastické animace, pokud nejste schopni vytvořit objekty. Real je tzv. "solid modeler" a nikoliv "skin-based modeler", což znamená, že vytváří objekty, které jsou plné a ne duté. Program má velké množství "primitivů", které mohou být spojovány do více komplikovanějších tvarů. Samozřejmě, že se Real nespolehá jen na "primitivy", ale má i kompoziční a free-form nástroje. Používá také B-spliny, pomocí kterých jste schopni vymodelovat nádherné organické objekty. Na rozdíl od polygonů jsou spliny vždy hladké a nemají hrany, ačkoli se podstatně déle renderují. Spliny Realu s jeho booleovskými operacemi jsou nejlepší ze všech konkurentů na Amize.





Ovládání skeletonu bylo také změněno. Je možné vytvořit hierarchické skeletony, morphovat dva skeletony. Je zde nová funkce, která definuje, jak se která část deformuje (takže nemáte postavu z gumovými klouby).



Tohle jsou jen některé změny a na cestě jsou další updaty. S verzí 3.0 se Real 3D stává nejvýkonnějším 3D systémem na Amize a asi se mu to povede i u PC.

3D IS REAL

Další animační funkce umožňuje, aby při kolizi jednoho objektu do druhého vznikla deformace v místě střetu podle tvaru prvního objektu. Huh? Dobře - příklad: Animujete postavu na pláži a díky této metodě Vaše postava bude zanechávat v písku stopy.

Tak fajn, dost bylo vysvětlování, jak to vlastně funguje. Podívejme se na nové funkce verze 3.0. Asi nejzajímavější jsou post-processing efekty. První, co mě napadlo: "ale ne, zase lens flares!" - ale je tam toho víc. Ano, jsou tu lens flares a docela pěkný glow efekt, pomocí kterého jednoduše vytvoříte třeba laserové záblesky nebo světelné panely.

Další užitečnou funkcí je distance blur efekt, který dokáže redukovat moiré objevující se na větších objektech, když se jejich textura ztrácí v dálce.

Nejvíce novinek se ale objevilo v oddělení animací. Nová animační metoda Surface dovoluje animovat jeden objekt po povrchu druhého (jako třeba chůzi po zemi nebo jízdu vozem). Nejlepší na tom ale je, že stačí prostě změnit silnici a auto jede tak, jak má. A když k tomu ještě přidáte nějaké síly jako je třeba gravitace nebo vítr, hladina realismu skoro vzbuzuje strach.



LIGHTWAVE 4.0

Řekl bych, že je jen velmi málo uživatelů Amigy, kteří nikdy neslyšeli o LightWave a jeho použití v TV seriálech Babylon V a SeaQuest DSV. Původně jako součást Video Toasteru byl pro většinu z nás nedostupný, ale v létě 94 se objevila samostatná verze 3.5.

V této době Commodore začal krachovat a tak, aby si NewTek kryl záda, začal pracovat na verzích pro jiné platformy (PC, Silicon Graphics...). Tato politika má své výhody i nevýhody. Na jedné straně to zaručilo další vývoj LightWave, ale na té druhé to přenáší důraz na jiné platformy než Amiga a tím se nové updates posouvají dál a dál. A tak NewTek nedodržel termín jednou, dvakrát... no a na konec se objevila pre-release verze (nedokončená) LightWave 4.0 pro PC v srpnu tohoto roku, verzi pro Amigu jsme měli k dispozici od června.

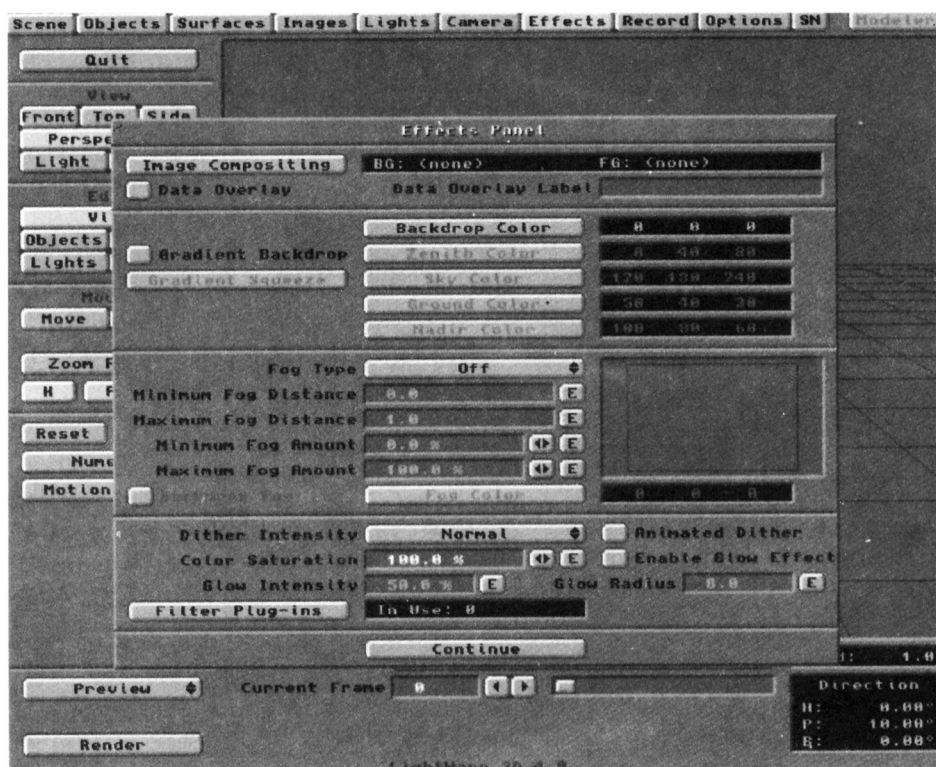
LightWave se distribuuje na čtyřech floppy discích a jednom Cédéčku. PC verze (předpokládá se, že se bude distribuovat s verzí pro Amigu) obsahuje 84 MB dat rozdělených na dvě části, jedna pro PC (osm znaků dlouhé názvy s třemi znaky na příponu) a druhá pro systémy s podporou delších názvů jako je AmigaOS nebo Windows NT. To znamená, že na CD je pouze 42 MB dat. Ale to, co tam je, je vynikající.

Naneštěstí je v tom trochu nepořádek. Je tu spousta chyb způsobených problémy s názvy. Kvůli kompatibilitě s MS-DOSEm (nejhorší degradátor počítačů všech dob) většina názvů má osm znaků a tři znaky na příponu.

IFF.....IFF obrázek
LWS.....LightWave scéna
LWO.....LightWave objekt
MAP.....Obrazová mapa (většinou grayscale)
PIC.....Obrázek
SCN.....Scéna (většina používá .LWS)
TGA.....Targa obrázek

Je tu malý problém se jmény některých souborů. Když nahráváte scénu, LightWave hledá objekty a jiné soubory, které potřebuje. Ale proto, že občas chybí koncovka .LWO, nejsou samozřejmě k nalezení. Je možné, že až bude zkompileováno nové CD pro Amigu, bude tento problém překonán. Doufejme.

Očekával jsem úplně jiný vzhled než u starší verze. Ve vzhledu se ale mnoho nezměnilo, takže by se zde každý uživatel LightWave



měl cítit jako doma. Je spousta nových věcí na prozkoumání a několik malých změn kvůli kompatibilitě se všemi verzemi.

Modeler se skoro nezměnil až na novou funkci Redo, kterou předtím zastávala funkce Undo. Tlačítko Macro se změnilo na Custom odrážející vliv externích produktů (plug-ins). Zdá se, že moving solid preview mód bude vypuštěn, ale není to velká ztráta. V programu Layout je nejvíce změn. Většina menu a requesterů podporuje plug-ins, ale asi nejlepší je inverzní kinematika, díky které jste schopni vytvořit realistický pohyb třeba prstů u ruky nebo dokonalou chuť. Je to hezké, ale velmi základní (jak varoval NewTek). Ale zase lepší něco než nic. Očekávám nový vývoj jak od NewTeku, tak od jiných vývojářů. Glow efekt je hezký a častokrát se hodí, ale na druhou stranu vážně prodlužuje renderovací časy, což ale neznamená, že ve finální verzi tomu tak bude.

Ovládání lens flares se zlepšilo, ale stále tu není možnost, jak nastavit počet paprsků pro Star Filter. Není zde ani možnost kontroly tvaru reflexe čočky. Tuto variantu již konkurence nějaký čas nabízí.

Další hezká funkce, bohužel zatím je ve verzi pro PC a Alf, je surface preview okno. Když experimentujete s atributy surfacu, můžete je

namapovat na kouli, aby jste měli nějakou představu, jak to vlastně bude vypadat. Díky velkým nárokům na procesorový čas byla tato funkce z verze pro Amigu zatím vypuštěna, ale snad se budou programátoři NewTeku snažit.

Další věc, která by se měla v LightWave 4.0 objevit, je širší podpora obrazových formátů jako je JPEG, GIF, díky HII P (Host Independent Image Protocol) od Elastic Reality. Elastic Reality byla původně známa jako ASDG, tvůrci Art Department Professional a Morph Plus.

Bylo by velmi jednoduché změnit platformu s Amigy na PC, ale musím Vás varovat. Pentium 90 by mělo být 2 až 5 krát rychlejší než Amiga 4000 s Warp Engine, ale v našich testech to bylo pouze 20%. A pokud si uvědomíte, že Windows jsou pomalejší než Workbench (a to se nezmiňuji o Arexxu), nechápu, kdo by chtěl měnit.



MULTILAYER

Asi největší ironií, co se týče Amigy a její grafiky, je, že většina jejího grafického potenciálu je ukryta v obrovské komplexnosti, takže pro většinu uživatelů je prostě mimo dosah.

Klasickým příkladem je Arexx a takoví grafičtí giganti jako ADPro a ImageFX. Ačkoli oba systémy nabízejí pro grafiky a animátory spoustu efektů a funkcí, skutečný potenciál získáte jen přes Arexx. Naneštěstí umělecký a programátorský talent jdou jen málokdy ruku v ruce, a tak potenciál obou systémů se k těm, co to potřebují, nedostane. Je pravda, že produkty jako ProControl nebo Multiframe nabízejí jednoduchý přístup k určitým problémům.

Bohužel, ani jeden systém nenabízí kompletní řešení výroby digitálních video efektů (DVE), ačkoli je jasné, že jsou toho oba systémy schopny. Naštěstí Prime Software uvedlo na trh další doplněk Image processingu na Amize, MultiLayer. Na rozdíl od svých konkurentů se nesnaží práci automatizovat, ale zaměřuje se na jednoduchou tvorbu DVE.

Po standartní instalaci se objeví na obrazovce ďábelský počet oken, requesterů a menu. Naštěstí po krátké exkurzi začne děs mizet a zjistíte, že je to vlastně velice přátelské prostředí.

O.K., co se vlastně skrývá za tímto mořem ovladačů a oken? V krátkosti - perfektní composer ("skladáč"). V této chvíli není možno použít efekty implementované do ADPro nebo ImageFX. Je to škoda, ale snad se to časem zlepší. Pokud se však jedná o kompozici statických obrázků nebo animací, je to prostě jednička. Plán je (zdá) se jednoduchý - pokračovat ve vývoji a rychle zakomponovat další důležité části (externí efekty, tvorbu vlastních atd.) do vlastního systému. Proto by asi nikdo neměl váhat s vyplňováním registrační karty.

Zní to všechno hrozně chytře, ale co to vlastně dělá a proč? MultiLayer je první image processing nadstavba, která umožňuje jednoduchou cestou "ukaz a klikni" vytvářet vícevrstevné animace nebo statické obrázky. ML Vám klidně

zkomponuje až 99 obrázků nebo animací - v hloubce 24 bit nebo jiné - do jednoho framu nebo animace a uloží v jakémkoli formátu, který podporuje ADPro nebo ImageFX. Navíc umožňuje, aby se jednotlivé vrstvy (layers) pohybovaly z uživatelem definovaného bodu A do bodu B. Přidejte k tomu "user defined" ovladač průhlednosti a špička ledovce Vašich možností pomalu



vyplouvá napovrch. Samozřejmě, můžete namítnout, že tucty létajících čtverců - i když působivých - ve 24 bitové grafice postrádají trochu šťávu. Proto designéři přidali Luma, chroma, chroma rozsah a 0 Black pro klíčování. Asi nejlepší je podpora alfa kanálu. Jak jsem se již zmiňoval dříve každý z 99 layerů může v sobě mít statický obrázek nebo animaci, to samé platí o obrázcích s alfa kanálem. Můžete mixovat alfu a obrázky. Například máte statický obrázek a animovaný alfa kanál. Výsledek - fantastické přechody a prolínačky, jaké si jen dovedete představit. Samozřejmě můžete použít alfu pro hladký rotoscoping živého videa nebo animace přes jiný obrázek nebo sekvenci.

Snaha mít všechno pod kontrolou (velký počet obrázků a nastavení) se může stát pro někoho noční můrou. Naštěstí toto není ten případ. Ačkoli zde máte requestery pro každý layer, designéři odvedli perfektní práci a zjednodušili ovládání na minimum. Vždy, když zvolíte nový layer, všechny requestery se automaticky updatují se všemi

informacemi toho kterého layeru. Ovládání gigabitů obrázků je jednoduchost sama.

Celý systém se točí kolem časové lišty, která zobrazuje všechny framy ke zpracování. Pod každým framem je malá ikonka, která ukazuje, který layer je v tomto framu aktivní. Navíc preview okno ukazuje aktivní layer a odtud definujete animaci pro každý layer.

K preview máte malé okno s ovládáním jako u videa pro přehrávání a testování plus volby k přípravě animace. Zvolení layeru na časové liště aktivuje v preview obdélník toho kterého layeru a je připraven pro editování ("Drag and Drop").

Layery mají v časové liště další ovládací prvky. Layery vlastně leží jeden přes druhý. Pokud však chcete, aby se objevovaly postupně nebo v nějakém pořadí, je možno je přesouvat po časové liště pomocí cut, copy a paste.

Můžete také posouvat určitý obrázek, kopírovat nebo prohazovat s jiným layerem nebo ho prostě vymazat. V krátkosti máte plnou kontrolu kde, jak a kdy se co objeví.

Skutečná výhoda tohoto systému je ta, že ačkoli pracujete s obrovským množstvím dat, stačí Vám jen tolik paměti, kolik potřebuje jeden frame.

DIGITA ORGANISER 1.0

ento program, jenž je součástí cover disku, patří do kategorie prostředků na organizaci a úsporu Vašeho času. Vlastní program je produktem firmy Digita International Limited, která je známa svým programem Wordworth 3.0. Digita Organiser je program, který je nápadně podobný programu Lotus Organiser na platformě PC. V následujících řádcích si stručně popíšeme tento program, jeho možnosti a průběh instalace.

Vlastní popis programu

Po úspěšné instalaci se Vám na obrazovce monitoru - televize objeví pracovní plocha programu, kterou lze rozdělit do několika základních částí:

1. Kroužkový zápisník

Pracovní plocha kroužkového zápisníku je tvořena jednotlivými listy papíru, které jsou vlastně předtištěnými formuláři. Tyto listy papíru jsou seskupeny do oddílů, které představují Kalendář (Calendar), Diář (Diary), Úkoly (Task), Adresář (Addresses).

Každý tento oddíl má v kroužkovém zápisníku svou záložku. Chcete-li pracovat například v oddíle Adresář, klikněte jednou na záložku Addresses a okamžitě se Vám kroužkový zápisník otevře v tomto oddílu.

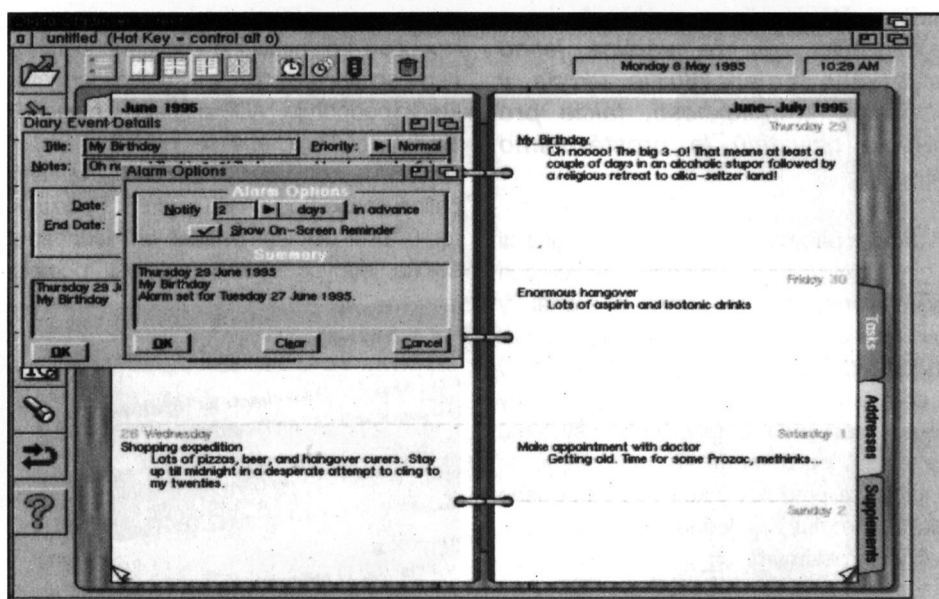
Na všech zobrazených listech papíru je v dolní části ohnutý růžek, pomocí kterého zvoleným oddílem listujete směrem k začátku (levý list papíru) a ke konci (pravý list papíru).

2. Základní nabídka

Základní nabídka představuje menu, které je skryto v horní liště programu (je zde uvedena firma, která program vytvořila, a verze programu). V okamžiku, kdy na tuto lištu přemístíte šipku a stisknete levé tlačítko myši, se Vám objeví základní nabídka, která obsahuje příkazovou řádku tvořenou celkem šesti podmenu. Pomocí těchto menu můžete program nastavit, ovládat, zakládat nové diáře atd.

3. Ikony

Ikony jsou hned po záložkách nejpoužívanějším ovládacím prvkem programu Digita Organiser 1.0. Jejich pomocí si můžete urychlit zpracování informací. Ikony, které se nacházejí v levé



části pracovní plochy, se používají k vlastnímu ovládání programu.

3.1. Funkce ikon shora dolů

- OPEN (první ikona) Vám umožní nahrát Vaše data do Organiseru.

- SAVE (druhá ikona) naopak Vaše data ukládá na disketu, případně na pevný disk.

- PRINT (třetí ikona) Po kliknutí na tuto ikonu se objeví ovládací tabulka příkazu PRINT, kde máte možnost obsah Organiseru vytisknout. K dispozici máte volbu SECTION, kde určíte, jaký oddíl se má tisknout, LAYOUT určuje způsob zobrazení tištěného dokumentu (seznam dnů, na každou stranu jeden den, na každou stranu jeden týden, pracovní týden), COPIES počet kopií, PRINT TO FILE možnost tisku do souboru, ALL tisk všech záznamů, RANGE tisk části, FROM tisk od, TO tisk do, FILTR NONE žádný, MARKED označená data, UNMARKED neoznačená data, SETTINGS...FORMAT přibližně dvacet různých formátů tisku.

- DIARY EVENTS (čtvrtá ikona) Po kliknutí na tuto ikonu se Vám objeví tabulka oddílu Diář a Vy máte možnost zanést záznam vztahující se ke konkrétnímu dni. TITTLE - zde napíšete název záznamu (např. volat do servisu), PRIORITY - určíte prioritu záznamu od nejjednodušší až po nejdůležitější (nejvyšší priorita). NOTES se používá pro bližší upřesnění záznamu (potvrzení opravy auta, určení ceny opravy). V části DETAILS určíte časové omezení, a to: DATE - počáteční datum (např. 1.zář), ke kterému je záznam

přirazen, END DATE - poslední termín platnosti záznamu (např. 1.zář). TIME je záznam aktuální v 10 hod.počátečního data, END TIME - aktuálnost záznamu končí v 10 hod. k poslednímu termínu. SUMMARY ukáže všechny nastavení k aktuálnímu záznamu.

ALARM - po zvolení této volby se objeví nabídka Alarm Options. MODIFY zde představuje dobu, kdy se před aktuálním záznamem aktivuje budík (jestliže zvolíte hodnotu 5, alarm se zaktivuje v 9.55 hod.). V roletovém menu nastavujete časové omezení k předcházejícímu údaji, a to: MINUTE - alarm se aktivuje 5 minut před aktuálním záznamem (v našem případě v 9.55 hod.), HOURS - alarm se zaktivuje 5 hodin před aktuálním záznamem, DAYS - alarm se aktivuje 5 dnů před aktuálním záznamem (v našem případě 27. srpna), WEEKS - alarm se aktivuje 5 týdnů před aktuálním záznamem (v našem případě 20.července). OK - potvrzení zadaných údajů, CLEAR - vymazání zadaných údajů, CANCEL - vyskočí z nabídky beze změny původního nastavení.

REPEAT - po zvolení této volby se Vám objeví nabídka Repeat Options, kde REPEAT EVERY určuje dobu, po kterou se má záznam automaticky opakovat (opět zvolíme hodnotu 5). V roletovém menu nastavujete časové omezení k předcházejícímu údaji, a to: DAY - záznam se bude opakovat každý pátý den (v našem případě od 1.9., 6.9., 11.9.,...), WEEK - záznam se bude opakovat každý 5.týden (v našem případě 1.9., 6.10., 10.11.,...), MONTHS - záznam se bude

opakovat jednou za 5 měsíců (v našem případě 1.9., 1.2., 1.7.,...), YEARS - záznam se bude opakovat jednou za 5 let (v našem případě 1.9.1995, 1.9.20005, 1.9.20005,...). OK - potvrzení zadaných údajů, CLEAR - vymazání zadaných údajů, CANCEL - vyskočí z nabídky beze změny původního nastavení.

AUTO START UP - po zvolení této volby se objeví nabídka Auto Start Up Options, kde: COMMAND - je příkaz pro spuštění programu, SELECT - v případě, že neznáte cestu k programu, můžete ji zde nalézt a příkaz ji doplní včetně spouštěného programu do řádky Command, TEST AUTO START - okamžitě spustí zadaný program, OK - potvrzení zadaných údajů, CLEAR - vymazání zadaných údajů, CANCEL - vyskočí z nabídky beze změny původního nastavení.

V hlavní volbě: OK - potvrzení zadaných údajů, CREATE ANOTHER - zadání dalšího záznamu, CANCEL - vyskočí z nabídky beze změny původního nastavení.

- TASK (pátá ikona) Po zvolení této ikony se Vám objeví nabídka oddílu Task List, kde TITTLE představuje název úkolu, NOTES popis úkolu, DATE je den, ke kterému se úkol vztahuje. OK - potvrzení zadaných údajů, CREATE ANOTHER - zadání dalšího záznamu, CANCEL - vyskočí z nabídky beze změny původního nastavení.

- ADDRESS (šestá ikona) Tato ikona představuje adresář a po jejím zvolení se Vám objeví nabídka Address Details, kde první roletové menu nabízí volbu mezi NAME (jméno) a COMPANY (firma). Zde napíšete název společnosti nebo příjmení a jméno. ADDRESS - zde zadejte ulici a číslo popisné. TOWN - zde napište název města. COUNTRY - představuje jméno okresu, POSTCODE - představuje PSČ. Druhé a třetí roletové menu nabízí volbu telefonu, a to následovně: NoNe - bez telefonu, TEL - telefon, FAX - fax, HOME - telefon domů, WORK - telefon do práce, MOBILE - mobilní telefon, NOTES - poznámka. OK - potvrzení zadaných údajů, CREATE ANOTHER - zadání dalšího záznamu, CANCEL - vyskočí z nabídky beze změny původního nastavení.

- GO TO DATE (sedmá ikona) Tato ikona umožňuje okamžitě zobrazení Vámi zvoleného data v diáři.

- FIND (osmá ikona) Po stisku této ikony se objeví nabídka FIND, kde první roletové menu obsahuje položky oddílů. Toto menu je aktivní u všech oddílů mimo prohlédávání v celém dokumentu. Druhé roletové menu určuje možnosti výběru, kde CONTAINS - obsahuje výraz, BEGINS WITH - začíná výrazem, END WITH - končí výrazem, MATCHES - odpovídá výrazu, DOESNT MATCH - neodpovídá výrazu, DOESNT CONTAIN - neobsahuje výraz. RÁMEČEK PRO ÚDAJE - zde zadáte vlastní výraz, SEARCH určuje, zda budete vyhledávat v celém dokumentu či v oddílech Diary, Task, Addresses.

- UNDO (devátá ikona) ruší poslední provedený úkol.

- HELP pomoc, manuál

3.2. Funkce ikon pod horní lištou dle oddílů zleva doprava (jsou menší)

Calendar
- žádné ikony

Diary
První ikona skryje a zobrazí poznámky k záznamu, druhá ikona zobrazí na jednom listu papíru jeden den, třetí ikona zobrazí na jednom listu papíru tři dny, čtvrtá ikona zobrazí na jednom listu papíru čtyři dny, pátá ikona zobrazí na jednom listu papíru celý týden s omezenou délkou poznámky, šestá ikona je aktivní pouze v případě, že je vybrán záznam a umožní změnu alarmu, sedmá ikona je aktivní pouze v případě, že je vybrán záznam a umožní změnu Repeat, osmá ikona je aktivní pouze v případě, že je vybrán záznam a umožní spustit program volbou Auto Start Options, devátá ikona maže vybraný záznam.

Task
První ikona skryje a zobrazí poznámku k záznamu, druhá ikona maže vybraný záznam.

Address
První ikona skryje a zobrazí adresu s poznámkou (zůstane jméno a telefonní číslo), druhá ikona zobrazí jednu adresu na jeden list papíru, třetí ikona zobrazí dvě adresy na jednom listu papíru, čtvrtá ikona zobrazí čtyři adresy na jednom listu papíru mimo poznámky, pátá ikona vymaže vybranou adresu.

Instalace Organizera.

Nejdříve upozornění, Organizer je pouze na vyzkoušení a pokud jej chcete používat, měli byste jej zakoupit. Dále je možno jej použít pouze z harddisku a na systému 2.x a vyšším.

1. Zasuňte disketu do df0: a nabootujte počítač.

2. V menu workbenche spusťte příkaz Execute command a do řádky napište assign DISK: a jméno Vašeho harddisku na který chcete nainstalovat Organizer (např. assign DISK: dh0: nebo assign DISK: work:)

3. Dvakrát klikněte na ikonu coverdisku

4. Dvakrát klikněte na ikonu Organizer

Organizer bude nainstalován do vlastního adresáře na Vámi zvoleném disku (bod 2)

5. Při spuštění organizera se vás program zeptá na aktuální čas. Protože tato verze je pouze testovací, musíte mít čas nastaven pár dní před 30. červnem 1995. Použijte příkazu SetDate nebo v preferencích příkaz Time.

Instalace Wordworthu

Na coverdisku se také nalézá okleštěná verze programu Wordworth. Bude se instalovat na čistou sformátovanou disketu, proto ji mějte připravenou, potřebujete také aspoň 1 Mb paměti.

1. Zasuňte disketu do df0: a nabootujte počítač.

2. Dvakrát klikněte na ikonu coverdisku.

3. Dvakrát klikněte na ikonu Word

4. Počítač Vás požádá o vložení prázdné diskety do df0:, až tak učiníte, stiskněte Enter.

Wordworth je bootovací disketa, stačí zresetovat počítač a nabootovat z diskety Wordworthu.

INSIDER ACCESS CARD ?!

Co je to Insider Acces Card

Insider Access Card je slevová karta, která má jediný cíl: zpřístupnit všem případným zájemcům počítače AMIGA včetně software, literatury, ostatních doplňků a hardwarového příslušenství. Pomocí této karty Vám chceme umožnit nakupovat po dobu jednoho roku od vydání karty za velkoobchodní ceny, které jsou průměrně o 15% nižší než je koncová cena. Na první pohled se může zdát, že tato sleva není výrazná natolik, abyste si slevovou kartu zakoupili. Avšak pokusme se myšlenku slevové karty vyjádřit v číslech.

Předpokládejme, že již vlastníte např. AMIGA CD32 a rozhodli jste se pro koupi několika dalších doplňků. Konkrétně budete mít zájem o Paravision SX1, externí disketovou jednotku, PC klávesnici, barevný monitor PHILIPS 8833/II, krabičku disket 3,5" DD Polaroid a joystick QS200. Jako zákazník, který slevovou kartu nevlastní, zaplatíte ceny uvedené v prvním sloupci naší jednoduché tabulky. Vlastníci slevové karty nechť sledují ceny uvedené ve druhém sloupci.

Paravision SX1	9085	7900
Externí disk drive	3002	2611
PC klávesnice	875	761
Monitor PHILIPS 8833/II	8933	7768
3,5" DD Polaroid	163	142
Joystick QS200	221	193

Celkem zaplatíte 22279 19375

Již na první pohled zjistíte, že rozdíl v nákupu se slevovou kartou od normálních koncových cen činí 2904,- Kč a rozhodně se tedy vyplatí.

Vlastní investice do Insider Access Card činí 300,- Kč a v případě opětovných nákupů tuto částku v průběhu roku mnohokrát zhodnotíte. Již při našem demonstračním nákupu se Vám tato částka vrátila přibližně 9,6 krát. Vlastní slevová karta v sobě neskrývá pouze možnost nákupu za velkoobchodní ceny, ale i 100,- Kč voucher, který si můžete vybrat již při druhém nákupu u naší společnosti. Pokusme se i tento předpokládaný nákup vyjádřit v ceně, kterou budete muset zaplatit. Při tomto nákupu chcete koupit například Disk Box na 80 disket 3,5" a podložku pod myš. Protože již vlastníte slevovou kartu, budou se

vás týkat následující velkoobchodní ceny:

Disk Box 80 disket 3,5" 115,- Kč

Podložka pod myš s barevným obrázkem 54,- Kč

Celkem 169,- Kč

Protože se jedná již o druhý nákup u naší společnosti a rozhodli jste se uplatnit 100,- Kč voucher, zaplatíte pouze 69,-Kč. I v tomto případě si myslíme, že nákup za tyto ceny je příjemné zhodnocení Vašich 300,- Kč investice do Insider Access Card.

Další nespornou výhodou je skutečnost, že možnost nákupu není omezena pouze na přímý prodej v naší prodejně. V případě, že nám zašlete písemnou objednávku, kde uvedete rodné číslo a pořadové číslo karty, bude Vám zboží zasláno na dobírku do Vašeho bydliště.

Po přečtení těchto řádek je zřejmé, že se jedná o jedinečnou příležitost, jak skutečně investovat Vaše peníze tak, že koupíte více zboží za méně peněz a ještě vyděláte.

Předplatné časopisu a INSIDER CARD

AMIGA INSIDER

Příjmení a jméno: _____

Rodné číslo: _____ Nutno vyplnit čitelně!

Ulice: _____

Město, PSČ: _____

Závazně si objednávám následující čísla časopisu AMIGA INSIDER:

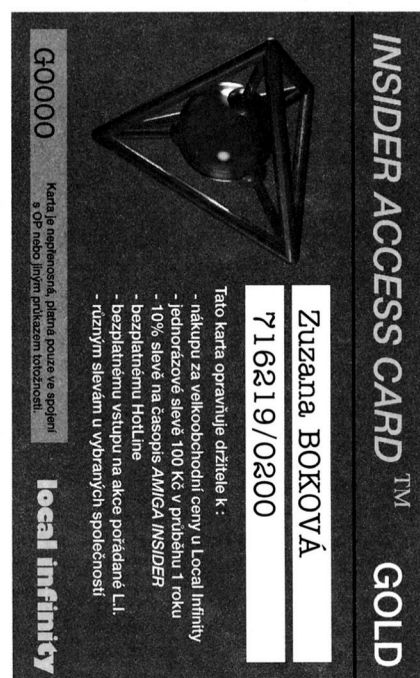
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13 Kč	1-12	12 Kč	1-12 + cover disc	16 Kč
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	-------	------	-------	-------------------	-------

Závazně si objednávám INSIDER ACCESS CARD za 300,- Kč.

- ☐ Zaplatil jsem 300 Kč
- ☐ Zaplatil jsem x 13 tj. Kč
- ☐ Zaplatil jsem 12 x 12 tj. 144 Kč
- ☐ Zaplatil jsem 12 x 16 tj. 192 Kč

Podpis →

na účet Local Infinity u Kreditní banky Plzeň č. 9125694/2000, variabilní symbol: rodné číslo.



KUP SI SVOU PŘÍTELKYNÍ!

COMPRES A TU AMIGA ...

Čtete nejlevnější vydávaný časopis o počítačích AMIGA v České a Slovenské republice. AMIGA Insider vychází každý měsíc, a to vždy v jeho první polovině. Pro předplatitele je připraven cover disk se zajímavým obsahem - to vše za neuvěřitelných 16 korun.

Kupujte pomocí Insider Access Card a zaplatíte za více zboží méně peněz a již při druhém nákupu můžete využít 100.- Kč slevu na jakýkoli sortiment z naší nabídky.

Navštivte poslední sobotu a neděli v měsíci listopadu kulturní dům Dopravních podniků, kde v sále Elektra bude probíhat od 10 do 18 hodin prodejní výstava zaměřená na počítače AMIGA.

Od poloviny října pro Vás připravujeme kompletní sortiment firmy QuickJoy a Datalux za zavaděcí ceny. Nabídka obsahuje bohatý výběr joysticků a reproduktorů, disk boxů, podložek, myší, externích disketových jednotek atd.

Od 15. října 1995 nabízíme možnost splátkového prodeje našeho zboží. Minimální hodnota splátkového prodeje musí být vyšší než 5.000.- Kč.

Podmínky splátkového prodeje:

platný občanský průkaz a potvrzení o výši mzdy.

Minimální výše 1. splátky je 30% z ceny.

Výpočet splátek:

AMIGA 1200/Insider Access Card

cena 14.640.- Kč.

30% spl. 4.392.- Kč,

zbývá uhradit 12 měsíčních splátek

ve výši 1.110.- Kč s DPH

ZAVOLEJ 627-22-85

Název / Insider Access card / Koncová cena

AMIGA 1200 14.640 / 15.250
Octamed 6, GLOOM

AMIGA 1200 18.200 / 19.250
2,5" 170MB HD, Scala MM300 + software a hry

AMIGA 4000/40 tel.
MC 68040/28, 6 MB RAM, 1 GB HDD SCSI,
Scala MM400

AMIGA 4000/60 tel.
MC 68060/50, 6 MB RAM, 1 GB HDD SCSI,
Scala MM400

AMIGA CD32 5464 / 5952
Paravision SX1 7901 / 9085
PC klávesnice 761 / 875
Externí 3,5" disk drive 2900 / 3200
Datalux

Philips 8833 II 7768 / 8933
Microvitec A1438S 11468 / 12500
15 Khz, multiscan, 14", 800x600/1024x768, pro A1200

Blizzard 1220 - 4 / 28 Mhz 8735 / 9162
Blizzard 1230 - 0 / 40 Mhz 5962 / 6389
Blizzard 1230 - 0 / 50 Mhz 10442 / 10869

QS 111A Turbo 224 / 279
QS 128 Maveric 1 412 / 473
QS 131 Apache 1 170 / 224
QS 137 Python 249 / 304
QS 138F Maveric 412 / 455
QS 200 Starfighter 193 / 221

SV 119 140 / 161
SV 120 149 / 171
SV 121 149 / 171

SV 123 259 / 295
SV 124 256 / 293
SV 125 256 / 293
SV 126 368 / 405

QS 812 BASS MACHINE 1213 / 1408
QS 815 SOUND MATE 4 464 / 533
QS 816E Sound Force I 1219 / 1400
QS 817 Sound Stor 1828 / 2100

No Name 3,5" DD, 10 ks 108 / 125
No Name 3,5" HD, 10 ks 100 / 115
Verbatim Data Life 3,5" DD, 10 ks 178 / 205
Verbatim Data Life 3,5" HD, 10 ks 186 / 214
Polaroid 3,5" DD 142 / 163
Polaroid 3,5" HD 156 / 180

Čistící disketa 3,5" DD 35 / 50
České přelepky na klávesnici 10 / 12
Disk Box 80 - 100 disket 3,5",
plastový uzamykatelný 115 / 140
Disk Box 40 - 50 disket 3,5",
plastový uzamykatelný 88 / 120

LOCAL INFINITY COMPUTERS

LOCAL INFINITY COMPUTERS

Přemyslovská 14, 130 00 Praha 3

Tel.: obchodní oddělení (02) 627 22 85-6, grafické studio (02) 627 49 23-4, fax: (02) 627 31 07

KOSTKY

JSOU

VŘÍZENY



Přijďte se i Vy podívat,

kam až

DOPRAVNOU

Proč:

Zakoupíte vše na počítače Amiga včetně software, hardware a literatury.

Kam:

Kulturní dům Dopravních Podniků, sál Elektra (u stanice metra Vltavská).

Kdy:

Poslední sobotu a neděli v listopadu (25.-26. listopadu)
sobota - 10.00 - 18.00
neděle - 10.00 - 16.00

