CENA 49 KČ (S DISKETOU 69 KČ)

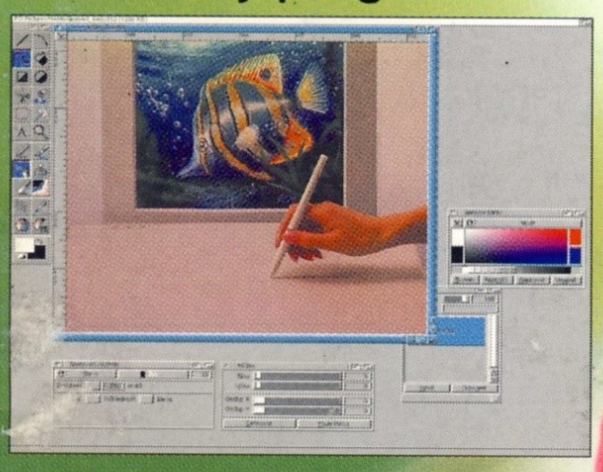
43
4/99

AMIGA REVIEW

BVision 8MB
Nejnovější grafická karta pro Amigu 1200 s PPC

FastATA-2/EIDE
Rychlý IDE řadič pro čtyři zařízení

Art Effect 2.6
Výborný kreslící a efektový program



PPC prohlížeče
Přehled některých grafických prohlížečů pro PowerPC

AMIGA MAX

Wolfenstein 3D
Legendární 3D akce konečně na Amize

Elf/Venus Art
Rozhovor s tvůrcem portů 3D her

Blizzard

STARBIRDS
Klasická střílečka pro všechny Amigy

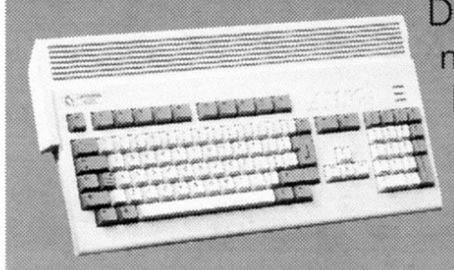
Publishing ATLANTIDA

9 771211 146009 43

AMIGA 1200

Amiga 1200 Classic **9490,- Kč**
A1200, Workbench 3.0

Amiga 1200 Magic **11490,- Kč**
A1200, český manuál, WB 3.1, Wordworth, Data Store, Organiser, TurboCalc, Photogenics, Personal Paint a hry Whizz a Pinball Mania



A1200 Magic HD260 **16990,- Kč**
A1200, CZ Lokalizace 3.1, český manuál, SW Pack (viz. výše) a Scala MM300

Kabel 2.5"-3.5"	*488,- Kč*
HD 1.3 GB	**tel.**
HD 2.1 GB	**4636,- Kč**
HD 2.5 GB	**5002,- Kč**
HD 3.2 GB	**5246,- Kč**
HD 4.3 GB	**5734,- Kč**

KARTY, PAMĚTI, FPU

Elbox E1230-II/40MHz **4490,- Kč**
6803/40, hodiny, patice na SIMM a FPU

Apollo 1240/33MHz **8490,- Kč**
68040/33, hodiny, patice na 2x SIMM

Apollo 1240/40MHz **10190,- Kč**

Apollo 1260/50MHz **17990,- Kč**
68060/50, hodiny, patice na 2x SIMM

Apollo 1260/66MHz **-**

Apollo SCSI Kit **3190,- Kč**
SCSI kit pro Apollo 1230, 1240 a 1260

Blizzard SCSI Kit **3290,- Kč**
SCSI kit pro Blizzard 1230-IV, 1240T a 1260

BVision 8MB vč. CyberGraphX **7990,- Kč**
Grafická karta pro Blizzard PPC

Blizzard PPC 603e/160 MHz	
s 68LC040/25 MHz	**10890,- Kč**
s 68040/25 MHz	**11490,- Kč**
s 68060/50 MHz	**-**
Blizzard PPC 603e+/160 MHz	
s 68040/25 MHz+SCSI	**14990,- Kč**
s 68060/50 MHz+SCSI	**-**
Blizzard PPC 603e/200 MHz	
s 68040/25 MHz	**14990,- Kč**
s 68060/50 MHz	**-**
Blizzard PPC 603e+/200 MHz	
s 68040/25 MHz+SCSI	**17890,- Kč**
s 68060/50 MHz+SCSI	**30690,- Kč**
Blizzard PPC 603e/240 MHz	
s 68040/25 MHz	**18390,- Kč**
s 68060/50 MHz	**-**
Blizzard PPC 603e+/240 MHz	
s 68040/25 MHz+SCSI	**20990,- Kč**
s 68060/50 MHz+SCSI	**33990,- Kč**

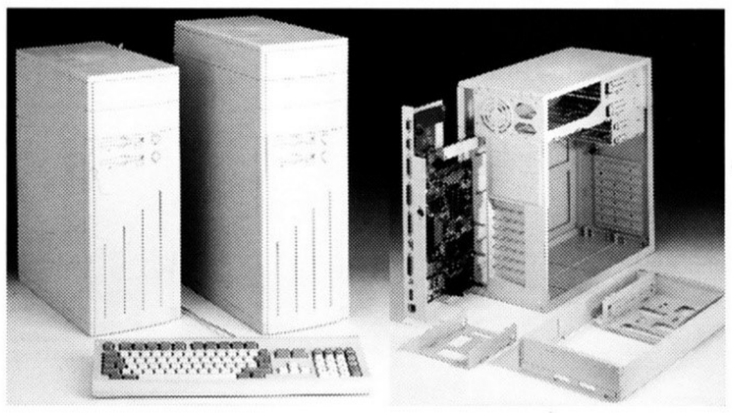
SIMM 4MB	**(*305,-)**	**366,- Kč**
SIMM 8MB	**(*488,-)**	**610,- Kč**
SIMM 16MB	**(*1464,-)**	**1708,- Kč**
SIMM 32MB	**(*3172,-)**	**3416,- Kč**
SIMM 64MB	**(*3904,-)**	**4148,- Kč**

* ceny pamětí při koupi s kartou Blizzard či Apollo

FPU 68882/50 PGA **2379,- Kč**

A1200 INF. TOWER

A1200 Infinitiv Tower **14490,- Kč**
Amiga 1200 Tower, FDD 3.5" DD, zdroj 200w, ext. klávesnice



A1200 Tower +BUS Z2 **18990,- Kč**
Amiga 1200 Tower, 5x Zorro-II, 2x ISA, 2x PCI

A1200 Tower +BUS Z3 **28890,- Kč**
A1200 Tower, 5x Zorro-III, 2x ISA, 2x PCI, SCSI II, patice na SIMM, CPU slot

CASE INFINITIV TOWER

Infitiniv A1200 Tower II **5690,- Kč**
Samotný case Tower, do kterého lze namontovat počítač A1200
(použijí se všechny díly)

MicroniK®

Inf. A1200 Tower +Z2 **9990,- Kč**

Inf. A1200 Tower +Z3 **19990,- Kč**

Zdroj 200W **(*1500,-) 1600,- Kč**
Zdroj pro Infinitiv tower

* cena při koupi s Infinitiv Towerem

Top case **690,- Kč**
Nástavba 5.25" na Infinitiv tower

Rámeček na HD **200,- Kč**
Rámeček 3.5" pro HD do Infinitiv toweru

ELBOX

E/BOX A1200 Tower **5990,- Kč**
Samotný case Tower, plechový, se zdrojem

Řadič Fast-ATA2/EIDE **2790,- Kč**
Rychlý řadič pro 4 IDE zařízení

AMIGA CD32

Amiga CD32 **4990,- Kč**
Amiga CD32, 32bit, ovladač, zdroj + 109 her na 8 CD

CD32 ProModule +FDD **7990,- Kč**

Klávesnice -CD32 ProModule **490,- Kč**

AUDIO/VIDEO

CyberVision64 3D/4MB **7690,- Kč**
24 bit. grafická karta do Zorro II, RAM 4MB

SVideoGen **15990,- Kč**
Digitální Y/C genlock

FG24 videodigitizer **3990,- Kč**
24bit, (min. v2.04 a 1.5MB), bez zdroje

FG24 PCMCIA Interface *1190,- Kč*

Sound sampler HDP **590,- Kč**

Scandoubler interní **3290,- Kč**
Scandoubler pro A1200, jednoduchá montáž

Elbox ScanDoubler ext. **3990,- Kč**

Elbox ScanDoubler + FF **5190,- Kč**
Externí scandoubler s FlickerFixerem

Publishing ATLANTIDA

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

CENÍK PLATÍ OD 15. 4. 1999

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

ZÁRUKA
Záruční doba je min. 6 měsíců.

Prodej i na splátky

PŘÍSLUŠENSTVÍ

CD-ROM 32x **1952,- Kč**

CD-ROM 36x **2074,- Kč**
ATAPI CD-ROM mechanika

Int. FDD 3.5" HD **2590,- Kč**
Interní FDD mechanika 3.5" HD pro A1200

Ext. FDD 3.5" HD **3190,- Kč**

SOFTWARE AMIGA

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

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

HFU jízdy 1.0 **210,- Kč**

HFU sklad 1.0 **735,- Kč**

HFU jízdy + HFU sklad 1.0 **840,- Kč**

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

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

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

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

OSTATNÍ

MegaMouse **549,- Kč**
2 tlač. myš 400 dpi pro všechny Amigy

Kabel RGB **250,- Kč**
Kabel k RGB monitorům

Kabel HD 2.5"-> 3.5" **488,- Kč**
Kabel pro připojení 3,5" HD do Amigy

Kabel HD 2.5"-> 2x 3.5" **549,- Kč**
Kabel pro připojení 2ks 3,5" do Amigy

AMIGA REVIEW

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

Šéfredaktor AMIGA Review:
Tomaš Benda
benda@amiga.cz

Šéfredaktor Amiga MAX:
Josef Komárek
joe@amiga.cz

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

Obálka:
Jiří Podhorecký

Sazba:
ATLANTIDA Publishing

Tisk:
Tiskárna Moldau Press

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

Periodicita:
měsíčník

Distribuce:
Transpress, PNS a ostatní

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

Předplatné v SR:
ABOPRESS s.r.o.
Vajnorská 134
831 04 BRATISLAVA
tel.: (07) 44453334

Cena:
49 Kč, 69 Kč s CVD

MK ČR 6824
ISSN 1211-1465

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

Publishing ATLANTIDA

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

Slovo editora

Milí čtenáři,

propuklo nám jaro v plné své kráse, a to člověka hned začne naplňovat optimismem. Naštěstí letos nejde jen o pocit, neboť poslední události kolem Amigy jsou stále radostnější a myslím, že se už v horizontu několika měsíců situace zcela změní a Amiga stane opět na výsluní svého zájmu. Abych byl konkrétnější:

Zmiňoval-li jsem se v minulých číslech o nových lidech ve vedení společnosti Amiga, tak se nám zase objevily nějaké nové tváře a dle jejich vyjádření by se konečně veci mohly začít hýbat rychleji. Kompletní vyjádření naleznete na straně 10 tohoto čísla AR.

Také se nám poněkud rozrostla potenciální rodina turbokaret s PPC procesory G3/G4, takže by naše přítelkyně mohly začít počítat v dnešní době i značně rychleji než dýchavičně. Bližší shrnutí této situace najdete na stránce už tradičně věnované komentářům Petra Krenželoka. Můžete se také těšit v sekci AMIGA Review News na velkou záplavu posledních zpráv, jež souvisejí z Amigou.

Naštěstí se změnila i situace kolem nového hardwaru. Poslednní dobou jsme vám nepřinášeli tolik recenzí "železa", kolik byste si asi přáli, ale tímto AMIGA Review vám to snad vynahradíme. Zdaleka největší událostí tohoto čísla je bezesporu recenze grafické karty BVision, která konečně zavítala i do našich zemí. Článek o tomto vynikajícím kousku hardwaru si můžete přečíst na straně 11. Za ním následuje hned recenze na další zajímavý hardware - FAST ATA-II/EIDE řadič pro počítače Amiga 1200, jenž výrazně zvyšuje rychlost práce s IDE zařízeními.

Z dalších článků bych vás chtěl upozornit zejména na krátký přehled několika prohlížečů obrázků pro procesory PPC, dále pak na efektový program ArtEffect, seznámíte se i s několika utilitami z audio oblasti a přinášíme vám i popis poměrně kvalitního e-mailového správce YAM2.0p7.

Nakonec bych vás chtěl všechny pozvat do Votic na Amiga Párty 99 (viz. str. 7).

Přeji vám pěkné prožití následujícího měsíce.

Tomáš Benda
šéfredaktor

Tomáš Benda

OBSAH

INFORMACE

4 **AMIGA Review PD disk**
4 **AMIGA Review CVD**
5 **AMIGA Review CD**
6 **AMIGA Review News**
co je nového ve světě Amigy
10 **Otevřený dopis komunitě**

HARDWARE

11 **BVisionPPC**
vynikající grafická karta pro počítače A1200
14 **Fast ATA-2/EIDE**
řadič pro A1200 výrazně zrychlující práci s IDE zařízeními

SOFTWARE

16 **ArtEffect 2.6**
kreslící a efektový program z produkce Haage & Partner
18 **PowerPC prohlížeče**
přehled několika grafických prohlížečů pro PPC
20 **YAM 2.0 preview 7**
popis poměrně kvalitního správce internetové pošty
22 **Plotter3D**
program pro tvorbu prostorových funkcí a objektů
23 **AmTAGEd**
program pro editaci MP3 TAGů
24 **AMPlifier 1.52**
přehrávač zvukových souborů (WAV, MP3...)
25 **SongPlayer 1.53**
další multiformátový zvukový přehrávač
26 **Kam kráčí SoundStudio?**
popis nové verze hudebního programu
28 **X-Systémy**
29 **Letem (nejen) sharewarovým světem II.**

WORK

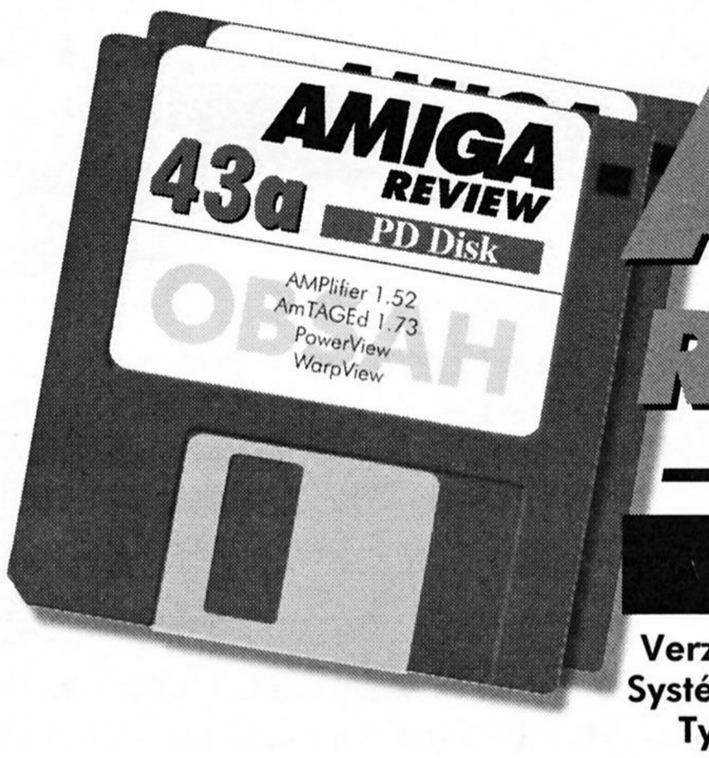
30 **Imagine 5.0 - #5**
pokračování kurzu

AMIGA MAX

32 **Herní drby**
co nového se událo na herním poli
34 **4x v přípravě...**
Virtual Grand Prix, Tales from Heaven, Phoenix Fighters a The Prophet
36 **Starbirds**
recenze freewarové střílečky
37 **Wolfenstein 3D pro Amigu**
recenze Amiga-verze legendární 3D akce
38 **Zombie Massacre**
39 **Klasika: Sim City**
40 **Elf/Venus Art**
rozhovor s autorem portů 3D her na Amigu

REDAKČNÍ RUBRIKA

41 **Listárna**
42 **Kupóny, AR Bazar, Soukromá inzerce**
43 **Předplatné a AMIGA Review Bazar**



AMIGA REVIEW PD DISK

SongPlayer

Verze: 1.53 - S. Tavenard
Systém: OS 3.0 a výše
Typ: giftware

Zajímavý přehrávač mnoha zvukových formátů. Běží pod MUI, jeho vzhled je plně definovatelný. Stejně jako AMPlifier obsahuje interní editor ID3 TAGů a navíc i zajímavou "Karaoke" funkci.

PowerView

Verze: 0.4a - F. Westermarck
Systém: OS 3.0 a výše, PPC
Typ: freeware

Prohlížeč obrázků ve formátu JPEG pro PPC Amigy vybavené PowerUp softwarem firmy phase5 (ppc.library v46.19 a vyšší). Funguje s AGA i GFX.

WarpView

Verze: 1.6 - Steffen Häuser
Systém: OS 3.0 a výše, PPC
Typ: shareware

Multiformátový grafický prohlížeč pro WarpOS (v12 a vyšší). Zvládá obrázky ve formátech JPEG, PCX, PNG, BMP a další, podporuje CGFX a Picasso96.

AMPlifier

Verze: 1.52 - T. Hansen
Systém: OS 2.04 a výše
Typ: shareware

Přehledný a stabilní přehrávač zvukových souborů ve formátech MP3, AIFF, MAUD, WAVE a RAW, využívá zvukových karet a hardwarovou dekompresi MP3. Používá winAMPovské skiny, umí editovat ID3 TAGy.

AmTAGEd

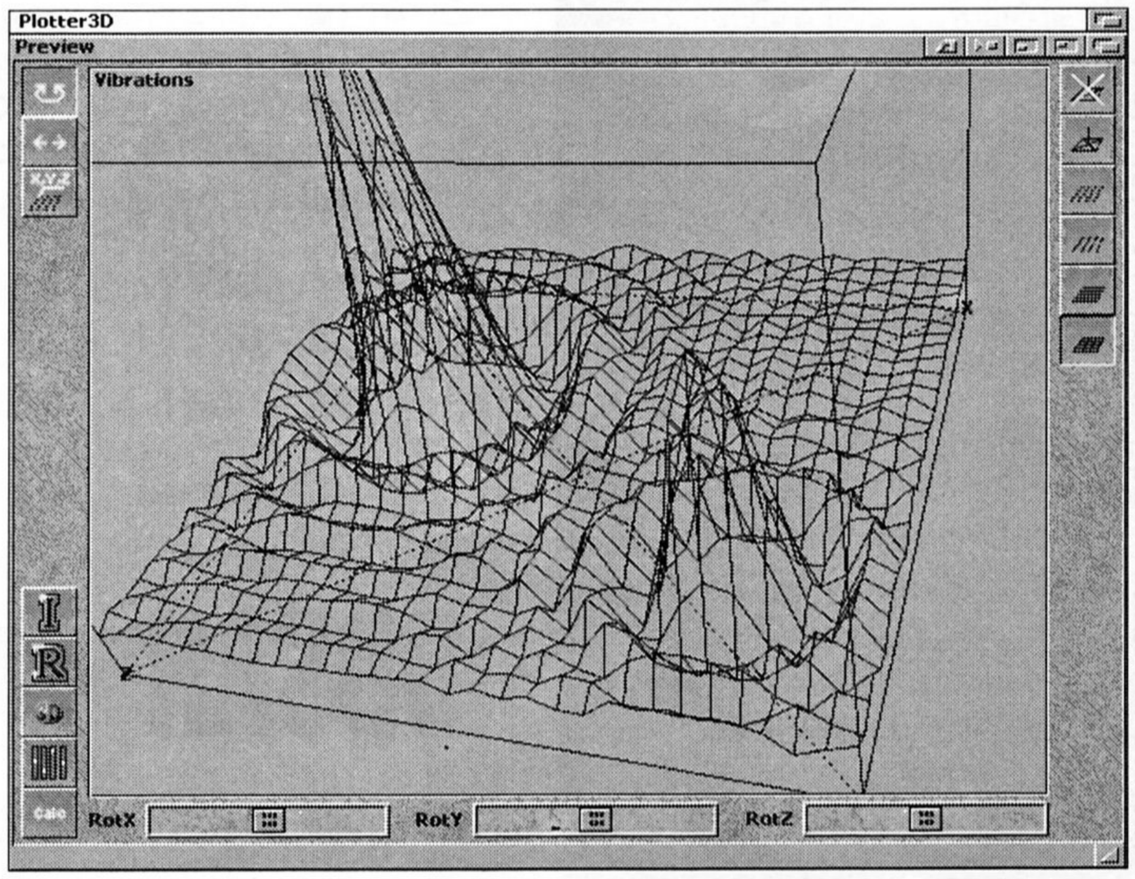
Verze: 1.73 - K. Palosaari
Systém: OS 3.0 a výše
Typ: mailware

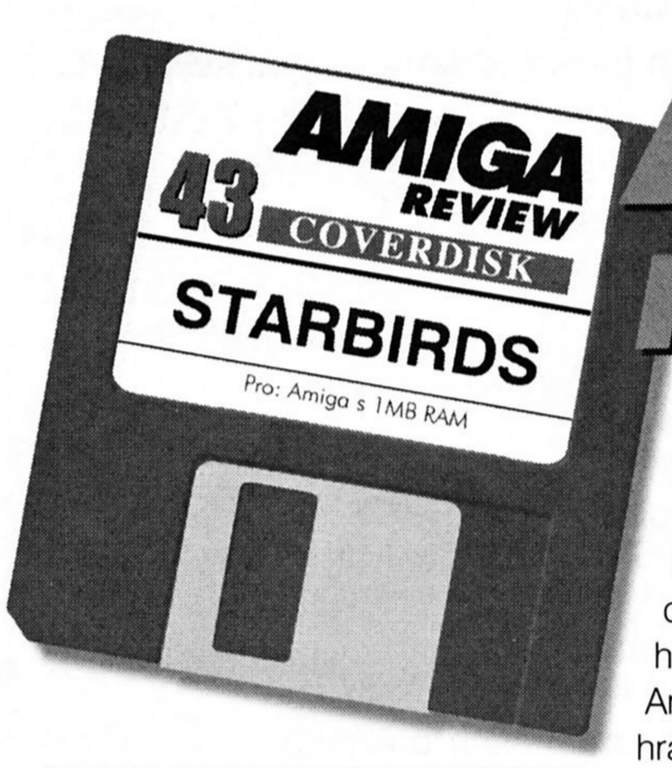
Inteligentní a velice komfortní editor TAGů pro MP3 soubory podporující češtinu. Umožňuje naeditovat jméno autora, název skladby, rok, žánr i vlastní poznámku.

Plotter 3D

Verze: 3.35 - Sven Steiniger
Systém: OS 2.0 a výše
Typ: freeware

Plotter3D je vysoce specializovaný program pro vytváření prostorových funkcí a objektů. Z matematických funkcí vytváří geometrické obrazce, která si můžete prohlédnout nejen jako drátěný model, ale jsou tady i různé metody stínování (Phong, Gouraud, Flat, Textured Gouraud, a to všechno v reálném čase.



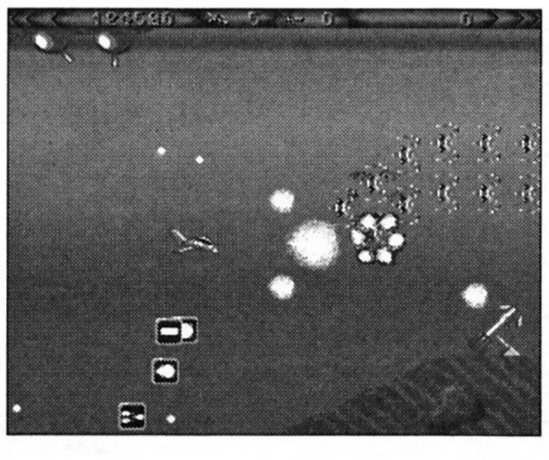


AMIGA REVIEW COVERDISK

STARBIRDS

Jak jistě víte, už delší dobu pokračuje naše marné snažení přinést vám na našem coverdisku nějaký zajímavý herní titul. Už jsem jako již po několikáté propadal naprosté beznaději, když tu se jednoho krásného dne objevila na Czech Amiga News zpráva, že pro zarputilé hráče přichystala firma Haage&Partner zcela zdarma hru Starbirds, což je klasická střílečka (jako Project X a podobně) pro jednoho nebo dva hráče. Hra funguje i na starých Amigách a tak snad potěšíme hráče všech cenových kategorií.

Joe



Pozor - změny v distribuci!

Vážení čtenáři,
v rámci minimalizace nákladů, spojených s vydáváním časopisu AMIGA Review, rušíme počínaje příštím číslem přímou distribuci časopisu do prodejen uvedených na straně 43. V prodejnách se snížily počty prodávaných kusů natolik, že zisk z prodeje nepokryje ani náklady na distribuci. Výjimka bude učiněna pouze u tří prodejen, kde je dobrá prodejnost. Od příštího čísla bude tedy časopis dodáván přímo námi pouze do těchto prodejen: **Klub602, Martinská 5, Praha 1; Knihkupectví Ryšavý, Česká 31, Brno; Javosoft, Svornosti 2, Havířov.** Pokud jste si kupovali časopis v některé z prodejen kde je ukončena distribuce, máte možnost si časopis předplatit (i s disketami), nebo se poohlédnout ve stáncích, kde odebírají časopisy od PNS nebo Transpressu. Do sítě prodejen MediaPrint Kapa není časopis distribuován.
Věříme, že pochopíte naše opatření a i nadále budete náš časopis odebírat.

Co se děje kolem Amigy aneb návrat zlatých časů?

Petr Krenželok

Úsvit PowerPC

Amiga a PowerPC je téma, jež bylo otevřeno snad ještě za dob Escomu, kdy byl Andy Finkel požádán o připravení plánů na plynulý přechod operačního systému na nový procesor. Jenže člověk míní a ekonomika mění, a Escom to prostě nestihl. Byla zde však jiná firma, Phase5, dlouhodobý dodavatel kvalitních hardwarových rozšíření pro naše Amigy, jenž slíbil své vlastní PowerPC řešení. Všichni víme, jak dlouhé to byly dva roky, nicméně Phase5 svůj úkol dotáhla do úspěšného konce, až na drobné nedostatky. Těmi nedostatky byly hlavně neschopnost komunikace s uživateli ale i s jinými společnostmi a z technického hlediska pak použití duálního procesorového systému bez L2 cache, kde se PPC jednoduše nemůže předvést v plné parádě.

Nicméně čas jde dál a Amigista se nestačí divit, co že se to vlastně děje. Pokud jsme ještě do nedávna Amigu s PPC spojovali pouze skrze pojem Power-UP, zřejmě budeme muset svůj slovník pojmů rozšířit o jedna, dvě ... čtyři další řešení. Možná si řeknete, "to je ale hloupost", nicméně je to tak - Amiga bude mít v relativně blízké budoucnosti zatím celkem 5 rozdílných PowerPC řešení, a tak si budete moct konečně vybrat.

Phase5

Phase5 *http://www.phase5.de* si musela být dobře vědoma toho, že jejich Power-Up řešení s výhledem do budoucna moc dlouho nevydrží, jelikož moderní PowerPC čipy řady G3 nebo G4 již nepracují bez L2 cache, a implementovat L2 cache na Power-Up karty není prostě technicky únosné. A tak doslova jak blesk z čistého nebo zapůsobilo ohlášení Phase5, o zahájení nového projektu s názvem CyberStorm G3/G4.

Již samotný název napovídá, že se má jednat o turbokarty pro A3000/A4000. CPU na těchto kartách by mělo být umístěno v ZIF patici, což je standardní řešení IBM, takže půjde provádět upgrade. Použity mají být zatím poslední technologie, takže budou použity paměti SDRAM na 100 MHz sběrnici, karty budou obsahovat dva DIMM sokety pro až 1 GB paměti, PCI 2.1 interface pro další rozšíření a 512 KB Flash ROM. Co je však na tomto prohlášení ještě zajímavé, je skutečnost, že se Phase5 přihlásila k podpoře AmigaOS 3.5 a PPC řešení Haage & Partner, včetně jejich emulace 68K. Systém upgrade Flash ROM bude plně dokumentován a dostupný každému. Hodní kluci.

Tak takhle bychom to mohli ukončit, jenže tohle zdaleka nebylo vše. Ohlas na toto prohlášení byl velmi příznivý, a tak se Phase5 rozhodla svůj projekt dále rozšířit. Výsledkem bylo například přidání Ultra Wide SCSI přímo na desku při zachování původní ceny, a v neposlední řadě odpovědi na zajímavé dotazy, kde se máme možnost dovědět, že vývoj celého nového počítače by se nevyplatil, karty pro A1200 představují technický problém, výkon emulátoru na těchto nových kartách překročí rychlost 060 o 50 až 80 procent a že současné grafické karty pro Power-Up nepůjdou logicky použít na nových výrobcích.

A pokud si myslíte že je to skvělé, tak to ještě pořád není všechno, jelikož několik dní na to vyšlo další, zatím poslední prohlášení. To k původním produktům přidává například 400 MBit port FireWire, Ultra SCSI na všechny typy karet, a aby toho nebylo dost, nakonec se dočkají i uživatelé A1200 svého Blizzard G3/G4.

Zajímavý je rovněž systém slev. Pokud na konto Phase5 převedete určitý obnos peněz, máte nárok na slevu. Nejedná se však o tahání finančních částek z kapes uživatelů, protože peníze budou sloužit jako jistá záruka projeveného zájmu ze strany uživatelů, a na druhou stranu tyto zůstanou na daném kontě netknuty až do doby vydání produktu, a to ještě za podmínky, že Phase5 stihne vše v termínu.

A když to všechno bude? Podle materiálů Phase5 do konce roku.

Met@box

Tato společnost, známá spíše pod dřívějším názvem Pios a proslulá jmény jako Dave Haynie, Andy Finkel nebo Stefan Domeyer, se PPC řešením zabývala vlastně už od roku 1997. Jenže u Piosu měli tehdy celkem smůlu, protože nejprve Be Inc. vzdali produkci svého BeBoxu a nakonec příchodem Steva Jobse zpět do Apple skončila éra licencování MacOS. A Amiga? S Amigou nemohli rozhodně u Met@boxu počítat, protože dlouhou dobu nebyl dán směr vývoje AmigaOS. Změna nastala vlastně až nedávno, kdy Haage & Partner začali pracovat na aktualizaci Amiga OS 3.5 a bylo jasné, jaký software se použije. Již před asi dvěma měsíci jsem se zeptal ředitele Met@boxu, Stefana Domeyera, jak to bude s jejich projektem Pios One, a tedy i podružně počítačem TransAm, a ten mi odpověděl, že rozhodnutí padne do dvou měsíců. A padlo. Sice se netýkalo přímo projektu PiosOne, nicméně pro Amigisty dopadlo velmi povedeně.

"JoeCard GW Goes Amiga!" se objevilo jednoho dne na stránce *www.joecard.com*. JoeCard jsou v podstatě G3 karty pro Macy, a protože se bude jednat o podobnou rodinu produktů i pro Amigu, dostaly amigácké verze označení AmiJoe. Karty budou dostupné pro všechny typy Amig, verze pro A1200 bude obsahovat 66 MHz a ty ostatní samozřejmě 100 MHz sběrnici, dále pak budou k dispozici USB, Flash ROM, sokety pro SDRAM, a verze pro A2/3/ 4000 pak i PCI konektor.

No a aby snad s aktualizací projektu nebyl pozadu ani Met@box, netrvalo dlouho, a na Internetu se objevily informace o dalších plánovaných vylepšeních AmiJoe.

Verze pro A1200 tak má dostat například konektor pro SCSI 2 a USB, zatímco verze pro "větší" Amigy bude mít USB přímo na kartě a bude obsahovat PCI 2.1 konektor, na který budete moct připojit další zázrak, kartu s názvem MultiJoe, nabízející Ultra SCSI 2, digitalizaci, alpha blending, genlock, redukci blikání (flicker-reduction) a AC-97 zvuk.

Tento způsob oznámení Met@boxu se však zřejmě poněkud nelíbil Phase5, a tak samotný Wolf Dietrich reagoval asi tak, že by Met@box měl spíše svůj zázrak nazvat SuperJoe a připomněl, která firma to byla, jež přinesla amigistům reálné produkty za posledních několik let. No řekněte, nejsou tohle staré dobré časy?

Twister PPC

Cožpak už nejsme dost "vykrouceni"? Tak Twister je název pro další PowerPC karty pro Amigu. Tyto karty spatří světlo světa ve spolupráci tří známých firem - ACT (Apollo), Haage & Partner a Titan Computer, na jejichž stránce *http://www.titanComputer.de/PPC-Board/index.html* naleznete i další podrobnější údaje. Jedná se tedy zřejmě o nedávno námi proklamované karty ViperPPC, které se nakonec jmenují TwisterPPC.

I tyto karty poběží pod taktovkou moderních G3/G4 procesorů s 512 KB L2 cache, budou obsahovat 2 MB Flash ROM s emulací 68K, dva lokální PCI sloty běžící na 100 MHz, stejně tak SDRAM (max 512 MB). Uživatelé A1200 si budou muset pořídit tower.

Jako přídavné karty budou vyrobeny Twister SCSI, obsahující Ultra Wide SCSI kontroler a podporující DVD, pak ovšem také Twister-Vision, grafická karta založená na Riva TNT2 grafickém čipu společnosti nVidia. Tato karta bude umět propouštět signál Amigy.

Co nabízí Escena?

Nesmíme však zapomenout ani na již dříve oznámené PPC karty Escena *http://www.escena.de,* kde došlo taky k jedné změně, kdy ZorroIII interface bude nahrazen PCI Master/Slave systémem, takže na slot bude možno napojit různá PCI zařízení. Zorro interface bude umístěn na přídavném zařízení.

AmigaOS 3.5

Podtrženo, sečteno a máme skutečně pět PowerPC řešení pro současné Amigy. Jen škoda že to vše nepřišlo o nějaký ten pátek dříve. Ale i tak je vidět, že se alespoň něco opět děje.

Nyní z jiného soudku. Haage & Partner převedli na výstavě Amiga99 poprvé veřejnosti demo operačního systému Amiga OS 3.5. Vy můžete několik fotografií najít na *www.amiga.com/amigaos35/index.html,* včetně výčtu celkem zajímavých vlastností a překvapivých informací o možnostech pokračování vývoje AmigaOS Classic postupně až do verze 4.0, jež by měla být úplným nebo téměř úplným PowerPC řešením. Perličkou byla informace, že se u HP rozhodli odstranit ze systému funkci Workbenche Snapshot, ale nakonec se vše vysvětlilo, a bude se jednat pouze o její větší automatizaci.

Jak to tak vypadá, má se komunita Amigistů po dlouhých letech čekání opravdu letos na co těšit. Tedy doufejme že ne pouze letos...

AMIGA NEWS REVIEW

Zatímco minule jsme ohlašovali březen jako měsíc Internetu, dnes bychom rádi změnili toto rčení na Amiga a měsíc PowerPC. Zatímco ze slibovaných browserů se žáden neobjevil, několik firem oznámilo vlastní, na PowerPC G3 a G4 procesorech založená řešení, jejichž stručný popis najdete v rubrice "Události kolem Amigy".
Datum jejich uvedení na trh je však ještě daleko, a dalo by se říct že se u některých z nich téměř kryje s uvedením AmigyNG. Každopádně - je na co se těšit.

ExiE & -pekr-

Přehled hlavních aktivit - duben 1999

Operace/plánování:

1) Společnosti Amiga, Inc. a Amiga Intl. byly sloučeny do jedné s jednoduchým názvem Amiga. Amiga Intl. bude nadále fungovat jako pobočka fy Amiga a její sídlo zůstává v Německu pod vedením Petra Tyschtschenka. Součástí tohoto kroku bylo i sjednocení www stránek do jediné.
2) K realizaci našich plánů byl zajištěn potřebný rozpočet.
3) Sídlo vedení společnosti bylo přemístěno do San Diega.
4) V San Jose otevíráme vývojové oddělení.

Tým:

1) V únoru byl oficiálně uveden do funkce Dr. Allan Havemose jako viceprezident pro vývoj SW.
2) V únoru byl přijat i Jim Van Holle jako viceprezident prodeje a marketingu pro OEM partnery.
3) Allan přijal do funkce ředitele vývoje SW pro grafiku a A/V Richarda Lipese ze SGI.
4) Během dvou týdnů bude oznámen nový "Chief Technology Officer" (CTO), "VP of advanced technology" (budete překvapeni) a "VP of finance and operations" (budete opět překvapeni).
5) Během několika dalších týdnů začneme inzerovat v hlavních novinách a postupně nabírat další členy týmu pro naše vývojové oddělení v San Jose.

Hlavní body vývoje:

1) O/S 3.5 - tento produkt je vyvíjen firmou Haage & Partner na základě kontraktu se společností Amiga. Datum vydání systému je určeno na konec července nebo začátek srpna. Zároveň budeme jednat i se společnostmi zabývajícími se vývojem hardware pro Amigu o možnostech nového hardware pro O/S 3.5.
2) AmigaSoft(tm) Operating Environment (OE) - nová generace operačního prostředí, které zahrnuje operační systém, uživatelské rozhraní a některé revoluční prvky, které budou oznámeny později. První betaverze je plánována na třetí kvartál 1999, finální na konec čtvrtého kvartálu.
3) Next generation hardware architecture - nová generace architektury hardware vyvíjená jako základ pro všechny další generace produktů společnosti Amiga.
4) AmigaSoft(tm) development system - plánován na třetí kvartál 1999 zároveň s betaverzí nového AmigaSoft(tm) Operating Environment.
5) Initial next generation computer - nová generace počítačů, které budou použity k uvedení systémů nové generace a operačního prostředí. Předpokládaná doba uvedení je konec čtvrtého kvartálu.

Výstavy a práce pro komunitu:

1) Fa Amiga byla významně zastoupena na výstavě v St. Louis. Mnoho času bylo také věnováno rozhovorům se zástupci Amiga komunity.
2) Na konci dubna plánuji (Jim Collas) cestu do Německa a Anglie, kde se chci setkat a diskutovat se zástupci evropské Amiga komunity.
3) Spolupracujeme na přípravě a finalizaci plánů pro výstavu World of Amiga v Londýně 1999.
4) Připravujeme se na listopadové výstavy v Cologne a v Las Vegas.
5) Petro Tyschtschenko vytváří programy pro podporu prodejců, distributorů a vydávání časopisů.
6) Připravujeme také programy pro podporu uživatelských skupin.

Krátké zprávy

StarGate 2.0
Toysoft Development Inc. oznamují vydání nové verze emaileru a newsreaderu StarGate, tentokrát se jedná o verzi 2, jež využívá rozhraní MUI. Více se dovíte na:
http://www.toysoft-dev.com

NewsRog update
Aktualizaci NewsRogu 1.65C, zřejmě nejlepšího softwaru pro čtení usenetových zpráv, najdete na:
http://www.frii.com/~srk/ShadowWorks/Preview/NR-Updates.html

Visual Engineering
Visual Engineering je sada scriptů pro Image Engineer, nástroj pro snadné vytváření dobře vypadající grafiky pro potřebu tvorby na webu. Image Engineer, zatím ve verzi 3.41 najdete na: http://wwnet.fi/users/smarko/visual, Image Engineer pak na:
http://www.amigaworld.com/support/imageengineer

AmiDog Movie Player
Právě byla vydána verze 1.0 MPEG přehrávače pro Amigy na bázi AGA, vybavené PPC kartami. Tento program podporuje CGX, používá 8, 16 a 32 bitový přímý přístup do paměti grafické karty, a proto je poměrně rychlý. Najdete jej na:
http://www.amidog.com/amp

Aminet CD 30
Vychází nové verze známé kolekce programů Aminetu, tentokrát se jedná již v pořadí o 30. vydání. Toto CD obsahuje přes 500 MB nových dat, včetně například plné verze známé 3D hry Gloom 3. Více informací najdete na:
http://www.schatztruhe.de/softe/aminet30.html

Evils Doom SE
Tato nová hra z dílny Titan Computer by měla být k dispozici někdy v průběhu června nebo července, bude vydána na CD, obsahovat řadu obrazových sekvencí, mluveného slova a nový 3D engine.

Petro Tyschtschenko a rozhovory
O rozhovory s Petrem Tyschtschenkem, prezidentem Amiga International není v poslední době rozhodně nouze. Jeden takový si můžete přečíst na:
http://www.amigauni.u-net.com/news/1999/apr02-5.html

Nové stránky Amiga Universe
Amiga Univerze, Internetový časopis pro Amigu má nové, poněkud přepracované stránky, které najdete na:
http://www.amigauni.u-net.com

Village Tronics novinky
Opravy pro Picasso96 v1.43b RTG.lha (verze 40.3515) a NCR.lha (verze 6.270) najdete na:
ftp://ftp.villagetronic.com/pub/amiga/support/Picasso96/latest-fixes

pokračování na straně 7

Postup na WinUAE 0.8.8

Práce na WinUAE, velmi dobře známém emulátoru Amigy na platformě Windows,
pokračuje dobře, a v současné době se pracuje na zapracování následujících vlastností: základní podpora AGA a NTSC/PAL, uložení a obnovení stavu počítače, odstranění drobných chyb, opravě chyb filesystému a mírně rychlejším kódu. ATO updatovali katalogy k iBrowse 1.2x. Tyto katalogy naleznete na:
http://www.hisoft.demon.co.uk/downloads/ib-catalog.lha

Nové zprávy o iBrowse

Na iBrowse 2 se stále pracují společnosti Omnipresence a HiSoft Systems. Nová verze bude obsahovat JavaScript, vylepšenou práci s cache, lepší parser (až 100% nárust výkonu), ShockWave Flash a mnohem více.

AROS novinky

Stále dochází k aktualizaci stavu projektu AROS (Amiga Replacement OS), operačního systému, jenž by byl binárně kompatibilní s Amiga OS 3.1 a fungoval by na více platformách. Stále se rovněž hledají vhodní dobrovolníci pro spolupráci na daném projektu. Stránku AROSu najdete na:
http://aros.fh-konstanz.de/aros

Hledáte práci?

Pokud zvládáte grafickou techniku pixelování, nabízí vám BlueBlack Solution práci na jistých oblastech nadcházející hry Operation: Counterstrike. Pokud si tedy myslíte, že jste dostatečně dobří pro práci na komerční hře a jste schopni dodržovat stanovené termíny, pošlete email na Daniela Allsoppa s alespoň třemi příklady vašich výtvorů.
pixels@thesnakepit.demon.co.uk

Amiga Párty 99 - jarní Work Shock 24.-25.4.1999

Už je to tady. Konečně. Takže vy všichni, kteří jste možná už očekávali další z řady Amiga Párty, se mohou zaradovat. Původní záměr bylo udělat párty koncem března, ale bohužel z důvodu rekonstrukce topení se termín posunul o jeden měsíc. Díky za pochopení. Tak to by bylo na začátek a nyní zopakuji známé a doplním nějaké nové informace.

Ve dnech 24. a 25. dubna 1999 se bude konat další Amiga Párty ve Voticích. Zváni jsou opět všichni ti, kteří mají o Amigu a o všem co se kolem ní točí zájem a rádi by se podělili se svými zkušenostmi nebo informacemi s ostatními. Jediné co musíte udělat, je zabalit si svůj počítač se vším, co s ním používáte, hlavně prodlužováky nebo rozdvojky a přijet do Votic. Samozřejmě si můžete připravit svoje výtvory, protože opět proběhnou soutěže v oblastech: hudební modul, 2D grafika, 3D grafika, animace a dema. Ceny pro vítěze budou opět jen symbolické a spíš jen pro morální útěchu. Sponzoři jsou vítáni.

Jako hlavní den celé akce je sobota 24. a začátek je stanoven na 10.00 hodin. Oficiální zahájení bude v 11.00 hodin a následně potom začne probíhat připravený program. Od 14.00 hodin budou probíhat soutěže. V neděli bude začátek od 9.00 hodin a konec je plánován na 16. hodinu. Místo konání bude stejné jako na podzim a to v budově Kino klubu. Uvnitř je bar s občerstvením, proto nemusíte mít s sebou zásoby na dva dny. Ceny budou opět lidové a mám vzkázat od majitele, že není hezké posbírat více lahví než bylo prodáno. Doufám, že se nás sejde dostatek, aby se pokryly náklady na pronájem. Proto prosím všechny, kdo byste měli zájem o závazné rezervace. Cena vstupného se vzhledem ke zkušenosti z nákladů za minulý rok mírně zvýší. V sobotu bude 70 Kč a bude platit na oba dva dny. V neděli bude vstup 50 Kč. Další jiné poplatky (za stůl, židli, denní světlo, vzduch atd.) se vybírat nebudou. Ze soboty na neděli bude možné na sále přespat ve vlastních spacích pytlech, takže se nebude muset nic nikam stěhovat.

Protože se objevily nějaké připomínky k bodování minulé párty, vyslyšel jsem spoustu vašich názorů, dokonce jsem dostal i nějaké sepsané návrhy poštou. Rozhodl jsem se tyto návrhy nějak skloubit s mou představou. Minulá pravidla měl ve svých rukou Bolda a jako pokus o něco nového, myslím, že to byla trochu změna od určité uniformity bodování na podobných srazech.

Pravidla tedy pro tuto párty budou následující:

1. Na vstupence budou natištěny kategorie soutěží. Tímto může každý přítomný hlasovat jedním bodem pro jeden výtvor v každé kategorii.

2. Příspěvky do soutěží budou přijímány od začátku párty do 14.00 hodin, kdy by měly soutěže začínat. Nebo s určitým předstihem před danou kategorií, abychom příspěvky stačily připravit.

3. Každému soutěžícímu bude přiřazeno číslo, pod kterým se jeho výtvor bude presentovat. Hlasování bude tímto anonymní.

4. Ten, kdo bude chtít dát nějakému výtvoru bod, odtrhne ze vstupenky políčko pro danou soutěžní kategorii a napíše tam číslo ukázky, která se mu zdála jako nejlepší. Lístek potom vhodí do připravené krabice.

5. Po každé kategorii se lístky sečtou a zveřejní se pořadí a majitelé předvedených ukázek.

6. Se všemi produkty v soutěži se bude nakládat jako freeware a budou umístěny na některé ARCD bez předchozích upozornění majitelů.

Na této párty budou rovněž přítomni členové z redakce AMIGA Review, kde si budete moci zakoupit již vydaná ARCD a poslední čísla AMIGA Review. Vítány jsou i další firmy zabývající se Amigou.

Organizaci budou zajišťovat členové Amiga klubu, který se schází jednou za měsíc. Pokud by měl někdo zájem může na tyto schůzky docházet rovněž. Pokud nevíte, jak se do Votic dostat, jsou zde autobusové i vlakové spoje a od Prahy je to necelých 70 km směrem na jih mezi Benešovem a Táborem.

Informace, dotazy, připomínky volejte na hlavního organizátora této akce na tel. 0302/582976, Jirka Plaček

Amize zdar

Krátké zprávy

Phoenix Fighters
Phoenix Fighters od Alive Mediasoft Ltd má nyní nové www stránky, na kterých na vás čeká i nejnovější demoverze (v1.1). Vše najdete na:
http://www.cs.umu.se/~dva95rng/PF.html

MultiBoard systém od Siamese Systems
Siamese Systems ohlašují nový case pro 3 počítačové systémy v jednom. Tento systém kombinuje Newtek Video Toaster 4000 založený na systému Toaster/Flyer s AmigaOS v kombinaci s Windows, popřípadě Linuxem, BeOS a to buď pro PC nebo Alphu. Více najdete na:
http://www.siamese.co.uk/

Randomize a Scannery
Firma Randomize přichází s produktem ScanQuix 4. Jedná se o software pro skenování, spolu se skenery Umax Astra 610S, 1200S nebo 1220S. Více na:
http://www.randomize.com/scannerbundle.html

Novější AmiTelnet
AmiTelnet 1.23 beta je zatím poslední verzí tohoto softwaru a měl v tomto vydání odstraňovat několik zjištěných chyb. Stáhnout si jej můžete na:
ftp://ftp.vapor.com:21/pub/amtelnet

SmartFileSystem update
Aktualizaci SFS 1.58 si můžete stáhnout z:
http://www.xs4all.nl/~hjohn/SFS/download.htm
Tato verze není kompatibilní se staršími verzemi, takže buďte opatrní. Na případnou záchranu souborů z poškozených partition SFS můžete použít software Jörga Strohmayera, který najdete na:
http://www.xs4all.nl/~hjohn/SFS/SFSsalv.lha

Log IRC setkání s Digital Images
Záznam IRC konference s Digital Images, autory hry Space Station 3000 si můžete přečíst na:
http://www.amigaextreme.com/logs/diconf.html
DI zde rovněž oznámili, že se začínají zajímat o možnost vydání následujících titulů: F22 Airdominance Fighter, Heretic 2 a Zeewolf 3.

Pamatujete na Ambermoon?
Oficiálně nikdy neprodávanou anglickou verzi RPG hry Ambermoon si můžete stáhnout na stránkách věnovaných již zaniklým autorům Thalion na *http://thalion.amiga.tm*, kde naleznete i ostatní hry od této firmy.

Interview s Andrewem Kornem
Needitovaný emailový rozhovor s Andrewem Kornem, bývalým redaktorem CU Amiga, přispěvatelem Amiga Formatu a brzy redaktorem Amiga Active najdete na:
http://www.williams.demon.co.uk/seal/korninterview.html
Nejoblíbenější Andrewovo pití? Pilsner Urquell :-)

Nový the.Newt číslo 3
Třetí vydání Internetového časopisu the.Newt pojednává tentokrát o produktu Warp3D, společnosti Haage & Partner a najdete je na:
http://www.newt.u-net.com/newt/0003

pokračování na straně 8

Krátké zprávy

REBOL 2.0 beta
REBOL 2.0 přichází! V jedné třetině velikosti REBOLu 1.0.3, s mnoha novými vlastnostmi, jako interní nápovědou, novými datatypy, rozšířením řady stávajících funkcí, ale hlavně direct message porty a podporou řady síťových protokolů. Více informací o REBOLu 2.0 najdete na:
http://www.rebol.com/inreb2.html

Lambda interview
Rozhovor s týmem, který tvoří 3D vesmírný bojový simulátor Lambda najdete na:
http://www.rebol.com/inreb2.html

AmigaSurvivor číslo 6
Po měsících zpoždění je šesté číslo AmigaSurvivor na světě a údajně je zatím tím nejlepším doposud. Najdete jej na:
http://www.crystal-software.com/AmigaSurvivor/current.html

STFax update
Aktualizace faxovacího programu STFax Pro na verzi 3.8 byla vydána pro registrované uživatele. Obě aktualizace z verzí 3.7 a 3.0 můžete nalézt na Aminetu
http://ftp.uni-paderborn.de/aminet/dirs/biz_patch.html

TVPaint manuály
Manuály k TVPaintu zkonvertoval z PDF formátu do čisté textové podoby Kimme Utsi. Můžete je nalézt na:
http://www.arcticnet.no/~kimme

VVA Update
VVA - Virtual Network Computing for Amiga je název programu, který vám umožní nadálku z vaší Amigy ovládat třeba PC, na kterém poběží další ovladač například iMaca. Poslední verzi 0.2.1 a další podrobnější informace najdete na:
http://perso.cybercable.fr/dspach/sub-amiga/vva-vnc/vva-vnc.html

Amiga GIMP Toolkit
GIMP toolkit, GUI systém pro Linux bude portován na Amigu pod taktovkou iniciativy Free Amiga. Tento GUI systém umožní jednoduše portovat na Amigu Linuxové aplikace bez nutnosti použití X11 serveru. Více informací byste měli najít na:
http://freeamiga.amigacentral.com

Warp3D v 2 i pro čip Permedia
Konečně je k dispozici oficiální release Warp3D 2.0 pro čip Permedia společnosti 3D Labs, který je použit na grafických kartách CVision/BVisionPPC. Najdete jej na:
ftp://ftp.haage-partner.com/3DWorld/Warp3D

MakeCD Update
Nová verze MakeCD 3.2b je na světě. Tento software pro vypalování CD-R, CD-RW a to jak v modu TAO tak i DAO, považovaný za jeden z nejlepších pro Amigu, je nyní k dispozici na:
http://makecd.core.de

pokračování na straně 9

Aktualizace SoundProbe

Zatím poslední aktualizaci SoundProbe, a to z verze 2.11 na 2.12 můžete získat na:
http://www-users.york.ac.uk/~djor100/arc/spupdate.lha
Pokud nevlastníte SoundProbe alespoň ve verzi 2.11, kontaktujte společnost HiSoft. K dispozici jsou rovněž nový Arexx handler SPARexx a opravený Studio16 formát Studio16 DosIO.

ArtEffect 3.0 v prodeji

Nová verze ArtEffectu byla z podstatné části přepracována a nabízí mnoho nových funkcí. Nejvýraznější změny jsou: zlepšení práce s vrstvami (layers), indexování barev, zlepšené rozsahy barvy, nové filtry a mnoho optimalizací. Seznam vlastností ArtEffectu najdete na:
http://www.haage-partner.com/ae3_ft_e.htm

TopSecret 16

Nové číslo scenemagu TopSecret 16 je nyní k dispozici na: *http://members.xoom.com/horizontal*
Upravený engine, opět spousta článků, pěkná grafika, plno clipartů, to vše a více je nový TopSecret!

Mozzam - další port AMozilly

Na *http://www.geocities.com/ResearchTriangle/Forum/3821* naleznete několik informací o dalším portu Mozilly na Amigu. Vše je tentokrát založeno na jakémsi X clientu s MUI interfacem, což by mělo snáze umožnit portovat Mozillu rovnou z Unixovych zdrojových kódů.

Novinky od Ateo Concepts

Ateo Concepts zahájili projekt nové verze jejich grafické karty Pixel64 pod názvem Pixel64 ZIII. Tato karta bude určena pro sloty ZorroIII v A3000 nebo A4000. Pixel64 bude mít rovněž 3D rozšíření. K tomuto rozšíření by měl být použit čip Voodoo ve verzi 2 nebo 3 a bude k dispozici pro všechny karty typu Pixel64.

GoldEd Studio 5 Update

Registrovaní uživatelé GoldED Studia 5 mohou získat nejnovější service pack 5.1.6 na:
http://members.tripod.com/golded/page07.htm
K dispozici jsou rovněž tzv. HTML publishing extensions, které najdete na:
http://members.tripod.com/golded/files/env-WWW30.lha

Napalm 1.3

Všichni hráči, jež si zakoupili strategickou hru Napalm, můžou získat update Napalm 1.3 přímo na portálu ClickBoomu *http://clickboom.com/portal/*, ostatní pak můžou informace o update získat na:
http://clickboom.com/napalm/amiga/upgrade.html

NewIcons 4.5

Zatím poslední verze NewIcons je k dispozici na: *http://www.amiganet.org/NewIcons/download.html*

Zdrojový kód E

Wouter van Oortmerssen uvolnil zdrojový kód svého programovacího jazyka Amiga EC v3.3a. Je to dodatek ke kompileru Ečka, které před časem vypustil také jako freeware. Najdete jej na:
http://www.ecs.soton.ac.uk/~wvo96r/e/download

Rozhovor se Samem Jordanem

WarpGate, stránka věnovaná WarpOS a Warp3D, obsahuje nyní rozhovor s autorem obou produktů, Samem Jordanem, programátorem firmy Haage & Partner. Zmíněný rozhovor najdete na: *http://www.snafu.de/~ramboy/HTML/interview1.html*

Novinky o Linuxu na Amize

První betaverze OpenBSD 2.5 jsou nyní k dispozici včetně verze pro Amigu, a to na:
http://www.openbsd.com
Zatím poslední Permedia2 (CybervisionPPC a BVisionPPC) framebuffer ovladač pro LinuxPPC je k dispozici na:
http://www.cs.unibo.it/~nardinoc/pm2fb/index.html

Nový Win95 FS handler

MSD95 je název Windows95 file handleru pro Amigu, podporujicího FAT16/FAT32 a dlouhé názvy. Bezplatně si jej můžete stáhnout na:
http://perso.cybercable.fr/dspach

AmigaAMP s podporou ID3v2!

AmigaAMP 2.5 bude schopen číst a zobrazovat ID3v2 tagy (viz *http://www.id3.org*), dojde rovněž ke zlepšení podpory různých datových toků.

Amiga ke hvězdám?

Pokud nebudou vaši známí věřit, že se Amiga po celá dlouhá léta používá v NASA, odkažte je na článek "The Secret in Hanger AE", který naleznete na:
http://www.amigaatlanta.org/AEcastro.html

Cable TV show '99 v Kalkatě

Výstavní stánek Amigy patřil na výstavě v Indii k nejnavštěvovanějším. Jak je vidět i na základě článku na: *http://www.amiga.de/diary/exhib/misc1999/kalkut-e.html*, Amiga ještě stále neztratila svůj vliv v produkcích kabelových televizí.

Separátor barev pro ArtEffect

AE.ColorSeparator umožňuje poprvé připravovat obrázky přímo pro profesionální tisk v barevném módu CMYK. Více informací se dozvíte na:
http://www.haage-partner.com/ae_colorsep_e.htm

Interview s A.C.T.

Rozhovor s Marcem Albrechtem, zakladatelem a hlavním vývojářem německé společností A.C.T. (Albrecht Computer Technik), stojícím za programem Samplitude a zvukovou kartou Prelude si můžete přečíst na: *http://amiga.eden.it/interviste/albrecht/albrecht_e.html*

PSX na Amize?

Bleem je název komerčního PSX emulátoru pro PC, který s použitím výkonného 3D hardware běží dokonce rychleji než skutečný Playstation. Podle Steffena Haeusera by nemělo být velkým problémem portovat tento program z Direct3D na Warp3D. Rozhdol se proto oslovit autory Bleemu a podle prvních reakcí se tito zdají být myšlence portu na Amigu nakloněni.

Corel podpoří AmiguNG!

První společností neoficiálně podporující AmiguNG je samotný Corel. V Com-Digit Journalu zástupce Corelu prohlásil: "Jestliže bude pro Amigu tento typ softwaru za přijatelnou cenu, pak by to moho znamenat skutečnou hrozbou pro PC".

Rexx Plus na novou Amigu?

Donald Dalley: "ICOA začala shromažďovat finanční prostředky k zakoupení zdrojového kódu ARexx compileru, Rexx Plus. Snahou je updatovat program a dokonce jestliže to bude možné, portovat jej na AmiguNG. Zdrojový kod by pak měl být uvolněn v rámci projektu open source!". ICOA tedy potřebuje 1500 USD. Pokud je někdo ochoten přispět, napište na adresu:
ddalley@idirect.com

QNX/Neutrino - hlasujte pro ně

QNX/Neutrino je báze nového operačního systému pro Amigu. O kvalitách tohoto produktu svědčí i to, že se tento systém dostal do finále soutěže o nejlepší technickou inovaci roku 1998. I vy máte možnost se zapojit do hlasování a pomoct tak tomuto bezesporu skvělému produktu zvítězit. Odkaz na stánku o hlasování najdete na:
http://www.qnx.com/hotnews/awards/edn.html

Čerstvé zprávy o WarpOS 4.0

Právě jsme obdrželi nové informace o plánovaném WarpOS 4.0. Ten podle zdroje prochází stádiem beta testování a bude pokrývat následující vlastnosti: nový systém správy paměti, sdílené semafory, BlackBox - podporu 68K emulace a některé nové funkce PPC API jako VacatePPC, CreatePoolPPC, DeletePoolPPC, atd.

World of Amiga 99

Tato velmi známá výstava proběhne letos 24. - 25. července, přičemž místo konání ještě nebylo upřesněno, avšak jedná se jako již tradičně o Londýn. Na pořad této výstavy je údajně plánováno tolik zajímavých událostí, jako nikdy předtím a Amiga Inc. by zde měla ohromit návštěvníky dalším velkým oznámením.

Photogenics 4.0

Paul Nolan otevřel novou stránku, věnovanou nové, zcela přepracované verzi kreslícího a efektového programu Photogenics. Na *http://www.paulnolan.com* můžete nalézt výčet vlastností programu, sekci pro download, snímky obrazovky, informace o cenách a podobně.

AmigaAMP novinky

Prvni externí dekódovací rutina pro AmigaAMP je nyní k dispozici! Steffen Häuser zkompiloval tuto rutinu pod systém WarpUP. Nová verze NeonBars pluginu v1.1 poskytuje rotující 3D zobrazení a podporu Rave3D! Najdete ji na:
http://amigaamp.amiga-software.com/Plugins/NeonBars11.lha

MicroDotII 1.3

V této nové verzi známého maileru byla zlepšena ochrana proti ztrátě zpráv v případě pádu systému. K dispozici je již rovněž verze pro uživatele balíku Net Connect. Poslední verzi produktu najdete na:
ftp://ftp.vapor.com:21/pub/microdot-2/

Foundation Update

Další update (v1.23c) hry Foundation je hotov! Tato verze má oproti předchozím verzím několik malých vylepšení, jež dodala hře především vyšší rychlost, byla rovněž zlepšena úroveň počítačového protivníka. Poslední verzi naleznete na:
http://www.sneech.freeserve.co.uk/FoundSupport.html#latest

CyberGraphX report a update

Aktualizovaná verze reportu ke známému RTG systému CGX v4.1 je k dispozici na:
http://www.vgr.com/v4/CGXReport41e.lha
Abyste mohli provést aktualizaci na verzi CGX 4.1, budete potřebovat originální CGXV4 CD. Aktualizace zahrnuje novou cgx3drave.lib a podporu pro grafické karty, včetně DraCoAltais a BVisionPPC.

TV Paint zdarma!

Na výstavě Amiga99 oznámila společnost NewTek brzké vydání kreslícího programu TVPaint, avšak bezplatně. TVPaint požaduje počítač Amiga s minimálně 68030 CPU, matematickým koprocesorem (FPU), 16MB RAM, Cyber GFX kompatibilní grafickou kartu schopnou zobrazit alespoň 256 barev a OS 3.0. Lepších výsledků však dosáhnete s 68040 CPU, 24-bit CyberGFX Zorro III grafickou kartou a OS3.1. Program najdete na:
http://www.newtek.com/lowfi_index.html

Null Modem Simulator

Nullser.device v0.9 beta simuluje dvojici sériových portů spojených přes null-modem kabel. Využití je možné pro testování síťových a modemových programů, původní záměr však byl umožnit využití Internetu na emulovaném počítači. Sami jsme ověřili funkčnost na programech FUSION v kombinaci s Netscape, na straně AmigaOS pak Miami DX.

Updaty od Phase5

Na ftp Phase5 *ftp://ftp.phase5.de/pub/phase5* najdete nové aktualizace ovladačů pro CyberStorm PPC/MK3 & BlizzardPPC a knihoven 68040 V46.5 a 68060 V46.5.

Krátké zprávy

akDatatypes
Nové verze ak datatypů akPNG 44.30, akJFIF 44.30 a akTIFF 44.30 je možno získat na:
http://home.t-online.de/home/Andreas_Kleinert/support.htm

OS Bundle
Tři alternativní operační systémy pro Amigu - neoficiální release Red Hat Linux 5.1, NetBSD a pre-release p-OS německcýh proDAD si můžete objednat u distributorů Schatztruhe.
http://www.schatztruhe.de

FAST ATA2/EIDE - v3.9
Poslední verzi pro Fast ATA2 řadič společnosti Elbox naleznete na :
http://www.javosoft.cz/download.html, kde mimo jiné naleznete vždy nejnovější verzi tohoto softwaru.

STRICQ 0.1295
Nová verze STRICQ 0.1295, ICQ klonu s MUI interfacem, je nyní k dispozici na:
http://www.unix.edu.sollentuna.se/~jodav_81/files/STRICQ_1290.lha
Tvorba UIN je opět funkční. (potřebujete archív STRICQ 0.1275)

WarpSNES 3.5
WarpSNES 3.5, SuperNes emulátor pro PowerAmigu s WarpOS kernelem, je nyní k dispozici i s AHI zvukem na:
http://members.tripod.com/~chinoclast/files/WarpSNES.lha

GhostScript a TurboPrint 7
Ghostscript 5.10 pro TurboPrint 7 je nyní k dispozici pro všechny typy 68K CPU (020, 020FPU, 030, 030FPU, 040, 040FPU, 060). Najdede jej na:
http://www.irseesoft.com/ghostscript/default.htm

TurboPrint 7 budget edition
Sháníte-li levně Epson, Canon a HP ovladače pro tiskárny, zkuste jednodušší a hlavně levnější verzi Turboprintu 7, kterou naleznete na:
http://www.irseesoft.com/tp_prod.htm#budget

Tipy pro WarpUP
Jak již mnozí majitelé WarpUp zjistili, používání tohoto software sebou přináší nemalé problémy. Dokument obsahující několik tipů a rad najdete na:
http://www.haage-partner.com/wu_help_e.htm

ProStation Audio demo
ProStation je program na zpracování, editaci, mixování a masterování digitálního audia. Jeho demoverzi můžete získat na:
http://www.audiolabs.it/files/index.html

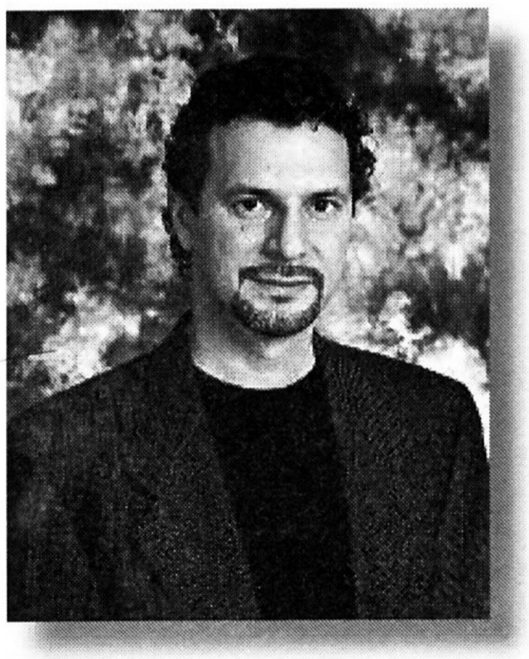
Aktuální plány Vapor týmu
O veškerých novinkách, týkajících se vývoje u Vaporu (Voyager, AmIRC, MicroDot ...), se nyní můžete dozvědět prostřednictvím vývojových plánů členu Vapor Teamu na:
http://www.vapor.com/finger.php3

Otevřený dopis komunitě - duben 1999

Toto je můj první otevřený dopis Amiga komunitě. Jsem skutečně nesmírně poctěn možností oslovit tak skvělou komunitu lidí a reprezentovat tak unikátní značku, jakou Amiga je. Mezi námi je mnoho význačných Amigistů, minulých i současných, kteří vytvořili pro Amigu skutečně vynikající produkty a kteří sebou přinesli duch převratných a inovativních myšlenek. Jsou to lidé, kteří vytvořili fenomén Amigy a kteří vytrvali i přes tyto těžké časy. Amiga komunity z celého světa dokázaly udržet duch Amigy naživu. Já sám sebe nemůžu považovat za toho, kdo má zásluhy za úspěch Amigy, ani za toho, kdo dokázal udržet Amigu v jejím postavení. Mohu pouze ocenit příslušné lidi a doufat, že pomohu přivést Amigu do nové éry a naplnit tak naděje Amiga komunity.

Výstava v St. Louis před několika týdny byla první Amiga výstava, kterou jsem navštívil jako prezident fy Amiga. Na základě ohlasů, které jsem obdržel, se výstava stala velkým úspěchem. Byla velmi dobře organizovaná s hojnou účastí a bylo zde také plno zábavy. Počet návštěvníků byl přibližně 1200, ale mnohem důležitější bylo zjištění nárůstu 14% oproti minulému roku. Prožil jsem si zde debut jako prezident Amigy a chci poděkovat všem, kteří mne přivítali do komunity. Zvláště bych chtěl poděkovat těm, kteří mne vítali až do 3 hodin ráno a naučili mne, že Amigisté skutečně ví, jak vytvořit dobrou náladu. Víte, kdo jste...

V St. Louis jsem měl příležitost strávit hodně času s lidmi z komunity. Během výstavy jsem několikrát prohlásil, že Amiga komunita je tou nejlepší komunitou v celé počítačové branži. Nyní jsem o tom přesvědčen více než kdy jindy. Amiga komunita je tou nejinvenčnější, pro věc nejzaujatější, nejhrdinštější a nejvytrvalejší komunitou



v počítačovém průmyslu. Jsem skutečně unesen nad tím, co vytvořila za nulové nebo téměř nulové podpory ze strany mateřské firmy. Přečkali jste extrémně těžkou dobu a zachovali duch Amigy naživu a stále silný.

Naneštěstí byly některé obtíže, které komunita přestála, způsobeny špatnými rozhodnutími vedení Amiga Inc. V současnosti je mi zřejmé, že před dvěma lety byly učiněny obrovské chyby už během nastiňování dalšího vývoje Amigy. Nízká priorita a podpora Amigy naší mateřskou firmou Gateway celou situaci jen zhoršily. Ve společnosti Gateway totiž probíhaly velké interní změny k posílení hlavního obchodního záměru pro budoucnost. Záměry s Amigou byly dobré, ale poněkud nebyla zvládnuta aktuální situace. Někteří lidé mi říkali, že mám přestat mluvit o dřívějších chybách a dívat se pouze do budoucnosti. S tím souhlasím, ale na druhou stranu chci, aby lidé věděli, že si uvědomuji jak předchozí chyby poškodily komunitu a zbrzdily vývoj. Toto je důležité, protože nechci opakovat stejné chyby. Buďte tedy prosím trpěliví, dané téma probírám naposledy.

Podle mého názoru bylo největším omylem rozhodnutí nevyvíjet současnou architekturu a koncentrovat se pouze na novou generaci. Tímto jsme poškodili Amiga komunitu nejvíce. Správným rozhodnutím by bylo překlenout současnou generaci stejně tak jak to udělala firma Apple během přechodu od Apple II na platformu Macintosh. Apple vyvinul model Apple III dokonce i po uvedení nové architektury Mac. Apple III se sice příliš neprodával, ale zato pomohl HW a SW firmám závislým na Apple II a dal jim čas k přesunutí jejich produktů na novou platformu Mac.

Z úhlu pohledu Amiga komunity bylo zastavení dalšího vývoje současné architektury neuvěřitelně hloupou chybou, což ovšem nebylo zřejmé odpovědným lidem většinou přišlých z průmyslu PC. Zažitou představou lidí z počítačové branže, kde vládne platforma Wintel, je obměna hardware každých šest až dvanáct měsíců. Neefektivnost architektury vyžaduje neustálou výměnu procesoru, grafické karty a harddisků za lepší tak, aby bylo stále dosahováno přijatelného vylepšení vlastností a funkcí systému. Takhle se to děje v průmyslu, kde převratné inovace byly nahrazeny svazujícím pozvolným vývojem. Z pohledu člověka přivyklého PC nebylo dost dobře možné pochopit fakt, že architektura, která se přestala vyvíjet v začátku devadesátých let, by dnes ještě mohla mít nějakou životaschopnost. Tento pohled byl krátkozraký a poškodil Amiga komunitu, která znovu a znovu dokazovala, kolik životaschopnosti zbylo v současné architektuře Amigy.

Je zřejmé, že komunita by na tom bylo mnohem lépe, pokud bychom učinili rozhodnutí pokračovat ve vývoji stávající Amiga architektury již před dvěma lety. Dva roky ovšem uplynuly a nyní jsme postaveni před těžkou volbu... Zbývá ještě něco ve staré architektuře? Věřím, že ano. Vydání O/S 3.5 na konci července nebo začátku srpna umožní stávajícímu systému vydržet ještě několik dalších let. Zároveň v kontextu s O/S 3.5 řešíme s různými firmami otázku hardwarového vylepšení současné architektury. Nová generace Amig bude obsahovat emulaci stávající architektury Amigy, takže uživatelé budou moci využít většinu svého starého software. Otázku dořešení přechodu mezi současnou Amigou a novou generací diskutuji s klíčovými lidmi komunity.

Nyní se pojďme podívat, co nás čeká v budoucnosti! Vím, že minulé období bylo pro Amiga komunitu velice těžké, ale rád bych už tuhle kapitolu uzavřel a nastínil budoucnost. Už nebudu opakovat chybu, která byla způsobena nenaslouchání Amiga komunitě, jejím požadavkům a její dynamice. Jak všichni víme, Amiga komunita je velmi silná v Evropě, kde je mnoho firem zabývajících se Amigou a vůbec mnoho významných jedinců. Na konci dubna plánuji cestu do Německa a Anglie, kde se setkám s dalšími čelními představiteli komunity. Cílem mé cesty je vysvětlit naše postoje, ale hlavně naslouchat a porozumět. Chci získat přehled o názorech těchto lidí. Jejich názory pak budou použity při dokončení a finalizaci budoucí architektury a plánů vůbec. Zvláště potřebuji pomoci v oblasti plánování přechodu ze staré architektury na novou generaci tak, aby zůstala zachována existující komunita.

Jednou z věcí jasně požadovanou komunitou byla LEPŠÍ KOMUNIKACE ohledně aktivit mateřské firmy. Naše účast na výstavě v St. Louis a moje plánovaná cesta do Německa a Anglie jsou dobrým příkladem aktivit v dané oblasti. Dopis, který právě čtěte je také umístěn na naší webové stránce v nové sekci, "Executive Update", kterou budu osobně měsíčně aktualizovat. Navíc v této sekci pod mým dopisem komunitě naleznete i přehled hlavních aktivit. Myslím, že tohle je dobrý začátek a nadále budeme postupně komunikaci vylepšovat. V případě, že máte jakýkoli komentář ohledně mé sekce "Executive Update" nebo jestliže máte nějaké návrhy jak vylepšit vzájemnou komunikaci, napište je prostřednictvím emailu na adresu *executive@amiga.com.* Napsat sice můžete i přímo mně na adresu *jim.collas@amiga.com*, ale já dostávám velmi mnoho dopisů, a tak odpověď může přijít až za několik dní. Adresa *executive@amiga.com* je tříděna mým asistentem, který rozesílá poštu lidem, jež mohou nejlépe odpovědět.

Na závěr musím říct, že je mi jasné, že musím nejdříve dokázat své zaujetí pro věc a získat si vaši důvěru. Doufám, že se mi podaří během několika příštích měsíců. Jak jistě mnoho z vás ví, odešel jsem z velmi vysoké funkce v Gateway a převzal vedení fy Amiga. Udělal jsem to proto, že pevně věřím v to, co Amiga znamená. Věřím v duch převratných inovací a zlepšení, které Amiga přináší. Věřím, že revoluce PC skončila, protože převratná inovace byla nahrazena svazujícím pozvolným vývojem. Věřím, že na obzoru je nová revoluce, taková, která naplní slib přiblížení počítačů masám. A co je nejdůležitější, věřím, že Amiga bude hrát v této nové revoluci významnou úlohu. Je třeba ale zdůraznit, že Amiga toto nezvládne bez plné podpory své komunity. Komunita okolo Amigy je jedna z nejlepších a nejinvenčnějších komunit v počítačové branži. Je to armáda připravená k boji a zpětnému získání své prominentní pozice v počítačovém průmyslu. Z celého srdce tomu věřím a slibuji, že použiji všechny své zkušenosti, prostředky, kontakty a energii k prosazení Amigy. Doufám, že vás nezklamu.

"Let's keep the momentum going as we come back for the future."

Váš,

Jim Collas
Prezident fy Amiga

BVisionPPC

PAVEL ČÍŽEK

POŽADAVKY: A1200, BlizzardPPC 603e(+), OS 3.x, VGA monitor, 8 MB RAM

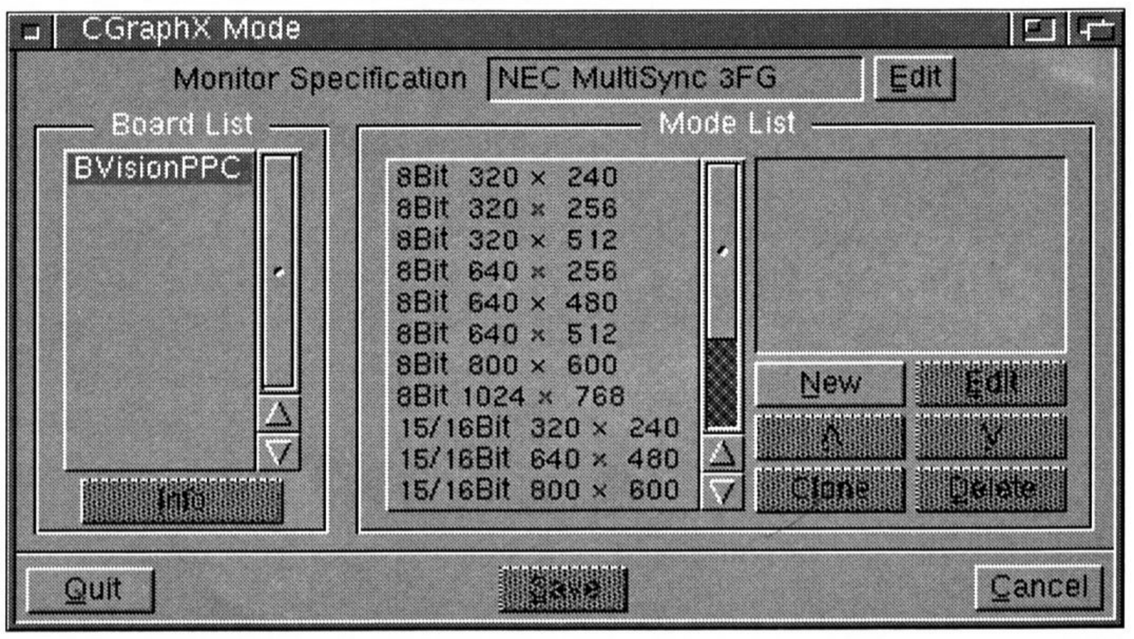
Po dlouhém čekání se konečně i do Čech dostala oficiálními distribučními kanály grafická karta BVisionPPC určená majitelům karet BlizzardPPC. Podívejme se tedy, zda se to čekání opravdu vyplatilo.

Tak je to tady - konečně přišla do redakce AMIGA Review dlouho očekávaná krabička s růžovým molitanem, který v sobě skrýval grafickou kartu BVisionPPC (spíše kartičku, neboť její rozměry jsou asi 12 x 4 cm). Kromě karty balení skrývalo ještě dvoustránkový popis hardwarových a softwarových požadavků a instalace karty (zatím jenom v angličtině), jednu disketu s ovladači (přesněji řečeno se systémem CyberGraphX V3.0), kabel s VGA konektorem a dva šroubky. BVisionPPC je grafická karta určená majitelům PowerPC karet BlizzardPPC a je založena na čipu Permedia 2. V současnosti je dodávána s 8 MB RAM (proti původně předpokládaným 4 MB RAM). Kromě změny velikosti paměti došlo od oznámení BVision do jejího uvedení také dvakrát ke snížení ceny, což je sice příjemné, nicméně oslabení kurzu koruny na počátku tohoto roku toto částečně anulovalo. Zaměřme se nyní na vlastní hardware.

Instalace

K tomu, abyste mohli používat BVision potřebujete kromě akcelerátoru BlizzardPPC také několik dalších náležitostí: A1200 nejlépe ve věžovém provedení (kvůli napájení a chlazení karty mohou); alespoň 8 MB RAM (aby bylo možné při provozu karty i ve vyšších rozlišení zbylo dost paměti pro PowerPC programy); Kickstart 3.x (raději 3.1); no a samozřejmě nějaký ten VGA či multisync monitor. Kromě toho je třeba před instalací updatovat FlashROM karet BlizzardPPC. Nejnovější update je z 23. 3. 1998 a je k dispozici na stránkách *http://www.phase5.de,* případně vám snad s jeho obstaráním pomůže prodejce.

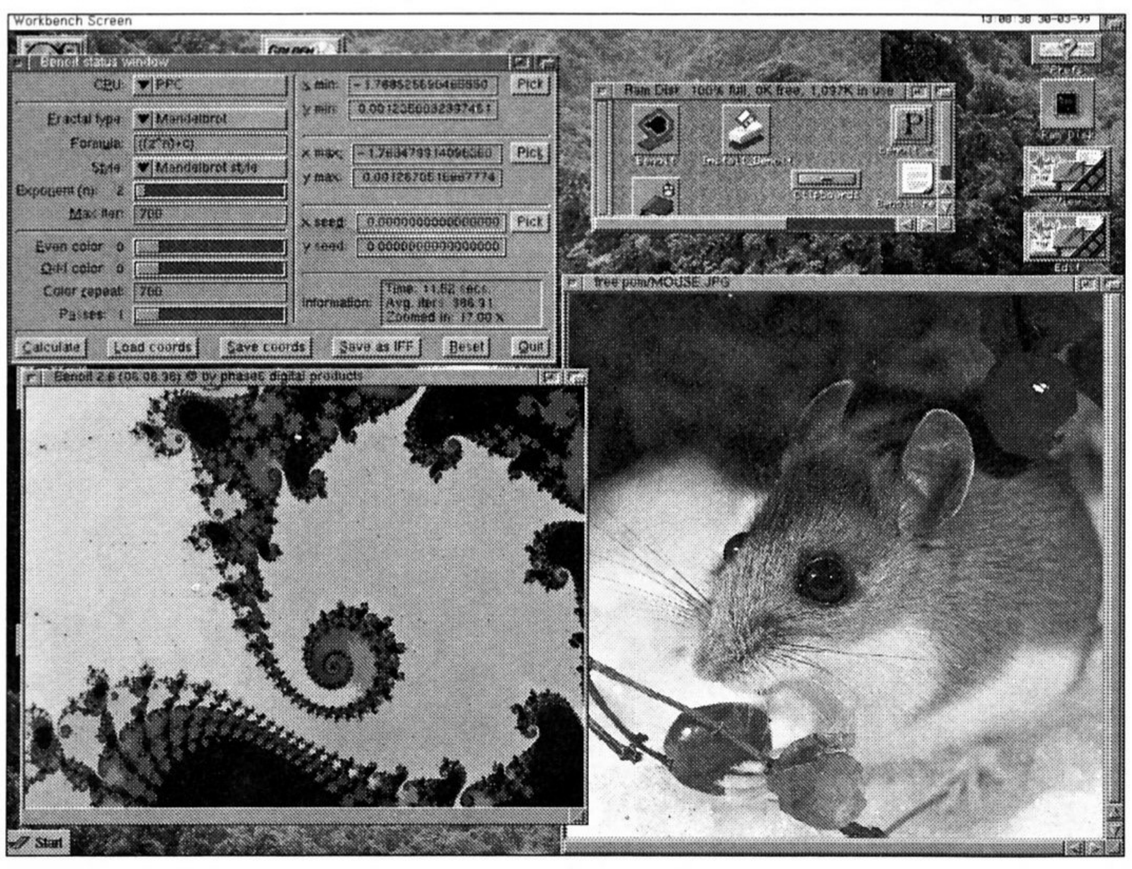
Samotná instalace karty není příliš náročná. Všechny pokyny lze nalézt v návodu s kartou dodávaném, vzhled a způsob propojení je na obrázcích. Takže, nejprve je třeba vytáhnout PowerPC kartu z věže. Poté musíte zasunout BVisionPPC do rozšiřujícího slotu na BlizzardPPC a spojení zajistit (jemně) pomocí dodávaných šroubků. Pak už stačí jen na kartu připojit plochý kabel, který je na druhém konci zakončen VGA konektorem a konektorem pro 3D brýle. Vznikne poměrně velké "soukartí", které stačí už "jen" nainstalovat zpět do věže. To znamená nejprve vytáhnout napájecí konektor disketové mechaniky a LED konektor. Následně je třeba zasunout BlizzardPPC do rozšiřujícího slotu. To se může (ale nemusí) obejít bez problémů v závislosti na typu věže, který vlastníte. Například u poměrně rozšířených věží Micronik spočívá komplikace v tom, že podložka, na níž je položen zdroj,



je širší než vlastní zdroj a onen přebytečný kus plastu zužuje volný prostor nad základní deskou Amigy. Vlastní umístění karet zpět do věže je tudíž náročnější na manipulaci, protože musíte BVisionPPC vmanipulovat úzkou mezerou nad základní deskou a z ní vyčnívajících konektorů (pokud ovšem neprovedete radikální tah a přebytečnou překážející část plastu prostě neuříznete, jak někteří doporučují). Po správném zasunutí se BVisionPPC ocitne pod spodní úrovní zdroje, takže pak už ono zúžení nevadí. Posledním krokem je opětovné zapojení napájecího konektoru disketové mechaniky a konektoru pro LEDky skrze otvor na kartě BVision. I tento poslední krok může záviset na tom, jakou věž vlastníte. U některých věžových přestaveb je totiž nutno (jak je uvedeno i v manuálu) připojit na napájecí konektor disketové mechaniky (nacházející se na základní desce) příslušný napájecí kabel přímo ze zdroje, aby bylo zajištěno dostatečné napájení pro základní desku Amigy. Spotřeba PowerPC karty spolu s BVision je totiž značná a základní deska na ni není dimenzována. Posledním krokem je pak vyvedení plochého kabelu s VGA konektorem v zadní části věže. Protože s kartou není dodávána žádná krytka na tento konektor, budete si muset asi nějakou obstarat v obchodě. Dříve než počítač složíte a spustíte, se také ujistěte, že nevznikl vodivý kontakt mezi BVisionPPC a některým z konektorů nacházejících se na základní desce Amigy, protože jinak byste se mohli po zapnutí s kartou rychle rozloučit.

Když už se zabýváme těmi mechanickými a rozměrovými aspekty instalace, jistě někoho napadne, jak vypadá z tohoto spolupráce s dalšími interními rozšířeními A1200 - BVision totiž překrývá jistou část základní desky, na níž se mohou některé z existujících rozšíření nacházet. Veskrze se jedná o zkušenosti ostatních uživatelů, kteří je zveřejnili na Internetu. Kartu údajně lze zprovoznit společně s Elbox FastIDE kontrolerem - protože se však obě zařízení budou dotýkat, je nutno je odizolovat. Domnívám se, že podobná situace jako u Elbox FastIDE řadiče by měla být i u interního scandoubleru od Mikroniku. BVision lze také používat společně se Zorro II sloty s tím, že videoslot nebude moci být ovšem nadále využit.

Poslední poznámka o hardwaru se týká chlazení. Řada lidí uváděla, že pokud BVisionPPC nechladí (například tak, že věž nechají otevřenou nebo nainstalují na kartu chladič), počítač se jim často hroutí. Z vlastní zkušenosti mohu potvrdit, že karta, přede-



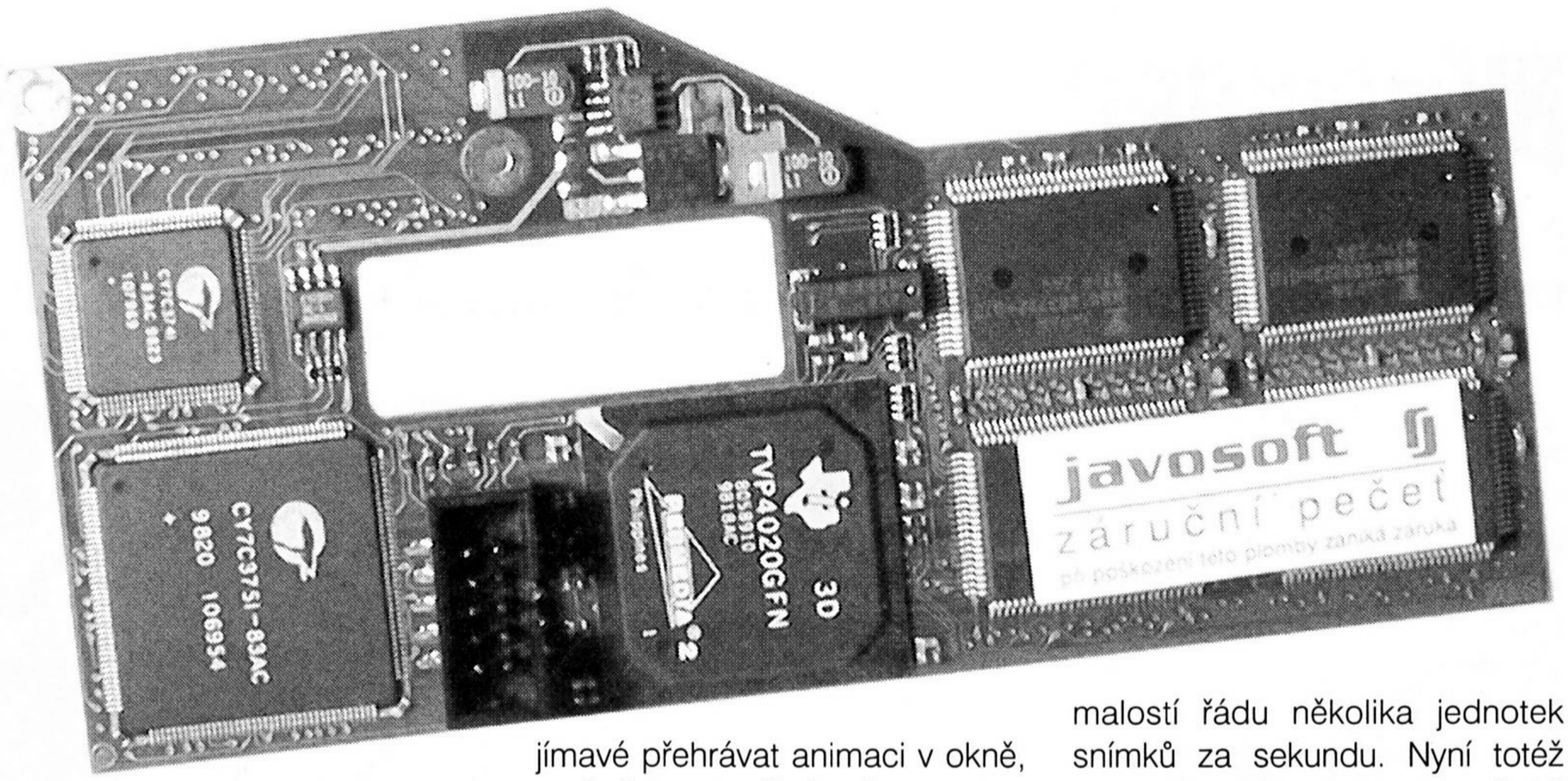
Podporovaná rozlišení BVision

Rozlišení	8 bitů	16 bitů	24 bitů
640 x 480	60-140 Hz	60-140 Hz	60-120 Hz
800 x 600	60-120 Hz	60-120 Hz	60-120 Hz
1024 x 768	75-120 Hz	75-120 Hz	75-120 Hz
1152 x 900	75-120 Hz	75-100 Hz	75-100 Hz
1280 x 1024	60-100 Hz	60-90 Hz	
1600 x 1200	60-80 Hz	60-75 Hz	

vším pak hlavní čip Permedia 2 hřeje víc než dost - musíte si dát dobrý pozor, abyste se nespálili. Žádné problémy s funkčností karty se mi však neobjevily ani když jsem ji nijak nechladil (možná je totiž důležitější mít řádné chlazení obou procesorů na BlizzardPPC). Nicméně určitě nic nezkazíte tím, že si do věže nějaký větrák přidáte (zvláště pokud máte vedle základní desky instalováno hodně dalších zařízení (harddisků apod.).

Jakmile máte kartu nainstalovánu, je možno se pustit do instalace softwaru. To znamená instalaci systému CyberGraphX V3.0 z dodávané diskety. Na té není nic složitého, pouze se nesmíte nechat zmást tím, že instalovaný ovladač se jmenuje CVisionPPC (analogie BVisionPPC pro akcelerátory CyberStormPPC do A3000/A4000) a měli byste znát maximální frekvenční rozsah vašeho monitoru. Alternativně si můžete nainstalovat CyberGraphX V4.1 (CD-ROM + update na Internetu), pokud jej vlastníte. I po instalaci a aktivaci karty zůstává RGB port Amigy funkční (pracujete-li právě s aplikací či obrazovkou využívající standardní Amiga čipset).

Z právě uvedeného faktu vyplývá ještě jedna věc, kterou si musí uživatel rozřešit - připojení monitorů. Nejjednodušší možností pro ty, kteří používají pouze systémový software a hry podporující grafické karty, je připojit jen VGA monitor na VGA výstup grafické karty. Toto řešení je možné díky tomu, že nejnovější update FlashROM pro BlizzardPPC karty umožňuje startovací (boot) menu Amigy zobrazit přes výstup grafické karty. Totéž platí i pro zobrazení okna Shellu při startu bez startovací sekvence. Z hlediska systému tedy není standardní video výstup Amigy již potřeba. Při tomto řešení je optimální použít nějakou utilitu pro správu obrazovek (jako například ModePro), která umožní snadno přesměrovat všechny systémově korektní programy na BVision (alespoň do doby než si v nich uživatel nastaví způsob zobrazení sám). V opačném případě, kdy i nadále potřebujete používat RGB výstup Amigy, se rýsují dvě možnosti (pokud ovšem nemáte monitor se dvěma VGA vstupy, což je řešení třetí). Buď paralelně k VGA monitoru připojíte k Amize nějaký RGB monitor, nebo (pokud máte vhodný multisync monitor) počkáte, až bude u nás k dispozici připravovaný slučovač videosignálu z RGB portu Amigy a VGA portu BVision od firmy Javosoft.



První dojmy

Po instalaci a zprovoznění karty člověk rázem zjistí, že vlastně není nutné, aby otevírání oken, rolování textu či prohlížení WWW stránek v 256 a více barvách uživatele nějak zdržovalo. Zkrátka a dobře, zobrazování a manipulace s okny je ďábelsky rychlá. Pěkně se to projeví, pokud si zapnete přesouvání celých oken (tj. nejen obrysu, ale celého obsahu v reálném čase) - posun je v podstatě stejně rychlý jako v případě práce pouze s obrysem. Záhy si ovšem uvědomíte, jak rychle si na bleskové vykreslování lze zvyknout, a budete se divit sami sobě, jak jste doposud mohli s tím počítačem pracovat (vtip ovšem spočívá v tom, že i na AGA Amize se rozumný uživatel omezuje při práci ve vyšších rozlišeních - pokud je to možné - na maximálně 16 až 32 barev a tudíž nepřijde tolik do styku s extrémní pomalostí typu 'MultiScan, 256 barev'). Jiní zase mohou zajásat - konečně mohu využít naplno NewIcons. Skvělá je i možnost používání 24bitových datatypů. A tak dále - každý si zkrátka a dobře určitě najde "to své", v čem mu BVision poskytla nejrapidnější zlepšení.

Další zajímavou kapitolkou jsou prohlížeče všech možných typů grafiky. Kupříkladu zobrazení JPEG obrázků je nyní v podstatě okamžité, a ty krásné barvy (ne, není to reklama na prací prášek :-)). Totéž se týká animací - BVisionPPC umožňuje plynule prohlížet v truecoloru MPEG, AVI a další typy animace (alespoň do rozměru 320 x 240 bodů - CyberAVI i CyberQT totiž zatím neexistují ve verzi pro PowerPC). Je docela zajímavé přehrávat animaci v okně, s nímž lze v reálném čase pohybovat i s animací. Do kapitolky prohlížečů lze asi zařadit i WWW browsery. Pro ty, kteří prostřednictvím Amigy surfují po Internetu, je grafická karta opravdu velkým skokem dopředu - pohyb v dokumentech je extrémně rychlý, má smysl se dívat na animované GIFy atp.

Neméně zajímavý (alespoň pro některé) je dopad na hry. Protože to není právě moje parketa, mohu (kromě konstatování toho, jak jsou ostatní majitelé BVision nadšení) pouze demonstrovat nabízené možnosti. Například demo VoxelSpace (dodávané s WarpUP), které pracuje v rozlišené 320 x 256 bodů a 128 barvách, se na AGA Amize v okně na Workbenchi vleklo neuvěřitelnou pomalostí řádu několika jednotek snímků za sekundu. Nyní totéž dosahuje rychlosti 40 - 50 snímků za sekundu v okně a 60 - 70 snímků/s na samostatné obrazovce (viz obrázek). Podobně i demo 'herního 3D enginu' dodávané s Warp3D běží v 15bitovém rozlišení 800 x 600 bodů na solidních 30 snímků/s. Krátce a jednoduše, pokud hry budou výkonu takovýchto karet využívat, tak se mají uživatelé na co těšit.

Testy

Abych dal dojmům solidní základ, můžete se podívat na výkon karty v přiložených tabulkách. Jednak někde okolo naleznete tabulku podporovaných videomódů a příslušných maximálních obnovovacích frekvencí. Málokdo asi využije celé spektrum nabízených možností, neboť

Výkon BVision v rozlišení 640 x 480

Intuition	CGX4	CGX3	AGA
OpenWin16	16	8	6
OpenWin256	15	8	1
OpenWinHi	12	8	----
OpenWinTru	12	8	----
WinLayer16	22	7	8
WinLayer256	20	12	2
WinLayerHi	16	10	----
WinLayerTru	15	8	----
SizeWin16	91	66	26
SizeWin256	78	67	26
SizeWinHi	77	46	----
SizeWinTru	67	64	----
MoveWin16	264	172	25
MoveWin256	255	172	23
MoveWinHi	191	161	----
MoveWinTru	202	142	----
ConOutP16	207	118	34
ConOutP256	207	121	12
ConOutPHi	92	76	----
ConOutPTru	72	64	----
OpenScr16	6	3	4
OpenScr256	5	4	3
OpenScrHi	4	3	----
OpenScrTru	2	2	----
SwapScr16	50	60	61
SwapScr256	50	30	31
SwapScrHi	50	61	----
SwapScrTru	46	61	----

například pro rozlišení 1600 x 1200 bodů je potřeba mít pro rozumnou práci alespoň 19" monitor. Kromě toho zde naleznete i několik "rychlostních" testů. Vzhledem k tomu, že testování grafiky závisí dost výrazně i na rychlosti procesoru a protože nemám testy jiných novějších grafických karet na podobné konfiguraci (MC 68040/25), uvádím pouze srovnání BVisionPPC a AGA Amigy a porovnání výkonu karty pod CyberGraphX 3, r70a, a CyberGraphX 4.1. To druhé porovnání může být rozhodujícím faktorem při rozhodování, zda si pořídit CGX 4 či ne. Na rozdíl od již déle existujících karet je zde totiž jistý výkonnostní rozdíl mezi těmito dvěma verzemi emulačního softwaru - zda je podstatný či ne, posuďte sami. Dalším argumentem pro používání CGX4 může být to, že někteří uživatelé měli pod CGX3 s BVisionPPC problémy se stabilitou (já mezi ně nepatřím, takže to nemohu potvrdit).

Druhý dojem

Samozřejmě, že po opadnutí počáteční euforie začne uživatel pomalu zjišťovat, že ne všechno je skvělé a bezchybné. Jedním problémem jsou programy, které prostě nelze přinutit k tomu, aby správně pracovaly na CGX obrazovkách nebo neotvíraly standardní Amiga obrazovky - s tím se uživatel musí vyrovnat a začít používat jejich ekvivalenty, které správně fungují i na grafické kartě. Druhým problémem typickým pro CVision a BVision je, že tyto karty nepodporují stahování a překrývání obrazovek. Důsledkem je, že programy, které na to spoléhají, nebudou pracovat korektně (například nastavení palety barev v DPaintu). V obou případech řeší problém použití normálních Amigovských zobrazovacích módů a připojení druhého monitoru či slučovače video signálu z BVisionPPC a RGB portu Amigy. Myslím si však, že programů, které trpí těmito problémy a které stojí za to používat (teď nemluvím o hrách, tam je situace jiná), není příliš mnoho. Problémy mají hlavně starší grafické programy - ty však lze nahradit například kombinací PPaintu 6.4 (pro paletově orientovanou grafiku) a TVPaintu 3.6 od NewTeku pro truecolorovou grafiku (pozor - oba programy jsou nyní zdarma!). Případně lze využít i XiPaint 4.0, který je dodáván na CD společně s CyberGraphX V4.0. Drtivá většina ostatních programů však pracuje korektně (případně jim lze pomoci nějakou tou utilitou pro změnu zobrazovacích módů jako jsou MCP či ModePro) a z instalace grafické karty pouze profitují.

Třetí dojem - 3D

Kromě toho, že BVisionPPC pracuje jako normální grafická karta, má jako druhá na Amigovském trhu 3D podporu (první byla, myslím, CyberVision 64/3D), a to díky čipu Permedia2. Vzhledem k tomu, že je již k dispozici Warp3D verze 2.0, který BVision plně podporuje, a že prostřednictvím Warp3D této hardwarové akcelerace využívá i StormMesa 3.0 (OpenGL implementace od Haage&Partner), nic nebrání aplikacím, aby naplno využily výkonu CVision a BVision. Mimochodem, Warp3D spolupracuje jak s CGX4, tak i s CGX 3; není tedy důvod k obavám, že budete nuceni přecházet na komerční verzi systému CyberGraphX.

Výkon 3D akcelerace ve spojení s PowerPC procesorem je prostě vynikající. Když jsem původně zkoušel různá OpenGL dema dodávaná s CyberGL (obecná OpenGL implementace pro karty pracující pod CyberGraphX, nevyužívá 3D akceleraci), většina ukázek se neskutečně vlekla i v okně o velikosti 300 x 300 bodů. Ovšem tytéž demonstrační programy pracující pod StormMesa a využívající tudíž 3D akcelerace běžely zcela plynule i ve 24bitovém rozlišení 800 x 600 bodů. Je ovšem pravda, že u řady operací se projeví nejenom 3D akcelarace, ale i to, že StormMesa (na rozdíl od CyberGL) využívá i PowerPC procesoru. Pokud toho výkonu budou využívat aplikace, bude to skvělé. Ostatně, docela hezká řádka her s takovouto podporou byla již na tento rok ohlášena, takže snad brzy uvidíme. Pro ty opravdu zažrané herní maniaky pak ještě zbývá si pořídit 3D brýle, které lze k BVisionPPC připojit, a pařit...

Závěr

Pokud vám recenze připadá až příliš pozitivní, nebojte se. BVisionPPC je opravdu skvělá grafická karta pro majitele PowerPC karet BlizzardPPC a ačkoliv jsem na Internetu nalezl komentáře stěžující si na nestabilitu nebo problémy se zprovozněním karty, sám jsem na žádné nenarazil. Pokud dochází k problémům s fungováním některých programů, je zpravidla způsobeno tím, že příliš spoléhají na vlastnosti a možnosti čipsetu Amigy (nejčastěji se jedná o hry, samozřejmě), což je ovšem obecný problém týkající se spolupráce s jakoukoliv grafickou kartou na Amize. Takže jediné, co trochu kalí radost z jinak skvělého doplňku je, že aktuální cena karty je v porovnání se svým PC ekvivalentem v současnosti více než dvakrát dražší. Na druhou stranu v porovnání s Amiga konkurencí je na tom cenově BVision dost dobře, zvlášť když vezmeme v potaz, že pro BVisionPPC není třeba vlastnit Zorro sloty (přičemž jejich nepřítomnost je u A1200 poměrně obvyklá) a navíc využívá vlastní rychlejší sběrnici. Závěr si již určitě uděláte sami.

Výkon BVision v rozlišení 640 x 480

Grafika	CGX4	CGX3	AGA
ScrollX_16	647	226	6
ScrollX_256	647	226	1
ScrollX_Hi	332	203	----
ScrollX_Tru	154	137	----
ScrollY_16	602	212	10
ScrollY_256	602	211	1
ScrollY_Hi	277	173	----
ScrollY_Tru	119	97	----
PrintTxt16	2137	1109	755
PrintTxt256	2137	2140	109
PrintTxtHi	1954	1994	----
PrintTxtTru	2007	2068	----
RectFill16	6962	7104	488
RectFill256	6962	7215	61
RectFillHi	6382	5703	----
RectFillTru	5766	5439	----
DrwElpse16	3663	3607	227
DrwElpse256	3663	3605	58
DrwElpseHi	524	521	----
DrwElpseTru	574	571	----
WrtPixel16	60733	60985	30188
WrtPixel256	60729	61000	9394
WrtPixelHi	46988	46646	----
WrtPixelTru	48963	49106	----
HorLines16	9975	5289	3437
HorLines256	9977	8090	518
HorLinesHi	9343	6995	----
HorLinesTru	9375	7218	----
VerLines16	7957	6445	342
VerLines256	7957	6388	61
VerLinesHi	6546	4975	----
VerLinesTru	5531	4293	----
DiaLines16	8866	6732	232
DiaLines256	8868	6676	42
DiaLinesHi	1931	1821	----
DiaLinesTru	1476	1415	----
AreaElps16	138	95	121
AreaElps256	138	95	36
AreaElpsHi	138	93	----
AreaElpsTru	138	94	----
AreaFill16	13130	7189	134
AreaFill256	13131	7184	30
AreaFillHi	11306	6325	----
AreaFillTru	10080	5882	---

AMIGA REVIEW

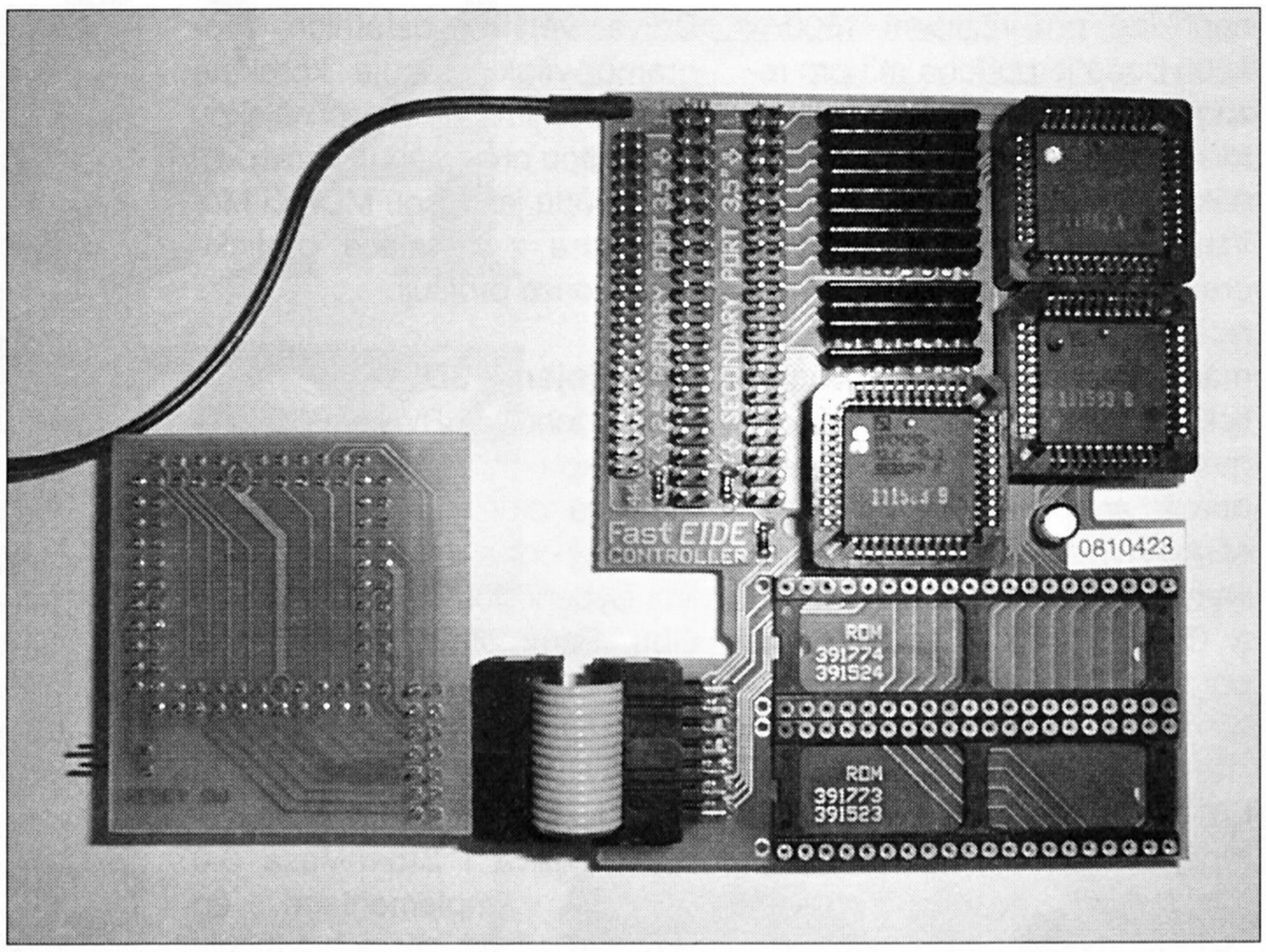
Výrobce: Phase5
Zapůjčil: Javosoft
Cena: 7.990,- Kč

Hodnocení
Skvělá grafická karta pro uživatele akcelerátorů BlizzardPPC. Vysoký výkon za přiměřenou cenu.

FAST ATA-2/EIDE

JIŘÍ KOPECKÝ

POŽADAVKY: Amiga 1200

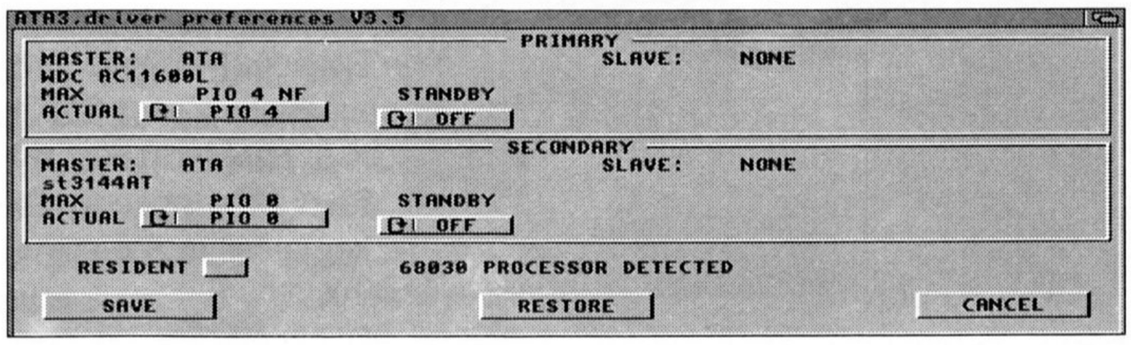


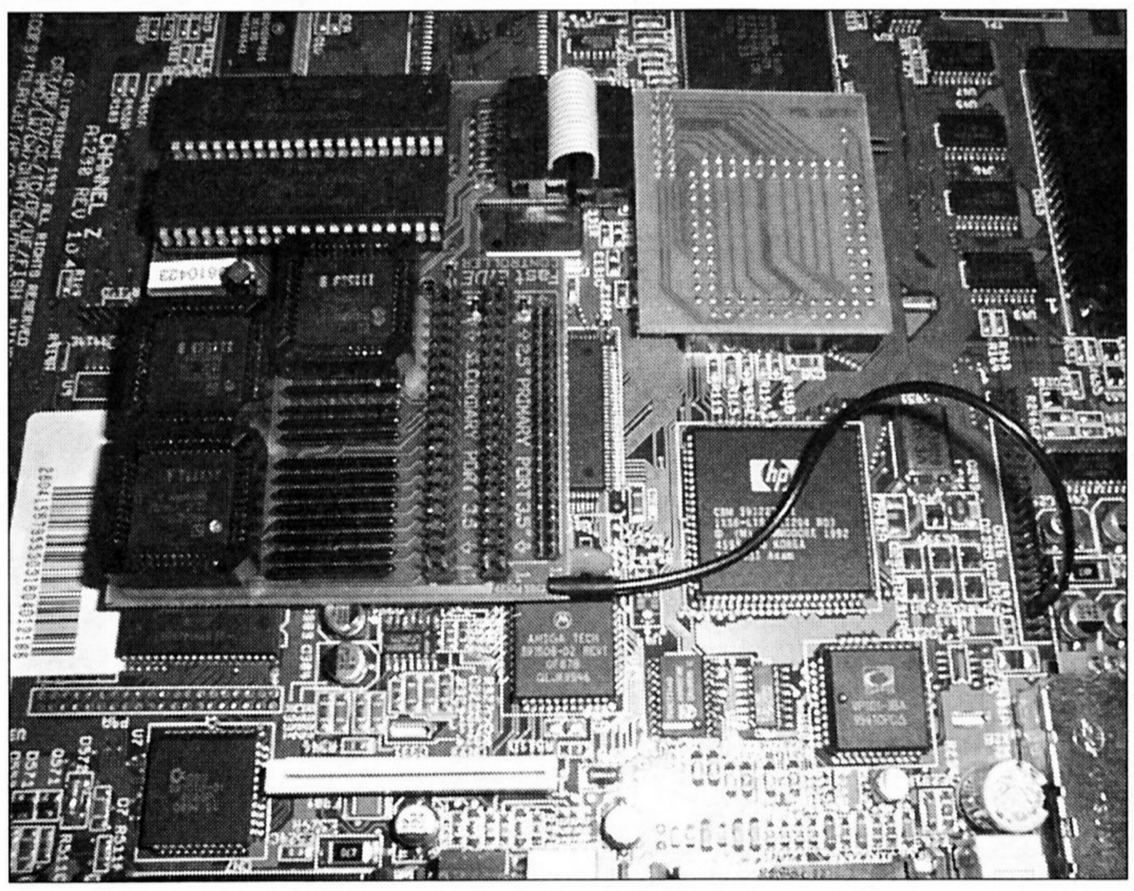
V tomto článku vám co možná nejblíže představíme tento ojedinělý výrobek. Jedná se o rychlý 32 bitový EIDE řadič, určený výhradně pro počítač Amiga 1200. Prodává se ve dvou provedeních. Rozdíl je pouze v dosažitelné přenosové rychlosti řadiče. U standardní verze je teoreticky možné dosáhnout maximální přenosové rychlosti do 16,6 MB za sekundu. Druhá tzv. "LIGHT" verze má oproti standardní verzi rychlost poloviční, čili do 8,3 MB za sekundu a tudíž je i co se koncové ceny týče levnější. Pokud se někdo rozhodne pro tuto levnější variantu, nabízí se zde ještě možnost "upgrade" čili pozdější rozšíření na standardní verzi.

Důležitým faktem je, že jako jediné na trhu umožňuje bezproblémové připojení až čtyř EIDE zařízení. To je provedeno zcela obvyklým způsobem jako v počítači "PC". To znamená dvě hlavní větve, primární a sekundární a na každé větvi dva porty. Řadič standardně podporuje všechny běžné EIDE mechanicky, počínaje ATAPI CD ROM, přes CDR i CDRW zapisovací mechaniky a konče u takových, jako jsou iomega ZIP a LS 120. Je zde pamatováno i na to, že dnes se vyrábějí pevné disky o daleko větší kapacitě než při zrodu A 1200. Normálně totiž A 1200 podporuje adresaci disku do 4 GB a velikost jednoho partitionu do 2 GB. U tohoto řadiče je připojení velkokapacitních disků o velikosti nad 4 GB automaticky rozpoznáno. V tomto případě je disk rozdělen na několik částí (partitions) o velikosti 4 GB. Pro otestování jsme použili standardní verzi řadiče (16,6 MB/s) a 4 různé typy pevných disků lišících se nejen kapacitou, ale i rokem výroby a tudíž i svou maximální přenosovou rychlostí. Do testů jsme zařadili také dvě CD ROM mechaniky a sice: 16-ti rychlostní Goldstar typ: CRD-8160B a 32 rychlostní Mitsumi typ: FX32105!B. Obě s rozhraním ATAPI. Přenosové rychlosti řadiče jsme testovali s jednotlivými mechanikami na různých konfiguracích počítače. Veškeré námi naměřené výsledky při určité konfiguraci jsou uvedeny v přiložené tabulce. Veškeré rychlosti jsou uváděny v Megabytech za sekundu.

Testovaná zařízení

První námi testovaný pevný disk byl model: Seagate ST9300 AG. Jedná se o disk v provedení 2,5" o velikosti 260 MB. Na nijak nerozšířené A1200 bez FAST ATA řadiče dosahoval maximální rychlosti okolo 1,4 MB/s. Rychlost se pak dá ještě zvýšit osazením jakékoliv paměti typu FAST. Nezáleží přitom na typu karty ani na velikosti paměti. Takto lze dosáhnout maximální rychlosti 1,87MB/s. To je ovšem v podstatě maximum, které lze u





neumožňují větší rychlost. Opět postačí osadit Amigu jakoukoliv pamětí typu FAST. Přidáním FAST ATA řadiče nebo turbokarty již nelze disk urychlit. Takto staré disky běží v režimu PIO 0, což je nejpomalejší režim.

Třetím diskem je Western Digital WDAC31600 rok výroby 1996. Jedná se o 3,5" disk velikosti 1,6 GB. U těchto a novějších typů se již FAST ATA řadič výrazně projeví. Tyto typy disků již většinou podporují nejrychlejší mód přenosu PIO 4 nebo dokonce PIO 4 NF (ještě o něco rychlejší). Pokud však chcete dostat z disku maximum, je nutné počítač ještě dovybavit pamětí FAST. Turbokarta se zde již nijak výrazně neprojeví. Zde jsme dosáhli maximální rychlosti 6,2 MB/s, což je skoro 4x více než u klasické A1200.

Čtvrtým diskem je Western Digital AC11600, rok výroby 1998. Jedná se opět o 3,5" disk s kapacitou 1,6 GB. Tento disk jsme použili záměrně. Nezasvěcenému by se mohlo zdát při pohledu na disk, že jde zcela o totožné disky a tudíž se stejným výkonem. Není tomu tak! Je to poslední model vyráběný o kapacitě

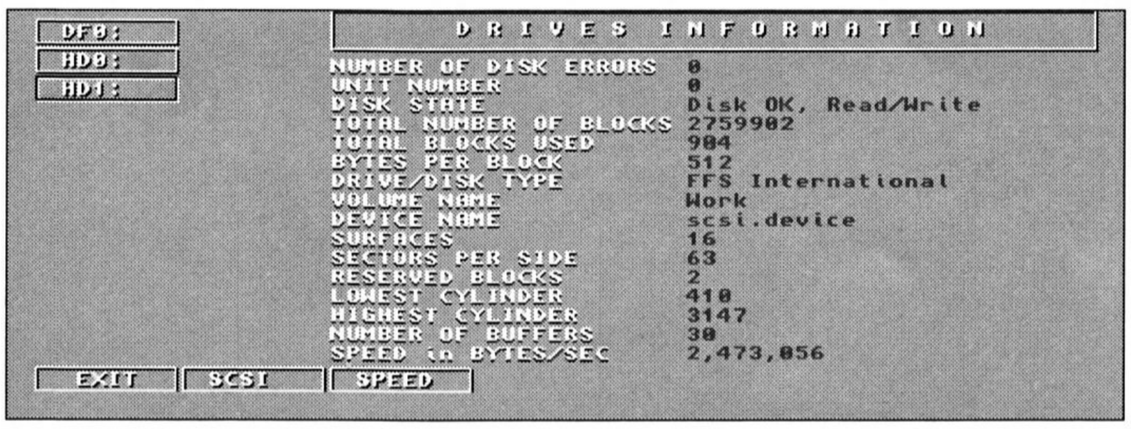
PEVNÉ DISKY		68020 0 MB	68020 4 MB	68030 0 MB	68030 32 MB
2,5" 260 MB	STANDARD	1,424	1,876	1,472	1,876
PIO 3	FAST ATA	1,885	1,885	1,885	1,885
3,5" 130 MB	STANDARD	0,668	0,919	0,754	0,880
PIO 0	FAST ATA	1,062	1,065	1,065	1,067
3,5" 1,6 GB r.v. 1996	STANDARD	1,495	2,333	1,548	2,457
PIO 4 NF	FAST ATA	3,855	6,241	3,874	6,241
3,5" 1,6 GB r.v. 1998	STANDARD	1,503	2,347	1,554	2,473
PIO 4 NF	FAST ATA	4,161	6,608	4,250	7,419

1,6 GB. Dalším rozdílem je, že pro ukládání dat používá jednu plotnu, kdežto předchozí model plotny tři. U těchto typů disků a všech novějších se vyplatí pro dosažení maximálního přenosu doplnit počítač i o turbokartu. V této konfiguraci jsme dosáhli 5x vyšší rychlosti než v klasické A1200 a to: 7,4 MB/s. Z tabulky je tedy dobře patrné, kdy se koupě FAST ATA řadiče vyplatí a kdy nikoli. Současné pevné disky nabízené na trhu dosahují ještě rychlejších výsledků. Teoreticky čím větší počet otáček za sekundu a méně ploten, tím rychlejší by měl disk být.

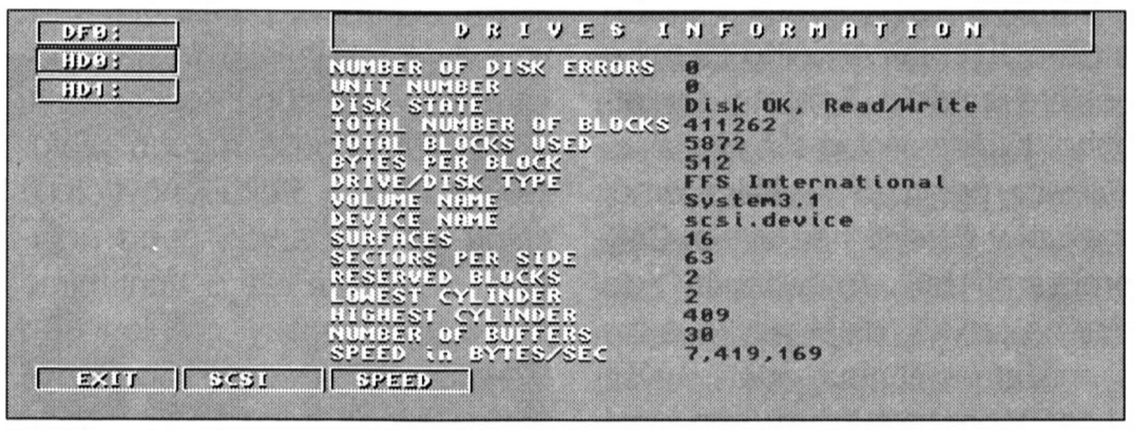
U CD ROM mechanik je situace obdobná. Zde je ovšem třeba brát v úvahu, že se data čtou po spirále. Na začátku spirály (střed disku) je čtecí rychlost nejpomalejší a na konci spirály (okraj CD) se dosahuje nejvyšších rychlostí (viz tabulka). U obou testovaných CD mechanik šel bez problémů použít režim PIO 4. Přítomnost paměti FAST a turbokarty se u 16ti rychlostní mechaniky neprojevila, zato u 32 rychlostní bylo zapotřebí obou pro dosažení udávané rychlosti 32x, což odpovídá cca 4,8MB/s (a to pouze na okrajích disku). U CD mechanik ještě značně ovlivní rychlost způsob čtení dat. Maximální rychlosti docílíme při kontinuálním čtení dlouhých souborů nebo při stahování hudební stopy (CDDA).Nejpomalejší rychlosti docílíme při čtení mnoha krátkých souborů, nacházejících se na různých místech disku.

Instalace

Nyní něco o samotném řadiči a jeho instalaci do počítače. Řadič obdrží zákazník v kartonové krabičce. Dodáván je včetně českého návodu. Přibalen je i polský a anglický. Samotná instalace je velice jednoduchá a v podstatě spočívá pouze ve správném nasazení dvou obvodů a patic. Řadič se skládá ze dvou navzájem propojených částí. První se nasadí na místo původní ROM (3.0 nebo 3.1). To znamená, že před samotnou instalací je nutno vytáhnout ROMky z patic, na jejich místo zastrčit vývody řadiče a ROMky nasunout do patic na řadiči. Zde je nutné dát si velký pozor na správné zasunutí vývodů řadiče do patic. Patice na základní desce A1200 jsou totiž o jeden pin delší (je volný) a původní ROMky jsou vždy posunuty směrem k disketové mechanice. Stejným způsobem je tedy nutné nasadit i řadič! V případě špatného zapojení hrozí zničení ROMek a v horším případě i samotného řadiče. Jelikož jsou ROMky dvě, je nutné dodržet i jejich pořadí. Druhou částí řadiče je patice, která se nasadí na integrovaný zákaznický obvod "GAYLE".



Obě části řadiče je nutno nasadit (zastrčit) co možná nejpevněji, k čemuž je zapotřebí celkem hodně zatlačit na desku A1200. Z tohoto důvodu nedoporučuji instalovat FAST ATA na desku, která je již nainstalována do Toweru. Deska v Toweru se prohýbá a brání tak správnému spojení. Součástí dodávky jsou i dvě umělohmotné fixní spony. Ty se zasunou pod patice a vše se pevně stáhne, čímž se zabrání samovolnému vysunutí



z patic. Poslední operací je propojení drátěného vodiče z řadiče na 39. pin EIDE řadiče Amigy 1200. Nyní následuje zapojení EIDE kabelů a mechanik. Upozorňuji, že kabely nejsou součástí dodávky a je tedy pouze na zákazníkovi, aby si opatřil vhodné kabely, co se počtu zařízení týče a hlavně délek kabelů. Pro připojení kabeláže má řadič tři konektory. Primární větev má jeden 2,5" a jeden 3,5" konektor a větev sekundární má jeden 3,5". Toto je velice výhodné a standardní řešení, protože není zapotřebí používat kombinované kabely s konektory 2,5" a 3,5" na jednom kabelu pokud vlastníte oba typy disků. Ani nemusíte kupovat kabel redukovaný z 2,5" na 2 x 3,5". Lze použít standardní 3,5" kabely, které zakoupíte v kterékoli prodejně s výpočetní technikou. Pokud budete připojovat více než jednu mechaniku, je nutné dodržet určitá pravidla, abyste dosáhli maximálního výkonu. Vždy dávejte na jednu větev rychlejší jednotky a na druhou ty pomalé. Například dva harddisky na primární větev a CD ROM na samostatnou sekundární větev. Pokud kombinujete rychlý a pomalý pevný disk, tak rychlý dejte zvlášť a pomalý například spolu s CD mechanikou také. Pak ještě překontrolujte správné nastavení identifikace jednotek. Na každé větvi musí být jedno zařízení v režimu "MASTER" a druhé jako "SLAVE". Pokud budete mít CD ROM samostatně na sekundární větvi, nastavte ji jako "MASTER", defaultně je totiž jako "SLAVE".

Teď již zbývá nainstalovat ovladače z přiložené diskety. Pokud jste již dříve používali například CD ROM mechaniku pomocí ovladačů IDEFix nebo CDFS file system, je nutné je odinstalovat ze systému spolu se všemi jejich "device" a "handlery". Ty se nachází v adresářích DEVS: a L: na hlavním startovacím disku (např. atapi.device, tandem.device a podobné). Ovladače řadiče FAST ATA využívají standardní scsi.device a s jinými by docházelo ke kolizím systému. Instalační program FAST ATA řadiče využívá programu "Installer" a je proto nutné mít tento program zkopírován v adresáři C: na systémovém disku (není součástí instalační diskety). Program "Installer" se nachází například na instalační disketě Workbenche (šestý disk). Nyní již stačí nakliknout instalační ikonu a vše se provede zcela automaticky. Preferenční volby je možno nastavit po restartu počítače a přidržením levého tlačítka myši při startu. Zobrazí se menu, ve kterém můžete změnit PIO mód jednotlivých mechanik a poté uložit nastavení pomocí tlačítka "SAVE". Program je velice chytrý a sám si nastaví jednotlivé parametry a odpovídající typ procesoru, takže ve většině případů není nutné nastavení měnit. Platí zde pravidlo, že u velmi starých a kapacitně malých disků nastavte režim PIO 0 a u disků velkých a poměrně nových vyzkoušejte módy PIO 3 a PIO 4. Nejnovější disky mohou využít i režimu PIO 4 NF. Co se CD ROM mechanik týče, pro namountování a přihlášení mechaniky do systému použijte ikonu CD0, která se nachází v adresáři "Storage/DosDrivers:". Standardně se instaluje s Workbenchem 3.1. Pouze je nutné změnit hodnotu UNIT.

Pro úplnost ještě dodávám, že není možné kombinovat porty FAST ATA řadiče a původní 2,5" EIDE port na desce A1200. Pokud nenainstalujete ovladače FAST ATA řadiče, bude "primární" port na řadiči pracovat stejně jako váš původní 2,5". Pro toho, kdo chce využít naplno rychlost svých disků, nebo potřebuje více jak 2 EIDE mechaniky, je FAST ATA tou správnou a jedinou volbou. Pokud osud nedá jinak, tak vám příště přineseme srovnávací tabulky "LIGHT" verze FAST ATA řadiče a možná pro vás otestujeme i nějaký úplně nový pevný disk.

CD ROM MECHANIKY		68020 - 0 MB		68020 - 4 MB		68030 - 0 MB		68030 -32 MB	
		ZAČ.	KONEC	ZAČ.	KONEC	ZAČ.	KONEC	ZAČ.	KONEC
16x Goldstar	CDDA	1,955	2,807	1,963	2,984	1,948	2,822	1,963	2,984
PIO 4	ISO	1,322	1,865	1,315	1,858	1,315	1,851	1,322	1,865
32x Mitsumi	CDDA	24,00	30,00	-	-	-	-	-	-
PIO 4	ISO	2,290	3,300	2,290	3,450	2,280	4,017	2,280	4,835

AMIGA REVIEW

VÝROBCE: Elbox
ZAPŮJČIL: Javosoft
CENA: 2.790,- Kč

HODNOCENÍ

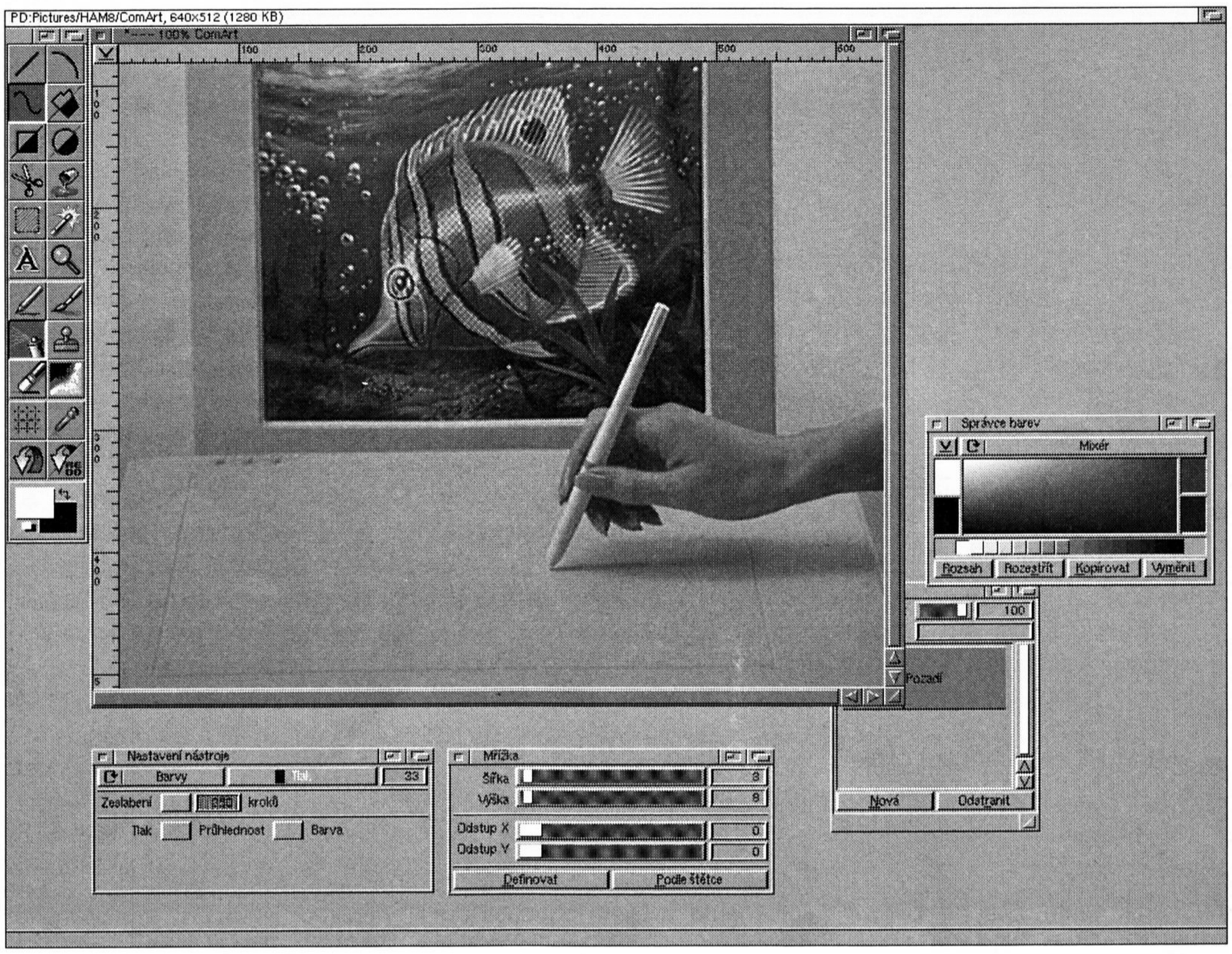
V době velkých a rychlých disku je to šance se opět srovnat s dobou a získat tak rychlý přístup na pevné disky a další EIDE zařízení a zároveň možnost připojení čtyř zařízení současně.

ArtEffect 2.6

Luboš Němec

POŽADAVKY: OS 3.0 a vyšší, harddisk, 6 MB Fast RAM (doporučeno 8-16 MB Fast RAM), wizard.library

24bitový kreslící a efektový program ArtEffect z produkce firmy Haage&Partner je jistě dostatečně známý na to, abych ho musel podrobněji představovat. Aktuální verze 2.5 se prodává už delší dobu, ale teprve nedávno byla vypuštěna demoverze programu v2.6 s mnoha novými vlastnostmi a funkcemi, takže se všichni můžete sami přesvědčit, co program vlastně umí.



Instalace

Jako vždy je velmi snadná, stačí použít dodávaný instalační skript nebo rozbalit a okopírovat soubory do příslušných adresářů ručně. Pokud upgradujete z verze 1.x, dejte si pozor na starší verze rozšiřujících plugin modulů, které způsobí při zkopírování k verzi 2.x při spouštění programu zatuhnutí celého systému! Ke cti Haage&Partner nutno přiznat, že tato skutečnost je v návodu k programu uvedena a důrazně připomenuta. Osvědčilo se mi též smazat preference v adresáři Settings, v některých případech mohou totiž nastavení z verze 1.x způsobit poněkud záhadné chování programu verze 2.x.

Pokud by náhodou pracoval program neúnosně pomalu, zkuste snížit počet kroků Zpět (Undo) a nastavit ho v rozmezí 2-5 kroků. Máte-li však dostatečné množství FAST RAM, nemusíte se funkcí Undo zabývat a můžete využít i mnohem vyšší počet kroků zpět. Další poznámka souvisí s módy HAM8, u kterých mohou nastat problémy při překreslování obrazovky. Stačí však změnit velikost okénka a screen se překreslí korektně. Autoři programu dále připomínají určitou nekompatibilitu s obrázkovým formátem TIFF uloženým z jiných programů než ArtEffectu, kdy při otevření obrázku můžete vidět pouze černou plochu. Řešení problému je snadné - stačí použít místo interního pluginu pro import TIFF obrázků datatyp (např. akTIFF apod.), ale interní TIFF modul je nutné odstranit.

Pokud chcete, můžete si aktuální demoverzi ArtEffectu stáhnout z WWW stránky programu "*http://www.haage-partner.com*" nebo ze stejnojmenného ftp "*ftp.haage-partner.com*", další možností je pak Aminetu 29 nebo některé zrcadlo Aminetu samotného. K dispozici je též česká lokalizace, pokud je mi však známo, manuál v češtině neexistuje. Celý program byl lokalizován do mnoha jazyků, další jazykové lze si můžete stáhnout opět z výše uvedené inetové adresy, na které najdete i poměrně rozsáhlý výukový kurz, workshop věnovaný ArtEffectu, ukázky jednotlivých efektů a patche na případné nové verze.

Vrstvy, základ všeho

ArtEffect 2.6 umí pracovat s vrstvami (Layers) podobně jako ImageFX nebo PhotogenicsNG, ale jeho interpretace vrstev bohužel postrádá několik zásadních funkcí. Ale zpátky k vrstvám samotným. Pokud jste četli recenzi na .ImageFX nebo znáte Adobe Photoshop, Corel PhotoPaint, Painter apod. programy dostupné pro PC a Macintosh, snad máte představu o tom, co to vrstva je. Autoři ArtEffectu vysvětlují vrstvy jako průhledné filmy vrstvené na sebe. Každá vrstva je zcela nezávislá na ostatních a může obsahovat libovolnou grafiku (u ArtEffectu pouze bitmapovou) a v kombinaci s dalšími vrstvami lze vytvářet pomocí nastavitelné průhlednosti mnoho působivých efektů. Pokud nevyplníte celou vrstvu barvou nebo nějakým vzorem, je vše ostatní mimo nakreslené grafiky průhledné a stávající nadřazené či podřízené vrstvy nijak neovlivňuje. Výše umístěná vrstva (většinou jsou číslované) je vždy nadřazená všem níže položeným a pokud potřebujete pořadí vrstev změnit, stačí ji přetáhnout na požadované místo myší. Nejnižší vrstvu u ArtEffectu zastupuje vždy pozadí a tuto vrstvu nelze měnit. Všechno by to bylo skvělé, kdyby ovšem počet možných vrstev byl vyšší než 3 (slovy tři). Pro jakoukoliv vážnější práci je totiž vyšší (nejlépe neomezený) počet vrstev naprosto nutný. Upozorňuji, že maximum tří možných vrstev není omezení demoverze, program prostě s vyšším počtem pracovat neumí. V ArtEffectu také neexistuje něco jako aplikace efektů na jednotlivou vrstvu a mimo nastavitelného stupně průhlednosti ani žádné další možnosti v prolínání jednotlivých vrstev jako je tomu u ImageFX.

Nové funkce

V toolboxu neboli paletě nástrojů jsou od verze 1.x dvě ikony navíc. Jedná se o funkci Redo (opak Undo) a rozmazávání nebo malování prstem. I když se to na první pohled nezdá, významným vylepšení je možnost volby průhledného pozadí při vytvoření nového projektu/dokumentu.

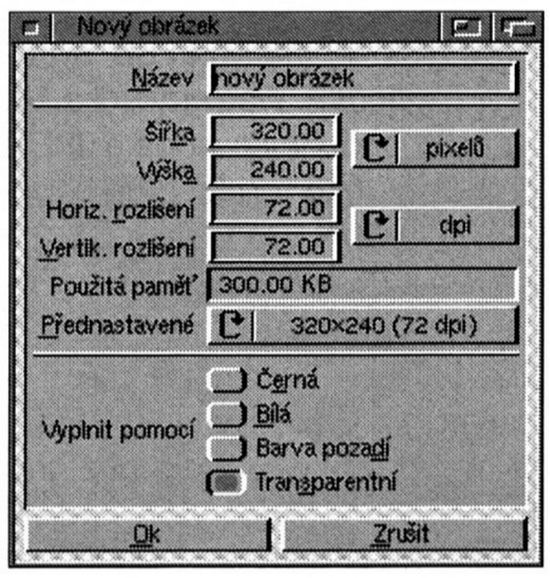
S menu souvisí i další funkce - operace Copy, Cut a Paste (kopírovat, vyjmout a vložit) se už nevztahují na celý obrázek, ale pouze na aktivní brush. Velmi příjemný je neomezený počet kroků zpět Undo/Redo, pokud ovšem nemáte dostatek paměti nebo nastavíte Undo/Redo na příliš vysoký počet kroků (záleží většinou na velikosti projektu respektive jeho rozlišení), bude funkce Zpět fungovat ve virtuální paměti, tedy HODNĚ pomalu. Undo/Redo také funguje už na všechny prováděné operace včetně změny velikosti obrázku, pracovní plochy či oříznutí obrázku. Z nových filtrů byl přidán Color filtr na úpravy barvo-

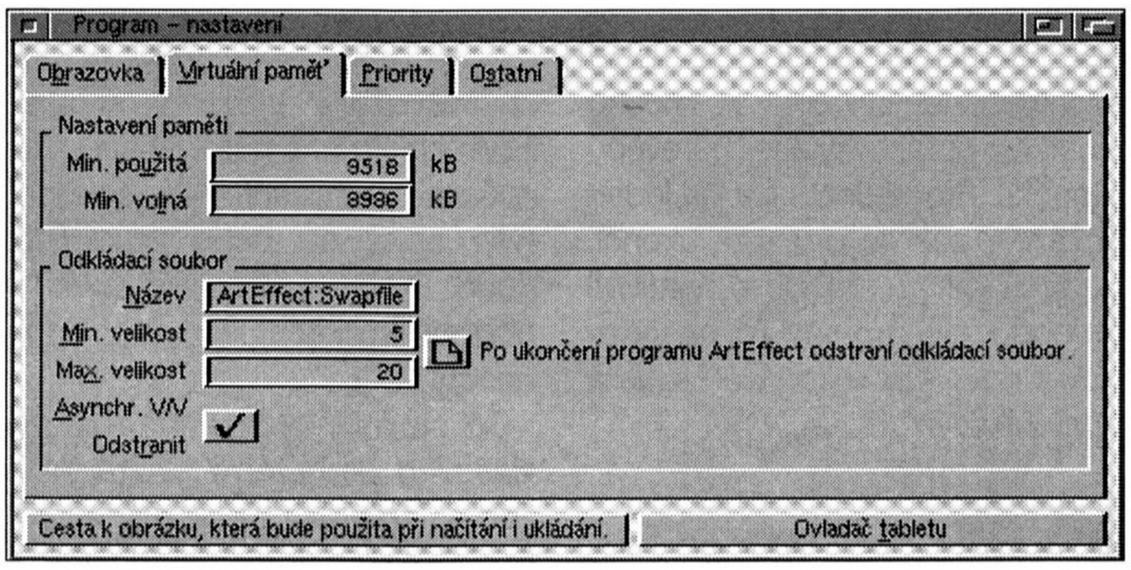
vého rozsahu, saturace a světlosti a to pro každou z RGB nebo CMYK složek zvlášť, dále pak filtr Radial Blur s kruhovým rozmazáním středu obrázku, Zoom Blur pro rozmazání pomocí lupy, oblíbený Motion Blur pro jemné rozmazání obrázku posunem a rozostřením pixelů či vyhlazení šumu, Make Tile na vytváření různých textur nebo podkladů pro WWW stránky a filtr Tile pro vyplnění aktivní kreslící plochy zvoleným brushem.

Další novinky se týkají kreslících funkcí a tvorby brushů, kde bylo též přidáno několik nových funkcí jako kreslení/rozmazávání prstem, možnost vytváření tvarů brushů libovolně od ruky a ne jen pod pevně daným úhlem. Užitečný je nástroj Eraser umístěný v toolboxu pod sprejem, fungující podobně jako guma. Trochu jinak též fungují kreslící funkce ztmavení a zesvětlení, ztmavení nyní funguje pouze na aktivní barvu pozadí a zesvětlení pouze na použitou barvou popředí, respektive nastavený kreslící nástroj. Integrovaná podpora ARexxu je jednou z hlavních předností ArtEffectu. Přibližně 20 skriptů dostanete už s programem, což jako ukázka možností plně postačuje - jedná se například o okamžitou změnu vlastností (attributů) brushe, základní operace Copy, Cut, Paste, kreslení různých polygonů a oválů, nastavení pozadí, vyvolání requesteru pro výběr obrázku, aplikace stínu (vhodná zejména pro web, ale i veškerou "komerční" či prezentační grafiku) i efektů (pro filtr Twirl), další skripty umožňují třeba vytvoření animace loga pro IBrowse apod. - mimo ovládání virtuální paměti nechybí tedy nic, co by program přes ARexx nepodporoval. Nastavit lze nově prioritu programu i plugin modulů (!), pluginy mají standardně určenu nižší prioritu než ArtEffect, aby bylo možno pracovat s programem i při aplikaci některého matematicky složitého a na výpočet náročného efektu.

Virtuální paměť

ArtEffect 2.x stejně jako prakticky každý kvalitnější bitmapový kreslící program umí pracovat s virtuální pamětí. Používá k tomu vlastní správu paměti, která nevyžaduje MMU, pracovat můžete tedy i s obrázky, které se do paměti nevejdou a virtuálka je proto odkládá a pracuje s nimi přímo na disku. K virtuální paměti ArtEffectu mám několik připomínek. Především je pomalá. Dost pomůže rychlý disk a bez procesoru alespoň 68030 raději nenastavujte větší swapfile než 15-20 MB, jinak budou odezvy programu při nedostatku FAST RAM velmi pomalé. I když je dle autorů programu pracuje virtuálka plně asynchronně, přesto raději při práci s ní nepřepínejte mezi tasky - program je na to evidentně velmi citlivý a rád se při takových operacích hroutí. Z pochopitelných důvodů nelze spustit další kopii programu, zasekne-li se také virtuálka, protože preference se stále snaží používat swapfile, který je ovšem v té době stále aktivní a používá ho předchozí task programu. V manuálu najdete mimo některých rad pro práci s virtuální pamětí také jednu připomínku - pokud chcete urychlit její práci, nastavte swapfile na rychlý (pokud možno SCSI) disk a velikost odkládacího souboru v násobcích 16 KB.





GUI, rychlost a spolehlivost programu

Barvová paleta a prakticky každé otevřené okénko mimo palety s nástroji má rovněž pop-up menu s několika doplňkový funkcemi - například v barvová paletě lze pomocí pop-up menu nahrávat a ukládat paletu, vrátit původní přednastavené barvy a volit mezi různými barvovými modely RGB/CMYK apod., nebo nastavit čtyřbarevný mixér či klasickou přechodovou paletu barev. Vylepšené uživatelské rozhraní programu vyžaduje novou verzi wizard.library, kterou lze získat na ftp.haage-partner.com nebo na Aminetu. GUI je výrazně lepší a o trochu rychlejší než u verze 1.x, která používala ještě starou wizard.library. Program sice vypadá na první pohled velmi hezky, ale to asi uživatele příliš zajímat nebude. Hlavní je skutečnost, že celý program by měl být dle autorů mnohem stabilnější než předchozí verze. Během zkoušení dostupné demoverze 2.6 mi program minimálně 5x spadl, z toho jednou při samotném kreslení a aplikaci efektů a ve zbylých případech pak při importu různých obrázkových formátů (JPEG a TIFF), takže s tou ohlášenou spolehlivostí to nebude zase až tak slavné. Program má vestavěnu vlastní kontrolu chyb a ve většině případů lze po havárii ještě v rámci možností ukončit task a s ohledem na virtuální paměť (viz dále) spustit nový. Ještě jedno upozornění - ArtEffect vyloženě nesnáší MCP a rád se hroutí zvláště při přepínání mezi obrazovkami při aktivní funkci ScreensMenu.

Další poznámky mám k překreslování pod módy HAM8, kde dochází velmi často k chybnému vykreslení části okénka a náhledům při aplikaci filtrů či efektů (hlavně při zvětšení a zmenšení náhledu), kde se opět obrazovka překresluje značně náhodným způsobem. Při práci v módu HAM8 bych to ještě pochopil, ale vůbec se mi nelíbí, když mi program chybně ukazuje výsledek efektu i na grafické kartě (zkoušel jsem CyberGraphX V3 a 4 i Picasso96, ale chyby se objevovaly neustále).

K rychlosti programu nelze říci nic jiného, než že je postačující. ArtEffect není žádný rychlík, ale je je při kreslení nesrovnatelně rychlejší než ImageFX, kde jen překreslení obrazovky trvá několikrát déle než samotné kreslení. Práce s velkými výřezy obrazovky či morfování brushů je u ArtEffectu stále plně pod kontrolou uživatele, odezvy programu jsou na přijatelné úrovni, pokud ovšem nepracujete v originálních screenmódech Amigy. Upřímně řečeno, nedokážu si představit práci s programem třeba na procesoru 68020 s několika MB RAM, jako rozumné minimum bych doporučil spíše 68030 a alespoň 16 MB FAST RAM, pokud chcete rychlé překreslování obrazovky, je nezbytná rovněž grafická karta.

Program čistě jen na efekty?

Rozhodně ne. ArtEffect je bezesporu špičkový kreslící program s mírně nadprůměrnými možnostmi image processingu, velká škoda, že vrstev může být tak zoufale málo. Také textové funkce by stály za podstatné vylepšení, stejně jako některé nedostatky při práci s virtuální pamětí a překreslováním obrazovky. Například neznám na Amize program, který by uměl kvalitně vyhlazovat písmo (klidně i pouze vektorové fonty), ImageFX se sice snaží, ale moc mu to nejde, PPaint je na tom podobně, Photogenics nic takového nepodporuje a ArtEffect také ne. Zubaté a kostrbaté písmo je pak nutné vyhlazovat s pomocí filtrů, což je však při nedostatku vrstev v ArtEffectu prakticky nemožné, nebo obrázek s velkým nápisem složitě a hlavně nepohodlně zmenšovat v jiných programech (např. ADPro vyhlazuje při zmenšování obrázku asi nejlépe ze všech grafických programů na Amize) a zpětně do ArtEffectu importovat. Firma Haage&Partner má však už hotovou verzi 3.0, žádné podrobnější informace o jejích vlastnostech jsem ale zatím nezjistil - doufám však, že většina zmíněných chyb a nedostatků byla už opravena. Podle demoverze 2.6 a nových funkcí a odlišností od verzí 1.x mohu ocenit jak úspěšný vývoj programu, tak i jeho současné možnosti. Takže pokud máte alespoň procesor 68030 a netrpíte nedostatkem FAST RAM, mohu Vám ArtEffect nabídnout jako vhodnou eventualitu k dalším kreslícím programům na Amize.

AMIGA REVIEW

Výrobce: Haage&Partner
Typ: komerční
Cena: DM 250,-

Hodnocení
Nesporně vynikající bitmapový kreslící program s dobrými efektovými možnostmi a slibnou budoucností, dobrý dojem ovšem kazí několik nedostatků souvisejících s virtuální pamětí, stabilitou programu a počtem vrstev.

PowerPC prohlížeče

Pavel Čížek

Zobrazování a prohlížení obrázků je jistě jednou z oblíbených činností řady počítačových uživatelů. Jak k tomu lze využít výkonu PowerPC procesorů se dozvíte právě v tomto článku.

Protože PowerPC karty jsou již na světě nějaký ten pátek, objevila se i řada prohlížečů různých grafických formátů (především ale JPEG) podporující tyto procesory (většina produktů však existuje i ve verzi pro MC 68xxx, takže by tento přehled měl být zajímavý i pro ostatní uživatele). Zde se zaměříme hlavně na freeware programy, nikoliv na komerční produkty jako je již dříve recenzované SView II.

Všechny prohlížeče zde uváděné podporují formát JPEG, protože právě v tomto případě je rychlostní zisk PowerPC verze nejvýraznější. Některé z nich pak disponují i moduly pro další obrazové formáty. Některé z programů se také omezují svou funkčnost pouze na grafické karty, jiné jsou naopak velmi vhodné pro AGA grafiku. Nyní však již přejděme k přímo k prohlížečům.

Datatypy

V případě, že používáte Amiga OS 3.x, je v řadě případů zcela přirozené využít pro prohlížení obrázků datatypy. V PowerPC verzi dnes existují datové typy pro formáty JPEG, LJPEG, PNG a TIFF (viz například již recenzované akDatatypy). Ve většině případů se jedná o shareware, jehož MC 68xxx verze pracuje bez omezení, plná funkčnost PowerPC verze je však vázána zaplacením registračního poplatku. Výhodou těchto datatypů je to, že podporují širokou paletu barevných schémat. U akDatatypů lze zvolit počet barev (od 2 do 256, někdy s nastavitelným typem rozmývání barev), zobrazení v HAM6 / HAM8 nebo 24bitové zobrazení (máte-li instalován 24bitový picture.datatype). Nu, a to vše lze využít jednoduše pomocí MultiView nebo jiného prohlížeče, které datatypy podporuje.

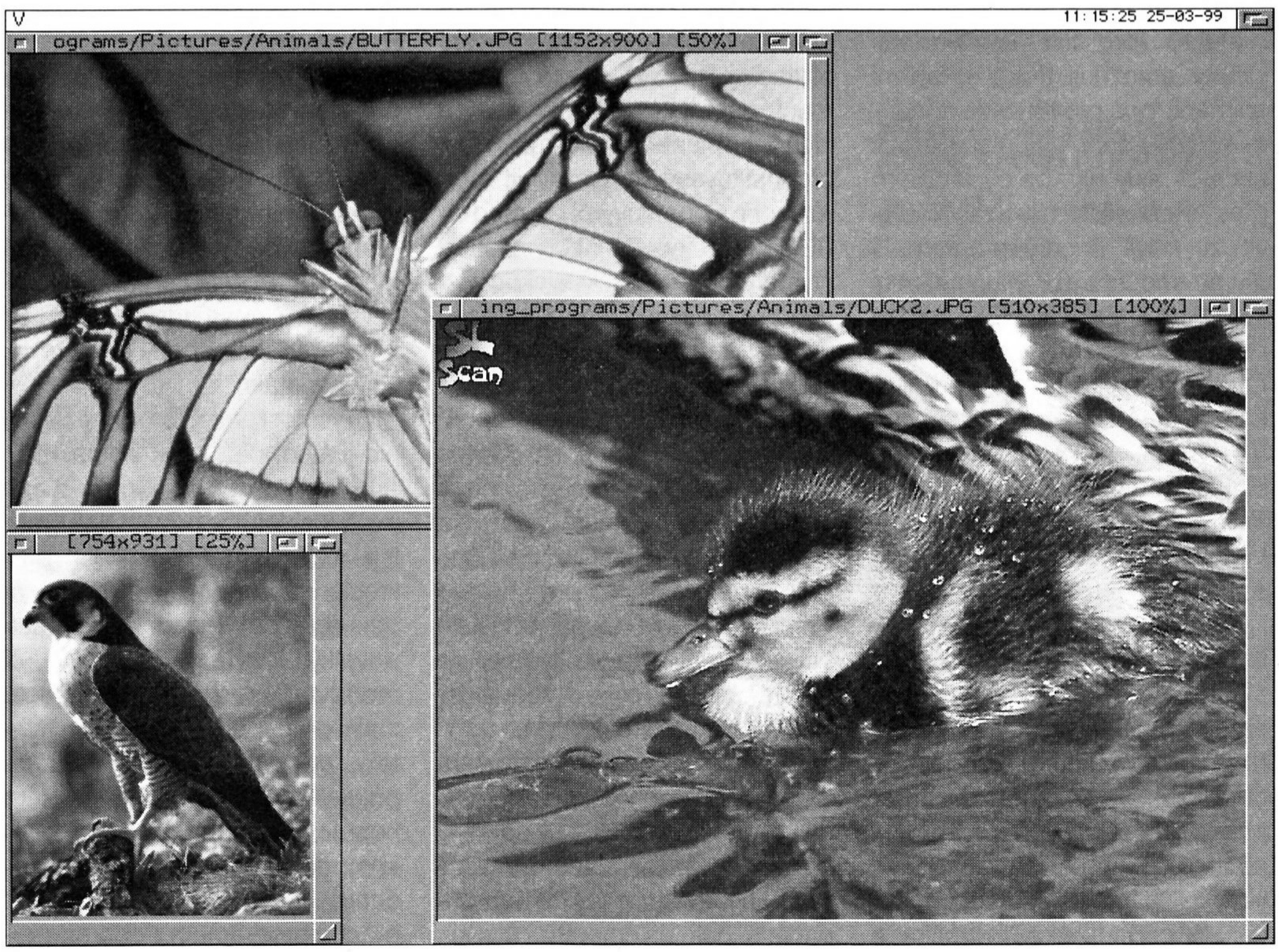
PowerView

Prvním samostatným prohlížečem (= nezávislým na datatypech), na nějž se podíváme, je PowerView ve verzi 0.3b. Jedná se o freeware od švédského autora F. Westermarcka. Ve stávající podobě se jedná o JPEG prohlížeč (neumí ale progresivní JPEG), určený pro systém OS 2.1 a vyšší a PowerPC procesory (PowerUP). Zobrazuje maximálně v 256 barvách (minimálně pak v 8 barvách) a je proto vhodný především pro uživatele Amig bez grafických karet (PowerView funguje korektně i s grafickou kartou, ale neumí použít více než těch 256 barev). Spustit jej lze jak z CLI, tak z Workbenche, přičemž je možno zvolit typ obrazovky a její barevnou hloubku. Prohlédnout lze jen jeden obrázek, pak se program ukončí. Je tedy patrné, že jde o relativně jednoduchý program. To, co vykonávat má, však vykonává rychle a spolehlivě.

V

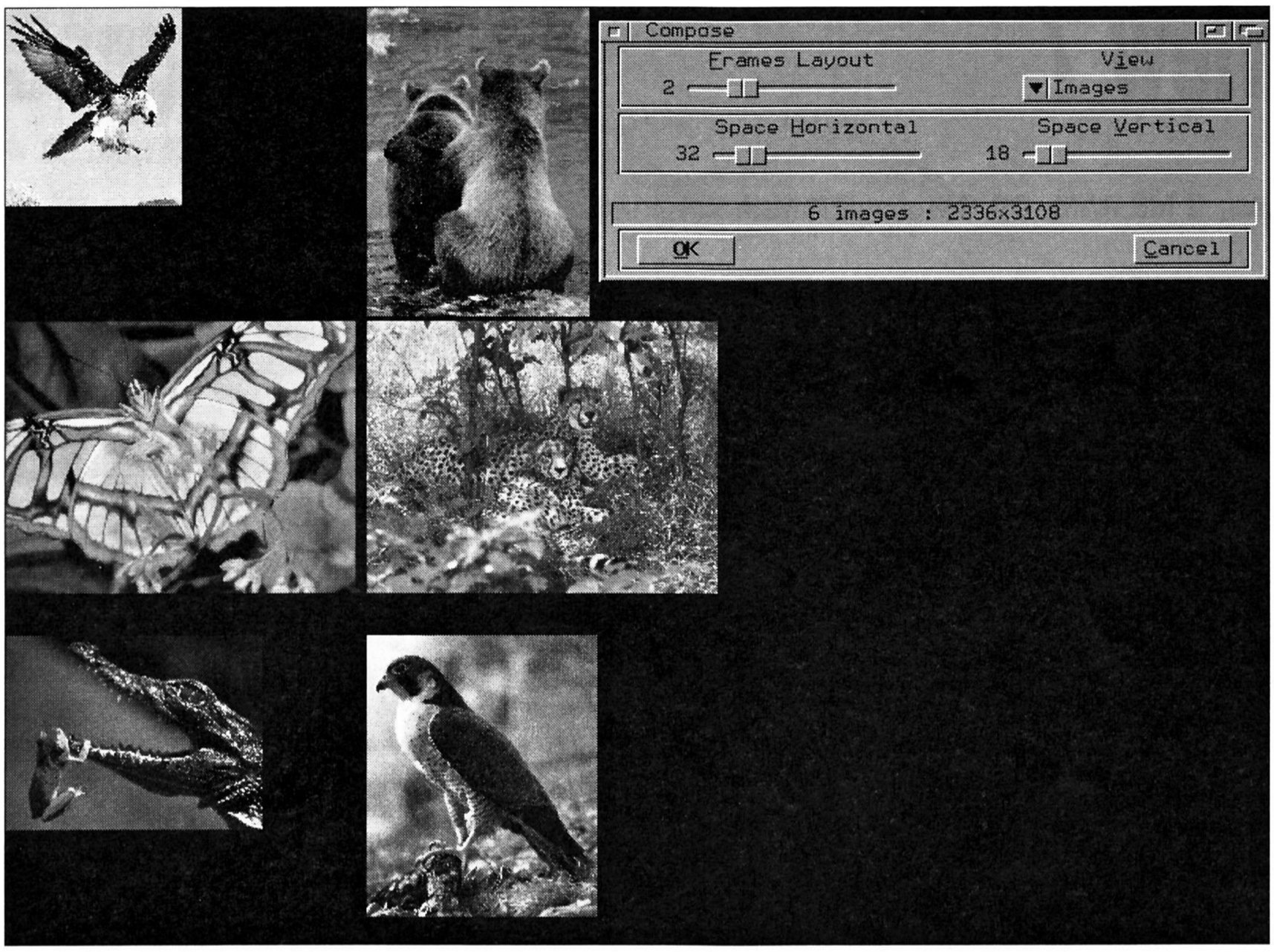
'V' - takto jednoduchý je název dalšího prohlížeče od francouzského programátora B. Allenbranda. V je pro změnu program s velmi rozsáhlými možnostmi (alespoň co se týká podporovaných formátů). Co jistě všechny uživatele potěší je, že V je také freeware. Požadavky na systém jsou následující: OS 3.x a procesor MC 68020 a vyšší (podporovány jsou 68040, 68060 a PowerPC [PowerUP]) - takže jej lze použít i na systémech bez PowerPC. Podporovány jsou i grafické karty pod CyberGraphicsX a Picasso. Nu, a které formáty vlastně podporuje? Jsou to všechny odrůdy IFF ILBM, GIF, JPEG, PCX, TIFF, PNG, RAW, PhotoCD, BMP, TIM, TARGA, PPM, PGM. Docela pěkná řádka :-). I tento program lze spustit z Workbenche i Shellu s tím, že je možno zadat rozlišení obrazovky, způsob rozmývání barev na obrazovkách s méně než 256 barvami, způsob prohlížení více souborů (vše najednou nebo postupně) apod. Program lze provozovat i v podobě aplikační ikony na Workbenchi.

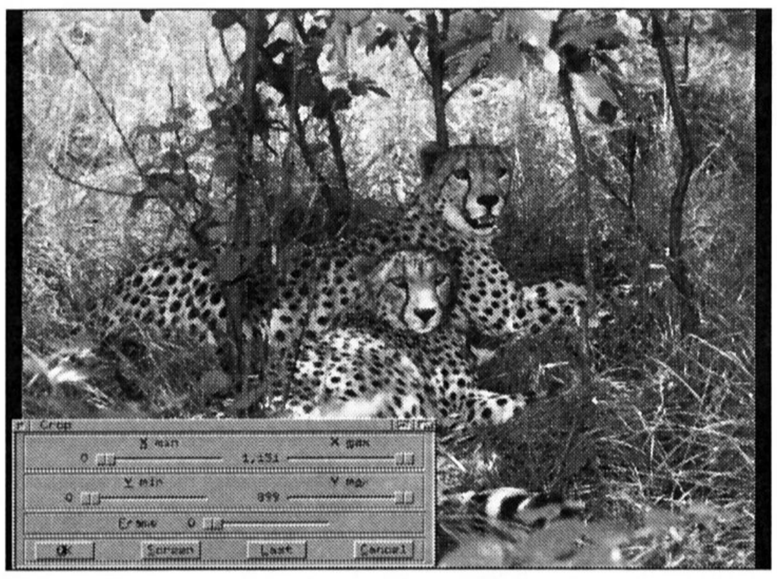
Co stojí za vyzdvižení ohledně vlastního prohlížení? Určitě je to zoom (zmenšení a zvětšení obrázku), který je ovšem dostupný jen při prohlížení na truecolorových obrazovkých. Všechno to vypadá krásně, ale chybička se vždycky najde (bohužel). Takovým drobným nedostatkem je nutnost specifikovat prohlížené soubory při startu programu - dodatečně již žádný nahrát nelze. Dalším problémem je fakt, že prohlížeč ve verzi pro MC 68xxx pracuje ve všech ohledech tak, jak má, ale podpora PowerPC pokulhává (jestli to nebude tím, že autor nevlastní žádnou PowerPC kartu :-(). PowerPC moduly totiž korektně pracují (alespoň mně) jenom na klasických bitmapových obrazovkách; při použití CGX obrazovky (i CyberGraphicsX pro AGA) se prostě nic nezobrazí a program se zakousne. Takže V je zatím asi vhodnější pro ne-PowerPC uživatele.



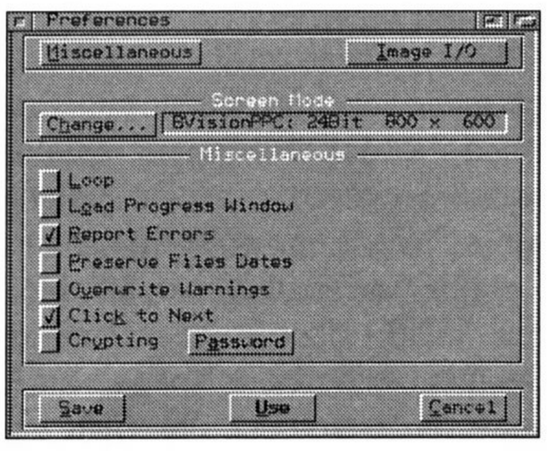
ShowV

A přichází další lahůdka (a opět freeware!). Tentokrát je to ShowV od A. Renarda. ShowV je prohlížeč určený pouze pro systémy CyberGraphicsX a procesory MC 68040 s FPU nebo PowerPC. I tento program nabízí poměrně širokou paletu podporovaných formátů: JPEG (ale ne progresivní), PNG, GIF (jen MC 68040 verze), TARGA, BMP, PPM a TIFF (jen MC 68040 verze). Lze načítat i obrázky komprimované pomocí XPK. Program je opět možno





spustit jak z Shellu, tak z Workbenche, k dispozici je řada parametrů ovlivňujících chování programu (rozlišení obrazovky, parametry zobrazení JPEG, slideshow režim atd.). Na rozdíl od ostatních programů však můžete tato nastavení měnit v při běhu programu. Při prohlížení více obrázků se určitě hodí i možnost přecházet na předchozí a na libovolný zvolený obrázek, zobrazení informací o aktuálním obrázku (typ, velikost,...), nebo krokový zoom (zvětšení, zmenšení, úprava na velikost obrazovky). Jediným nedostatkem proti ostatním programům je, že pokud je obrázek větší než obrazovka, tak jej nelze posouvat tradičně pomocí myši,



nýbrž pouze z klávesnice.

Co je ovšem unikátní vzhledem k dalším programům zde představovaným, je možnost obrázky také ukládat, a to ve formátech TIFF (jen MC 68040 verze), JPEG a PNG. K dispozici přitom jsou všechna možná nastavení týkající se ukládání (například typ a účinnost komprese, možnost zakódování apod.). Kromě toho lze také soubory přejmenovávat a mazat.

Možnost ukládání obrázků patrně inspirovala autora k tomu, že do ShowV zahrnul i řadu dalších funkcí, které bez možnosti uložení výsledku nemají smysl. Jedná se především o různé efektové a manipulační funkce. ShowV umožňuje obrázky převracet podle os, rotovat o 90 stupňů, ořezávat, převést je do stupňů šedi, a také upravovat jas, kontrast a gamma korekci. Kromě toho lze měnit velikost obrázku (v bodech, v procentech, 1:2, 2:1). Další skvělou vlastností je schopnost označovat některé z procházených obrázků. Označené obrázky lze potom odděleně procházet, všechny smazat, ale především zkomponovat dohromady. To znamená, že označené obrázky se spojí do jednoho velkého obrázku (spíše tabulky) dle zvoleného počtu sloupců a mezer mezi řádky a sloupci.

U takto propracovaného programu snad asi nikoho nepřekvapí, že všechny klávesové zkratky používané programem lze volně předefinovat dle vlastní libosti. To vše činí z ShowV vynikající prohlížeč vhodný pro PowerPC i pro ostatní uživatele grafických karet (autor je ochoten vytvořit MC 68000 verzi, bude-li někdo chtít).

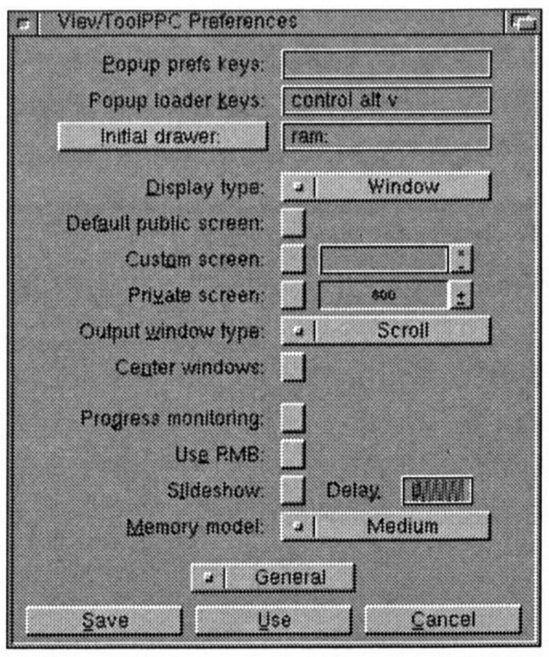
ViewTool

Dalším nástrojem, který se vám zde představí, je ViewTool. Je to teprve betaverze programu od Markuse Adamskeho pro prohlížení JPEG obrázků. Požadavky jsou podobné jako u ShowV: potřebujete OS 3.x, MC 68020 a vyšší (je jedno, jestli máte FPU či ne) nebo PowerPC a grafickou kartu pracující pod systémem CyberGraphicsX. Od ostatních prohlížečů se ViewTool liší koncepcí práce - jedná se o komoditu s ARexxovým portem. Po spuštění tedy nic neuvidíte (pokud nevyvoláte konfigurační okno). Obrázky lze prohlédnout buď tak, že stiskem zvolené klávesové kombinace vyvoláte okno pro výběr souboru, nebo tím, že pošlete příslušný ARexxový příkaz na port ViewTool. Chování programu pak můžete ovlinit v knfiguračním okně: lze volit mezi prohlížením na samostatné obrazovce (i v okně) nebo na nějaké veřejné obrazovce, lze prohlížet v režimu slideshow; dále lze nastavit i parametry týkající se vlastního načítání JPEG - množství použité paměti, dekódovací metodu, vyhlazování apod.

To, že se jedná o betaverzi, se bohužel docela jasně projevuje. Prohlížet v okně lze pouze na vlastní obrazovce programu, nikoli na Workbenchi. Prohlížení přímo na obrazovce bez okna také není bez problémů, protože obrázky jsou často zobrazeny poškozené. Nefunkční jsou i některé ovládací prvky (například tlačítko pro výběr přednastavené cesty sice vyvolá okno pro výběr souboru, ale vybraný adresář se již nikam nezapíše. Závěrem lze říci, že program je docela zajímavý a za jistých okolností i použitelný, ale ve většině případů bude lépe počkat na plně funkční verzi.

WarpView

Konečně se dostáváme i k zástupci prohlížečů určených pro WarpOS. Požaduje proto nainstalovaný WarpUP a nějakou grafickou kartu pracující pod systémem CyberGraphicsX nebo Picasso (na verzi pro AGA se pracuje, k dispozici je zatím betaverze). WarpView od S. Haussera je giftware určený pro prohlížení obrázků ve formátech JPEG, PCX a PNG. Další formáty (jako například BMP, TARGA, PGM) lze prohlížet tak, že jsou programem zkonvertovány do JPEG a pak zobrazeny. WarpView je program určený pouze pro spouštění z Shellu a v podstatě jediná užitečná volba, která je k dispozici, slouží k zobrazení obrázku v okně místo na samostatné obrazovce. S fungováním PowerPC verze programu nejsou problémy, ovšem verze pro MC 68xxx zatím spíše padá než běží (ostatně, k čemu vyžaduje verze pro MC 68xxx WarpOS a proč se snaží zrušit ppc.library?). Pro ty, kdož fandí WarpOSu, je to v našem přehledu zjevně jediná volba.



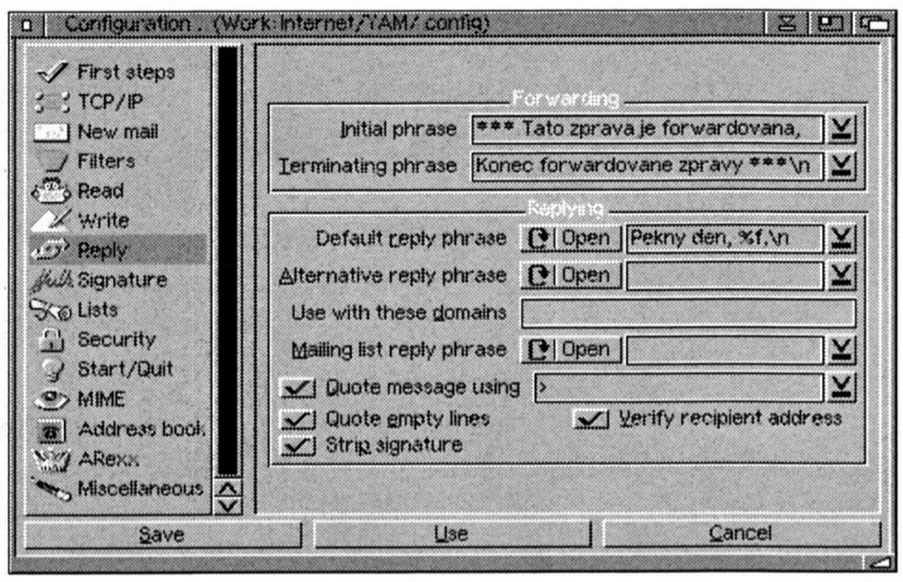
Teď jen doufám, že se vám podařilo vybrat si ten správný a nejvhodnější prohlížeč pro vaši potřebu.

YAM 2.0 preview 7

Zdeněk Černoch

POŽADAVKY: CPU 68020 a vyšší, 2 MB RAM, OS 3.0 a vyšší, MUI 3.8 a vyšší, AmiTCP kompatibilní stack

Úvodem bych se rád dotkl skutečnosti, že jednou z hlavních služeb na Internetu je přenos elektronické pošty k uživateli. Je pravdou, že na této skutečnosti jsou hmotně zainteresovány obě strany, tedy odesílající a přijímající; ve své podstatě se totiž zvyšuje dostupnost dané informace a rychlost jejího poskytnutí. V jednom z dalších důsledku to přináší úsporu nákladů za poštovní výlohy.



Byl jsem tázán: "Ale proč vlastně AMIGA?" A jakožto skalní příznivec tvrdím: "Proč ne!" Není podstatné jakým počítačem se podílíte na pohybu v sítích Internetu. Pouze vás svazují jednoznačná pravidla, která se musí splnit, aby bylo možné komunikovat vůbec pomocí Internetu a právě tímto prostředkem přenést kýženou informaci svému protějšku.

A tvrdím, že tento stav je výhodný i pro účastníka internetovém spojení nemajícího ve vlastnictví počítač a běhá po ulicích s mobilním telefonem. Zkuste se ho dotázat, jak hodně mu šetří kapsu propojení s internetem? Většina případů zůstane pouze udiveně hledět, ti zasvěcenější si budou stěžovat, že jim délka 180-250 znaků na zprávu nestačí. No a kdo je zběhlý v mediálním světě, tak vám poradí, že když svou informaci nemohu zkrátit, tak není problém ji rozdělit do dvou až tří zpráv. Adresát je plně informován a cena hovoru je nižší (odeslání zprávy na Internet 2,-Kč/ks).

U této základní vlastnosti dnes zůstaneme v podobě elektronické pošty, jinými slovy dopisu, e-mailu nebo zprávy.

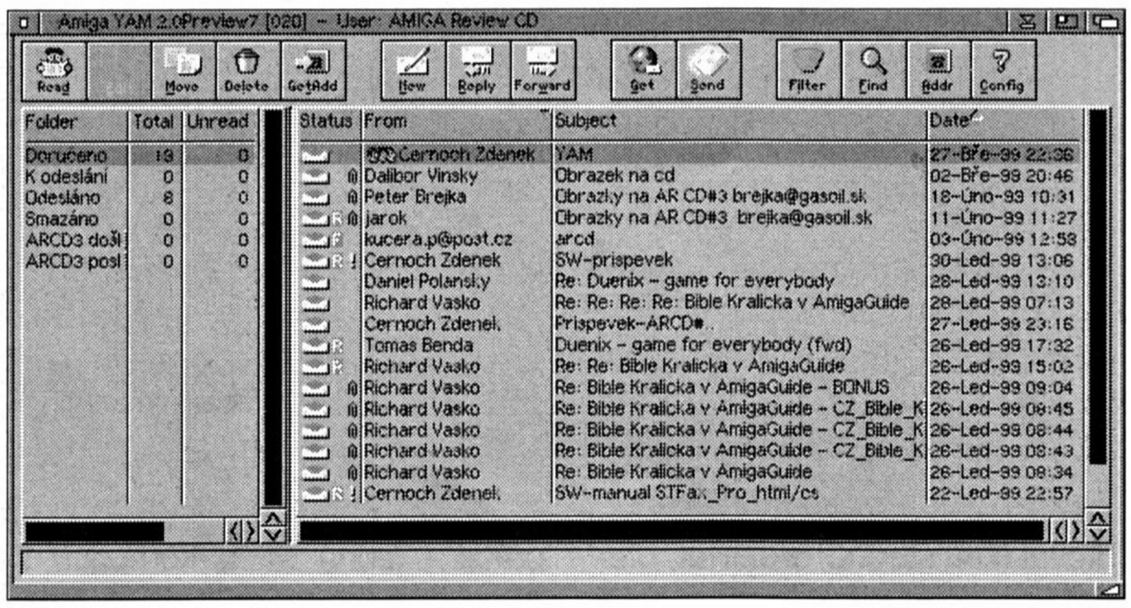
A mám to zadarmo!

Věčný boj s komercí nikdy nekončí. Vždyť jak je to dlouho, co světlo světa spatřil v originální podobě herní produkt NAPALM a vzápětí dostávám prostřednictvím e-mailu informaci, že je tento produkt šířen nelegální cestou. Je to smutné, ale bohužel na této skutečnosti se podílí mnoho faktorů. Jednou z nich je cena samotného díla. Těžko si představit, že by výrobky vznikaly bez nákladu a mohly být šířeny pouze bezplatně. Takovýto produkt v oblasti programového vybavení počítačů se nazývá FREEWARE, tedy volně šiřitelný bez úplaty. A abychom spojili užitečné s potřebným, pozastavme se u programu YAM 2.0 Preview 7 - správce e-mailových zpráv na internetu.

Instalace programu

Především bych podotkl, že je to program neustále se vyvíjející. Verze programu YAM 2.0 Preview 5 a YAM 2.0 Preview 6 jsou instalačně na sebe navazující, ovšem ve verzi YAM 2.0 Preview7 již můžete být nemile překvapeni. Ovšem to neznamená, že by program poklesl na kvalitě. V této poslední podobě zaznamenal zásadní programové změny v celkové koncepci, takže nelze pouze provést reinstalaci a ejhle co se to děje. Spokojenost je ta tam. Opak je však pravdou.

Je totiž nutné brát na zřetel manuál programu YAM 2.0 Preview 7, protože se zde hovoří o prvotním úkonu zazálohovat si současnou konfiguraci (celého programu YAM2.0p6) a to z velice prostého důvodu. YAM2.0p7 má zásadně změněnu zprávu "FOLDERů". Již se nenastavuje v preferencích, ale vychází z pevného způsobu práce z menu "FOLDER". Při klasické instalaci, jak jsem ji odzkoušel i já, se vlastně zdablují názvy ve "FOLDER" okně a co se nestane. Vypadá to jako by se posunula kvalita programu YAM2.0p7 o stupeň dolu oproti YAMp6. Ale opak je pravdou a můj setrvaly provoz s programem YAM2.0p7 to jen dokazuje.



Několik rad k instalaci

1) Zazálohujte si celý současný stav programu YAM2.0p6.
2) Smažte adresáře DELETED, SENT, INCOMING, OUTGOING
3) Proveďte instalaci do stejného místa, kde jste měli dříve YAM2.0p6
4) Udělejte si jeden ostrý provoz - pošlete kamarádovi e-mail. Všechny adresáře se sami obnoví, i když po instalaci tam žádné nejsou.
5) Ukončete program
6) Nahlédněte v záložní kopii do adresářů DELETED, SENT, INCOMING,..
7) Opište si přesně názvy - viz konfigurační soubor ".fconfig" Po vyeditování třeba v nějakém manažeru. Hlavně v položce "NAME". Já zde pro příklad místo DELETED měl "Odložená"
8) Všechny položky "NAME" v konfiguračních souborech opravte a spusťte program znovu
9) Pokud jste postupovali správně, objeví se shodné názvy - takové, jaké jste je měli ve verzi YAM2.0p6.
10) Ukončete program a do všech adresářů zkopírujte soubory z původních adresářů SENT, DELETED, INCOMING, OUTGOING.
11) Po dalším spuštění program provede "SCAN" adresáře a opraví si konfigurační soubory ".fconfig". A vše je tak, jak jste měli původně.

Co program nabízí?

Domnívám se, že slušnou úroveň práce ve zprávě e-mailové pošty.

V hlavním okně programu jsou základní prostředky pro volbu dalších úkonů jako jsou čtení zpráv, jejich editování, přesouvání do jiných složek, mazání, přidání nové adresy do adresáře, vytvoření nové zprávy, odpověď na původní zprávu, citování původní zprávy, přijmutí doručené pošty ze serveru, odeslaní pošty na server, filtry, vyhledávání v databázích, samotný adresář, preference programu. Dále vidíte hlavní složky dopisů nutné k chodu programu. Další členění je již na vás.

Po volbě dané zprávy si můžete (což je vlastně to podstatné) přečíst její obsah. Otevře se interní editor, kde se nachází potřebné ovládací prvky pro pohyb v datech, zobrazení přiložených dokumentů ke zprávě pomocí externích programů, uložení částí zprávy dle volby na místo disku, kde máte pomocné archívy, tisk zvolené části zprávy, smazání, přemístění, odpověď na zprávu a citování zprávy ve vaší odpovědi.

Poměrně důležitou součástí čtení zprávy je zobrazení přiložené dokumentace ke zprávě. Tato dokumentace může být ve svém slova smyslu skutečnou dokumentací, záleží na tom, s jakými daty pracujete. Funkce "DISPLAY" vám umožní vyvolat ten správný pomocný externí program, kde lze zobrazit prohlíženou část, aniž byste se trápili tím, jak zobrazení provést. Vše se předem nastavuje v preferencích.

Vytvořit novou zprávu můžete v podstatě dvěma způsoby. Po volbě "Nová zpráva" se vám přímo nabídne možnost pracovat v interním editoru, a nebo máte možnost v tomto otevřeném okně přejít volbou "EDIT" do editoru externího. Spuštění externího editoru se provede dle preferencí, které jste si

nastavili. Prakticky je možné spouštět jakýkoliv textový editor nevyužívající proporcionálních fontů. Výsledek by totiž v případě takových fontů asi nevypadal vábně a příjemce byste přiváděli k zoufalství.

Dokumenty jiného než textového charakteru zasíláme jako "ATTACHMENTS" - příloha. V příloze lze posílat zdrojové kódy, obrázky, komprimované texty, archivy, spustitelné soubory... Je rozumné v samotném textu zprávy (hlavně pokud píšete do zahraničí) nepoužívat české kódovaní, protože nikdy nevíte, na čem je vaše zpráva čtena a jak má přijímající uživatel nakonfigurován počítač.

V okně tvorby nové zprávy máte tři záložky. Záložku pro tvorbu samotné textové zprávy - kde se nachází potřebné ovládací prvky - vyvolání externího editoru, přidání textu již dříve hotového, vystříhnutí, kopírování, vložení, volba zpět, tučný text, text ve fontech Italika, podtržení a barevné písmo. To jsou věci všeobecně známé z jiných textových editorů a ani zde vás rozhodně nepřekvapí ničím neobvyklým. Za pozornost stojí záložka druhá, kde máte možnost k textu připojit již zmoňované přílohy - "ATTACHMENTS". Přímo v tomto okně lze i daný soubor komprimovat, pokud jej ve zkomprimované podobě nemáte připravený.

Ve třetí záložce je možné nastavit potřebné preference pro daný dokument. Tedy vyznačit jeho důležitost, zvolit poskytováni pomocných údajů, automatický podpis vaši osoby, zajištění zprávy jejím kódováním a jiné.

Funkce "MOVE" - přemístit - není ničím jiným, než náhradou nějakého manažeru, kde ve vnitřním chodu programu máte možnost jednotlivé zprávy uložit v dané složce ručně.

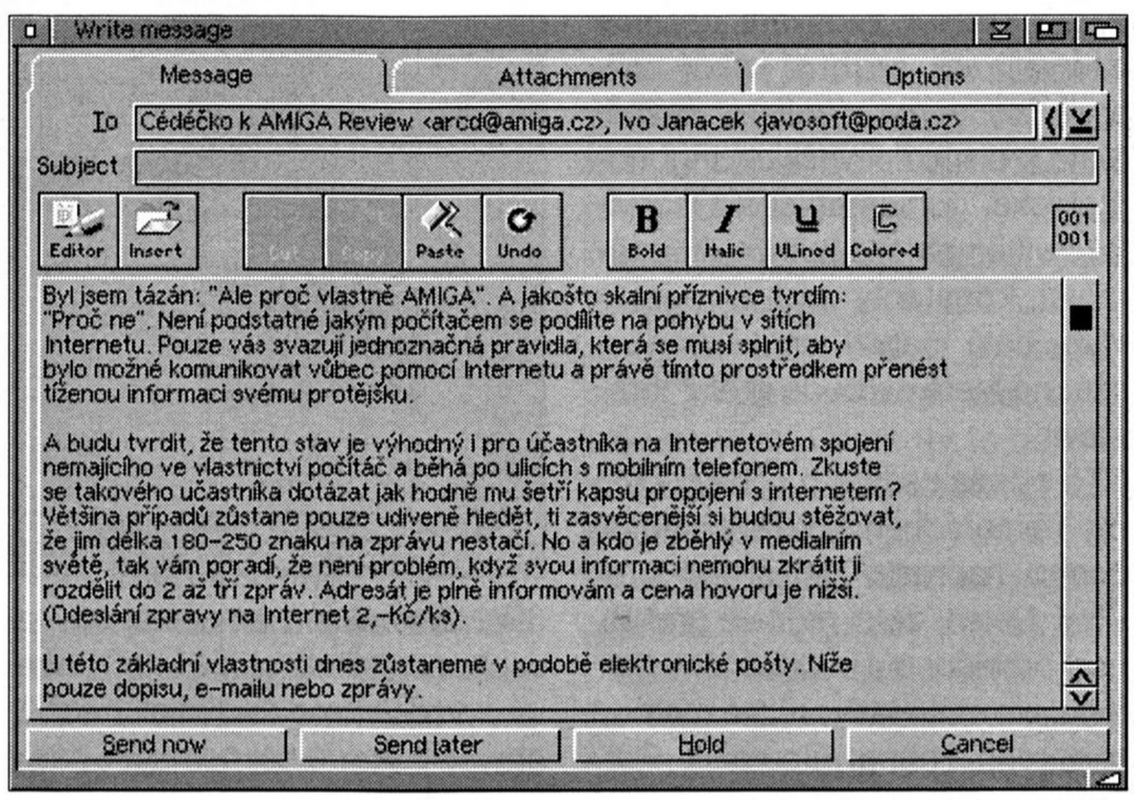
Vyhledávací editor přítomný v programu vám umožní po zadání parametrů vyhledat informaci ve vaší rozsáhlé databázi dopisů a je v podstatě jedno ,co hledáte. Nutno postupovat dle vlastnosti tohoto editoru.

Adresy, adresy, adresy

Pro efektivní práci s adresami je v programu integrován adresář, kde si můžete uchovávat adresy uživatelů, se kterými komunikujete, abyste je nemuseli lovit někde v poznámkových blocích.

Zde bych se pozastavil nad jednou zajímavou vlastnosti e-mail pošty. Volbou "TO" jednoduše pošlete doips adresátovi. Možnost doručit ji adresátovi s vědomím, že kopie textu šla i jinam, to zajistí volba "CC". A konečně máte i možnost doručit ji adresátovi tak, aby se nedozvěděl, že kopie textu šla i jinam - k tomu slouží volba "BCC".

Jinak se zde nachází opět celá sada ovládacích prvků potřebných pro tuto část programu - uložit, setřídit (to je v menu), hledat, přidat adresu, seznam, skupiny, editovat adresu (pro opravy a doplnění), mazat, tisk, zobrazit úplný seznam a zobrazit částečný seznam.



On-line a off-line režim

Pokud jste před spuštěním programu YAM 2.0 Preview7 nespustili nějaký program pro komunikaci po síti (třeba z důvodu zkracovní doby spojení po telefonu), tzv. stack, nelze poštu přijímat ani odesílat. Zůstává však v činnosti možnost poslat ji později; tehdy se odesílaná pošta zařadí do "fronty", což je podobná vlastnost, jakou disponuje např. program Turboprint či "správce tisku" na PC. Tam zprávy vyčkají, než se "stack" spustí. Poté jen zadáte povel "SEND" - odeslat.

Samozřejmě, pokud jste připojeni třeba pevnou linkou, může takový stack bežet neustále a zprávy se odesílají ihned.

Preference programu

Jako první se nám nabízí doplnění údajů o uživateli - jméno uživatele, jeho e-mailová adresa, POP3 server (např. mail.uno.czn.cz), heslo, časové pásmo. Informaci o POP3 a heslo obdržíte od providera připojení k internetu a jak moc dobře se domluvíte, to záleží jen na vás.

Do údajů o serveru se doplní např.: server - mail.uno.czn.cz, domain - uno.czn.cz. Opět jsou to informace, které vám sdělí provider. A je zde možnost volby SMTP 8bit, ale v řadě přístupů může zůstat nezatržena. Záleží na serveru, na kterém jste připojeni. V seznamu adres se vždy nachází vaše adresa pro doručení pošty, ale je možné vést až 16 uživatelů najednou. Třeba poštu pro kamarády a podobně.

Do údajů pro příchozí poštu lze nastavit maximální délku zprávy, která se automaticky stáhne na váš disk (HDD) a ze serveru se smaže. Nabízí se možnost zabránění automatickému stahování podezřelé pošty, kterou jste si ani nevyžádali. Můžete si navolit v režimech dlouhého připojení v síti čas, po kterém se YAM 2.0 dotáže serveru, zda nedošla další pošta a provede její případné stažení.

Můžete si nastavit vlastnosti filtru pro zatříděni pošty do určitých tématických celků.

V údajích pro čtení zprav si můžete nastavit, jak se budou texty zobrazovat, lze zvolit i úpravu kódování textů pro zčitelnění rozdílného kódování od toho, které máte nastaveno na svém počítači.

V údajích pro vytvoření zprávy si nastavíte parametry, které se automaticky doplní do textu při volbě "NEW" - nová zpráva, jako je oslovení, pozdravení, lze nastavit cestu k externímu editoru (GoldED, CEd apod.), zvolit si délku textové řádky a automatické zalamování.

V údajích pro odpověď jsou potřebné průvodní hlášky pro oddělení jednotlivých textů a vaší zprávy.

V údajích pro automatický podpis si můžete předem přepravit varianty podpisu, který bude použit na konec vaší zprávy. Volbu, který podpis bude použit, můžete přímo ovlivňovat v nastaveních pro každou zprávu. Nebo si přednastavíte volbu podpis používat vždy.

Ve volbě seznamů si zatrhnete položky, které chcete v hlavním okně programu vždy zviditelnit. Týkají se jednak složek a jednak zpráv. V údajích pro zabezpečení zprávy naleznete velice pokročilou a dnes využívanou funkci PGP, která má své přesné určení. Obě strany musí použít shodný klíč.

Ve volbách pro start programu si nastavíte akce, které se provedou po spuštění programu. Není od věci si nechat trvale navolenou funkci pro automatické stažení pošty, kdy program neprodleně po startu zajistí spojení se serverem a pokud byla doručena pošta na adresu nebo případně adresy, které spravujete, okamžitě dojde k jejímu načítání a uvolňování kapacity vaší poštovní schránky, abyste mohli odeslat svou poštu do světa.

Nastavení MIME vlastností jsou základním stavebním kamenem, který vám umožňuje snadné zobrazení dané zprávy nebo jejích příloh. Zde se nalézají i přístupové cesty k dotyčným externím programům, které nám ve funkci DISPLAY zobrazí přiloženou část zprávy - např. spustí program ke zobrazení obrázku.

V nastavení pro adresář si navolíte, které informace chcete standardně zobrazovat v jeho okně - jméno, adresu e-mail, město, ulici, telefon, stát, datum narození.

Dále jsou v preferencích nastavení pro funkce AREXXu a ostatní. V těch ostatních stojí za zmínku povšimnout si volby "Remove messages immediately". Pokud ji zatrhnete, tak se pošta, kterou jste přečetli a "smazali", odloží do složky odložené pošty "DELETED" a vyčká do doby, než se rozhodnete "vysypat koš" a poštu smazat natrvalo. a definitivně. Lze si nastavit i úroveň komprese dat, aby vaše archivy nebyly stále větší a větší...

Pokud nemáte žádnou zkušenost s podobným programem, či hledáte alternativu práce s elektronickou poštou, vřele doporučuji pozornosti tento program. Díky použitým vlastnostem grafického rozhraní MUI má svou určitou úroveň, skalní zastánci NEW ikon si přijdou rovněž na své.

Přeji příjemně chvíle strávené nad tvorbou zpráv pro vaše přátele.

AMIGA REVIEW

Autor: Marcel Beck
Typ: freeware
Cena: --

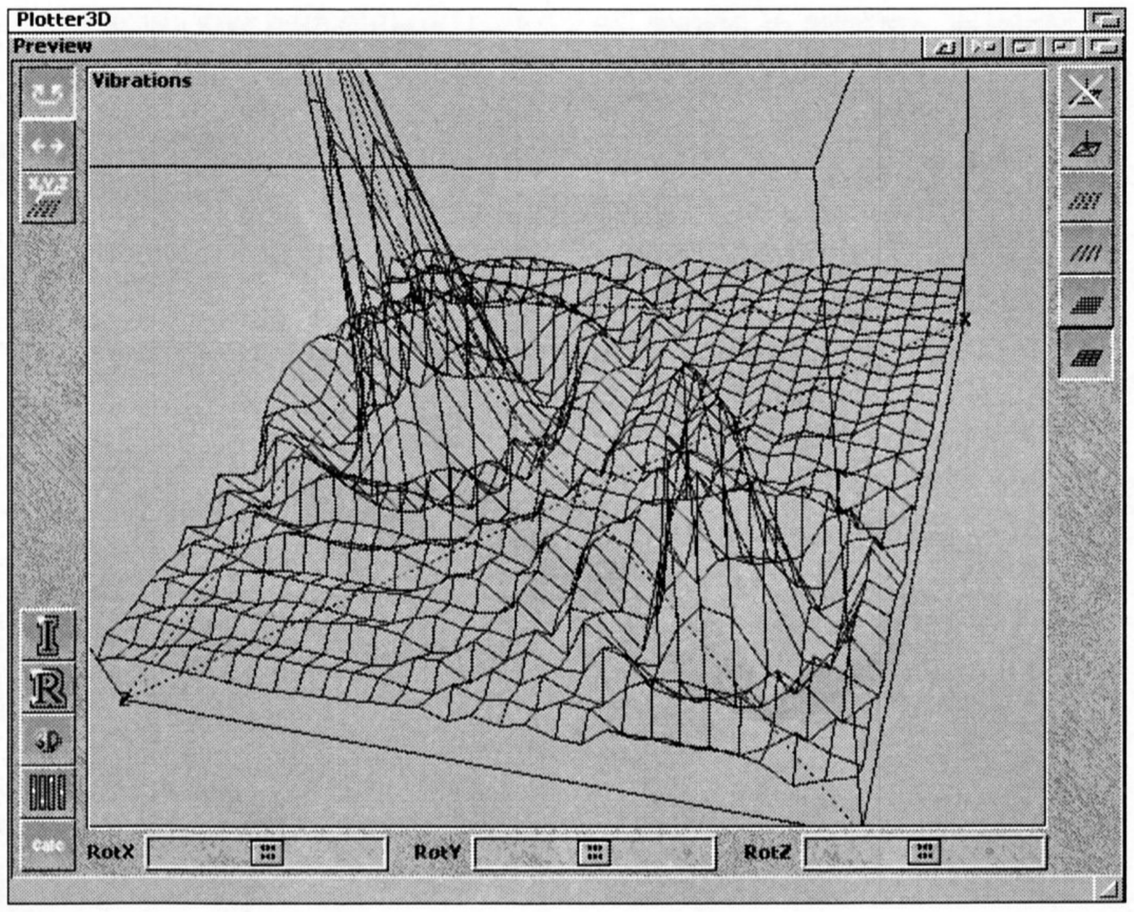
Hodnocení
Výborný e-mailový klient a správce všech vašich e-mailů, se snadným a příjemným ovládání. Při dlouhodobějším užívání se ale vzhledem k beta verzi programu vyskytují někdy chyby v příjmu delších souborů.

Plotter 3D

Michal Kovář

POŽADAVKY: OS 2.0 a výše, MUI 3.8

Pro matematika rozptýlení, pro 3D grafika nutnost. Tak bych charakterizoval výborný kus softwaru, který se na naše stroje dostal zhruba před rokem. Pochází s dílny Svena Steinigera (ss37@inf.tu-dresden.de) a je ke stažení snad na aminetu a zcela určitě na jeho stránce (www.inf.tu-dresden.de/~ss37). Tehdy jsem při brousení internetem stahoval vše, co mělo v názvu ono magické "3D". V mých sítích uvízl i tento kapitální úlovek. A k čemu je tento program dobrý? Vezměme to od začátku.



První verze, kterou jsem stáhl, měla jisté mouchy a občas padala. Zkusil jsem tedy kontaktovat autora s tím, že jsem mu napsal, jaké chyby jsem našel a neodpustil jsem si ani pár návrhů. Dost mě tedy šokovalo, že mě programátor neposlal kamsi, ale naopak během 14 dnů vypustil do světa další verzi, která nejen, že již neobsahovala předchozí chyby, ale obsahovala i to, co si moje maličkost navymýšlela. Takže není pochyb, že jakýkoli nápad nezůstane bez odezvy.

Nikdo nebude mít nic proti tomu, když řeknu, že některé matematické funkce jsou na pohled úchvatné. A kolikrát vás napadlo takovýto graf použít jako 3D model do vaší kreace? Mě to napadalo často, ale až Plotter3D mi dal to, co jsem očekával.

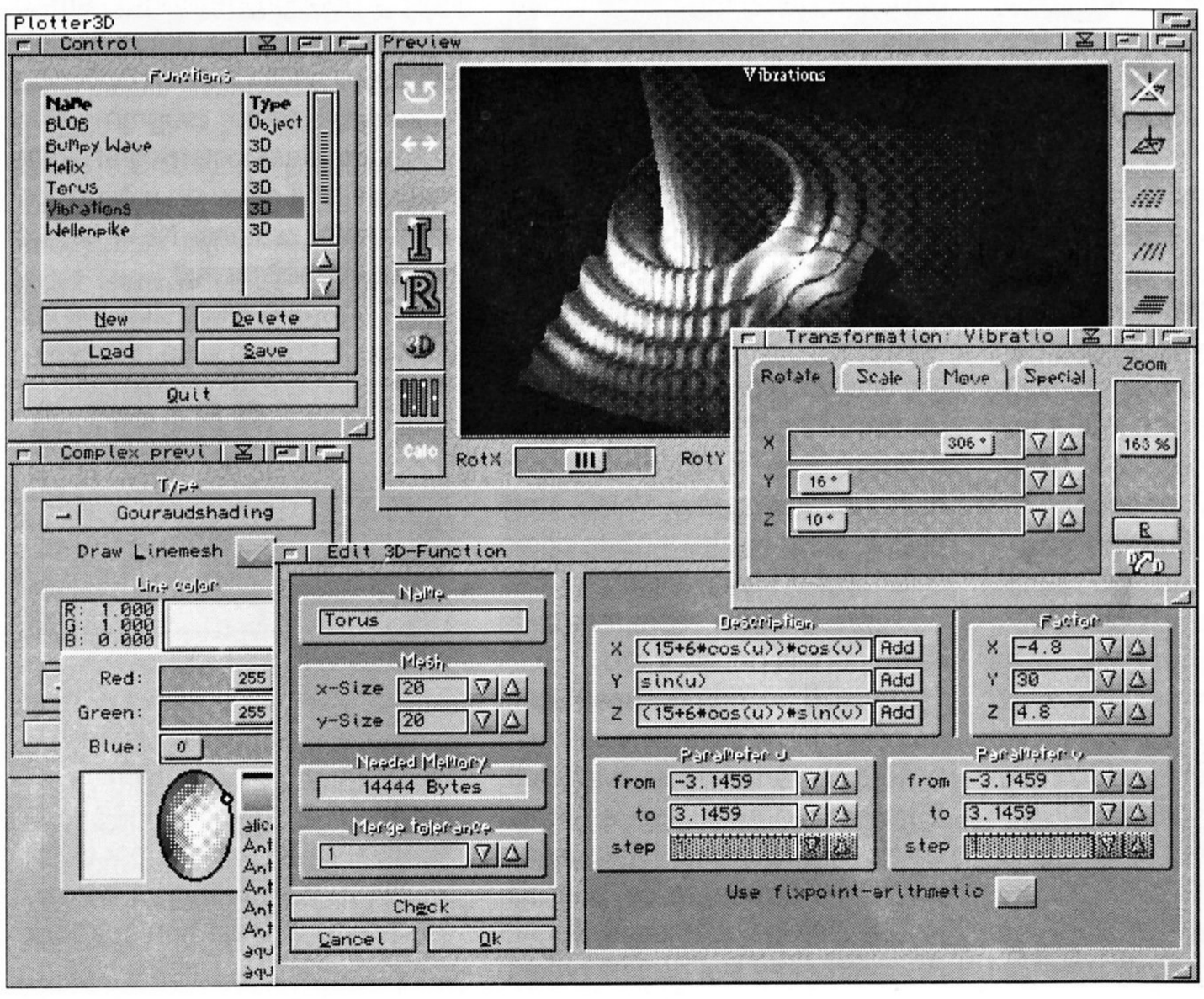
Funkce můžete zadávat parametricky pro každou osu (X,Y,Z) zvlášť. Způsob zadávání, definice intervalů atp. nechť si každý nalistuje ve svém školním sešitě. Máte k dispozici veškeré trigonometrické, goniometrické a buhvíjakéještěmetrické funkce, nejznámější konstanty atd. Program vám dále nabízí určit jemnost sítě, na které se bude graf zobrazovat.

To by však samo o sobě nebylo nic mimořádného, kdyby nebylo onoho naprosto geniálního preview. Nejen, že si můžete graf ihned prohlédnout v drátěném modelu, ale máte tady i různé metody stínování. Phong, Gouraud, Flat, Textured Gouraud. A to všechno V REÁLNÉM ČASE. A to i na stařičké 030! Už to stojí za povšimnutí. Můžete si vybrat z několika nabízených osvětlovacích palet nebo si jednoduše udělat paletu vlastní. O tom, že pohyb grafu se dá ihned zaznamenávat jako animace, se ani není třeba zmiňovat. O čem je však nutné se zmínit, je podpora I-Glasses. Pokud si tuto věcičku zakoupíte, prostorové grafy budou teprve teď "suprově 3D"! Zřejmě je pamatováno i na Japonce, jelikož si můžete nastavit i vzdálenost "virtuálních očí", abyste pak své oči nemuseli násilím nutit.

Plotter3D je navíc schopen vyčíst z IFF obrázku (grayscale) hodnoty jednotlivých bodů a tím vytvoří další zajímavé objekty. Totéž lze dělat i s fonty. To vše můžete ještě exportovat ve formátu Imagine, Lightwave nebo jako CSV funkci. Dlouho jsem hledal pro CSV vhodné využití, až mi podal vstřícnou ruku Marek Perníkář, který podle předložených algoritmů vypracoval velmi kvalitní konvertor, díky němuž můžete tyto hodnoty zpětně zaznamenat jako IFF obrázek, což velice usnadňuje práci například při texturování. Program "jen tak mimochodem" nabízí i vyrenderování grafu v celkem slušné kvalitě.

To byly tedy klady programu. Má vůbec smysl pouštět se do záporů? Ať koukám jak koukám, tak závažnější chyby prostě nevidím. Takže si musím zahrát na hnidopicha. Ze začátku mi dělalo problémy se zorientovat v tom, co kde je. Možná by ani neškodilo přeorganizovat "čudlíky a vyplňovadla" při charakterizování funkcí. Pokud máte PAL nebo jiný "maloobsahový" monitor, za chvíli se utopíte v oknech a gadgetech. A vzhledem k tomu, jaké úžasné editační možnosti tento program nabízí, chybí mi tu export do DEM souborů, které využívá třeba VistaPro nebo Scenery animator. Avšak když jsem se Svena na tento "nedostatek" ptal, řekl, že jediným problémem je získání popisu tohoto formátu. Zkoušel jsem nějakou dokumentaci najít, ale bezvýsledně. Pokud se tedy někomu z vás tento popis podaří sehnat, zašlete ho na výše uvedenou adresu.

Takže mám-li to shrnout, nezbývá mi, než tento kousek softu jen a jen doporučit. A mám-li být upřímný, je velice příjemné nechat občas za sebe kreslit stroj.



AMIGA REVIEW

Autor: Sven Steiniger
Typ: freeware
Cena: --

Hodnocení
Plotter3D je vysoce specializovaný program pro vytváření prostorových funkcí a objektů. Až na menší komplikovanost v uživatelských začátcích mu asi není co vytknout.

AmTAGEd

Boleslav Kristen

POŽADAVKY: CPU 68020 a vyšší, OS 3.0 a vyšší, MUI 3.6 a vyšší

Kdysi jsem dlouho bojoval s tím, že si nemůžu MP3 formáty přejmenovat pro svůj účel a tak jsem dlouho hledal nějaký program pro editaci MP3 TAGů. Sice jich bylo několik, ale některé buď byly složité, nebo bez GUI anebo si nehezky crashovaly v systému. Pak jsem ale nalezl program, který mi plně vyhovuje a z radosti jsem k němu vytvořil lokalizaci.

Co se skrývá pod touto zkratkou? Malý (90kB), jednoduchý program pro editaci MP3 tagů. Pokud nevíte, co to je TAG v MP3, tak se nebojte, není to žádná věda. Tag je taková malá informace, kde je napsáno vše o skladbě MP3, takže o autoru, název skladby, album, rok, styl atd... Zde si něco povíme o poslední verzi tohoto programu AmTAGEd, čili 1.73.

Autorem tohoto perfektního programku je finský občan Kimmo Palosaari z městečka Oulu. Adresa na jeho internetové stránky je *"http://www.ee.oulu.fi/kpalosaa"*. Program není freeware, ale "e-mailware" nebo "postcardware" (čili nemusíte, ale můžete autorovi poslat buď mail nebo nějakou hezkou pohlednici. Rozhodně vás to nezabije a autora potěší.

Co program vyžaduje k své spokojené práci? Hlavně OS 3.0 a vyšší, MUI 3.6 nebo vyšší, procesor aspoň 68020, knihovnu PopUpMenu.library, Betterstring.mcc, Nlist.mcc a TextEditor.mcc. Takže pokud to máme, můžeme si program klidně nainstalovat. Při instalaci vás vybídne k výběru lokalizace a zde je možno si vybrat i češtinu. Katalog vytvořila moje maličkost pro verzi 1.72, a tak je zde zahrnutý a plně funkční (doufám!) i pro tuto verzi. Pokud by byly nějaké připomínky nebo opravy, směle mi pište na mail, který je uveden níže. Takže když už to máme nainstalováno, můžeme se vrhnout do práce.

Práce s programem

Po nakliknutí na ikonku se nám otevře program, samozřejmě v MUI a z hezkými ikonkami. Myslím, že je zbytečné rozepisovat, co která ikonka znamená, protože stačí najet ukazatelem na ikonku a pod ní se vypíše text, k čemu ta která slouží. Tak to funguje i po celé ploše programu. Je to chytře vymyšleno a o mnoho lepší, než bublinkové nápovědy. V levém sloupci jsou řádky, které budeme editovat a v pravém zase seznam našich "empétrojek". Nejprve ale musíme načíst nějaké ty MP3 formáty, které chceme editovat. Použijeme funkci z roletového menu "Přidat/Soubory" nebo klikneme na pátou ikonku zleva a zase myškou z menu vybereme soubory. Chvilku počkáme, než se načtou všechny "empétrojky". Po načtení vidíme vpravo seznam všech skladeb, délku skladby, formát MPx a další parametry jako frekvence a kbps. Tyto informace ale nebudeme a ani nemůžeme změnit. Důležité upozornění! Pokud chceme editovat skladbu, musí být zvýrazněná modrou (nebo jinou, záleží, jakou máte nastavenou ve MUI pro aktivní text-podklad), pokud je šedá, sice ji můžete editovat, ale nezapíše se vám! Už se mi to několikrát stalo, že si klidně edituji, zapíšu, spustím Songplayera a nic.

Takže můžete editovat, název skladby, autora, album, rok případně přidat svůj komentář. Také si můžete zvolit styl ze široké nabídky, zda to bude metal nebo techno. Doporučuji ale neexperimentovat z takovými styly, jako např.: PsychoRock nebo podobně, protože ne všechny přehrávače ho zobrazí. Ke komentáři je možno napsat "pouze" 79 znaků, ale to jistě stačí všem.

Takže máme zeditováno a teď to musíme uložit. Použijeme tlačítko "Zapíše TAG". Informace je už zapsána a mřížka nám přeskočí na další skladbu a znovu je šedá, takže ji musíme zaktivnit a tak dál...

Další možnosti programu

Tímto ale nekončí schopnosti AmTAGEdu. Další funkce jsou například konverze:

- vytvoří název skladby z TAGu (například Arakain-Derniera.mp3)
- vytvoří komentář k souboru z TAGu - opět podobně
- vytvoří z názvu souboru TAG informaci

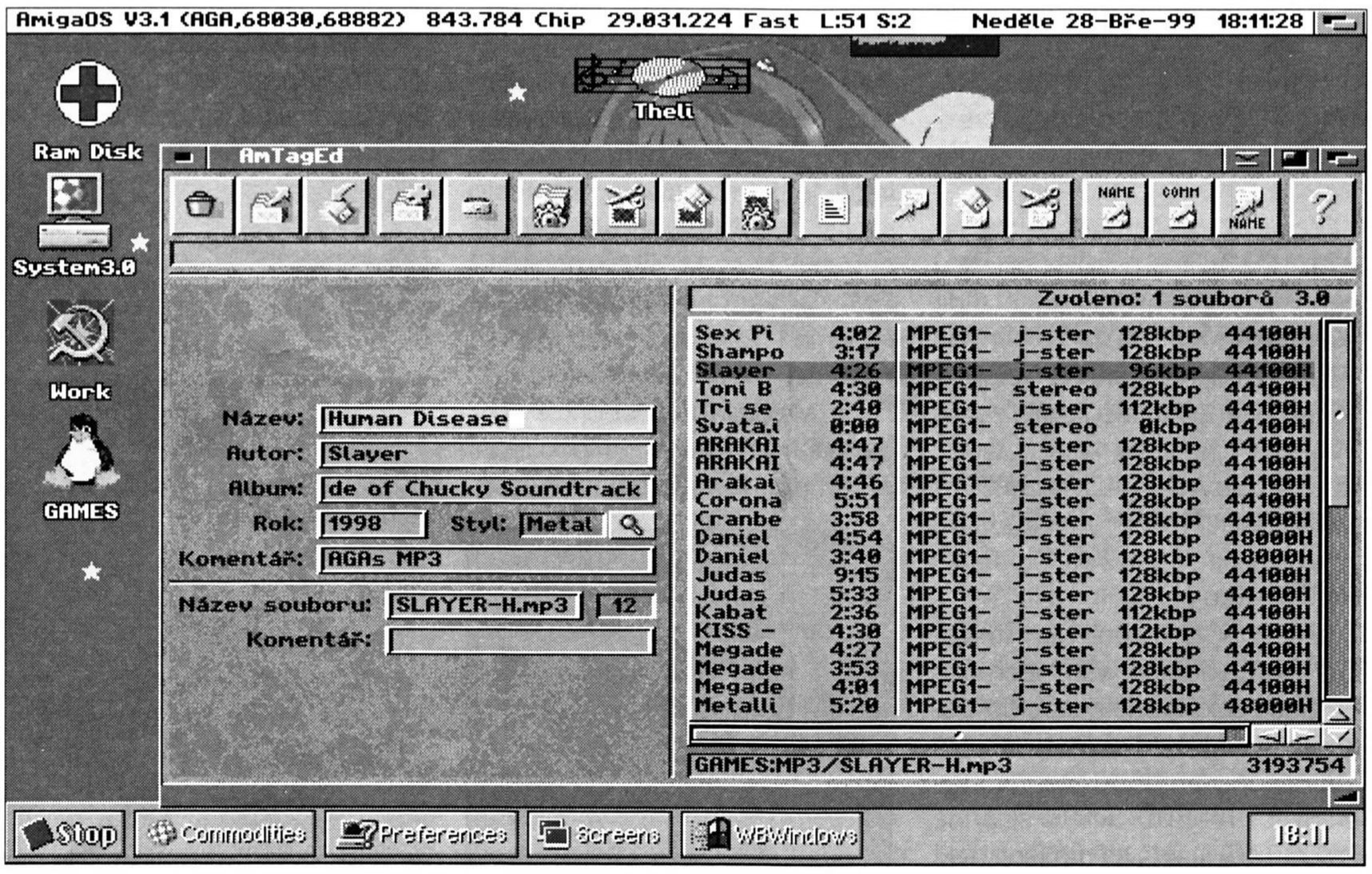
Dál si můžete zvolené skladby exportovat do Audio databáze Songplayeru nebo do Seznamu skladeb pro MPEGu a Songplayer, dále i do HTML nebo do formátu dle vlastního nastavení.

Preference a nastavení programu

Nastavení programu taky není složité, můžete si nastavit takové maličkosti jako jsou například: otevřít/uložit seznam při startu/ukončení programu, zapsat TAG při stisku klávesy Enter, zaměňovat mezery za podtržítka apod.

Závěrem

Na programu začal autor pracovat v polovině roku 1998 a poslední verze (1.73) byla ukončena v lednu tohoto roku. Myslím, že program je už dodatečně vyladěn i sám autor uvádí, že do budoucna změní asi jenom Guide. Bohužel v těchto dnech program ztrácí na své dokonalosti a jedinečnosti, protože se už v posledních verzích různých přehrávačů MP3 (AMPlifier, Songplayer) začaly také objevovat malé programky na editaci TAGů. Kdysi na to byl jediný program, dnes ho asi bude používat málokdo. Já ho například používám pořád, protože někdy mi nefunguje zápis u AMPlifiera a zde mám jistotu, že se mi vše zapíše v pořádku.



AMIGA REVIEW

Autor: Kimmo Palosaari
Typ: e-mailware, postcardware
Cena: --

Hodnocení

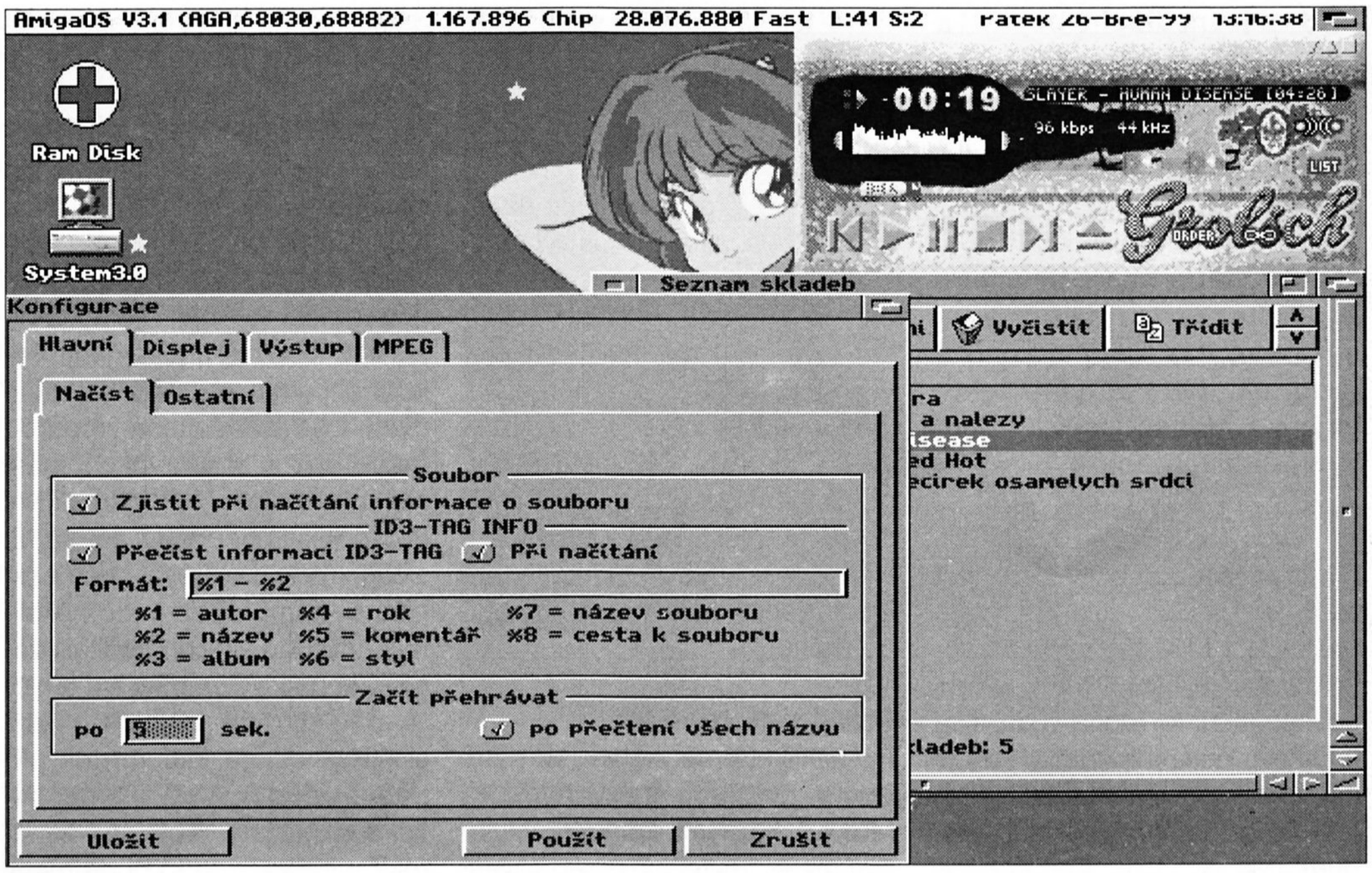
Inteligentní plně funkční editor TAGů pro MP3 soubory podporující češtinu, vytknout se dá jen chyba při přecházení mezi jednotlivými položkami v seznamu při editování.

AMPlifier 1.52

Boleslav Kristen

POŽADAVKY: OS 2.04 a vyšší, doporučeno OS 3.1

Takže MP3 už máme zeditované skrze AmTAGEda, nyní si je můžeme přehrát a zkontrolovat, zda jsme všechno napsali správně. K přehrávání MP3 formátu nám slouží různé přehrávače jako AmigaAMP, AMPlifier, Songplayer a jiné. Já se zaměřím pouze na AMPlifiera a Songplayer, protože mám z oběma dobré zkušenosti a oba dva jsou zlokalizované. AmigaAMP není sice špatný, ale na mé konfigurací neběhá příliš dobře a špatně přehrává, a tak nechci psát o něčem, co nepoužívám.



Poslední dostupný AMPlifier na Aminetu je ve verzi 1.52. Dostal jsem se náhodou k němu skrze článek v časopisu Magazyn Amiga (Polsko), kde o něm byla krátká zmínka. První jsem ho měl doma asi ve verzi 1.48, pak jsem pro 1.51 vytvořil lokalizaci, ale z příchodem 1.52 jsem musel dělat novou, protože to celé autor překopal. Aha, zapomněl jsem uvést autora, takže to teď napravuji. Autorem je Thorsten Hansen z Hamburku (Německo).

Co vše program podporuje

Čím mě zaujal AMPlifier? Hlavně vzhledem, protože jsem v té době používal pouze Songplayera a AmigaAMP mi padal. AMPlifier přišel s tím, jak snadno měnit skiny (obrázky na přehrávač) za běhu programu a ne se plácat v tooltypech jak u AmigaAMPu (i když jsem viděl, že v posledních verzích přistoupili k tomuto řešení také). Prostě najedete v menu na skin, vyberete si z dostupných skinů a máte během chvilky vyměněný vzhled programu. Dále mě zaujalo dobře vyvinuté nastavování parametrů (zde ale ve volbách jasně vítězí Songplayer) a také, že program podporuje přímo i zvukové karty. Podporovaný hardware je tento: Melody Z2, Melody 1200+/pro, Peggy+ (ScalaMPEG) a CD32-FMV.

Bohužel jsem ho nemohl otestovat, protože jaksi nejsem vlastníkem zvukové karty nebo jiného zařízení. Nebojte se, program nevyžaduje zvukovou kartu, to bylo pouze pro hardwarové dekódování (aspoň je tak nějak využitá zvuková karta). Pro softwarové dekódování se používá buď AHI nebo X-Audio ale i knihovna mpega.library.

A co ještě program umí, kromě využití zvukové karty? Přehrává MP3, AIFF, MAUD, WAVE a RAW formáty, používá winAMPovské skiny, má hezký a účelný seznam skladeb (playlist) s možností editace a otevření/uložení, náhodný výběr skladeb, podporuje ID3-TAG (můžete si editovat tag stejně jako v AmTAGEdu, ale interní editor obsahuje méně možností, pouze klasické - název, autor, album, styl, rok a komentář); arexxový port (více popsán v guide) atd.

Dobře je vyřešen seznam skladeb. Můžete zde přidávat skladby nebo je odebírat, případně třídit dle abecedy.

Teď se rozjela rovněž výroba vizuálních pluginů, ale zde je zapotřebí mít grafickou kartu - autor doporučuje A1200+BVisionPPC a Melody1200Pro.

Preference

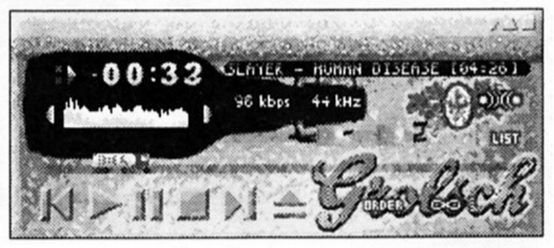
Teď něco k nastavení. Není to složité, v nejhorším vám pomůže čeština nebo klasický postup pokus-omyl. Můžete si nastavit, jaké informace vám bude program vypisovat v hlavním okně o skladbě (z ID3 TAGu), zda se má tento text posouvat (pouze zprava doleva) nebo ne. Dál si nastavíte, kde má ty "empétrojky" a skiny hledat, případně i masku souborů. Pak v dalším okně si navolíte výstupní zařízení (buď softwarovou nebo hardwarovou konfiguraci dekódování), prioritu a zásobníky. No a v posledním okně si vyberete typ kvality přehrávání MP3 v závislosti na výkonu vašeho procesoru. Obdobně jak ve winAMPech, i zde po kliknutí do rámečků pod hodinami můžete vidět 3 různé efekty, které jistě oku lahodí...

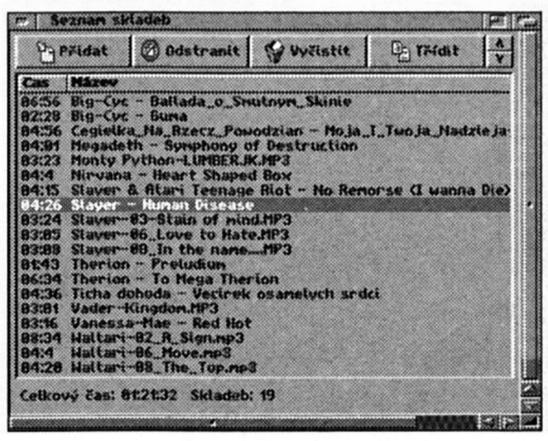
Co s tím?

Bohužel ale tento skvělý program není freeware, jak by se zpočátku zdálo. Narozdíl od jiných přehrávačů je to shareware. Za tento skvělý prográmek musíte zaplatit autorovi buď 15 Euro nebo 30 DM. Klíč vám bude zaslán pouze na email. Pokud jste ale vlastníkem zvukové karty Melody Z2 nebo Melody 1200 obdržíte jako dárek plný AMPlifier. Při používání programu vás budou ale často otravovat různá okénka, jak je AMPlifier skvělý. Osobně mi to nevadí, ale když píšu texty (jako třeba tenhle), tak se mi skoro co 10 minut objeví na Workbenchi okénko, které se na chvilku zaktivuje a já mezitím píšu bohužel do prázdna.

Program používám na 1230/50+FPU a přehrávám si MP3 v malé kvalitě se zapnutým "vynutit mono" a přitom si veselé kopíruji a píšu text. Bohužel nemůžu program více ocenit po profesionální stránce, ale ještě nikdy nespadl.

Pokud budou nějaké dotazy k lokalizaci, zde je můj e-mail: *boleslav.kristen.fs@vsb.cz.*





AMIGA REVIEW

Autor: Thorsten Hanses
Typ: shareware
Cena: DM 30,-

Hodnocení

Hezký, přehledný a stabilní přehrávač, práce se skiny a ID3 TAGy, podpora hardwarové dekomprese mp3. Jen ta cena by mohla být nižší...

SongPlayer 1.53

Boleslav Kristen

POŽADAVKY: CPU 68020 a vyšší, OS 3.0 a vyšší, MUI 3.3 a vyšší

Původně jsem psal o verzi 1.45, pak se objevila verze 1.52, tak jsem pouze doplnil další informace, pak mi klekl harddisk, přišla verze 1.53 a já píšu znova nový článek o svém prvním přehrávači nejen formátu MP3.

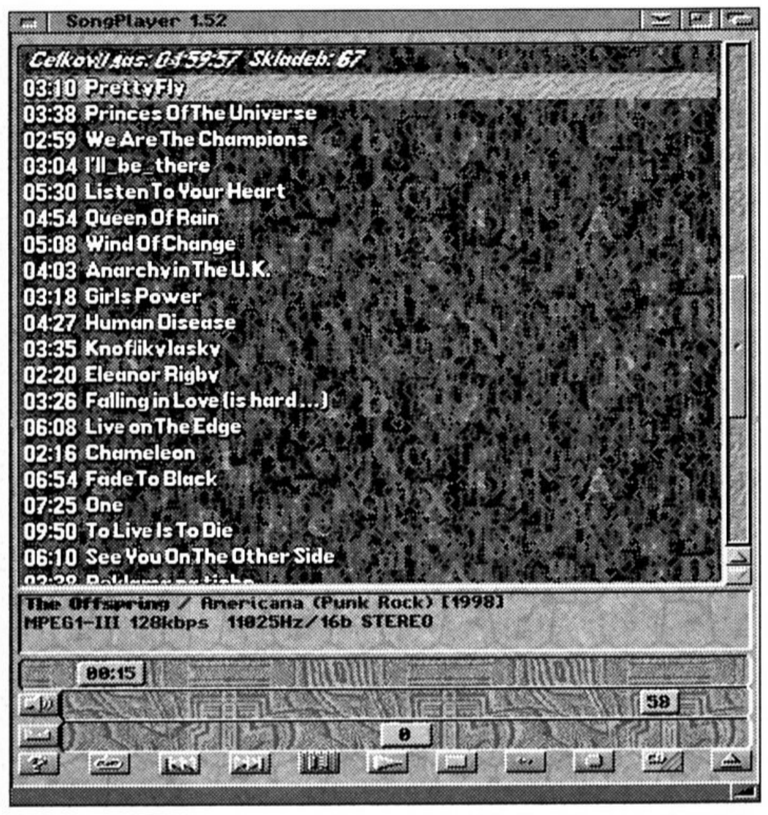
Jak i předcházející programy, tak i tento má českou lokalizaci. Byla napsána pro verzi 1.45, v 1.52 byly nepatrné změny a v poslední už žádné, tak jsem teď dodělal nový katalog a poslal autorovi. Proto omluvte případné chyby, pokud nebude všechno anglické :(.

Autorem tohoto programu je Stephane Tavenard z Francie. Pokud někomu toto jméno něco říká, tak je to autor kihovny mpega.library. Je asi samozřejmé, že program bude tuto knihovnu vyžadovat, pak ještě ke spokojenosti potřebujete procesor nejmíň 68020, Workbench 3.0 nebo vyšší a hlavně MUI 3.3 nebo vyšší, protože tento program sice nepoužívá skiny, ale je plně MUIkompatibilní. Pro někoho je to výhoda, pro někoho ne. Na přiložených obrázcích můžete vidět, jak si lze SongPlayera upravit dle vlastního vkusu.

Program zvládne spoustu zvukových formátů, od klasických IFF 8SVX, AIFF 8 a 16 bitové a ADPCM4, WAVE 8 a 16 bitové, AU 8 a 16 bitové, MPEG vrstvy I, II, III v normách 1, 2 a 2.5 a CDDA. Ano, čtete dobře, program může přehrávat i hudební CDčka skrze Paulu. Musíte mít ovšem takovou CD-ROMku, která umí zvládat CDDA. Můžete si pak navolit přes které zařízení budete přehrávat, jednotku zařízení a taky můžete využít přímo nastavení pro CD-ROMku. Dostupné typy CD-ROMů jsou tyto: Sony, Toshiba, Nec, Philips, Yamaha a MCC. Takže můžete využít i Songplayera pro přehrávání hudebních cedéček a netrápit jako v mém případě Asim Tunes.

Tím jsme se ale dostali opět ke konfiguraci. Jak už jsem podotkl, program má nejlépe rozšířené nastavení. Rozepíšu se jenom o tom, co má jiného proti AMPlifieru. Takže hlavní změnou je to, že si můžete nejdřív soubor nahrát do RAMky a aspoň vám nemusí pořád chroustat z harddisku, jak se mi to teď od jistého času děje u AMPlifiera, pořád jsem ještě nepřišel na to, kde mám u něho chybu :(. Můžete taky použít jak XPK tak i AsyncIO. Dá se navolit, jaká tlačítka a jaké údaje (čas, informace z ID3 TAGu, hlasitost atd...) se vám mají zobrazovat v okně. Jak už jsem avizoval, program plně využívá mpega.library, ale můžete si nastavit i AHI. Dále si můžete nastavit okénko, kde se vám bude zobrazovat například využití procesoru nebo VU metr, měřiče úrovně atd. Opět je zde nastavení pro MP3, pouze pro softwarové dekódování. O nastavení pro CDDA jsem už psál výše. Nakonec nastavení jsem si nechal to asi nejlepší a co jsem ještě nikde u žádného přehrávače na Amize neviděl (pokud ale něco takého už bylo, nekamenujte mně, nejsem odborník na hudbu jako např. Wolf). Je to možnost si zapnout okénko s Karaoke! Znamená to, že si můžete nastavit na kolik řádků se bude zobrazovat text písně (max. 2 řádky), navolíte si fonty, použijete text, načasujete správné zobrazování slov písně a můžete si klidně zpívat s Amigou! Možná to zní divoce, ale je to legrace. Nutno vidět v reálu, hlavně když jsem si tak upravil 3 empétrojky a jednomu kámošovi (tvrdý lamer-pc) to ukázal, tak zíral jak blbec. Když skladby hrály a na Workbenchi se mu zobrazovaly sloky písně, nechápal. Řekl jsem mu, že Amiga umí taky rozpoznávat ze souboru slova písně a zobrazit na způsob OCR. Chudák tomu uvěřil, ale aspoň už nerýpe do Amigy a všude prohlašuje, jak je to silný stroj.

No nic, trochu legrace neuškodí. Zase jsem trochu odbočil, takže zpět k editoru. Můžete použít jak vlastní připravený text, tak si ho napsat v editorovém okně, pak jenom spravně nastavit čas, nezapomenout zapnout v nastaveních "Okno Karaoke" a můžete si vychutnávat texty nebo kámoše ;).



Jak AMPlifier, tak i tento program má už v sobě zabudovaný editor ID3 TAGů. Verze 1.52 a 1.53 se od sebe skoro vůbec neliší, jsou pouze odstraněné nějaké bugy. Do budoucna chce autor ještě vytvořit podporu pro jiné zvukové formáty a možná i pro PPC, doplnit více audio efektů. Sám jsem zvědavý, kam až to dotáhne. Poslední verze je ze 17. 2. 1999. A to autor pracuje na tomto programu už od roku 1994!

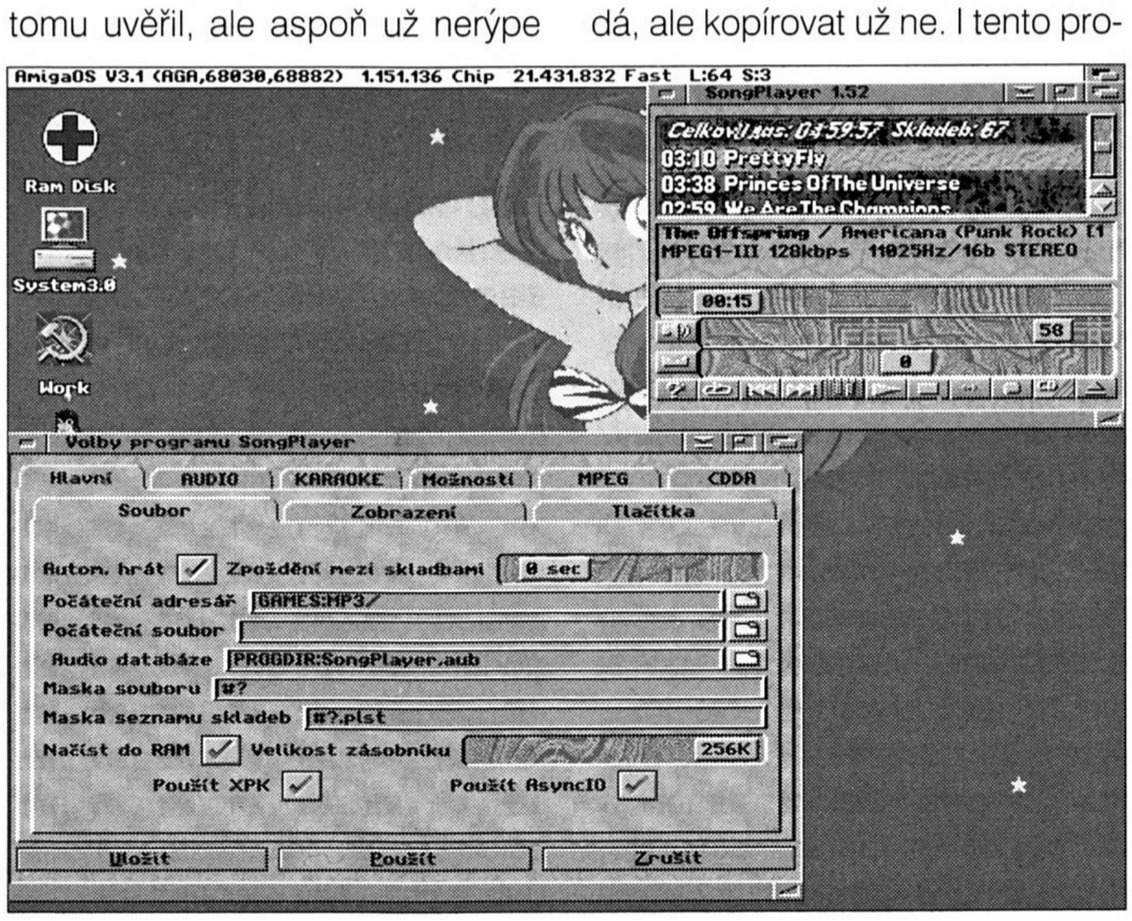
Program je giftware, což znamená, že pokud tento program používáte, můžete zaslat autorovi nějaký dárek. Pokud máte dostup na internet, můžete navštívit jeho webovou stránku na adrese: *http://perso.wanadoo.fr/stephane.tavenard/*, případně ho potkat na IRC, kde má nick Tatav.

Na své konfiguraci přehrávám v opět v malé kvalitě, ale protože ho nemám nastavený na AHI, tak mám zapnuté stereo. Psát se sice dá, ale kopírovat už ne. I tento program je velice stabilní, taky mi ještě nikdy nezhodil systém...

Nyní záleží pouze na vás, který program si zvolíte pro přehrávání empétrojek. Do ničeho vás nenutím, vše závisí na konfiguraci vaší Amigy a na tom, který program si oblíbíte. Já často používám obojí, pokud nepracuju na Amize pustím si Songplayer, pokud zběsile přehazuju soubory z místa na místo a hledám, kde ušetřit místo na "novém" harddisku, použiju AMPlifier. Myslím si, že pro chod MP3 formátu je 030 skutečné minimum.

Na Aminetu naleznete různá vylepšení pro Songplayer, jak jiná tlačítka, úplná nové konfigurace a jiné pluginy. Stačí trošku trpělivosti a hlavně volný přístup na Internet nebo si koupit nové Aminety CD.

Doufám, že se aspoň někomu trošku tyto články líbily, nebo jenom maličko pomohly. Byl bych rád za nějaké maily, nebojím se ani kritiky. Sice nejsem profík v oblasti hudby, ale tyto články jsem v AR postrádal. U dalších jiných (nejenom lokalizovaných) programu se loučí autor (pokud mně neukamenujete ve Voticích.



AMIGA REVIEW

Autor: Stephane Tavenard
Typ: giftware
Cena: --

Hodnocení
Zajímavý přehrávač mnoha zvukových formátů se spoustou možností, vytknout lze jen menší podporu zvukových karet.

Kam kráčí SoundStudio?

Dan Jedlička

Teijo Kinnunen končí s vývojem OctaMEDu pro Amigu a dále se bude věnovat už jen PC verzi. Tak zněl verdikt firmy RBF Software a budoucnost proslulého trackeru byla náhle ohrožena. Program "osiřel" roku 1996 ve velice slibné verzi SoundStudio V1 a brzy nato byl dán k dispozici jako freeware. Co se ale kolem OctaMEDu děje dnes?

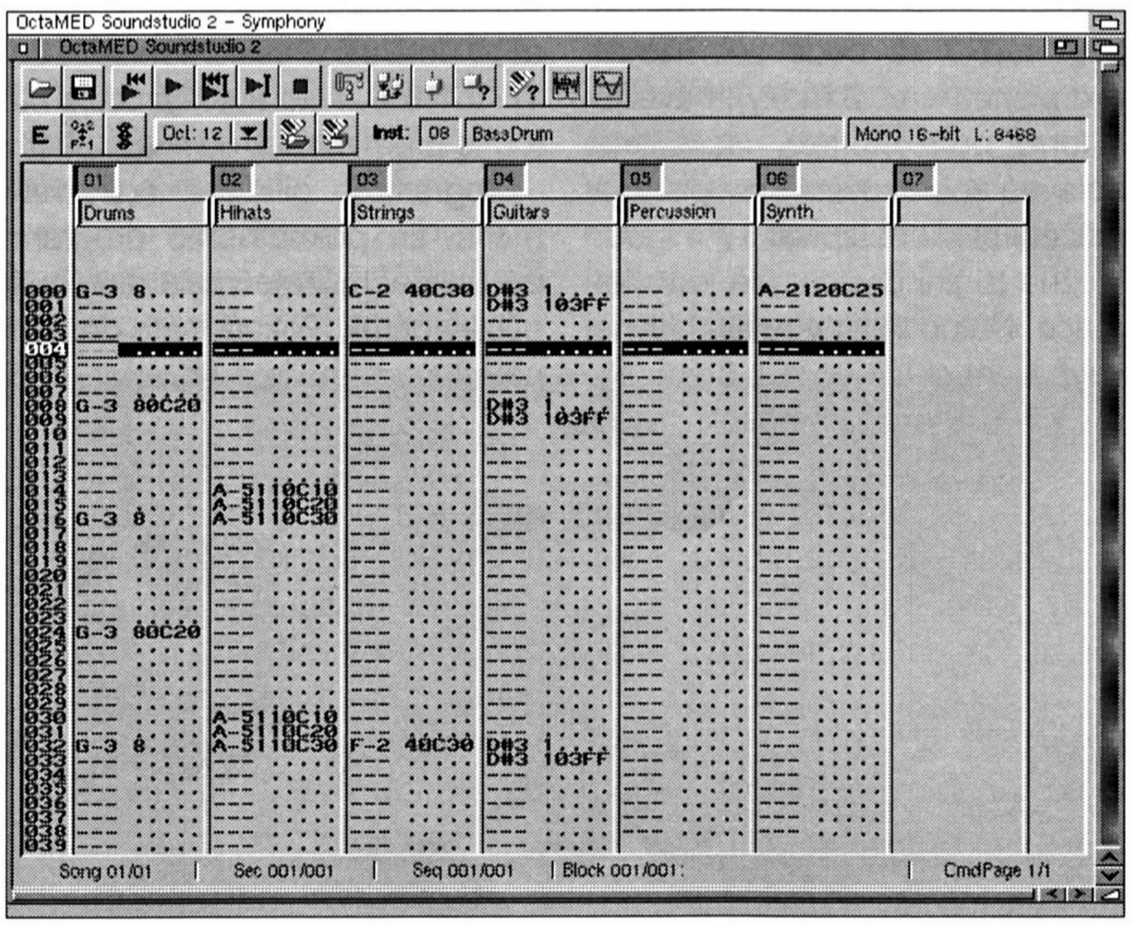
Předně: vývoj OctaMEDu nebyl zastaven; program je dokonce vyvíjen pro tři platformy současně (Amiga, Windows a BeOS). Teijo Kinnunen předal svůj kód německé společnosti Kato Development Group (vyrábí též zvukové karty Melody) a její programátor Thorsten Hansen v současnosti pracuje na nové verzi. SoundStudio V2Beta je již nějakou dobu k dispozici, a tak se podíváme, co nás v nové verzi čeká a co nás nemine.

Okamžitě zaujme nový design. Tatam je čtyřbarevná, suše popisná strohost V1 - pro správné zobrazení gadgetů vyžaduje "dvojka" minimálně šestnáctibarevnou obrazovku. Gadgety i jednotlivé položky menu byly všelijak přemístěny (prý podle Windows verze) a položek v menu celkově ubylo. Změny se dočkal i samotný editor - příkazová část tracku již nemá podobu "00000", ale je tvořena tečkami. Na první pohled to vypadá nezvykle, jde ovšem o velmi praktickou změnu, zejména používáte-li vyšší rozlišení (nebo menší font). Tečky zvyšují přehlednost příkazového řádku, "zapomenuté" příkazy nebo chybné parametry lze nyní najít mnohem snadněji. Na nové verzi je vůbec vidět snaha o větší přehlednost a jednoduchost ovládání. OctaMED má nyní jedno hlavní okno (konečně!); velikost většiny oken lze podle potřeby měnit, což je výhoda, kterou oceníte zejména u Sample Editoru a Instrument Listu. K usnadnění práce s programem přispívá i možnost pojmenovat si jednotlivé tracky např. podle toho, který nástroj v nich hraje.

Zde ovšem viditelná vylepšení de facto končí, další změny se týkají spíše programu jako takového. Kód byl kompletně přepsán a zjednodušen, byly odstraněny všechny rutiny závislé na Paule (V2 podporuje už jen mixing, "staré" 4-8 kanálové rutiny podporovány nejsou) a také Notation Editor vzal definitivně za své. Zvukový výstup je nyní podporován skrze drivery, nikoli interně. Největším přínosem by ale měla být nová mixovací rutina, která má zajistit kvalitnější přehrávání vícekanálových skladeb - ovšem za cenu větší zátěže procesoru. Na SoundStudiu V2 je celkově vidět posun k využívání "nadupanějších" Amig (což je jen dobře) a pro majitele 030/50 procesorů je to jasný signál: upgradujte!

U mixovací rutiny se na chvíli zastavíme. Velkou nevýhodou staré rutiny byla nedostatečná možnost ovládání hlasitosti šestnáctibitových samplů; příkaz Cxx dovoloval pouze parametry 00, 02, 04, 08, 16, 32 a 64. Je nasnadě, že s něčím takovým si moc vyskakovat nelze. Ve V2 je toto už naštěstí vyřešeno a hlasitost lze nastavovat "po jedničkách" v osmi i šestnácti bitech. Jak je to s kvalitou přehrávání? Pokud jsem zatím měl možnost posoudit, je rozdíl v kvalitě oproti V1 slyšitelný (teď mluvím za Paulu 14-bit, ale kolegové s Toccatou jsou údajně také spokojeni). A pokud se týče rychlosti, Amiga s procesorem 030/50 přehrála bez problémů šestnáctikanálový S3M modul s osmibitovými samply. Vývoj rutiny ovšem pokračuje, druhá betaverze (březen 1999) má již rutinu připravenou pro aplikaci DSP efektů (echo, reverb apod.) na jednotlivé tracky, z čehož samozřejmě plyne další zpomalení. Optimální výpočetní výkon pro šestnáctibitový vícekanálový mixing poskytnou, dle slov autorů, procesory 060.

Člověka čekajícího už téměř tři roky na novou verzi ale pravděpodobně napadne, že to všechno je trochu málo. Zejména podíváme-li se přes plot na konkurenční DigiBooster, uvědomíme si, co všechno OctaMED ještě neumí. PowerPC karty jsou tady už dva roky, ale o podpoře PPC v SoundStudiu V2 zatím nepadlo slovo (mám informaci, že Kato čekají na OS3.5; z toho by vyplývalo, že vypuštění V2 se buď velmi opozdí, nebo že v ní podpora PPC prostě nebude). AHI je tady ještě déle a stalo se prakticky standardem, ale Kato trvá na použití svého vlastního systému (Xaudio.device). Údajně je tomu tak proto, že mixing přes AHI nelze dobře synchronizovat s MIDI výstupem. Jelikož nejsem odborníkem na MIDI, nevím, co bych k tomu řekl. DigiBooster přinesl v poslední verzi horkou novinku v podobě softwarové emulace Rolandu303, která umožňuje jednoduché vytváření (syntézu) basových zvuků vhodných pro acid-jazz, funky, drum'n bass, dub a jiné styly moderní elektronické hudby. Kato o emulaci neuvažuje a místo toho vypráví uživatelům pohádky o hardwarem podporované wavetable-syntéze. Aplikace DSP efektů na jednotlivé tracky je u DigiBoosteru stará písnička, ovšem trvalo to, než se k něčemu takovému dali přesvědčit autoři SoundStudia... Obávám se, že až se V2 konečně objeví (datum release stále v nedohlednu, já to vidím tak na podzim); bude jen stěží schopná konkurovat svému polskému rivalovi - snad jen v oblasti MIDI, které DigiBooster nepodporuje.



Práce na nové verzi SoundStudia pokračuje velmi, velmi pomalu. Proč? Celý problém tkví v tom, že tento Amiga projekt má u producenta, RBF Software, velice nízkou prioritu. Strategie firmy je vzhledem k počtu uživatelů Amigy pochopitelná, šéf Ray Burt-Frost se navíc (velice trefně) vyjádřil, že s přístupem "já jsem amigista a já to chci zadarmo" se softwarový byznys prostě dělat nedá. Následkem toho dostává Kato na vývoj velmi omezené prostředky, takže celý vývojářský "tým" čítá dva lidi a jednu Amigu3000/25. Za takových podmínek tedy se není čemu divit.

Takže: přežije OctaMED SoundStudio rok 2000? Vše zatím bohužel vypadá tak, že V2 bude pro Amigu verzí poslední. Stanovisko RBF je jednoznačné - pokud nás prodejnost nové verze mile překvapí, budeme ve vývoji programu pro Amigu pokračovat, jinak nazdar. Priority jsou jasně stanoveny, RBF věří na BeOS (měl by se stát "platformou budoucnosti" SoundStudia) a zatím i na Windows (protože nesou peníze); Amize se firma věnuje jen proto, že k ní má "letitý osobní vztah". Prodejnost SoundStudia V2 bude ale silně záviset na tom, co nového tato verze nabídne. Obávám se, že pokud bude vývoj programu pokračovat stejně pomalu a neefektivně jako dosud, jsou dny OctaMEDa SoundStudio na Amize sečteny.

BVision 8MB SGRAM + CGX 3 7990,-

Počítače:

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

phase 5 Digital Products:

RK166	Blizzard 1230-IV - MC68030/50MHz	☺4990
HC076	Blizzard SCSI-Kit IV pro B1230-IV - B1260	☺3290
KA051	SCSI kabel z SCSI kitu 26pin na 3x 50pin PFL interní	☺700
RK190	Blizzard603e 160MHz + 68LC040-25R	☺10890
RK191	Blizzard603e 160MHz + 68040-25R	☺11490
RK196	Blizzard603e 200MHz + 68040-25R	☺14990
RK201	Blizzard603e 240MHz + 68040-25R	☺18390
RK206	Blizzard603e+ 160MHz + 68040-25R + SCSI	☺14990
RK210	Blizzard603e+ 200MHz + SCSI + patice na 68060-50	☺17290
RK211	Blizzard603e+ 200MHz + 68040-25R + SCSI	☺17890
RK213	Blizzard603e+ 200MHz + 68060-50 + SCSI	☺30690
RK215	Blizzard603e+ 240MHz + SCSI + patice 040/060	☺20690
RK216	Blizzard603e+ 240MHz + 68040-25R + SCSI	☺20990
RK218	Blizzard603e+ 240MHz + 68060-50 + SCSI	☺33990
	- informujte se na možnost odkupu karet Blizzard1230-IV	
GK505	BVision 8MB SGRAM vč. CyberGraphX - NOVINKA!	☺7990
KA050	Úprava kabelu BPPC SCSI na 3x int. PFL50	☺1200
	- verze s paticí jsou určeny pro upgrade z karet Blizzard 1260	
RK245	Cyberstorm MK-III 060/50 + UW SCSI pro A4000	☺25990
RK246	Cyberstorm MK-III + UW SCSI pro A4000 + patice 060	☺13190
RK265	Cyberstorm PPC 604e-233 + patice 040/060	☺26990
RK266	Cyberstorm PPC 604e-233 + 68040-25R	☺28590
RK268	Cyberstorm PPC 604e-233 + 68060-50	☺40490
GK500	CyberVisionPPC 8MB SGRAM vč. CyberGraphX	☺8690
GK510	CyberVision64/3D 4MB VRAM vč. CyberGraphX	☺7690
GK530	*ScanDoubler pro CyberVision64/3D - nejsou...*	*3190*

Elbox/Apollo - karty, turbokarty, towery:

RK060	Elbox E1200/4 - 4MB FAST RAM pro A1200 + hodiny	↓2190
RK080	Elbox E1208 - 0-8MB FAST RAM pro A1200 + hodiny	↓☺1990
RK110	Elbox E1230-II 40 - 68030, 2x SIMM, 1x FPU,	☺4490
RK120	Apollo 1240/33MHz - 68040/33, 1-2x SIMM	☺8490
RK125	Apollo 1240/40MHz - 68040/40, 1-2x SIMM	☺10190
RK130	Apollo 1260/50MHz - 68060/50, 1-2x SIMM	☺17990
RK135	*Apollo 1260/66MHz - 68060/66, 1-2x SIMM - nejsou...*	*na dotaz*
HC080	Apollo SCSI-Kit pro A1230, 1240, 1260	☺3190
EL020	E/Box - tower pro A1200, plech + PSU 230W	↓☺5990
MI020	Kryt + interface klávesnice - vhodné pro E/Box, bez red.	☺1490
EL110	Fast-ATA2/EIDE Controller pro A1200	☺2790
	- rychlý řadič IDE 32bit dosahující rychlost až 16.6MB/s	
EL112	Fast-ATA2/EIDE Lite Controller pro A1200 - NOVINKA!	☺2190
	- řadič IDE 16bit dosahující rychlost až 8.3MB/s	
EL114	Upgrade na 32bit verzi Fast-ATA2/EIDE - NOVINKA!	☺1390
EL116	4xEIDE buffered + EIDE'99 - NOVINKA!!!	☺890
EL120	Elbox ScanDoubler - externí - NOVINKA!	↓☺3990
EL130	Elbox ScanDoubler + FlickerFixer - externí - NOVINKA!	☺5190
RK015	Elbox A-500/2 + hodiny pro A500, Garry adaptér	2290
RK020	Elbox A-501 Plus - paměť pro A500+ 1MB	☺1190
RK030	Elbox A-601 - paměť pro A600 1MB + hodiny	↓☺1490
RK430	Elbox CDTV/2MB + zálohování hodin	2490
RK140	Apollo 4040/40MHz - 68040/40, 4x SIMM, 1x SCSI	13490
RK145	Apollo 4060/50MHz - 68060/50, 4x SIMM, 1x SCSI	23990

Příslušenství pro CD32:

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

RAM karty, SIMMy a FPU:

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

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

EL110	Fast-ATA2/EIDE Controller pro A1200 - NOVINKA!	☺2490
	- cena platí jen při zakoupení spolu s 3.5" harddiskem!	
HD020	HDD 2.5" 260MB + předinst. OS3.1	↓☺2290
HD105	Seagate 3.2GB EIDE, Ultra ATA	☺4890
HD110	Western Digital 4.3GB EIDE, Ultra ATA/66	↓☺5490
HD120	Western Digital 6.4GB EIDE, Ultra DMA/33	↓☺6290
HD125	Western Digital 8.4GB EIDE, Ultra ATA/66	↓☺6790
HD130	Western Digital 10.1GB EIDE, Ultra DMA/33	☺7990
HD135	Western Digital 13.1GB EIDE, Ultra ATA/66	↓☺9690
HD140	Western Digital 20GB EIDE, Ultra ATA/66 - NOVINKA!	↓☺15290

** za připlatek 500Kč k těmto cenám Vám provedeme kompletní instalaci harddisku včetně instalace OS (2.1, 3.0, 3.1). Pokud nemůžete donést počítač osobně, domluvte si instalaci telefonicky, pošlete Amigu k nám a my ji nejpozději do tří pracovních dnů pošleme na dobírku zpátky. Aktuální ceny HDD na dotaz!*

CD ROM jednotky pro A600/1200:

CD060	CD ROM Mitsumi FX600 6x ATAPI (instalace + 500Kč)	↓☺1490
CD100	CD ROM Mitsumi FX320 32x ATAPI (instalace + 500Kč)	☺1990
CD105	CD ROM Sony CDU-711 32x ATAPI (instalace + 500Kč)	☺2390
CD110	CD ROM Mitsumi FX4010 40x ATAPI (instalace + 500Kč)	☺2490
CD200	CD ROM SCSI Toshiba XM-6401B 40x, 4.8MB/s	☺4390

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

Diskety a CDR:

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

Disketové jednotky:

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

Monitory:

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

Myši a podložky:

MY005	Myš Amiga	☺399
MY006	*Myš Walker (mikrospínače, černá) + podložka*	*459*
MY020	MegaMouse 400dpi - mikrospínače	☺499
MY025	Wizard mouse 560dpi třítlačítková - mikrospínače	☺880
MP010	Podložka AMIGA - BoingPad, průměr 23cm, super!	☺130
MP060	Podložka DINO	☺95

Literatura:

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

Ostatní příslušenství, různé:

KL020	Klávesnice pro A4000 International	↓☺1990
OS030	Electronic mouse/joy switch - automat. přepínač	☺350
OS060	Plastikový kryt na A500/+	☺99
OS070	Plastikový kryt na A600	☺90
OS080	*Plastikový kryt na A1200*	*90*
OS110	Kickstart3.1 pro A500, A500+, A600, A2000	↓☺2190
OS120	Kickstart3.1 pro A3000	☺2990
OS130	Kickstart3.1 pro A4000	☺2990
OS140	Kickstart3.1 pro A1200	↓☺2790
OS160	*TV modulátor A520 - bez anténního kabelu*	*890*
KA010	IDE kabel 2.5" - kabel pro připojení 2.5" harddisku	↓☺290
KA020	SCART stereo - propojovací kabel Amigy - SCART	☺299
KA030	Paralelní kabel k tiskárně 1.8m	70
KA040	VGA redukce pro připojení VGA monitoru	☺390
KA060	Redukce 2.5" - 3.5" vč. nap. pro připojení 3.5" HDD	☺480
KA065	Redukce 2.5" - 2x 3.5" pro připojení 2x 3.5" IDE	☺550
KA066	Redukce 2.5" - 2.5" - 3.5" pro počítače desktop	☺880
KA067	Redukce 2.5" - 2.5" - 3.5" pro počítače tower	☺880
KA080	Kabel pro připojení ATAPI CD ROM na 3.5" HDD	☺480
CO060	Dataset pro C64	↓☺299
X0010	Videokazeta VHS 42 min. Kolín '98	☺250

Joysticky:

JO020	SV 121 Quickjoy I Turbo	☺299
JO040	SV 123 Supercharger - mikrospínače, autofire	☺440
JO116	JoyPad Boomerang	↓☺290
JO120	Konix Speedking Analog Joystick	↓☺350
JO130	Joy Matt Autofire	☺290
JO135	Joy Matt Skorpion - univerzální "trojnožka"	☺410
JO140	Joy Turbo - mikrospínače	☺290
JO145	Joy Logic 3 Atack	☺430

Náhradní díly:

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

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

Audio a video produkty Elsat a HDP atd.:

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

Micronik Tower a příslušenství:

MI010	A1200 Tower Infinitiv II - NOVINKA!	☺5690
MI011	A1200T Infinitiv + BUS1200 Z1	☺9990
MI013	A1200T Infinitiv + BUS1200 Z3	☺19990
MI005	Videoslot adapter - NOVÁ VERZE, 100% funkční!!!	☺1990
MI030	*Rámeček pro další zařízení 3.5" pro Infinitiv Tower*	*149*
MI040	Top case - další patro pro Infinitiv Tower	↓☺690
MI045	*PCMCIA adaptér 90° pro Infinitiv*	*490*
MI055	Krytka styl Infinitiv pro 5.25" zařízení (CD ROM)	☺90
MI050	PC Keyboard Interface	1200
MIZD0	Zdroj 200W vč. konektorů pro Infinitiv Tower	↓☺1190
MI400	Classic A4000, 7x ZORRO-III, 5x ISA, 2x Video	12990
MI401	Zdroj 200W pro Classic A4000	2500
MI410	Classic A4000, 8x ZORRO-III, 3x ISA, 3x PCI, 2x Video	14990
MI110	BUS1200 Z1 - 5x ZORRO-II, 4x ISA, video opt.	☺4990
MI130	BUS1200 Z3 - 5x ZORRO-III, 3x ISA, video opt., SCSI-II	☺14990
	- pro práci se Zorro-III vyžaduje OS 3.1	
SC100	ScanDoubler Intern pro A1200	↓☺3490
	- nespolupracuje s Fast-ATA2/EIDE řadičem k.č. EL110!	

Tablety a scanery Amiga:

MI210	OmniPen 604 - aktivní plocha 152x102mm	3490
MI220	OmniPen 606S - aktivní plocha 152x152mm	☺3990
MI230	OmniPen 609 - aktivní plocha 229x102mm	5290
SC020	AlphaScan800 - ruční scaner pro Amigu	↓☺4490

Macro System - DraCo:

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

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

Macro System - Casablanca:

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

** na vyžádání Vám rádi zašleme podrobné informační materiály*

Village Tronic:

GK020	PICASSO-II 2MB Z-II - starší	↓☺4990
GK030	PICASSO-IV 4MB + FlickerFixer, Z-II a Z-III	15990
IO040	Ariadne - ethernet karta pro A2/3/4000, dva par. porty	8990

Amiga I/O rozšíření:

IO020	Ethernet PCMCIA Surecom + driver, BNC + Twisted	☺2490
IO050	Amiga-NET - ethernet karta Z-II, vysoce kompatibilní	↓☺8490
IO060	Paralelní síť 3m - síť pro dvě Amigy přes paralelní port	☺390
IO065	Paralelní síť 3m - síť pro Amiga ↔ PC	☺390

Software a hry FreeWare pro Amigu:

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

Software pro Amigu:

SO115	CZ Lokalizace v1.0 pro Amiga 1200/4000 Magic	290
SO180	Trap Fax - program který vysílá a přijímá faxové zprávy	↓☺1690
SO330	Repro Studio Universal - retušovací program	↓☺3990
SO410	Turbo Print Professional v. 7	☺2190
SO415	IBrowse - english	☺1490
SO420	PCx + Fusion - dva skvělé emulátory! - NOVINKA!	☺2190
SO425	PC Task 4.4 - english	☺2890
SO440	České vektorové fonty - cca 10 fontů/disketa	250
SO451	SCALA IC500	na dotaz
SO461	SCALA PL500 Player	na dotaz
SO485	SCALA EE100	6990
SO550	CanDo v2.5 PAL - interaktivní vývojové prostředí	2990
SO561	DirectoryOPUS 5 MAGELLAN II	☺2690
SO570	EDGE - kvalitní textový editor	1290
SO738	Monument Pro V3/V3 for MovieShop	9990
SO650	Adorage 2.5	4490
SO670	clariSSA professional V3	7990

Amiga CDTV:

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

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

Služby

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

Informace

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

Zásilková služba pro Slovensko

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

Ceny v tomto inzerátu jsou včetně DPH platné ke dni 9.4.1999 a počítané při kurzu 19.20 za 1DM, aktuální ceny Vám rádi sdělíme.

javosoft® COMPUTER

Centrála: prodejna, zásilková služba, servis, velkoobchod

Svornosti 2, 736 01 Havířov 1, Tel: 069/6810418, Fax: 069/6810564

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

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

X-Systémy

Luboš Němec

V poslední době se v Amiga Review objevilo nejen v mých článcích spousta odkazů na nejrůznější amigovské knihovny začínající nic neříkajícím písmenkem 'x', a proto bych chtěl v tomto článku vysvětlit, co vlastně X knihovny představují. Snad Vám následující popis alespoň částečně pomůže v orientaci, co k čemu použít a kam součásti jednotlivých systémů patří.

Zatím existuje celkem 5 systémů sloužících k různým účelů, které X knihovny používají. Jejich autoři správně hovoří o knihovnách jako o systémech, neboť jsou prakticky vždy doplněny ovládacími utilitami a dokumentací. Tři systémy z oněch pěti jmenovaných mají zároveň s X v názvu ještě slůvko MASTER a slouží k depakování souborů a archivů.

XPRxxxxx.library

(XPR = eXternal PRotocol)
Umístění: LIBS:

Hlavní ideou XPR knihoven stejně jako všech dalších X systémů byla a je snaha vytvořit programově nezávislý balík pro specifický a přesně vymezený účel, a aby tento systém mohl využívat libovolný program. Zcela logicky se nabízelo řešení v podobě amigáckých knihoven, které takový účel poměrně přesně splňují.

XPR knihovny slouží k implementaci známých i neznámých přenosových protokolů do nejrůznějších programů typu NCOMM, Term a dalších modemovacích a terminálových aplikací, telnetových a BBS programů apod. Před jejich vznikem musel každý ze jmenovaných kategorií programů sám zajistit podporu mnoha přenosových protokolů jakou jsou Z-Modem, X-Modem, Y-Modem, Kermit, Puma a další.

Prakticky u všech nových programů v poslední době (opět ze jmenovaných kategorií) najdete v nastavení protokolu přenosu také položku na výběr některé XPR knihovny. XPR knihovny nepocházejí od jednoho autora, přesto mají jednotné velmi podobné GUI, takže pokud znáte nastavení jedné, celkem snadno se budete orientovat též v ostatních knihovnách. Program si po vybrání knihovny pouze zavolá její funkce (opět samozřejmě přes integrované standardizované komunikační rozhraní) a lze tak snadno rozšířit jeho komunikační funkce. V současné době jsou k dispozici následující XPR knihovny:

```
xprascii.library
xprbbtpro.library
xprbplus.library
xpremzmodem.library
xprftp.library
xprkermit.library
xprmoondial.library
xprquickb.library
xprtkrquickb.library
xprvms.library
xprxmodem.library
xprymodem.library
xprzedzap.library
xprzmodem.library
xprzvoice.library
```

XEMxxxxx.library

(XEM = eXternal EMulation)
Umístění: LIBS:

Stejně jako XPR, také XEM knihovny se používají především v komunikačních programech všeho druhu a všude tam, kde je zapotřebí nějaká terminálová emulace, jejíž funkci právě XEM knihovny zajišťují. Mezi nejznámější terminály patří VT-100, VT-340, RIP a další, na Aminetu jsou dostupné tyto XEM knihovny:

```
xemamiga.library
xemascii.library
xembbs.library
xemhex.library
xemrip.library
xemrpgbbs.library
xemvt340.library
```

XPKxxxx.library

(XPK = eXternal PacKer)
Umístění: LIBS:xpkmaster.library a LIBS:compressors/ jednotlivé pakovací/kódovací knihovny

Patrně nejrevolučnější systém pakování souborů na Amize. Není mi znám žádný jeho běžně používaný a alespoň trochu rozšířený ekvivalent na PC, Mac či unixové/linuxové systémy (a viděl jsem jich už dost). Systém XPK vymyslel a naprogramoval Urban Dominik Mueller a několik dalších osob a ve vývoji pokračuje Georg Hoermann. Výjimečnost systému spočívá v použití různých knihoven s pakovacími/depakovacími či kódovacími/dekódovacími algoritmy pro každý soubor zvlášť při zajištění kompaktního celku. Každý soubor může tedy být pakován či kódován s jinou XPK knihovnou a xpkmaster.library zajistí, že následně požadované rozbalení či dekódování proběhne už zcela automaticky bez vybrání použité XPK knihovny. Díky mnoha existujícím knihovnám a algoritmům lze pro každý procesor i typ dat (texty, exe soubory, hudební moduly, samply, obrázky atd.) vhodnou pakovací knihovnu a docílit tak bezkonkurenčního poměru výkon/délka zabaleného souboru. Díky několika patchům jako je například xLoadSeg, xData a jim podobné prográmky se mohou exe soubory i data depakovat samočinně prakticky v každém systémovém programu (funguje to ale i v některých hrách) bez nutnosti volat systém XPK. Nemusíte se tedy o depakování vůbec starat, uvedené utilitky to udělají za vás.

V současné době jsou k dispozici následující pakovací a kódovací knihovny, všechny najdete na Aminetu samostatně nebo v archivu společně s celou uživatelskou verzí XPK systému:

```
xpkACCA.library
xpkBLFH.library
xpkBLZW.library
xpkBZIP.library
xpkCBR0.library
xpkCRM2.library
xpkCRMS.library
xpkDLTA.library
xpkDMCB.library
xpkDUKE.library
xpkELZX.library
xpkENCO.library
xpkFAST.library
xpkFEAL.library
xpkFRLE.library
xpkGZIP.library
xpkHFMN.library
xpkHUFF.library
xpkIDEA.library
xpkILZR.library
xpkIMPL.library
xpkLHLB.library
xpkMASH.library
xpkNONE.library
xpkNUID.library
xpkNUKE.library
xpkPWPK.library
xpkRAKE.library
xpkRDCN.library
xpkRLEN.library
xpkSDHC.library
xpkSHID.library
xpkSHRI.library
xpkSLZX.library
xpkSMPL.library
xpkSQSH.library
```

XFDmaster.library

(XFD = eXternal File Decruncher)
Umístění: LIBS:xfdmaster.library a LIBS:xfd/ doplňkové externí decrunchery

Jeden z nejlepších depakovacích systémů pro Amigu. Jeho autorem je Georg Hoermann, který spáchal také velmi známý antivirák Virus Z. Systém XFD dokáže depakovat mnoho desítek packerů včetně XPK. Podporovány jsou jak exe soubory, tak i libovolná data. XFD neumí data pakovat, slouží výhradně k rozbalování souborů pro jakékoliv účely. Původně XFD používal pouze Virus Z, časem se ale systém natolik rozšířil, že dnes ho podporuje prakticky každý antivirový program a obdobné typy software, kde hlavně záleží na rychlém depakování nejrůznějších packerů. Podrobnější informace najdete v popisu XFD systému v dalším čísle AMIGA Review.

XADmaster.library

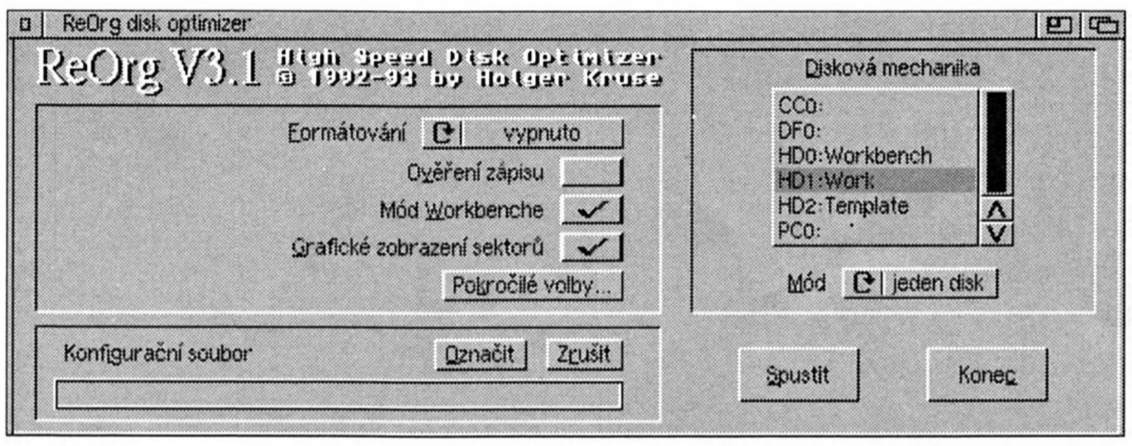
(XAD = eXternal Archive Decruncher)
Umístění: LIBS: xadmaster.library a LIBS:xad/ (zatím však žádné externí rutiny)

Nejnovější obdoba systému XFD slouží k rozbalování různých typů souborových a diskových archivů. Jako základ slouží xadmaster.library a celý systém funguje stejně jako XFD či XPK, čili aplikace si zavolají xadmaster.library, která se postará o zbytek. Momentálně nejsou k dispozici žádné externí rutiny pro rozbalování dalších typů archivů, podporovány jsou mimo LHA všechny nejpoužívanější archivační programy. Kompletní popis celého systému najdete rovněž v příštím čísle AMIGA Review, kde se s vámi těším na shledanou.

Letem (nejen) sharewarovým světem II.

RADKO DALLAGO

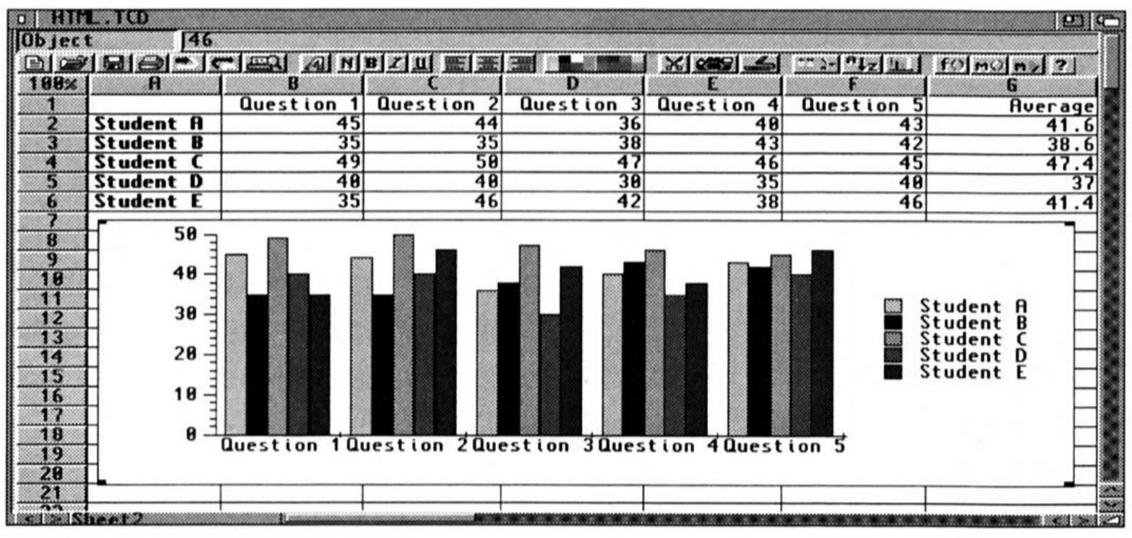
V tomto čísle dokončujeme přehled výsledků hlasování o nejpoužívanější shareware, PD a demo verzi programů v několika kategoriích, které před nedávnem proběhlo na NAS konferenci. Stejně jako minule budu programy popisovat formou minirecenzí, pokud budete chtít podrobnější informace, najdete je k většině programu v dřívějších číslech AR. Dnes tu tedy máme výsledky dalších kategorií.



ReOrg 3.1

Databáze a katalogizery

Suverénní vítěz je **TurboCalc,** čemuž se nemůžeme divit, protože jeho plná verze 3.5 se dodává spolu s Amigou v balíku Magic Pack. Vlastně ani nevím, co o něm mám napsat, přestože ho sám dlouhou dobu a s radostí používám. Prostě umí všechno (skoro) co byste od něj očekávali, dokáže importovat i data z PC. Je to prostě takový normální tabulkový kalkulátor (myšleno v dobrém) jaký známe třeba z PC. Chcete si udělat nějaké grafy nebo tabulky (zvládne i oblíbené pečivo - koláče - páně Železného), pak s tímto programem nebude mít asi žádné potíže.



TurboCalc

Další programy v této kategorii ani pořádně neznám, takže jenom o **Collectorovi,** ten vám umožní poskládat si obrázky do hezkého katalogu, potom stačí na nějaký jenom kliknout a nastavený externí prohlížeč ho zobrazí. Hodí se pro všechny, co mají na harddisku rozházeno plno obrázků v různých formátech a chtějí si v nich udělat pořádek.

Disk programy

Reorg - oblíbený to program všech, co používají harddisk. Jeho hlavní funkcí je defragmentace, což je reorganizace data na harddisku tak, aby programy ležely hezky na jednom místě a nebyly roztahané v mnoha malých kouscích na různých místech (fragmentace). Pokud máte hodně fragmentovaný disk (30% a více), měli byste použít Reorg, hlavičky u harddisku se nebudou tolik namáhat, přístup k datům bude mnohem rychlejší a načítaní adresářů ve WB se taky mnohem více zrychlí (hlavně u disket). Jedno velké varování - pokud vám při reorganizaci spadne rozvodná síť (nejčastěji právě v tom nehorším momentu) rozlučte se se svými daty, pomoci může třeba Disksalv, ale moc na něho nespoléhejte. Dále budete potřebovat velkou paměť, která se využívá jako cache pro data, pro reorganizaci disku o velikosti 2 GB potřebujete jenom pro data 13 MB paměti, a bez dalších asi 5 MB použitelných pro cache se bude plazit jako šnek v parném dnu. A čím pomalejší, tím je větší riziko výpadku elektřiny. Další výbornou vlastností programu je možnost změnit filesystém na konkrétním disku bez nutnosti ho přeformátovat. Sehnat si můžete verzi 3.1, která je bez omezení.

Potřebovali jste uložit obsah nějaké diskety na harddisk, popřípadě tento soubor ještě zapakovat? Získáváte např. dema přes internet? Pokud ano, pak jste se už určitě setkali s utilitou **DMS.** Slouží pro pakování a depakování obsahu disket (i NDOS a HD) pro uložení na jiné médium, nebo opět na disketu, kdy se vám na ni při dobrém pakovacím poměru vejdou obsahy dvou disket. Formát DMS se hlavně dříve používal na internetu jako standard pro přenos obsahu celých disket, a to zejména u dem a her.

Manažery

K čemu slouží manažer? V dávných dobách počítačového pravěku se pro práci s počítači používalo pouze textové rozhraní. Vše co bylo potřeba udělat, se muselo zapsat pomocí textových příkazů. To bylo nejen pomalé, ale i poměrně náročné, pamatovat si pořád syntaxi mnoha příkazů nebylo zrovna snadné. Proto se postupně objevily manažery, které odstranily nutnost používání textové komunikace s počítačem. Vše se mohlo udělat pomocí několika kliknutí myši. Na Amize vniklo mnoho velice rozdílných programů, od těch, co napodobovaly nepříliš graficky povedené výtvory z PC, až po ty vzhledově nahrazující celý WB (DOpus). Podle výsledků se dnes nejvíce používá **DOpus4,** jeho největší předností je kvalitní GUI a obrovské množství různých modulů pro tento program, které umožňují provádět takřka jakékoli operace s jakýmkoliv druhem dat. Jeho nevýhodou je velká spotřeba systémových zdrojů, ale to už dnes při nástupu rychlých turbo a gfx karet docela neplatí.

Další skončil **FileMaster3,** který můžete sehnat jako shareware na internetu. Ve své poslední verzi je také dobře konfigurovatelný, ale kvalit Dopusu asi nedosáhne. Jeho velkou výhodou je rychlost a malá spotřeba paměti. Ještě se objevil **BD Manager** - výtvor to českých luhů a hájů. Vlastnostmi se pohybuje někde mezi oběma zmíněnými, ale hlavně je celý český.

Ostatní

Už se vám někdy stalo, že nový program nechtěl za žádnou cenu fungovat? Hroutil se vám systém z neznámého důvodu? Pak by **Snoopdos** znamenal konec starostí. Je to totiž tzv. systémový monitor. Během svého chodu kontroluje všechny systémové funkce, požadavky na knihovny, načítání fontů atd. Jestliže systému něco chybí, kvůli čemu nejede nějaký program, Snoopdos to odhalí. Potom se stačí podívat do výpisu programu a máte jasno, chybí font "XY". Osobně tento program velmi často používám a podstatně mi poklesl počet programů, které sem nespustil. Na netu je verze 3.0 bez jakéhokoliv omezení.

Převodník slouží k převodu textů mezi různými používanými normami češtiny. Je to výtvor českého tvůrce, jak naznačuje už sám název a účel použití. Verze umístěná na ARCD používá zdržovací taktiku, ale jinak není nijak omezená. Program je natolik inteligentní, že u některých dokumentů dokonce sám pozná typ kódování, čímž vám ušetří práci. Počet integrovaných norem zahrnuje snad vše, s čím se můžete běžně setkat (kódování češtiny z 8-mi bitových počítačů snad nikomu scházet nebude). Často ho používám pro převod WWW stránek do KOI8, je totiž smutné, když Amigovská firma nenabízí na svých stránkách verzi pro ASCII - v KOI8 ani nedoufám. Tento program asi hojně využijete, protože se svět nepochopitelnou cestou dostal pod nadvládu PC, a tak holt musíme přenášet data mezi různýma platformami - ach jo.

Virus Z - další velice užitečný pomocník. V poslední době se sice na Amigu moc nových virů nenajde, ale jeden nikdy neví. Jednou se mi stalo, že se počítač začal nějak divně zpomalovat, jako bych ani neměl turbokartu. Zkusil jsem spustit Virus Z a co byste řekli, byl tam. Vir jsem smazal a zase mám rychlou Amigu. Člověk by si měl dávat pozor na to, co a odkud si přinesl na svůj počítač. Takový vymazaný harddisk není nic příjemného.

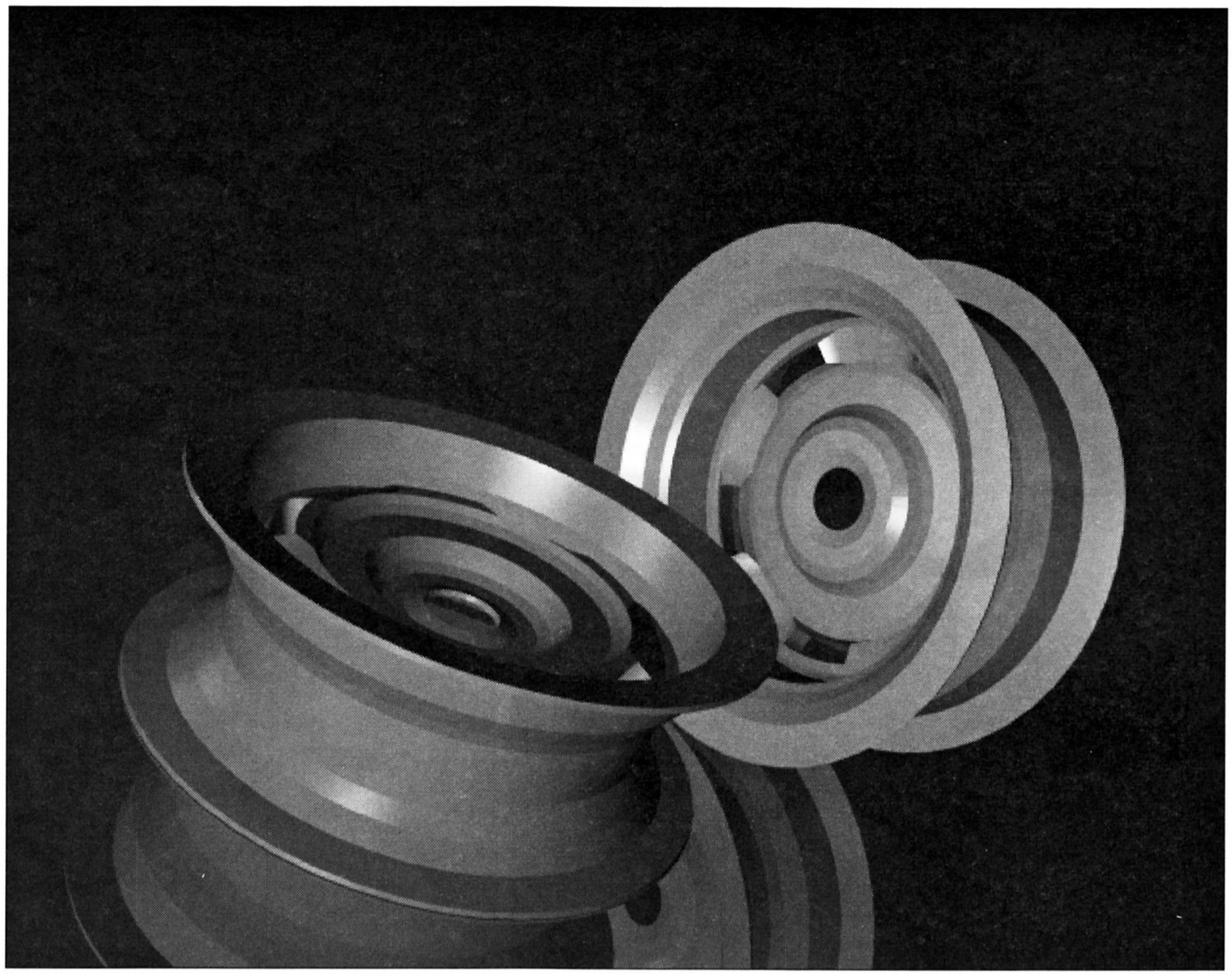
Co říci na závěr?

Snad vám tento krátký přehled pomůže získat orientaci v dostupném software pro AMIGU. Jak je vidět, člověk nemusí krást a přece může mít v počítači legální software za pár korun, za který by na jiné platformě (PC) vyházel zbytečně několik tisíc Kč.

Imagine 5.0 - #5

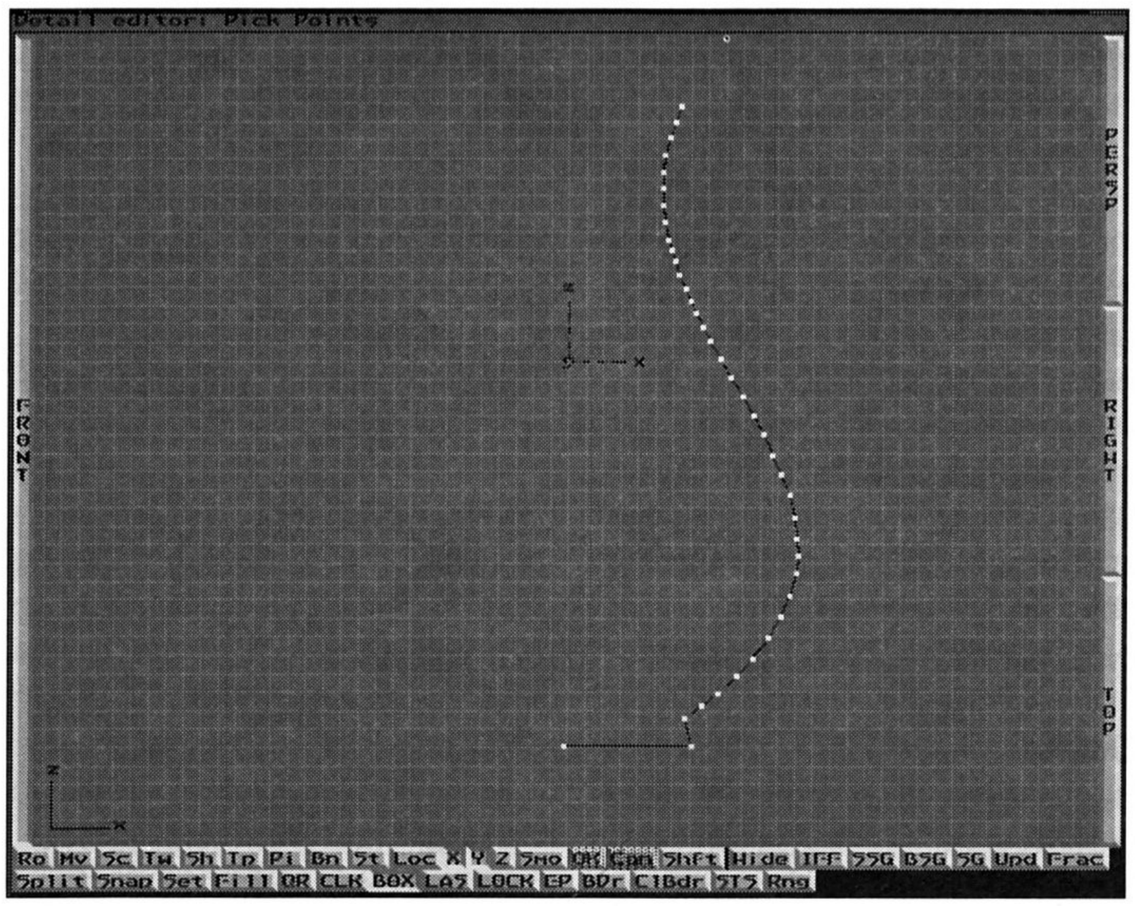
Michal Kovář

Jsem rád, že jste si i tentokráte udělali čas na další pokračování našeho seriálu. Dnes už začneme pracovat přímo na objektech. Abychom však mohli dělat objekty nejen hezké, ale i funkční, musíme si říct, jak Imagine vůbec objekty chápe. Bude to jednoduché, protože se vším, co zde budu říkat, jste se již setkali.



Jak jste jistě zjistili, základem objektu jsou osy (AXIS), bez kterých objekt nemůže vůbec existovat. Aby však objekt začal existovat i fyzicky, musí obsahovat také nějaké body (POINTS). Body se pak spojí čarami (EDGES), které, aby byly viditelné, musí vytvářet plochy (FACES), které jsou vždy trojúhelníkové. To znamená, že veškeré objekty, bez ohledu na jejich složitost, musí být tvořeny trojúhelníky. Křivky Imaginu nic neříkají. I když křivku můžete použít jako editační nástroj, ve finále je výsledkem zase "jen" trojúhelníková kostra. Je důležité nezaměňovat trojúhelníkový FACE a tři čáry spojené do trojúhelníku. Pokud máte vytvořeny 3 body a pomocí ADD EDGES z menu MODE vytvoříte DRÁTĚNÝ trojúhelník, neuvidíte při výpočtu nic. Je nutné použít funkci ADD FACES. Nenechte se zmýlit tím, že v drátěném modelu to nepoznáte. Pokud si nastavíte v menu DISPLAY položku SHADED nebo SOLID, okamžitě vám bude jasné, co mám na mysli.

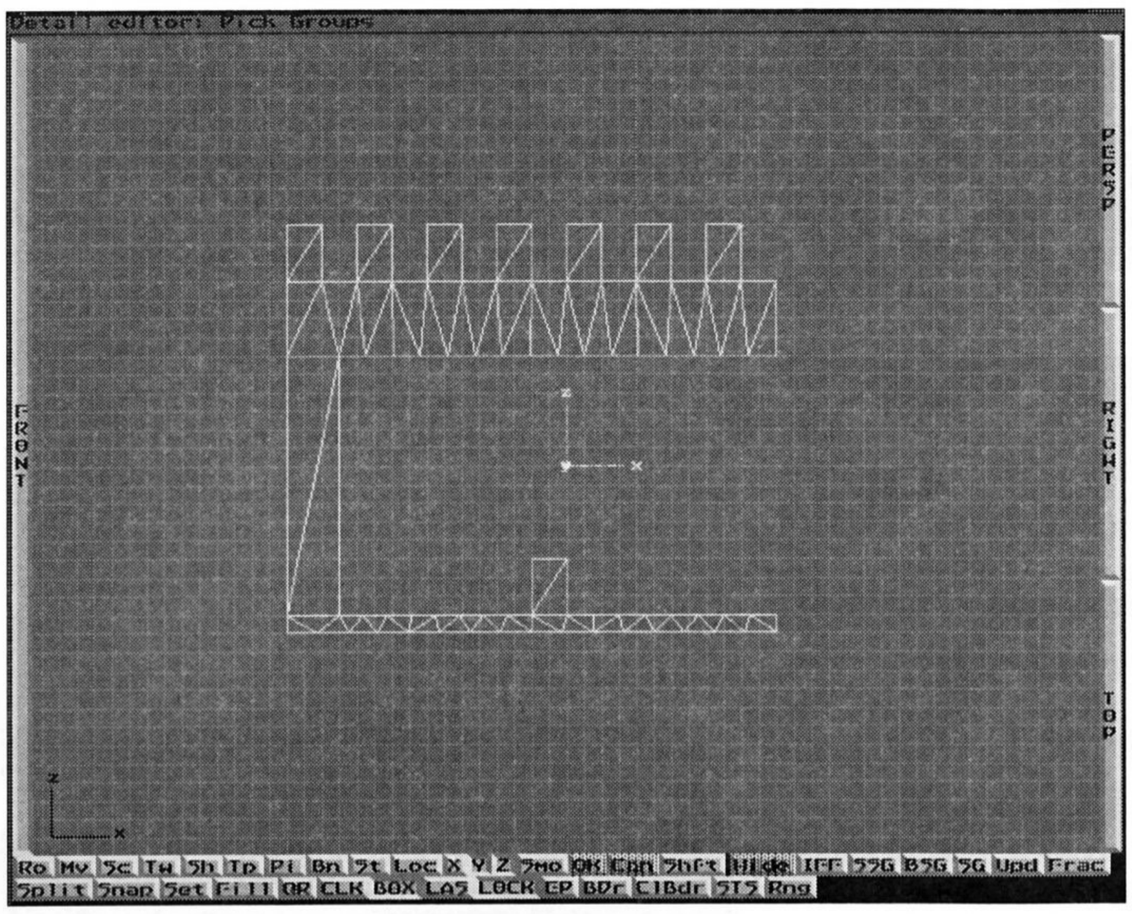
Osy vytvoříte z menu OBJECT/ADD/AXIS. Pokud chcete začít editovat objekty od ruky, přepněte se do módu ADD LINES (menu MODE). Začnete kreslit čáry a body současně. Pokud si menu MODE prohlédnete pozorně, zjistíte, že můžete editovat body i zvlášť. Pro vytváření hran musí být body již vytvořené. Pokud máte již existující kostru objektu a chcete s body jen hýbat, v menu MODE najdete odpověď v podobě funkce DRAG POINTS. HIDE POINTS z téhož menu se používá ke skrytí (nikoli smazání) bodů, které "překážejí ve výhledu". Výběr bodů/hran/fejsů se dá provádět buď kliknutím na příslušné body (obvykle v kombinaci s klávesou SHIFT, nebo můžete použít z menu MODE/PICK METHOD volbu BOX, která označí všechny body (nutný SHIFT!) uvnitř obdélníku. Z téhož menu položkou LASSO vybíráte body ve vámi nakreslené množině. Položka LOCK umožňuje posouvat body po síti (GRID). V konečném výsledku je efekt stejný jako u funkce SNAP TO GRID (viz dále).

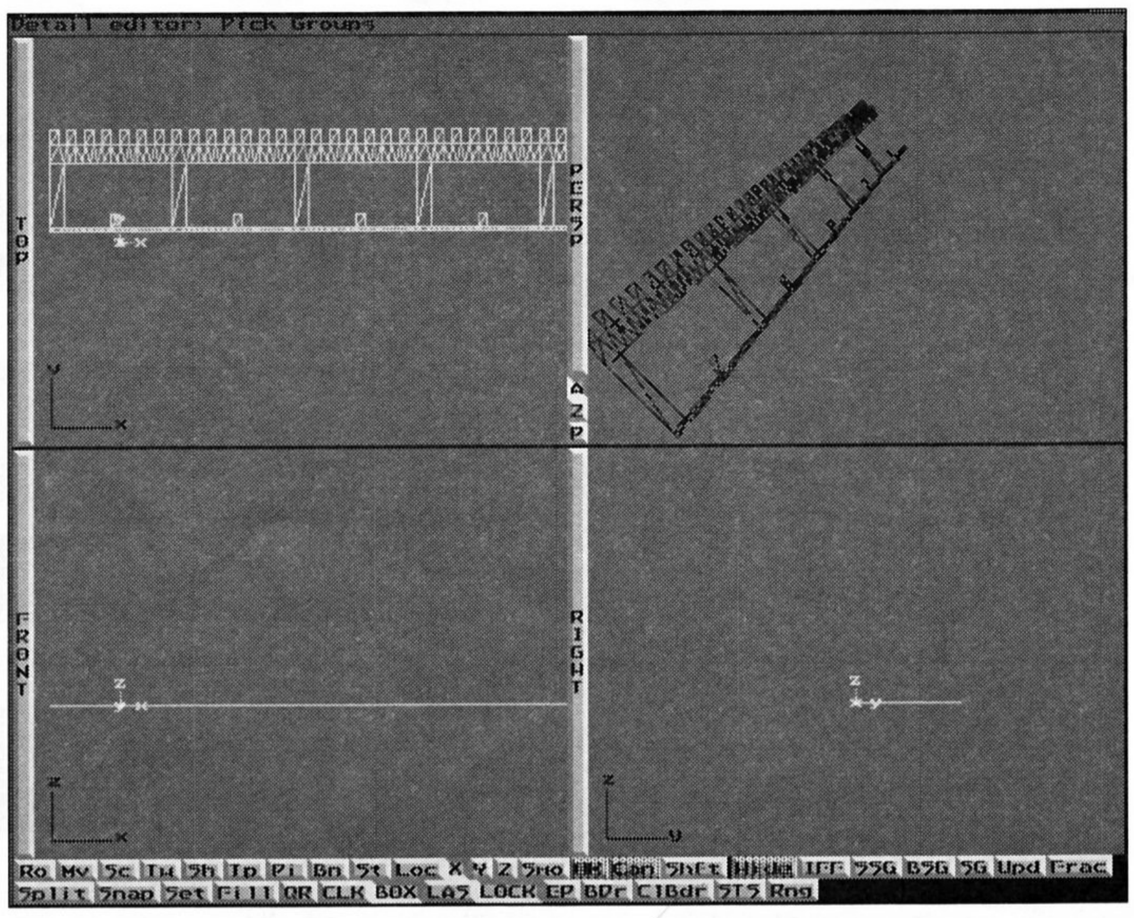


Toto kreslení bod po bodu můžete samozřejmě ihned vyzkoušet, ale pro vytvoření kompletního objektu je třeba mít jisté zkušenosti. Ze začátku se těchto postupů obyčejně používá pro retušování a úpravu vzniklých objektů. Zvláště při složitějších objektech je nezbytné editovat objekt přímo v perspektivě, což není nic jednoduchého, pokud vaše oko není přivyklé změti čar a bodů.

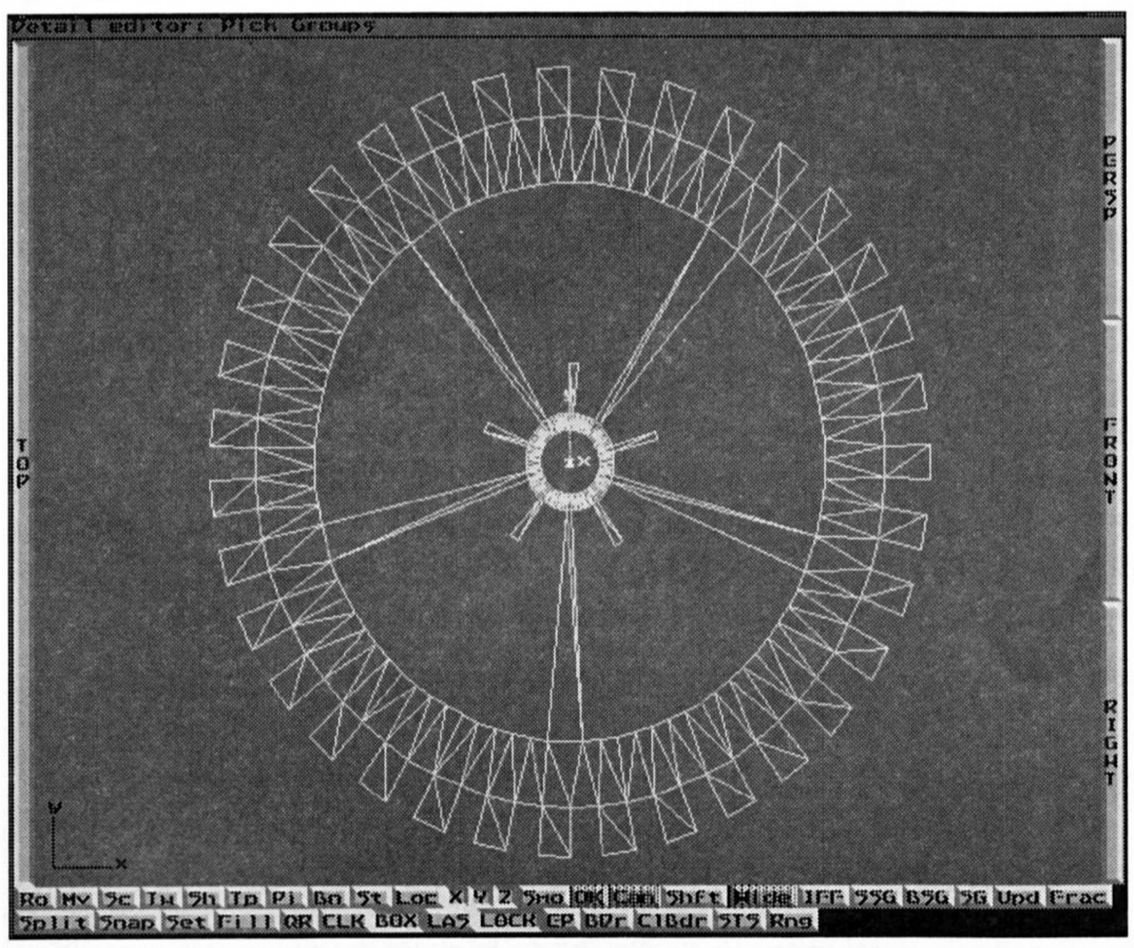
Takže jsme probrali opravdové základy editace, ale většinou budeme používat vhodné nástroje a pomůcky. A začneme nečím jednoduchým - vázou. Možná si řeknete, že na tom není nic jednoduchého. Pokud byste problém řešili postupem výše uvedeným, byla by to záležitost vskutku neřešitelná. Naštěstí je tu celá řada různých udělátek. Vytvořte osy a v pohledu, kde osa Z směřuje nahoru, začněte kreslit tvořící křivku (tzv. meridián) tak, jak je vidět na obrázku. Potom z menu FUNCTIONS/MOLD vyberte položku sweep, která odrotuje tuto křivku kolem osy Z a to v úhlu, který zadáte a v počtu zadaných sekcí. Nechte tedy 360 stupňů a pro plynulost rotace zadejte počet sekcí na 48.

No a máte vázu! Bylo to jednoduché jako nic. Ovšem je to značně zjednodušený model. Pokud byste tuto vázu chtěli modelovat jako reálný objekt, který by byl např. skleněný, museli byste udělat dvě vrstvy křivek. Žádná váza přeci nemá stěny s nulovou tloušťkou. Ptáte-li se, co by se stalo, kdybychom to nechali tak, jak to je, pak vězte, že podle zákonů fyziky a indexu lomu by se váza chovala jako celá vyplněná sklem. Pokud si vybavíte opravdovou vázu, tak zjistíte, že světelný paprsek ji protne celkem čtyřikrát. Naši vázu ale paprsek protne jen dvakrát, což se v reálu stává právě objektům zcela vyplněným.





Teď se však podíváme na těžší úkol. Zkusíme si udělat ozubené kolo. Jak si každý asi dovede představit, tímto způsobem to asi nepůjde. Jak tedy na to? Základem je objekt "rozbaleného" kola. Bude to prostě pás, který pak jednoduše kolem osy "zatočíme". Největší práci budeme mít právě s tím pásem. Důležité je mít objekt vytvořený tak, aby po budoucím



obvodu bylo dostatek bodů na to, aby kolo opravdu jako kolo vypadalo. Takže začneme.

Vytvoříme jen jednu část kola a to takovou, která se pak bude periodicky opakovat. Tuto část pak nakopírujeme tolikrát, kolik budeme chtít mít paprsků (viz obrázek). Tady vám poradím jednu spásnou věc. Pokud se podíváte do menu OBJECT najdete tam položku CONVERT IFF/ILBM. Takže si můžete např. v DPaintu nakreslit ve 2 barvách nějaký tvar a nemusíte ho pracně "puntíkovat" v Imaginu. I této vymoženosti jsem využil při vytváření tohoto objektu. Pro pohodlnější zaplňování ploch s větším počtem bodů se používá jistá dvojice funkcí. Vyberte jednu řadu hran (v módu PICK EDGES) a dejte z menu FUNCTIONS SET EDGE LINE. Pak vyberte protilehlou řadu a dejte FILL TO EDGE LINE. Podmínkou je, že vybraný řetězec hran se nesmí větvit. Ale může být uzavřený. Takže můžete klidně zapomenout na trochu přitroublou funkci SKIN, která vyžaduje od uzavřených křivek stejný počet bodů. To nás v tomto případě již trápit nemusí. Touto funkcí si ušetříte spoustu práce. Dovedete si představit, jak děláte fejsy na 200 hranách? Já radši ne.

Pokud tuto část máte a chcete mít dejme tomu 5-ti paprskové kolo, musíte, jak bylo řečeno, tuto část zkopírovat. Nejdříve si zjistěte, jak je tento objekt široký (nás bude zajímat osa X). Tuto velikost vynásobte čtyřmi (jednu kopii přeci již máte) a dejte MOLD/REPLICATE. Za length dejte 0.0001 (Imagine totiž nemá rád nuly a toto číslo mu "zacpe hubu", ale efekt bude stejný. Copies zadejte 4 a za X-translation dejte onen čtyřnásobek šířky objektu. Udělá se takový divný had, od kterého by rozhodně nikdo nečekal, že by v budoucnosti mohl být ozubeným kolem! Ale přesto tomu tak záhy bude.

Než začnete postupovat dále, přesvědčte se, že osa Z je je kolmá na rovinu, ve které jste tento objekt vytvořili (tedy je viditelný v okně TOP). Další věcí je posunout osy tam, kde chcete, aby byl střed kola. Pokud máte podobný objekt jako já, dejte osy tak 20-40 jednotek pod spodní pás. A teď přijde na řadu další funkce - FUNCTIONS/CONFORMATIONS - CONFORM TO CYLINDER. Vzhledem k tomu, že jsme si osy dali už na místo budoucího středu, cylinder radius dáme nulový (tedy 0.0001). Object width je číslo, které získáte následujícím způsobem. Pokud chcete uzavřený kruh, zadejte polovinu celkové šířky objektu. Toť vše - dejte OK.

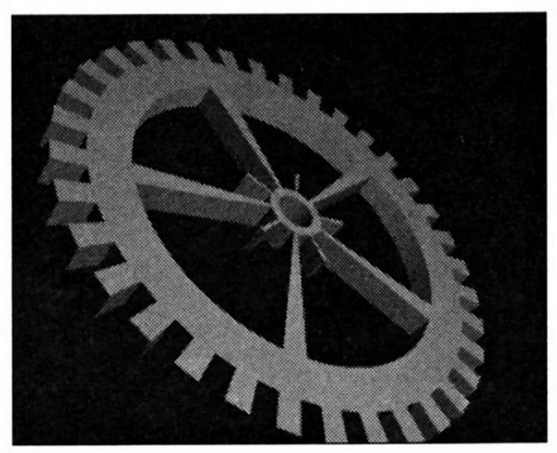
No! Zázraky se nedějí, ale kolo bychom měli. Teď stačí ho jen vytáhnout do prostoru funkcí EXTRUDE, kterou již znáte. Dejte pozor na to, že se extruduje ve směru kladné osy Y. Takže vidíte, že pokud jste seznámeni s tím, co vám Imagine nabízí, není problém udělat cokoli. S trochou praxe pak není problém udělat třeba automobilové disky.

Efekty s rotací si můžeme dovolit i s funkcemi EXTRUDE nebo REPLICATE. Pozorně se podívejte na veškerá nastavení a uvidíte, kterou položkou toho můžete dosáhnout. Pak můžete udělat třeba šroubovici pouhým vysunutím osy ze středu kružnice. Pomocí replikace zase můžete udělat třeba tunel z čtverců, které se budou pomalu zmenšovat a otáčet. A to vše může ještě probíhat po křivkové cestě - ale nepředbíhejme.

Nevýhodou těchto efektů je fakt, že potřebujete relativně velké množství bodů pro zajištění hladkého tvaru (např. zde zmíněné automobilové disky mají 2191 bodů, 6521 hran a 4320 fejsů). Další nevýhodou je fakt, že první a poslední bod rotované řady opticky splynou v jeden, ale fakticky jsou stále dva. U složitějších objektů to může způsobovat nesnáze při další editaci a někdy i nepřesnosti výpočtu na styku těchto ploch. Řešení tu samozřejmě je, ale je to nepříjemná práce.

Jde o to tyto body vůbec najít. Pokud máte podezření, že se někde skrývají tyto body, musíte se přepnout do BOX PICK módu a za pomoci SHIFTu se dívejte na horní lištu. Pokud se objeví vyšší číslo, než by mělo, musíte tyto body dostat co nejblíže k sobě. Spolehlivě na to funguje funkce SNAP TO GRID z menu FUNCTIONS, která všechny označené body přesune na nejbližší průsečík sítě. Pak v menu OBJECT najděte funkci MERGE. Klávesou RAmiga+F se můžete přesvědčit, jestli byla vaše akce úspěšná. SNAP TO GRID však funguje spolehlivě. Problém je, že tímto si objekt lehce rozhodíte a pak musíte bod vracet na své původní místo ručně. Ale někdy opravdu není jiné východisko.

Další věci týkající se tvorby objektů si povíme příště. Doufám, že vám tento díl pomohl dostat se přes první nesmělé kroky ve vytváření objektů. Nesnažte se v tom hledat žádnou vědu a postupujte intuitivně. Jedině tak vás 3D grafika nikdy neomrzí. Nashledanou zase za měsíc.



AMIGA MAX #15

Je duben, jaro a především krásné slunečné odpoledne. Jdete parkem, nad hlavou modré nebe a kolem sebe keře a stromy s plném květu, ptáčci zpěváčci zpívají ukryti kdesi ve větvoví své árie. Nádherná idylka! Jenže po pár metrech je tu rušná městská třída, křizovatka, pár metrů za ní nenápadná ulička, žebřík, domovní dveře, redakční dveře, redakční židle, počítač, a vám dojde, že musíte napsat úvodník! Idylka se boří a začínají povinnosti...

Nuže tedy vítám vás, vážení čtenáři, při sledování patnácté části seriálu, který se zove Amiga MAX. Máme tu jaro, které romantickým duším motá hlavy *(že, Joe! - pozn. Joe)* a ostatní nutí kupovat si prášky proti alergiím na všelijaké pyly.

Ale abych konečně zamířil na nějakou normální kolej, musím ohlásit další změnu v našem týmu. Kvůli nulové aktivitě v poslední době se řady přispěvovatelů loučí s Martinem Tučkem, ale ihned k nám míří posila nová, Tom Przybyla alias Red Rose (vyloženě jarní nick :-)), kterého tímto vítám v našem týmu.

Každý si příchod jara vysvětluje po svém, a výrobci zábavného softwaru pro Amigu si to vzali asi jako záminku pro to, aby se na nás vykašlali. Tento Amiga MAX je vyloženě uvařený z původně ničeho. Příspěvky jsem sbíral do poslední možné chvíle a bylo to skutečně o fous. Ale jak to tak reviduji, myslím, že navzdory současné krizi ten obsah přeci jen není tak špatný, jak se na první pohled možná zdá. Pojďme si tedy provést stručnou rekapitulaci Amiga MAXu číslo patnáct:

Na úvod na vás číhá klasická dvoustránka novinek a hned vzápětí další - nevycházejí sice plné verze, zato se alespoň objevilo poměrně dost dem, na která se mrknul Láhve. Známý arcadový expert JvK zkritizoval střílečku Starbirds, kterou na své webce nabízí Haage&Partner, a AGASlayer zrecenzoval Wolfensteina 3D, který už se konečně pohybuje i na Amize. Ten samý človíček má na svědomí recenzi čtvrtého Gloomu s názvem Zombie Massacre a náš nováček Red Rose vám po dlouhé době přichystal ohlédnutí zpět - klasiku v podobě Sim City. Nakonec jsme pro vás s AGASlayerem (hrome, ten se nám nějak rozepsal ;-)) připravili rozhovor s jedním z nejlepších kodérů současnosti (hned po FiDovi) - Elfem z polské grupy Venus Art.

Tak, úvod máme za sebou. Doufám, že se vám bude i ten patnáctý Amiga MAX líbit stejně, jako ty předchozí, a za měsíc se opět těším nashledanou. Tedy, pokud se nezmrzačím na fotbale...

Joe

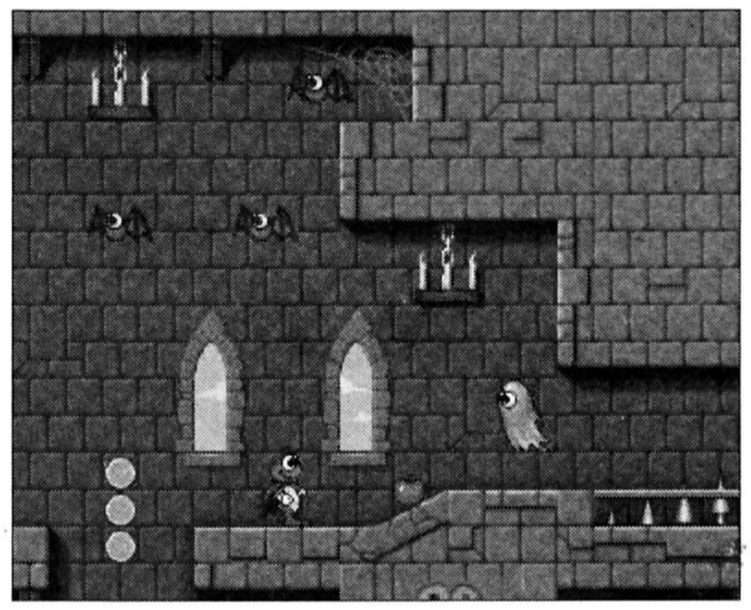
Herní drby

Joe

Vypadá to skoro na aprílový žertík, leč bohužel - tak veselá situace na herním trhu Amigy rozhodně nepanuje. Ba přesně naopak! Poté, co se na nedávných výstavách roztrhl pytel s ohlášením nejrůznějších nových projektů, ať už originálních nebo předělávek, tato euforie pomalu ustupuje...

Ve vzduchu už je delší dobu cítit podivná atmosféra kolem firmy Titan Computer. Kvůli blíže nespecifikovaným obtížím bylo odsunuto na pozdější dobu vydání PPC Tombriderovky **Claws of the Devil**, kterou tedy uvidíme nejdříve za 3-7 měsíce. Další oblaka nejasností se vznáší nad ohlášenou konverzí konverzí **Settlers 2** z PC na Amigu. Celému projektu stojí údajně v cestě přímo originální výrobce, firma Blue Byte, která zřejmě vydání Amiga-verze neshledává pro své jméno nikterak důležitým a údajně by ji práce na takovém projektu jen zdržovala. Obává se totiž toho, že by to práce na konverzi musela zapojit příliš mnoho pracovních sil. Avšak údajně jediná věc, kterou Titan Computer od Blue Byte žádal, bylo zaslání zdrojové grafiky a zvuků. Že by Blue Byte prostě a jednoduše nechtěla vidět Settlers 2 na Amize? Uvidíme, nicméně už se chystá petice na podporu dokončení konverze.

Epic Marketing/Islona připravuje další herní "bombu". Islona si totiž zajistila práva na znovuvydání hopsačky **Superfrog** od kdysi legendárního Teamu17. Superfrog bude vydán na CD-ROM, má být funkční na všech AGA Amigách a bude se prodávat za patnáct liber. Islona prý doufá, že se jí podaří oživit i některé další tituly od T17.



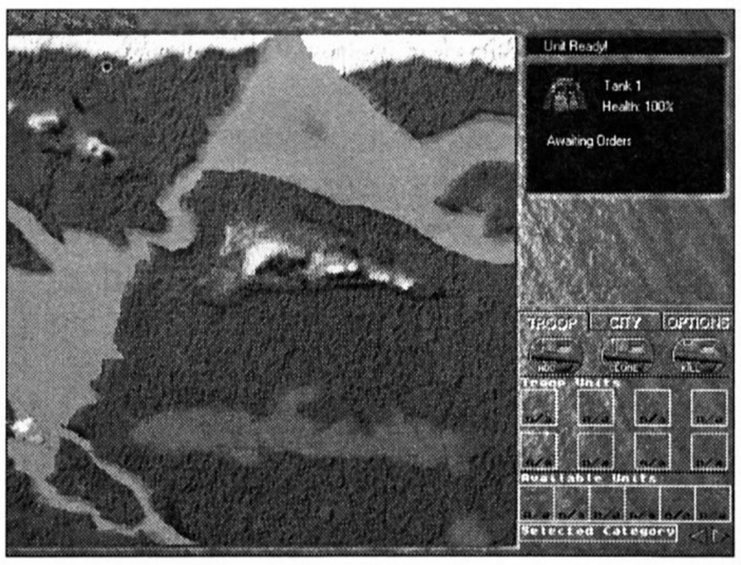
GoAD je zkratka týmu Gathering of Amiga Developers, který byl založen v únoru tohoto roku, aby sloužil všem amigáckým vývojářům ke sdílení jejich nápadů a projektů, a měl by všeobecně pozvednout úroveň software pro Amigu. Sdružení GoAD nyní pracuje na 3D akční hře **Cauldron 2000,** jejíž idea byla převzata z klasického titulu Cauldron z C64. Cauldron 2000 bude volně šiřitelná multiplayerová internetová masakrovačka (deathmatch), a tak se milovníci síťových soubojů mají opět na co těšit. Má to ovšem háček - GoADu se nedostává PPC programátorů, a tak pokud se cítíte být dost silní v C++, ozvěte se na mail Michaela Flahertyho z GoADu:
michaelf@bakakaba.demon.co.uk

Tým tvořící strategii **Fubar** (už jsme se několikrát zmiňovali) žádá pomoc. Vzhledem k tomu, že celá hra nabírá větších rozměrů, narůstají požadavky i na jednotlivé členy týmu. A zrovna teď se na všechny grafiky navalilo tolik práce (nebo radši utekli? ;-)), že bylo vedení týmu nuceno poohlédnout se po jiných silách. Nuže na vědomí berte, že se hledají následující profese:

3D grafik - design a modelování jednotek včetně jejich animování, rendering statických obrázků i animací (intro atd.),

2D grafik - návrh GUI (tlačítka, panely, ukazatele), statické obrázky, design fontů.

Případní zájemci, kteří mluví plynně anglicky, dodržují uzávěrky a mají smysl pro humor se mohou obrátit na e-mailovou adresu:
marketing@q-soft.demon.co.uk



Aby toho nebylo málo, tak grafici jsou vzácní už i v tuzemsku. Poté, co jeden grafik odešel, shání **Láhve** ze scene-skupiny Horizontal Lamerz náhradu, a to pokud možno hned několik lidí od 2D i 3D fochu. Zájemci se mohou hlásit na mailu:
lahve@brandysnlab.cz

V projektu **The Holy Trinity** (Amiga MAX také již několikrát informoval) dochází k několika změnám. Původní point'n'click adventura se transformuje v akční RPG ve stylu Diablo/Final Fantasy 7. Rozlehlou zemí se potulujete v pohledu ála Diablo, jste-li někým napadeni nebo sami někoho napadnete, scéna se střihem mění na boj ve stylu FF7.

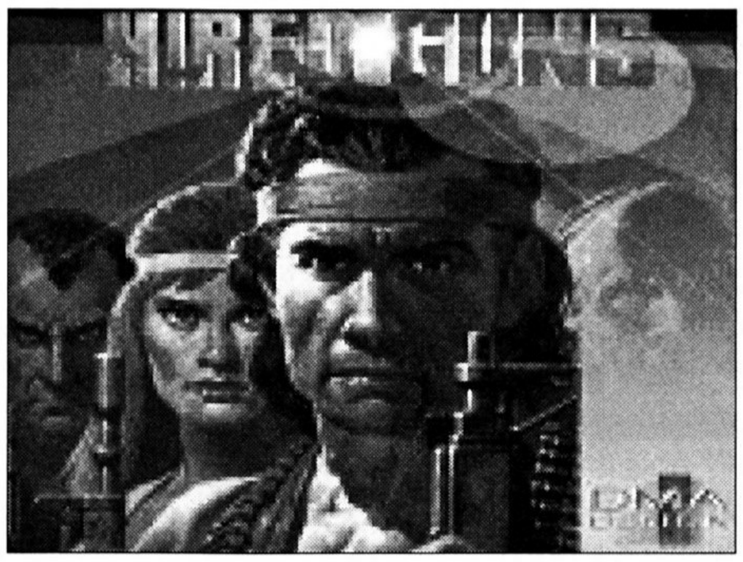
Co se týče vývoje, právě byl dokončen příběh hry, celý projekt je prý hotov zhruba ze 40%, kompletní hra se očekává na počátku léta.

Po dlouhých měsících nepřeberného ticha se zase konečně něco děje kolem více projektů najednou. Najednou se vyrojila čtyři dema her, kolem kterých se už delší dobu dělá slušný humbuk: **Tales from Heaven** od Darkage Software, což je první polygonová plošinovka na Amize, **Virtual Grand Prix** - dlouho očekávané závody F1, **Phoenix Fighters** - oživení již poněkud zaprášeného někdejšího hitu Turbo Raketti, pár let tomu zpátky oblíbené to hry redakce Excaliburu, a nakonec **The Prophet**, podivně vyhlížející dungeon. Preview těchto čtyřech her si můžete přečíst v Láhvově strhujícím podání na následující dvoustránce.

Steve Hammond, člověk, který je autorsky podepsán pod scénářem ke hře **Hired Guns** od Psygnosis, vypustil do světa editor pro tuto

Explorer2260: Toto je obrazovka, která slouží k obchodování jak na oficiálním trhu kosmické stanice, tak i v přímém spojení s jiným kosmickým dobrodruhem.

hru, jednu z nejlepších na Amize vůbec. Hired Guns, hodně akční RPG, které vyšlo v roce 1993, se tak po mnoha letech dočká svého vzkříšení (ačkoliv... víme, jak to dopadlo s Excaliburem :-)). Steve doufá, že uživatelé Amigy opět prokáží svou pověstnou kreativitu a s použitím jeho editoru vytrhnou Hired Guns ze spárů zapomnění, a že tuto hru budou díky novým misím opět hrát tisíce lidí po celém světě. Steve vám bude moc vděčný, když mu své nové levely pošlete a on se postará, aby byli k dispozici ostatním uživatelům prostřednictvím internetu. Editor a další informace najdete na adrese: *http://www.tincan.demon.co.uk/Special1HGEd.htm*



Á, konečně nějaká zbrusu nová hra! Němečtí APC&TCP, o kterých už dlouho nebylo ani vidu ani slechu, strikes back s novou strategickou hrou. V jejich **Seaside** se ocitáte v roli byznyzmena, snad jakéhosi agenta cestovní kanceláře, který zařizuje lidem dovolenou podle jejich přání. Do začátku dostanete pár peněz, vytipujete si vhodnou přímořskou oblast a tu pak musíte udržet pod stálým přílivem návštěvníků ze všech koutů světa. Musíte na svém pozemku postavit a zařídit vše, co může taková tuctová rodinka na své dovolené potřebovat, tj. nějaký ten hotýlek, restauraci, stánky s horkými psy... tedy párky, zmrzlinářská auta, obchůdky s různými upomínkovými drobnostmi atd. Samozřejmě musíte myslet i na zajištění celého svého areálu, protože ani vašemu ráji v počítačovém světě se nevyhnou nenechaví zloději, požáry či špatné počasí (hurikány atd.).

Podle všeho to vypadá, že non-realtime strategům dozrává další fajnové ovoce. Datum vydání sice zatím nebylo zveřejněno, ale o to víc se můžeme netrpělivě těšit na každou další zprávu.

Ačkoliv jsem posledně oznámil, že The World Foundry znovu rozjíždějí vývoj strategie **Main&Mangle**, všechno je přeci jen trošku jinak. Prioritním projektem pro tým zůstává **Explorer2260** a M&M se odsouvá do pozadí. Celý tým grafiků se vrhnul na vytváření objektů, textur a 2D grafiky pro Explorera a programátor, který pracuje na enginu M&M, odjel na zaslouženou dovolenou. První 3D strategie na Amigu tedy dostane zelenou asi až poté, co bude úplně dokončena vesmírná sága Explorer2260.

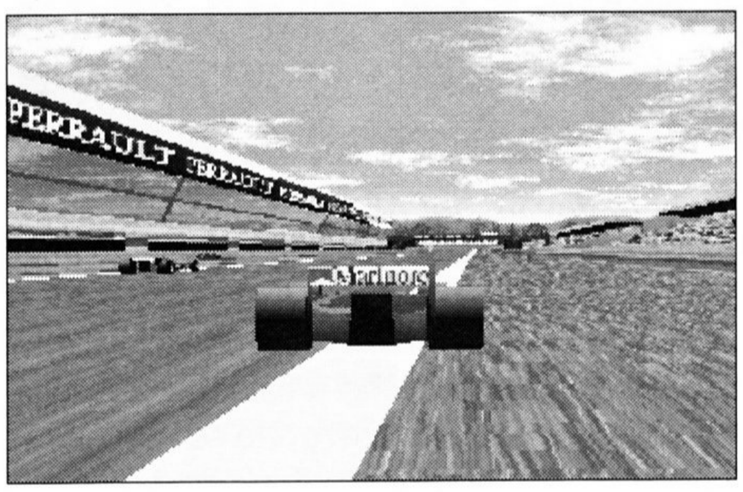
Výtečná RPG hra **Evils Doom,** která dnes nemá na Amize konkurenci (a přiznejme si natvrdo - The Prophet vypadá dost trapně) byla před pár lety vydán týmem Olympia Software jako shareware. Pak se dlouho nic nedělo, protože původní tým od dalšího vývoje hry z důvodů vysoké hladiny pirátství upustil. Titan Computer ale chlapce z Olympie přesvědčil, aby jim dali k dispozici zdrojáky a nyní pracují programátoři Titanu na verzi komerční. Ta bude samozřejmě na CD a hráčům nabídne FMV sekvence, Hi-Res grafiku přes AGA nebo GFX kartu, plný anglický a německý dabing, kompletně přepracovaný 3D engine a mnoho dalšího. Vydání se očekává letos v létě.

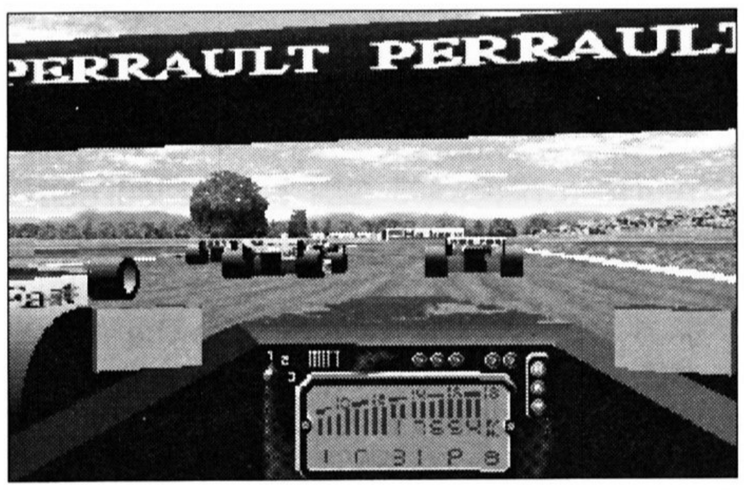
Zdroj:
Amiga Nutta - http://www.nutts.demon.co.uk,
AmigaFlame - http://www.amigaflame.co.uk.

4x v přípravě...

LÁHVE

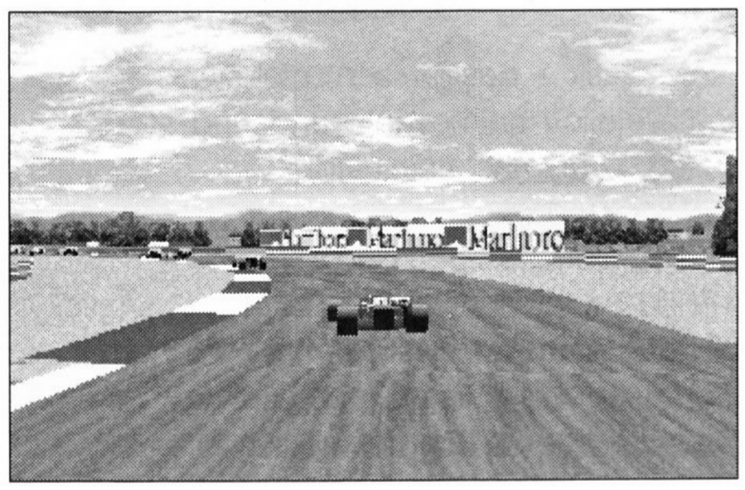
Dámy a pánové! Máme tu dvojstránku, která je zaplněna několika novinkami různého typu a kvality. Nutno podotknout, že se většinou nejedná o žádné pecky. Vrátíme se například do středověku a prohlédneme si jeden úchylný dungeon naprogramovaný v AMOSu nebo si můžeme docela úspěšně vyzkoušet otáčivý pohyb po směru hodinových ručiček (někdy i obráceně) v závodní hře Virtual Grand Prix (opravdu tam nebudete téměř nic jiného dělat, než se motat pořád dokola) atd. Nuže do toho!





Virtual Grand Prix

Na tuto gamesku se už celkem těším, protože autoři slibují plně texturované závody formulí. Nepatřím sice k těm, co od rána do večera jen jezdí na nějakých kárách, ale prostě jsem byl zvědavý. Po spuštění na mě vykouklo ne příliš dobře vyhlížející menu (spíš to připomíná Workbench 1.3). Nějak jsem se s tím nemazlil a hru nedočkavě odklepal.



Autoři splnili plně texturované závody formulí po grafické stránce na výbornou. Hra skutečně běhá na 030/50MHz naprosto v pohodě, jen opět korektury jaksi chybí. Také mi při jízdě chybí lepší pohled před sebe, protože úhel pohledu je skutečně velmi malý a při trochu rychlejší jízdě není problém nestihnout vybrat zatáčku. Autoři tvrdí, že se formule budou chovat stejně jako při skutečné jízdě v reálu. Je to sice možné, ale ty hodiny, které jsem téměř nevybíral až podezřele často, mi jízdu trochu kazí.

Ovládání i zde zůstalo na myš a nutno poznamenat, že toto ovládání (nato, že hra je vyloženě tvořená pro analogové joysticky) asi nikomu k srdci nepřiroste. Použití joysticku pro tuto hru je prý vyloučeno, neboť nemůžete korigovat úhel otočení osy kol. Takže je jasné, že ovládání přes myš bude krajní řešení a hra bude docela určitě s myší nehratelná (stejně jako teď v preview; sice se dá trochu zvyknout na toto ovládání, ale požitek ze hry mizí, neboť budete mít spoustu práce s ovládáním stroje než na vytáčení zatáček nebo dokonce kochám se nad krásou textur...

Když už jsme u těch textur, jsou skutečně pěkné a hlavně nijak nezpomalují hru, což nějak nechápu. Pokud například projedete pod reklamou, její obraz se odrazí i na předku formule, což hře velmi dodává reálnosti. Také ostatní textury (auta, stromy, samotná dráha, různé reklamy a transparenty, tribuny...) jsou pěkné, tedy až na diváky, kteří jsou vytvoření jen jako směs barev.

Při hře je možné použít funkční klávesy F1-F10, které zabezpečují různé pohledy na soupeřovy formule nebo jimi můžete sledovat svůj stroj pod jiným úhlem, což nedoporučuji, i kdž to může pomoci odstranit problém se zmiňovaným úhlem pohledu.

Ve hře je také velmi rozsáhlý setup, kde si můžete nastavit snad úplně všechno (nebudu to tady rozepisovat, je toho skutečně dost, možná až příliš). Lze také zapisovat score z různých tratí zvlášť atd.

O finální hře se Paolo Cattani (autor) nezmiňuje, jen dodává, že Virtual Grand Prix bude distribuovat firma Epic Marketing, u které můžete získat informace o plné verzi hry.

Tales from Heaven

Další hrou, o jejímž preview si dnes povíme, je z mé strany poměrně skepticky očekávaná 3D adventure Tales from Heaven. Proč skepticky? Je to totiž první polygonová 3D hra ryze amigistická, tedy žádná "hra z Písíčka" jako třeba Quake (první mohla být klidně vesmírná Lambda).

Z jednoho levelu z preview nelze moc posuzovat konečný vzhled samotné hry, ale prostě a jednoduše - vypadá to takhle:

Postavičku jakéhosi kluka v kšiltovce (vás) vidíte zezadu a pomocí joysticku natáčíte krajinu vlevo nebo vpravo a joystickem od sebe se postavička rozejde. Celý děj (aspoň v tomto jediném levelu) se odehrává někde v nebi (odtud název hry, takže se to přece jen bude odehrávat v nebi všechno), což znamená, že stačí malá chybička a padáte odtamtud (doslova). Všechno to připomíná (i když velmi vzdáleně) ovládání a styl PC hry Tomb Raider.

Na plošinky můžete i vyskočit, kamera, která vám sleduje záda se posune nahoru také. A to můžete také změnit pohled kamery. můžete tak na postavičku koukat třeba z ptačí perspektivy (lépe pak odhadujete délku skoku, když skáčete někam výš nebo níž na plošinku) nebo dokonce zírat vaší postavičce do obličeje (ale bude vzhůru nohama, nevadí?).

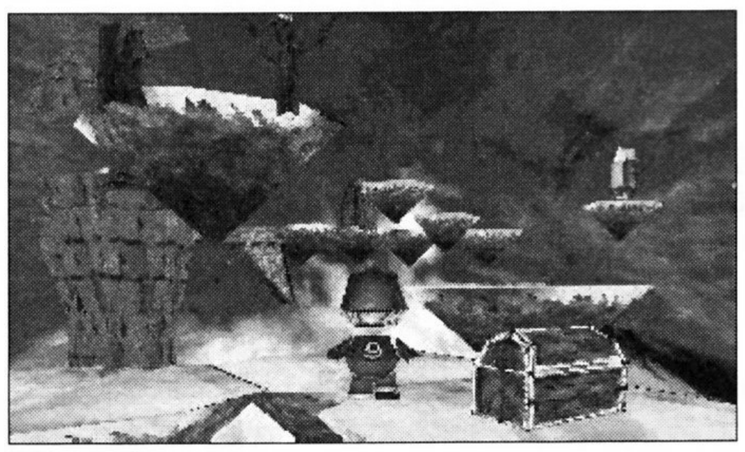
Pravděpodobně bude cílem v každém levelu sebrat určitý počet diamantů (jsou různě poschovávané, třeba v truhlách), najít klíč, probojovat se k hlavním dveřím a hurá do dalšího levelu. Scénář nebude zrovna hoden Oskara... no, uvidíme.

Problém nastává v korekcích. Někdy se stane, že mezi polygony budou vidět mezery. Snad to ve finální verzi opraví (stejné chyby měla i Lambda v preview). Hudba tu je jen na začátku a zvuky jsou tu asi 4. Jedná se jen o jeden kratičký level se třemi nepřáteli, které můžete zlikvidovat položením jakési explodující klády (mě to tak připadalo).

Nedokážu si představit, že by se příběh odehrával jen v nebi, protože to by asi na hratelnosti nepřidalo. Tím spíš se těším, co s tím provede firma Darkage Software, která má hru na starosti a kdy hru firma Islona vydá (slibují květen 1999).

A co bude doprovázet plnou hru? RTG kompatibilní, podpora dvoutlačítkového joysticku, audio tracky a stereo zvukové efekty, optimalizační rutiny pro procesory 68040 a 68060, přes 2000 polygonů na obrazovce...

Za hrou se ukrývá takřká dvouletá práce osmičlenného týmu lidí, a tak doufám, že doba strávená tvorbou Tales from Heaven se tu projeví maximálně kladně.

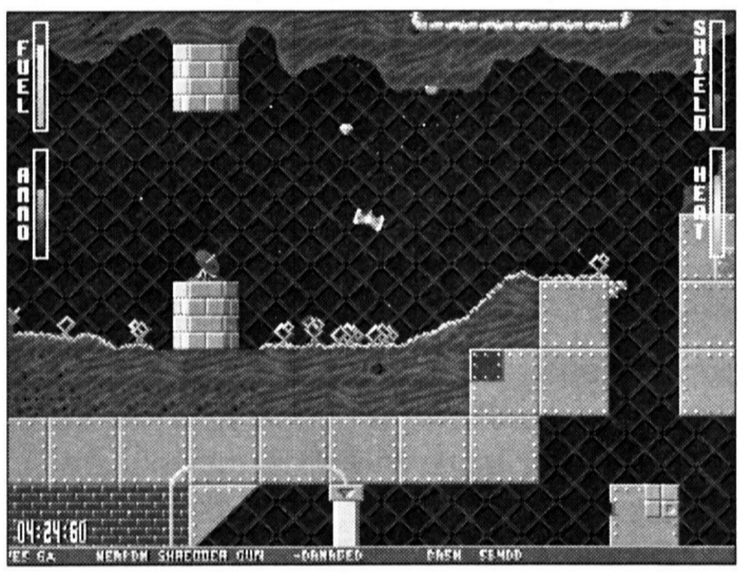


Phoenix Fighters

Ufff... na článcích jsou vždycky nejhorší začátky... no, tak jak začít.. prostě žila byla jednou jedna poměrně neznámá firmička, která se jmenovala Bitwise a ta se dohodla s větší firmou Alive Mediasoft Ltd., že Bitwise udělá hru a že ji Alive vydají. Vzali si za příklad stařičkou hru Turbo Raketti, předělali ji, vylepšili, pojmenovali ji Phoenix Fighters a teď ji chtějí prodávat za patnáct liber, šupáci...

No tak to by bylo ubohé preview, nemyslíte? Tak teď už trochu vážně, i když mám sto chutí provést nějaký aprílový žertík, třeba Joeovi nenapsat žádný článek... no dobře, když mi třeba za to koupí zpátky tu zmrzlinu, co mi dluží... co to plácám.

Tak jsme se zasmáli (možná) a teď zase k vážné práci. Firma Bitwise je skutečně neznámá skupina lidí, kteří si vzali, jak jsem již řekl, na paškál předělávku klasiky. Kdo někdy hrál Turbo Raketti na Amize (kdysi dávno) a



CaveLord na Atari 800, bude mít (když mu ještě poradím, aby vzal z jedné i druhé to nejlepší a uplácal z toho jednu ideu) jistou představu o tom, jak hra vypadá. Jde vlastně o multihru s raketami. Proč multihru? Protože si můžete vybrat mezi misemi (1 nebo 2 hráči), dvěma typy závodů (1 nebo 2 hráči) nebo tzv. Dogfight (jen při hře 2 hráčů), přičemž mise a závody pro jednoho hráče vypadají úplně jinak než při hře ve dvou. Hlavním cílem je splnit úkoly (pokud jde o misi), či projet závod včas. To vše s raketkou ve 2D prostředí, neustále přitahovanou gravitační silou. Toť hlavní úkol hry.

Proč jsem porovnával Turbo Raketti a CaveLorda s touto hrou?? Phoenix Fighters mají totiž od každé z těchto her něco. Od Turbo raketek hlavní princip a od CaveLorda nápad procházet mise, které spočívají v létání mezi skalami, sbíráním věcí a otevíráním dveří do dalších jeskyní.

Mise jsou dost rozmanité. Například v první se máte jen dostat na určité místo, zato však ve druhé už musíte střílet do kabelů, abyste přerušili vedení někde na druhém konci bludiště a tím odblokovali dveře. Ve hře se vyskytují také různá děla, magnety, "améby" (neustále do prostoru se rozšiřující látka, která po nějaké době může úplně znemožnit přístup např. ke dveřím; navždy zamezit rozmáhání "améby" lze odstřelením hlavního tělesa, který je původem rozšiřování; pak se rozrůstání zastaví), teleporty, přistávací plochy atd. Na hlavní přistávací ploše můžete po stisku joysticku dolů přejít do obchodu a nakoupit co potřebujete (nové zbraně, nové lodě, vybavení, náboje...) nebo to všechno můžete prodat.

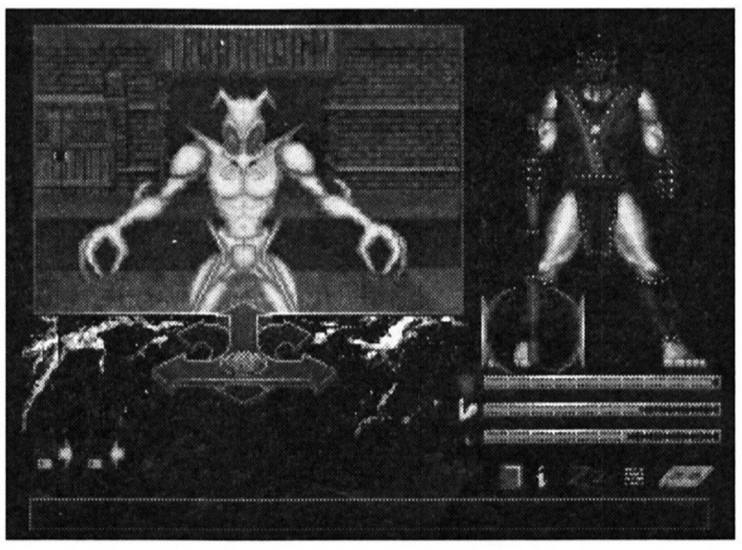
Grafika, hudba a zvuky se již do plné verze pravděpodobně nezmění, protože Alive již nabízí možnost předplacení produktu. Takže se můžeme podívat na technické parametry Phoenix Fighters. I když hra běží na AGA Amigách, grafika nevypadá zrovna nejlépe. Mohli se chlapci dát víc záležet na paletě. Není však nejhorší a dá se na ni zvyknout. Zvuky jsou obyčejné, vlastně jen zvuk motoru, střelby, otvírání dveří a občas možná něco navíc. Jinak žádné zvuky na pozadí, jen hudba nám chvíli hraje v menu a pak jen při splnění levelu či naopak při neúspěchu. Pokud však autoři hru vyšperkují hratelností, jako že to slibují, mohla by právě hra PF být jednou z těch, které napotřebují k pobavení hráče megalomanské vymoženosti jako renderované intro a soundtrack, ale postačí jednodušší grafika, pár zvuků a o zábavu je postaráno!

A co nás čeká v plné verzi: 80 misí pro jednoho hráče, 50 misí pro dva hráče, 20 závodů mezi brankami pro jednoho nebo dva hráče, 20 závodů ve sbírání diamantů pro jednoho nebo dva hráče, 40 DogFight levelů.

The Prophet

O této hře se mi bude špatně psát, nejen proto, že je psána v AMOSu, ale i proto, že to jako v AMOSu vypadá! Ne vždy platí, že se se 64 barvami dají dělat kouzla. Toto platí možná u Vulcanů a jejich Timekeepers či sérii Valhalla.

Nutno říci, že při spuštění jsem se zděsil, když na mě program nahlásil potřebu assignace (proboha, vždyť assign jde už od AMOSu PRO vyvolat hned uvnitř programu!). Další zděšení bylo, když se hra spustila. Prostě AMOS hadr! Grafik je zřejmě v grafických vymoženostech stejně "dobrý" jako já, protože lepší trávu, než kterou grafik této šílenosti vytvořil, by snad nakreslil každý. Navíc jsou od sebe bez jakéhokoli přechodu natvrdo rozlišené typy podkladu. Mám tím na mysli, že před sebou vidíte např. zelený čtvereček, který označuje pravděpodobně trávu a hned za ním je modrý čtvereček jakoby vodní plochy, prostě šílenost! Chvíli jsem bloumal po jakémsi městě, párkrát se utopil ve vodě... nikde žádná potvora, všechny dveře zamčené a do toho všeho ta šílená grafika... ne, přátelé, toto skutečně ne. Je sice hezké, že hra bude mít spoustu celkem zajímavých vymožeností, ale v AMOSu není budoucnost a navíc ne-



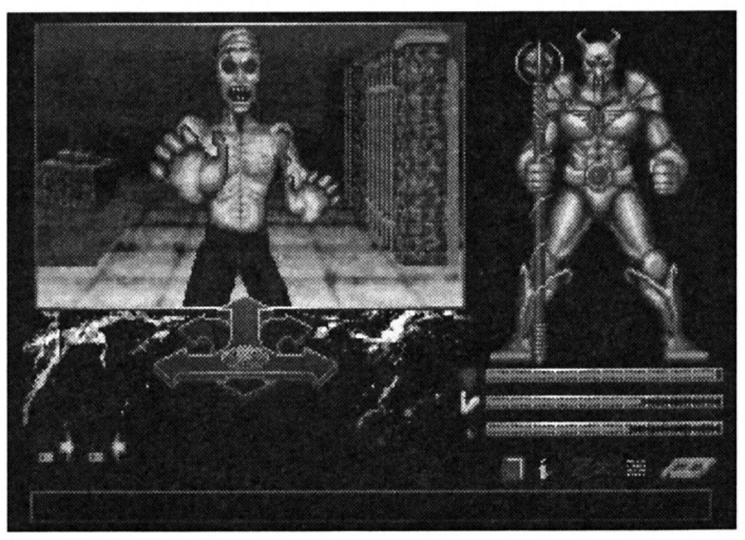
vím, jak chce autor zajistit plnou kompatibilitu na "všech Amigách" (jak sám tvrdí), když kompatibilita AMOSu obvykle končí už u 040.

Zvuků je ve hře zatím málo, o hudbě se také zmiňovat nemusím, protože je naprosto primitivní a grafika, jak jsem řekl. 64barevná obrazovka by se klidně dala vylepšit, protože existuje plno lidí, kteří i s takovou paletou dokážou divy!

V této hře The Prophet bude prý 200,000 lokací v různých typech prostředí (město, hřbitov, podzemí...), mnoho nepřátel, každý s jiným stupněm inteligence a s 25 animačními okny (uvidíme), plno zbraní, nápojů, plno kouzel atd. Co se týče zábavy, nemuselo by to být zase tak hrozné, ale pokud se chceme ušetřit nervový šok z vizáže kompletní hry, měl by někdo autora přesvědčit, aby předal grafické práce někomu schopnějšímu. Pokud má někdo zájem tvořit dungeony v AMOSu, ať si proboha aspoň vezme příklad třeba z Legion of Dawn, který byl také v AMOSu (pokud si dobře pamatuju, přece jen je to už nějaký ten pátek) a jaké to byla pecka!

Další velká rána do hlavy přišla, když jsem se podíval na cenu, za kterou se bude údajně hra prodávát. Uviděl jsem číslo 14.99 liber a bylo mi špatně. Tento ošklivý a snad i aprílový žertík dorazila zpráva, že se distribuce ujal gigant Alive Mediasoft Ltd (!).

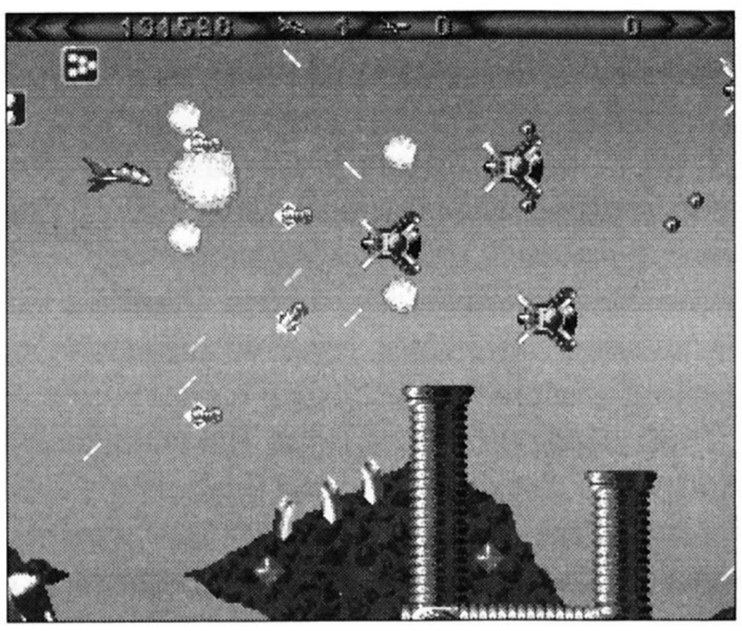
Tak to ne, pánové a dámy... to si raději koupím originálku Dungeon Mastera, než se zabývat šílenými výplody rádoby programátorů a to ještě za hříšné peníze... howgh!

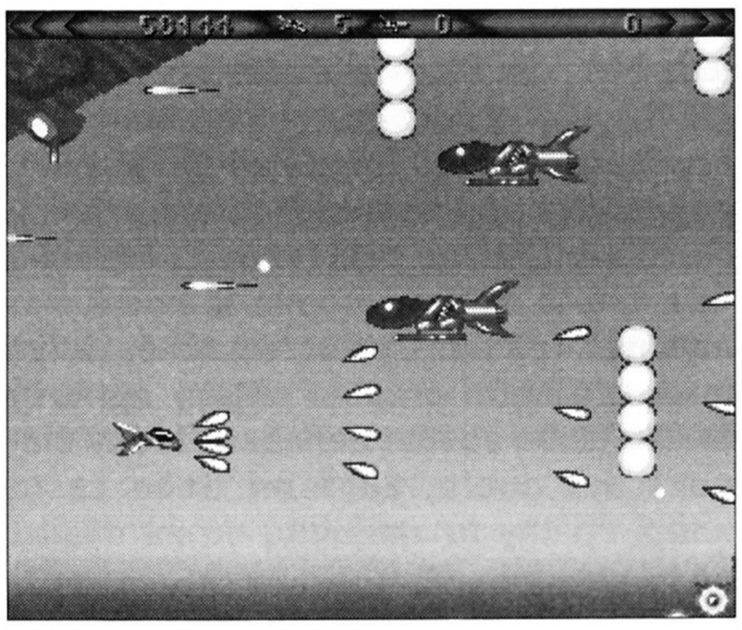


Starbirds

JvK

Pamatujete na staré osmibitové časy? Pokud ano, i když už je to dávno, nějakých 14 let, nemohli jste tenkrát přehlédnout hru "Scramble!". Byla úplně na všech počítačích, od Sinclaira až po hrací automaty. No a právě Scramble! si vzali za vzor autoři nové střílenины Starbirds.

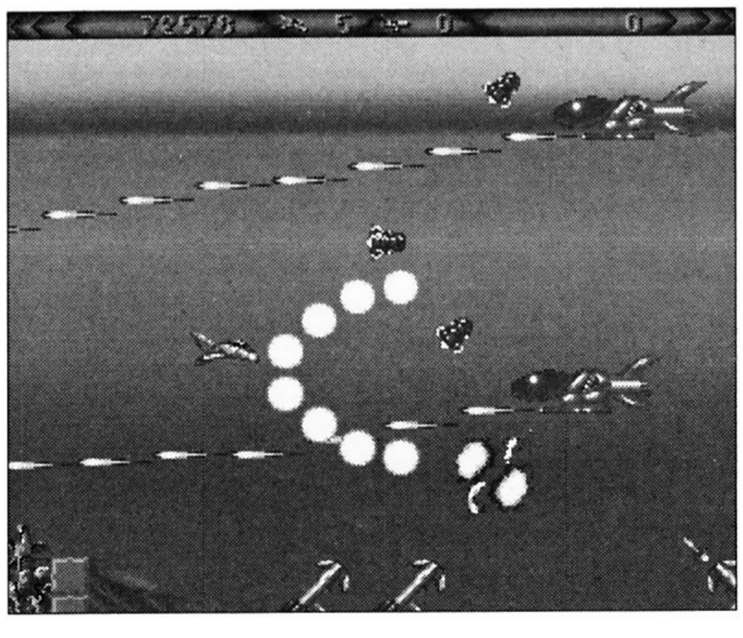




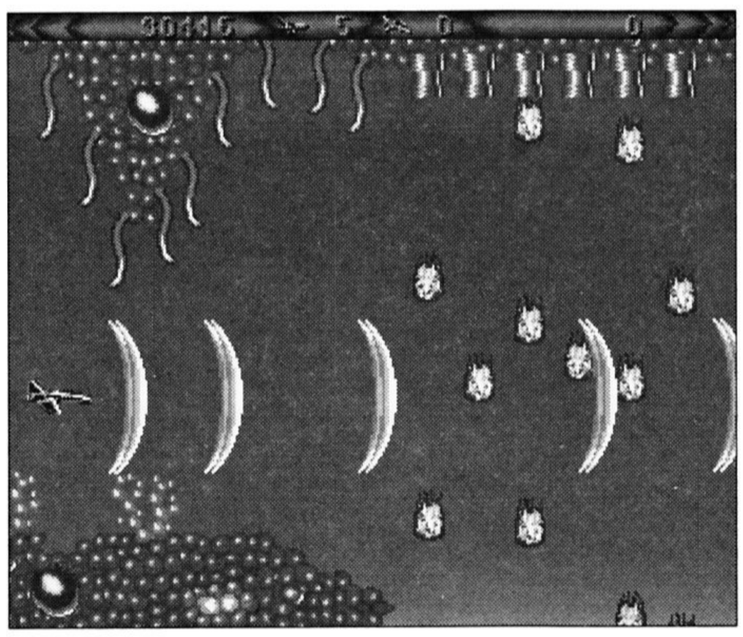
O co vlastně jde: pro neznalé - raketka (v originále letadýlko) letí zleva doprava podzemím, proti sobě má spoustu nepřátel, cíl je doletět na konec. Nic víc, nic míň. Takže bych se asi vrhnul rovnou na technickou stránku.

Nejprve vás na hře naštve asi fakt, že je celá DOSová, ale NEJDE nainstalovat na hadr! Prostě tvrdošíjně trápí dé ef nulu ať děláte co děláte. Potom vás naštve i nahrávání, protože hra se špatně snáší s turbokartami a občas se při loudění seká. No, ale když ji konečně dostanete do paměti, moc nadšení z ní asi stejně nebudete.

První, co uvidíte, bude úvodní obrázek. Z něj se dozvíte jednak samozřejmě název hry, a pak i jména autorů. Není tu žádné firemní logo, protože hru programovali dva soukromníci - Sam Jordan a Dario Hardmeier, původem ze Švýcarska. Hned na úvodní obrazovce jsou také volby - obtížnost, highscores, hudba či hra dvou hráčů. Tady bych doporučoval navolit si pouze zvuky, nebo možná radši i ticho. (Já si dal music+FX a pak jsem toho litoval. Ale o tom později). Když se konečně propracujete k ikoně Start, objeví se vám menu, kde si můžete vybrat ze dvou raket a namontovat na ně primární a sekundární zbraň. Na výběru rakety moc nezáleží, na zbrani hodně. Bohužel se se hrou nedodává žádný manuál ani .doc, takže než si zbraně vyzkoušíte, tak vůbec nevíte co berete, protože z ikonek není vůbec nic poznat. Výhodné je zvolit si jako primární něco, co střílí současně dopředu i dozadu a jako sekundární nahoru a dolu. K ovládání střelby - primární zbraň se ovládá stisknutím fire, sekundární podržením, takže je výhodné mít joystick s dvourychlostním firem a autofirem. Tak to jsme se konečně dostali až do samotné hry. Loading level 1, diskeťák si zachrustá a už jsme doma v jeskyni!

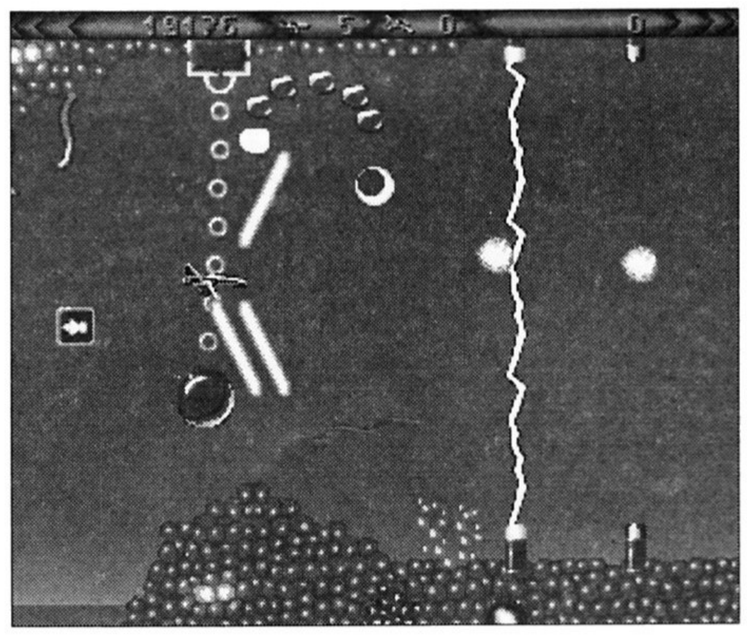


Hned na začátku si prohlížím grafiku. Nevypadá sice špatně, ale zase nic extra. Vypadá to, jako že tu je hodně barev, ale nenechme se oklamat (hra je totiž na pětikuli!). Zkouším zbraně a už jsou tu první enemies. Ratatata a už tu zase nejsou. Prolétám prvním levelem a zjišťuji, že místní populace nepřátel je dost fádní, opravdu nápaditostí neoplývají. Co mi během chvíle začalo fakticky lézt na nervy je hrozná hudba, která se ke hře vůbec nehodí.



Kdybych nebyl hlupákem (nestal bych se medvědem), byl bych si na začátku projel hudební menu a věděl bych, na čem jsem, protože všechny zdejší songy jsou pro střílečku naprosto nepoužitelné. Takže jsem si při druhé sehrávce zapnul SFX only a hle! - sice ubyla hudba, ale zato nepřibyly vůbec žádné zvuky, takže to vypadá tak, že v celé hře jsou jenom DVA různé samply - výbuch enemáků a výbuch vaší lodě! Žádná střelba, žádné zvuky motorů, prostě nic. To je fakt bída. Nakonec jsem se dostal k závěrečnému bossovi a zmasakroval jsem ho. Level dva je dost podobný tomu prvnímu, samozřejmě tu jsou jiní nepřátelé. Na druhého bosse už je třeba dávat si pozor, protože stačí malá chybička a je po vás. Taky že bylo po mně hned napoprvé, hráč má ale k dispozici tři kredity po pěti životech, takže s trochou tréninku je hra (v módu easy) dohratelná. Když si ale nastavíte největší obtížnost, nepomůže vám ani strýček Fido. (myslíš F|D0? - pozn. Joe ;-)) Zkoušeli jsme i hru pro dva, hraní je pak o něco zábavnější, ale tady platí slova o tréninku dvojnásob, protože jak nejsou oba playeři dokonale sehraní, nedostanete se ani do druhého levelu (hra má celkem čtyři).

Celkově bych to zhodnotil zhruba následovně: grafika ve hře není fakt nic moc, ale dá se na ni koukat. Enemáci jsou taky nic moc, většinou jsou to různé bizarní létající nesmysly, jenom občas narazíte na nějakou loď nebo potvoru. Zvuky a hudba jsou skutečně no comment, ještě že se dá vypnout obojí, ale u střílečky si myslím, že hudba je prostě to základní a možná i nejdůležitější (viz Táros - teda jako Turrican). No a k codingu už jsem taky něco napsal - to o těch turbokartách a o (ne)instalaci na hadr. To je to, co mě naštvalo nejvíc. Nápadů tu fakt moc není, takže kdo si chce zahrát nějaký kvalitnější Scramble!, měl by asi sáhnout spíš po staré R-Type, nebo Z-Out. Tady hodnocení nebude zrovna vysoké.



Hru najdete na coverdisku tohoto čísla AR.

★★☆☆☆

30%

Typ:	střílečka
Výrobce:	Sam Jordan a Dario Hardmeier, 1998
Distributor:	freeware
Minimum:	A500 + 1MB RAM
Doporučeno:	A1200
Testováno na:	A1200 + 030, 4MB Fast RAM, HDD

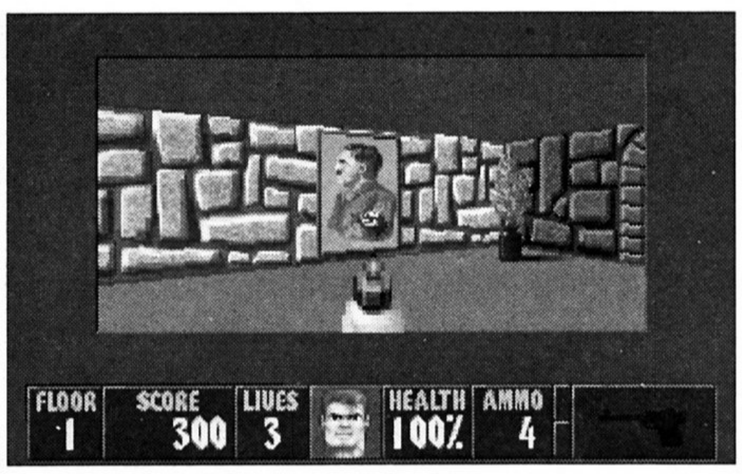
Wolfenstein 3D pro Amigu

AGASLAYER

Ne, nedělám si srandu, tato historická hra je konečně v plném provozu také na Amize. Toto ale trvalo, než si můžeme také zapařit legendu všech 3D her! Autorem amigového portu je Sebastian Jedruszkiewicz, známý na scéně jako ELF z Venus Artu. Rozhovor s ním si můžete přečíst na jiném místě.

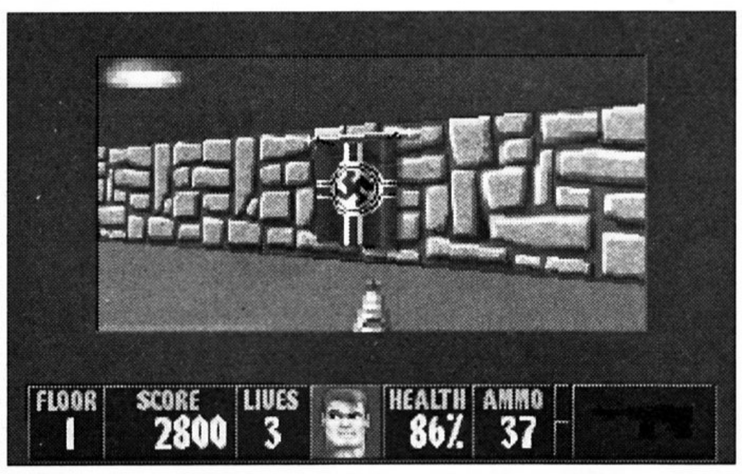
Historii hry moc neznám, ale tuším, že první verze se jmenovala Wolfenstein 3D a následující díl nesl název Spear of Destiny. Rok ale ze mně nevytlučete, protože ho fakticky nevím, možná ho Joe doplní. *(Joe doplňuje - rok 1992)* Samozřejmě hra je z firmy ID Software, která je známa spíš jako tvůrce Dooma.

V pondělí (29. 3.) se mi Elfa podařilo opět zastihnout na IRC a optat se na novinky kolem jeho portu pro Wolfa3D. Hlavně mě zajímalo, proč mi první port nejel. Okamžitě jsem dostal novou verzí (0.15) a pár informací. Takže opět na tom trošku popracoval, i když má dokončovat diplomku (dokončíš vůbec tu diplomku ELF? - czy skonczysz wogole ta prace dyplomowa? ;)) a hned je tu nová verze. Je perfektně hratelná, i když má několik maličkostí.

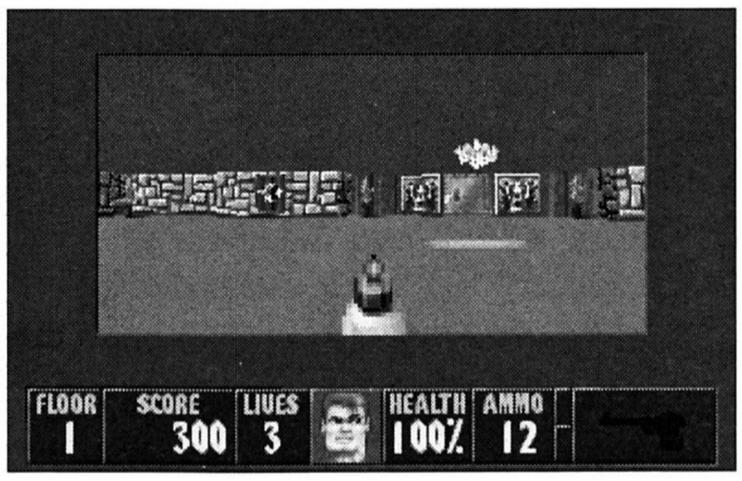


S čím si zahrajeme?

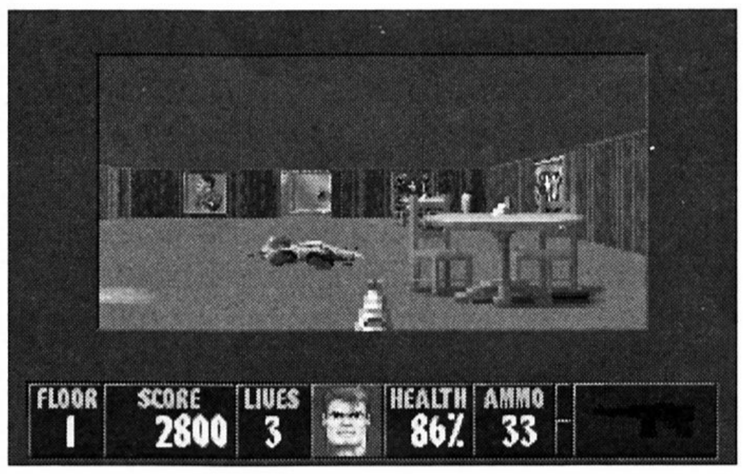
Takže co potřebujeme ke hře? No asi jako minimum bude 020 plus nějaká ta RAMka, FPU není vyžadováno. Jako u všech podobných her i zde je nutno mít hlavní program (Wolf3D) a pak soubory z originální hry. Autor doporučuje stáhnout z této stránky:
ftp://ftp.gamers.org/pub/games/wolf3d/official/1wolf14.zip.



Pak ale musíte tento soubor po rozbalení nejdřív instalovát na pEci, nebo jako já použít k tomu pecovskou partition a PCx. Pak to jenom přes Mountlist přetáhnete zpátky do adresáře a můžete hrát. Po vymazání zbytečných programů z partitionu (jako TurboPackál - doufám, že ho už nebudu potřebovat :)) mi to nedalo a schválně jsem hru spustil pod emulací. No řeknu Vám, děs hrůza. Dlouho to najíždělo, divně pípalo a pohyb byl hrozný. Nejméně 5 sekund jsem čekal, než jsem se laskavě otočil atd. Uff, doufám, že to takové není v naší verzi.



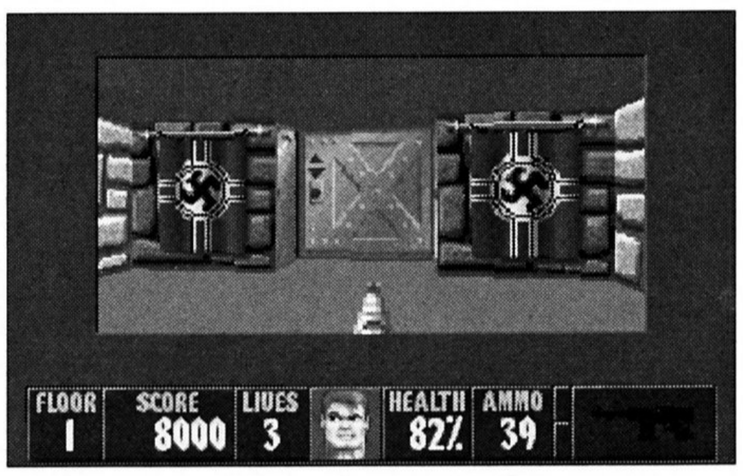
Po přesunu souborů (mají koncovku *.wl1) jsem si přečetl nejdřív readme a spustil Wolfa. Ono to jede rychle! Obrázky se načítají rychle! Všechno je rychlejší než pod emulací. Logické, že? Takže na úvodu trochu zamrzí, že není hudba a zvuky, tak jsem to vyřešil tak, že jsem si pustil skrze Eagleplayera rockové moduly :). Brácha sice nechápal, odkdy byla taková hudba ve Wolfovi, ale brzy to pochopil a s úsměvem se šel dál učit na maturitu (hmm, někdo tady z redakce prý bude taky dělat maturitu, ale teď si nevzpomenu, nepomůžeš mi Joe? ;)). *(Dobrá, ale napovíme jen, že ten člověk má na starosti dvoustránku preview v tomto Amiga MAXu - pozn. Joe :))* No trochu jsem odbočil a teď zpět ke hře. Po výběru ovládání (zatím pouze klávesnice) a nastavení kláves si vyberete scénu a pak obtížnost. No a můžem vzhůru do hry! Hra je plynulá a pro mně i dosti rychlá. Je to super znova řádit v komnatách s heslem "Mrtvý Němčour - dobrý Němčour!".



Tak a už to perete do Nácků, psů atd. Cestou sbíráte různé cennosti, které fašistí pozbírali z různých státu, sem tam se občerstvíte dobrou večeří (kdo by si nedal kuře, že), vyléčíte si trochu šrámy z lékárniček, doplníte munici a případně seberete novou zbraň. Můžete se kochat různými svastikami na zdech (i když by asi kochat mělo znít ironicky), smát se obrazům (s)vůdce, nebo taky navštívit nějakou skrytou komnatu. Nevím proč, ale nejvíce se mi líbi ty modré stěny na úvod, protože modrá je moje oblíbená barva a taky uklidňuje (když přitom zabíjíte fašisty ;)). Myslím si, že je zbytečné o této hře psát více, protože je to legenda a asi ji každý zná.

Něco o portu

Port je převzat od Steven Fullera, který ho vytvořil pro Linux a Elf ho převedl na port amigovský. Žádné bugy jsem v této verzi nenašel i když jsem to testoval naplno, ale asi nejsem takový dobrý tester. Teď něco k rychlosti. Autor uvádí,že na 040/25 na plné obrazovce z programu dostane 11 fps. Na mé konfigurací (uvedena níže) jsem dosáhl standardně 8 fps. Ale i tak se mi to zdálo velmi rychlé. Žádné nějaké zbrždování obrazu. Pokud si chcete změřit sami, kolik Vám to dává na vlastní konfiguraci, spusťte hru s parametrem "fps" (wolf3d fps). Pokud chcete se pobavit, zkuste napsat (wolf3d window). Hra se Vám spustí v okně (ha, zde je bug, okno má název Heretic :)), ale trvá to strašně dlouho, pak se nahraje jenom určitý počet barev a vše je tmavé a pomalé jak při emulaci. Aspoň u mně tak to je. Jsou zde také přidané nové a optimalizované rutiny c2p (chunky to planar).



Sám jsem zvědav, zdá autor dodrží své sliby a nechá hru dokončit jiným, ale myslím, že by bylo škoda, kdyby ji nedokončil sám, protože jediný další schopný kodér pracuje na dlouho očekáváném projektu Enforce (i když, co tak to zkusit, FiDo?). Mně by teď k dokonalosti stačilo pouze přidat hudbu, zas takový náročný nejsem. Je to ale super zapařit si klasiku, kde jsou reální hrdinové, reálné zbraně a ne pořád jenom obludy a sci-fi zbraně. Takové 3D hry mám rád a pro mně Wolf bude vždy lepší než Doom.

Pokud chcete, můžete se obrátit na autora, který se vyskytuje na IRCu na kanále #amisia a má nick elf^va. Další informace o něm najdete v rozhovoru na straně 39.

★★★★☆

81%

Typ:	3D akční
Výrobce:	ID Software, 1992 (port Elf/VA, 1999)
Distributor:	shareware (port freeware)
Minimum:	A1200 + Fast RAM, HDD
Doporučeno:	A1200 + 040, 8MB Fast
Testováno na:	A1200 + 030/50 + FPU + 32MB RAM, HDD

Zombie Massacre

AGASLAYER

Zcela nečekaně se mi do ruky dostalo CD s názvem Zombie Massacre, jinak Gloom4. Byl jsem překvapen, protože jsem o něm nikde nečetl (byla pouze malá zmínka v Newsech). Za to má u mně tato firma, která se jmenuje Alpha Software (http://welcome.to/alpha-software) a hru zhotovila pro Epic Marketing, velké plus. Je lépe mlčet a vypustit hru, než vést sáhodlouhé debaty a pak neudělat nic.

Nastavení I.

Na počátku nás čeká asi 70 MB v FMV (Full Motion Video) úvodu a na disku je dalších 70 MB ve FMV meziscénkách. Když jsem ZM nainstaloval na HDD bez zbytečných animací, spolkla mi na hardu asi 10 MB. Hmm, budeme si muset zvykat na dlouhé hry, jak na pEci :). Takže hned na úvod jsem našel ikonku "Run Setup!" a poslušně nastavil volby. Co lze tady zvolit? Hned na úvod je výběr módu, ve kterém chcete hrát. Je zde na výběr toto:

- plugin X - zatím nefunkční, ale asi podle manuálu pro G3 (?!), nějaký patch by se měl objevit na WWW stránce firmy;
- NO OS - hrajete při vypnutém OS, po ukončení hry se do něj program opět poslušně vrátí. Doporučuju pro Amigy nevybavené GFX kartou;
- *Multitasking* - zde hrajete v multitasku a můžete si zvolit vlastní obrazovku. Doporučeno mít rychlou Amigu;
- *on a window* - musíte mít WB v 256 barvách a hodně CHIP memory, můžete hrát si v okně;
- *iGlasses* - pro virtuální brýle, které jsem však ještě ani neviděl :(

Pak po pravé stráně jsou další nastavení, jako výběr zobrazovacího módu a modemu. Dále je tu i výběr rutin pro různé procesory, autoři nezapomněli ani na procesor 030, který je bohužel ve většině her jako samostatná třída opomíjen. Další procesory jsou zde zastoupeny jako 020/030/040/060 a Akiko (pro CD32).

Pak ještě dvě políčka pro zatrhnutí jako CloseWB (asi není nutno vysvětlovat) a Enable Tracking, které je určeno pro iGlasses a snímá polohu hlavy. Pro uložení nastavení použijeme tlačítko "That's Good" a pro zrušení zase "Forget It!!".

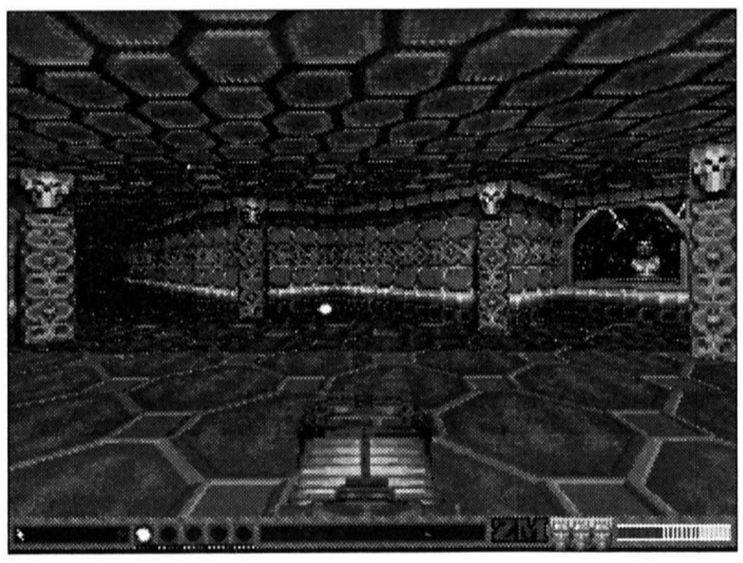
Vůbec se nezměnilo ovládání, takže opět můžete používat klávesnici (šipky pro chůzi a klávesa AMIGA pro střelbu), joystick a joypad jak standardní, tak i z CD32.

Nastavení II.

Po úvodním obrázku firmy a introscreenu se valí z beden velmi kvalitní hudba. Pomalu vás vtahuje do atmosféry a vy jste napjatí, co se bude dít dál. Ale nejprve se zase musíme pustit do malého nastavování. Takže je na výběr, zda půjdete do strašidelných komnat sám nebo s vámi půjde ve dvojici kamarád, nebo se poperete mezi sebou (ve hře samozřejmě!). Dál si vyberete typ ovládání, možnost hry mezi dvěma počítači pomocí NULL modemu, nastavení krvavosti hry (živočišné pozůstatky nepřítel buď mizí, nebo při volbě 'Dirty' zůstávají na zemi, což umožňuje lepší orientaci, kde jste byli a kde ještě ne), informace o programu a návrat do Workbenche.

Po konečném navolení všech maličkostí už můžeme hrát. Hmm, s takovou malou obrazovku snad nebudu hrát? Takže mačkám ESC (na CD32 je to Play/Pause) a zase další menu:

- *continue* - návrat do hry;
- *pixel width* - výška pixelů;
- *pixel height* - šířka pixelů;
- *window size* - velikost obrazovky;
- *full screen display* - hra přes celou obrazovku;
- *floor* - odstraní textury z podlahy;
- *ceiling* - dtto ze stropu;
- *quit game* - bez komentáře.



Konečně ve hře

V Zombie Massacre se musíte prostřílet celkem třiceti levely. Toto číslo je rozděleno do pěti světů, v každém musíte přejít šest úrovní, abyste mohli postoupit do dalšího světa a tím pádem máte možnost pokračovat ne od nova, ale z úrčitého světa. První svět je Zombie, klasické katakomby, nepřátelé jsou takové černé zombie, klasické postavy mužů z dlouhými vlasy, duchové a nějaká chrlící hlava. Další svět je situovaný do pirátského prostředí, takže zde pobíhají postavy pirátů. Ve všech dvou světech jde o tupé potvůrky, které se pouze sápou po vašem těle. Ale už v třetím světě, který se odehrává v podzemí metra, je možné spatřit nabouchané pankáče, kteří to do vás mydlí hlava nehlava laserballem. Pak se k ním přidá vysoký šéf, který metá lightning boltem, no a začínáte znova. Já jsem došel pouze do 17 úrovně (takže ve druhé ve světě metra jsem zůstal viset :(). Inu, nejsem už takovej lamer, co jsem býval ;). První levely jsou pohodička, teprve ve čtvrtém levelu pochopíte, proč se tomu říká Zombie Massacre, střílíte po nich o106 a oni pořád vylezají noví a noví.

Na začátek máte 3 životy, takže musíte rozvážně používat lékárničky a hlavně se vyhýbat střelám, protože Vám ubírají kousky života. Aktuální zbraň a životy vidíte dole na obrazovce. Levely jsou rozmanité, chodby jsou klasické jak v předcházejících Gloomech (takže žádné výtahy, schodiště atd.), přibyly ale často se objevující tajné chodby. Co mně ale zaráží, že některé chodby jsou hodně podobné jiných v předcházejícím dílech. Jsou zde pohyblivé stěny, metro atd... Dveře se otevírají automaticky při přiblížení, což je ale škoda, protože bych někdy uvítal možnost dveře zavřít, když mi dýchají na záda.

Zbraně atd...

Takže zde opět vidíme bojovníka ze zbraní, která se ale vůbec neliší, když najdeme jinou zbraň. A zbráně jsou označeny pouze barvou a účinky. Takže:

- *fire ball* je červená, první a základní barva;
- *laser ball* je zase zelená, je lepší důkladnější;
- *super laser ball* má zářivě zelenou barvu, je vylepšení předcházející, o mnohem lepší;
- *ligthing bolt* je pro změnu modrý, je elektrický náboj s velkým napětím;
- *super lightning bolt* je zářivě modrá a je zase vylepšení, nejlepší zbraň!

Co se mi líbí je, že jak v předchozích dílech, tak i tu je, že po nasbírání pěti základních zbraní (koulí) máte při další následující extra střelbu, tak vám vylétávají 2 střely naráz (vedle sebe) a při sběru více dalších se tvoří jakoby zásobník a zůstává vám tak tento superúčinek déle. Ale co se mi nelibí, že jak je možnost "upgrade" tak je možnost "downgrade", čili můžete nepatrným pohybem zavadit o jednu malou fire ball a rázem jí máte místo pěti krásných laser ballů :). Aspoň se mám nad čím rozčilovat.

Kromě zbraní je možnost nalézt i lekárničky, které jsou označeny jako hnědé tašky z červeným křížem (proč asi?) a taky modrou obálku, což je neviditelnost. Na víc věcí jsem zatím nenarazil.

Rychlost

Zdá se, že Gloom4 je opět rychlejší, i dokumentace to tak uvádí. Nárust oproti Gloom3 v rychlosti je podle procesorů takový: na 020 - 21% zrychlení, 030 - 28%, 040 - 19%, 060 - 23%. Já ho hraju na své 030 na plné okno v systému NO OS a rychlost je vynikající. Žádné trhání, škubání a zpomalování, jak to

★★★☆☆

75%

Typ:	3D akční
Výrobce:	Alpha Software, 1998
Distributor:	Epic Marketing
Minimum:	A1200, 3MB RAM, ds CD, HDD
Doporučeno:	A1200, 060, 4MB Fast RAM
Testováno na:	A1200+030/50+FPU, 32MB RAM, qs CD, HDD

bývá u Hexenu, Hereticu a Doomu, nemluvě o Quakovi. Prostě krásně pohyblivé, jak Wash&Go.

Grafika a hudba

Grafika je dobrá, velmi dobře sladěná z podmínkami. On si na ni po těch čtyřech Gloomech člověk zvykne. Obrázky jsou dobře nakresleny a nápisy na zdech jdou sem tam i číst. Hudba je ale o trochu lepší. Velmi se mi líbí úvodní skladba a hlavně hudba mezi levely. Zvuky ve hře jsou perfektní až na několik vyjímek. Hlavně ve třetí oblasti (metro v podzemí), kdy po aktivaci metra slyšíte jeho zvuk neustále, i když jste hodně daleko. Ten zvuk mě dokáže pěkně rozčílit, hlavně když se mi tam nedaří :). Ale jinak atmosféra je geniální, doporučuju hrát hru večer, bedny na plné pecky a proplétat se chodbičkami a jak potkáte duchy, pěkně se leknete. Z těch všech 3D her má asi fakticky nejlepší atmosféru.

Hratelnost

Hratelnost je dobrá, ale uvítal bych rozdělení třeba na Easy, Medium a Hard. Zpočátku je to lehké, ale pak Vám začíná vřít krev a ve zlosti házete vším, co máte po ruce (chudák diskety). Hlavně když jsem se zakysl v jednom místě a zatím jsem nepřišel na způsob, jak to projít. Ono utíkat před rychlým metrem asi není ten správný postup. Ale aspoň Zombie Massacre nedohrajete za pár hodin.

Celkové hodnocení

Klady a zápory jsem už trochu shrnul výše a tak můžu jenom doporučit těm, kteří netrpělivě čekají na Enforce. Pokud máte 030 nebo třeba slabou 040, velmi doporučuji. Pro ostatní, radši si zahrejte Heretica nebo Hexena (doporučují porty ELFa^VA, rozhovor viz jinde). Zombie Massacre není špatná hra, ale asi jsem čekal trochu více od čtvrtého pokračování pro mně nejlepší doom-podobné hry pro Amigu.

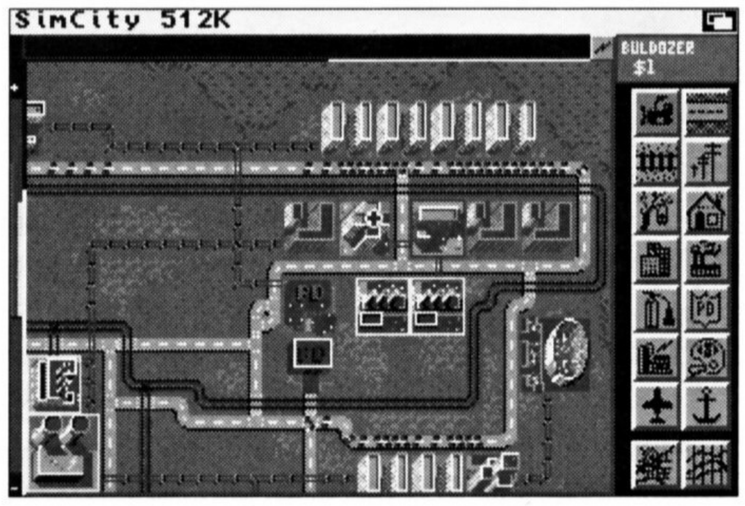
Klasika: Sim City

Red Rose

Amiga si spokojeně bootuje a já přemýšlím, kterou hru bych mohl tak vybrat pro rubriku vzpomínkových her. Jsem typ hráče, který nemá rád strategické hry (omlouvám se všem stratégům), protože se v nich víc přemýšlí než hraje a to pro mně skutečně není. Ovšem taky jsem člověk zvědavý a tuším někdy před rokem jsem mně napadlo, že bych mohl nějaké té strategii přece jen přijít na kloub a začal jsem prohledávat CD a HD jestli něco nenajdu.

Hlavním kritériem bylo, že ona hra musí mít vyvážený poměr mezi přemýšlením a hraním. Nakonec jsem to našel: Sim City! Hru jsem objevil na HD v archivu DMS. Po rozbalení v HF-Mounteru jsem se ujal jakési simulované instalace, protože installer nebyl přítomen, a tak jsem zkrátka všechno zkopnul do jednoho adresáře a hru spustil. K mému úžasu, bez problému naskočila a tak jsem vybral "New Game" a potom mapu, která mi připadala nejpřijatelnější. Pro zvědavce je to ta, která vypadá jako ostrov ze všech stran obklíčený vodou.

A co dál??? Tady někde začínají první pokusy o strategie. V titulku problikávají nápisy typu: "je třeba více továren", "je třeba více obchodů", "je třeba více domů". Továrny a obchody jsou asi k ničemu, když nikde nejsou žádné domy a tak je třeba postavit nějaký ten domek a aby netroškařil, tak rovnou sídliště. Prvních šest domů, jeden obchod, jedna továrna, postavit elektrárnu? Jadernou nebo tepelnou? Hrajeme ve velkém, takže jadernou. Chvíli klid, a zase další nápis: "je potřeba více silnic". Takže postavit nějaké ty cesty a jedeme dále...



Má to být recenze a né román, takže nebudu popisovat celý průběh hry. Na poprvé jsem zbankrotoval asi po dvaceti minutách, ale nevzdal jsem se. Po několika dnech, kdy jsem si nepouštěl nic jiného, se mi už dařilo postavit město do 50.000 obyvatel. Ovšem když překročím padesátitisícovou hranici, začne město mírně prodělávat a po nespočetně krát jsem zkoušel znovu a znovu, ale vždycky to mělo stejný konec: potupný bankrot. Ale možná na to časem přijdu, jak dál. Hrával jsem to jednou i tak, že když jsem měl dva dny volno, tak jsem jeden večer hru dostal do stádia, kdy docela slušně vydělávala a potom šel spát. Ráno jsem hru uložil s narostlým výdělkem za celou noc a zkoušel stavět dále.

Ono to celkem jde, ale jakmile postavíte letiště a přístav, tak už se to nedá zachránit. Hlášení o dopravní zácpě, zříceném letadle a sídlišti v plamenech, nejsou překvapením, protože když se nedaří, tak už to jde přímou cestou k bankrotu. Když se zřítí letadlo, začne hořet celý blok domů, a musíte postavit další hasiče, nebo to rozrýt buldozerem. Dopravní zácpa se dá vyřešit další cestou vedle té ucpané, ale více pomůže obtáhnou zácpu železnicí (vypadá to spíše jako tramvaj, ale to nevadí). Pokud by se to někomu nedařilo, existuje pro tuto gamesku jeden cheat a to: stiskněte CapsLock tak, aby svítil a napište FUND, tím vám přibude 10.000 dolarů. Toto jde použít kolikrát chcete, ale stává se, že když to použijete víckrát, objeví se nápis: "Schopnější provedli převrat" a ve městě to způsobí dost velký zmatek. Poboura to některé domy, obchody a továrny, poničí to cesty železnice i elektrické vedení. Pokud to není moc zničené, dá se to pospravovat do původního stavu, ale chce to rychlost, protože v okamžiku převratu začnou peníze neuvěřitelnou rychlostí ubývat.

Až bude nejhůř, dají se zvýšit daně obyvatel. Doporučuju, ale pouze na 10%, protože když budou daně vyšší než 12%, objeví se nápis "vysoké daně - obyvatelstvo stávkuje", což způsobí rovněž rapidní úbytek peněz. Pravém dolním rohu jsou dvě tlačítka, která po kliknutí na ně zobrazují informace o vámi postaveném městě. Pod prvním tlačítkem se nachází křivky vývoje obydlení, rozkvětu obchodů a továren, kriminality, ekologie atd. a to v předpovědi na 10 nebo 120 let. Pod druhým tlačítkem je zmenšená mapa vašeho města, na kterém se zobrazují údaje o hustotě obydlení, mapa cest a železnic, elektrifikace, místa zvýšené kriminality, autority policie atd., podle toho co si vyberete. Dá se napsat, že je to výborná hra, která asi zaujme, ale né každého. Já ji mám na hardu už přes rok a za tu dobu se mi nahromadilo asi dvacet postavených měst.

Všechny jsou uloženy v místě, kdy docela slušně vydělávají a pokud mám náladu, tak si některé vyberu a zkouším ho ještě vylepšit. Ovšem moc se mi to nedaří (ale snad se časem zadaří). Pokud patříte k pařanům, které strategické hry neberou, měli by jste to zkusit se Sim City. Hra je staršího data a tuším spatřila světlo tohoto světa někdy v roce 1989, což ji plně určuje pro vzpomínkovou rubriku Amiga MAXu. Po nějakém čase dostala tato hra úctyhodného nástupce v podobě SimCity2000, která je už o poznání složitější (což znamená, že to už pro mně asi nebude) a staví se tam už i například vodovodní rozvody potrubí v podzemí města, navíc se staví věznice, školy atd.

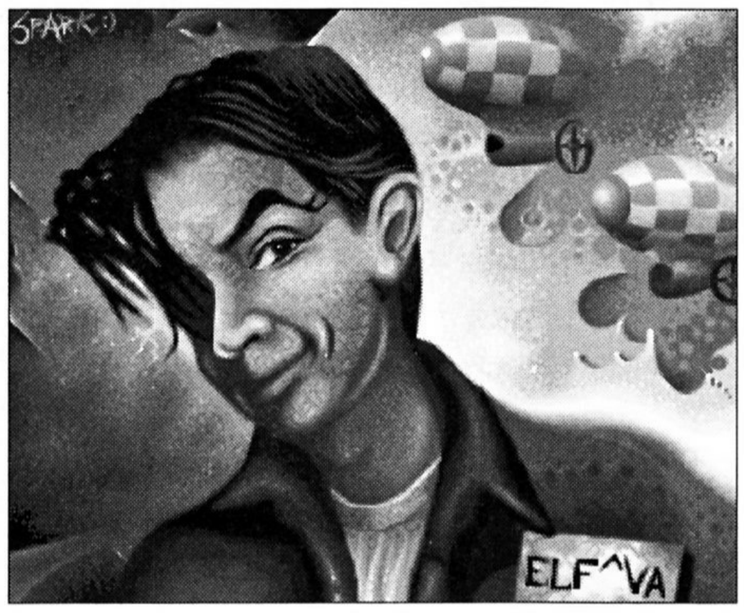
Zkrátka pro ty, kteří strategie nemilují, je Sim City, a pro zastánce strategií (k nimž rozhodně nepatřím) je více SimCity2000. Určitě jsem nenapsal všechno, co Sim City nabízí, ale z větší části je to schválně, abych něco nechal pro případné nové hráče.

Rozhovor: Elf/VenusArt

AGASLAYER & JOE

Dnes bychom vám chtěli představit autora amigáckých portů Heretica, Hexena a hry Wolfenstein3D. Pokud jste četli TopSecret15 na ARCD3, měl jsem už možnost s ním udělat rozhovor. Ale teď jsme s Elfem udělali společně s Joem pro AMax další, podrobnější interview. A kom to pořád píšu? Je to ELF, kdysi známý pod jménem BJSEBO, hlavní kodér polské superskupiny Venus ART. A pro úplnost jej na úvod trochu více představím. Jmenuje se Sebastian Jedruszkiewicz, má 25 let, bydlí v Štětíně (Szczecin) a je studentem informatiky a v tomto roce končí školu. Jeho konfig Amigy je: AMIGA 1200, Blizzard PPC 603-200MHz/040-25MHz, 64MB RAM, CD.

Tady si aspoň Joe vyzkoušel, jaké to je dělat interview skrz IRC, když byl split a velmi hrozné lagy :). Ač byl Elf unaven a hrozně nevyspán, ochotně odpovídal na zvídavé otázky Joea a mě :). Takže vzhůru do víru rozhovoru!



AMax: Udělal si porty pro Heretica, Hexena a Wolfa, proč si neudělal pro Dooma?

Elf: Protože když se ukázaly zdrojáky Dooma, hned bylo několik hotových portů (doslova za několik dní), tak místo "portování" jsem pařil ;)

Proč Tě napadlo udělat porty pro PPC?

Mám PPC a tak ho chci nějak využít, kromě vyhřívání místnosti. Miluji programovat na PPC, protože je rychlý ;), nemusím se starat o rychlost kódu jak na 68k (což ovšem neznamená, že se nestarám).

Který port si udělal jako první, Heretic nebo Hexen?

Doslova stejně ;), když se kompiloval Heretic, upravovaljsem CEDem zdrojáky od Hexena a naopak.

A v souvislosti s 68k vs. PPC?

Vždycky nejdříve píšu verzi pro 68k, protože je lehčí ji debugovat.

Za jak dlouho od získání zdrojáku si měl hotový port?

Fungujícího Heretica jsem měl hotového za dva dny.

Je lehčí napsat port pro 68k nebo pro PPC?

Z programátorského hlediska mezi 68k a PPC není žádný rozdíl (kromě assembleru samozřejmě ;)), kód 68k (hlavně se symboly do debuggeru) je kratší, tak se lehce pracuje.

Kolik bylo chyb v první kompilaci?

Nedělám si takové statistiky, nepamatuju si kolik bylo chyb ;)

Který PPC kernel je Tvůj oblíbený a proč?

Nemám nějaké velké výhrady k žádnému z PPC kernelů (no asi kromě toho, že mi WarpOS často padá), podporuju PowerUP, protože mám ty správné nástroje.

Jak to bude s porty pro 68k a AGA? Budeš je dál ulepšovat, nebo budeš radějí podporovat PPC?

Budu, ale až budu mít trochu času. Mám teď hodně práce, proto jsem dlouho nereleasnul nové verze portů. Ale chystám také verze pro WOS. Pořád mi ale některé věci nesedí ;), například obsluha grafických karet.

Který port máš radši? Hexen nebo Heretic?

Hexen se lépe hraje ;), ale Heretic je lépe udělán a do Hexena jsem se asi už měsíc nekoukal..., asi proto, že jsem se teď spíše zaobíral portem pro Wolf3D ;). Teď dokončuju demo na Astrosyn (párty v Polsku 20.-21.3.) a musím už psát diplomovou práci.

Na kolik procent jsou dokončeny porty?

Nevím na kolik, ale žádný ještě není dokončen na 100%. Ale myslím si, že Hereticovi toho už moc nechybí. Trochu ještě upravit rychlost pro 68k a několik bugů by se ještě našlo. Ale za to Hexen ještě nepřekročil hranici 50%.

Máš rád takové hry? Myšleno 3D?

Mám, ale spíš z programátorské stránky - hraju je málo.

Čekáš na doomovku Enforce od Insanity?

Čekám, ale spíš abych viděl, jak vypadá 3D engine, hrát asi moc nebudu...

Co umějí porty v porovnání s komerčními PC verzemi her?

Hexenový port nic ;). Heretic má hi-color (15 bitů) bilinear filtering (zanedlouho také mipmapping) a také vysoké rozlíšení (také potřebující upravit).

A jak je to s hudbou v těch portech?

Hudba a zvuky fungují úplně stejně jako v Doomu, jenom že Jacek Cybulrczyk *(znám jako NOE, druhý z Venus ARTu - pozn. AGAs)* napsal nové mixování a doomsound.library byla přejmenována na hereticsound.library.

Co můžeš říct o portu pro Wolf3D?

Wolf je takový jaký je - velmi pomalý. Takové překvapení! Měl jsem jeden volný den, tak jsem udělal port. Nebudu ho dál upravovat (asi) a asi vypustím volně zdrojáky, ať si jiní hrajou. Udělal jsem port ze zdrojáku ID Software, jenom z portu linuxového. Je to verze pouze pro 68k, neměl jsem čas ho předělat pro PPC. Možná ho někdo jiný dodělá pro PPC, na 040-25MHz má 11 fps (polovina obrazovky) a na plné obrazovce má kolem 6-7 fps. Nevyžaduje FPU.

Jaký je framerate u Hexena a Heretica?

Hexen (u něj jsem udělal pouze PPC verzi) má kolem 25 fps. Heretic pro PPC (603-200MHz) 36 fps a pro 040-25MHz kolem 9-10 fps.

Co si myslíš o jiných portech Hexena a Heretica?

Hexena jsem žádného neviděl. A Heretica pouze od Stefana Hausera a pouze pro PPC. Trochu mi to padalo, ale myslím si, že to je chyba WOS'e. Ale víc neřeknu, protože z některými jsem na valečné stezce ;) *(a my jsme podle pionýrského slibu neprozradili s kterými, jak jsme Elfovi slíbili, zgadzasz sie Elf? ;) - pozn. AGAs)*

Změnil se nějak Tvůj postoj k Amize?

K Amize se stavím pořád stejně: miluji Ji! Ale v Amiga Inc. jsem už důvěru ztratil, mám už dost čekání...

Jaké jsou další plány Venus ARTu?

Co se týká scény, žádné. Demo na Astrosyn není dokonce naše (i když používá náš engine). Já teď musím obhájit diplomku a NOE hledá práci. Možná, že dokončíme nějaký z našich herních projektů, ale ještě nevím kdy.

Děkujeme za rozhovor!

Oki, ;), cya!

Ale pak už bohužel musel na hodinu...

Pokud zase nebude blbnout pošta (na což se ta česká obzvlášť specializuje), měl bych obdržet speciální CD od Venus ARTu s projekty, takže potom to Joe hodí na ARCD4 a můžete se aspoň na něco těšit. Doufám, že se vám rozhovor aspoň trošku líbil. Když ne, ukamenujte mě ve Voticích (pokud ovšem budou a hlavně kdy, protože já si jedu 100% 17.-18.4. do Polska na párty!).

Listárna

Milá redakce,

chtěl bych vám touto cestou poděkovat za skvělý časopis, který pro nás Amigisty připravujete. Vlastním Amigu už dost dlouho a taky se zajímám o to, co se kolem ní děje. Velice mě zajímají články pana Krenželoka, které docela podrobně rozebírají poslední události kolem Amigy, a taky krátké novinky (je až neuvěřitelné, kolik věcí se pořád ohlašuje). Situaci Amigy sleduji pečlivě a někdy se až divím, jak můžete v takové špatné době přinášet pořád takovou spoustu informací. Nejvíc se tomu divím u her, vždyť skoro nic nevychází a stejně má Amiga Max o čem psát. Chtěl bych se proto zeptat na několik věcí:

1) Jak získáváte do vašeho zpravodajství pořád tolik novinek?

2) Odkud berete software a hry na recenze?

3) Jakým způsobem získáváte rozhovory se zajímavými lidmi od Amigy? Jsou to všechno vaše původní, nebo jsou opsané z jiných časopisů?

4) Některé ohodnocení her se mi moc nelíbí - občas je nějaká hra přehodnocená, nebo jí naopak dáte málo procent. Jak při hodnocení postupujete?

Jinak se mi ale Amiga Max moc líbí, je to jediné čtení o hrách na Amigu. Taky je moc pěkný nový vzhled AR. Přeji vám všem hodně úspěchů do další práce a mějte se fajn.

S pozdravem *Marek Tomeček*

Milý Marku,

děkujeme za pochvalu i menší kritiku, Petra Krenželoka budeme pozdravovat. Zde jsou odpovědi na Tvé otázky:

1) Zpravodajství v AMIGA Review obstarávají dva lidé, jejichž internetové zpravodajské stránky Czech Amiga News *(http://www.realdreams.cz/amiga/IndexCZ.html)* byly za uplynulý rok oceněny jako "nejlepší stránky věnované Amize na světě". Jsou to již jmenovaný Petr Krenželok a Pavel Strejček - ExiE. Dělají svou práci už poměrně dlouho a mají velmi dobře rozvržené kontakty po celém širém amigovském světě. Není tedy divu, že jim neunikne sebemenší maličkost a mají dění kolem Amigy dobře zmapované. My si velice vážíme toho, že své zprávy uveřejňují kromě internetu i v našem časopise.

2) Software, který je popisován v AR, se vyskytuje převážně na Internetu jako freeware nebo shareware (volně šiřitelné programy) a odtud jej také stahujeme. Co se týče komerčních programů a her, tak ty nám dodávají přímo jejich zahraniční výrobci. Například hry nám chodí přímo od kanadského ClickBoomu, z Německa od firmy APC&TCP apod.

3) Některé rozhovory v Amiga MAXu jsou převzaté z různých internetových periodik (např. AmigaFlame; the.Newt) a vždy je u nich uveden jejich zdroj. Většinu si ale obstaráváme sami. Probíhá to většinou tak, že dotyčnému pošleme otázky mailem a on pošle zpátky odpovědi - tak tomu bylo například v případě rozhovoru s firmou Ancor v minulém Amiga MAXu. Jiným způsobem je dělání interview přímo "naživo" přes internet, přes celosvětovou síť IRC, viz například rozhovor v tomto čísle s polským programátorem Elfem. Já jsem psal AGASlayerovi otázky, ten je tlumočil do polštiny a Elf odpovídal. V některých případech jsou rozhovory vedeny osobně (na různých párty, výstavách atd.)

4) To je problém asi všech počítačových časopisů. Jednomu autorovi se hra může líbit, ale druhý ji označí za naprostou koninu. Jedná se o subjektivní hodnocení autora článku, to mu nemůže nikdo zazlívat. Svůj obrázek o kvalitách hry si může udělat každý sám.

Mimochodem - Amiga MAX není jediný, o hrách se píše např. i v amatérském časopise Fénix, viz novinky v AR 42.

Vážená redakce,

jsem předplatitelem vašeho ARCD. Doposud jsem byl se všemi CD (1 i 2) spokojen, ale když mi přišlo ARCD3, byl jsem nepříjemně překvapen. Ani ne tak obsahem, jako spíš funkčností. Někdy moje mechanika ARCD3 načetla jen částečně, měla problémy s nalistováním některého adresáře a kopírování z něj bylo velmi pomalé. Často se ale stává, že mi CD-ROMka vaše poslední CD nenačte vůbec, ať se snaží sebevíc. Když jsem si médium pozorně prohlédl, až jsem se zděsil jak je průhledné! Za kvalitnější CD bych si klidně i připlatil...

Jan Kačer

Bohužel, takový dopis není ojedinělý. Při duplikaci ARCD3 byla použita odlišná média, než v předchozích sériích. Tato CD novější mechaniky bez problémů načtou, ale starší dvou- a čtyřrychlostní mechaniky s nimi mají problémy. To se týká také majitelů CD32. Již jsme podnikli kroky, aby se takové problémy propříště neopakovaly a na duplikaci jsme měli k dispozici média se silnější vrstvou.

Pokud máte s provozováním ARCD3 nějaké potíže, obraťte se na svého prodejce nebo přímo na redakci, výměnou dostanete kopii ARCD3 na kvalitnějším médiu.

za redakci **Joe**

Autorizovaný servis f. COMMODORE

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

Montáž HDD do AMIG

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

Náhrada membrány KB Amigy 600

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

Hry CD32 a Amiga

CG005	Bundle Akira + Gulp (2CD) + ZDARMA 3CD (CD32) *- Zool, Now Games (100 her), Chaos Engine*	☺490
CG014	Amiga CD-Sensation V2 - Golden Games	↓↓↓☺120
CG016	Amiga ClassiX Vol. 1 (400 her, Amiga CD) - NOVINKA! *- Testament, Alien Breed 2, Apidya, Apocalypse, Armourgeddon, Canon Fodder 1&2, Dark Seed, First Samurai, Gods, Ishar 3, Lion King, Lotus III, Syndicate, Turrican 3 a mnoho dalších...*	☺880
CG018	Akira (Amiga CD / CD32)	↓☺250
CG025	Arcade Classics MKII (Amiga CD)	650
CG042	Assasins - Ultimate Games Volume 3	☺740
CG030	Big Red Adventure (Amiga CD)	☺890
CG060	Brain Damage Pinball (Amiga CD)	☺890
CG061	Buble & Squeak (CD32)	☺690
DG130	Capital Punishment (Amiga)	960
CG085	Cedric (CD32)	↓☺990
CG100	Chaos Engine (CD32)	↓☺120
CG110	Civilisation (Amiga CD)	↓☺690
CG180	Eat the Whistle (Amiga CD) fotbal - NOVINKA!	☺830
CG192	Final Odyssey (Amiga CD) - NOVINKA!	☺1290
CG194	Flying High (Amiga CD)	☺890
CG196	Foundation (Amiga CD) - NOVINKA!	☺1490
CG199	Gamers Delight 2 (Amiga CD)	510
CG202	Gamer Software - disky z časopisu CD32 Gamer (CD32)	99
CG204	Games Room (Amiga CD) - NOVINKA!	☺490
CG206	Genetic Species (Amiga CD)	↓☺1390
CG209	Grandslam Gold Collection - 3 hry (CD32)	290
CG215	Gulp (Amiga CD)	↓↓↓☺250
CG300	Microcosm (CD32)	↓↓↓☺350
CG311	Myst (Amiga CD)	☺1890
CG313	Napalm (Amiga CD) - NOVINKA!!!	☺1890
CG316	Naughty Ones (CD32)	☺690
CG325	Nemac IV (Amiga / Amiga CD)	☺740
CG327	Nick Faldo's Golf (CD32)	↓☺120
CG330	Nothing but Tetris (Amiga CD)	620
CG335	Now Thats What I Call Games (Amiga CD/CD32)	↓↓↓☺150
CG340	OnEscapee (Amiga CD)	☺1330
CG345	Pinball Illusion (CD32)	↓↓↓☺320
CG360	Quake (Amiga CD) - NOVINKA!	☺1990
CG400	Samba World Cup (Amiga CD) fotbal - NOVINKA!	☺1190
CG412	Sensible Soccer Int. (CD32)	↓↓↓☺150
CG420	Shadow of the 3rd Moon (Amiga CD)	☺1290
CG425	Simon the Sorcerer (Amiga CD) - NOVINKA!	☺680
CG430	Sixth Sense Investigations (Amiga CD) - NOVINKA!	☺1020
CG426	Spherical Worlds (Amiga CD)	↓☺1090
CG435	Strangers AGA (Amiga CD)	↓☺890
CG445	Street Racer (Amiga CD) - NOVINKA!	☺710
CG460	Theme Park (AGA + ECS) (Amiga CD) - NOVINKA!	☺740
CG464	Time of Reckoning - datapack Quake&Doom - NOVINKA!	☺940
CG466	Trapped2 (Amiga CD)	☺880
CG475	Ultimate Gloom (Amiga CD) - NOVINKA!	☺740
CG480	Ultimate Super Skidmarks (Amiga CD) - NOVINKA!	☺740
CG485	Uropa 2 (Amiga CD) - NOVINKA!	☺1390
CG495	Virtual Karting 2 (Amiga CD) - NOVINKA!	☺790
CG496	Vital Light (CD32)	↓↓↓☺250
CG490	Wendetta (Amiga CD / CD32)	↓↓↓☺690
CG550	Zool (Amiga CD ROM / CD32)	↓☺150

Software na CD

CS001	1700+ Textures for Desktop Video with Amiga	☺490
CS008	8-OK Pack: Animatic, LSD&17Bit Compendium Vol. 1, *- Gamers Delight, Terra Sound Library, Saar/Amok II, Magic Illusions, Aminet 8, Nexus Pro Volume 1 (8CD)*	↓☺1090
CS014	Amiga CD-Sensation V1 - Demos Are Forever	↓↓↓☺120
CS016	Amiga Joker CD	430
CS027	Aminet 12	↓↓↓☺150
CS026	Aminet 13	↓↓↓☺150
CS024	Aminet 15	↓↓↓☺150
CS032	Aminet 21	☺310
CS034	Aminet 22	☺310
CS033	Aminet 23	☺310
CS031	Aminet 24	☺420
CS025	Aminet 25	☺420
CS035	Aminet 26	☺420
CS028	Aminet 27	☺420
CS022	Aminet 28	☺420
CS021	Aminet 29 - NOVINKA!	☺420
CS030	Aminet 30 - NOVINKA!!!	☺420
CS019	Aminet Set 3 (4CD)	↓↓↓☺690
CS020	Aminet Set 4 (4CD)	☺1150
CS017	Aminet Set 5 (4CD)	☺1150
CS023	Aminet Set 6 (4CD)	☺1150
CS029	Aminet Set 7 (4CD) - NOVINKA!!!	☺1150
CS040	Animatic	↓↓↓☺150
CS041	Anime Babes - Special Edition	740
CS043	Beauty of Chaos	↓☺250
CS051	Color Collection	480
CS054	CybergraphX v.4 - NOVINKA!!!	☺950
CS055	Deluxe Paint 5 CD - NOVINKA!	☺990
CS061	Erotic Collection	370
CS080	Frozen Fish 1995	540
CS085	Giga Grafics CD 1 - 4 (4CD)	570
CS086	Giga PD v3.0 (3CD)	340
CS087	Geek Gadgets 2	☺470
CS120	Illusions in 3D	340
CS121	Light Rom Gold	↓☺790
CS125	Lightwave Enhancer CD	790
CS127	Light ROM 6 (4CD) - NOVINKA!!!	☺1390
CS128	Meeting Pearls IV	↓☺190
CS131	Megahits 7	☺460
CS136	Mods Anthology (4CD)	☺950
CS140	Network CD 2	510
CS151	Octamed Sound Studio v1	↓↓↓☺390
CS153	Personal Paint 7.1 CD	↓↓↓☺990
CS154	Photolite	660
CS155	p-OS PreRelease	☺790
CS160	Scala MM 400 CD - NOVINKA!	☺13990
CS161	Scala Plug In	1190
CS162	Sci-Fi Sensation Version Rel. 2	↓☺400
CS163	Scene Xplorer - NOVINKA!	☺290
CS182	Spectrum CD 1998	☺630
CS185	Superautos 94/95 & Studien	↓☺120
CS201	Workbench Add-On Volume 1	560
CS230	Zoom Release 2	450

Photo CD

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

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

javosoft® COMPUTER

Předplatné ČR AMIGA Review

Příjmení a jméno

Ulice (č.p.)

PSČ, Město

Rodné číslo /

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

31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 **37-48** **43-54**

Objednávám si Coverdisky k těmto časopisům (požadovaná čísla zakroužkujte)

31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 od čísla 49 již CVD nebudou

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

31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 od čísla 49 již APD nebudou

Časopisy AR 13-30 si lze objednat pouze na dobírku - 1ks za 15,- Kč (minimálně 5ks)

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

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

Zaplatil jsem [ ] kusů Coverdisků x 15,- Kč tj. [ ] Kč

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

Evidenční číslo: [ ]

AMIGA Review Bazar

Příjmení a jméno

Ulice (č.p.)

PSČ, Město

Telefon /

k zastižení od/do

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

Název zboží	Stáří	Cena

Soukromá inzerce AMIGA Review

Příjmení a jméno [ ]

Ulice (č.p.) [ ]

PSČ, Město [ ]

Telefon [ ]

označte křížkem řádky, které mají být otištěny ▲

Koupě [ ] Výměna [ ] Ostatní [ ] Prodej [ ] - software, náhr. díly

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

Podpis

AMIGA Review Bazar

Amiga:
Amiga 1200 Infinitiv Tower - 6300 Kč
Amiga 1200 Desktop Dynamite - 4500 Kč
Amiga 1200 Magic HD40 - 6900 Kč
Amiga 1200 HD40 - 5200 Kč
Amiga 1200 Desk. Dynam. HD260 - 5200 Kč
Amiga 1200 Magic - 5000 Kč
Amiga CD32 + SX1 + 4MB + FDD - 6000 Kč
Amiga CD32 - 2600 Kč

Monitory:
Commodore 1084S - 2900 Kč
Phillips 8833 - 3200Kč
Phillips 8832 - 3000Kč
Amiga 1438 - 5000 Kč

Turbokarty / RAM karty:
Blizzard 1230III+8MB - 3500 Kč
Blizzard 1230IV+8MB - 3800 Kč
Blizzard 1230IV+16MB - 4200 Kč
Blizzard 1230IV+32MB - 5000 Kč
Blizzard 1240 + 16MB - 6800 Kč
Blizzard PPC603e+/200/040 - 15900 Kč
Blizzard PPC603e+/200/040 + 32MB - 19000 Kč
Blizzard PPC603e+/240/040 + 32MB - 20000 Kč

HD, CD-ROM, FDD:
HD 420MB - 1000 Kč
HD 420MB 2.5" - 1900 Kč
Ext. FDD 3.5" DD - 1100 Kč

CD: Fresh Fish 7 - 100Kč, Meeting Pearls vol.1 - 100Kč, Amiga Times - 500Kč

Hry CD32: Magic Island - 200Kč, Jame Pond 3 - 150Kč, Trapped - 300Kč

Ostatní: DIGI Booster Pro - 500Kč, Zorro BUS Z2 + videoslot - 3500Kč, Blizzard SCSI kit - 2500Kč, Blizzard SCSI kit pro 1230/III - 2500Kč, CD32 MPEG modul - 5700Kč, Micronik 4 IDE adapter - 1000Kč, ATonce A500/Plus - 1000Kč, Modem Microcom 28.8 - 1500Kč, FG24+zdroj - 3000 Kč, Vidi 12 - 1400Kč, AURA PCMCIA - 3800Kč, MIDI - 1200Kč, HP Desk Jet 400 - 2500Kč, Octagon SCSI - 1500, FastATA - 2400Kč.

ATLANTIDA Publ., tel. 02/375754, Po-Čt 13-17 hod.

Soukromá inzerce

Prodej

HDD 210 MB za 1200 Kč, kabel na propojení HDD s Amigou s 2,5" na 2x3,5" (2 kusy), redukci na VGA monitor k Amize za 240 Kč, napájecí zdroj 200 W s vývodem pro Amigu a CD ROM za 950 Kč a náhradní IO a klávesnici na A500
Koenigsmark Martin, U Nikolajky 16, 150 00 Praha 5, Tel.: 02/5358625

Prodám myš pro počítače Amiga, tři tlačítka, nová, nepoužitá, cena 100 Kč.
tel.:035/616 35 79 pouze v pracovní dny

A500 - 1 MB za 1500 Kč, Amiga 500+ za 1000 Kč, TV-emulátor za 700 Kč, turbokartu MTech - 2000 Kč, Chip RAM 2 MB 2000 Kč, řadič s 2 MB ZIP - 3000 Kč, tiskárnu Commodore MPS 1230 za 1500 Kč, 500 disket á 6 Kč i s obsahem, plno literatury
Ota Mencl, Lípová 2665, 438 01 Žatec, tel.: 0397/740302

Prodám A500 ROM 3.1 a 1.3 HDD Coner 210 MB, instal. systém 3.1, MUI 3.1 bez vadných sektorů. Levně.
Rokyta Frant., Štěpnická 1093, 686 06 Uh. Hradiště

Koupě

Koupím interface pro PC klávesníci pro Amigu CD32 a hry pro CD32 Vendeta a Lotus Trilogy.
Tel.:0508/21613 od 15 h do 19 h

Ostatní

Sháním hry na Amigu 1200. Převážně mám zájem o novinky.
Rieger Josef ml., Holohlavy 85, 503 03 Smiřice

Předplatné a AMIGA Review Bazar

Předplatné v ČR

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

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

Časopisy AR 13-30 si lze objednat telefonicky či písemně na dobírku za 15,- Kč/kus + poštovné. Minimální objednávka je 5 kusů. Tuto částku nehraďte na náš účet!

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

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

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

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

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

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

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

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

Předplatné v SR

Distribuci časopisu AMIGA Review předplatitelům na území Slovenské republiky zajišťuje od počátku roku 1997 výhradně firma *ABOPress, Vajnorská 134, 831 04 Bratislava, telefon 07/44453334, 44453331*

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

Soukromá inzerce

K podání soukromé inzerce je určen kupón, který je vytištěn na předchozí straně. Křížkem do čtverečků za vašimi nacionálemi označte řádky, které chcete uvést jako kontakt do vašeho inzerátu.

Inzerce ve všech rubrikách je placená a v rubrice *Prodej* nelze inzerovat hardware. Ke kuponu přiložte 4 kusy poštovních známek v hodnotě 4.60 Kč (platí od čísla 30).

V případě, že chcete zvěřejnit řádkový komerční inzerát, zašlete složenkou na adresu redakce 200,- Kč za každý inzertní kupon. Kopii složenky přiložte ke kuponu.

AMIGA Review Bazar

Zboží do komisního prodeje je přijímáno dvěma způsoby.

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

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

Poptávka na zboží

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

Předplatné AR CD

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

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

Rodné číslo (podle něj budete veden v evidenci)

Čísla které objednáváte (např. AR CD 2,3 či AR CD 2-3)

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

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

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

JIŽ VYŠLY NÁSLEDUJÍCÍ ČÍSLA: 1, 2, 3

Seznam prodejen AR

Praha	CD	Klub602, Martinská 5
		AllStar, Šumavská 19
		Amiga a PC shop, Čimická 166
Brno	CD	Knihkupectví Ryšavý, Česká 31
Ostrava		Profesio, Hollarova 14
Plzeň		-
Hr. Králové		AGI HK, Rokytanského 169
Pardubice		Amiga Skore, Tř. Míru 109
Havířov	CD	Javosoft, Svornosti 2
Teplice		SAT Elektro, Nám. Svobody 1
Děčín		BBS, Plzeňská 9
Domažlice		-
Příbram		Videostudio Fonka, Čechova 114
Kopřivnice		Animage Studio, os. vlak. nádraží
Ostrov n/Ohří		Krats, Staré náměstí 18

AMIGA® Bazar

Kupte si nový starší počítač

Vykupujeme a prodáváme následující počítače

Amiga 1200 (Tower), Amiga CD32, Amiga 4000

a příslušenství k těmto počítačům jako

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