

48

9/99

CENA 59 Kč (S DISKETOU 79 Kč)

# AMIGA

## REVIEW

### Linux 1999

Nová distribuce Linuxu  
pro procesory PPC



### ImageFX 4.0

Poslední verze grafického  
a efektového programu

### MSX emulátory

## AMIGA MAX

### Worms & Nightlong

Návrat Teamu17

### T-Zer0

Vynikající Shoot'em Up



**ROOPERT**  
Česká logická hra

Publishing  
**ATLANTIDA**



9 771211 146009

48



# Máte již všechny čísla AMIGA Review CD?

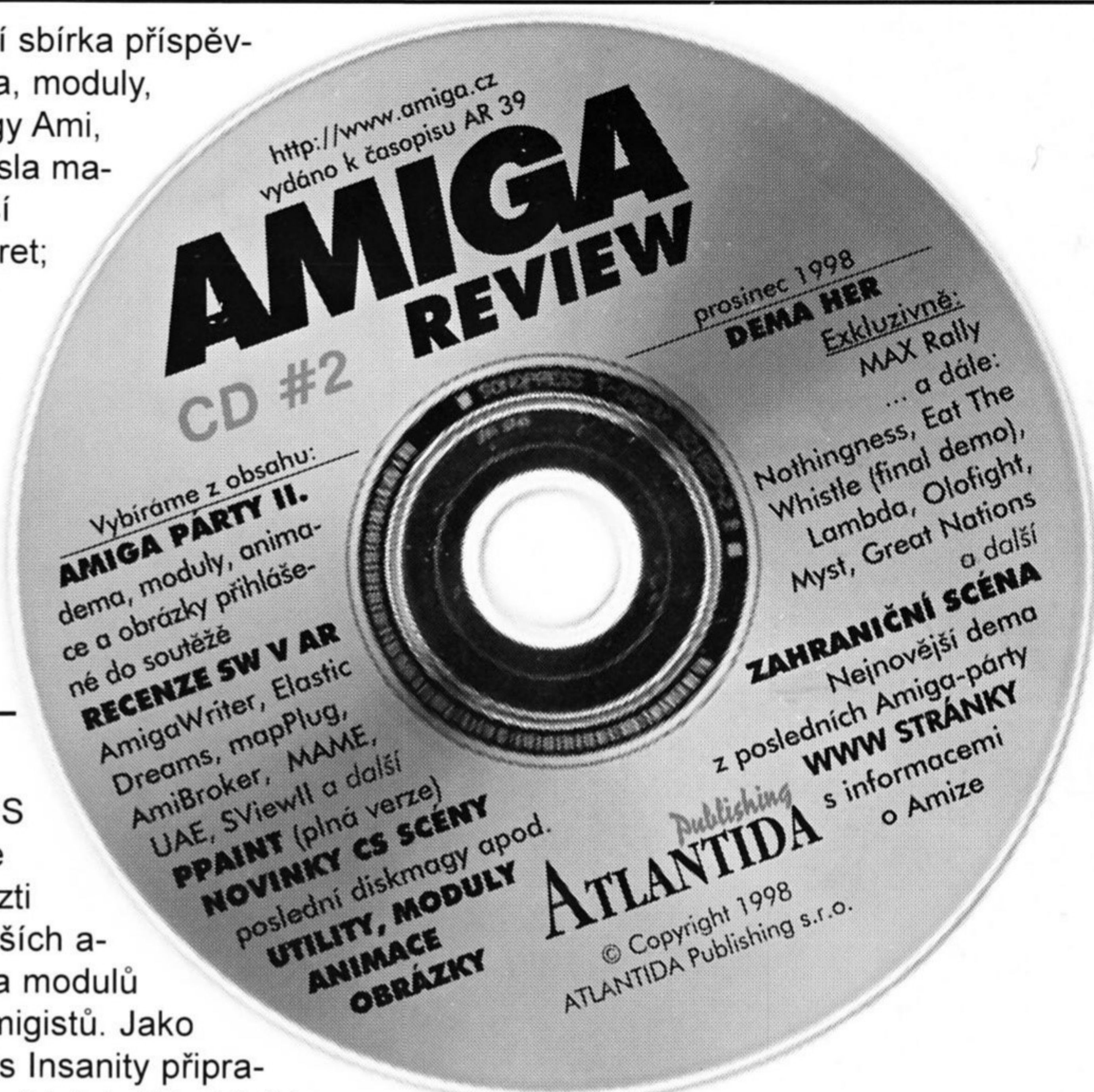


**Archiv české scény:** diskmagy Guru, Exit, AmigaCS, TopSecret, AmigaPositive, AmigaStorm, Magic, AWB magazin, MIPReport a další; dema od českých skupin Vectors, Division, Insanity, Pici, HMC, 4TM a další; hudební moduly od slavných skladatelů jako Trixie, Wolf a dalších; hry od českých autorů: Sinuhead,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

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

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

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



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

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

**Česká scéna:** čerstvé diskmagy Top Secret 17 a 18, MIP Report 4, soutěžní příspěvky z akcí WorkShock III. a MaleS '99, Bible Kralická, moduly od Hollowmana^tSG

a Poisona, mp3ted, Invitation od Vertical Syndicate, výborná česká freewareová logická hra Pacomix 2.

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

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





Vydává:

ATLANTIDA Publishing s.r.o.  
Michal Suk  
Čechova 4, 170 00 PRAHA 7  
e-mail: [suk@amiga.cz](mailto:suk@amiga.cz)

Šéfredaktor AMIGA Review:  
Tomaš Benda  
[benda@amiga.cz](mailto:benda@amiga.cz)

Šéfredaktor Amiga MAX:  
Josef Komárek  
[joe@amiga.cz](mailto: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,  
Petr Hudeček, Jan Pečenka,  
Jan Konečný, Jiří Procházka,  
Tomáš Chládek, Boleslav  
Kristen, Tom Przybyla

Obálka:

Silicon Graphics

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](mailto: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.  
Radlinského 27  
811 07 BRATISLAVA  
tel.: (07) 354979, 80

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.

© 1999 ATLANTIDA Publishing

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



Tak nám pomalu končí léto.

Nevím proč, ale poslední dobou nám společnost Amiga Inc. vždy nějakým způsobem zkomplikuje vydání AMIGA Review. Minule to bylo ohlášení týkající se Linuxu, které Amiga Inc. sdělila asi dva dny před naší uzávěrkou, tentokrát nás pozdvihla ze židlí zprávou, že Jim Collas odchází z postu ředitele této společnosti. Nic dalšího v tuto chvíli bohužel už nevíme, Amiga nikde nedělila důvody Collasova odchodu - na podrobnější informace si tak budeme muset počkat až do dalšího čísla.

Jinak letošní léto bylo plodné i z jiných hledisek - naprosto neznámá společnost Iwin ohlásila založení divize Amiga a výrobu počítačů kompatibilních s řadou Amiga Classic, které by se měly objevit na trhu už v průběhu tohoto měsíce. Komentář naleznete na straně XXX a bližší informace a technické specifikace na straně XXX.

Zároveň se uskutečnila největší Amiga výstava - World of Amiga '99 (viz strany XXX), kde měl být v prodeji i AmigaOS 3.5. Bohužel se vývoj pozdržel a verze 3.5 bude k dispozici až později. Ideální situace pro české uživatele by nastala, pokud by do tohoto jediného update po několika letech byla zařazena i česká lokalizace. Jak se vůbec vyvíjí překlady do češtiny a o souvislostech s verzí 3.5, se můžete dočíst na straně XXX.

A konečně se první víkend v září odehrála i první Amiga párty v Čechách v nové sezoně - Apocalypse '99 v Brandýse na Labem. Krátký report spolu s výsledky všech comp je umístěn na straně XXX.

Důležitých událostí posledních dní bylo tedy povícero, proto jsme se jim rozhodli věnovat i více místa, než bývá v AR obvyklé. Z tohoto důvodu je tentokrát o něco kratší sekce AMIGA Review News a část věnující se softwaru. Doufám však, že to není na závadu.

Na konec bych vás chtěl všechny upozornit na fakt, že spolu s tímto číslem vychází i AMIGA Review CD, tentokrát už s pořadovým číslem #5, takže je nejvyšší čas si jej objednat, případně spolu s minulými CD, která ještě nemáte.

Přeji vám příjemně strávený následující měsíc.  
Tomaš Benda

*Tomaš Benda*

## OBSAH



### INFORMACE

- 4 AMIGA Review PD disk
- 4 AMIGA Review CVD
- 4 AMIGA Review CD #5
- 5 Amigy od Iwin - Sen nebo skutečnost?
- 6 AMIGA Review News  
co je nového ve světě Amigy
- 8 Causa Napalm
- 9 Amiga DownUnder 99 Show
- 10 Rozhovor s legendou
- 12 Iwin - Reinkarnace Commodore?
- 14 World of Amiga 1999  
Největší Amiga výstava
- 15 Rick LeFaivre - rozhovor
- 16 ATO v roce 1999
- 17 AmigaOS 3.5

### SCÉNA

- 7 Apocalypse '99  
postřehy a výsledky soutěží ze zářijové párty

### HARDWARE

- 19 PC mouse adapter  
Připojte si PC myš

### SOFTWARE

- 20 ImageFX 4.0
- 22 LinuxPPC 1999
- 24 MSX emulátory
- 26 Pořídte si strom
- 28 AminetSet 8
- 29 Aminet 32
- 30 MPEG to ANIM v 1.4
- 31 Zvukový formát ADPCM
- 32 Jogeir Liljedahl - The Wanderer

### WORK

- 32 Imagine 5.0 - #9

### AMIGA MAX

- 34 Herní drby
- 36 Preview: Worms - Armadeggon
- 37 Preview: Nightlong
- 38 T-Zer0
- 40 Závodní hry na Amize II.

### REDAKČNÍ RUBRIKA

- 42 Kupóny, AR Bazar, Soukromá inzerce
- 43 Předplatné a AMIGA Review Bazar





# AMIGA REVIEW PD DISK

## SCION GENEALOGIST

**Verze:** 5.08 - Robbie Akins  
**Systém:** OS 2.04 a výše  
**Typ:** freeware

Přehledný a flexibilní program pro správu genealogie s výbornou provázaností. Není problém si, za předpokladu, že máte připraveny příslušné materiály, v tomto programu sestavit kompletní strom vaší rodiny. Rozsáhlé možnosti zobrazení a tisku stromů, grafů a tabulek.

## MPEG2ANIM

**Verze:** 1.4b - D. R. Minns  
**Systém:** OS 2.04 a výše  
**Typ:** shareware

Užitečný a vcelku bezproblémový konvertor MPEG animací do IFF ANIM5/7 formátu s možností dávkové konverze a spojování animací, který potřebuje pro konverzi hodně místa na disku a umí grabovat z MPEG souboru i audio stream. Registrační poplatek činí 8 U\$.

## VMPEG

**Verze:** 0.3 - Frank Wille  
**Systém:** WarpOS V4  
**Typ:** freeware

Pro ty z vás, kteří jsou vybaveni PPC stroji a tudíž nejsou nuceni používat právě zmíněný program Mpeg2Anim, je tu software vmpeg. Program potřebuje k plynulému chodu AHI, grafickou kartu spolupracující se systémy Cybergraphics či Picasso96 a samozřejmě co nejlepší PPC procesor.

## POOLMEM

**Verze:** 1.47 - T. Richter  
**Systém:** OS 3.0 a výše  
**Typ:** freeware

Výborný softwarový balíček pro správu paměti - defragmentace, dealokování paměti, přehled použité Chip a Fast RAM...

# AMIGA REVIEW CD #5

**Utekly tři měsíce, nebo čtvrtrok chcete-li, a tak opět k AMIGA Review vychází další CD, tentokrát pod názvem AMIGA Review CD #5. Co na něm můžete všechno najít?**

### Co na ARCD5?

Jako obvykle bude jeho obsah rozdělen do několika oddílů. V tom prvním pod jménem "AR\_Utills" najdete převážnou většinu programů (či jejich demoverzí), které jsme re-

cenzovali v posledních číslech AMIGA Review, zejména mnohé z titulů GoldEd Studio 6, Ncode 1.0, MetalWEB Designer 3.01, Candy Factory Pro, CD-Datei, Apdf 1.0, ImageFX, MPEG to ANIM, Scion Genealogist; utility jako HDOFFGUI 1.8, JoinSplitter, SavePage, Stanley apod.; rozšíření systému jako je Warp3D; emulátory konzolí SEGA (AmiGenerator), počítačů Macintosh (Basilisk) a MSX (fMSX a AmiMSX) a mnoho dalšího.

Na ARCD5 Nebudou chybět ani nejnovější programy z Aminetu

zaměřené na všechny oblasti využití Amigy.

Navíc bychom vás chtěli upozornit, že na ARCD #5 budou umístěné i plné verze programů GoldED 4.8.0, CygnusEd 3.5, ArtEffect 1.5 a Directory Opus 5.5!

### Parties

Samozřejmě nebudou chybět ani všechny příspěvky, které byly k vidění na párty Apocalypse '99 v Brandýse nad Labem, stejně tak i kvalitní zahraniční demo a moduly.

### Hry

Na ARCD5 najdete samozřejmě i hry, například demo komerčních her Imperator a Alien F1 alias Virtual Grand Prix a dalších. Samozřejmě nebudou chybět ani perly z Aminetu jako například Raid, nová verze Tanx Squadron, připravili jsme pro vás i update hry PSV Eindhoven Manager.

### Pozor!

Počet kusů je omezený, proto si běžte objednat tento CD-ROM raději už nyní!



# AMIGA REVIEW COVERDISK

## ROOPERT

Poté, co byl na Votickém Amiga WorkShocku '99 uvolněn Pacomix 2, se v českých luzích a hájích opět kolem her něco děje. Na Aminetu se bez předchozího varování objevilo demo nové české lo-

gické hry Roopert, kterou má na svědomí dílna Gleaming Design. Ve hře ovládáte postavičku, která má za úkol dopravit dvě krychle (červenou a modrou) do příslušných exitů (červeného a modrého). Můžete zde pohybovat výtahy a plošinami či putovat mezi jednotlivými

částmi bludiště jakousi potrubní poštou. Vyzkoušet si v tomto demu můžete vyzkoušet pouze levely 1 a 3. Hra je naprogramována v AMOSu a díky tomu se nám z ní nepodařily vytápnout screenshoty. Stabilita hry není nejlepší, ale uvidíme jak tomu bude v plné verzi.





# Amigy od Iwin - sen nebo skutečnost

✪ PETR HUDEČEK

Životopisem každého věrného Amigisty by zcela jistě vzlínala jedna "aktivita" - čekání. Od roku 1992, kdy byla představena poslední nová technologie v Amize, uplynulo sedm let. Tyto roky byly naplněny nadějí, zklamáním, netrpělivostí i zoufalství. Ať už se jednalo o kompletní nové stroje, různé rozšiřovací komponenty nebo o to, co se stane se samotnou mateřskou firmou. Troufám si říci, že ještě nikdy nebyla Amiga komunita vystavena něčemu, co by se mohlo rovnat ohlášení firmy IWin o plánované výrobě nových modelových řad Amiga-based počítačů. Ani očekávání Amigy nové generace nedosahuje takových rozměrů, co se nadšení, nedůvěry, překvapení a netrpělivosti týče. Nejslabší model s 68060, patnáctipalcovým monitorem a 8GB SCSI (!!!) harddiskem za 500 dolarů (okolo 17.000,- Kč)? S PPC 604 procesorem za 750 dolarů? (okolo 25.000,- Kč) Tato cenová politika je něco, co nemilosrdně odstřeluje taktiku firem jako phase5 a k naprostému zániku odsuzuje projekty jakým je Boxer. Kdo si koupí základní desku bez procesoru a paměti za tisíce korun? Kdo si koupí výkonnou turbokartu s G3 procesorem za cenu, za kterou pořídí kompletního PowerMaca? Jen málo lidí z komunity chápe, kam firmy směřují svůj zájem. Na menšiny, které nemají hluboko do kapsy? Ať už je tomu jakkoliv, zdá se, že firma IWin je donutí se nad sebou zamyslet.

Chudák Amigista bude mezi nimi bezradně poletovat do té doby, dokud nebude ve věci jasno. Je něco takového vůbec možné? Že by se jim podařilo doslova během pár dní stvořit něco, o co se snažily jiné firmy měsíce a léta? A v tajnosti? Jak je možné, že to bude tak levné? Jaká bude zpětná kompatibilita? Jak bude řešena emulace 68k? Tyto a spousta dalších, konkrétnějších dotazů v posledních pár dnech zahltila většinu amigistických newsgroups, IRC kanálů a konferencí. Jediným slovem Zmatek. Velké Z je na místě. Po rozhovoru s několika zástupci Amiga scény, reprezentujícími různé oblasti tvorby, jsem dospěl k názoru, že nepřevládá ani nadšení, ani nedůvěra. Fráze typu "To je paráda, hned, jak to vyjde, tak si to koupím... ALE jestli vů-

bec..." vystihují vyváženost myšlení komunity. IWin "udeřila" v pravou chvíli. Po Collasově rozhodnutí pro Linux byla soudržnost komunity dost narušena a AmigaNG se tak v mnoha myslích stala "Linux boxem". I když to nebude pravda, jak víme, přesto podle mého názoru komunita potřebovala injekci životabudiče. To se IWinu podařilo na 101 procent. Druhý den po oficiální zprávě firma ohlásila 8500 hitů na jejich stránky! To je známka zájmu, který nesklidily ani dopisy Jima Collase komunitě (a na ně se čekalo kvůli budoucnosti Amigy) za celý týden, ne-li měsíc. Navíc si IWin nechala v záloze projekt A2010, jehož parametry budou o třídu vyšší než u A1010. Nenápadnou větičkou si zajistila každodenní návštěvu bezmála stovek až tisíců netrpělivých Amigistů.



Tímto se dostáváme do choulostivé oblasti, která souvisí se zklamáním a následným zavržením Amigy. Pokud totiž celá tato kauza se ukáže být kachnou nebo - teď budu možná přehánět - tahem konkurence, jako bylo kdysi dosazení Mehdiho a spol., bude zle. Docela střízlivě se dá předpokládat, že by to znamenalo téměř naprostý konec komunity, tzn. Amigy jako takové. Jen velice malé procento lidí by bylo ochotno se stejným elánem čekat na AmiguNG, coby jistotu, jakési světlo na konci tunelu. Prohlášení tohoto kalibru napjalo nervy a zvedlo adrenalin Amigistů na nebezpečnou míru, což - naštěstí - samo o sobě budiž jakási záruka pravdivosti jejich tvrzení a počínání. Seznamme se teď s reakcí prezidenta společnosti Amiga Inc., Jima Collase: "O firmě IWin jsem dnes odpoledne (19. srpna) slyšel poprvé v životě, tak nemohu potvrdit, zda je legitimní nebo ne. Jestli se někdy v minulosti pokoušela kontaktovat Amigu

Inc., tyto pokusy mi nejsou známy. V případě, že produkty, které popisují na Internetu, jsou reálné, velice rád bych si s nimi promluvil. Vždy se mi zdálo, že vylepšování současné Amiga platformy během vývoje AmigyNG by pomohlo Amiga komunitě. Také pro tyto účely vyvíjíme OS3.5. Vzhledem k aférám půl roku zpět, kdy jsem nastoupil svůj úřad, jsem nevěřil, že by se vylepšování stávající Amiga platformy vyplatilo. Neměli jsme interní zdroje na to, abychom mohli vyvíjet obě linie produktů a neviděl jsem ani žádná možná externí řešení. Jestliže bude IWin reálný, mohla by to být zajímavá alternativa OS3.5 platformy, na které by mohlo běžet také naše AmigaOE. Toto nové operační prostředí bude obstojně portovatelné, přestože bude optimalizováno pro hardware příští generace. Do pondělí nebudu k zastížení, ale hned poté se s IWin zkontaktuji. Musím upozornit, že jsem trochu skeptický, zvláště, když

Amiga komunita nikdy předtím o této firmě neslyšela. Nebudu dělat žádné závěry, než si s nimi promluvíme. O výsledku vyrozumím komunitu někdy během příštího týdne."

Z jeho řádků je zřejmé, že on sám s něčím takovým nepočítal a o ničem ani nevěděl, přesto neskrývá svůj zájem. Z kvalitní a přímé spolupráce těchto dvou firem nemůže vzejít nic špatného. Pokud IWin získá pro své produkty požehnání (=logo), Amiga bude opět na nejlepší cestě k výsluní. Stroje od IWinu by také usměrnily cenové rozpětí počítačů přímo od Amigy, samozřejmě směrem dolů. Ať to beru z kterékoliv strany, dostávám se na jedno a to samé rozcestí. Jedna cesta vede ke konci Amigy, ta druhá, zahalená v mlhách, k zářné budoucnosti této platformy se španělským jménem. Tak či tak, firmě IWin se podařilo nesmazatelně vstoupit do naší (amigistické) historie a doufejme, že nezmešká svou jedinečnou příležitost a využije jí naplno. V případě, že jí

opravdu využije tak, jak hlásá na svých stránkách, zasáhne totiž výrazně i do historie ostatních vůdčích platform, zejména PC. Kromě nové konfigurace (mj. PCI, AGP a Zorro III sloty) je také výrazným kladem cena kompletu. Troufám si skočit v čase trochu dopředu, do doby, kdy M-verze strojů od IWinu (s 060) nebudou existovat a P-verze (s PPC) budou cenově na úrovni "dnešních" M-verzí. Ať už se PC budou prodávat s jakýmkoliv procesorem buňhvikolikáté řady, 99 lidí ze sta bude vážně uvažovat o konkurenci, o Amize od IWinu. Za stejnou, ne-li nižší cenu totiž dostane počítač bez Windows a s daleko více možnostmi (a komfortem) využití. Taková budoucnost se zdá být velmi reálnou, moc výrazných překážek nelze najít. Jediná, dá se říci ta největší, je v nás - v komunitě. Záleží na tom, zda se rozhodneme novým projektům důvěřovat a zda se rozhodneme je podporovat. Nejde na tom, jestli je to projekt ohlášený na měsíce dopředu, nebo naopak blesk z čistého nebe. V poslední době je velká móda mluvit o smlouvách o mlčenlivosti a naplnění veřejnosti; proč by tedy nějaká firma, stranou zájmu komunity, nemohla v klidu vyvíjet "starý nový" počítač a ohlásit jej v 80% vývoje? Po zajištění technického a obchodního zázemí?

Jsem věčný realista se sklony pro náhodný optimismus, jak by řekl kolega Joe; vždy se snažím zachovat si na věc nestranný náhled. Tento projekt si nezaslouží být zatracován, ani vyzdvihován jako příklad všemu minulému i současnému snažení (Walker, A/Box, pre/box, Boxer, Pios, atd.). Nedůvěra nebo nejistota je samozřejmě na místě, nicméně nelze dělat předčasné závěry. Zrada to může být stejně tak, jako splněný sen. Já sám bych se přikláněl ke snu; vzhledem ke všemu dění na Internetu. Nic zatím není na 100%, přesto však neříkám "Nevšímejte si toho, ono je to přejde, dělat si z nás blázny." Neříkám ani "Okamžitě pošlete předobjednávky a těšte se na super stroj!". Říkám jen "Sledujme a uvidíme". Jiskřička naděje se rozhořela v plamen, ovšem silný vítr nejistoty může každou chvíli situaci změnit. Držme palce a přejme si, aby se z plamene stal požár, který ani žádný Bill Gates neuhasí!



## Krátké zprávy

### Heretic a Hexen na Amize

Firma Raven Software, pro nás známá zejména svojí RPG hrou Black Crypt, ohlásila uvolnění zdrojových kódů ke hrám Heretic a Hexen. To nám dává šanci na portování těchto PC her pro naši Amigu. DOOM, DESCENT, ABUSE, HERETIC, HEXEN... co bude přistě?

<http://www.ravensoft.com/>

### PCx modul pro PPC

Firma Microcode Solutions oznámila, že již konečně započal vývoj softwarových emulátoru počítačů PC a PowerMacintosh. PCx PPC, jenž by měl být nejrychlejším emulátorem počítačů PC na Amize, bude ke svému běhu vyžadovat plnou verzi PCx 1.1 (680x0) a samozřejmě PPC akcelerátor.

FusionPPC bude emulovat počítače PowerMacintosh a bude ke svému běhu vyžadovat plnou verzi Fusion 3.1 (680x0) a samozřejmě PPC akcelerátor.

Bližší informace a cena budou oznámeny v nejbližších dnech.

<http://www.blittersoft.com/>

### Nový NewsRog

Patch na verzi 1.8a programu NewsRog, nejlepšího prohlížeče newsgroup pro Amigu naleznete na adrese: "<http://www.frii.com/~srk/ShadowWorks/Preview/NR-Updates.html>". Tento update je zdarma pro registrované uživatele.

### Audio Evolution

Amiga distributor z Beneluxu - Computer City - a programátor Davy Wentzler, který je tvůrcem programu Audio Evolution, podepsali dohodu o prodeji, která umožňuje firmě Computer City prodávat plnou verzi Audio Evolution po celém světě.

<http://www.wentzler.limit.nl/>

### Víc než skvělé!

"Víc než skvělé - je to revoluční", tak se jmenuje článek o REBOLu, který je dalším potvrzením dobrého přijetí REBOLu v počítačovém průmyslu. Zájemce jistě potěší zpráva, že byly aktualizovány dodatky k příručce REBOLu.

<http://www.rebol.com/>

### Amiga 2K

Příští Amiga výstavou Gateway Computer bude "Amiga 2K". Její konání je naplánováno na 7.-8. ledna 2000 a proběhne v hotelu Henry VIII v St. Louis. Výstava se bude konat šestým rokem a představuje tak snahu, kterou Saint. Louis vyvíjí, aby pro nás zajistili nejlepší Amiga výstavy. Další informace naleznete na:

<http://www.amigacentral.com/>

### Magazyn Amiga končí?

Vydavatel polského Magazynu Amiga má finanční potíže a hodlá skončit s vydáváním MA zářijovým číslem. existence časopisu bude zachována, jen když si ho předplatí hodně lidí...

# AMIGA

## NEWS REVIEW

### AmigaOS 3.5

Společnost Haage&Partner bude dodávat nový AmigaOS 3.5 (je pouze na CD-ROM mediu) také jako bundle spolu s Kickstart 3.1 ROMkami, které jsou nutné k běhu AmigaOS3.5, za 145 DM. Samotný AmigaOS 3.5 by pak měl stát 99.50 DM.

<http://www.haage-partner.com/>

### Jim Collas odchází

President společnosti Amiga Inc., Jim Collas, odchází z této společnosti. Několik dnů před ním společnost opustil i Bill McEwan, marketingový a softwarový vývojář. "Neopustil jsem Amigu, Amiga opustila mne," řekl k tomu.

<http://www.wired.com/news/news/technology/story/21586.html>

### Nový X-Arc

Poslední beta verze programu X-Arc, který ulehčuje práci s archivy, byl uvolněn pro účely veřejného betatestování. Tuto verzi však mohou použít pouze uživatelé s registrovaným klíčem. Žádné demo vydáno nebylo. Byly vylepšeny vyhledávací rutiny, sníženo množství chyb, využita tearoffGUI MUI class. Ke stažení je k dispozici na: [http://www.amyresource.it/X-Arc/arc/X-Arc1\\_4beta2.lzx](http://www.amyresource.it/X-Arc/arc/X-Arc1_4beta2.lzx)

### akMPEG V2.02

K dispozici je nový přehrávač animací akMPEG V2.02. Obsahuje nyní čtyři verze: 68k (040+FPU a vyšší) a PPC verze (každá verze obsahuje

verzi Overlay a 24 Bit In-Window). Hlavní chyby byly sice odstraněny, některé však zůstávají...

<http://ark.amiga-software.com/akMPEG2.lha>

### Lame 3.25 beta

Volně dostupný MP3 encoder pro Amigu - Lame 3.25 beta, je nyní k dispozici ve verzích pro 040, 060, WarpUP a PowerUP.

<http://www.kolumbus.fi/jami.laakkonen/ppc/index.html>

## Amiga Advisory Council

6. srpna 1999

San Diego, Kalifornie - Byl oficiálně založen Amiga Advisory Council (AAC)

Úkolem AAC je pomáhat společnosti Amiga Inc. lépe plánovat budoucnost Amigy díky komunikaci s lidmi, kteří jsou považováni za vedoucí v Amiga komunitě. Členové AAC uzavřeli s Amigou smlouvu o mlčenlivosti (NDAs, Non-Disclosure Agreements) a budou mít přístup k tajným informacím ohledně budoucích produktů a plánů. Tento fakt Amize umožní sdílet citlivé informace s respektovanými členy Amiga komunity bez toho, aby veřejně odkryla své plány.

Členové AAC byli zvoleni, aby reprezentovali různé oblasti působnosti v rámci Amiga komunity - tisk, vývojáře, dealery/distributory a uživatelské skupiny. AAC byl navržen pro tlumočení informací od vývojářů Amigy a Amigy samotné komunity. Každý člen AAC bude zprostředkovatelem komunity v oblasti, kterou reprezentuje.

Jejich první oficiální setkání proběhlo v Londýně a v Sacramentu spolu s 20 členy AAC. Ti byli schopni sdílet s Amigou většinu požadavků, stejně tak, jako potřeby komunity. Při své práci na vypuštění AmigyNG pomůže Amize ohlas, zprostředkovaný AAC, při budoucím rozhodování.

"Nadšeně vítáme členy AAC jako aktivní reprezentanty Amiga komunity a těšíme se na implementování mnoha programů, navrhovaných pro blízkou budoucnost", komentoval vznik AAC Jim Collas.

Kontakt pro více informací

Bill McEwan, Amiga

tel: 425-413-2620

fax: 425-413-2640

## GURU Party

Ve dnech 6.-8. srpna 1999 proběhla akce nazvaná GURU Party. Konala se u příležitosti 8. výročí vydání prvního čísla disketového magazínu GURU v bývalé baště redakce tohoto magazínu v Hurbanově (Slovensko, okres Komárno). Akce se zúčastnili: Machex/ex-GURU-Team, část Vectors (Trixie, Defor, Snappy), uF0, Army, rh, BrAtkO, Lioneer, Pedro, Wolfus a Kluvo.

Program byl následující:

1. Amiga, aMIGA, amiga...
2. Přednáška "Dějiny Guru"
3. Exkurze Pivovaru Zlatý Bažant
4. Koupání, opékání (sebe samých i uzenin)
5. Nostalgické vzpomínání na "Zlaté časy"
6. Diskuse, výměny názorů, zkušeností ...

Díky za to, Machexi!!!



# Apocalypse '99

❁ PETR MAREŠ ALIAS HARRY ^ AR

**Před pár dny skončila v Brandýse nad Labem další amigapárty, tentokrát s poměrně silnou zahraniční účastí. Z celkového počtu asi devadesáti lidí mělo přibližně třetinové zastoupení Polsko.**

Začátek akce byl vyhlášen na desátou hodinu dopolední, v sobotu 4. září, velký sál hospody "Na Radosti". Dopoledne probíhalo neorganizovaně, příchodivší amigisti rozbalovali své Amigy, dodělávali nedodělané výtvary, pokukovali po okolí a zjišťovali co a jak. Poláci, kteří přijeli už mnohem dříve, už měli všechno hotovo, a tak se věnovali poklidné konzumaci piva a hráli si s gumovou slepicí.

Ve 12:00 Láhve a Dizzy (z pořadatelské skupiny Horizontal Lamerz) oficiálně zahajují párty, jsou oznámeny dedajny pro odezdání příspěvků do soutěží, Láhve nám vysvětlil hlasovací systém a k obědu je nám doporučen místní guláš. V-mezičase mezi jídlem a začátkem soutěží se udála spousta věcí. Přijel Joe, bohužel bez digitálního fotáku, takže fotky tentokrát nebudou. Okolo druhé hodiny se v sále objevil i FiDo z Insanity a začal na své nadupané Amize pracovat na Enforce. O kousek dál hrají dva lidi proti sobě na Amigách síťový Quake, jiní tvoří diskusní skupinky, seznamují se s osobami scény, nebo se věnují jiným činnostem. Pivo pije každý a v polském kroužku je gumová slepice stále hitem číslo jedna.

Věci se začaly hýbat s přibližující se sedmnáctou hodinou, na kterou byl naplánován začátek compa. Všichni amigisti a amigistky (amigistky v počtu 4 ks) se seběhli do hlavní místnosti, kde už na promítacím plátně dávno svítil Workbench, připravený ke spuštění uvítacího dema. Svým povedeným intrem Horizontálové příjemně naladili všechny přítomné, a tak jsme se mohli v klidu pustit do soutěže.

Soutěžních kategorií bylo vy-psáno deset, přičemž do kategorie dem pro PPC a do prezentací se nesešly žádné příspěvky. První přišla na řadu soutěž čtyřkanálových modulů, popravdě s hodně dobrým obsazením. Vý-

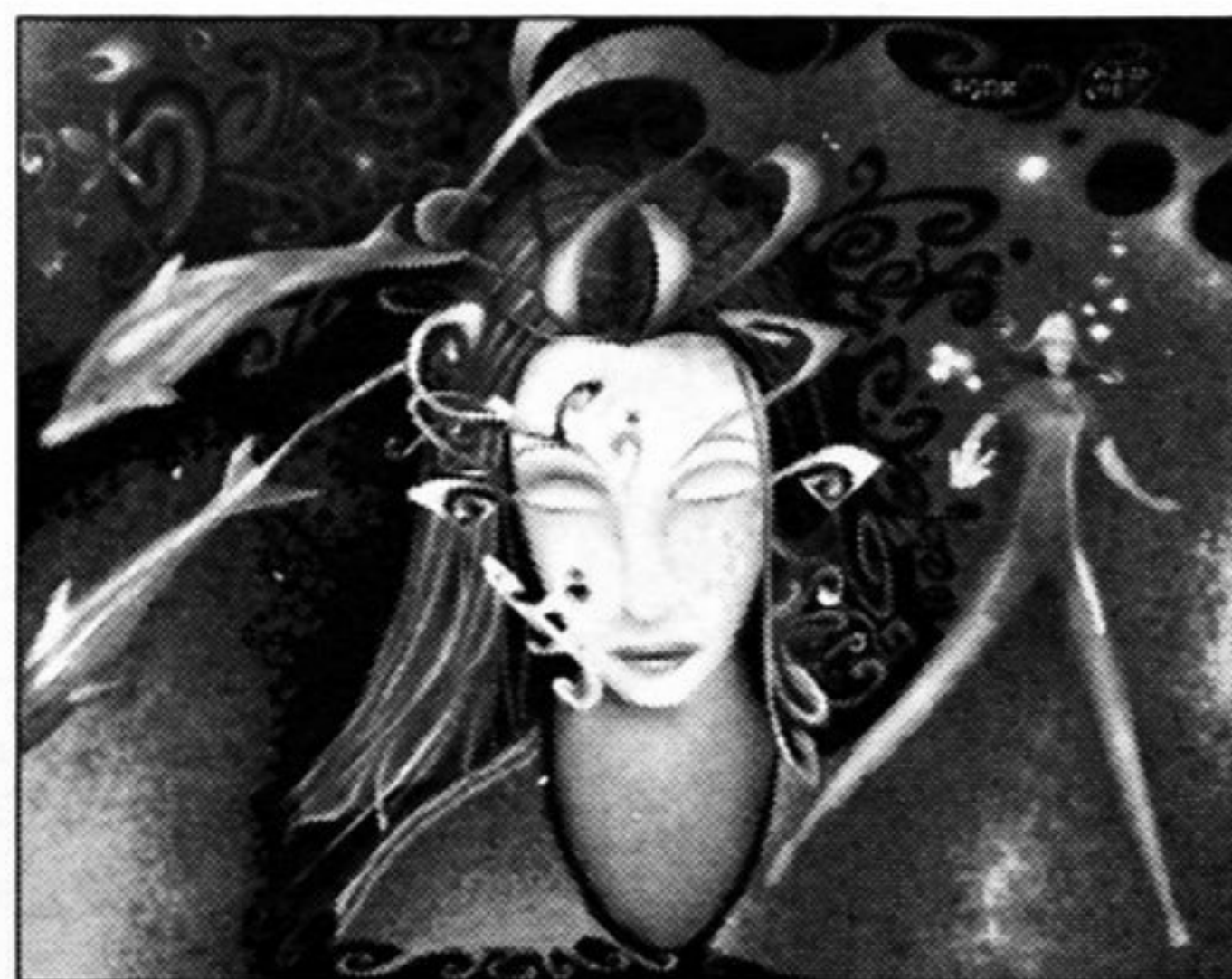
sledky jednotlivých soutěží si můžete prohlédnout v tabulce. Maximální oživení přinesla do sálu písnička se startovním číslem 9 s názvem "Pierdy2" (Prdy2), při jejíž produkci se lidi zapojili do jednoho velkého hada a začali se proplétat okolo stolů, rozesmívání legračními zvuky zmíněného modulu. Dobrá nálada pak přežila i modul č.12, který krátce před začátkem soutěže nahlucho stvořil Miha ze Shotek Designu, a který dvakrát shodil přehrávač i s celým operačním systémem, za což si organizátoři vysloužili mohutný aplaus. Pak byla čtvrt hodinová pauza na přípravu další soutěže a stejným způsobem to pokračovalo až do noci.

V 8 hodin ráno, když se otevřely dveře hospody, do sebe hladoví a rozespalí amigisti hodili snídani (třeba čaj s rumem, dvě piva a guláš) a zhruba do půl desáté se ještě pokračovalo v soutěži.

Než bodová komise spočítala všechny výsledky, nastal čas pro spontánní zábavu. Polská skupinka předvedla improvizovaný sborový zpěv do mikrofonu, jinou hudební vložku zařídil Harry (já) hrou na australské didžeridu a taky proběhla miniaukce o 16MB SIMM, který byl nakonec první nabídkou prodán za pouhých 400 korun (mně).

V poledne začalo vyhlásování výsledků a rozdělování věcných cen. Tady se bohužel projevila absence či nečinnost některých výborných českých tvůrců - například celý chybějící Abort (nedávno se rozpadl). Jinými slovy, Poláci opustili jejich oblíbený stůl na zahrádce a začali si chodit pro ceny.

A to by se dalo nazvat koncem akce. Kopírování soutěžních příspěvků, balení, loučení a tradá domů... Apocalypse'99 byla rozhodně dobrá párty. Díky vám moc, Horizontal Lamerz. Na Apocalypse 2000 mě uvidíte znova.



## Oficiální výsledky párty Apocalypse'99

| Místo              | Body | #  | Název                     | Autor                   |
|--------------------|------|----|---------------------------|-------------------------|
| <b>4CH MUSIC</b>   |      |    |                           |                         |
| 1                  | 11   | 6  | Refrigeration             | Roger ^ CFN             |
| 2                  | 8    | 7  | Jazzfish                  | Dobromir ^ DW           |
| 2                  | 8    | 10 | Acid Race                 | Piper ^ MRS             |
| 3                  | 6    | 5  | Experimental trance       | Spectra ^ Veezya/OPE    |
| 3                  | 6    | 1  | First lies                | Laxical ^ SCX           |
| 4                  | 4    | 2  | Hired Guns - theme        | VET ^ ATC               |
| 5                  | 2    | 3  | Jungle                    | Noro ^ ATC              |
| 5                  | 2    | 9  | Pierdy2                   | Frank ^ ToiletFans      |
| 6                  | 1    | 12 | Come On Baby Kill My Life | Subterra Brothers       |
| 7                  | 0    | 8  | Kibel                     | Minu ^ ToiletFans       |
| 7                  | 0    | 4  | Lsd trip 3                | Voicer ^ OLB/APT, VOID  |
| 7                  | 0    | 11 | Crazy Lazy Funky          | Hollowman ^ TRiP        |
| <b>MCH MUSIC</b>   |      |    |                           |                         |
| 1                  | 12   | 7  | Tomorrow                  | Immortal ^ Immortal SYS |
| 2                  | 8    | 3  | Astronaootix              | Spectra ^ VZY ^ OPE     |
| 3                  | 6    | 4  | Hearsay                   | Roger ^ CFN             |
| 4                  | 5    | 5  | Psychik                   | Dobromir ^ DW           |
| 5                  | 3    | 6  | UVLight                   | Piper ^ MRS             |
| 6                  | 2    | 2  | Magnetic Storm            | Voicer ^ OLB, APT, VOID |
| 6                  | 2    | 1  | Acme                      | Laxical ^ SCX           |
| <b>2D GRAPHICS</b> |      |    |                           |                         |
| 1                  | 12   | 7  | Krzyk                     | Jok ^ DreamWeb          |
| 2                  | 8    | 5  | AllymandreDeepTreep       | Rork ^ Decree           |
| 3                  | 7    | 6  | Masquerade                | Pewex ^ PSB             |
| 3                  | 7    | 11 | Origin                    | Caro ^ NAH ^ PHT        |
| 4                  | 5    | 4  | Masta kila gacek          | Thung ^ WPZ             |
| 5                  | 3    | 3  | Gray                      | VET ^ ATC               |
| 6                  | 1    | 1  | Evolution3                | Johnie ^ AR             |
| 6                  | 1    | 2  | Orel                      | Noro ^ ATC              |
| 6                  | 1    | 12 | Starport                  | Elektronek ^ BAECS      |
| 6                  | 1    | 10 | Smoked Old man            | Dizzy ^ hLA             |
| 6                  | 1    | 13 | City                      | Speedy ^ HVR            |
| 7                  | 0    | 8  | Stoned                    | Budgie ^ Absurd, DWeb   |
| 7                  | 0    | 9  | Smok                      | Dromader ^ QCK          |
| <b>3D TRACE</b>    |      |    |                           |                         |
| 1                  | 9    | 3  | Krnabmy                   | Ubik ^ DreamWeb         |
| 1                  | 9    | 6  | Rest In Peace             | Fractal ^ INS           |
| 1                  | 9    | 4  | Kermit                    | Duncan ^ DECEASE        |
| 2                  | 5    | 5  | Kyla                      | ASL ^ NSN               |
| 3                  | 1    | 1  | Sachy                     | Noro ^ ATC              |
| 3                  | 1    | 2  | GennyBase                 | Voicer ^ OLB, APT, VOID |
| 3                  | 1    | 7  | Stairs and Flowers        | mLha ^ sHD              |
| 4                  | 0    | 8  | 1957                      | Wertexx                 |
| 4                  | 0    | 9  | Office                    | Amigo ^ hLA             |
| <b>ANIMACE</b>     |      |    |                           |                         |
| 1                  | 36   | 4  | Lost In Space             | Tim                     |
| 2                  | 4    | 3  | Pokoj                     | Vonka                   |
| 3                  | 3    | 2  | Domek                     | Jerry                   |
| 4                  | 2    | 6  | Powered by Amiga          | Maty                    |
| 5                  | 1    | 5  | Starport                  | Elektronek ^ BAECS      |
| 6                  | 0    | 1  | Oil Lamp                  | TITT ^ VRT              |
| 6                  | 0    | 7  | BH-90210                  | Rat ^ uNN               |
| <b>128k INTRO</b>  |      |    |                           |                         |
| 1                  | 8    | 2  | Magnify                   | Absurd                  |
| 1                  | 8    | 3  | Enemy                     | Phase Truce             |
| 2                  | 4    | 4  | Trippin                   | Zeleny ^ VCT            |
| 3                  | 2    | 1  | Smoked                    | Horizontal Lamerz       |
| <b>68k DEMO</b>    |      |    |                           |                         |
| 1                  | 22   | 4  | TunOn-Tuneln-DropOut      | Floppy                  |
| 2                  | 12   | 3  | Trip To Kosovo            | Subway                  |
| 3                  | 3    | 1  | Overt Enemy               | Harvester               |
| 3                  | 3    | 2  | Utopia                    | Madwizards              |
| <b>CRAZY COMPO</b> |      |    |                           |                         |
| 1                  | 11   | 4  | Wtenczas                  | Vectors                 |
| 2                  | 10   | 6  | Fanda                     | Sasosh                  |
| 3                  | 7    | 7  | Tucolor                   | Vertical Syndicate      |
| 4                  | 2    | 5  | Babe                      | TITT ^ VRT              |
| 5                  | 1    | 1  | Setric                    | Noro ^ ATC              |
| 6                  | 0    | 2  | Voice remix               | Noro ^ ATC              |
| 6                  | 0    | 3  | Tomik hulic               | Bazooka                 |



# Causa Napalm

BOLESLAV KRISTEN

**Upozornění:**  
**Tento text není míněn proti časopisu ABC. Záměrně nepoužívám skutečné jméno autora a časopisu. Jenom se snažím vysvětlit, co by se nemělo dělat.**

Jednoho krásného dne jsem opět zavítal za RedRosem, abych se mrknul na jeho nové obrázky a přinesl nové utility z Aminetu. Když si Red začal kopírovat diskety, já se zabral do čtení nového čísla časopisu ABC. Už o tu něm bylo psáno, stejně tak i několikrát v diskmagu TopSecret. Můj názor na něj byl vesměs kladný až na některé maličkosti a hlavně množství chyb (nemyslím gramatických) a nepřesností a někdy i trapné a zpožděné newsy. Ale jinak se to dalo v celku příjemně číst. Bohužel až do té doby, kdy jsem se dostal ke konci časopisu. Mrknul jsem na text nazvaný "Napalm-manuál". První šok bylo, že jsem uviděl vypsání a popsané klávesové zkratky. Co to sakra je? Obrátím na druhou stránku a tam jsou dosti uboze ofocené obrázky jednotek a budov z manuálu. A ke všemu vůbec nevidím, že by ClickBoom tohle dovolil. Kdo si to opovažuje udělat? Hrm, nějaký XYZ. Tak tohle tedy ne. Tohle je už moc i na mně.

Začal jsem zuřit, nadávat atd. A proč mně to tak rozčililo? Protože tohle byl skoro v 90% přepsaný manuál! A přeci tohle se nedělá! Jak může někdo přepsat manuál a tím ho uvolnit pro piráty, kteří už dávno mají cracklý Napalm a teď už i manuál. Autor teda musí být sám velký pirát! Můžu to tak říct, jelikož se mi do ruky dostal jak originál tak i cracklý Napalm. A věřte, že cracklému Napalmu chybí pouze audiotracky a ten manuál. Dobře si ještě pamatuji, že když nedávno kolega z MA popisoval Napalm, tak nenapsal ani jednu klávesovou zkratku, aby si vychutnal piráty. Také jsem nikde neviděl něco takého napsaného ani v recenzi v AR, ani v druhém polském časopisu ACS.

Proč sakra přepisovat klávesové zkratky a kopírovat obrázky, když to všechno máme v originálním manuálu? Zde je evidentně vidět pirátský čin. A manuál v Napalmu

je velice hezky udělán a hlavně srozumitelně napsán!

Napsal jsem tedy autorovi mail a také jsem o tom napsal do Amiga konferencí. S autorem XYZ jsem si vyměnil asi jen 2 maily. Zde si je můžete přečíst. Trochu jsem je pro přehlednost zkrátil:

*"Nevím, kam chodíš na ty blaboly, že můj manual na NAPALM je pirátskej a lamerskej!!!! Konzultoval jsem to jak s ZYX, tak především s YZX a oba mě ujistili, že v tomto případě o žádný pirátský akt nejde. Takže přistě bych prosil trochu rozvahy, než něco někomu pošleš!"*

*"Poslechni vážně, nevím, kde porad beres ty bludy o OPISOVANI z NAPALMovského manualu!!!! Pokud si vyše zminěný manual vezmeš do ruky, do druhé uchopeš ABC 13 s mým manualem, vzápětí poznáš, že jsem z dotyčného manualu použil POUZE OBRAZKY JEDNOTEK A BUDOV !!! Nic víc! Zbytek jsou moje postřehy a úvahy ohledně taktiky a strategie ve hře, kvality, ucinčnosti, ci užitečnosti různých jednotek, atd. Jinak by mě zajímalo s kým jsi kde co konzultoval, protože já se spojil s kým a vsude mi rekli to same - otiskování manualu ke hram není trestné a v žádném případě se v tomto případě nejedná o porušování autorských práv!!!!!!!"*

Nedalo mi to, a tak jsem se chtěl ujistit, zda mám pravdu nebo se pletu. Většina mi dala za pravdu, ale někteří prostě řekli, ať na to kašlu, že to nemá cenu. Jenže když na to bude každý kašlat, tak tady bude totální "bordel". Existují určitá pravidla a ta by měl dodržovat i amatérský (pirátský) časopis. Nejvíce mě ale rozesmutněl dobrý kamarád. Řekl totiž: "Víš, ono to je psáno od piráta pro nás, pro další piráty."

Vím, že hra není pro nás zrovna levná, ale kdo jí chce opravdu hrát a komu záleží ještě na osudu Amigy, tak jí logicky podpoří a nepodkopává nohy...

Abych si byl úplně jistý, tak jsem se ptal na Amiga konferenci také kolegů z polských časopisů a nakonec Marushy, člena Ablaze Teamu, kteří Napalm připravili. Zde jsou nejprve různé odpovědi z konference:

*"Pokud se nepletu, tak je to prece poruseni autorskych prav ne? Musi prece nejdrive pozadat autora a pak to muze prelozit a to jeste prece porad neznamená, že to muze publikovat... No a jinak je to smutne, protože pak Amiga zase bude dostávat na prdel od firm, které se snaží dělat dobrý soft za stejné ceny jaké jsou na jiných platformách a piráti ji takhle podlamují nohy..."*

*Je to ostuda XYZa a dalsich 2 spoluvydavatelů ABC. Nevím, jestli si dotyční panové vůbec uvedou, že to riziko: pokud by ClickBoom chtěl, klidně by je mohl napr. prostřednictvím OSA zazalovat. To by mě zajímalo, co by potom dělali?"*

*Jo, jenže v tomto state každý raději drží hubu aby nebyl praskac a pak je všechno na dvě věci (na prd a na \*\*\*\*\*). Je to proto, že tu není precedens a tak si každý píše co chce a porušuje co chce, protože ví, že nikdo nemá zájem aby se tu cokoli dodržovalo..."*

Na tuto situaci jsem se zeptal svých kolegů z polských časopisů. Z Liluhem (Magazyn Amiga) jsme se o tom bavili na IRC. Řekl zhruba toto: "Svinstvo. Teď prostě každý pirát ví, jak to má hrát. Jsou to lameři (ABC), ClickBoom by je měl zažalovat."

Kolega R2D2 z druhého časopisu (Amiga Computer Studio) napsal o tom trochu více: "Popis kláves je pirátský, ale obrázky z manuálu to je totální pirátský a hlavně svinstvo (nevím, jak přeložit z polštiny slovo "chamstvo"). Vím, že ani polské časopisy (hlavně dříve) také nebyly bez chyb. Ale doba se změnila. Nešlo by zas tak o to, kdyby šlo o nějakou podřadnou hru, kterou by nešlo koupit tady anebo by nešlo ji nějak sehnat a nad kterou už sami vydavatelé zlomili hůl. Ale zde se mluví o Napalmu, o hře, která je hit (a dlouho bude), kterou je možno bez problému koupit (jak v Polsku, v Německu, tak i u vás anebo i u ClickBoomu - tak jsem to udělal já). Kdo si koupí pirátský Napalm, ať si pohraje. Ale Napalm je dělán tak, že bez informací z manuálu se hraje velmi těžce a není to takové zajímavé. Když máš manuál, máš plnou hru (jsem zvědavý, zda ten časopis také bude publikovat clickboo-

mové cheaty, které se nesmějí publikovat anebo vstupní kódy do portálu, který je pouze pro registrované uživatele her ClickBoomu). Ten časopis si škodí nejen sám (to nevadí), ale také i jiným více nebo méně poctivým Amigistům). ClickBoom se snaží, dělá pořádné hry a má dobrý marketing. A co udělají, když se dozví o tom článku? Bud' totálně ukončí výrobu her pro Amigu anebo bude ignorovat východoevropský trh (zatím vždy zasílají verze pro recenze). Hranice byla překročena. Je nutné na to upozornit. Nedívej se na to, že na tebe nadávají ti, kteří hranici porušili. Oni teď evidentně nemají pravdu (opsat manuál - přece to se nedělalo nikdy ani v době, kdy pirátství nebylo pirátským)."

No a nakonec jsem si nechal to, co napsal Marusha. Zde to je: "Myslím, že si vela práce nedal. To je velmi amatérské, skopírovat manuál. Absolutně s takým nicím nesuhlasím. Manual a jeho části nesmí být kopírovány ani publikovány. Pravda je na tvoje straně...! Uz takí malí piráti způsobují ohromné škody, hlavně samotnej Amige. Já som tu hru programoval predovšetkým preto, aby som aspon niečím pomohol prezitiu Amigy, kým sa neobjaví nový skvelý stroj. Ale takto to nemá význam, keď prakticky 3/4 kopii su nelegálnych."

A co k tomu dodat? Každý si může po přečtení tohoto článku udělat svůj názor na věc. Je mi úplně jedno, zda budete na mojí straně nebo na straně XYZa. Je opravdu nelogické přepisovat to, co už je jednou v manuálu! To je jasný pirátský krok (právě proto, že je to jasné porušení autorských práv)! Snad jste to pochopili. Nezbývá než jen souhlasit s výpovědí kolegů. Zde opravdu vládne anarchie a každý si dělá co chce. Pokud ale chceme vytvořit nějakou novou scénu (zde totiž žádná není!) tak musíme dodržovat určitá pravidla. A časopis ABC vůbec neomlouvá to, že je amatérský... Ale pokud se z toho nepoučí, může si rovnou škrtnout přídomek "amatérský" a psát se jako "pirátský".

Doufám, že XYZ se z toho poučí a bude si propříště dávat pozor a bude dál psát kvalitní články do časopisu ABC.





# Amiga DownUnder '99 Show

❁ CRAIG DELAHAY

Není to tak dávno, kdy Austrálie byla jednou z pevností Amiga komunity se záviděníhodnou základnou domácího, mediálního i výukového počítačového trhu. Dnes je zde Amiga uživatelů velmi málo a jejich počet stále klesá. Přesto je zde silné jádro Amiga nadšenců, jádro uživatelů a zastánců, zoufale čekajících - přes všechny bankroty a nesčetné porušené sliby - na znamení, že situace není tak beznadějná, jak se některým z nás mohla zdát. Mně se toto znamení zjevilo přes víkend 21.-22. srpna 1999 v Canberře. Amiga DownUnder show 1999 (dále jen ADUs) byla zorganizována členy Canberra Amiga User Society (CAUSE) - konkrétní jména: prezident Steve Kennedy (Crash), zástupce Blaz Segavac (Bladez), Kresimir Rogic (Krash) a koordinátor James McPhee (James). Akce byla pořádána v hotelu Heritage v Narrabundah, předměstí Canberry, a byla to první Amiga show v Austrálii a byla z velké části placena z jejich vlastních prostředků.

Bylo přítomno mnoho prodejců, které je třeba pochválit za (a) věrnost platformě i přes ekonomickou diktaturu na druhé straně plotu a (b) za to, že si dali námahu na pár dní nechat obchod obchodem, aby se show zúčastnili.

První stánek hned za dveřmi obývali ComputaMagic, primární zdroj Amiga hardwaru a softwaru nejen v Melbourne. Vince Morton je studnice informací, vášnivý za-



stánce Amigy a aktivní dovozce inovativních Amiga produktů. Prodával celou řadu softwarových titulů pro Amigu, harddisky, joysticky a ostatní periferie, mnohdy za velmi výhodné ceny. Další byl Phillip Eastman z klubu Amiga Genius v Newcastlu. Měl spoustu starších herních titulů a hardwarových komponentů, jako CD-ROMů a harddisků. Unitech Electronics

rectory Opus Magellan II a velmi hezká Opus-trička. V jejich stánku byla postavena Amiga s velkou obrazovkou, na které později Greg předváděl novou verzi Opusu obrovskému zástupu návštěvníků. Jejich stánek byl stále přeplněný, vypadalo, že dělají dobrý obchod. Directory Opus je jedním z Australských úspěchů - zajisté jeden z mála, kteří vydrželi tak dlouho.



Příprava stánku GPSoftware

měli také velký stánek, ale pravděpodobně jenom jako odraz obdivu Jeffa Rosea k Amize. Od úplných počátků byl velikým nadšencem a zastáncem Amigy a dokonce ve svém obchodu vyvinul několik hardwarových upgradů. Jsme už dlouhou dobu přátelé a oba jsme členy AAC - jediní dva Australané z třiceti členů. Jeff měl širokou nabídku - od starých herních titulů přes ty novější, spousty hardwaru a periférií až po jediné nové stroje na show (A1200, které musel Petro někam schovávat), původně prodávané za 600 dolarů, ale ke konci show jejich cena šla až na 450 dolarů!

Naproti stánku Phillipa Eastmana seděl Greg Perry z GP Software. Měli na prodej Di-

Ostatní prodejci, kteří se přes víkend předvedli, byli Vaporware (sbírali registrace jejich produktů, jako AmIRC a Voyager), Desktop Utilities (pravděpodobně jediná canberrská společnost) a RMF, kteří prodávali své - jedno z nejstabilnějších - Amiga Ethernet řešení, kartu Quicknet.

Uživatelské skupiny byly také reprezentovány - samozřejmě hlavně pořadatelé show, CAUSE. Bylo snadné je rozeznat, všichni měli oblečené tmavě modré tričko s nápisem "Amiga DownUnder '99". Mezi dalšími byly skupiny, jako Melbourne Amiga User Group (MAUG), nová Australian Amiga Users Group (ADUG), Australian Amiga Developers Association (AADA) a Amiga Education Network. ADUG byl vlastně založen právě v průběhu show, s prezidentem Stevem Kennedym a zástupcem Basilem Flinterem, vyjasňujícími účely

skupiny, naléhajícími na lidi, aby se přihlásili a prezentujícími Petra Tyschtschenka certifikátem pro Jima Collase, ohlašujícím Jimův patronát nad skupinou.

Jurgen Haage, ředitel německé společnosti Haage&Partner - výrobce kvalitního Amiga softwaru, jako je StormC, emulátor Fusion a grafický program ArtEffect - se show zúčastnil, aby prezentoval AmigaOS3.5 ohromnému zástupu lidí. To, co jsme viděli, bylo nazváno "australská pre-release verze". Zjevně ještě nebyla pro show hotová, nicméně se očekává, že její dodávka začne v září.

V sobotu a v neděli byly vyhlášeny dvě hlavní ceny - zbrusu nové Amiga 1200 Magic Packy. Dále byly každým dnem dvaceti šťastlivcům rozdány kopie OS3.5. Toto bylo mé největší zklamání celé show - fakt, že jsem nic nevyhrál.

Představení OS3.5 bylo impresivní - překonána bariéra 4GB HDD, úplná ovládnutí Workbenche klávesnicí, vylepšený editor preferencí, integrovaný Internet-pack a mnohem více.

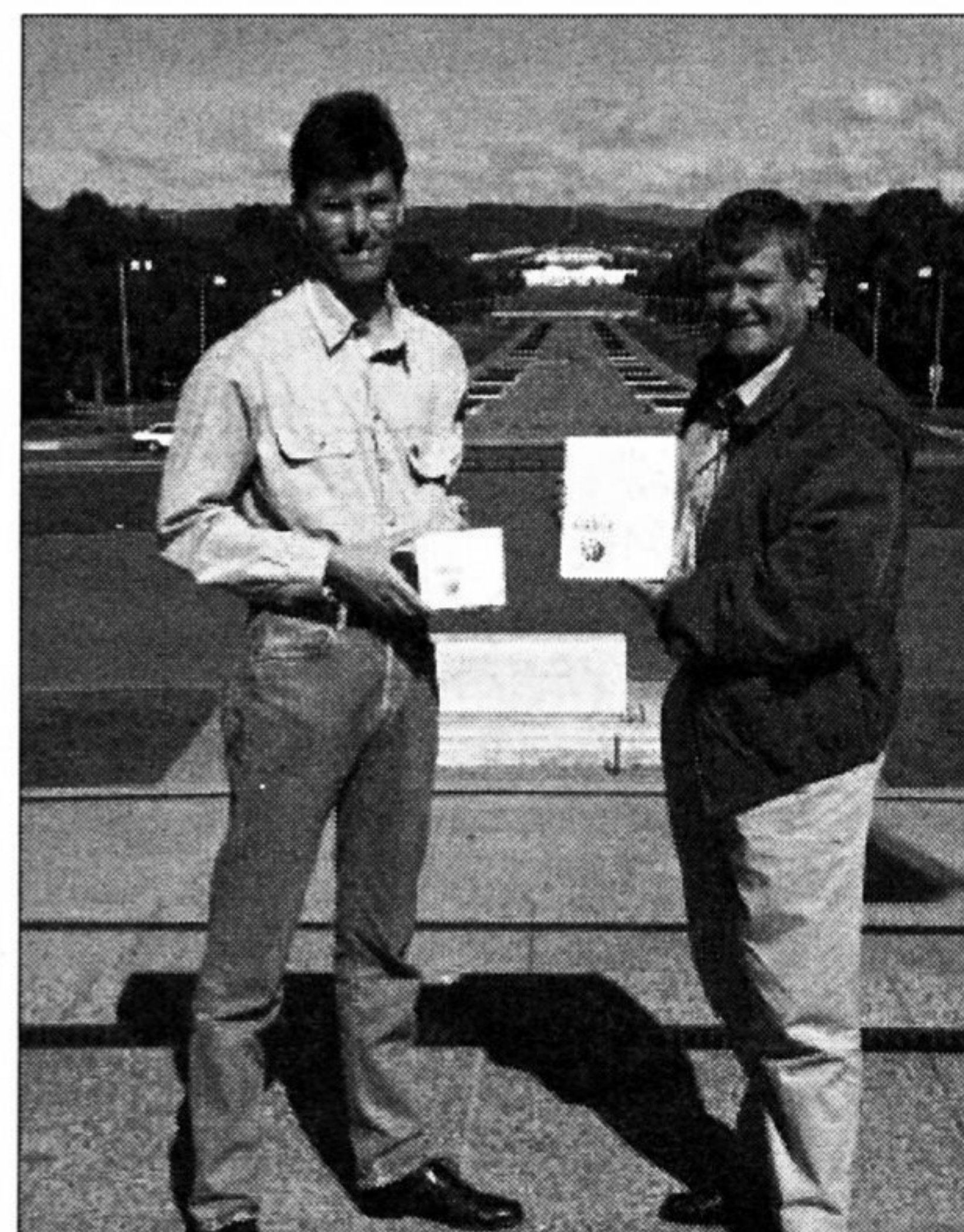
Pro Amigu se stále vyrábí mnoho kvalitních produktů, i přes fakt, že se od roku 1992 neobjevila žádná nová technologie. Návštěva ADUs mi pomohla znovu pocítit, že Amiga-vlna opět roste, a dokonce cítit, že já sám jsem její součástí.

Chtěl bych pogratulovat CAUSE za jejich úsilí, které do show vložili. Tato událost byla skvělou vaší vizitkou a urazila velký kus cesty, aby udržela Amigu v pohybu.

Překlad: Petr Hudeček



Slavnostní večeře 21. srpna pro stovku hostů. Zleva: Jackie Den Hertog, James McPhee (organizátor), Juergen Haage, Petro



Jurgen Haage a Petro představili na výstavě OS 3.5



# Rozhovor s legendou → Pohľad systémového architekta

✪ ANDREJ BUNTA

**...a sme vo finále. Minule sme rozhovor prerušili pri spoločnosti Gateway 2000 polemizovaním o možnej budúcnosti Amigy pod vedením Jima Collasa. Tentokrát sa budete môcť oboznámiť s názormi Davea Haynieho na operačné systémy z hľadiska systémového architekta v súvislosti s nedávnym rozhodnutím vedenia Amigy.**

Amiga je pre mňa v podstate súborom základných princípov návrhu stelesnených v počítačoch Amiga. To znamená HW aj SW, nemôžete (a nemali by ste) sa pokúšať ich od seba oddeliť, pre každého dobrého systémového návrhára sú súčasťou tej istej veci.

Asi každý vie, že si jeden z najlepších odborníkov na hardware, akého Amiga kedy mala. Čo znamená, že musíš rozumieť aj softwaru nízkej úrovne ako je firmware, ovládače zariadení, HAL...

Prirodzene. Veľmi skoro som zisťoval, že HW aj SW sú naozaj dve strany tej istej mince. O oboch som sa veľa naučil čítaním starých hobby časopisov zo sedemdesiatich rokov ako napríklad BYTE, Kilobaud Microcomputing, Creative Computing, atď. Vtedy, keď stavanie počítačov bolo nie nepodobné stavaniu vášho vlastného HAM rádia, ste sa nešpecializovali na HW alebo SW, museli ste poznať a využívať obidve.

Druhou fázou bola univerzita. Naozaj som si nebol istý, či chcem, aby moje zameranie bolo Elektroinžinierstvo (HW) alebo Informatika (SW). Takže som nakoniec skončil tak, že som robil obe. Zaumienil som si nájsť prácu, ktorá by zahŕňala oboje. Čo bolo ťažšie, ako som si myslel, pretože na mnohých miestach na svete hardware a software žijú na opačných stranách nejakej zvláštnej, umelej hranice. V skutočnosti, po skončení školy som sa zamestnal v General Electric, na oddelení nazvanom „Computational Design“. Boli sme jediní ľudia v tej celej spoločnosti, ktorí mali dovolené siahnuť na HW aj SW. V poriadku, GE bolo mizerné miesto, vydržal som tam štyri mesiace. Odtiaľ do Commodoru.

Potom Commodore. Pri práci na projektoch ako C128 mi začalo byť jasné, dokonca aj vtedy, keď som robil iba HW, že tie dve veci spolu tak úzko súvisia, že keby ste ich nepovažovali za jedno a to isté, robili by ste veľmi zlú prácu. Ak by som navrhol čip bez toho, aby som zvažil, ako sa bude programovať, bude sa určite zle programovať.

V našich zemepisných šírkach sa nájdu ľudia (sú to najmä takí, čo skôr či neskôr presedli z AmigaOS na Linux), ktorí tvrdia, že na AmigaOS nie je nič zvláštne, že je to viac-menej zle implementovaný



Haynieho dom z južnej príjazdovej cesty

mutant UNIXu z polovice osemdesiatych rokov - častou argumentáciou je neexistujúca ochrana pamäti, medziprocesová komunikácia (IPC) pomocou ukazovateľov ako úplne chorá myšlienka a „device drivers bežiacie ako nezávislé tasky síce vyzerajú pekne, ale nie je to až taká veľká výhoda“.

Ľudia si môžu hovoriť, čo chcú, ale to ešte neznamená, že majú pravdu. AmigaOS nemá absolútne nič spoločné s UNIXom - nie sú si podobné ani v jedinom maličkosti. Každý, kto má na to vyššie uvedený názor, nemá ani poňatia o AmigaOSE a/alebo UNIXe.

Napríklad, čo sa toho posledného týka, argumentujú tým, že linuxový model ovládačov priamo v kernele je efektívnejší a rýchlejší...

Nie. V skutočnosti, je omnoho, omnoho pomalší. Pozrite sa, tu je

jeden príklad ignorancie z ich strany. V unixových systémoch sa stráca výkon najrozličnejšieho druhu pri prepínaní kontextu. Takže mikrokernelový OS ako Mach, ktorého veľká časť beží v užívateľskom móde, je zákonite pomalší, ak všetko ostatné je rovnaké. To je kvôli zmenám kontextu - vaše I/O volanie skočí do priestoru kernelu, potom do užívateľského, potom opäť do kernelu a naspäť do užívateľského priestoru.

V AmigaOSE sa nič podobné nedeje. Žiadna veľká zmena kontextu, jednoducho preto, že neprenášate ten obrovský ochranný

kontext. Systémové volania v UNIXe (a jeho klonoch) sú vždy nákladné, pretože vždy volajú kernel. V AmigaOSE sa mnoho volaní Execu vykonáva v rámci kontextu užívateľa, a ak aj nastane prepnutie do privilegovaného módu, nie je také ťažkopádne. To je dôvod, prečo aj na pomalých Amigách dostanete 25 tisíc správ za sekundu, zatiaľ čo pod Linuxom to bude skôr niekoľko tisíc, a to i na oveľa rýchlejšom hardware. Pod AmigaOS je všetko správa, nie volanie kernelu. Tí, čo toto nechápu, nemajú ani zdania, ako funguje AmigaOS.

...a AK sú ovládače dobre napísané, aj bezpečnejšie...

To je tiež veľmi ignorantské. Ak sú ovládače dobre napísané, sú rovnako bezpečné pod Linuxom i AmigaOS. Sú menej bezpečné ako ovládače pod Machom

*I got the chicken lips blues  
I got a computer  
I can no longer use  
I got the chicken lips blues  
I got a computer  
I can no longer use*

*Except of for those of you who  
already know how to do  
something with it*

*Well, what do I do,  
if my 8520s blow?  
Well, what do I do,  
now that my 8520s have blown  
Well, as god,  
I've got to buy a PC*

OH NO!

*The Chicken-Lips Blues  
text: účastníci na Deathbed Vigil  
hudba: Mike Rivers*

(alebo niečím podobným) z tých istých, vyššie uvedených dôvodov: ovládače pod Machom zvyčajne bežia (alebo prevažne bežia) v užívateľskom móde, takže ak sa zrúti, nebudú nikomu na obtiaž.

Ako by si na to reagoval - obhajoval by si vôbec AmigaOS?

Pochopiteľne, že obhajujem AmigaOS, ale mojím poslaním nie je konvertovať ľudí iného vyznania. A verte mi, ľudia berú svoj vzťah k určitému OS (niekedy dokonca aj k textovému editoru) s tou najväčšou vážnosťou, akej je človek schopný. Žiadna skutočnosť, ktorú by som spomenul, nezmení názor dotýčnych na AmigaOS, pokiaľ nepočujú a nerozumejú faktom.

Mohol by si prosím zhrnúť, kde AmigaOS ukázal, ako robiť veci správne?

Thready a správy! Keď máte efektívny mechanizmus zasielania správ a nenákladné thready, stanú sa základnými stavebnými kameňmi dobrého OS. Linux sa tak veľmi drží 30-ročnej tradície UNIXu, že si ešte musí veľa osvojiť z toho, čo bolo vymyslené od dôb Bell Labs, keď rozhodujúcou otázkou sa stalo „čo urobíme teraz, keď s Multicsom je koniec“.

BeOS je dobrým príkladom moderného operačného systému, ktorý sa poučil z AmigaOSu. Iste, má rozhranie POSIX, aby na ňom



bez problémov mohli bežať programy z UNIXov, ale vo vnútri oveľa viac pripomína niečo ako AmigaOS s ochranou pamäti - všade samé thready a správy.

Linux teraz už má ozajstné thready, ale len v užívateľskom móde (BeOS poskytuje thready v kernel-móde, čo je veľmi potrebné, ak - ako v prípade oboch operačných systémov - množstvo vecí beží v kernel-móde). Avšak pretože kernel Linuxu nie je reentrantný, thready v kernele blokujú iné thready, podobným spôsobom ako tasky v 16-bitovom Windows blokujú ostatné tasky. Čítal som komentáre typu „žiadny seriózny program pre Linux nepoužíva thready“, čo vyzerá byť pravda, aspoň v súčasnosti.

Taktiež, AmigaOS naučil svet dynamickému dizajnu. UNIX/Linux, Windows a väčšina primitívnych operačných systémov je statická. Vopred si zakompilujú všetko, čo budú potrebovať: ovládače zariadení, počet taskov, atď. Toto môže byť výborné pre OS, ktorý je určený pre hriankovač a bolo to výborné v praveku, keď 64 kB vo vašom starom PDP-8 bolo množstvo pamäti. Ale už nie sme v dobách temna, a teda nie je žiadny dôvod robiť niečo metódami UNIXu, keď existujú lepšie a už overené metódy (napríklad, nemusíte prejsť na niečo bizarné ako KOSH, The Hurd alebo Plan 9, aby ste vystúpili z tieňa UNIXu - samozrejme, zapamätáte si, čo ste z neho naučili).

### Slabé miesta AmigaOSu?

Dve najzávažnejšie slabé miesta dizajnu AmigaOSu sú nedostatok ochrany a (len na niekoľkých miestach) nedostatok abstrakcie. Problém ochrany je delikátny, pretože hoci každý by chcel ochranu, asi by ste ju nechceli implementovať spôsobom, ktorý by skutočne znižoval výkon. Existujú spôsoby, ako by sa to dalo vyriešiť v rámci Execu - ľudia z Amigy (napr. Dave Morse, =RJ= Mical a Dale Luck - pozn. aut.), ktorí pracovali na operačnom systéme pre 3DO, to dokázali.

A čo adoptovali z AmigaOSu ostatné operačné systémy (čo by mohlo znamenať, že v AmigaOS to bolo vyriešené správne) ako Linux a iné klony UNIXu, BeOS alebo dokonca Windows?

No, zatiaľ stále čakám na niekoho, kto by správne spravil auto-konfiguráciu. Možno to bude BeOS, nie som si istý. Čo sa týka ostatných, zabudnite na ne. Windows je o pol kroka pred Linuxom,

ale len o pol kroka. Užívatelia si MYSLIA, že Windows robí ozajstnú autokonfiguráciu, ale nie je to tak. Je to len dymová clona. Po resete sa Windows naštartuje a načíta nastavenia ovládačov z registra (to je ten obrovský súbor, do ktorého Windows všetko natlačí), vytvorí jediný image obsahujúci všetky ovládače a pokračuje. Preto je, takmer ako v UNIXe, driver-binding statický, len Windows robí binding bez vytvárania úplne nového OS-image. Linux sa pravdepodobne k tomuto niekedy dostane (áno, som oboznámený s hackom dynamického nahrávania ovládačov od Red Hatu; to nie je ono, je to len zakompilovanie špecifických stubs ovládačov do kernelu namiesto zakompilovania kompletných ovládačov, čo na veci nič nemení).



Mike Rivers a Bob Albright na skúške kapely (za Haynieho domom)

Čítal som, že pod Linuxom 2.2 existuje lepší prostriedok - „module loader“ - ktorý na požiadanie dokáže nahrávať, ak nie odstraňovať, ovládače podľa názvu. Zatiaľ som sa na to nepozrel, a i keď toto samotné ešte neprináša autokonfiguráciu, je to určite potrebný komponent všeobecného autokonfiguračného systému a možno aj prekonanie dnešnej úrovne Windows.

Dôvod prečo sa zdá, že Windows robí autokonfiguráciu (a tento jednoduchý model by mohli použiť ľudia z Linux-komunity) je taký, že niekedy veľmi skoro počas bootovacieho procesu spustí špeciálny program, ktorý sledí po zariadeniach. To je tá vec, ktorá vám v skutočnosti nájde nový hardware, priradí IRQ a DMA kanály, atď. Celá jeho práca spočíva v tom, že umiestni ovládače na správne miesto a pridá ich názvy do registra. Samozrejme, toto je

dôvod, prečo musíte rebootovať, aby ste ich mohli použiť (musia sa najskôr zložiť do toho gigantického súboru s ovládačmi). A to je taktiež dôvod, prečo Windows šalie, keď spravíte niečo take jednoduché ako prehodenie dvoch kariet PCI.

AmigaOS vykonáva plne dynamický device-binding. Jednoducho, to znamená, že ovládače sú samostatné moduly, ktoré je možné nahrávať počas runtime. BeOS robí to isté - ovládače sú implementované ako pluginy (využíva sa generický plug-in systém BeOSu), ktoré je možné kedykoľvek nahráť alebo odstrániť. Ovládače nízkej úrovne sú pluginmi do kernelu (kvôli efektívnosti a la UNIX, keď to má význam). Na vyššej úrovni, podobne ako v AmigaOS, sú veci implementované ako klient/server, napríklad gra-

fika, ale tak to je i v UNIXe, ak používate iXy, a všeobecne sa to považuje za výhodné.

Kam by sa mal v budúcnosti vyvíjať AmigaOS a čo by mali byť kľúčové aspekty AmigaOSu ďalšej generácie (NG, 5.x)?

Myslím si, že by mal byť zachovaný celý súbor optimalizácií pre domáce počítače a na tom by sa malo ďalej stavať. Linux nie je pre začiatníkov a nikdy nebude. Má tu svoje miesto, tak ako má AmigaOS, aspoň filozoficky. Systémy s AmigaOS sa budú vždy ľahšie používať ako napríklad Windows, jednoducho preto, že sú oveľa viac dynamické, oveľa viac logické a márne neplatia vždy obmedzenými výpočtovými prostriedkami typického domáceho počítača. Dúfam, že obohatia AmigaOS o nejaké nové vlastnosti, ale zachovajú jeho elementárnu povahu.

Azda „nikdy“ je tu príliš silné slovo. Ale v princípe dnešný Linux, poznačený tradíciami UNIXu starými 30 rokov, nie je pre začiatníkov. Hoci je možné nanovo navrhnuť a úplne prerobiť systém, nepokladám to za pravdepodobné. Taktiež, okolo Linuxu sa vytvorila open-source kultúra - všetko sa dodáva v zdrojovom kóde, binárky nie sú dôležité. To nemôže nahrávať trhu začiatníkov a zároveň z dlhodobého hľadiska by kompatibilné binárky mohli uškodiť tomu, čo je v prostredí Linuxu dobré. Po prvé, keď je všetko dostupné v zdrojovom kóde, nemusíte sa skoro vôbec obávať nekompatibilných upgradov. Z tohto však vznikla tradícia. Napríklad, linuxové ovládače sa musia rekompilovať, ak nastanú v kernele závažnejšie zmeny, pretože v include-súboroch kernelu je rad napevno zadefinovaných konštánt, s ktorými je treba počítať. Vytvorenie dlhodobu kompatibilných ovládačov by si vyžiadalo zmeniť API, ktoré by ovládačom umožnilo dynamicky komunikovať s kernelom o dôležitých konštántach. A tak ďalej. Nakolko a či vôbec sa niekedy Linux stane vhodným pre začiatníkov závisí od ochoty vývojárov Linuxu rozlúčiť sa s UNIXom a vydať sa do končín im neznámych.

Čo sa týka Amigy a Linuxu, kernel Linuxu sa musí určite upraviť. Ale podľa ich vyjadrení je cieľom, aby všetko na užívateľskej úrovni v „AmigaNG“ programoch bolo napísané pre ich objektové API a nie pre kernel Linuxu. Takže, ak sa budete držať iba programov pre NG-Amigu, mnohé z problémov Linuxu ostanú na úrovni užívateľa skryté. Pokým však kernel nebude upravený, nebudete mať ozajstnú autokonfiguráciu alebo ozajstné multimédia. Jim Collas hovorí, že práca na kernele bude odvedená a že vedia, čo majú zmeniť. Takže, až keď uvidíme, ako dodržali slovo, budeme môcť posúdiť použitie Linuxu v NG-Amige.

### Zhrnutie

Myslím si, že majú pred sebou kamenistú cestu. Na druhej strane, Amigifikácia Linuxu, zvlášť ak sa na poli Linuxu rozšíri, by bola dobrou satisfakciou pre Amiga-komunitu. A nakoniec, Linuxu dáte šancu konkurovať Windows na stolných počítačoch jednoducho tak, že budete robiť veci lepšie - čo definitívne je nutnou podmienkou správne vedenej vojny proti Microsoftu.

### KOSH

Projektu KOSH sa v našej krajine nedostalo veľkej odozvy - niektorí ľudia sú presvedčení, že niečo



ako KOSH sa malo objaviť omnoho skôr, v období vákua po páde ESCOMu, iní tvrdia, že KOSH je evolúciou iniciatív Arise, Second Wind (2W) a nakoniec Industrial Council and Open Amiga (ICOA), ale na druhej strane majú sklon vyhlasovať, že je to len výkrik do tmy, ktorý nebude dlho trvať.

Bez vyleštenej gule z kryštálu kremíka nemôžem povedať, kam to smeruje. Domnievam sa, že KOSH má zmysel pre každého, kto niekedy pracoval na operačnom systéme, jednoducho pretože predstava „čo keby sme všetko hodili za hlavu a začali od nuly s tým všetkým, čo už dnes vieme“ je v oblasti HW alebo SW zábavná. To je v princípe spôsob, akým vznikajú projekty ako Amiga sama - je to vznešené dobrodružstvo, i keď často ústi do prázdna.

Prosím skús niekoľkými vetami charakterizovať, čo je vlastne ideou projektu KOSH, aká je jeho filozofia.

Idea KOSHu je jednoduchá: vytvoriť nový operačný systém podporovaný komunitou (a snáď aj hardware, hoci som trochu skeptický, čo sa týka schopnosti komunity financovať vývoj čipov :-))

Roky som nosil v hlave myšlienku nového spôsobu, ako postaviť operačný systém, ktorý som pomenoval „The Object Sea“.

Toto sa v rámci projektu KOSH uchytilo, hoci je asi zrejmé, že to nie je KOSH a KOSH nie je tým. Som tam hlavne preto, aby som rozširoval myšlienky ako táto a videl, či sú užitočné. Najmä kvôli nedostatku alternatívnych softvérových projektov je predstava vytvoriť iný operačný systém, urobiť ho správne a zariadiť to spôsobom, ktorý by neumožnil nejakému chamtivému alebo ignorant-skému manažérovi zničiť ho, neodolateľná.

**Je teda KOSH evolúciou iniciatív Arise, 2W a ICOA?**

Ja to naozaj nevidím v týchto súvislostiach. Určite to spadá pod patronát organizácie JMS, ktorá propaguje progresívne domáce počítače. Ale v skutočnosti KOSH nevelmi súvisí s Amigou, až na to, že mnohí zainteresovaní sú Amigisti a že na cestu by sme si chceli so sebou zobrať to všetko dobré, čo v AmigaOS je.

**Jednou z vecí, ktorú si na tebe veľmi cením je, že sa vždy snažíš komunikovať s ľuďmi, dokonca vo viacerých diskusných skupinách a taktiež osobne, keď máš čas. Prečo to vlastne robíš, čo ťa stále poháňa?**

No, asi sa na to pozerám takto: ak dáte niekomu rybu, nakrmíte ho na deň, ak ho naučíte chytať ryby, nakrmíte ho na celý život. Je spústa vecí, ktoré by som chcel robiť a ktoré by som rád videl hotové. Hlavne v tomto období, keď trávim veľa času prácou pre Met@box, som naozaj nemal čas na hobby. Ak by som mal, asi by som kutil okolo prototypov objektového manažéra pre KOSH a tak podobne. Ale to nie som ani tak veľmi ja, skôr myšlienky, ktoré takýto projekt potrebuje, aby sa odlepil od zeme. Ak ja budem mať nejaké, fleecy bude mať nejaké a niektorí ďalší tiež, veľmi skoro sa zmiešajú. Skončí to buď synergickým efektom, čiže niečím lepším ako suma častí, alebo komisiou a kompromisom. Pointou je, že toto nie je biznis - ak to zdegeneruje na komisiu prijatý bordel, zahubí sa to samo. Takže takéto

typy projektov nie sú veľmi riskantné.

Čo sa týka iba samotnej Amigy, vždy som sa snažil podať pomocnú ruku, pretože aspoň časť minulosti Amigy je aj moja minulosť, nie je možné nás oddeliť a ja chcem vidieť, ako ľudia svoje počítače používajú a nie preklínajú.

Je to len rozhodnutie, ktoré som spravil už dávno - byť dobrým občanom Amiga-komunity. Ako v hocikakej inej komunite, sú tu tí, ktorí potrebujú ochranu a tí, ktorí potrebujú zdvihnúť mandle. Som schopný niečo z toho urobiť: naučiť vás niečo o autokonfigurácii alebo ochrániť vás pred potenciálnym podvodom. Bol by som slabá osobnosť a nešťastný sám zo seba, keby som si na niečo z toho nenašiel čas.

*Poznámka: Odpovede vytlačené kurzívou sú z 22. júla, ostatné sú zo začiatku júna. Interview bolo pre veľký rozsah krátené. Úplnejšiu anglickú verziu nájdete v blízkej budúcnosti na stránkach Czech Amiga News.*

END!

# Iwin - reinkarnace Commodore?

JOSEF BROŽ

**Přiznám se, že o společnosti Iwin jsem nikdy neslyšel. Proto jsem byl velmi překvapen, když jsem na Internetu uviděl zprávy o plánech na výrobu Amiga kompatibilních počítačů pod logem Commodore. Po prohlédnutí firemních stránek jsem si nebyl jist, zda se jedná o reálný záměr nebo o vtip. Jejich plány na mne zpočátku nedělaly seriózní dojem. Firma, o které nebylo dosud slyšet, se náhle prezentuje jako jeden ze spasitelů Amigy. Iwin hovoří o řadě Amig postavěných na PPC s použitím moderní technologie (PCI, USB, AGP). Parametry počítače jsou velmi zajímavé (viz. níže). Jedná se o oprášení myšlenky, kterou chtěl prosadit Escom, tedy Amiga s PPC a možností levného rozšíření pomocí standardních PC komponentů. Zajímavé je, že Iwin chce vrátit na trh i obchodní značku Commodore a pod ní své Amigy prodávat. Proto také začal jed-**

**nat s společností Tulip, která je vlastníkem loga Commodore.**

**Krátká historie společnosti Iwin**

Společnost Iwin Corp. vznikla spojením firem Worksoft a Branch software. Dnes má dohromady 338 zaměstnanců po celém světě. Firma Iwin existuje v současné podobě od 14. června 1999. Její hlavní náplní byla produkce specializovaného software pro různé druhy služeb (restaurace, hotely, videoobchody, atd.). Asi před dvěma roky se rozhodli pro vybudování nového Amiga oddělení.

**Technické specifikace**

Iwin chce oživit trh s Amigou postavenou na bázi PPC a standardních rozšiřujících PC komponentech. Na trh mají být uvedeny dva typy A510 a A1010. Hi-end typ A2010 bude následovat později.

**A1010**

A1010 by měla být ideálním počítačem pro multimediální aplikace. Zaručí to dostatek paměti, vysoký

grafický výkon pro zpracování 2D i 3D grafiky a dobré zvukové obvody. Součástí výbavy bude CD-ROM, volitelně DVD, ZIP nebo Jaz Drive. Zajímavé je, že Iwin nebude spolu se svými počítači prodávat AmigaOS, ten si budete muset objednat u svých prodejců.

CPU: Motorola 68060 (M verze) nebo PPC 604 (P Verze) nebo PPC 750 (P+);

RAM: standardně 8 MB Chipram a 32 MB Fastram;

Floppy: 3.5" (880kb a 1.4MB);

Harddisk: SCSI 4, 6, 8 a 13 GB;

ZIP/JAZ drive: interní nebo externí;

Graphic: Iwin i3D grafický adaptér s 3D akcelerací;

Sound: Iwin S32 sound card;

CD/DVD ROM: standardní CD-ROM (40x). DVD-ROM nebo RAM

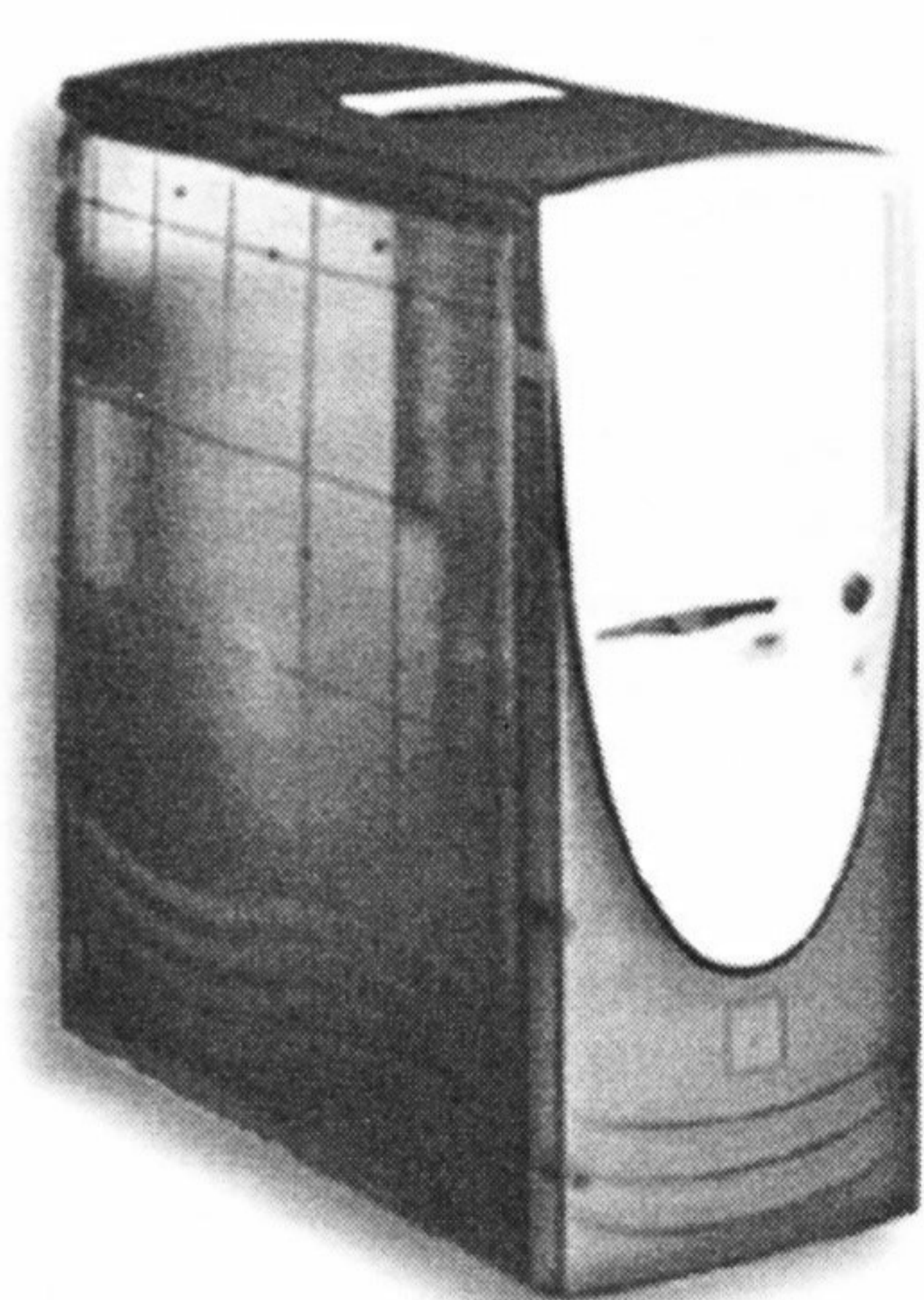
s Iwin A-DVD software driverem;

multimediální klávesnice, dvoutlačítková myš;

interface: 2 x RS232, 1 x Par., 2 x USB (s Iwin A-USB drivery),

SCSI, 2 x Joystick (classic digital),

1 x Joystick analogový, VGA monitor, TV in/out, Stereo audio in/out, digital audio in/out;



Sloty: 3 x PCI, 1 x AGP (oba použitelné v AmigaOS a PC mode, 3 x Zorro III).

Iwin nehodlá použít žádný z patentů nebo technologie s ochrannými známkami Amiga (či Gateway). Použití zcela nové architektury umožní např. 8MB Chip RAM. A510 - se liší jen v drobných detailech (méně Fast Ram, apod.). Také cena patří k zajímavým parametřům. Za A510 je to asi \$500



a za A1010 přibližně \$800. Vzhledem k tomu, na kolik byla stanovena cena G3 karet od Phase5 nebo výše ceny BoXeru, je tato cena více než přijatelná.

### Datum uvedení ?

Krátce před oficiálním uvedením bude IWIN organizovat v Německu prezentace obou počítačů - tedy verzí M68k a PPC a speciálního software, který na nich bude běžet. President společnosti k tomu řekl: "Podpoříme každou osobu, která přinese svůj Amiga software a zkusí ho pustit na našich počítačích. Bude to pro nás dobrý test." O svých dalších aktivitách bude Iwin průběžně informovat Amiga média. Firma Iwin na své stránce uveřejnila seznam nejčastěji kladených otázek (FAQ). Snaží se například osvětlit svůj původ a další záměry. Předkládám zkrácenou verzi.

### Q: Budou v A510 a A1010 oba procesory (M68060 a PPC)?

A: Ne, ve skutečnosti bude v počítači jen jeden z CPU. Budete si moci vybrat mezi M68060 nebo PowerPC. Nicméně pokud si vyberete M68060, budete mít možnost upgradovat na PPC přes rozšiřující slot. Budoucí typ A2010 bude schopen obsluhovat oba procesory.

### Q: Co myslíte tím PC Mode? Je snad A510 a A1010 jenom PC s emulací?

A: Ne A510 a A1010 jsou počítače postavené na M68060 nebo PowerPC architektuře. Nemají nic do činění s Intelem nebo Microsoftem. PC Mode bude dostupný pokud bude na vašem počítači nainstalován PowerSE. Podívejte se na naši stránku pro více informací.

### Q: Kdy bude A510, A1010 a A2010 představena?

A: Podle našich plánů začneme s výrobou někdy kolem 6. září. První počítače budou dostupné kolem 20 až 25. září. A2010 bude následovat v listopadu.

### Q: Parametry, které jste uvedli, vypadají zajímavě (USB, 3D Graphics, AGP, ISO, DVD, atd.). Nicméně pracujete na nich, nebo se jedná jen o sliby?

A: Na všech náležitostech, které jsme uvedli na webu, se pracuje.

### Q: Ok, ale jak jste to dokázali? Jak sloučíte Amiga OS s USB, DVD, PCI a AGP, atd.?

A: Neupravujeme Amiga OS, aby byl kompatibilní. Do našich

systémů zahrnujeme i-DDK softwareové balíčky obsahující soubor driverů, které to umožní.

### Q: Do jaké míry budou počítače kompatibilní s Amiga OS? Budete licencovat jejich technologii?

A: Ne, nebudeme licencovat technologii od Amiga Inc. Naše počítače jsou postaveny na nové architektuře a nebudeme používat žádný z patentů nebo technologií Amiga Inc.

### Q: Ok, ale jak jste to dokázali?

A: Promiňte, ale nemůžeme prozradit detailnější údaje o našem hardware a software. Technické informace budou brzy přístupné na naší stránce.

### Q: Design počítače je pěkný. Jak jste ho vytvořili?

A: Je to standardní PC case. My jsme ho nenavrhli. Koupili jsme jej od výrobce PC casů.

### Q: Proč jste nepřipojili logo Amigy na case?

A: Jak jsme se zmínili, nemáme na něj licenci...

(Iwin nabízí možnost použít stávající rozšiřující hardware v nových Amigách. Je to trochu zarážející vzhledem k tomu, jak se Iwin hledbá, že nebude používat žádnou ze stávajících Amiga technologií. Například by mne zajímalo, jakým způsobem půjdou připojit zařízení jako FastAta, Scandoubler, atd. Zařízení určená pro Zorro sloty by měla fungovat, vzhledem k integraci Zorro v jejich (Iwin) plánovaných Amigách. pozn. aut.)

### Q: Bude Picasso nebo CyberGFX karta fungovat na Vašich počítačích?

A: Ano bude.

(Přiznám se, že natolik strohé vyjádření ve mě nevyvolává důvěru. pozn. aut.)

### Q: A software, bude fungovat?

A: Bude fungovat 100% programů, 99% her a dem. Momentálně víme o dvou hrách a demech, která nefungují.

(Počítače od Iwin budou obsahovat 3 PCI, 1 AGP a 3 Zorro sloty. Vzpomínáte na projekt Boxer? Jak dlouho jeho autoři vyvíjejí svůj motherboard? Návaznost na BoXer však firma Iwin popírá. pozn. aut.)

### Q: Bude podporován G4 procesor?

A: Ano plánujeme to.

### Q: Bude u počítačů s G4 plná 2MB L2 cache?

A: Ano bude integrována plná podpora G4 procesorů - bez kompromisů.

### Q: Jak vypadá podpora WarpUP systému? Budou PPC stroje fungovat s AmigaOS?

A: Naše počítače mají malý kernel, který umožní operačnímu systému Amgy, aby používal PPC. WarpUP je v našich strojích podporován.

### Q: A podpora PowerUP?

A: PowerUp zatím není podporován. Pracujeme na tom a doufám, že se nám to podaří dodělat před datem vydání.

### Q: Když si koupím váš počítač s DVD drivem, budu moci na něm prohlížet filmy?

A: Ano, software na přehrávání filmů je součástí počítače. Nicméně doporučujeme použít PPC verzi počítače kvůli rychlosti.

Iwin potvrdil, že jejich i-DDK balíčky fungují i na platformě Amiga Classic. Iwin prezentuje architekturu podobnou dnešním PC. Tedy levné rozšíření hardware pomocí slotů PCI a AGP. Snad budou uvedené i-DDK balíčky napsané na takové úrovni, aby nedocházelo ke konfliktům mezi jednotlivými kusy hardware.

V počítačích jsou použity paměti typu DIMM. Typ A510 je rozšiřitelný na 128 MB a A1010 na maximálně 512MB. Rozdíly mezi typy A1010 a A2010 jsou hlavně v motherboardu. A2010 podporuje běh dvou procesorů (68k a PPC) současně. Dále má rychlejší přístup do paměti. Součástí motherboardu je genlock a frame grabber. Pro A2010 jsou plánovány 3 PCI, 1 AGP a 3 Zorro III sloty (kompatibilní s Zorro III). A2010 bude mít speciální 3D kartu s 32 MB paměti, dále hardware podporu pro MPEG.

### Stanovisko Amiga Inc.

#### Co na to Jim Collas ? Zde je jeho reakce z 19.srpna 99:

Dnes poprvé (19.8.99) jsem slyšel o Iwin Corp. Nevím zda-li se jedná o legitimní společnost. Pokud se pokusili kontaktovat Amiga Inc., nejsem si toho vědom. Pokud jsou výrobky popsány na jejich WEBu reálné, budu se zajímat o rozhovory se společností Iwin. Stále cítím, že podporování současné Amiga platformy může pomoci Amiga komunitě, dokud nevydáme novou generaci Amig.

Což je také důvod proč děláme OS 3.5. Když vezmu v úvahu stav věcí před šesti měsíci, nemohl jsem uvěřit, že rozvoj současného Amiga hardware je proveditelný. Neměli jsme vnitřní prostředky pro vyvíjení dvou linií produktů a neviděl jsem žádné externí řešení.

Pokud je Iwin reálný, možná to bude zajímavá volba pro OS 3.5 platformu, která může běžet s Amiga OE. Nový Amiga OE bude obstojně přenositelný, ačkoliv bude optimalizován pro nový NG hardware... Budu kontaktovat Iwin později. Budu opatrný a jsem mírně skeptický k jejich prohlášení. Nikdo z Amiga komunity o nich před tím neslyšel. Nechci dělat žádné závěry dokud s nimi nebudu mluvit.

*Jim Collas*

### Boj o zákazníky?

Iwin očekává úspěch svých Amig na trhu. Hodlá vyplnit mezeru, která vznikne po uvedení AmigNG mezi novým typem a řadou Classic. Iwin v podstatě dodá na trh počítač se současnými (moderními) parametry. Jeho hlavní výhodou má být 100 % kompatibilita s předchozí řadou Classic. Otevřená architektura díky použití PCI a AGP karet umožní použít např. karty ATI Rage (3D karty) díky DDK driverům. Podle firemních materiálů by tyto drivery měly umožnit bezproblémový běh Amiga aplikací, dem a her.

Další vývoj bude velmi zajímavý. Patrně dojde k menší bitvě o zákazníky. Iwin spoléhá, že svými produkty osloví příznivce klasické Amigy, kteří v AmizeNG vidí odklon od původní myšlenky. Naopak Amiga Inc. nabízí novou multimediální platformu, která bude mít s předchozí architekturou společné patrně jen jméno. Amiga Inc. chce získat i zákazníky mimo Amiga komunitu. AmigaNG bude těžit z Linuxového boomu.

Zajímavý je také projekt AmiRage K2 od Phase 5 běžící pod QNX. Všichni však víme, jak funguje Phase5. Nesmím zapomenout na G3 od phase 5, Metaboxu, Esceny a dalších firem, které jsou stále ve hře. Výběr bude zajímavý... Připomíná to dobu, kdy byl ohlášen vývoj A\BOXu (Pre\Boxu) od Phase 5 a TransAmu od Piosu.

Stanovisko Iwinu k případnému konkurenčnímu boji - "Ještě jednou, nejsme zde, abychom s někým bojovali. Naopak rádi bychom těsněji spolupracovali s Amiga Inc. a s ostatními firmami", řekl prezident společnosti Iwin Martin Steinbach.



# World of Amiga 1999

✪ JOHN CHANDLER

**Za poslední rok se mnoho věcí změnilo. Minulý rok tato show za moc nestála - po pravdě, dalo by mi práci najít jakákoliv ohlášení o konání celé akce. Tentokrát už to vypadalo mnohem lépe - větší návštěvnost, přestože bylo méně stánků a nových produktů než minule. Alespoň měla tentokrát Amiga daleko viditelnější prezentaci.**

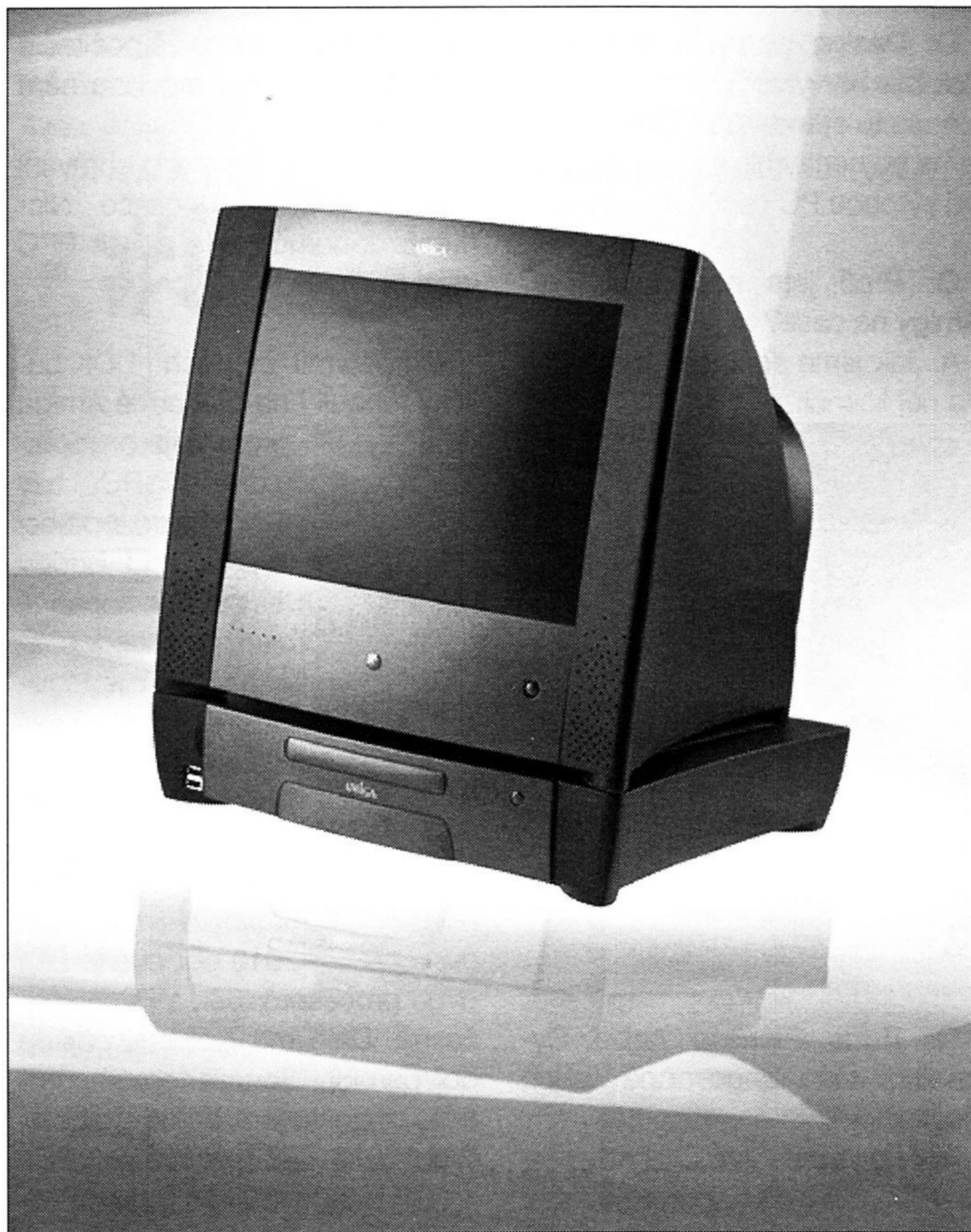
Po přeletu a obdržení novinářského pasu mě čekal první úkol - obhlédnout terén. Amiga Inc. byla první na očích, s video stěnou, na kterém prezentovala grafiku, videa a software. Přes to všechno, zlatým hřebem byl prototyp Amiga MCC case. Malý, ale velmi stylový design - kombinace tmavě šedé a metalízy. Vpředu dva USB porty spolu s DVD mechanikou, zbylo místo i na případné mechaniky na přenosná média, jako ZIP nebo LS-120. Je to něco, co by - postaveno proti vašemu hi-fi a vedle televize - vypadalo opravdu dobře, ať už v kuchyni, v ložnici nebo v kanceláři.

Po mé krátké prohlídce stánků byl ohlášeno demo OS3.5, tak jsem se vydal do vcelku impresivní seminární místnosti. Sedl jsem si dozadu a pozoroval lidi, jak si dokonce linkují papíry. Jochen Becher nás během 50 minut zasvětil do prvního upgradu Amiga OS po šesti letech. Bojím se, že mnozí očekávali více, soudě podle některých reakcí. Nicméně - po tak krátkém čase vývoje - na mě systém zapůsobil. Dlužno říci, že už se na něm nedá pracovat a další a další možnosti by neprospěly. OS3.5 je jen špička ledovce, ovšem pokud se bude dobře prodávat, nelze vyloučit další jeho vývoj.

Glowlcons vypadají hezky, ostatně, vždycky jsem dával přednost ClassActu před MUI, takže jsem byl se vzhledem velmi spokojen. Velmi se zlepšilo uživatelské rozhraní, stejně jako podpora Applcons, fonty, lepší preference a změny v menu Workbenche. Editor ikon, podpora tiskáren a lokalizace doznaly velkých změn, stejně jako (v menší míře) Installer. Všim prolínají známky síťové podpory. AML (Amiga Messaging (Mail?) Library), jedna z mála přidáných knihoven, je také dobrým krokem. Připomínky ohledně zabezpečení

AML byly vzneseny několika posluchači z publika, ale oficiální odpovědi se točily kolem toho, že pokud lidé vesele crackují programy jako Miami nebo vkládají do mailů anti-Amiga trojské koně, tak co by se změnilo, kdyby bylo AML zabezpečeno? Vývojáři 'třetí strany' se těší, až budou moci využít potenciálu OS3.5, zároveň nebudou potřebovat hacky a patche na přidání funkcí požadovaných komunitou, které tentokrát budou v systému implementovány. Stejně tak bude

S Garym jsme pokračovali v obchůzce, kterou jsme dočasně zakončili u stánku Photogenics Paula Nolana. Na Photogenics 4 je znát obrovská evoluce od minulých verzí. Tyto jsem považoval za benchmarky pro grafiku na jakékoliv platformě. Byl jsem jedním z prvních, kteří si tento program koupili hned po jeho vydání, ovšem pak jsem skončil jako nejlínější/nejhorší betatester, s jakými se Paul setkal! Nepovažoval jsem za dobrý nápad představovat se, styděl jsem se.



oceněna možnost vytvářet množství nových, plně systémových aplikací lepší, čistější cestou.

Po skončení semináře jsem vyrazil dále, abych se setkal s Gary Stormem a zbytkem SEAL týmu (že by mariňáci? - pozn. překl.) osobně, ne jen přes e-mail. Gary zpovídal některé osobnosti z Amiga komunity pro Clubbed!, oficiální časopis SEAL uživatelské skupiny; dokonce i já jsem se mu zdál hoden rozhovoru. Je to dobrá parta lidí; příklad Amiga komunity v akci. Tito lidé jsou pro Amigu nadšení. Clubbed!, jehož první kopii jsem dostal na show, je 40stránkový magazín vyrobený výhradně pomocí Amigy. Velmi doporučuji.

Po krátké ukázké Garyho pozitivního vlivu se Paul přemístil do seminární místnosti a - i přes pár technických škobrtnutí - upoutal pozornost publika. Přestože jsem program chvíli používal, zřejmě jsem nevyužíval jeho plný potenciál. Verze 4.1 eliminuje drobné chyby a nedostatky prvního vydání a je to velmi působivý software - pár mých PC-přátel nad ním zapomínalo zavřít ústa. Co by mohlo být větším oceněním?

Kermit Woodall vedl další seminář, vybaven párem BoingBall-bot a hamburgerem. ImageFX jsem neviděl od doby, kdy jedna z jeho starších verzí vyšla na coverdisku CU Amiga. Po krátké instalaci se

demo bez problémů rozběhlo. Za dobu svého vývoje došlo daleko, výčet funkcí je velmi působivý - soudě podle výroků zainteresovaných a dobře informovaných uživatelů někdy IFX překračuje v mnoha oblastech průmyslové standardy stanovené aplikacemi jako Photoshop; důkaz jsem viděl na vlastní oči. Silný důkaz o tom, že Amiga má stále co říct v oblasti grafiky. Nezbyvá než doufat, že budou Photogenics i ImageFX portovány i na Amigy příští generace.

Gary zmizel, když se pokoušel najít jednoho z inženýrů QNX, kteří se měli potulovat po hale, já jsem se zde zastavil, abych si poslechl Dr. Farukha Alaviho, vyprávějícího o architekturách procesorů jednadvacátého století. Při startu se objevilo krátké zaváhání při zavádění Win95 a PowerPointu. Jsem si jist, že jsem zaslechl slova jako "Amiga", "Scala" a "by byla lepší volbou..." z řad lidí za mnou. Prezentace se na chvíli zasekla, když PowerPoint využil svého práva dělat si, co se mu zlíbí, ale ani to diváky neodradilo od pohledu na to, co se děje při vývoji stále rychlejších procesorů. Následoval krátký výčet největších stávajících pionýrů tohoto odvětví. O čipu Hombre od Commodore padla zmínka, že by měl vypadat jako PA-RISC čip, což bylo hezké, stejně jako slide, která pokryla asi to, co ví každý o procesoru Transmeta (= nic moc).

Po této prezentaci jsem bloudil stále dokola, hledající něco zajímavého ke koupi, ale byl jsem mírně zklamán. Vrátil jsem se proto k SEALu, kde jsem našel Garyho s člověkem od QNX - částečně inženýrem uživatelského rozhraní a jeho manželkou, která s námi hovořila na témata tak rozdílná, jako Neutrino, Amigy, Kanada a Hvězdné války. Milejší lidi jste těžko mohli potkat, ačkoliv jsem jimi byl nazván 'plochým', protože jsem dosud neviděl Matrix ;-)

Bohužel jsem nemohl zůstat až do doby velkého ohlášení. Musel jsem pohnout s newsgroups, webcams a IRC... kde se zatím dařilo celou věc jen mírně zkreslovat. Přesto - jsou dvě věci, které stojí za ohlášení: Sun a Transmeta. Je to hra s ohněm, ale jestli se vše podaří, všechny investice se bohatě vyplatí... ale to jistě všichni znáte...

*překlad: Petr Hudeček*





# Rick LeFaivre - rozhovor

ED SHEPHERD

Ahoj, Ede. Jsem teď v Londýně a zrovna skončila show World Of Amiga. Mnohé komentáře chválily náš směr a strategii! Dokonce i lidé, kteří přišli bojovat za QNX odcházeli ujištěni, že jdeme po správné cestě. Vyberu otázky, na které mohu odpovědět.

## Proč byl pro OS zvolen Linux?

Nejsilnějším faktorem byla naše snaha přilákat softwarové vývojáře, zajistit ovladače periférií a velkou hardwarovou podporu pro náš základní OS. Když jsme jednali s množstvím průmyslových partnerů, odezva na QNX byla velmi vlažná; tento operační systém je všemi považován za proprietární. Ve stejné době jsme stále dokola slýchávali o tom, že se společnosti staví za Linux coby jedinou možnou alternativu Windows. Měli jsme o Linuxu nějaké pochybnosti, na které jsme se museli zaměřit, nicméně během několika měsíců byla každá námitka uspokojena a vysvětlena, a tak jsme se rozhodli pro Linux. Prosím, chápejte, že základní OS je pouze malá součást celkového řešení Amigy a my cítíme, že Linux je nejlepší základ, na kterém se dá stavět, zatímco nám poskytne podporu stovek společností a stovek tisíc vývojářů, kteří k tomuto základu přispívají.

**Někteří lidé (nebudu jmenovat :-)) o Linuxu pochybují, protože si myslí, že může rozdělit Amiga komunitu. Co jste řekli těmto lidem?**

Snažíme se co nejlépe, abychom vytvořili novou Amiga platformu, která znovu přitáhne spousty nových uživatelů a partnerů, čímž bychom si zajistili obchodní úspěch. Rozhodli jsme, že platforma, postavená na komerčním čipu a proprietárním operačním systému, by nebyla dostačující. Doufáme, že spousty uživatelů a vývojářů s námi budou spolupracovat a společně nadefinujeme vzrušující novou budoucnost. Předpokládám, že ti, kteří nechtějí tuto budoucnost, se oddělí, jak jste zmínil, ovšem věřím, že takto "rozdělená" platforma neuspěje na trhu. Nicméně, nemůžeme nutit lidi, aby se k nám přidali. Vše, co můžeme dělat, je stanovit nejlepší strategii a produkty a doufat, že si tyto koupí dost lidí na to, aby

tato strategie obstála. Těm, kteří nesouhlasí s naším směrem, přeji všechno dobré.

**Také se zdá, že TB (Technological Brief), který jste zveřejnili, byl odmítnut některými Amiga vývojáři (Vaporware). Co jste jim museli říct?**

Už před časem jsem zjistil, že ať řeknete cokoliv, budete kritizováni. Kdyby mým cílem bylo učinit všechny lidi na světě šťastnými, neřekl bych a neudělal nic. V TB jsme zveřejnili přehled Amiga OE a Amiga MCC na celkem vysoké úrovni, ale daleko víc, než klasicky uvidíte o novém projektu,

To je naše naděje! Vlastně bychom teď měli být schopni spustit \*jakoukoliv\* standardní Linuxovou aplikaci - a existuje mnoho a mnoho vývojářů přecházejících k Linuxu. Navíc očekáváme, že se nám podaří přitáhnout některé velmi zajímavé aplikace pro naši AmigaObjects architekturu, ale rádi bychom také zůstali u standardních aplikací, přístupných pro naše zákazníky.

**Nový OS bude zřejmě obrovsky vylepšený stávající, ale bude obsahovat věci jako RAM disk, alternativu ARexxu, Assigny a Amiga-DOSovské příkazy?**



než začne jeho výroba. Udělali jsme to, protože víme, že Amiga komunita byla mimo celá léta a cítíme zodpovědnost být ke komunitě co nejotevřenější. Na druhé straně, v naší strategii jsou body, které zatím nemohou být zveřejněny, nicméně jsou velmi zajímavé. Co se specifických technických poznámek, vítáme konstruktivní kritiku. Ve většině případů to byly námitky vznesené k věci, na kterých jsme již pracovali, nebo ke kompromisům, které jsme museli udělat, abychom vytvořili opravdu nový produkt. V několika málo případech byl zájem zaměřen na to, na čem jsme v té době dělali. Děkujeme komunitě za informace.

**Jestliže bude vypuštěna nová Amiga s Linux OS, bude snad možné, že by mnozí PC vývojáři, jako například Netscape, mohli portovat své produkty vcelku rychle na tento nový stroj?**

**Co mohou stávající vývojáři dělat, aby se připravili na to, co přijde?**

Začít rozumět Linuxu, aby porozuměli základům OS. Začít rozumět jazyku Java, což bude primární jazyk pro vývoj AmigaObjects. Jestli se zabývají 3D renderin-

gem, ať se seznámí s OpenGL a Java3D. Během pár týdnů vydáme Amiga Development Program, obsahující základní přístup k vývojářským platformám a rané produkty AmigaObjects.

**Mohl byste říci více k emulaci klasické Amigy?**

Cílem je vytvořit emulační prostředí, na kterém poběží většina existujících Amiga aplikací. Podobně, jako v mnoha emulačních prostředích, i zde je bod mizejících návratů, když se snažíte emulovat stále více obskurních vlastností a rysů. Teprve až bude nový produkt vypuštěn, zveřejníme analýzu toho, o čem si budeme myslet, že emulováno bude a co ne.

**Hardwarové specifikace jsou velmi působivé, nicméně trochu nejasné, co se procesoru týče. Nechcete mi prozradit, co bude příští procesor zač?**

Kupte mi pivo a uvidíme! Ne, vážně. Jsme pod přísahou mlčenlivosti s naším CPU partnerem a já nemohu prozradit nic, než se rozhodnou informace zveřejnit. Jediné, co smím prozradit, že jsme velmi nadšeni naší volbou procesoru.

**A nakonec cenové rozpětí. Prý byla zveřejněna neoficiální, neuvěřitelná cena 499 dolarů, bude to pravda? Kolik bude stát low-end a kolik high-end stroj?**

O cenách jsme ještě nediskutovali, takže nevím, odkud se tato částka vzala. Podle toho, co všechno bude v MCC, by byla velmi atraktivní, ale teď nechci zapadnout do žádných spekulací. Ceny ohlásíme teprve tehdy, až představíme produkt.

Překlad: Petr Hudeček





# Amiga Translators' Organization v roce 1999

✪ VÍT ŠINDLÁŘ

**Jak si možná mnozí čtenáři AR vzpomenou, před více než dvěma lety jsem napsal článek o tehdy zcela nové organizaci s názvem ATO. Jen v krátkosti připomenu, že Amiga Translators' Organization je sdružení lidí, kterým není lhostejný osud těch amigistů, kteří zrovna nevládnou jazykem anglickým nebo německým, což jim ztěžuje používání nejrozličnějších programů. Z tohoto důvodu se překladatelé ATO snaží prostřednictvím překladů učinit dosud nepřeložený software dostupnější všem uživatelům. Překládané programy jsou nejčastěji z kategorie freeware a shareware, výjimečně je v rámci ATO prováděn také překlad komerčních programů.**

Co se v ATO během posledních dvou let událo? Určitě hodně: během této doby jsme dotáhli do úspěšného konce přes 50 větších i menších projektů, ze kterých námátkou připomenu například kompletní překlad Miami, IBrowse, AmigaWriter, ArtEffect, VisualPrefs, Scalos a jiné. Přitom je pravidlem, že překlady jsou aktualizovány i pro nové verze těchto programů, takže uživatel se nemusí obávat, že by např. v nové verzi nemohl používat lokalizované klávesové zkratky apod. Mezi projekty se časem zařadily i hry, z dotažených lze uvést Uropu2 či Soliton. Kvalita překladů ATO si získala dobrou pověst jak mezi uživateli, tak u autorů programů. Nejvýstižnější je zřejmě skutečnost, že firma Haage&Partner, která je zodpovědná za připravovaný OS3.5, si jako partnera pro jeho překlad vybrala právě ATO.

A co česká sekce? Největší událostí pro ATO-CZ se stalo červencové uvedení lokalizace ATO-E2. Ačkoliv vás může mýlit název ATO-E2, zdůrazňuji, že se nejedná (zase) o nové kódování. Pro uživatele původního balíku E2 se nic nemění a ostatním přináší pouze výhody. Konzervativní uživatelé snad přesvědčí fakt, že OS 3.5 bude do češtiny přeložen v kódování E2. Ale shrňme si hlavní přednosti...



Předně, celý balík je distribuován jako freeware, tedy úplně zdarma. Obsahuje převodní program 2E2, který velmi usnadňuje přechod z ostatních kódování do E2. Lokalizace také řeší podporu vektorových fontů typu TrueType, což jistě přivítají hlavně uživatelé programů jako BDEditor, Wordworth a v neposlední řadě Scala. Konečně se otevírá možnost výběru z neskutečného množství kvalitních (nejen) českých truetypeových fontů. Dále je zahrnuta propracovaná podpora češtiny při práci s Internetem - pro email i www (je to jeden z důvodů, proč jsou WWW stránky ATO-CZ od vydání této lokalizace prezentovány s diakritikou). Navíc funguje korektně třídění podle české abecedy, bez problémů lze číst dokumenty v němčině a téměř úplně korektně všechny ostatní západní jazyky. Neuvidíte již například znak "x" namísto "é". Vyzkoušejte sami. Ke stažení je na WWW stránce <http://ato.vapor.com/czech>.

Za dva roky se v ATO-CZ také ledacos změnilo. Odešel od nás Pavel Bureš (překládal např. MUI), velmi krátce u nás pobyl Radek Hrdlička (všem jistě dobře známý Láhve/Top Secret) a přišel a zůstal Boleslav Kristen aka AGASlayer. Několikrát se z různých důvodů změnila adresa WWW stránek ATO-CZ, ale v dnešní době je uspokojivě vyřešená aliasem ze serveru firmy Va-

por, už jednou uvedená adresa <http://ato.vapor.com/czech>, který vás vždy přesměruje na aktuální působiště, které je nyní na českém serveru voskop.cz. V současné době je na stránkách k dispozici na 150 katalogů. Naleznete zde naše nejnovější překlady, ale i překlady překladatelů, kteří sice nejsou sdruženi v ATO, avšak dodržují při překladu pravidla vypracovaná touto organizací za účelem sjednocení terminologie, používání klávesových zkratk apod. Českou podobu těchto pravidel na stránkách také naleznete. Protože celkový počet překladů během existence ATO prudce narostl, bylo z kapacitních důvodů všech cca 150 katalogů od různých autorů sloučeno do archívu *LocaleCS\_cats.lha*, který naleznete jak na stránce ATO-CZ, tak na aminetu v adresáři misc/misc.

V současnosti hýbe naší organizací projekt OS 3.5. Jak určitě mnozí z vás vědí, tento neustále pohřbíváný a znovu obnovovaný projekt je nyní oficiálně potvrzen a předán do rukou firmě Haage&Partner, která oznámila jeho vydání definitivně na konec srpna. ATO je partnerem H&P při překladu "nové" verze OS, a to ve všech možných jazycích mimo němčinu, kterou budou mít pravděpodobně na starost přímo v H&P. Z časových důvodů, které však nebyly zapříčiněny ATO, bude ovšem přeložen pouze sa-

motný operační systém. Dokumentace (HTML) bude s největší pravděpodobností dostupná pouze v angličtině a němčině. Česká sekce ATO má konkrétně na starosti českou a slovenskou verzi 3.5, která bude z našeho pohledu vlastně logickým pokračováním lokalizace ATO-E2 (verze 2.0).

ATO ovšem není jen práce, mezi členy několikrát proběhly pokusy o uspořádání společné párty. Bohužel, zatím se stále nedaří dohodnout místo setkání, protože si každý může domyslet jak obtížné je vybrat správné místo na takovéto setkání tak, aby vyhovovalo členům ze všech koutů světa či alespoň Evropy. K pokusu o neoficiální setkání došlo v Cologne na podzim 1998, nebyl však příliš úspěšný. Snad příště. Dokonce členové české sekce ATO, ačkoli funguje již od roku 1996, se donedávna osobně neznali. Internet je holt metla dnešní doby... Celá sekce se setkala vlastně až letos (!) na party v letošních Voticích, ze kterých by tu někde měla být fotka. Zleva doprava jsou na fotce Radim Demel, Ondřej Zima, Vít Šindlář a Boleslav Kristen.

Na závěr bych rád připomenul, že ATO je otevřená organizace, takže pokud má někdo zájem se k nám připojit, může si přečíst pravidla ATO na adrese <http://ato.vapor.com> a poté kontaktovat českého administrátora.



# AMIGA OS 3.5 - rozhovor s Dirkem Harlaarem

JOSEF BROŽ

**Společnost Haage & Partner byla pověřena vývojem Amiga OS 3.5 pro platformu Amiga classic. Mezi další aktivity firmy patří široká podpora PPC uživatelů, zvláště pak jejich řešení PPC - WarpUP apod. OS 3.5 byl oficiálně releasován na výstavě Amiga DonwUnder v australské Canbeře (21.9.99).**

Zdalo se, že OS 3.5 bude patrně posledním oficiálním produktem pro platformu Amiga Classic. Dále se Amiga Inc. chtěla zaměřovat jen na stroje NG. Je však možné, že díky aktivitám firem jako např. Iwin bude podpora řady Classic ze strany Amiga Inc. pokračovat. Osobně by mě zajímalo jak se Haage & Partner k tvorbě OS 3.5 postaví. Doufám, že se nebude jednat jen o zalepení největších chyb OS 3.1. Což by v podstatě znamenalo, že OS 3.5 bude poslepován z nejrůznějších patchů systému (viz MCP, Scalos) a okleštěné verze browseru (AWEB).

Podle zpráv z Internetu probíhala prezentace OS 3.5 v hotelu Heritage. Prezentaci přihlíželo cca 250 lidí shromážděných kolem Jurgena Haage. Systém bude v prodeji během září. Na výstavě byl přítomen Petro Tyschtschenko. Dále na výstavě byli zástupci GP Software (skvělý Magellan), Computa Magic, Unitech, a další firmy. Dokumentace OS 3.5 je HTML formátu, v oficiální verzi bude i v PDF. Nový Workbench doznal i kosmetických změn, např. umožňuje rolovat s plnými okny, ikonami, je zde WB gauge, nová menu, requestery, multimediální installer apod. WB umožňuje věci, které do současnosti bylo možno použít jen skrze patche MCP. Práce se soubory je vylepšena. Např. mazání a kopírování souborů vyvolá vlastní progress bar a operaci je možno přerušit. Vzhled WB byl zmodernizován pomocí Glow Ikon, díky tomu nemusíte aktivovat Newl-

cons, přesto se i Newlcons zobrazují korektně. Toto jsou jen detaily, ostatní parametry jsou již stejně všeobecně známy (viz minulá čísla AMIGA Review).

## Rozhovor s Dirkem Harlaarem - mluvčím H&P

Gaddar: Můžete nám v první řadě říci něco o sobě, o své práci...

Dirk Harlaar: Moje práce? Začal jsem pro Haage & Partner pracovat jako tiskový mluvčí. Haage & Partner nejsou tak bohatí, jak si o nich lidé myslí, a proto potřebují pomoc. Nabídl jsem jim své služby, jelikož si myslím, že Amiga potřebuje dobré softwarové společnosti. Mimo práci typu "public relation" se starám o software podporu a jsem webmasterem anglických a holandských internetových stránek Haage & Partner. Nyní jsem zainteresován do OS 3.5.

Gaddar: Mimochodem, bude potřeba ROM 3.1 pro spuštění OS 3.5? Pokud ano, bude možno použít programy jako Blizzkick nebo Cybermap. Doufám, že bude existovat způsob, jak jej použít k mapování ROM?

Dirk Harlaar: Budete potřebovat 3.1 ROM pro spuštění OS 3.5. Nemohu uživatelům doporučit mapovat ROM do RAM, protože se to v podstatě rovná ukradení ROM 3.1. I když teoreticky by to fungovat mělo.

Gaddar: Jaké budou speciality pro PPC uživatele?

Dirk Harlaar: V rámci OS 3.5 bude přímá podpora PPC a stále ještě hledáme, co bychom mohli vylepšit. Dále máme pár H&P (PPC) aplikací, které bychom mohli ještě implementovat.

Gaddar: Jak bude upraveno GUI (vzhled) Workbenche? Ve

Gaddar: Jaký je cíl AmigNG?

Dirk Harlaar: Dostat Amigu zpátky na vrchol. Většina NG strojů by měla představovat nejvýkonnější domácí počítače, stejně jako (high-end) pracovní stanice. Již dost dlouho jsme jen odpočívali a dlouho se nic nedělo.

Gaddar: Myslíte, že nastal správný čas pro návrat?

Dirk Harlaar: Ano, ten čas nastal. Jestliže se nyní nic nestane, bude Amiga mrtva a pohřbena.

Gaddar: Mohl byste nám nastínit nějaké bližší informace?

Dirk Harlaar: Více již o AmigNG říci nemohu, dokud nebudou na výstavě WOA v Londýně představeny plány do budoucna. Amiga Inc. stále drží své plány v tajnosti. Příští měsíc již snad budu moci prozradit více...

Gaddar: Jak srovnáváte trh Amiga a PC? Programátoři trpí malým trhem Amigy? Nemohou vydělat dostatek peněz?

Dirk Harlaar: Trh je velmi malý. Uživatelé Amigy jsou zvyklí na levné produkty, a tak jsou zisky minimální. Přesto, v podpoře Amigy budeme pokračovat a doufáme, že trh bude opět narůstat.

Gaddar: Máme zůstat u NG?

Dirk Harlaar: Budeme i nadále potřebovat podporu Amiga komunity... Takže, prosím, podporujte nás tak dlouho, jak to bude možné.

Gaddar: Uděláme to nejlepší, stejně jako Vy. Posledních pár slov závěrem, co byste v této chvíli vzkázali Amigistům?

Dirk Harlaar: Díky za to, že jste s Amigou zůstali během deseti obtížných let. Mnoho lidí udělalo chyby. Navrhuji ještě chvíli vydržet, konec "temných věků" je na blízku. Slibuji.

Gaddar: Doufám, že znovu přijdou dny slávy. To je pro tuto chvíli vše, děkuji za rozhovor.



Gaddar: Myslíte, že bude mít OS 3.5 úspěch?

Dirk Harlaar: Myslím, že ano. Je to příležitost, jak levně upgradovat Amigu. I když, nový super stroj to z Vaší Amigy neudělá...

Gaddar: Jakou úlohu hraje vaše firma v projektu OS 3.5?

Dirk Harlaar: Amiga Inc. nás požádala, abychom jej napsali. Vytváříme tedy OS 3.5, testujeme ho a Amiga Inc. prodává.

Gaddar: Zní to velmi důležitě...

Dirk Harlaar: Pro nás je to důležité. Je to způsob jak udržet staré Amigy do doby, než přijde nová AmigNG.

své původní formě je velmi starý a nudný? Bude vypadat moderněji?

Dirk Harlaar: Ano bude zmodernizován. Nový vzhled mu dodá classact/reactor který používáme. Umožní uživateli konfigurovat mnoho částí Workbenche, podobně jako dnešní programy pomocí MUI.

Gaddar: Přejdu teď k velké neznámé - AmigNG. Nejdříve tedy, na kdy je plánováno uvedení nové generace Amig?

Dirk Harlaar: Plány jsou na září tohoto roku. Amiga Inc. pracuje stále podle plánu, ale nikdy nevíte, co se může stát.



# Amiga OS 3.5 1990,-

## Počítače:

|       |                                                     |         |
|-------|-----------------------------------------------------|---------|
| CO200 | AMIGA 1200 Magic                                    | ☺11490  |
| CO300 | AMIGA 1200 Tower Infinitiv                          | ☺14490  |
| CO310 | AMIGA 1200 Tower Infinitiv + BUS1200 Z-II           | ☺18990  |
| CO330 | AMIGA 1200 Tower Infinitiv + BUS1200 Z-III          | ☺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 |
| RK206                                                          | Blizzard603e+ 160MHz + 68040-25R + SCSI              | ☺14990 |
| RK210                                                          | Blizzard603e+ 200MHz + SCSI + patice na 68060-50     | ☺17290 |
| RK211                                                          | Blizzard603e+ 200MHz + 68040-25R + SCSI              | ☺17890 |
| RK213                                                          | Blizzard603e+ 200MHz + 68060-50 + SCSI               | ☺30690 |
| RK220                                                          | Blizzard G4 XPC7400-300 1MB backside cache           | 28390  |
| RK225                                                          | Blizzard G4 XPC7400-400 1MB backside cache           | 37790  |
| - informujte se na možnost odkupu karet Blizzard1230-IV        |                                                      |        |
| GK505                                                          | BVision 8MB SGRAM + CyberGraphX                      | ☺7990  |
| KA050                                                          | Uprava kabelu BPPC SCSI na 3x int. PFL50             | ☺1200  |
| - verze s patiči jsou určeny pro upgrade z karet Blizzard 1260 |                                                      |        |
| RK245                                                          | Cyberstorm MK-III 060/50 + UW SCSI pro A4000         | ☺25990 |
| 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 |
| RK270                                                          | Cyberstorm G4 XPC7400-400 1MB backside cache         | 37790  |
| GK500                                                          | CyberVisionPPC 8MB SGRAM vč. CyberGraphX             | ☺8690  |
| GK520                                                          | CyberVisionNG 32MB SGRAM, DVD playback               | 8690   |
| IO200                                                          | U2W SCSI I/O Modul pro G4                            | 7190   |
| IO210                                                          | Ultra-SCSI I/O Modul pro G4                          | 3990   |
| IO220                                                          | Ultra-DMA IDE/ATA I/O Modul pro G4                   | 3990   |
| IO230                                                          | IEEE1394 I/O Modul pro G4                            | 4890   |

## Elbox/Apollo - karty, turbokarty, towery:

|                                                          |                                                          |        |
|----------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|--------|
| RK060                                                    | Elbox E1200/4 - 4MB FAST RAM pro A1200 + hodiny          | ↓☺1990 |
| RK080                                                    | Elbox E1208 - 0-8MB FAST RAM pro A1200 + hodiny          | ↓☺1990 |
| RK110                                                    | Elbox E1230-II 40 - 68030, 2x SIMM, 1x FPU,              | ☺4590  |
| RK120                                                    | Apollo 1240/33MHz - 68040/33, 1-2x SIMM                  | ☺8490  |
| RK125                                                    | Apollo 1240/40MHz - 68040/40, 1-2x SIMM                  | ☺10190 |
| RK130                                                    | Apollo 1260/50MHz - 68060/50, 1-2x SIMM                  | ☺17990 |
| HC080                                                    | Apollo SCSI-Kit pro A1230, 1240, 1260                    | ☺3190  |
| EL020                                                    | E/Box - tower pro A1200, plech + zdroj 230W, kabeláž     | ↓☺5990 |
| MI020                                                    | Kryt + interface klávesnice - vhodný pro E/Box, bez red. | ☺1490  |
| MI050                                                    | PC Keyboard Interface - značkovy                         | ↓☺1090 |
| MI045                                                    | PCMCIA adaptér 90° prc towery                            | ☺590   |
| EL110                                                    | Fast-ATA2/EIDE Controller pro A1200 + AllegroCDFS        | ☺2790  |
| - rychlý řadič IDE 32bit dosahující rychlost až 16.6MB/s |                                                          |        |
| EL112                                                    | Fast-ATA2/EIDE Lite Controller pro A1200 + AllegroCDFS   | 2190   |
| - řadič IDE 16bit dosahující rychlost až 8.3MB/s         |                                                          |        |
| EL114                                                    | Upgrade na 32bit verzi Fast-ATA2/EIDE - NOVINKA!         | ☺890   |
| EL116                                                    | 4xEIDE'99 + AllegroCDFS - NOVINKA!!!                     | ☺1490  |
| KA085                                                    | Kabel 3.5" - 2x 3.5" pro Fast-ATA a 4xEIDE               | ☺60    |
| EL120                                                    | Elbox ScanDoubler - externí                              | ☺3990  |
| EL125                                                    | FlickerFixer Upgrade pro EL120                           | ☺1090  |
| EL130                                                    | Elbox ScanDoubler + FlickerFixer - externí               | ↓☺4790 |
| RK015                                                    | Elbox A-500/2 + hodiny pro A500, Garry adaptér           | 2290   |
| RK020                                                    | Elbox A-501 Plus - paměť pro A500+ 1MB                   | ☺1190  |
| RK030                                                    | Elbox A-601 - paměť pro A600 1MB + hodiny                | ↓☺1490 |
| RK430                                                    | Elbox CDTV/2MB + zálohování hodin                        | 2490   |
| RK140                                                    | Apollo 4040/40MHz - 68040/40, 4x SIMM, 1x SCSI           | 13490  |
| RK145                                                    | Apollo 4060/50MHz - 68060/50, 4x SIMM, 1x SCSI           | 23990  |

## Príslušenství pro CD32:

|       |                              |       |
|-------|------------------------------|-------|
| JO110 | Competition Pro CD32 Joy Pad | ☺960  |
| JO115 | Boomerang CD32 Joy Pad       | ☺550  |
| CC030 | Plastikový kryt na CD32      | ↓↓☺40 |

## 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          | ↓☺2990 |
| PO165                                            | SIMM 64MB 72pin 70ns / 60ns - pro B 1240/60/PPC | ↓☺3490 |
| - aktuální ceny SIMMů na dotaz! Denní změny cen! |                                                 |        |
| FP050                                            | MC 68882/33MHz - pouzdro PLCC                   | ☺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               | ↓↓☺1490 |
| HD105                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Seagate 3.2GB EIDE, Ultra ATA                  | 3990    |
| HD110                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Seagate 4.3GB EIDE, Ultra ATA/66               | ↓☺4190  |
| HD120                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Western Digital 6.4GB EIDE, Ultra ATA/66       | ↓☺5190  |
| HD125                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Western Digital 8.4GB EIDE, Ultra ATA/66       | ↓☺5990  |
| HD130                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Western Digital 10.1GB EIDE, Ultra ATA/66      | ↓☺6390  |
| HD135                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Western Digital 13.1GB EIDE, Ultra ATA/66      | ↓☺6990  |
| HD140                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Western Digital 20GB EIDE, Ultra ATA/66        | ↓☺10990 |
| * za příplatek 500Kč k těmto cenám Vám provedeme kompletní instalaci harddisku včetně instalace OS (2.1, 3.0, 3.1). Pokud nemůžete donést počítač osobně, domluvíte 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:

|                                                  |                                           |        |
|--------------------------------------------------|-------------------------------------------|--------|
| CD100                                            | CD ROM Mitsumi FX320 32x ATAPI            | 1890   |
| CD105                                            | CD ROM Sony CDU-711 32x ATAPI             | ↓☺1990 |
| CD110                                            | CD ROM Mitsumi FX4010 40x ATAPI           | ↓☺1990 |
| CD200                                            | CD ROM SCSI Toshiba XM-6401B 40x, 4.8MB/s | ↓☺4090 |
| * aktuální ceny těchto a jiných CD ROM na dotaz! |                                           |        |

## Diskety a CDR:

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

## Disketové jednotky:

|       |                            |        |
|-------|----------------------------|--------|
| 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 | ☺2790  |

## Monitory:

|       |                                                      |         |
|-------|------------------------------------------------------|---------|
| MO020 | Monitor 15" LR, NI, Digital + Int. ScanDoubler A1200 | ☺9990   |
| MO030 | Monitor 17" LR, NI, Digital + Int. ScanDoubler A1200 | ↓☺13490 |

## Myši a podložky:

|       |                                                |      |
|-------|------------------------------------------------|------|
| MY005 | Myš Amiga - NEW! - NOVINKA!                    | ☺399 |
| MY010 | Performer 300dpi - NOVINKA!                    | ☺449 |
| MY020 | MegaMouse 400dpi - mikrosopínače               | ☺499 |
| 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     |
| OS160 | TV modulátor A520 - bez anténního kabelu            | ☺990   |
| KA010 | IDE kabel 2.5" - kabel pro připojení 2.5" harddisku | ↓☺290  |
| KA020 | SCART stereo - propojovací kabel Amigy - SCART      | ☺299   |
| KA030 | Paralelní kabel k tiskárně 1.8m                     | 70     |
| KA040 | VGA redukce pro připojení VGA monitoru              | ☺390   |
| KA060 | Redukce 2.5" - 3.5" vč. nap. pro připojení 3.5" HDD | ☺480   |
| KA065 | Redukce 2.5" - 2x 3.5" pro připojení 2x 3.5" IDE    | ☺550   |
| KA066 | Redukce 2.5" - 2.5" - 3.5" pro počítače desktop     | ☺880   |
| KA067 | Redukce 2.5" - 2.5" - 3.5" pro počítače tower       | ☺880   |
| KA080 | Kabel pro připojení ATAPI CD ROM na 3.5" HDD        | ☺480   |
| KA085 | Kabel 3.5" - 2x 3.5"                                | ☺60    |
| CO060 | Dataset pro C64                                     | ↓☺299  |

## Joysticky:

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

## Náhradní díly:

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

## Audio a video produkty Elsat a HDP atd.:

|       |                                                     |        |
|-------|-----------------------------------------------------|--------|
| DI605 | Sound Sampler HDP, stereo                           | ☺590   |
| DI610 | Videodigitizer 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 - nejsou...                         | 5690    |
| MI005                                                | Videoslot adapter - NOVA VERZE, 100% funkční!!!              | ↓↓☺1590 |
| MI030                                                | Rámeček pro další zařízení 3.5" pro Infinitiv Tower - nejsou | 149     |
| MI040                                                | Top case - další patro pro Infinitiv Tower - nejsou          | 690     |
| MI055                                                | Krytka styl Infinitiv pro 5.25" zařízení (CD ROM) - nejsou   | 90      |
| MIZD0                                                | Zdroj 200W vč. konektorů pro Infinitiv Tower                 | ↓↓☺990  |
| 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  |
| - nespoupracuje s Fast-ATA2/EIDE řadičem k.č. EL110! |                                                              |         |

## Tablety a scanery Amiga:

|       |                                         |        |
|-------|-----------------------------------------|--------|
| MI220 | OmniPen 606S - aktivní plocha 152x152mm | 3990   |
| MI230 | OmniPen 609 - aktivní plocha 229x102mm  | 5290   |
| SC020 | AlphaScan800 - ruční scanner pro Amigu  | ↓☺4490 |

## Macro System - DraCo:

|                                                                                                |                                                                                                                                                |          |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| DI200                                                                                          | DraCo 060, 4MB, Altai 4MB VRAM, CD-ROM 4x, - FAST SCSI-II, MC68060/50MHz - speciální počítač pro zpracování audiovideo aplikací v reálném čase | na dotaz |
| DI210                                                                                          | DraCo Motion - speciální verze pro DraCo                                                                                                       | na dotaz |
| SO730                                                                                          | MovieShop F/X DISK 1                                                                                                                           | 1390     |
| SO740                                                                                          | MovieShop F/X DISK 2 + Titler                                                                                                                  | 2690     |
| SO741                                                                                          | MovieShop F/X DISK 3                                                                                                                           | 3490     |
| SO742                                                                                          | MovieShop F/X DISK 4 - 8 - cena za jeden disk                                                                                                  | 2390     |
| SO745                                                                                          | MovieShop v5.0 pro DraCo                                                                                                                       | 13490    |
| * na vyžádání Vám rádi zašleme podrobné informační materiály ke všem produktům fy. MacroSystem |                                                                                                                                                |          |

## Macro System - Casablanca:

|       |                           |        |
|-------|---------------------------|--------|
| DI240 | Casablanca040 + HDD 4.3GB | 104590 |
| DI250 | Casablanca040 + HDD 9.1GB | 101990 |

|                                                              |                                                        |        |
|--------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|--------|
| DI260                                                        | Casablanca040 + HDD 18GB                               | 133690 |
| DI241                                                        | Casablanca060 + HDD 4.3GB                              | 117690 |
| DI251                                                        | Casablanca060 + HDD 9.1GB                              | 123990 |
| DI253                                                        | Casablanca060 + HDD 9.1GB + DV                         | 194890 |
| DI261                                                        | Casablanca060 + HDD 18GB                               | 146590 |
| DI263                                                        | Casablanca060 + HDD 18GB + DV                          | 215590 |
| DI271                                                        | Casablanca060 + HDD 36GB                               | 180990 |
| DI273                                                        | Casablanca060 + HDD 36GB + DV                          | 249990 |
| DI281                                                        | Casablanca060 + HDD 50GB                               | 190990 |
| DI283                                                        | Casablanca060 + HDD 50GB + DV                          | 259990 |
| HD300                                                        | HDD 4.3GB + šuplík                                     | 12990  |
| HD310                                                        | HDD 9.1GB + šuplík                                     | 19990  |
| HD315                                                        | HDD 18GB + šuplík                                      | 41990  |
| HD320                                                        | HDD 36GB + šuplík                                      | 76990  |
| HD325                                                        | HDD 50GB + šuplík                                      | 86990  |
| DI234                                                        | Casablanca OS 3.0 Czech + české fonty, pouze pro reg.! | 4720   |
| DI234                                                        | Casablanca OS 3.0 Czech + české fonty, pro neregist.   | 15220  |
| SO900                                                        | Adorage Magic for Casablanca - sada efektů             | 3490   |
| SO901                                                        | Adorage Magic II for Casablanca - sada efektů          | 3490   |
| DI230                                                        | Casablanca Effect Disk 1 - 6 (cena za 1 disk)          | 1990   |
| DI228                                                        | Casablanca Effect Disk 7 - NOVINKA!                    | 3690   |
| DI229                                                        | Casablanca Bluebox Effect Disk                         | 3090   |
| SO920                                                        | Video Spicerack - 200 špičkových efektů                | 4590   |
| DI232                                                        | Akaba - kreslicí a animační program                    | 6290   |
| DI233                                                        | PC-Link - propojení s PC                               | • 6290 |
| KL010                                                        | Klávesnice pro Casablancu                              | 490    |
| DI223                                                        | RA - Rendering Acceleration upgrade na 060             | 19990  |
| DI216                                                        | BreakoutBox - YUV výstupy                              | 32490  |
| DI215                                                        | Casablanca DV-Option - DV sběrnice                     | 77990  |
| DI224                                                        | Heimdall - DVD RAM zálohovací zařízení, 5.2GB/disk     | 44990  |
| DI224                                                        | DVD RAM médium 5.2GB přepisovatelné                    | 1830   |
| SO910                                                        | Monument Titrer v1.2 pro Casablancu                    | 5990   |
| SO930                                                        | Font Disk Czech + OS3.x - sada fontů a OS pro nereg.   | 20995  |
| * na vyžádání Vám rádi zašleme podrobné informační materiály |                                                        |        |

## Amiga I/O rozšíření:

|       |                                                          |        |
|-------|----------------------------------------------------------|--------|
| IO020 | Ethernet PCMCIA Surecom + driver, BNC + Twisted          | ☺2690  |
| IO050 | Amiga-NET - ethernet karta Z-II, vysoce kompatibilní     | ↓☺8490 |
| IO060 | Paralelní síť 3m - síť pro dvě Amigy přes paralelní port | ☺390   |
| IO065 | Paralelní síť 3m - síť pro Amiga ↔ PC                    | ☺390   |
| IO070 | PC mouse interface - NOVINKA!!!                          | ☺750   |

## 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 disk | ☺49 |
| - chystáme další diskety herního balíku                |                                                           |     |

## Software pro Amigu:

|       |                                                    |          |
|-------|----------------------------------------------------|----------|
| SO010 | Amiga OS 3.5 CD - k dodání nejdříve začátkem září! | 1990     |
| SO115 | CZ Lokalizace v1.0 pro Amiga 1200/4000 Magic       | 290      |
| SO410 | Turbo Print Professional v. 7                      | ☺2190    |
| SO415 | IBrowse 2.1 - english                              | tel.     |
| SO420 | PCx + Fusion - dva skvělé emulátory! - NOVINKA!    | ↓☺1990   |
| SO425 | PC Task 4.4 - english                              | ☺2890    |
| SO440 | České vektorové fonty - cca 10 fontů/disketa       | 250      |
| SO451 | SCALA IC500                                        | na dotaz |
| SO461 | SCALA PL500 Player                                 | na dotaz |
| SO485 | SCALA EE100 - pouze náhrada + hodiny               | 12190    |
| SO561 | DirectoryOPUS 5 MAGELLAN II                        | ☺2690    |



# PC Mouse Adapter

✪ LUBOŠ NĚMEC

**Adaptér myši PC, tak zní český název výrobku opsaný z manuálu zapůjčeného na recenzi. O co přesně jde? Inu je to malá přechodka o rozměrech cca 4x6 cm se dvěma 9ti pinovými konektory typu Canon, pomocí které můžete k jakékoliv Amize připojit sériové myši používané na PC. Uvnitř přechodky se samozřejmě nachází příslušná elektronika, jenž přizpůsobuje a konvertuje signály PC myši na amigovské. Teoreticky tedy lze přes adaptér připojit k Amize všechny myši určené pro PC a kompatibilní (není PC jako PC) počítače. Adaptér se už delší dobu prodává v Německu a pokud mne paměť neklame, první verze pocházely od jedné italské firmy zabývající se vývojem hardware pro Amigu a cena adaptéru činila přibližně 40 až 50,- DM.**

U nás se zapůjčená verze adaptéru prodává za 650,- Kč, což není zrovna málo, ale pro nadšence vyžadující opravdu kvalitní myš (bohužel většina těch levných amigovských totiž nevyhovuje dnešním nárokům ani tvarem, ani rozlišením, natož pak kvalitou zpracování) to lze považovat za nutnou investici. Určitě namítnete, že na sériový port přeci lze připojit prakticky každou sériovou myš, ovšem zapomináte, že toto řešení se týká pouze práce v systému (na naprostou většinu her zapomeňte) a co hlavně, vždy k tomu budete potřebovat ovladač. Obrovskou výhodou adaptéru je tedy univerzální funkčnost myši ve všech případech, bootovacím menu počínaje, přes Workbench a systémové aplikace až po ovládání her. Stručně řečeno, dle kvality použité myši by neměl být patrný rozdíl mezi funkčností PC myši a originální amigovské myši, pochopitelně až například na vyšší rozlišení zabezpečující plynulejší a citlivější pohyb ukazovátka myši po ploše.

## Instalace

Je velmi primitivní. Zasunete adaptér do amigovského vý-

stupu pro myši a na vstup adaptéru připojíte sériovou PC myš. Pokud máte starší myš ještě s 25pinovým konektorem, lze prakticky v každé počítačové prodejně za pár desítek korun dokoupit redukci na 9pinový konektor. No a to je vše, žádné ovladače, žádné další nutné kroky ke zprovoznění myši, o vše se stará hardware v adaptéru. Ještě jedna poznámka - myši s konektorem PS/2 lze také připojit, v tomto případě je však cena redukce vyšší než v prvním případě a ne všude ji lze sehnat.

## Testy

Vyzkoušel jsem celkem šest myší, víc jsem jich nebyl schopen dát dohromady. Jednalo se o třítláčkovou Mitsumi, dvoutlačkovou myš stejného výrobce, dále Genius Mouse Model 3, Genius NetScroll, Microsoft MS Mouse 2.0 a rovněž MS IntelliMouse. V návodu k adaptéru se píše, že jsou podporovány celkem tři standardy - MOUSE SYSTEM (PC), MICROSOFT a LOGITECH. Standard MS Mouse a další zmíněný MOUSE SYSTEM defacto definovala firma Microsoft, jejíž myši jsou věřte tomu nebo ne, na rozdíl od softwarových výtvorů jedny z nejlepších myší na trhu vůbec, dokonce si troufám tvrdit, že standard IntelliMouse je nejlepší běžně dostupná myš pro PC.

Výrobky dalších firem, které se testu zúčastnily - myši Genius a Mitsumi v kategorii do cca 200,- Kč fungovaly zcela bez problémů, na Amize lze využít i třetí tlačítko k různým účelům pomocí použití vhodného software. Bohužel ani jedna z uvedených myší Microsoft nefungovala

správně, pohyb byl možný pouze částečně v horizontálním směru, tlačítka kupodivu fungovala správně. Dle prodejce adaptéru některé jiné modely myší Microsoft s adaptérem fungují, což lze v případě potřeby upřesnit dotazem. Také dražší myš Genius NetScroll odmítala fungovat a chovala se podobně jako obě testované myši Microsoft.



## Závěr

Jak vyplývá z testů, rozhodně ne všechny sériové myši určené pro PC budou s adaptérem správně fungovat. Naštěstí seznam těch funkčních lze zjistit dotazem u prodejce, každopádně před

koupí myši si ji nejprve vyzkoušejte. Cena adaptéru se rovná velmi kvalitní myši (OEM či plná verze), což její cenu po připojení k Amize vlastně zdvojnásobuje, na trhu lze však najít dostatečný počet kvalitních myší, které (pochopitelně pokud budou správně fungovat) cenu adaptéru alespoň částečně ospravedlní.

## AMIGA REVIEW

VÝROBCE: Vector  
ZAPŮJČIL: PUPUSOFT Zlaté Hory  
CENA: 650,- Kč

### HODNOCENÍ

Užitečný HW převodník pro PC myši s vyšší cenou, s některými modely myší nefunguje.

## ČESKÝ SOFTWARE PRO AMIGU

|                                                                                                                                 |                  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| <b>HFU účet. 1.1 + jízdy</b>                                                                                                    | <b>1050,- Kč</b> |
| Jednoduché účetnictví: peněžní deník, kniha pohledávek a závazků, fakturace, pokladní doklady, příznání DPH, odpisy, kniha jízd |                  |
| <b>HFU účet. 1.1 + jízdy + sklad</b>                                                                                            | <b>1470,- Kč</b> |
| <b>HFU sklad 1.0</b>                                                                                                            | <b>735,- Kč</b>  |
| <b>BD Editor v1.0 mini</b>                                                                                                      | <b>600,- Kč</b>  |
| Český textový editor, min. A500+ s 1MB RAM                                                                                      |                  |
| <b>BD Editor v2.2</b>                                                                                                           | <b>1600,- Kč</b> |
| Český textový editor s obrázky, tabulky a kontrolou pravopisu (RAM 2MB, HD) + verze pro PPC                                     |                  |
| <b>BD Manažer 2.0</b>                                                                                                           | <b>350,- Kč</b>  |
| Český diskový manažer                                                                                                           |                  |
| <b>CZ Lokalizace 3.1</b>                                                                                                        | <b>300,- Kč</b>  |
| Česká národní lokalizace systému 3.1 a programů v balení A1200 Magic v normě KOI-8                                              |                  |



# ImageFX 4.0

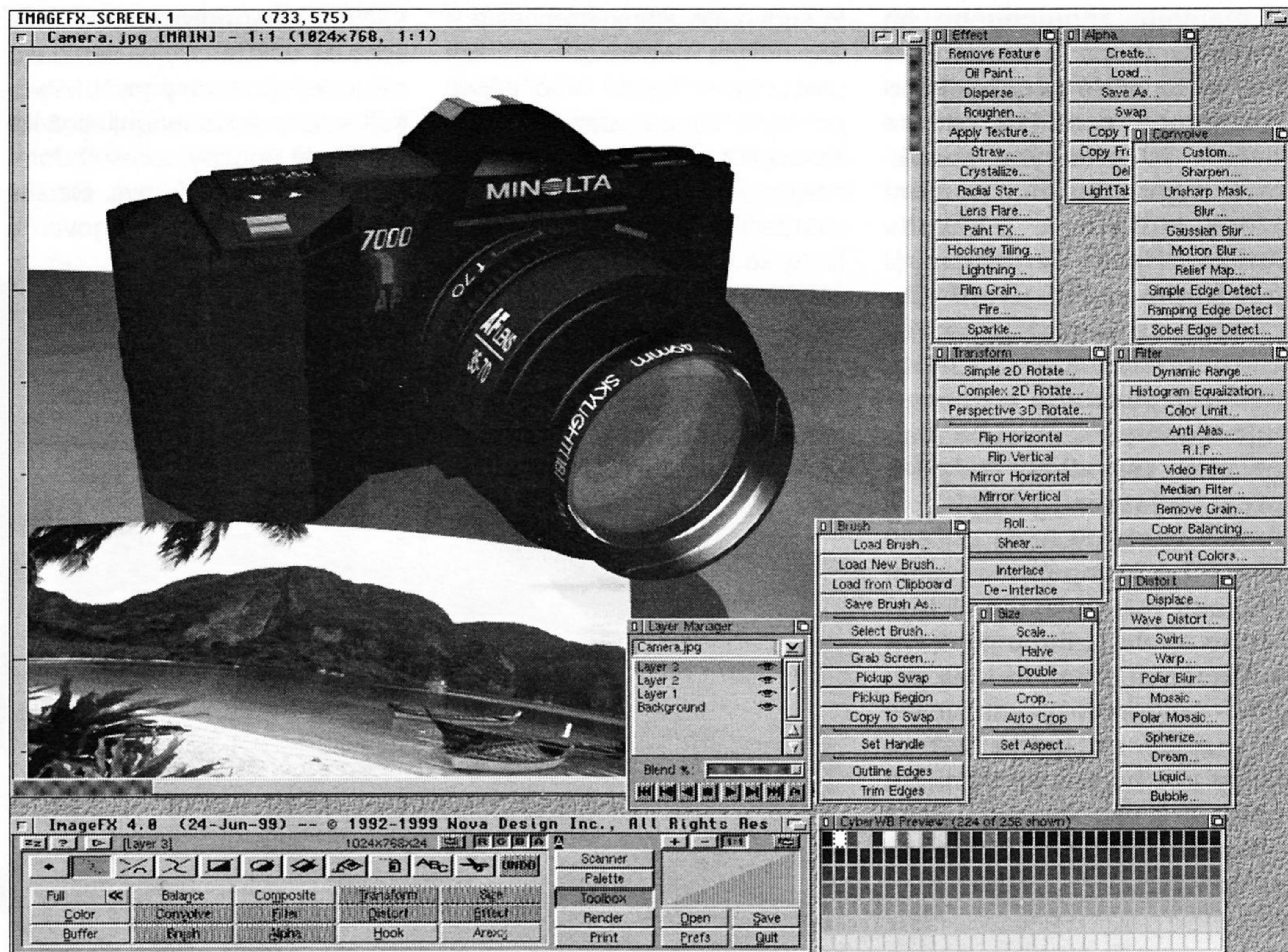
✪ LUBOŠ NĚMEC

**POŽADAVKY:** CPU 68020 a vyšší, AmigaOS 2.1 a vyšší, 4 MB RAM

Jeden z nejznámějších grafických programů pro Amigu se dočkal čtvrté verze. Nova Design tedy v žádném případě Amigu a její platformu jako takovou rozhodně nepouští a stále ImageFX vylepšuje. Program se už dávno etabloval jako základní kreslicí a především efektový software například v Americe (a po uvedení PAL verze i v Evropě) u majitelů hardwaru Video Toaster/Flyer, sloužícího k výrobě všeho, co nějak souvisí s televizí a videem. Kombinace kreslicích a konverzních funkcí spojených s rozsáhlými možnostmi image processingu a mnoha speciálních efektů dostala ImageFX na špičku programů pro zpracování a úpravu 2D bitmapové grafiky.

## Upgrade a doplňky

ImageFX 4.0 se dodává už výhradně na cedéčku, ale v případě nutnosti si pomocí přiloženého kupónu můžete objednat i diskety. Na cedéčku najdete řadu obrázků, animací a mimo jiné také obsah webových stránek Nova Designu. Nová verze programu přichází s novou cenovou politikou upgradů a tak upgrade z verze nižší než 2.0 stojí 150\$, majitelé verzí 2.x už zaplatí pouze 100\$ a dalších 20\$ ušetříte, pokud vlastníte některou verzi 3.x. A cena plné verze programu? Pro nás není zrovna malá, ale možnostem programu plně odpovídající, činí 350\$. Nemusíte se bát, že by přechodem na distribuci na CDčku byl i manuál pouze v elektronické podobě, Nova Design



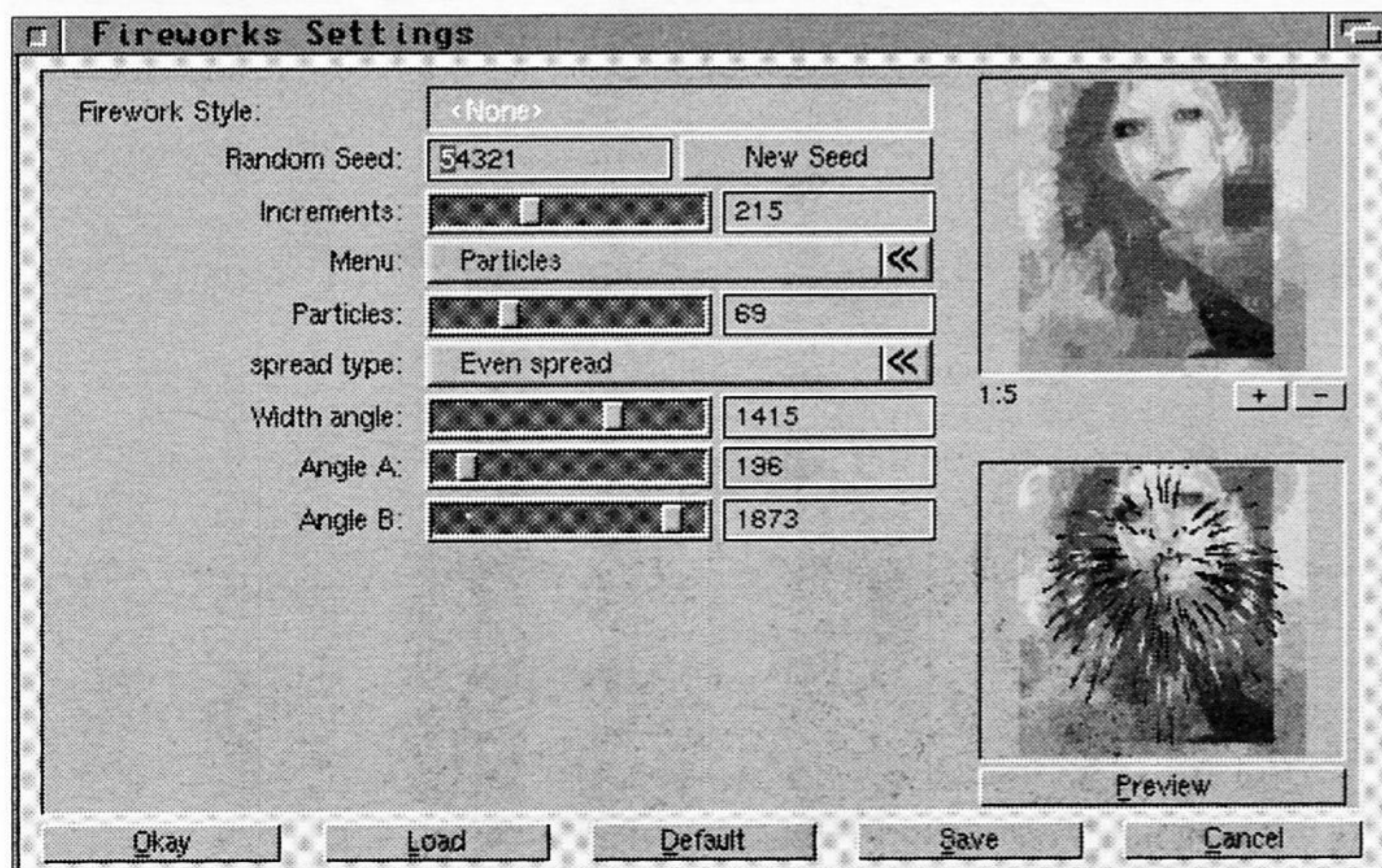
dodává stále poctivý tištěný manuál, za příplatek obdržíte i instruktažní videokazetu (kterou lze koupit i samostatně). Při instalaci se jako obvykle objeví dotaz na typ procesoru, podporovány jsou všechny 68K typy. Nenechte se zmást nabízenou instalací celého programu třeba speciálně pro 68040 nebo 68060, pro tyto procesory budou nainstalovány jen upravené moduly, samotný ImageFX zůstává stále univerzální, tedy i pro 68000. Některé moduly, jako třeba GIF a různé skenovací pluginy jsou v současné době k dispozici už v novější verzi, než najdete na instalačním cedéčku, všechny nové moduly a případně další doplňky jako arex-

xové skripty, ukázky animací, nové hooks i upgrade ImageFX samotného (pokud je už na světě) apod. si můžete zdarma stáhnout z FTP serveru autorů programu s adresou "ftp.novadesign.com".

## Novinky verze 4.0

Po důležitých a pro dnešní dobu nutných úpravách GUI, přidání několika zajímavých filtrů a rozšíření importních i exportních funkcí stejně jako podpory ARexxu a tím i dosažení lepší automatizace prakticky ve všech částech programu, přichází čtvrtá verze s podporou animací. Animační systém umí samozřejmě libovolný počet barev od animací ve stupních šedi až po truecolor snímky. Hlavní ovládací panel pro vytváření a přehrávání animací se nachází přímo v okénku s vrstvami, což Nova Design nemohla vymyslet lépe, neboť přístup k animacím ve stylu klasických ovládacích prvků je tak okamžitě viditelnou součástí programu a pohodlně se s ním pracuje. Animované mohou být i brushe, na které lze tak jednoduše aplikovat libovolný filtr snímek po snímku a docílit tak velmi zajímavých efektů. Animační systém pracuje také s webovými animacemi, tedy s formátem GIF89a, což možnosti pro-

gramu dále rozšiřuje i do oblasti internetu. Protože integrací animačních funkcí získal program teoreticky úplně nové schopnosti, bylo pochopitelně nutné upravit i funkce image processingu, efekty a filtry lze nyní jednoduše použít přímo na jednotlivé snímky nebo celé vrstvy. Protože by skok z verze 3.3 rovnou na 4.0 měl představovat i vylepšení ostatních funkcí než jen integraci animačního systému, přidali autoři také několik nových speciálních efektů. Prvním z těchto efektů je Fireworks neboli efektní simulace ohňostroje, který lze navíc poměrně snadno animovat. Fireworks používá svůj vlastní particle systém (systém částic) a dokáže celkem věrně napodobit pravý ohňostroj v libovolné barvě, velikosti výbuchů i počtu vybuchujících raket. Dalším novým efektem je Distorter, což je jakási 3D rotace objektu (obrázku, brushe apod.) v prostoru podobná klasickému efektu Rotate nebo ještě lépe perspektivě. Pomocí ovládací palety jednoduše "uchopíte" některý z rohů obrázku a zdeformujete ho v prostoru. Třetím v pořadí je Blob, hook modul pro vytváření kapek a nejrůznějších barevných skvrn. Na obrázku je jen jedno z nastavení pro efekt Blob, jsou totiž celkem







čtyři a jen prozkoumání možností tohoto efektu zabere obrovskou spoustu času.

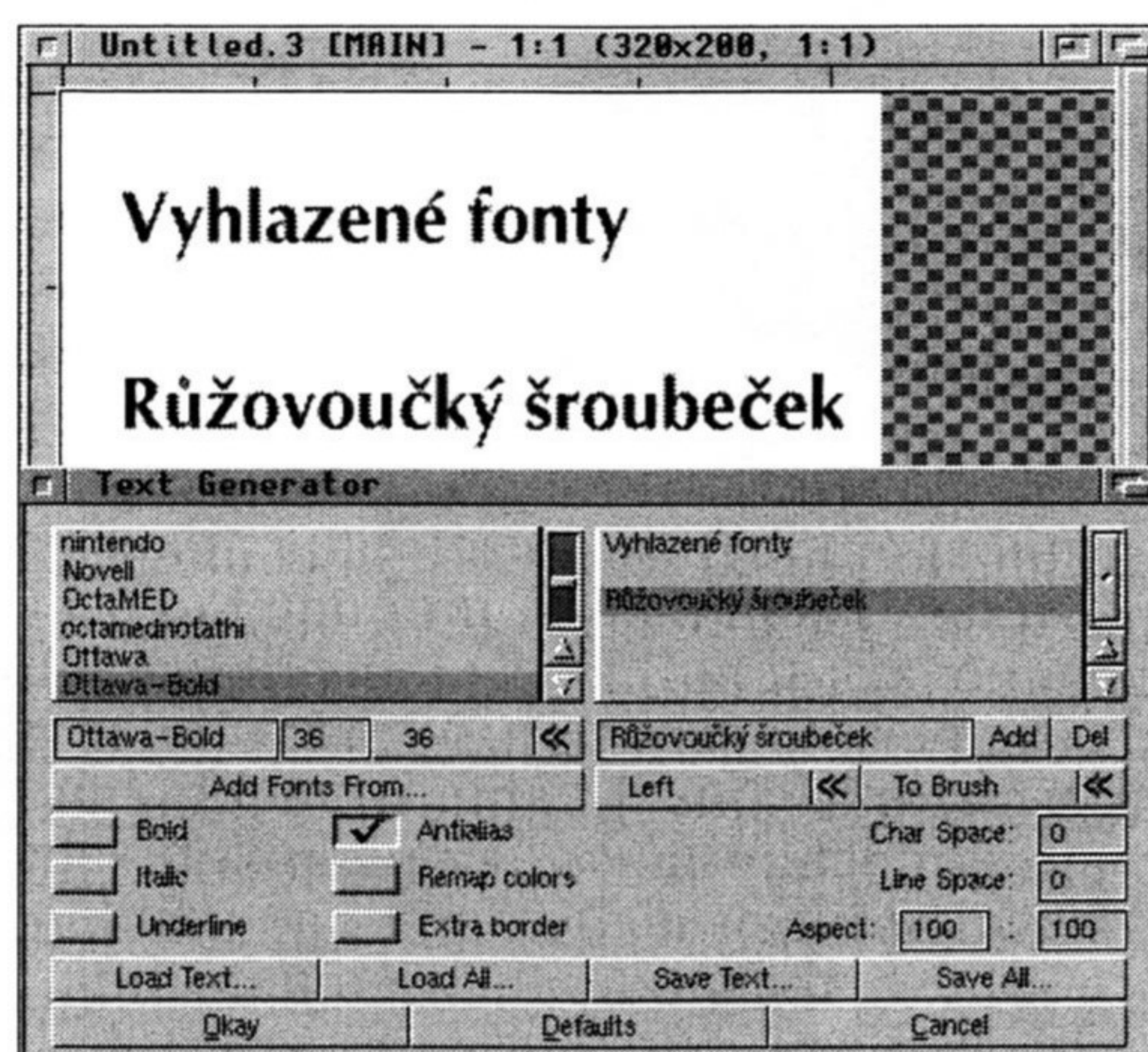
Textové funkce doznaly též podstatných změn, v ImageFX 4.0 je totiž vestavěn zcela nový textový modul. Používat můžete nyní nejen amigovské bitmapové fonty a vektorové Intellifonty, ale také postscriptová písma formátu Adobe Type 1. Všechny fonty jsou konečně na obrazovce důsledně vyhlazovány, což je funkce, která ImageFX dlouho chyběla (předchozí antialiasing totiž nestál za nic).

### Novinky v praxi

Tak to byl stručný popis možností nové verze programu a teď realita. Prostředí programu doznalo od verze 3.0 opravdu některých podstatných změn, důležité prvky jako přepínání mezi brushem, celou plochou atd. nebo všude tam, kde je na jednu gadgetu skryto víc funkcí (které nemají samostatné menu) jsou konečně řešeny v podobě popup menu, takže už nemusíte zběsile přepínat než dojdete na požadovanou volbu. Animační systém je sice hezký, ale i přes všechny jeho možnosti mu chybí jedna základní věc, a to časová osa. Nový textový modul je vzhledově podobný tomu starému, ale nabízí nesrovnatelně víc. Podpora postscriptových fontů je vyřešena velmi mazaně a využívá postscriptový interpreter HWGPOST, respektive knihovnu hwgpost.library, popřípadě post.library. Požadovanou knihovnu najdete samozřejmě v instalačním balíku také, takže se nemusíte bát, že byste ji museli dlouho shánět. Jiná věc je funkčnost takto vyřešeného postscriptového systému. Ve fontovém requesteru ImageFX (mimočodem

když je ani v adresáři nemáte nainstalovány! Nejen že to je značně nepraktické právě pro možnost substituce fontů, ale HWGPOST je značně nespolehlivý systém, který s valnou většinou českých AT1 fontů upravených v TypeSmithu nebude fungovat a má problémy dokonce i s "originály" v kódování CP1250 (Windows EE). Intellifonty a bitmapové fonty naštěstí fungují zcela spolehlivě a tak na české AT1 fonty raději zapomeňte.

V prospektech vychvalovaná práce s animacemi je ve skutečnosti omezena na základní ovládací tlačítka play, stop, přetáčení atp., ovšem musím uznat, že přístup k ovládacím prvkům v paletce s vrstvami je skutečně celkem pohodlný. ImageFX umí pracovat jak s truecolorovými anima-



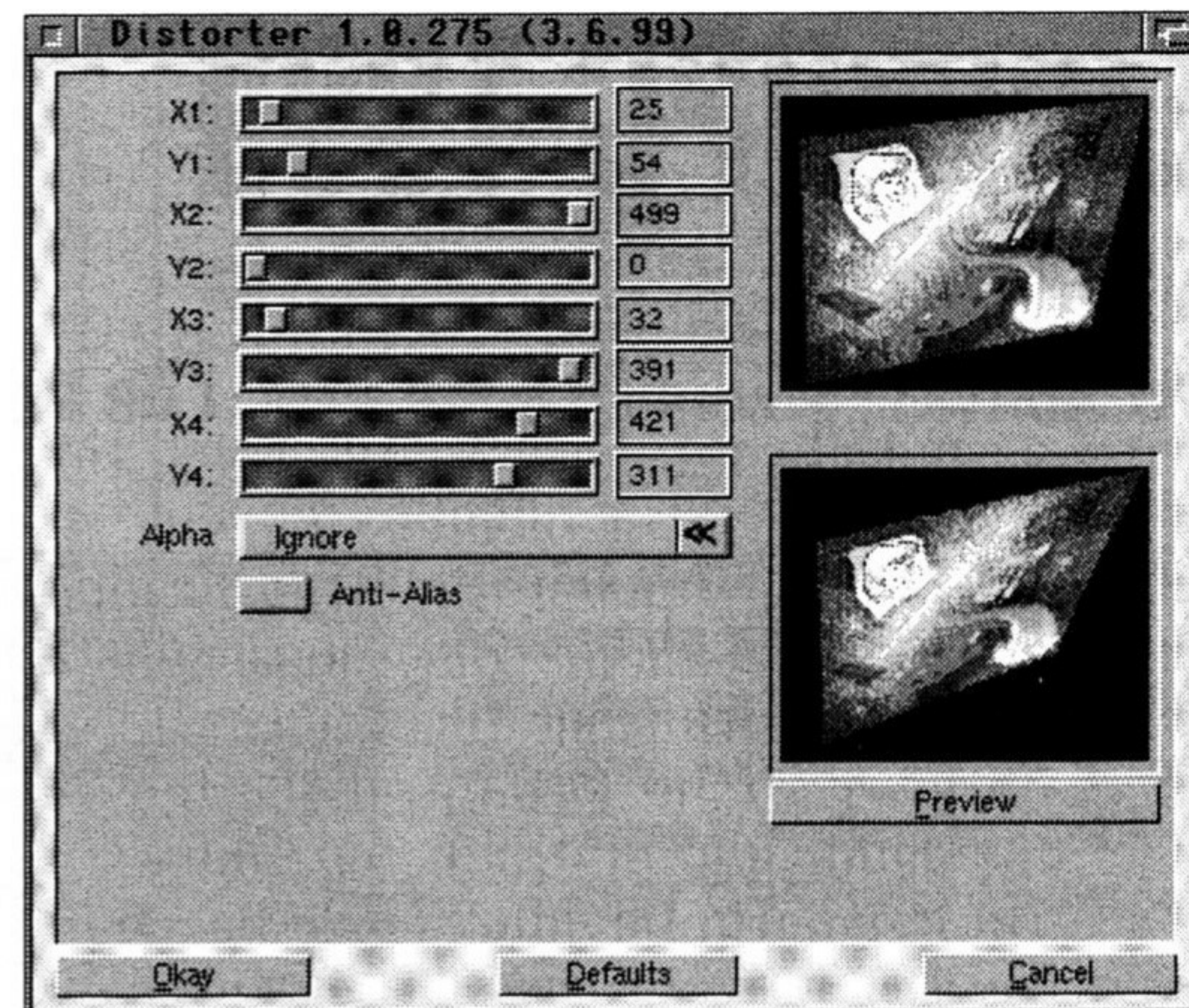
cemi, tak i se stupni šedi a indexovou barvou (zde nazývaném colormapped = značka CMAP), tedy s 8bit paletou. Nahrání a upravení animace ve formátu GIF89a je otázkou několika kliknutí myši. Pokud ovšem čekáte nějaké alespoň základní funkce pro nastavení prodlevy mezi snímky apod., asi vás zklamou, ale

a tak jsou mnohá písma ve velikostech do cca 20 bodů vyhlazená až moc a ztrácí tak své původní kontury. Práce s vrstvami a hlavně přepínání mezi nimi je sice otázkou pevných nervů, ale díky i za to. Ani ImageFX 4.0 neumí ko-

rektně načíst soubory z Photoshopu 5.x, i když je na trhu už delší dobu, vzhledem k chybějící podpoře obdobných efektů nebo ne-dejbože editovatelného textu (až to se někdy na Amize u bitmapového kreslicího programu objeví, tak smeknu a hluboce se tvůrcům takového programu uklo-ním) nelze považovat za minus, zato náhledový systém zůstal zachován se všemi svými nešvary v podobě nedodržování poměrů stran u zmenšování a občasné padání thumbnail

browseru. Nové efekty až na několik sporný a zbytečně složitý Blob jsou určitě přínosem a dále zvyšují užitnou hodnotu image processingu v ImageFX. Doplněk AutoFX, který se používá pro automatizaci prakticky libovolné funkce a skvělým způsobem nahrazuje pomocí arexxových skriptů v ImageFX chybějící makra byl konečně odladěn do plně použitelné podoby a tak není žádný problém naprogramovat si jednotlivé akce na větší množství obrázků a odejít za zábavou bez starostí, že program spadne.

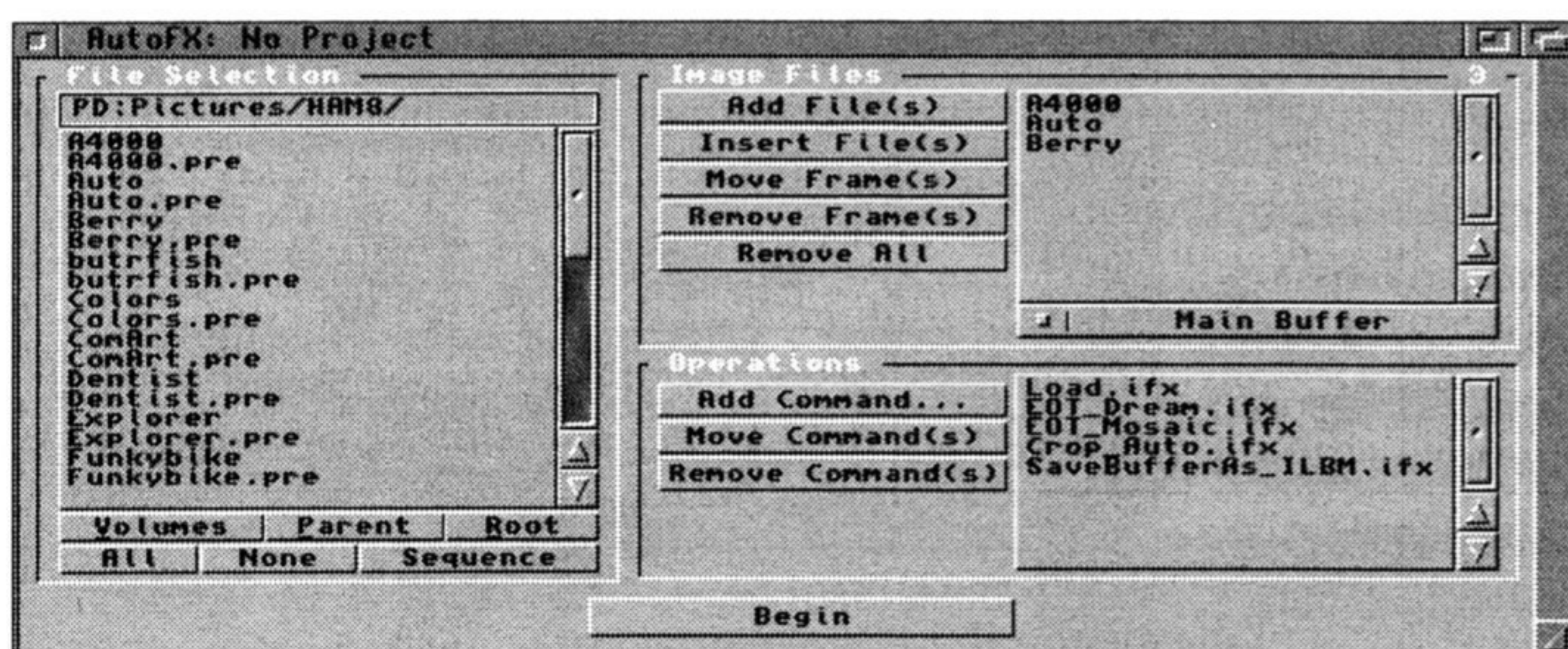
Zprávy o chystané PPC verzi byly buď mylné, nebo se k autorům ImageFX ještě nedostaly, a tak se stále musíme spoléhat na osvědčené 68K procesory. K rychlosti programu mohou dodat jen to, že se nijak nezvýšila a pokud máte v plánu pracovat s programem opravdu často a usilovně, je pro vás procesor 68060 a rychlá grafická karta nutností. Neměl jsem možnost vyzkoušet program s CyberVisionPPC/BVisionPPC, ale rychlost překreslování obrazovky se na má staré dobré



CV64 viditelně nijak nezvýšila, zřejmě dle autorů už není na ImageFX co urychlovat.

### Upgrade ano nebo ne?

Vyplatí se upgradovat na verzi 4.0? Myslím že určitě ano. Ne kvůli několika novým efektům (i když jsou slušné), nebo animačním funkcím (animátorovi budou totiž připadat velmi primitivní), ale hlavně kvůli propracovanosti programu jako celku, podpoře vrstev, bezproblémové spolupráci s mnoha grafickými kartami, výrazně vylepšeným doplňkovým modulem AutoFX, relativně slušným textovým enginem s podporou postscriptových fontů a v neposlední řadě nejrůznějšími doplňky v podobě skenovacích a tiskových funkcí, které pro ImageFX existují a dále rozšiřují jeho možnosti. PPC verze je stále ve hvězdách, pokud se někdy objeví, bude to jen a jen dobře. ImageFX 4.0 je skvělý balík na kreslení, ale hlavně editaci a efektové úpravy libovolné bitmapové grafiky a pokud ke své práci program tohoto typu potřebujete a dokážete ho využít, neváhejte, investice se vám jistě vrátí.



protože se jedná o vlastní GUI, miniaturní okénko fontrequesteru nelze zvětšit a při výběru fontů je nutné neustále scrollovat, což je značně nepohodlné) se objeví všechny postscriptové fonty, které jsou obsaženy v souboru POST:HWGPOSTResources (což je soubor s kompletní popisem fontů pro tzv. substituce a libovolný font lze tak nahradit jiným), i

nic takového v programu nenajdete a tak je nutné prakticky každou animaci dodatečně předělat v nějakém lépe vybaveném animačním programu.

Slušné vyhlazování písem na screenu je významným pokrokem (proč to trvalo tak dlouho?), u menších velikostí písma však bohužel nelze nastavit sílu antialiasingu (pouze ho vypnout úplně),

## AMIGA REVIEW

VÝROBCE: Nova Design

Typ: komerční

CENA: 350,- U\$

### HODNOCENÍ

Na Amize zřejmě nejlepší kombinace kreslicího programu, image processingu, skenovacích, tiskových, kompozičních a mnoha dalších funkcí, podporou vrstev, integrovanými animačními funkcemi a dobrou spoluprací s mnoha grafickými kartami/videosystémy, nevýhodami jsou vysoké nároky na hardware, chybějící časová osa u animací a chybějící podpora PowerPC.



# LinuxPPC 1999

PAVEL ČÍZEK

**POŽADAVKY:** PowerPC, 8 MB RAM, 1 GB HD, doporučena grafická karta

**Nedlouho po otištění článku o LinuxPPC 4.1 na stránkách AMIGA Review se objevila nová verze Linuxu pro PowerPC procesory označená tentokrát LinuxPPC 1999.**

LinuxPPC 1999 je nová distribuce Linuxu pro počítače s PowerPC procesory, jejichž seznam je již dosti rozsáhlý - zahrnuje kromě různých PowerMaců a iMaců, strojů od Motoroly a IBM i Amigy s PowerPC akcelerátory a softwarem (linuxovým jádrem) vytvořeným v rámci projektu APUS (domovská stránka projektu je [sunsite.auc.uk/ftp/pub/os/linux/apus](http://sunsite.auc.uk/ftp/pub/os/linux/apus)). Tato nová distribuce (nyní čítající dvě místo jednoho CD) věrně odpovídá nejnovější linuxové distribuci RedHat, verzi 6.0. Vzhledem k tomu, že předchozí verzi LinuxPPC 4.1 jsme se poměrně podrobně zabývali již před třemi měsíci, zaměříme se tentokrát především na změny související s novou verzí.

Tím, co se zpravidla mění při přechodu na novou verzi softwaru, bývají zpravidla hardwarové nároky. Nejinak tomu je i v tomto případě, ačkoliv změna se týká především požadavků na diskový prostor (ovšem jen chcete-li instalovat většinu dodávaného softwaru) - plná instalace všech balíčků totiž zabírá 1.2 GB. Pro běžnou práci však plně postačí (včetně rezervy pro vlastní data a soubory) 1 GB oddíl na disku. Pro připomenutí shrnu i další hardwarové požadavky: PowerPC karta s pamětí alespoň 8 MB RAM (raději 16 MB), a dále lze výrazně doporučit grafickou kartu (provozovat Linux v rozlišení 640x480 není příliš praktické).

## Instalace

Ačkoliv to vypadá na první pohled trochu nelogicky, instalace je (alespoň prozatím) poněkud komplikovanější než u verze předchozí. Důvod je prostý - v rámci projektu APUS vznikly instalační soubory pro předchozí verzi PowerPC Linuxu, ovšem zatím se nestalo totéž pro objevivší se LinuxPPC 1999. Příčinou je změna verze systémových knihoven Linuxu, neboť autor stávajících in-

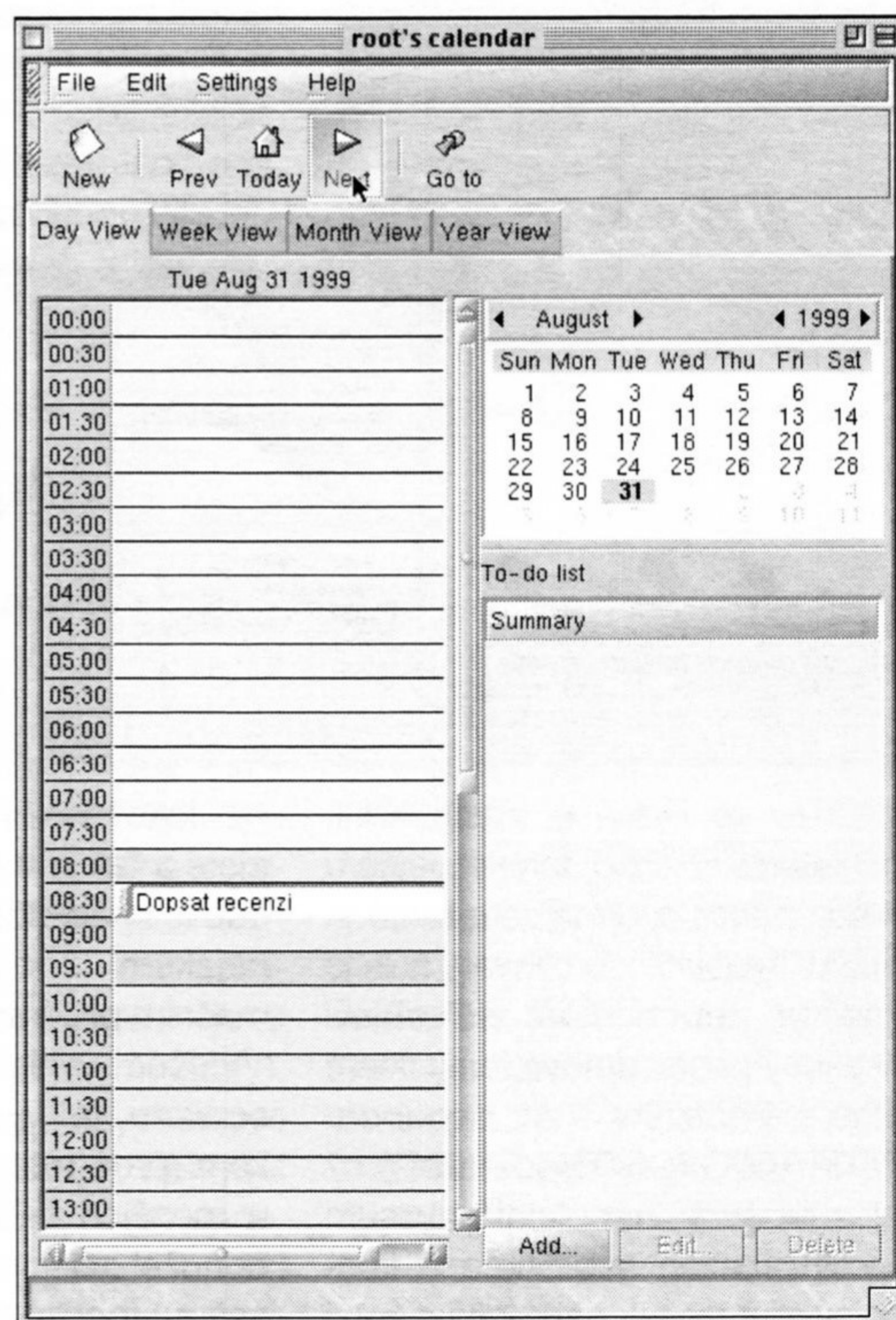
stalátorů zatím nechce přejít na novou verzi a se starými knihovnamy instalaci vyrobít nemůže. Takže to bude muset udělat asi někdo jiný. Do doby, než budou dostupné instalační soubory přímo pro LinuxPPC 1999 pro Amigu, je nutno použít dále zmíněné řešení ve stylu "když nejde Mohamed k hoře, musí hora k Mohamedovi". Jeho podrobný popis naleznete kupříkladu na [users.iol.it/marco.dv/marcus/html](http://users.iol.it/marco.dv/marcus/html) (je určen pro úplné začátečníky). Samozřejmě není na škodu si přečíst ani oficiální dokumentaci na [sunsite.auc.dk/ftp/pub/os/linux/apus/docs/faq.html](http://sunsite.auc.dk/ftp/pub/os/linux/apus/docs/faq.html), v níž výše uvedený odkaz naleznete také.

Díky zmíněné neexistenci aktuálních instalačních souborů pro Amigu (a z toho vyplývající nutnosti použít instalační soubory pro starší distribuci RoughCuts) není v stávající situaci instalace možná přímo z CD (to ovšem určitě nevadí těm, kteří si vše stáhnou sami z Internetu), nýbrž je nutno přepokopírovat instalační soubory na harddisk a provést drobné úpravy tak, aby byl použitelný nějaký již existující instalátor (především změnit číslo verze

souboru s popisem instalovaných balíčků). K tomu je potřeba dostatek místa na disku (řádově 200 až 600 MB podle toho, co všechno chcete instalovat) a libovolný textový editor. Pak již stačí spustit instalaci a instalovat z harddisku. Alternativně lze totéž provést s pomocí PC, na kterém opět musí být nako-pírovány příslušné soubory a které musí být nakonfigurováno a použito jako FTP server. Jedná se o tradiční RedHat instalaci, a když pomineme nutnost nakonfigurovat amigovskou myš a pár dalších drobností až dodatečně, probíhá bez problémů. Příjemným překvapením bylo, že čip Permedia2 na kartě

BVision byl automaticky rozpoznán a byl nainstalován správný X-server.

Po instalaci je nutno provést restart systému a po následném spuštění nové verze Linuxu provést několik drobných úprav. Ty





zahrnují jednak odstranění drobných nedostatků způsobených použitím starších instalačních souborů, popř. oprav případných chybiček, které se do LinuxPPC 1999 vloudily (upozornění na ně a způsob jejich odstranění najdete i na 'www.linuxppc.com'). To představuje nastavení klávesnice (několik amiga-klávesnic je součástí instalace) a myši. Samozřejmě je zpravidla účelné nakonfigurovat i X-server

(především zobrazování) - buď lze vzorové příklady stáhnout z Internetu, nebo (používáte-li systém CyberGraphics) je možno vámi používané zobrazovací módy pro CGX převést pomocí arexxového skriptu 'mon.rexx' na konfiguraci pro XFree86. To je možné si připravit předem a po instalaci Linuxu jen přepokopírovat potřebné soubory z amigovského disku. Výsledkem popsaných úprav by mělo být, že po dalším startu se automaticky dostanete přímo do úvodní (login) obrazovky X-window a s příkazovou řádkou se tak vlastně nepotkáte.



Windows. Využití GNOME ovšem neznamená, že dříve používané aplikace se vyhodí z okna; přítomny jsou tedy i nadále všechny KDE aplikace, včetně window managerů. Mimo to byly i různé jiné programy dodávány s Linuxem PPC updatovány či doplněny (např. Netscape 4.6, servery pro FTP, WWW, mail, SQL atd.). Co si určitě zaslouží pozornost je to, že existující soubory potřebné pro používání českého prostředí (všechny typy fontů, klávesnice apod.) jsou součástí distribuce též.

## Závěr

Je shodou okolností, že LinuxPPC 1999 se objevil těsně před ohlášením nového směru (či spíše jádra operačního systému) pro Amigu NG. Svým způsobem jak předchozí, tak i tato nová verze Linuxu pro PowerPC dává uživatelům (alespoň těm odvážnějším a zkuštějším) šanci přinejmenším vyzkoušet si a poznat tento operační systém, o němž se mluví

právě v souvislosti s výše zmíněným oznámením o použití linuxového jádra pro Amigu NG. Samozřejmě je i řada jiných důvodů a aplikací, pro něž se vyplatí Linux používat - to si ovšem musí každý rozhodnout zvažít sám.

## Software

Vzhledem k tomu, že LinuxPPC 1999 odpovídá distribuci RedHat 6.0, rozdíly v softwaru odpovídají změnám mezi RedHat 5.0 a 6.0. Podstatnou změnou proti předchozí verzi jsou již zmiňované nové systémové knihovny. Důsledkem je nutnost překompilovat starší aplikace (alespoň ty, které nedostanete na dodávaných CD). Na druhou stranu se tím sjednocuje PowerPC a PC verze.

Mezi hlavní změny patří použití GNOME jako uživatelského rozhraní v X-window a samozřejmě i začlenění pro GNOME vyvíjených aplikací do systému. Z těch známějších je přímo pro GNOME vyvinut to například známý Midnight Commander či GIMP. Řada uživatelů jistě uvítá GnoRPM, což je grafické rozhraní pro instalaci (popř. odinstalování) softwaru - řekl bych, že to je nyní ještě jednodušší než ve

## Hry CD32 a Amiga

|                                                                                                                                                                                          |           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| CG005 Bundle Akira + Gulp (2CD) + ZDARMA 3CD (CD32)                                                                                                                                      | ©490      |
| - Zool, Now Games (100 her), Chaos Engine                                                                                                                                                |           |
| CG014 Amiga CD-Sensation V2 - Golden Games                                                                                                                                               | ↓↓↓ ©120  |
| CG016 Amiga ClassiX Vol. 1 (400 her, Amiga CD) - NOVINKA!                                                                                                                                | ©880      |
| - Testament, Alien Breed 2, Apidya, Apocalypse, Armourgeddon, Canon Fodder 1&2, Dark Seed, First Samurai, Gods, Ishar 3, Lion, King, Lotus III, Syndicate, Turrican 3 a mnoho dalších... |           |
| CG018 Akira (Amiga CD / CD32)                                                                                                                                                            | ↓ ©250    |
| CG025 Arcade Classics MKII (Amiga CD)                                                                                                                                                    | ↓ ©560    |
| CG042 Assassins 4 CD                                                                                                                                                                     | ↓ ©630    |
| CG060 Brain Damage Pinball (Amiga CD)                                                                                                                                                    | ©890      |
| DG130 Capital Punishment (Amiga)                                                                                                                                                         | 960       |
| CG085 Cedric (CD32)                                                                                                                                                                      | ↓↓↓ ©890  |
| CG100 Chaos Engine (CD32)                                                                                                                                                                | ↓ ©120    |
| CG110 Civilisation (Amiga CD)                                                                                                                                                            | ↓ ©690    |
| CG180 Eat the Whistle (Amiga CD) fotbal                                                                                                                                                  | ©830      |
| CG192 Final Odyssey (Amiga CD)                                                                                                                                                           | ↓↓↓ ©990  |
| CG194 Flying High (Amiga CD)                                                                                                                                                             | ©890      |
| CG196 Foundation (Amiga CD)                                                                                                                                                              | ©1490     |
| CG199 Gamers Delight 2 (Amiga CD)                                                                                                                                                        | 510       |
| CG202 Gamer Software - disky z časopisu CD32 Gamer (CD32)                                                                                                                                | 99        |
| CG204 Games Room (Amiga CD)                                                                                                                                                              | ©490      |
| CG206 Genetic Species (Amiga CD)                                                                                                                                                         | ↓↓↓ ©1190 |
| CG209 Grandslam Gold Collection - 3 hry (CD32)                                                                                                                                           | 290       |
| CG215 Gulp (Amiga CD)                                                                                                                                                                    | ↓↓↓ ©190  |
| CG300 Microcosm (CD32)                                                                                                                                                                   | ↓↓↓ ©350  |
| CG305 Moonbases (Amiga CD) - NOVINKA!                                                                                                                                                    | ©1150     |
| CG311 Myst (Amiga CD)                                                                                                                                                                    | ©1890     |
| CG313 Napalm (Amiga CD)                                                                                                                                                                  | ©1890     |
| CG325 Nemac IV (Amiga CD)                                                                                                                                                                | ↓ ©690    |
| CG327 Nick Faldo's Golf (CD32)                                                                                                                                                           | ↓ ©120    |
| CG340 OnEscapee (Amiga CD)                                                                                                                                                               | ↓↓↓ ©1190 |
| CG345 Pinball Illusion (CD32)                                                                                                                                                            | ↓↓↓ ©290  |
| CG360 Quake (Amiga CD)                                                                                                                                                                   | ↓ ©1890   |
| CG365 Red Mars (Amiga CD) - NOVINKA!!!                                                                                                                                                   | ©790      |
| CG400 Samba World Cup (Amiga CD) fotbal                                                                                                                                                  | ↓↓↓ ©990  |
| CG412 Sensible Soccer Int. (CD32)                                                                                                                                                        | ↓↓↓ ©150  |
| CG420 Shadow of the 3rd Moon (Amiga CD)                                                                                                                                                  | ↓↓↓ ©990  |
| CG425 Simon the Sorcerer (Amiga CD)                                                                                                                                                      | ©680      |
| CG430 Sixth Sense Investigations (Amiga CD)                                                                                                                                              | ©1090     |
| CG435 Spherical Worlds (Amiga CD)                                                                                                                                                        | ↓↓↓ ©990  |
| CG435 Strangers AGA (Amiga CD)                                                                                                                                                           | ↓↓↓ ©790  |
| CG445 Street Racer (Amiga CD)                                                                                                                                                            | ©710      |
| CG450 Superfrog (Amiga CD) - ReRelease!                                                                                                                                                  | ©690      |
| CG455 The Prophet (Amiga CD) - NOVINKA!                                                                                                                                                  | ©1150     |
| CG460 Theme Park (AGA + ECS) (Amiga CD)                                                                                                                                                  | ↓ ©710    |
| CG466 Trapped2 (Amiga CD)                                                                                                                                                                | ↓↓↓ ©690  |
| CG470 Turbo Racer 3D (Amiga CD) - NOVINKA!                                                                                                                                               | ©1050     |
| CG472 T-Zero (Amiga CD) - NOVINKA!!!                                                                                                                                                     | ©1890     |
| CG475 Ultimate Gloom (Amiga CD)                                                                                                                                                          | ↓ ©710    |
| CG480 Ultimate Super Skidmarks (Amiga CD)                                                                                                                                                | ©930      |
| CG485 Uropa 2 (Amiga CD)                                                                                                                                                                 | ↓↓↓ ©790  |
| CG493 Virtual Computer Pets (Amiga CD) - NOVINKA!                                                                                                                                        | ©490      |
| CG495 Virtual Karting 2 (Amiga CD) - NOVINKA!                                                                                                                                            | ©830      |
| CG496 Vital Light (CD32)                                                                                                                                                                 | ↓↓↓ ©250  |
| CG520 Vulcanology (Amiga CD) - NOVINKA!                                                                                                                                                  | ©830      |
| CG525 Wasted Dreams (Amiga CD) - NOVINKA!!!                                                                                                                                              | ©1390     |
| CG490 Wendetta (Amiga CD / CD32)                                                                                                                                                         | ↓↓↓ ©590  |
| CG530 Wet - The Sexy Empire GERMAN (Amiga CD) - NOVINKA!                                                                                                                                 | ©1390     |
| CG545 Zombie Massacre (Amiga CD)                                                                                                                                                         | ©790      |
| CG550 Zool (Amiga CD / CD32)                                                                                                                                                             | ↓ ©150    |

## Software na CD

|                                                   |          |
|---------------------------------------------------|----------|
| CS001 1700+ Textures for Desktop Video with Amiga | ©490     |
| CS014 Amiga CD-Sensation V1 - Demos Are Forever   | ↓↓↓ ©120 |
| CS0 Aminet 7                                      | ↓↓↓ ©150 |
| CS0 Aminet 8                                      | ↓↓↓ ©150 |
| CS0 Aminet 10                                     | ↓↓↓ ©150 |
| CS027 Aminet 12                                   | ↓↓↓ ©150 |
| CS02 Aminet 13                                    | ↓↓↓ ©150 |
| CS02 Aminet 15                                    | ↓↓↓ ©150 |
| CS02 Aminet 19                                    | ↓↓↓ ©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                                   | ©420     |
| CS030 Aminet 30                                   | ©420     |
| CS036 Aminet 31 - NOVINKA!                        | ©420     |
| CS015 Aminet 32 - 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    |
| CS018 Aminet Set 8 (4CD) - NOVINKA!!!             | ©1150    |
| CS040 Animatic                                    | ↓↓↓ ©150 |
| CS041 Anime Babes 3 - Special Edition             | ©830     |
| CS043 Beauty of Chaos                             | ↓ ©250   |
| CS051 Color Collection                            | ©480     |
| CS054 CybergraphX v.4 - NOVINKA!!!                | ©950     |
| CS055 Deluxe Paint 5 CD - NOVINKA!                | ©990     |
| CS061 Erotic Collection                           | ©370     |
| CS065 Giga Graphics CD 1 - 4 (4CD)                | ©570     |
| CS086 Giga PD v3.0 (3CD)                          | ©340     |
| CS087 Geek Gadgets 2                              | ©470     |
| CS120 Illusions in 3D                             | ↓↓↓ ©290 |
| CS127 Light ROM 6 (4CD)                           | ©1390    |
| CS128 Meeting Pearls IV                           | ↓↓↓ ©150 |
| CS131 Megahits 7                                  | ↓↓↓ ©390 |
| CS134 Miami 3.x CD                                | ©1890    |
| CS136 Mods Anthology (4CD)                        | ©950     |
| CS140 Network CD 2                                | ↓↓↓ ©190 |
| CS151 Octamed Sound Studio v1                     | ↓↓↓ ©290 |
| CS153 Personal Paint 7.1 CD                       | ↓↓↓ ©990 |
| CS154 Photolite                                   | 660      |
| CS155 p-OS PreRelease                             | ©790     |
| CS158 Red Hat Linux 5.1 CD                        | ©770     |
| CS160 Scala MM 400 CD - NOVINKA!                  | ©13990   |
| CS161 Scala Plug In                               | 1190     |
| CS163 Scene Explorer - NOVINKA!                   | ©290     |
| CS182 Spectrum CD 1999                            | ↓↓↓ ©550 |
| CS185 Superautos 94/95 & Studien                  | ↓ ©120   |
| CS198 TurboCalc 5.1 CD                            | 2690     |
| CS200 WordWorth 6 Office CD                       | 1590     |
| CS201 Workbench AddOn Volume 1                    | ↓↓↓ ©250 |
| CS230 Zoom Release 2                              | ↓↓↓ ©390 |

## Photo CD

|                     |          |
|---------------------|----------|
| CS920 Film Legenden | ↓↓↓ ©220 |
| CS930 Oldtimer      | ↓↓↓ ©220 |

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

**javosoft**  
C O M P U T E R

**AMIGA  
REVIEW**

**AUTOR:** LinuxPPC  
**TYP:** freeware  
**CENA:** 32U\$ (verze na CD)

## HODNOCENÍ

Alternativní unixový operační systém k AmigaOS pracující na procesorech PowerPC, který je založený na nejnovější verzi distribuce RedHat 6.0. Zatím není zcela dořešena otázka jeho instalace.



# MSX emulátory

✪ LUBOŠ NĚMEC

## Historie a hardware

Pod touto zkratkou se skrývá jeden z nejzajímavějších 8bitových počítačů devadesátých let. Standard MSX a později jeho vylepšené varianty MSX2, MSX2+ a TurboR vznikl poprvé v roce 1982 a tyto domácí počítače vyráběné mnoha společnostmi zvukových jmen jako například Sony, Sanyo, Toshiba, Yamaha a Phillips se rozšířily po světě jako houby po dešti. Největší popularity dosáhly systémy MXS v Japonsku, Americe i v západní Evropě, a to zejména v Nizozemí a Francii. Operační systém těchto mašinek pocházel, věřte tomu nebo ne, z dílen Microsoftu (zřejmě jedna z prvních aktivit B. G.), zkratka MSX znamená totiž MicroSoft eXtended, programovacím jazykem byl Microsoft Basic, diskovým operačním systémem pak DOS.

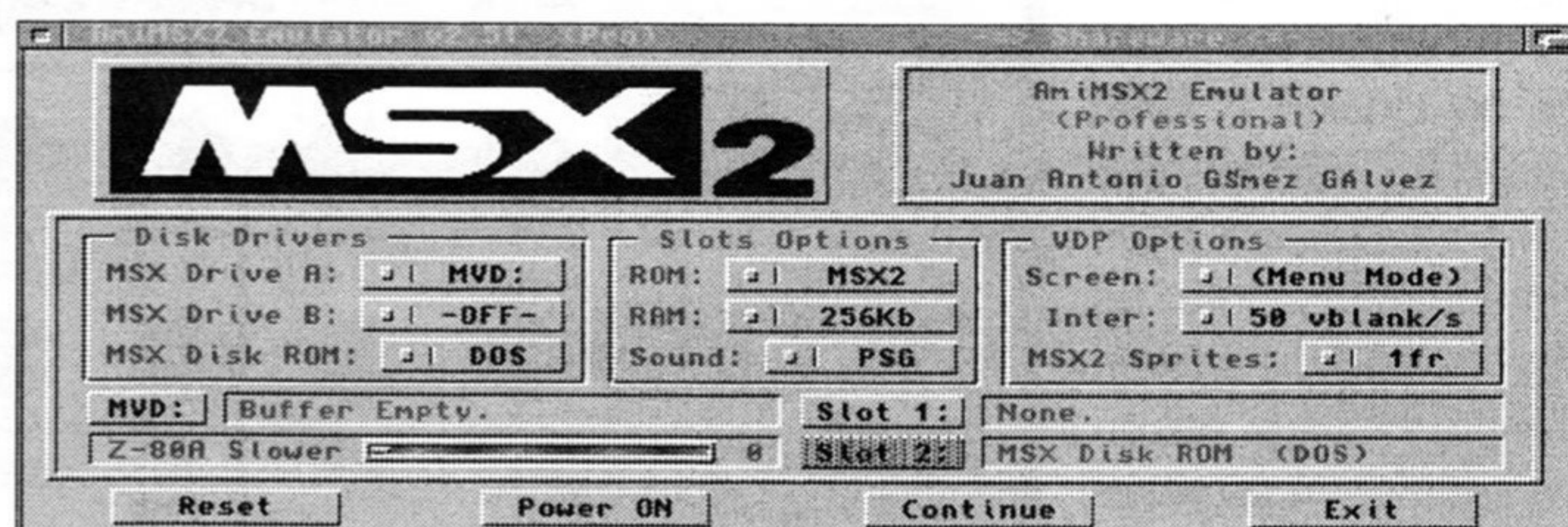
Všechny MSX kompatibilní počítače byly založeny na procesoru Z80 a obsahovaly kvalitní grafický i zvukový čip. První modely standardu MSX1 prodávané v roce 1983 měly obvykle 16 KB ROM, 16 KB Video RAM a 16 až 64 KB RAM. Výpočetní výkon zajišťoval procesor Z80 s frekvencí 3.5 MHz, grafický čip v9918 produkoval rozlišení 40x24 nebo 32x24 znaků, grafika byla téměř stejná jako u ZX-Spectra, tedy 256x192 bodů/16 barev (se stejným omezením na znak jako u Spectra) nebo poněkud exotické a dost hrubé rozlišení 64x48 bodů/16 barev. Zvuk zajišťoval na svou dobu velmi kvalitní tříkanálový čip AY-3-8912, který byl později použit ve Spectru 128K a AtariST.

MSX kompatibilní počítače měly možnost spouštět programy a hry z cartridge, což pro bezproblémové a snadné spouštění byl hlavní důvod pro nebývalou popularitu MSX počítačů, které v době jejich slávy vyrábělo více než 40 výrobců!

Nástupcem MSX1 byl typ MSX2, který přišel v roce 1985 a přinesl určitá zlepšení v grafice. Grafickým čipem byl tento-

krát obvod v9938, který mimo všechny grafické módy shodné s MSX1 a potřebné pro zajištění kompatibility uměl navíc znakový mód 80x26 řádek/4 barvy, 256x212 bodů/16 barev, 512x212 bodů/4 nebo 16 barev a 256x212 bodů/256 barev. Dalším vylepšením byl upravený sprite systém, který uměl více spritů s větším počtem barev z barvové palety 512 barev, podpora genlocku a digitizéru, jemný vertikální scrolling a vestavěný blitter funkcemi velmi podobný blitteru v Amize. Paměť počítačů standardu MSX2 byla minimálně 64 KB, na trhu byly i modely se 128 a 256 KB RAM, 128 KB video RAM a 3,5" floppy mechanikou. Filesystémem pro diskové operace byl DOS, který měl stejnou strukturu jako pozdější MS-DOS, takže na Amize s pomocí CrossDOSu lze číst a zapisovat na MSX diskety. Posledním typem byly pak standardy MSX2+ a TurboR, které měly opět významně vylepšenou grafiku s možností zobrazit až 19268 barev na obrazovce najednou, TurboR měl navíc procesor R800 odpovídající Z80 s taktem 28 MHz.

Kolik je pro všechny typy MSX počítačů k dispozici dnes software jsem nedokázal zjistit přesně, minimální odhadované množství je však několik tisíc programů a her na cartridge i disketách a zvláště hry (rozsahem obvykle na několik disket) využívající grafické a zvukové možnosti MSX2+ a TurboR jsou velmi kvalitní.



## AmiMSX2 2.51

Abecedně prvním v pořadí je MSX emulátor z produkce RED Soft S.L., tedy známého emulátorového maniaka Juana Antonia Gomeze. AmiMSX2 do verze 2.2 pracoval i na ECS čipech, všechny vyšší verze vyžadují už AGA čipset. Samozřejmostí je tedy též minimálně procesor 68020, k dosažení plné rychlosti emulace pak budete potřebovat alespoň 68020/28MHz nebo 68030/25MHz a 2 MB FAST RAM. Emulaci MSX2 spritů lze ovlivnit nastavením refreshu obrazovky, k dispozici jsou celkem čtyři módy - OFF a refresh po každém prvním, druhém nebo třetím snímku. Pokud nemáte rychlý procesor, raději ani nezapínejte 100% refresh (po každém snímku), emulace totiž nebude nejrychlejší a v některých případech dokonce může zhavarovat. Emulátor je plně kompatibilní s procesory 68020/030/040, s 68060 má v některých případech problémy.

AmiMSX2 emuluje všechny line interrupty, hardwarový scrolling, výměny palet, zobrazování a kolize spritů i poměrně dobře zvukový výstup. Podporován je i kód procesoru u modelů TurboR, tedy již zmíněného R800, zde však není emulace stoprocentní. Pracovat lze s MSX disky pomocí virtuální emulace na zařízení MVD: (MSX Virtual Disk), funkční budou i snapshoty cartridge s velikostí 16 a 32 KB. Pokud jste milovníky her, jistě přivítáte možnost zadávání cheatů (pokes) nebo třeba uložení celého screenu nebo Video RAM jako IFF-ILBM obrázek. Emulátor nepracuje v multitaskingu (jako všechny Gomezovy emulátory), což sice omezuje systémové použití, ale zajišťuje nejvyšší možnou rychlost emulace. AmiMSX2 je shareware s cenou 25\$ a existuje několik demoverzí

i verzí určených pouze pro registrované uživatele dostupných na Aminetu.

Preference emulátoru jsou roztroušené v menu. Vybrat si můžete screenmódy PAL nebo NTSC, uložit screen jako obrázek, hledat a zadat pokes ve hrách, v registrované verzi emulátoru aktivovat druhý joystick (připojený na amigovský mouse port), obejít chybu vyskytující se u A1200, kdy některé klávesy nelze stisknout současně a zapnout tak Multi-key, aktivovat stisk klávesy DEL pro pauzu v emulaci, zakázat zápis na MVD: zařízení (emulace disket) atd., preference se ukládají rovněž z menu a jsou v nich obsaženy též informace o hodinách v MSX2. Floppy disky jsou přes MVD: emulovány v paměti Amigy, AmiMSX2 umí pracovat s formáty 360 KB i 720 KB, snaps-



hoty disket lze uchovávat samozřejmě i na disku nebo cedéčku. Soubory v zařízení MVD mohou být pakovány se StoneCrackerem nebo File Imploderem, depakování zajišťuje pomocí knihoven uvedených v požadavcích sám emulátor. Další možností je použít RAMSX: drive, což je emulace MSX disket v RAD disku Amigy. Cartridges mohou mít pouze 16 nebo 32 KB, "vložit" je můžete do jednoho z emulovaných slotů. Co se týká paměti, umí AmiMSX2 emulovat všechny MSX2 a vyšší modely s výjimkou různých nestandardních paměťových slotů, které si přidávali někteří výrobci počítačů MSX.





AmiMSX2 je tradičně kvalitní emulátor z dílny J. A. Gomeza se všemi klady i nedostatky, které mají všechny jeho emulátory prakticky stejné - žádný multitasking, vysoká rychlost, funkčnost pouze v módech PAL či NTSC (se scandoublerem máte pochopitelně po starostech) a dostatečně kvalitní emulaci, aby se dal bez problémů používat. PPC verze není a zřejmě ani nikdy nebude k dispozici, neboť vývoj emulátoru je již s největší pravděpodobností ukončen. S emulátorem jsem testoval několik desítek ROMek (cartridges) a diskových snapshotů, některé odmítaly fungovat (je možné že to zavinil procesor 68060, se kterým není emulátor zcela kompatibilní) a u některých se při překreslování obrazovky vyskytovaly potíže při zobrazování spritů. Celkově je však AmiMSX2 víc než slušný emulátor s možnostmi, které by mu mohly mnozí kolegové pro PC či Macintosh závidět.

**Autor:** J. A. Gomez

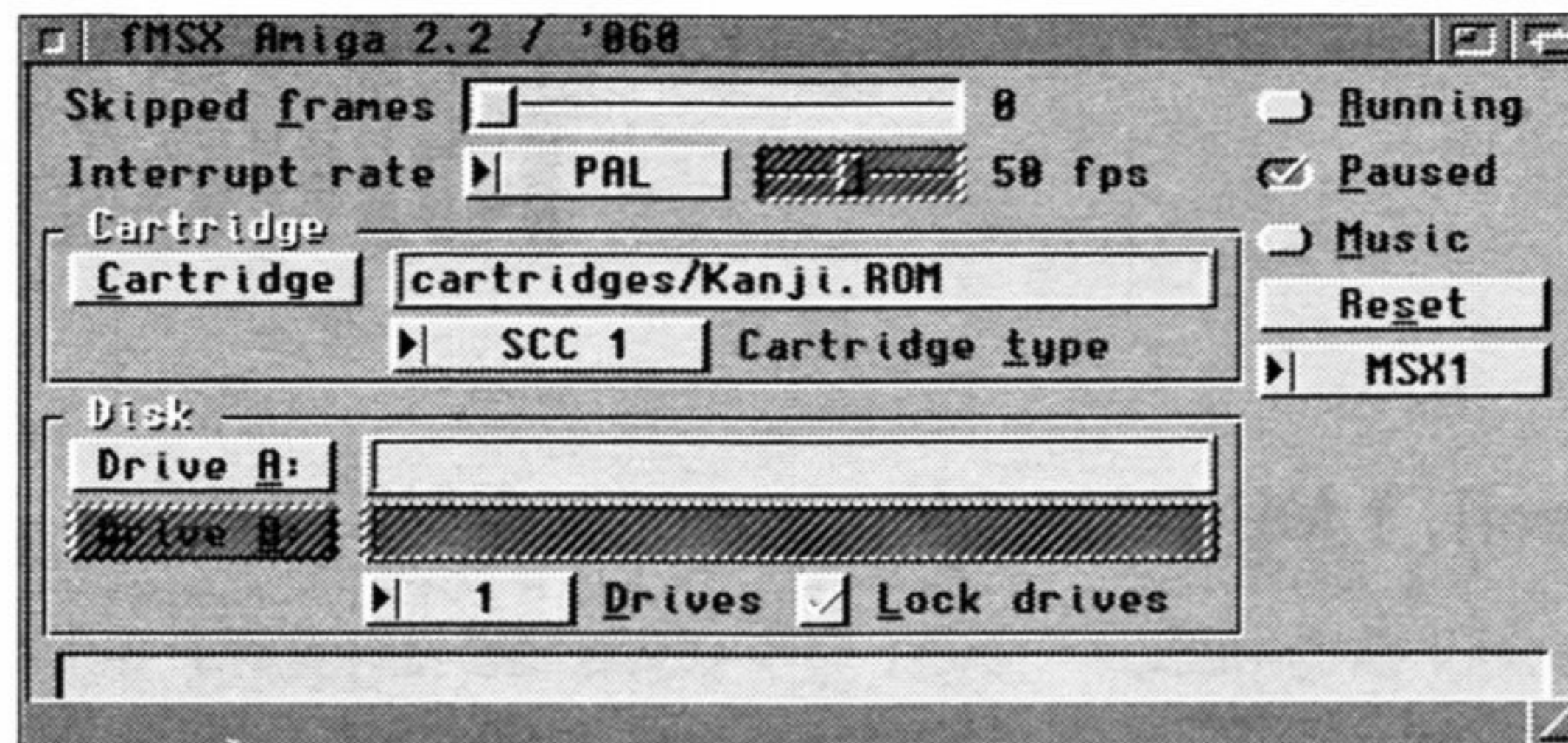
**Typ:** Shareware

**Cena:** 25 U\$

**Požadavky:** procesor 68020 a rychlejší, AGA čipy, 3 MB RAM, mfm.device, statram.device, stc020.library 3.0+, asl.library, PAL/NTSC kompatibilní monitor  
**Hodnocení:** Kvalitní a i na pomalejších Amigách velmi rychlý MSX emulátor bez možnosti multitaskingu vyžadující PAL monitor, dobrou emulaci floppy drivu a slušným zvukovým výstupem

## fMSX Amiga 2.2

Druhým existujícím emulátorem počítačů MSX je fMSX. Emulátor pochází původně od Marata Fazyzullina a je k dispozici pro mnoho počítačových platforem, autorem amigovské verze je Hans Guijt. Autor Amiga verze fMSX prakticky z gruntu předělal a tak z původního zdrojového kódu toho moc nezůstalo. Současná a ne zřejmě poslední verze (na vývoji se stále pracuje) je dle autora mixem assembleru, C a C++, což nás však nemusí vůbec zajímat, neboť důležitá je nejen rychlost emulace, její kvalita a bez-



problémová funkčnost emulátoru. fMSX všechny tyto požadavky téměř bez výhrady splňuje.

Emulátor používá nové GUI, které se od předchozích verzí dost liší, a s výjimkou emulace MSX2+ a TurboR umí emulovat všechny MSX standardy. Zvukový výstup používá pro některé audiomódy AHL, takže pokud chcete slyšet všechny zvuky, budete si muset AHL nainstalovat. Zajímavostí je podpora zvukové karty

Concierto a přes AHL vlastně i mnoha dalších zvukových karet. Pro rychlou emulaci je doporučen procesor 68060, na většinu her postačí ale i pomalejší 68040. Emulátor je k dispozici ve verzích jak pro 68020/030/040, tak právě ve speciální verzi pro 68060. Pokud máte v plánu používat MSX diskety, budete potřebovat ještě CrossDOS, který je součástí Workbenche 2.1 a vyššího. fMSX 2.2 používá dynamickou alokaci paměti, takže je na RAM náročnější než předchozí verze, ale zato funguje i v nativních CyberGraphX módech.

Hry a programy na emulovaných cartridgech lze spouštět přímo z Workbenche kliknutím na ikonku, fMSX si sám nahraje a aktivuje hru, což ovšem vyžaduje assign fMSX: na místo, kde je emulátor instalován. fMSX podporuje jak 16 KB a 32 KB ROMky, tak i tzv. Mega-ROMs o velikosti 128 KB a výš. Pracoval lze samozřejmě i páskovými a diskovými snapshoty, stejně jako s celými MSX disketami. V preferencích, jejichž volby jsou rozděleny do několika okének podle zaměření najdete velké množství parametrů, kterými si můžete přizpůsobit emulaci hardwaru nebo upravit rychlost emulátoru.

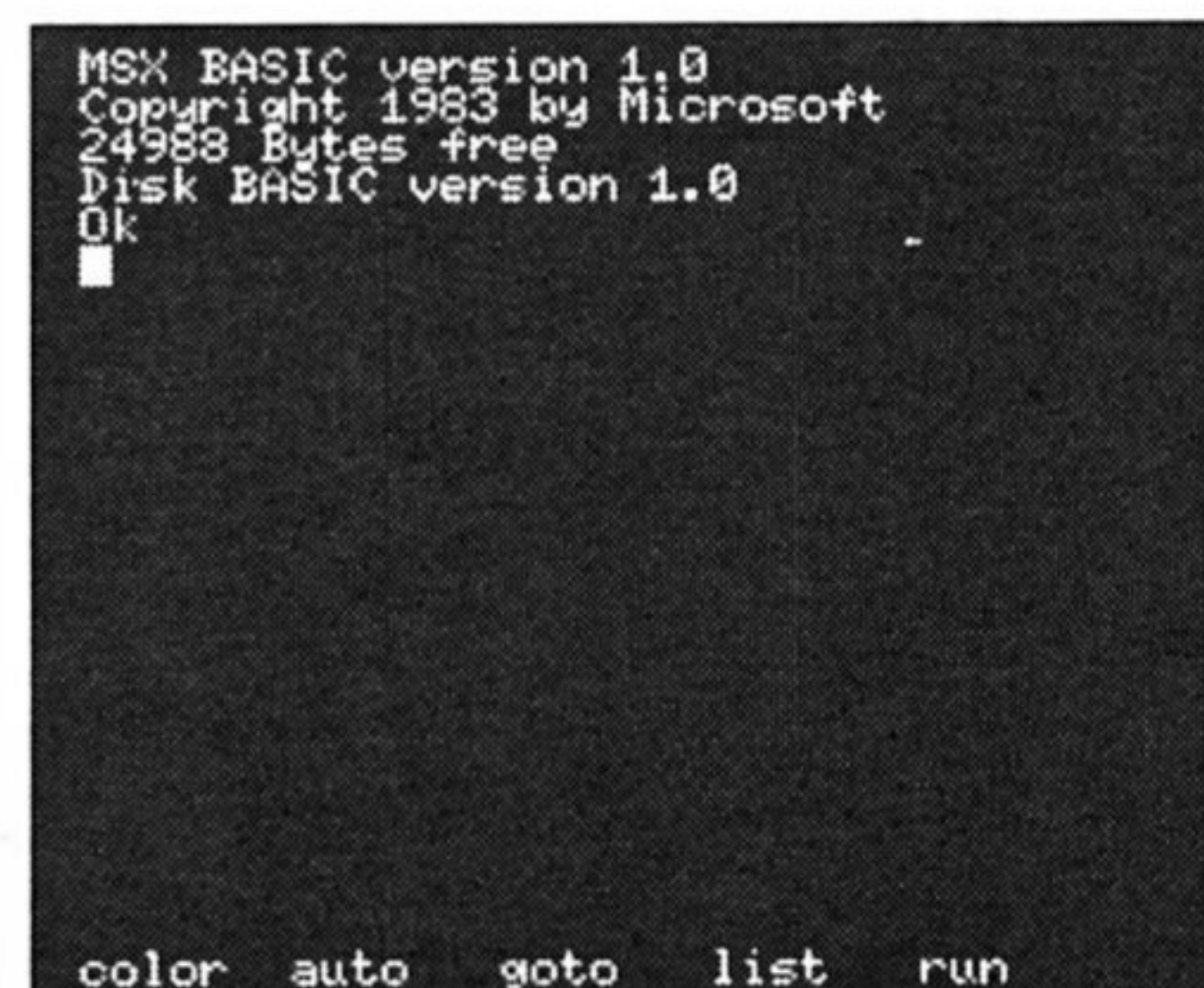
Důležitá je zejména volba 'Skipped frames', která nastavuje počet vynechaných snímků před vykreslením nového snímku, jedná se tedy o refresh obrazu. Druhým prvkem

ovlivňujícím rychlost emulace je 'Interrupt rate' nastavující rychlost generovaných přerušování - norma PAL používá 50 přerušování/s (tedy v podstatě snímků), NTSC pak 60 přerušování/s, v fMSX si ale můžete nastavit hodnoty od 10 až po 100. Velmi zajímavá je možnost emulovat MSX diskety přímo na amigovském disku v libovolném adresáři, emulátor v tomto případě ale nemůže na harddisk zapisovat. Stejně jako u AmiMSX2

můžete i u fMSX hledat a zadávat cheaty do her, navíc je zde memory editor, pomocí kterého lze editovat všechny paměťové stránky a měnit jejich hodnoty u typu stránek RAM, typ ROM změnit nelze. V nastavení videa je přednastavena řada screenmódů funkčních na každé Amize, pokud vlastníte CyberGraphX nebo Picasso96 kompatibilní grafickou kartu, můžete si přidat vlastní screenmódy. fMSX v současné verzi zatím nepodporuje MSX2+ grafické módy (až 19268 barev na obrazovce současně), pro tyto účely bude v budoucnu nutné použít módy HAM/HAM8, grafickou kartu nebo prostě barvy nějakým algoritmem zredukovat. Výhodné je zapnout refresh obrazu pouze pokud je emulace aktivní ('Only refresh when active'), což může ušetřit značnou část výkonu procesoru. Jako další volba je zde provozování fMSX na pubscreenu, tato varianta je ale možná pouze u CyberGraphX nebo Picasso96 kompatibilních grafických karet a v originálních screenmódech Amigy provozování emulátoru třeba na Workbenchu nefunguje. fMSX dovoluje podobně jako AmiMSX2 použití dvou joysticků, druhý z joysticků je nutné nejprve aktivovat klávesou '(' na numerickém bloku, opětovným stiskem této klávesy je přepnuto zpět na myš. V mnoha hrách pro MSX je využíváno i druhé tlačítko na joysticku, naštěstí ho umí fMSX emulovat na klávesnici pomocí kláves M nebo N.

fMSX je vynikající emulátor standardu MSX/MSX2. Zatím sice ne-

umí spouštět hry a programy pro MSX2+ a TurboR, podpora těchto standardů je plánována v nejbližší budoucnosti. Zařazeny by měly být i tiskové možnosti, podpora sublotů, databáze nastavení pro každou cartridge či diskový snapshot, emulace MSX sítě (!), sériového portu, v přípravě je i uživatelem plně definovatelné GUI (nejspíš přes novou verzi BGUI) a podpora pro Colecovision, což je v podstatě obdoba domácích videoher a odnož MSX umožňující spouštět pouze cartridges. fMSX je i vzhledem k práci v multitaskingu určitě pomalejší než AmiMSX2 a majitelé konfigurací s procesory 68020 a pomalejšími 68030 nebudou rychlostí emulace nijak nadšeni. PowerPC verze není k dispozici a není jisté, zda někdy bude. Celkovými možnostmi i s přihlédnutím k chybějící emulaci MSX2+ a TurboR je však fMSX dle mého názoru lepší než AmiMSX2 a vzhledem ke stále probíhajícímu vývoji emulátoru je zde i určitá záruka nových funkcí do budoucna. S fMSX jsem zkoušel řadu cartridgech i diskových snapshotů a vše běhalo zcela bez problémů, takže emulaci mohu označit jako velmi kvalitní. Pokud bych měl srovnávat s těmi nejlepšími emulátory počítačů MSX pro platformu PC, je fMSX 2.2 jejich důstojným konkurentem.



**Autor:** Hans Guijt

**Typ:** freeware

**Požadavky:** procesor 68020 a lepší, AmigaOS 3.0+, 3 MB RAM

**Hodnocení:** Vynikající MSX emulátor s podporou grafických karet, verzí pro 68060, kvalitním zvukovým výstupem přes AHL a možností provozu cartridgech i diskových snapshotů





# Pořid'te si strom!

LENKA ČÍŽKOVÁ

**POŽADAVKY:** AmigaOS 2.04 (2.10 pro lokalizaci), 1 MB RAM (doporučeno 4 MB)

**Nebojte se, nebudeme vás honit do lesa; namísto toho vám nabídneme báječný program pro sestavení stromu života vaší rodiny.**

Genealogie je v současné době velmi moderním koníčkem. Zvolíte-li si jej i vy, budete muset řešit dva základní problémy: kde získávat data (pořít si strom sahající zpět více než dvě či tři generace již obvykle znamená nutnost hledání v matrikách a archívech) a jak je ukládat (takovéto stromy rostou velice rychle a jeden kmen obvykle nestačí). S prvním problémem si musíte poradit sami; druhou část vám usnadníme představením programu, který značně usnadní správu získaných dat.

Program Scion Genealogist (nyní ve verzi 5.08) je dílem Robbie J. Atkinse z Nového Zélandu. Autor na programu pracuje již delší dobu; výsledkem je velmi stabilní a do detailů promyšlený produkt s kladným uživatelským ohlasem (Martin Bílek, ČR: Program je skvělý a ne našel jsem nic lepšího. Moji bratři si koupili emulátor "Amiga-Forever" z jediného důvodu - kvůli programu Scion). Podívejme se konečně na funkčnost programu.

## Založení stromu

Doporučuje se, abyste si zadávaná data předem připravili - nejprve se totiž zadávají údaje o jednotlivých osobách, a teprve následně se vytvářejí rodinné vazby. Po spuštění programu najdete na obrazovce okna Family Details a Personal Details. Vstupme do druhého z nich, kde zadáme podrobnosti například o sobě.

Začneme jménem: v mém případě Last Name (příjmení) Eslerová, First Name (křestní jméno) Lenka; všimněte si, že u žen se zadává rodné příjmení, jméno získané sňatkem je obvykle odvozeno od jména manžela, případně odchylky je možné uvést například v komentáři (Comments). Pomocí cyklovacího gadgetu Sex (pohlaví) nastavím F (Female = žena, Male = muž). Políčko pod gadgetem se barví modře u mužů, červeně u žen.

Dále lze zadat data a místa narození (Birth), křtu (Baptism), smrti (Death) a pohřbu (Burial). Já osobně kliknu pouze na Birth a v objevivším se okně vyplním Day: 11, Month: 2 (což program zkonvertuje na anglickou zkratku Feb) a Year: 1973 (obecně v rozmezí 1 až 4000). Budete-li sestavovat strom života faraona Tu-

tanchamona, klikněte ještě na gadget BC (Before Christus, tj. před naším letopočtem). Flexibilitu programu oceníme v okamžiku, kdy některé datum nevíme přesně. Je možné vynechat den nebo i měsíc; můžeme zaškrtnout políčko Uncertain (Nejistě) nebo použít některý z kvalifikátorů Before (před), After (po) a Circa (asi).

Dále vyplním Occupation (zaměstnání) studentka, Education (vzdělání) FJFI ČVUT. Následující kolonky Religion (vyznání), Died of (zemřel na), již zmíněné Comments a References (odkazy) si zatím ponechávám volné ;- a Father (otec), Mother (matka), Spouse (manžel/ka) vyplní program při sestavení rodiny - viz dále.

Podívejme se nyní v krátkosti na gadgety na okrajích okna Personal Details. Na pravém okraji je to nejprve skupina gadgetů pro prohlížení připojených dokumentů - textů, obrázků či zvuků; dále gadgety pro přidání další osoby do databáze, vymazání osoby a zaznamenání prvního sňatku aktuální osoby (to je základem pro vytvoření rodiny, jak bude popsáno níže). Následující gadgety vyvolají okna s rodiči a sourozenci aktu-

ální osoby, s jejím manželem (manželkou) a dětmi, seznamem rodin, resp. konkrétní rodinou; to vše ale samozřejmě teprve po nastavení příbuzenských svazků mezi jednotlivými osobami v databázi.

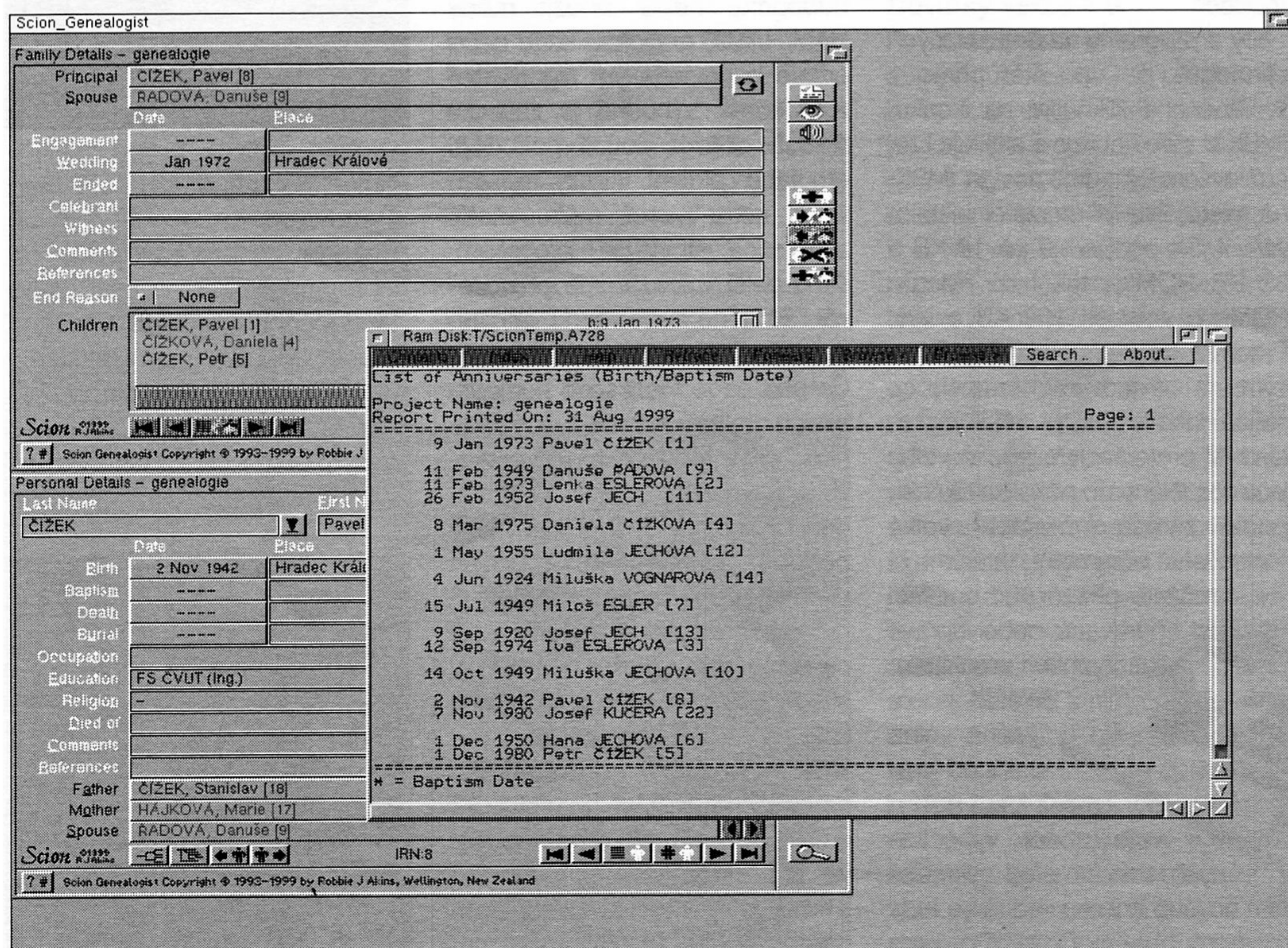
Gadgety v dolní části okna slouží pro zobrazení diagramu předků či následníků a k pohybu mezi sourozenci; další pak k pohybu mezi osobami v databázi a vyhledávání. Stavový řádek je možné přepínat mezi nápovědou ke gadgetům a zobrazováním statistiky (věk, počet sourozenců, sňatků a dětí).

## Rodinné vazby

Po zadání údajů všech potřebných osob začneme vytvářet jednotlivé rodiny, tedy skupiny muž-žena-děti. Zvolíme osobu z databáze a klikneme na gadget pro záznam prvního sňatku, což aktivuje okno Family Details se jménem zvolené osoby v políčku Principal (hlava rodiny). Hlavní skupina gadgetů na pravé straně slouží k přiřazení partnera hlavě rodiny a jejich dětí, zrušení záznamu o dítěti, zrušení celé rodiny či vytvoření další rodiny téže hlavy (je tedy možné zaznamenat i více sňatků a dětí z jiných manželství). Prvním gadgetem z této skupiny nyní vyvoláme okno pro výběr manžela či manželky, který se zapíše do políčka Spouse. Dvojici hlava rodiny - manžel/ka je možné později prohodit ;=))

Následně můžeme zadat datum a místo zasnub (Engagement), sňatku (Wedding) a ukončení manželství (Ended), oddávajícího (Celebrant), svědky (Witness) a důvod ukončení manželství (End Reason) - zde máme na výběr Unknown (neznámý), None (žádný), Divorce (rozvod), Separation (oddělení - obvykle předstupeň rozvodu; u nás tato varianta právně neexistuje), Annulment (zrušení) či Death (smrt).

Má-li vytvořený manželský pár děti, pokračujeme jejich přiřazením. Druhým gadgetem v hlavní skupině otevřeme okno pro výběr dětí, v něm klikneme na příslušné osoby (všechny či jednu; další je možné doplnit později stejným







způsobem) a stiskneme tlačítko Accept. Zvolené osoby se přenesou do pole Children (děti) v okně rodiny; kromě jmen jsou uvedena i data narození, případně úmrtí.

Obdobným způsobem založíme i další rodiny (v dalších generacích či větvích stromu). Jediným omezením při sestavování rodin je maximálně 10 sňatků pro jednu osobu a nejvýše 40 dětí pro manželský pár; předpokládám, že ve většině rodin tato podmínka nebude nijak omezující.

Ze zadaných údajů o rodinách program automaticky přenesl údaje o rodičích a manželovi/manželce do záznamů jednotlivých osob, políčka Father, Mother, Spouse budou tedy již vyplněná.

### Pohyb ve stromu

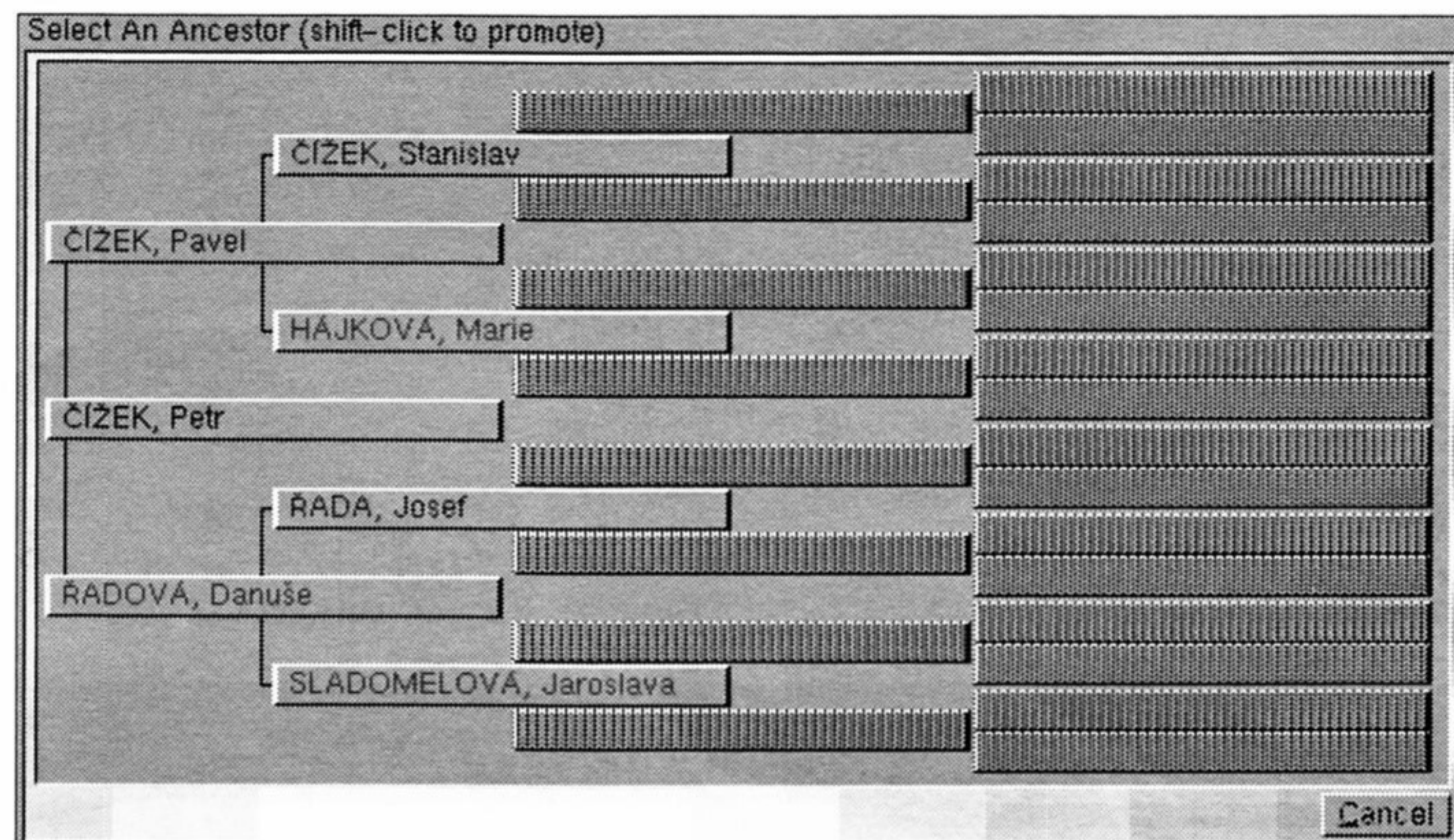
Jak již bylo zmíněno, pomocí gadgetů v dolní části okna Personal Details se můžeme pohybovat v seznamu zadaných osob, a to buď po jedné vpřed či vzad (řazení je dáno pořadím zadání osob do databáze), na začátek nebo konec databáze, výběrem konkrétní osoby v seznamu či zadáním identifikačního čísla osoby (to je každé osobě i rodině přiřazeno při sestavování databáze, odpovídá pořadovému číslu). Odpovídajícím způsobem je vyřešen rovněž pohyb mezi sourozenci a v seznamu rodin.

V grafech předchůdců i následníků se kliknutím na příslušný gadget, resp. řádek dostaneme do okna se záznamem zvolené osoby. Odtud se například kliknutím do řádku otce dostaneme na jeho záznam, obdobně na záznam matky a manžela/manželky. Gadgety na pravé straně vyvoláme záznam o rodině aktuální osoby, případně jejích rodičů.

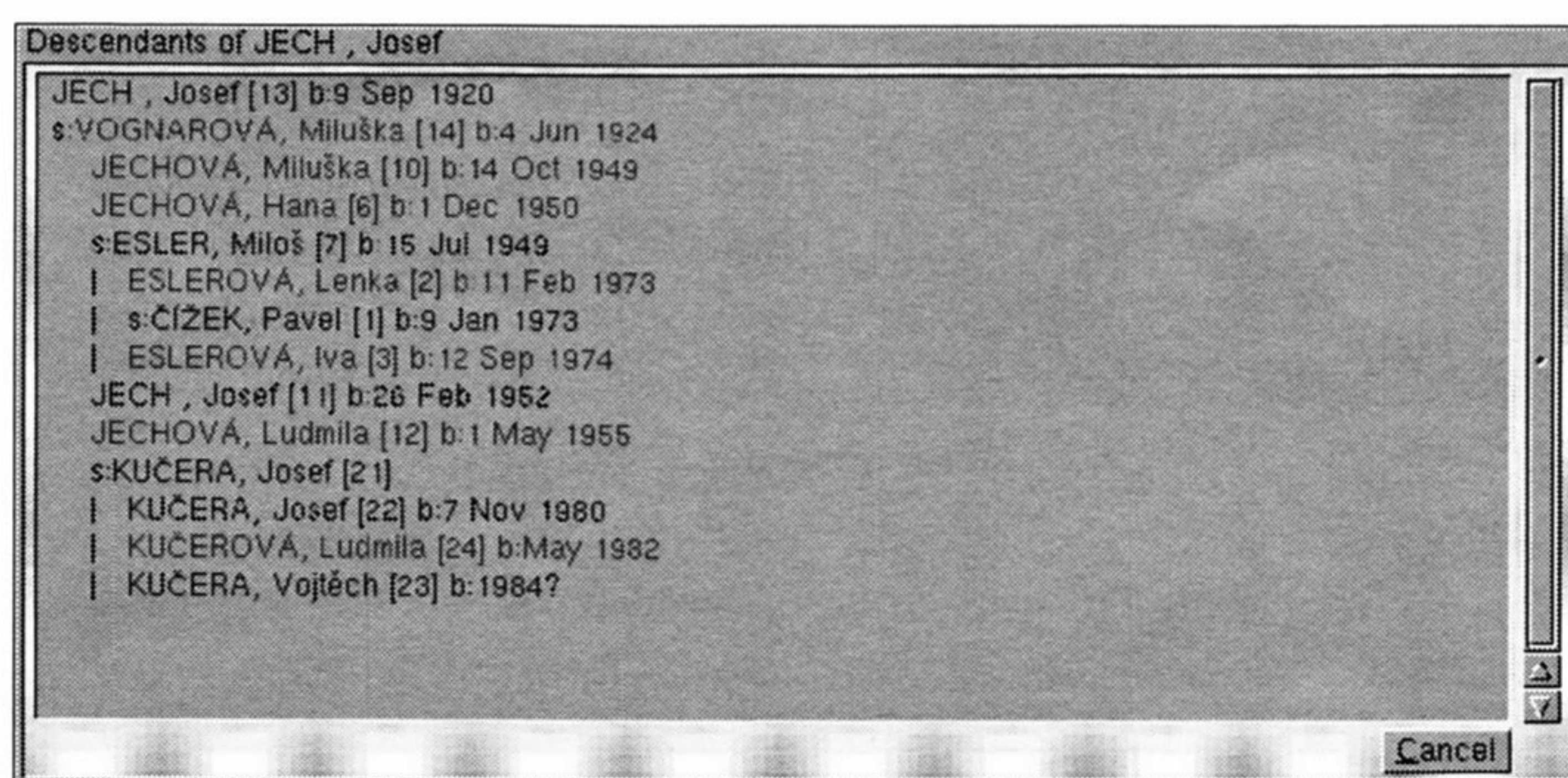
Naopak z okna rodiny můžeme kliknutím do příslušných řádků vyvolat záznamy obou rodičů; v případě dětí se zvolené jméno nejprve okopíruje do řádku pod seznamem; poté jej můžeme buď smazat nebo vyvolat jeho záznam.

Hledáme-li ve stromu někoho určitého, lze použít buď vyhledávacích funkcí (viz dále) nebo otevřít seznam osob, resp. rodin, v němž stačí kliknout na příslušný řádek. Osoby ve výběrovém okně jsou obvykle řazeny abecedně podle příjmení a křestního jména (s obvyklými problémy s českými písmeny), můžete však zvolit také uspořádání podle identifikačního

čísla nebo podle data narození či úmrtí. U rodin se řadí podle identifikačního čísla, jména manžela či manželky nebo podle data sňatku. Je možné zobrazit všechny osoby resp. rodiny v databázi nebo je filtrovat podle příjmení - do textového gadgetu se pak vepíše písmenná skupina, která se bude porovnávat se jmény (není přitom nutné, aby touto skupinou jméno začínalo; jméno Kučera tak vyhoví filtru "če"). Porovnávat se přitom může



buď přesná podoba jména, nebo jména přibližná; podmínku "Čížek" v takovém případě splní i jména "Čížková", "Kučera" či "Kučerová" - takovou možnost asi oceníte v případě, kdy došlo ke změně ve jménu (Essler - Essler) nebo máte-li v databázi stovky jmen a hledáte strýce "jak on se jen jmenoval, začínalo to na S"...



### Vyhledávání

Ikony s lupou v obou oknech slouží k vyhledávání. Vyvolávají vyhledávací okno, v němž můžete vyplnit jméno či příjmení, místo nebo rozsah dat. Vyplněné údaje slouží jako filtr databáze. Po odpovídajících osobách, resp. jejich rodinách se pak lze pohybovat pomocí gadgetů First (první), Last (poslední), Prev (předchozí) a Next (následující).

### Další funkce v menu

Funkce Info v menu Project vyvolá okno se základními údaji o zpracovávané databázi. Help zobrazí interaktivní nápovědu ve

formátu AmigaGuide; ta je velice dobře a podrobně napsaná, k dispozici je však pouze v angličtině.

Položka Set Behavior v menu Settings otevírá okno, v němž lze nastavit podrobnosti chování programu, které nám mohou usnadnit práci - Scion například kapitalizuje křestní jména (tj. první písmeno bude velké, ostatní malá), při přidávání další osoby přenesl příjmení poslední zadávané osoby a tak dále. Ná-

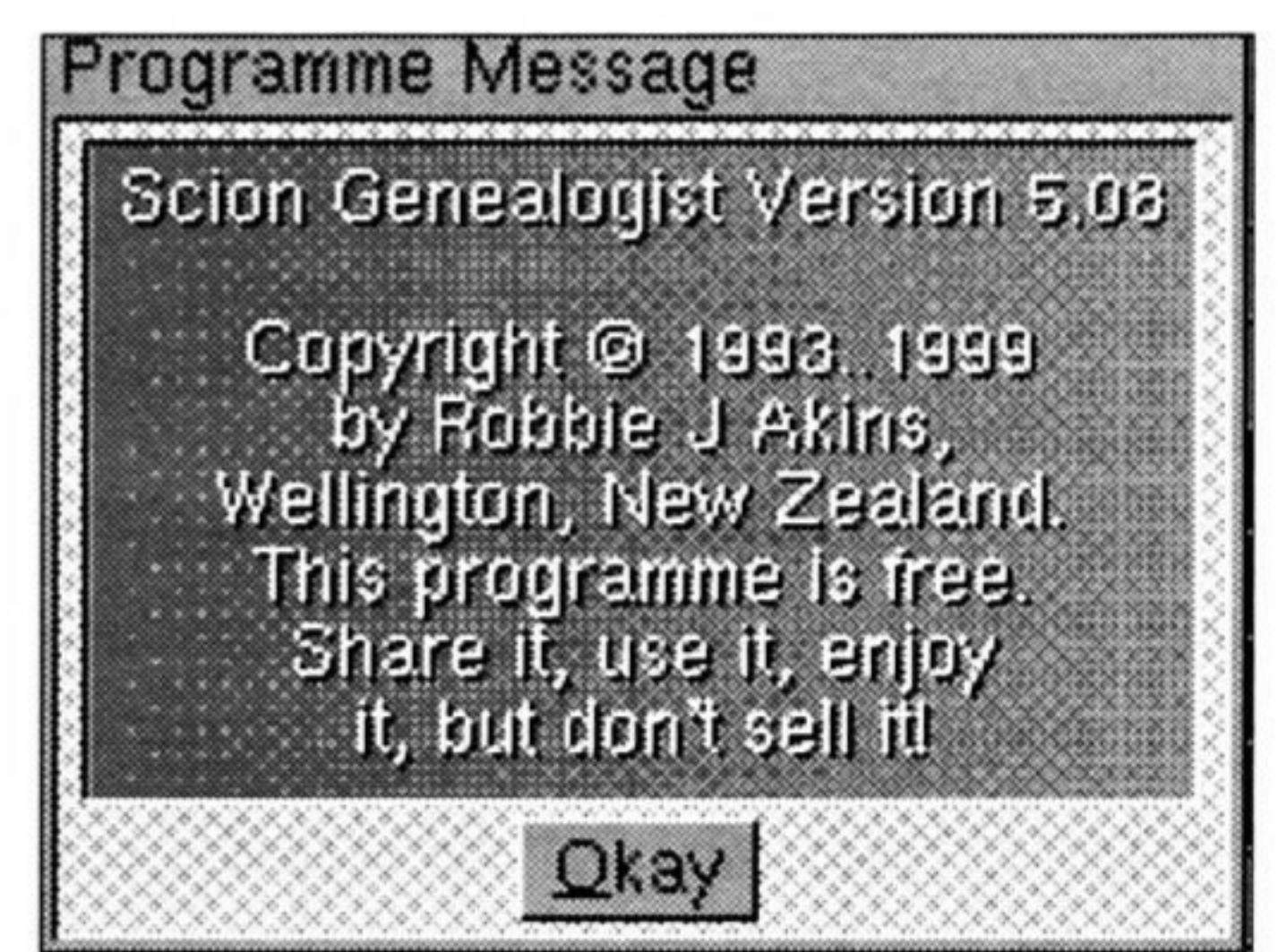
sledující položka Set Name Exceptions (nastavení výjimek ve jménech) se hodí zvláště při zpracování cizích jmen a opět je dokladem propracovanosti programu: Scion automaticky převádí příjmení do velkých písmen, což ovšem není vhodné u jmen typu McDonald - zde je možné nastavit požadovanou podobu výjimečných jmen; program pak

najdeme funkci Query Blood Relationship, která slouží pro ověření pokrevního příbuzenství mezi osobami v databázi. Zvolíte-li například jako aktuální osobu svého dědečka, v menu vyberete tuto funkci a v seznamu osob kliknete na sebe, Scion vám oznámí Blood Relationship, Grandson (pokrevní příbuzný, vnuk). Kliknete-li pak na svou manželku, resp. manžela, program ohlásí Not a Blood Relative (není pokrevní příbuzný). Sejde-li se vám v příbuzenstvu několik nezávislých větví Nováků, je to velmi snadná metoda, jak si vztahy ujasnit.

Tiskové menu nabízí položky pro tisk (a export v různých formátech - HTML, RTF, AmigaGuide,...) všech možných i nemožných seznamů a grafů: od seznamu osob v databázi přes výpis různých větví stromu a chronologický přehled rodinných dat až po seznam současných událostí (Scion snadno odhalí, že moje maminka má narozeniny tentýž den jako můj švagr). Snad nejužitečnější bude výpis výročí, především seznam narozenin a výročí sňatků. Takže příště už na ty květiny nezapomenete, že pánové!

### Závěrem

je možné říci, že jde skutečně o velmi propracovaný a flexibilní program pro založení a správu genealogie, který značně rozšiřuje možnosti využití databáze. Velmi dobře jsou provedeny vazby ve stromu, vyhledávání a výběr osob je snadný a přehledný. Chcete-li si pořídit vlastní strom života, je Scion výkonnou a dostupnou (freeware) variantou.



# AMIGA REVIEW

AUTOR: Robbie J. Akins

TYP: freeware

CENA: --

### HODNOCENÍ

Přehledný a flexibilní program pro správu genealogie s výbornou provázaností; rozsáhlé možnosti zobrazení a tisku stromů, grafů a tabulek.



# Aminet Set 8

✪ LUBOŠ NĚMEC

**Plné verze textového editoru CygnusEd 3.5, kreslicího a efektového programu ArtEffect 1.5, diskového manažeru souborů Directory Opus 5.5 a hry Gloom 3 předznamenávají příchod čtyřcédéčkového cvalíka plného PD programů, tedy Aminet Set 8. V tabulce vpravo najdete délky programů a dat ze všech čtyř CD - uváděny jsou nepakované délky (t.j. přibližná velikost všech souborů v adresáři po rozbalení) a celkový počet souborů v jednotlivých adresářích včetně využití kapacity každého ze čtyř CD.**

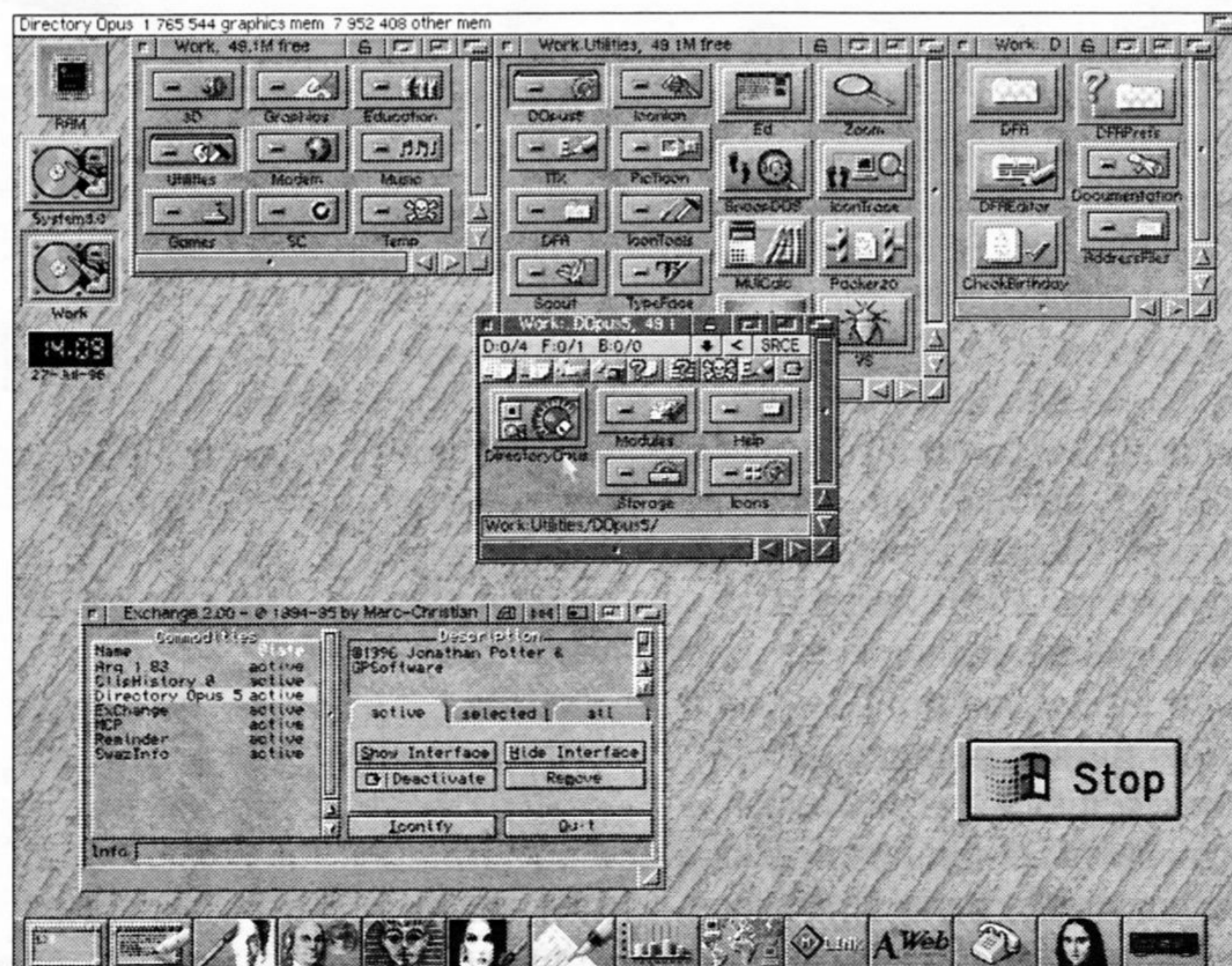
Vše, co se v oblasti Public Domain software na Aminetu objevilo od vydání Aminet Setu 7, tedy více než 4 GB software všech druhů a kategorií, najdete na Aminet Setu 8. Přibližně 520 MB software je novější než na Aminetu 31, poslední novinky pocházejí pochopitelně přesně z doby, kdy se začal připravovat Aminet 32, tedy z 19. května. Novinkou v seznamech je od Aminetu 31 seznam software pouze pro PowerPC a věřte, že je z čeho vybírat. Je to skoro nuvěřitelné, ale PD oblast je pro PPC soft tím pravým rájem, kde se může každý programátor dosyta vyřádit a své dílko ještě zdarma publikovat mezi ostatními uživateli právě pomocí Aminetu a tak je v současné době pro PowerPC k dispozici už několik set programů a začínají se objevovat i první PD hry určené výhradně pro PPC (viz recenze na Aminet 32). Ale rychle k software samotnému. Nebudu popisovat co přesně na každém ze čtyř cédéček najdete, umístění a rozsah programů najdete v tabulce. Podívám se tedy na některé zajímavosti. Na prvním cédéčku je cca 30 MB demo fotbalového manažeru "Phillips SV Endhoven Manager", ze systémových programů například mimo nové verze skenovacího softiku BetaScan a programku pro přenos dat z digitálního fotoaparátu Olympus Camedia 900 a nové verze špičkového prohlížeče textů EvenMore zde najdete spoustu

|        | SET4a  | SET4b  | SET4c  | SET4d   | Počet souborů |
|--------|--------|--------|--------|---------|---------------|
| "disk" | 614 MB | 637 MB | 646 MB | 633 MB  | 76            |
| "docs" | 9 MB   |        |        |         | 315           |
| "game" | 208 MB |        |        |         | 16            |
| "hard" | 491 MB |        |        |         | 56            |
| "text" | 12 MB  |        |        |         | 135           |
| "util" | 28 MB  |        |        |         | 631           |
| "biz"  | 138 MB | 207 MB |        |         | 242           |
| "gfx"  |        | 95 MB  |        |         | 259           |
| "pix"  |        | 759 MB |        |         | 879           |
| "comm" |        |        | 79 MB  |         | 397           |
| "demo" |        |        | 421 MB |         | 265           |
| "dev"  |        |        | 131 MB |         | 366           |
| "game" |        |        | 307 MB |         | 685           |
| "misc" |        |        | 136 MB |         | 191           |
| "mods" |        |        |        | 1032 MB | 832           |
| "mus"  |        |        |        | 61 MB   | 163           |



zajímavých a užitečných utilit. Prakticky celé druhé cédéčko zabírají obrázky a grafika ve všech podobách od animací až po

ikony, na zbytku využití kapacity se roztahují databázové programy (včetně velmi zajímavého miniSQL databázového enginu),



demoverze komerčních programů, grafické utility, cca 65 MB pak zabírá vlastní adresář Titan Computers ("biz/titan") s update programem pro tvorbu plastických nápisů CandyFactory, ale hlavně s ukruťně dlouhou animací z připravované hry Evils Doom. Třetí CD je vyhrazeno zábavě a tak mimo dem tak oblíbených v amigovské komunitě je zde mimo jiné obrovské množství her všech druhů a typů. Zvláště u dem rozhodně neplatí, že to nejdelší je zpravidla vždy také nejhezčí, cédéčko však obsahuje tolik různých dem, že jejich prozkoumání nechám už na Vás. Totéž platí o hrách, takže opět záleží jen na vašem vkusu, kterou hru si z té spousty oblíbíte. Poslední duhová placka zcela propadla té neuvěřitelné změti hudebních modulů a všeho, co s hudbou a zvukem nějak souvisí, a tak zvukovody každého amigisty můžete potěšit hudba všech druhů a žánrů.

V přebalu Aminet Setu 8 se nachází, stejně jako u předchozích CDček řady Aminet, kupóny na objednání vyšších verzí přibalených a v úvodu zmíněných komerčních programů a hry Gloom, samozřejmě vždy s určitou slevou. Nejen bonus programy jsou však lákadlem pro všechny majitele počítačů Amiga, tím má být hlavně celý softwarový balík, kde najdete pohromadě a perfektně roztříděno všechno, co vůbec lze nějakým způsobem na Amize využít. Pokud už máte některé starší díly CD řady Aminet, vězte, že kvalita vykazuje stále stoupající tendenci. Je snad jasné, že vlastníku předchozích čtyř čísel cédéček série Aminet jaksi Aminet Set 8 nemůže přinést nic nového, ale věřím, že pro všechny ostatní amigisty ano.

## AMIGA REVIEW

ZAPŮJČIL: S. Ossowski  
Typ: PD-série  
CENA: 49,- DM

### HODNOCENÍ

Tradičně skvělý PD balík, kterému až na aktuálnost nechybí nic, co má kvalitní kolekce PD software obsahovat.



# Aminet 32

• LUBOŠ NĚMEC

Po letních prázdninách a tedy i dvojčísle AR přichází Amiga Review 48 nejen s recenzí na Aminet Set 8, ale také recenzí na zatím poslední díl CD řady Aminet s pořadovým číslem 32. Aminet 32 byl vydán v srpnu a přináší vám následující demo, hry, programy a data, uveden je přehled adresářů s jejich pakovanou i rozbalenou kapacitou a počtem souborů v jednotlivých adresářích:

|        |        |          |     |
|--------|--------|----------|-----|
| "biz"  | 32 MB  | (57 MB)  | 150 |
| "comm" | 18 MB  | (32 MB)  | 124 |
| "demo" | 32 MB  | (57 MB)  | 39  |
| "dev"  | 24 MB  | (43 MB)  | 105 |
| "disk" | 2 MB   | (3 MB)   | 13  |
| "docs" | 15 MB  | (30 MB)  | 110 |
| "game" | 45 MB  | (77 MB)  | 146 |
| "gfx"  | 37 MB  | (63 MB)  | 93  |
| "hard" | 2 MB   | (3 MB)   | 15  |
| "misc" | 17 MB  | (30 MB)  | 49  |
| "mods" | 210 MB | (367 MB) | 208 |
| "mus"  | 6 MB   | (10 MB)  | 39  |
| "pix"  | 72 MB  | (126 MB) | 165 |
| "text" | 20 MB  | (3 MB)   | 29  |
| "util" | 16 MB  | (27 MB)  | 171 |

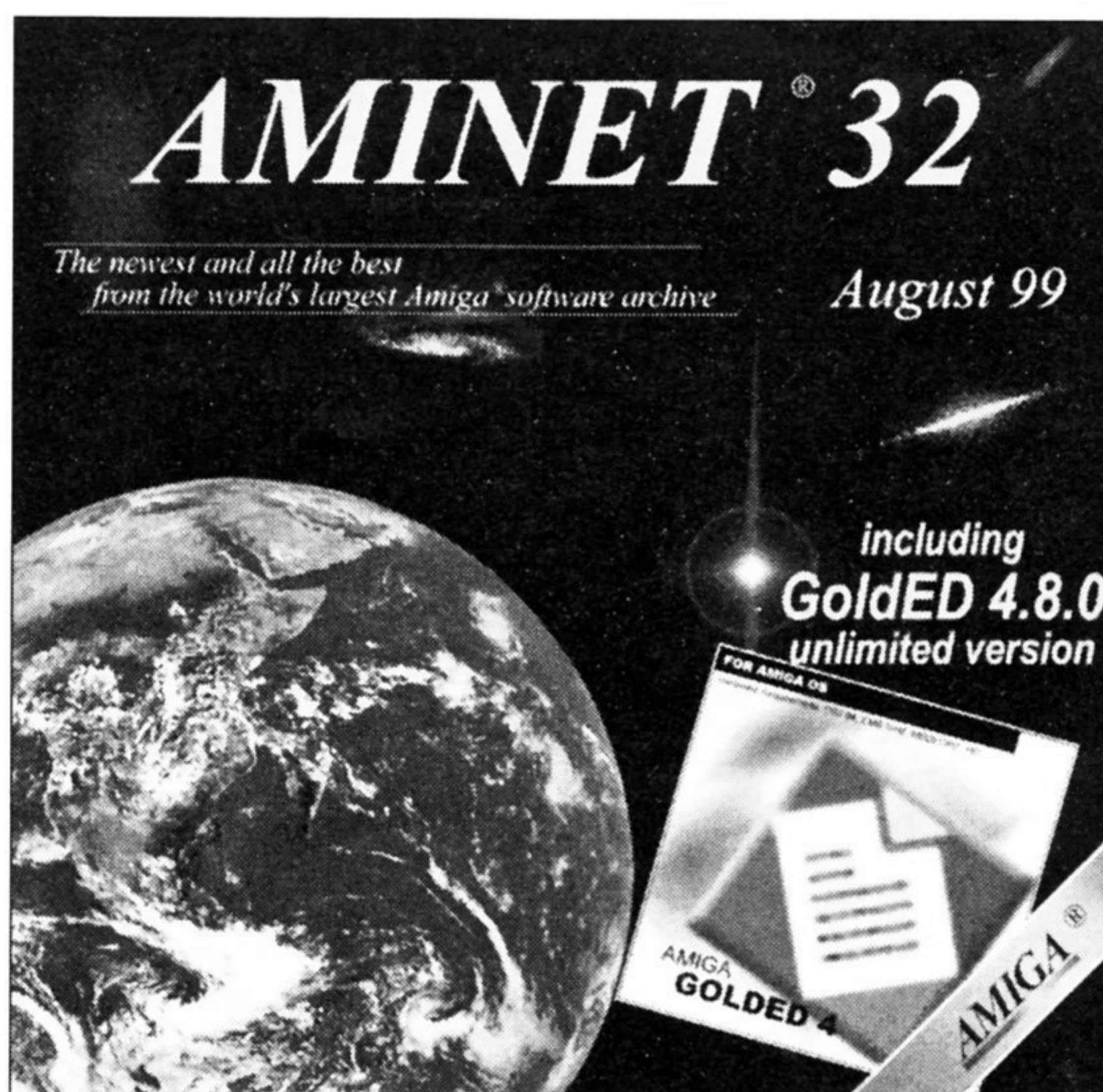
Začnu hned s tím horším. Kolik si myslíte, že zabírají indexové soubory, guides a databáze určené pro prohledávání Aminetu? Myslím že to neuhodnete, je to už plných 90 MB. Přidáme-li nezbytné ovládací programy a utility, dostáváme se hravě na číslo 100 MB, což je z celkové obsazené kapacity cédéčka 635 MB opravdu hodně. Další komentář této nemilé skutečnosti je zbytečný, pokud se hodně brzy nezačnou databáze a indexy pakovat, je snad jasné, co se stane a na úkor sice rychlého hledání přijdeme o obrovský počet megabytů dat, které by se jinak na Aminet 32 i další čísla vešly. Nezbyvá než se spolehnout na inteligenci autorů, kteří tento problém doufejme už také zaregistrovali a pracují na jeho řešení.

Ale rychle k obsahu Aminetu 32. Nejnovější programy a data pocházejí ze 4. července (což je jen tak mimochodem v Americe jeden z hlavních svátků), k tomuto datu byl také vytvořen hlavní INDEX. Více než 1400 souborů představuje kolem 1 GB rozbalených dat. Začneme s updaty, mezi které patří v AR již zmíněný bitmapový

kreslící program Personal Paint 7.1b (pro nedočkavce - verze 8.0 je už delší dobu ve vývoji a pokud to programátoři od Cloanto stihnou, bude na trhu snad už do Vánoc), CrossDOS 7.04 opravující pouze drobné chyby v tomto systému umožňujícím číst DD/HD diskety formátu PC a s patřičným hardware teoreticky vlastně jakýkoliv další typ média zformátovaného na PC, importní Universal Filter 1.6 pro PageStream 3.x/4.x (ano, čtete správně, čtyřka už existuje pro platformy Amiga, Macintosh a PC, pochopitelně pouze v betaverzi), update pro efektový/animační Wildfire 7.15, "operační systém" pro grafické karty a procesory PowerPC WarpUP 4.0 od Haage&Partner s

šich časopisů s podobným zaměřením v ASCII nebo hypertextové podobě. Zabýváte-li se grafikou, mrkněte se na ICS, což je dle jeho autorů profesionální systém korekce barev pro skenery různých typů a přímo jej podporuje například ScanQuix 4.x a ScanTrax 2.2+. Velmi zajímavý je také Spitfire, což je program pod MUI pro synchronizaci Palm Pilotů (výměna dat apod.). Emulátorový maniaci (zdravím Vás všechny!) se

jistě vyřadí, na Aminetu 32 najdou přehrávač emulátorů všeho možného včetně mnoha PPC verzí. ImageFX má konečně svoji vlastní rubriku v adresáři "gfx/ix" a mimo efektových filtrů formátu FilterFactory (je jich přes tisíc!) se zde



emulací kernelu konkurenčního systému phase5 powerUP a další. Z demoverzí programů si nenechte ujít reálnový efektový generátor pozadí pro videoprodukce Extreme a několik desítek textur pro něj, špičkový textový editor GoldED 6.05 s velmi rozsáhlými možnostmi ve všech oblastech editace textů od programování až po web nebo plně grafický textový editor AmigaWriter 1.20 (pro který je k dispozici i český katalog) opět z produkce Haage&Partner. Pokud máte Amigu propojenou do sítě, určitě zkuste VNC server a poté budete moci ovládat Amigu i z PC, Macu či jiného UNIXového stroje, jako kdybyste u ní přímo seděli. Umíte-li anglicky nebo německy, je na Aminetu 32 výjimečné množství nejruznějších recenzí na hardware i software, spousta scene magazínů a dal-

nalézájí i skripty pro AutoFX a konečně také první PPC modul pro import JPEG obrázků. V utilitych je takové množství zajímavých věcí jako jsou nové či aktualizované datatypy, knihovny, komodity, antivirové programy, archivační programy a spousta dalšího, že bych se i krátkým popisem dostal zcela mimo rozsah této recenze. Určitě tedy bude stačit, že zde najdete vše, co je třeba pro vylepšení nebo doplnění nejruznějších systémových udělatek i zpříjemnění ovládání Workbenche či AmigaDOSu. Hudební moduly a obrázky nemá smysl komentovat, je jich na cédéčku jako obvykle víc než dost.

Her tentokrát na Aminetu 32 mnoho není, ale přesto mohu jmenovat například 32 nových levelů pro Doom 2 s názvem Realm Of Chaos, PPC+CGFX arkádu

HellShots, realtime strategii Calidan, 10 MB demo skákačky Zodes, aktualizované PPC verze enginu pro Descent a samozřejmě spoustu dalších PD her různého zaměření.

Bonus programem na Aminetu 32 je textový ASCII editor GoldED verze 4.8 v plné verzi včetně nezbytného aktivního klíče. O GoldEDu toho bylo napsáno v Amiga Review už víc než dost, nová verze 6.05 je navíc na cédéčku jako demo. GoldED 4.8 vyžaduje procesor 68000, AmigaOS 2.04 a vyšší a 1 MB volné paměti, tedy nic, co by nezvládla i minimálně vylepšená A500. Doporučená konfigurace je procesor 68020 a 2 MB RAM. Co řící víc k tak kvalitnímu textovému editoru se zajímavou plug-in architekturou umožňující nejen překonfigurovat GoldED na komfortně vybavený programátorský editor pro jazyk C, StormC, vytváření Guide dokumentací, práci se zdrojákem assembleru nebo třeba tvorbu www stránek? Užijte si ho ve zdraví.

Aminet 32 mne rozhodně nezklamal. Jako vždy se jedná o nepřeborné množství nejruznějších dem, programů, utility, her, obrázků, zvuků, hudebních modulů, ukázkových animací, dokumentace atd., koupi tak kvalitní sbírky programů lze jen doporučit.

## AMIGA REVIEW

ZAPŮJČIL: S. Ossowski  
TYP: PD-série  
CENA: 25,- DM

### HODNOCENÍ

Aminet 32 s bonus programem GoldED opět prokazuje své kvality v oblasti PD softwaru, délka indexů a databází však příliš nepotěší.



# MPEG to ANIM v1.4

✪ LUBOŠ NĚMEC

**POŽADAVKY:** CPU 68020 a vyšší, AmigaOS 2.x a vyšší, aktivní ARexx

**Přehrávání MPEG animací s vyšším rozlišením natož pak filmů je vždy na Amize s 68K procesorem díky jeho slabému výkonu otázkou pevných nervů, neboť ty zpomalené záběry za chvíli začnou příšerně lézt na nervy. Ani procesor 68060 ve spolupráci s grafickou kartou nejsou schopni podat patřičný výkon a tak oblast Video CD zůstává jejich majitelům spolehlivě tabu.**

O mnoho lépe jsou na tom vlastníci PowerPC turbokaret, pro které již existují poměrně použitelné MPEG-1 a dokonce i MPEG-2 přehrávače, v případě PPC603 je však i zde stále co dohánět. Podobné problémy měl s MPEG animacemi i David R. Minns, který se rozhodl, že dá dohromady konvertor MPEG animací do na Amize univerzálního a zřejmě nepoužívanějšího formátu ANIM, protože ten dokáže i procesor 68030 přehrávat velmi slušnou rychlostí. A tak vznikl konverzní balík MPEG2ANIM skládající se z několika shareware či freeware dekodérů a enkodérů doplněných ovládacím interface pracujícím a komunikujícím s externími programy přes ARexx. Jedná se o shareware s nízkým poplatkem 5,- GBP nebo 8\$, neregistrovaná verze má poněkud nepříjemné omezení ve velikosti převáděných animací, umí totiž konvertovat pouze velikosti nepřesahující 50x37 pixelů.

## Instalace

MPEG2ANIM má vlastní instalační skript, který provede zkopírování požadovaných souborů na disk. Program potřebuje ke svému provozu ještě REXXMAST (ARexx enabler), který musíte spustit před používáním MPEG2ANIM nebo ho například dát do WBStartup, kde se bude spouštět sám při každém startu počítače. GUI hlavního programu nerozumí mezerám v cestách k diskům a souborům, takže je nutné místo "Ram Disk:" zadávat vždy "RAM:" apod. Odkladací prostor pro účely konvertování musíte zadat přímo na

disk (do rootu) a ne do adresáře, spojit nelze animace obsahující zvuk, grabování zvuku samotného do souboru je sice možné, ale dle testů může v některých případech dojít k chybě při dekodování.

## Používání programu

Jednoduché GUI pro hlavní program a BATCH konverzní mód obsahuje několik voleb, které si nyní popíšeme zvlášť.

**MPEG IN** - zde se zadává MPEG animace, kterou chceme zkonvertovat.

**ANIM out** - jméno výstupní animace formátu IFF ANIM.

**SWAP** - zařízení použité pro uložení dekodované MPEG animace, u delších animace nutno počítat s

**DITHER** - aktivuje floyd-steinberg rastrování pro účely konverze, používá se například při změně velikosti výstupní animace nebo snížení počtu barev.

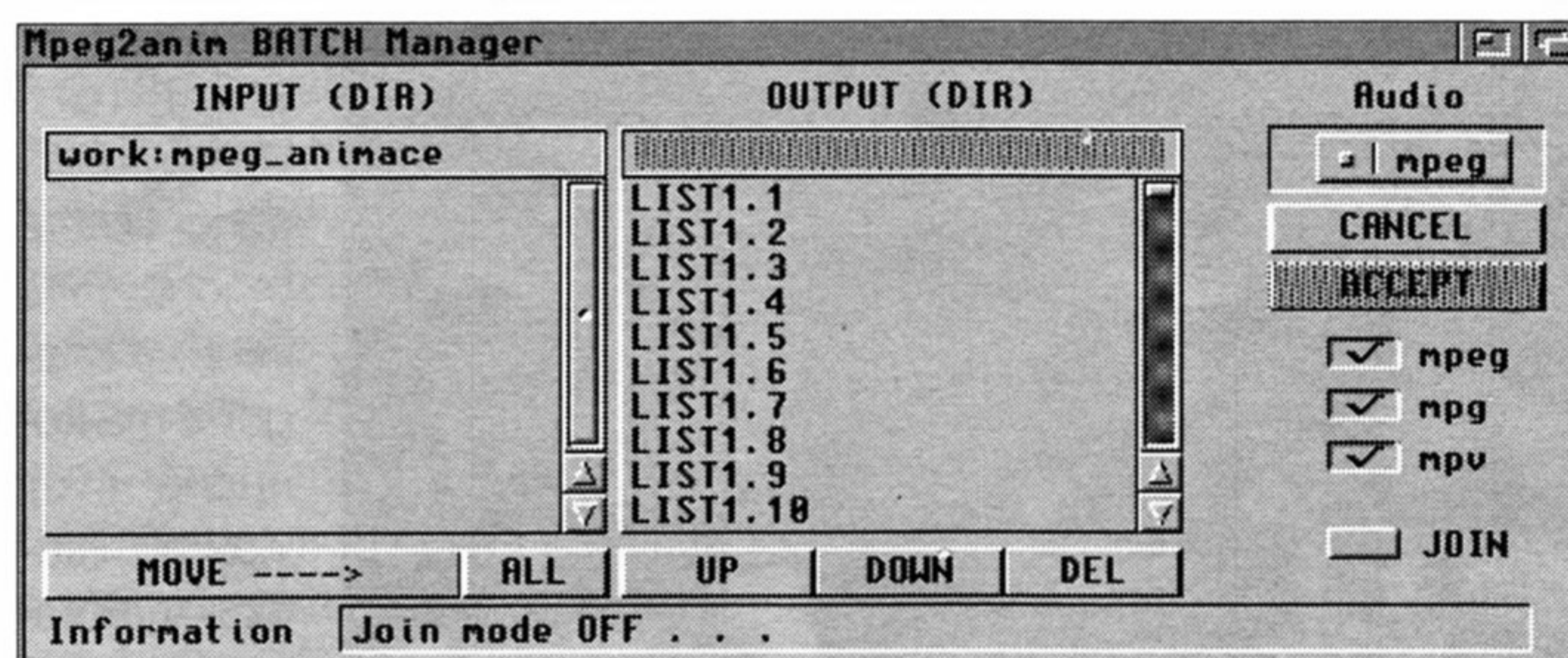
**SKIP** - nastavuje přeskočení každého n-tého snímku pro případné urychlení pozdějšího přehrávání IFF ANIM animace.

**LOOP** - nekonečná smyčka = zacyklení animace.

**COLOURS** - zde lze nastavit počet barev po IFF ANIM animace, na výběr máte 2, 4, 8, 16, 32 nebo 64 barev a speciální módy HAM/HAM8.

**SIZE** - velikost výstupní animace v pixelech, funkční pouze v registrované verzi programu.

**A** - ovlivňuje poměry stran ve výstupní animaci při zachování poměru 4:3.



velkou spotřebou místa na disku. Jak bylo uvedeno, nelze zadat adresář, ale pouze název samotného zařízení.

**BATCH** - tato volba je určena pro dávkové konverze animací, objeví se nové okénko, kde si můžete vybrat celý adresář s MPEG animacemi a výstupní adresář. Vstupní adresář musí končit lomítkem nebo dvojtečkou.

**JOIN** - spojí dvě MPEG animace do jedné

**MPEG/MPV/MPG** - specifikuje filtr pro vstupní adresář

**MOVE/ALL** - slouží k výběru MPEG souborů ke zkonvertování

**UP/DOWN** - mění pořadí MPEG animací

**TURBO** - použije externí program Rend24 pro konvertování snímků namísto GfxCon, což je rychlejší, ale nároky na využití multitaskingu jsou vyšší, oba uvedené programy jsou součástí instalace MPEG2ANIM.

**STATUS** - informace o konverzním procesu.

**AUDIO OPTIONS** - pokud obsahuje konvertovaná MPEG animace také zvuk (audio stream), objeví se requester s dotazem co chcete s audio streamem provést a můžete ho uložit na disk odděleně od animace.

**ABORT** - zruší konverzní proces, funguje pouze v případě při konverzi/zapisování IFF ANIM animace, ne však při dekodování MPEG souboru.

**CONVERT** - zahájí konverzní proces.

**QUIT, ABOUT, HELP** - konec programu, informace o programu a vyvolání nápovědy.

Pro konvertování delších MPEG animací si připravte na disku opravdu HODNĚ místa, řádově desítky a u MPEG-1 filmů i stovky megabytů. Nevidím sice žádný velký smysl konvertovat Video CD a filmy všeobecně, bez zvuku (sice grabnutého též ale prakticky nesynchronizovatelného bez speciálního stříhacího pro-

gramu) to prostě není ono. Pro krátké MPEG animace vyskytující se například na Aminetu a tedy i CD řadě Aminet je však MPEG2ANIM plně vyhovující a můžete si pak dopřát podívanou na nejrůznější grafické/animační díla mnoha autorů pocházející převážně z raytracingových programů. Co se týká času potřebného ke konverzi, obrňte se trpělivostí. Dekodování MPEG formátu v podobě jednotlivých IFF snímků a opětovné poskládání IFF ANIM5 či ANIM7 animace prostě nějaký čas trvá, u delších animací ve vyšším rozlišení několik hodin, ale s tím se nedá nic dělat. Velikost výstupní IFF ANIM5/7 animace je pochopitelně nesrovnatelně větší než MPEG originálu, ANIM5 používá větší kompresi a pokud máte alespoň 68040, doporučuji tento formát upřednostnit před ANIM7. V batch módu lze nejen MPEG animace konvertovat, ale také je spojit do jedné IFF ANIM animace, což může být zvlášť výhodné u mnoha krátkých animací ve stejném rozlišení, MPEG2ANIM umí v registrované verzi případně rozlišení upravit dle libosti.

MPEG2ANIM je jednoduchý a relativně spolehlivý konverzní balík, který může být užitečný všem, kteří nevlastní rychlou PowerPC turbokartu a přesto si chtějí přehrávat MPEG animace v plně nebo přijatelné rychlosti. Po konverzi do formátu IFF ANIM5/7 je to s vhodným přehrávačem (například freeware player v balíku MainActor) možné.

**AMIGA  
REVIEW**

**VÝROBCE:** David R. Minns

**Typ:** shareware

**CENA:** 8 U\$

## HODNOCENÍ

Užitečný a vcelku bezproblémový konvertor MPEG animací do IFF ANIM5/7 formátu s možností dávkové konverze a spojování animací, který potřebuje pro konverzi hodně místa na disku a umí grabovat z MPEG souboru i audio stream.





# Zvukový formát ADPCM

BOLESLAV KRISTEN

**Na tento zvukový formát mně upozornil Hollowman na jarní párty ve Voticích. Pokud jste majitelé procesorů řady 030 nebo 040, čtěte dál, pro ostatní to možná nebude až tak zajímavé. Chtěl bych zde popsat, jak je možno přehrávat zvukové soubory v kvalitě 44KHz při využití procesorů kolem 15%.**

U nás je velmi rozšířený hudební formát MP3 a o přehrávačích jsem se už zmiňoval v AR43. Bohužel práce na počítači při přehrávání těchto souborů na 030 nebo i 040 trochu pókulhá a není vůbec ideální. A tak jsem pátral po tom, co se skrývá pod zkratkou ADPCM a kdo má tento formát na svědomí. Když jsem si napsal ve vyhledávači Altavista na internetu ono kouzelné slovo, tak na mně baflo přes milión odkazů! Když jsem to trochu specifikoval, zůstalo mi kolem sto tisíc odkazů. A tak jsem jen probíral některé, protože se názory dosti liší. Nemohu s přesností říci, kdo je vynálezcem tohoto formátu, protože si to přivlastňuje jak Microsoft, tak i Creative a ještě nějaké jiné firmy. A slovo ADPCM znamená "Adaptive Differential Pulse-Code Modulation". Je to technika pro konvertování zvuků nebo analogových informací do binárních informací. A proč vlastně píšu o něčem, co se týká PC firem? Protože už z toho mohou těžit i uživatelé počítačů Amiga!

## Co k tomu budeme potřebovat?

Takže samozřejmě nějakou tu turbokartu, paměť FAST, CD-ROM

nejlépe s podporou přímého čtení CDDA (Compact Disk Digital Audio), velký harddisk a programy jako MPEGa a Songplayer ve verzi 1.45 a vyšší. Popíšu dva způsoby, jak si vytvořit formát ADPCM a to přímo z ceděčka anebo z formátu MP3.

## Mám CD-ROM s podporou CDDA a co teď?

Takže si vybereme naše oblíbené Audio CD a pomocí některých programů (například AsimCDFS - verze 3.10 prý už zvládá i Joilet, ale ne moc dobře) "grabneme" nebo-li uložíme píseň ve formátu AIFF na harddisk. Upozorňuji, že taková šesti minutová píseň zabere něco přes 60 MB na Vašem harddisku. Když už to máme hotové, tak teď musíme překonvertovat na formát ADPCM. K tomu nám poslouží malý prográmk (22kb) AudioConvert, který se nachází v programu SongPlayer v adresáři Utils. Doporučuju ho překopírovat do C:, tím si ušetříte zbytečné vypisování cesty. Program umí konvertovat jak do ADPCM tak i do RAW formátu. Příkaz se vypisuje takhle:

```
AudioConvert -t <typ>
<vstup> <výstup>.
```

A jelikož je to lepší uvést na příkladu, zde je:

```
AudioConvert -t ADPCM
work:aiff/arakain.aiff
work:adpcm/arakain.adpcm.
```

Rychlost konvertování je skvělá, například píseň, která měla délku 1:45 byla hotová za 49 sekund! Převod probíhá tak, že program dělí vstupní soubor čtyřma, takže výstupní velikost je čtyřikrát menší než vstupní při stejné kvalitě. Samozřejmě se dá nastavit i jiná frekvence, ale to je zbytečné.

Všechno potřebné je popsáno v guide u SongPlayeru. Hotový soubor si můžeme přehrát zatím pouze v tomto programu, protože jenom ten zvládá ADPCM verze 4.

## Mám MP3 a chci z nich mít ADPCM, jde to?

Samozřejmě, že i toto jde. Ale zde je cesta delší, nikoliv však obtížná. Nejprve musíme formát MP3 de-kódovat. K tomu použijeme program MPEGa (jak tento program, tak i AudioConvert a SongPlayer jsou programy autora Stephana Tavenarda), kterým "rozbalíte" mp3 do formátu AIFF a pak postupujete stejně, jak bylo uvedeno výše.

Takže jak mp3 rozbalit? Napíšeme v shellu následující příkaz:

```
mpega -s -T -A -D -u -i
<vstup> <výstup>.
```

Jednotlivé parametry znamenají: s - přehrávání bez zvuku, doporučuji zapnout,

T - zobrazuje čas místo počítání snímku,

A - formát bude zapsán jako AIFF,

W - formát bude zapsán jako WAV,

D - zobrazuje parametry dekódování,

u - zobrazuje reálný čas přehrávání,

i - zobrazuje informace o TAG INFO.

Parametrů je více, ale toto jsou pro naši potřebu ty základní. Zase místo pro malý příklad:

```
mpega -s -T -A -D -u -i
work:mp3/doga.mp3
work:aiff/doga.aiff.
```

Chtěl bych upozornit, že dekódování trvá dost dlouho - čas se pohybuje kolem 15-20 minut (na mojí 030/50+FPU). A tak zase nám vytvořil velký soubor ve formátu AIFF, takže postupujeme jak v předchozím odstavci:

```
audioconvert -t ADPCM
work:aiff/doga.aiff
work:adpcm/doga.adpcm.
```

A máte materiál pro SongPlayer!

## Výhody

Jak už jsem zmínil, můžete přehrávat v 44KHz při malém využití CPU. Klidně kopírujete nebo projíždíte obrázky, já si přitom hraju hru Santa Monica FC, která je bez zvuků. Všechny potřebný software je freeware!

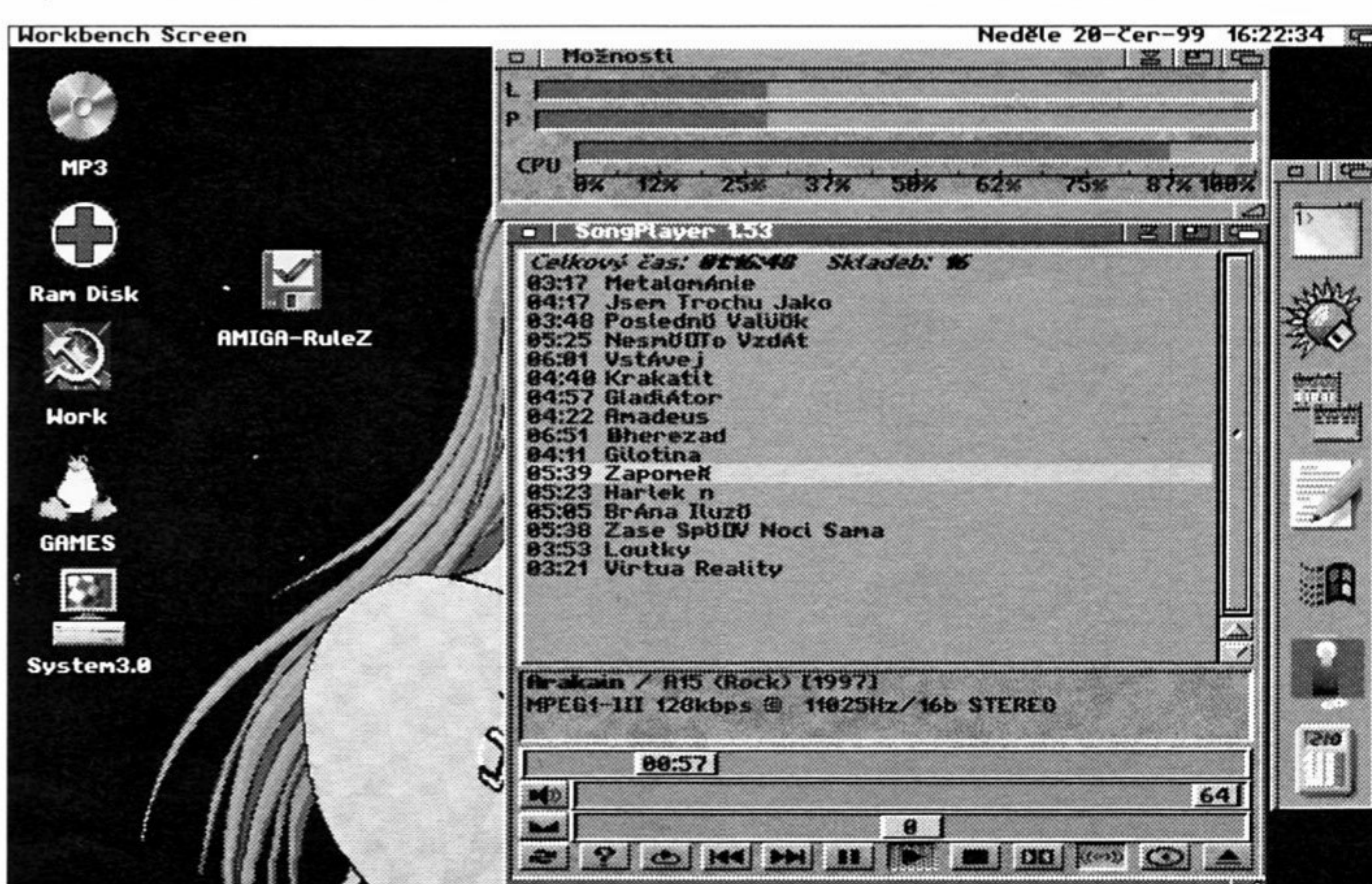
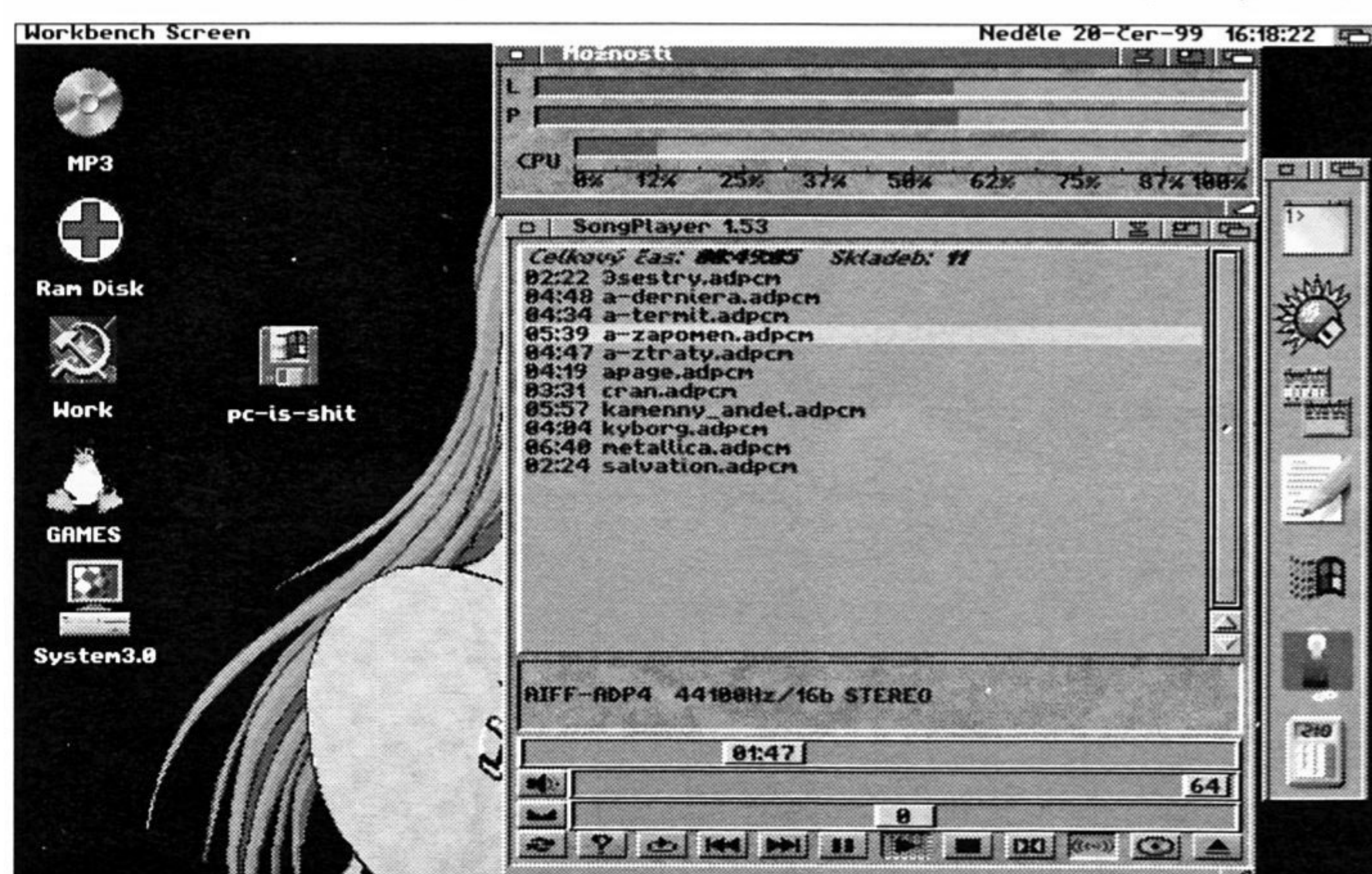
## Nevýhody

Hlavní je v tom, že ADPCM je asi 2x až 3x větší než MP3, ale v dnešní době už jsou velké harddisky levné a problémy s kapacitou 4,3GB odstraňují jak nové filesystemy, tak i FAST ATA2/EIDE. Další podstatnou věcí je tvoření formátu ADPCM. U MP3 se vyřezávají pro lidské ucho neslyšitelné frekvence, zde se asi (asi, protože mi na to nebyl schopen nikdo odpovědět a nejsem na hudbu takový odborník) ořezávají i frekvence slyšitelné, ale na kvalitě to lze jen těžce posoudit, pokud nemáte uši jako netopýr :). Do nevýhod lze také připočíst i zdoluhavé dekódování "empétrojeky".

## Závěrem

Možná Vás zarazí tolik nevýhod, ale je lepší si tento formát vyzkoušet osobně. Zatím všichni, kterým jsem to předvedl, byli spokojeni a také už ADPCM používají. Možná se některým hodí, možná ne. Volba je na vás. Můžete na přiložených obrázcích vidět ten rozdíl u mně při přehrávání té samé skladby ve formátech ADPCM a MP3. Rozdíl, který opravdu vidíte a slyšíte. Moje konfigurace je 030/50+FPU a 32MB RAM. Těším se na případné dotazy a připomínky.

boleslav.kristen.fs@vsb.cz





# Jogeir Liljedahl - The Wanderer

✪ TOMÁŠ BENDA

**Je to tuším poprvé, kdy se na stránkách AMIGA Review objevuje recenze na hudební cedéčko. Ne, nelekejte se, ta recenze sem opravdu patří. The Wanderer od Jogeira Liljedahla je totiž o Amize.**

The Wanderer pochází z vydavatelství LynneMusic Productions, jehož majitelem a ředitelem není nikdo jiný než Bjorn Lynne. S tímto jménem jste se mohli setkat u starších her vydávaných známou společností Team17, kde působil jako hudebník. Možná jej znáte také pod přezdívkou Dr. Awesome

ze skupiny Crusaders. Právě tam leží prvopočátky vydavatelství LynneMusic. Bjorn Lynne se totiž rozhodl vydávat své nejúspěšnější skladby na CD - pochopitelně ale s jistými úpravami a postupně tuto možnost nabídl i jiným hudebníkům známým z Amiga-scény.

Právě takto vzniklo i CD, o kterém je řeč. Jedná se prakticky o remixy čtrnácti populárních skladeb, z nichž některé zcela jistě máte ve své MOD kolekci (Guitar Slinger apod.). Všechny skladby Jogeir Liljedahl nahrál a upravil v profesionálním studiu, byly použity zcela nové samplý (i když třeba mohou svou barvou připomínat ty, které

znáte z původních modulů) a logicky padlo i MODové omezení čtyř zvukových stop. Všechny kompozice tak mají neskonalé plnější a bohatší zvuk, nedochází vůbec k přerušení "dozvuků" jednotlivých instrumentů, jako tomu bývá u MODů. Už vzhledem ke skladbám, které jsou na kompaktu přítomny, je jasné, o jaký hudební styl se jedná - je to výborné CD vhodné spíše jako kulisa k nějaké činnosti, než aby jej člověk poslouchal pro poslech samotný.

The Wanderer je možné, stejně jako mnoho dalších, objednat si na stránkách společnosti LynneMusic na adrese "<http://www.lynnemusic.com/>", kde naleznete i ukázky z tohoto a některých dalších CD.

## Tracklist:

G-Comp  
My Thing  
Overture  
Guitar Slinger  
The Magic Spell  
Too Far Away  
Mystified 2000  
Stranded  
Living in a Dream  
Imaginative  
Impulse  
BeetleMix '99  
Piece of Luck  
Bonus track: The Squirrel

## Imagine 5.0 - #9

✪ MICHAL KOVÁŘ

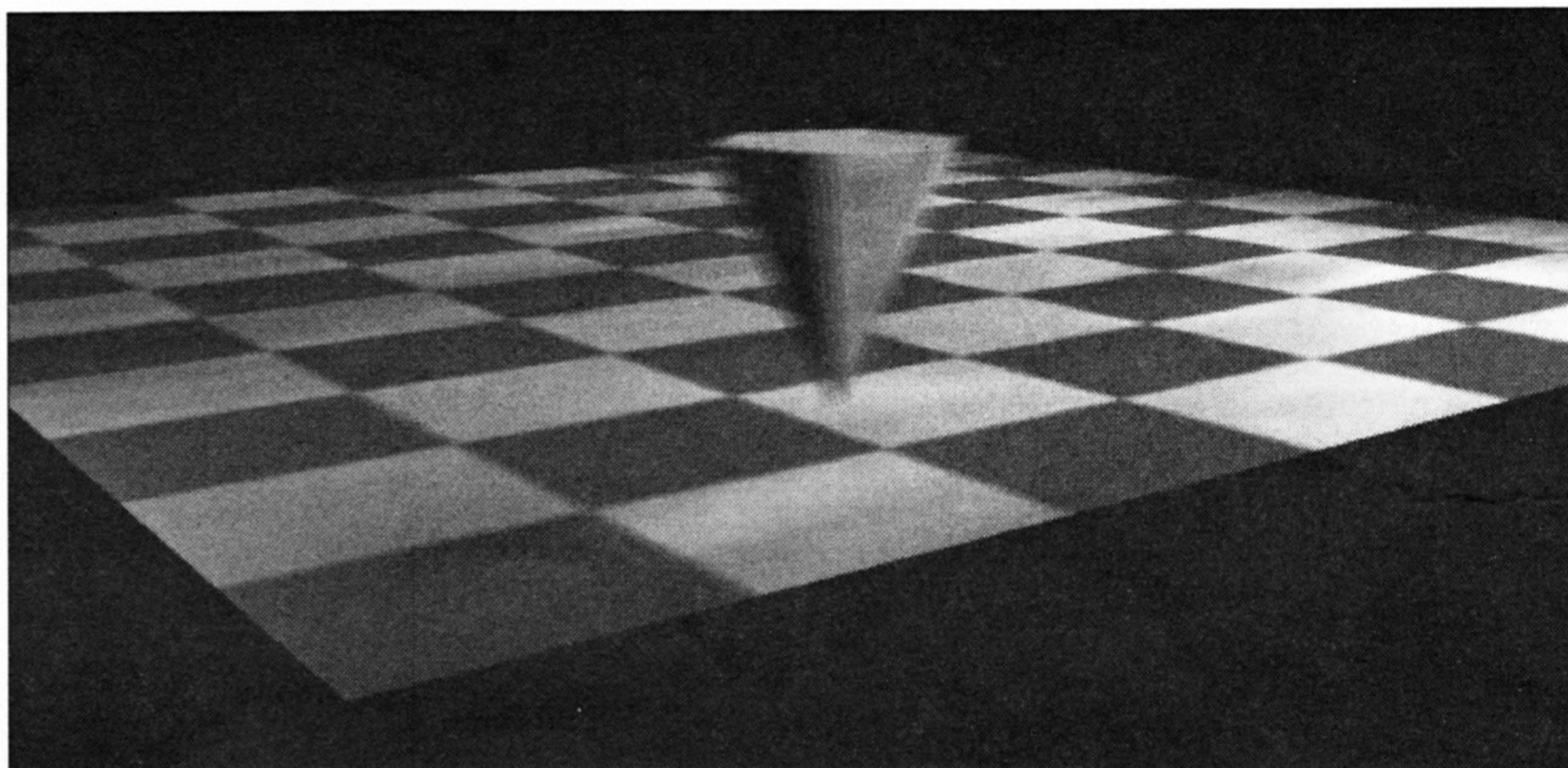
**Milí žáci. Letní prázdniny vám skončily a já vás vítám zpět v lavicích. Jistě jste si přes prázdniny odpočinuli a načerpali sílu k nadcházejícímu školnímu roku.**

Tak takovýmto odporným způsobem nás vždy po prázdninách vítal ředitel základní školy. S příslibem deseti měsíců šmelcování mozků řada mých spolužáků (včetně mě) propadala panice. Doufám, že ve vašich řadách tento stav nepanuje, a že se můžeme směle pustit dál.

Dnes uděláme takový "krok stranou", opustíme Detail editor a skočíme rovnou nohama do animací (tímto zdravím Richmonda). Není třeba se obávat, že jste ještě Detail editor zcela neovládli. Budeme se na něj hojně odkazovat, takže za-

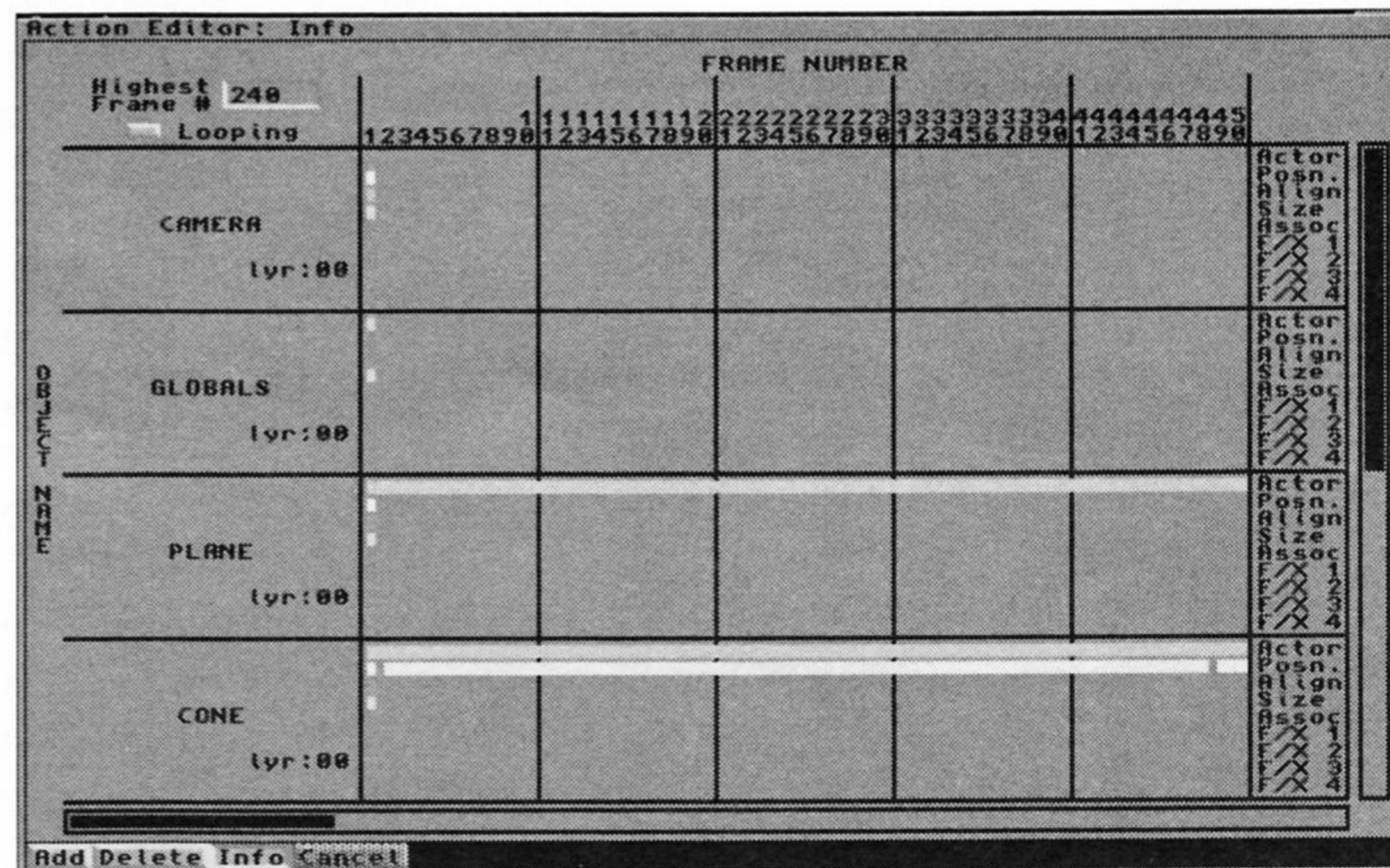
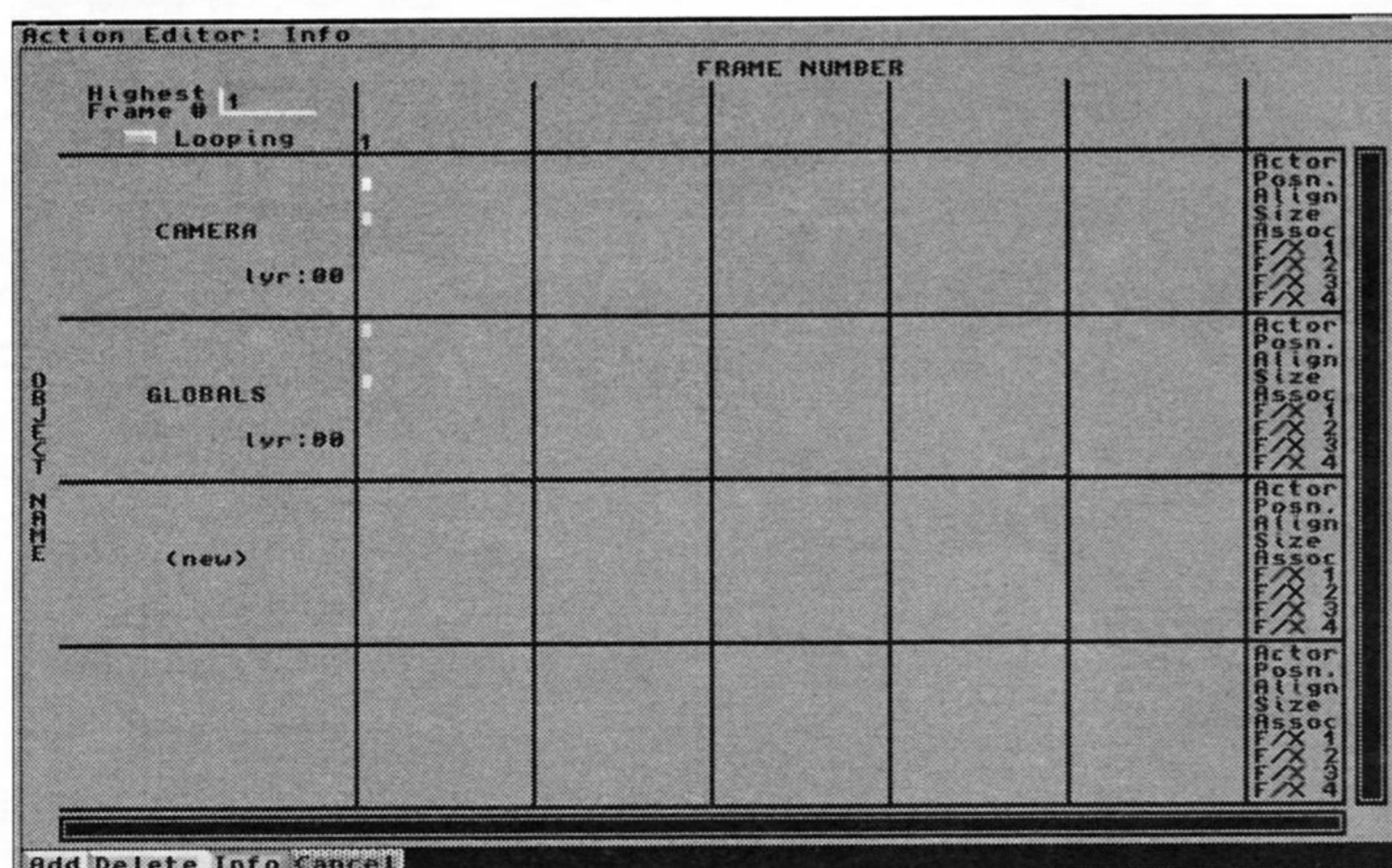
bijeme dvě mouchy jednou ranou.

Jak jsem již předesílal na samém začátku seriálu, ke Stage editoru ideologicky patří i Action editor, kde máte nad celou animací plnou kontrolu. Dlužno však říci, že pokud čekáte animování a la Lightwave či jiné modernější nástroje, budu vás muset zklamat. Imagine je možná výjimečný v modelování a nastavování atributů, ale na složitější animace je natvrdlý až hrůza a umíte-li již animovat jinde, zde nečekejte nic nového. Ovšem na jednodušší animace, u kterých pro dnes zůstaneme, je plně dostačující.

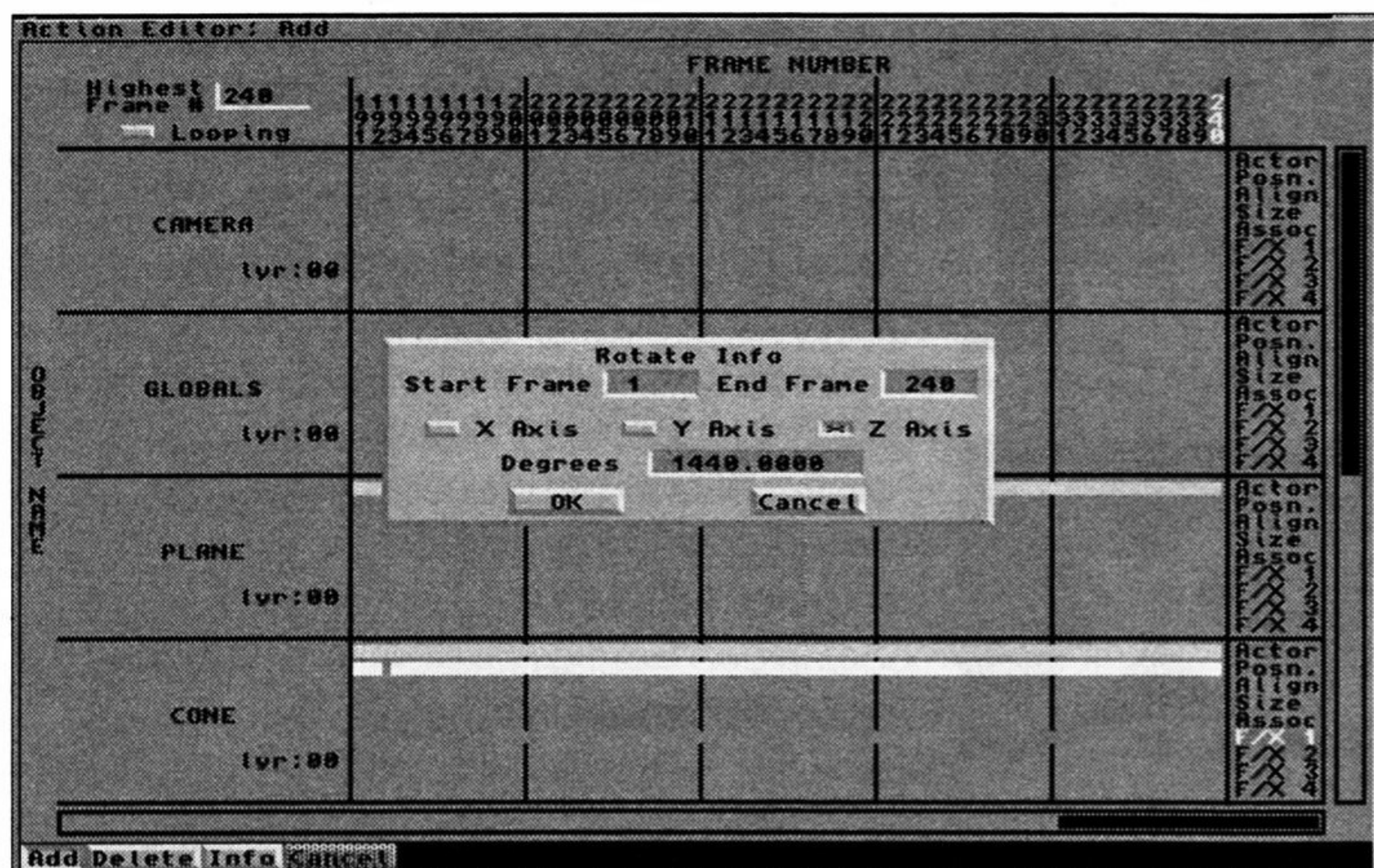


Než začnete animovat, měli byste vědět několik věcí. Pokud se má vaše animace hýbat tak, jako se hýbe film, pak na jednu vteřinu záznamu připadá 24 snímků (někdy se uvádí 25). Chcete-li obsáhnout celou obrazovku, pak musíte počítat s rozlišením Hires-interlace, maximum overscan, což je

736x566. Truecolor je samozřejmostí. I začátečníka ihned trkne, že klasická A1200 s AGA na to nestačí (pokud nepojedete v menším počtu barev a se statickou paletou), o truecoloru nemluvě. Jaký zvolíte kompromis, je jen na vás. A1200 je bohužel taková jaká je už přes 7 let a toto prostě není







v jejích silách. Grafická karta tento problém pochopitelně vyřeší, ale kdo si ji dnes může dovolit, respektive kdo do ní bude dnes investovat, když neví, co bude za týden. Ale to už jsme se dostali někam jinam.

Pojďme k věci. Animace, kterou dnes uděláme bude velice primitivní, ale než to začne k něčemu vypadat, musíte se seznámit s principem, na kterém imaginovský animátor pracuje. Dříve, než zavítáte do Stage editoru, spusťte si Action editor, kde se v levém horním rohu nachází okénko s názvem Highest frame. Zde zadáte trvání animace ve snímcích. To je to nejzákladnější, co udělat musíte. Pak Action editor můžete opustit a octnout se ve Stage editoru.

Dejme tomu, že máte šestiboký jehlan. Provedeme s ním pár praštných kousků "jen, aby se to hejbal" a abyste měli rámcovou představu, jak na to. Jehlan otočíme špičkou dolů a necháme ho rejdit po nějaké rovině. No a aby to nebylo zas tak fádní, tak by se mohle kolem svislé osy otáčet. Předpokládám, že jak se dělá jehlan už ví každý... pokud ne, tak alou k předchozím číslům! V Action editoru nastavte zhruba 10 vteřin - tedy 240 snímků. Nelekejte se - nebudete to počítat v TV kvalitě a ani jehlan nedá procesoru příliš zabrat. Přepněte se do Stage editoru, kde vás přivítá okénko do-

tazující se na snímek animace, který chcete editovat. Začneme od začátku - tedy od jedničky.

Postavte si scénu úplně stejným způsobem, jako jste to dělali doposud - hezky posadte jehlánek na desku, nastavte si kameru a osvětlení. Uložte si nastavení a pojdte se podívat, co se změnilo v Action editoru. U jehlanu i u desky se nám objevil dlouhý pruh u položky Actor - což je informační stopa, která určuje, kdy se objekt na scéně objeví a kdy zmizí - popřípadě do jakého jiného objektu se namorfuje (ale to si ukážeme až někdy jindy). V dolní části obrazovky máte čtyři čudlíky. Add vytváří informační stopu, Delete ji maže, Info vám zobrazí, co která stopa symbolizuje a Cancel vás vrací o krok zpět (podobně jako Undo v Detail editoru).

Abyste lépe pochopili funkce a význam těchto stop, vraťte se do Stage editoru (dále Stage editor = "SE", Action editor = "AE") a začněte animovat. Animace funguje na principu klíčových snímků. To znamená, že pokud se chcete dostat z bodu A do bodu B za jednu vteřinu, nemusíte každý snímek vytvářet extra, ale vytvoříte jako klíčový pouze 1. snímek s výchozí polohou a 24. snímek s polohou koncovou. Mezi těmito dvěma klíčovými snímky (KEY FRAMES) se zbývající snímky dopočítají automaticky. Totéž platí pro rotaci a velikost. Pokud jste na začátku a na konci s objektem ně-

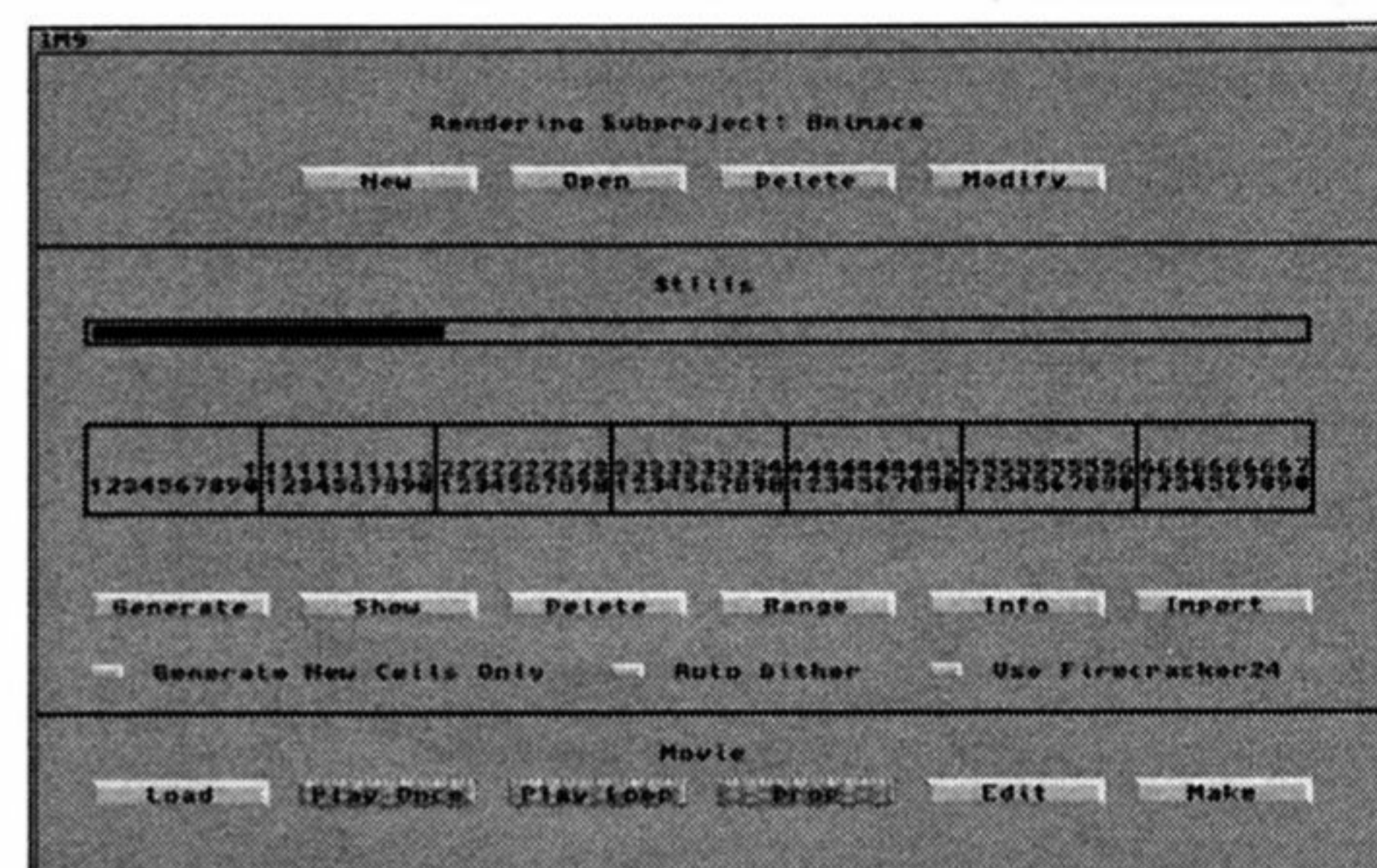
jak potočili nebo ho zvětšili, veškeré mezisnímky jsou automatickou záležitostí.

Takže pokud teď máme k dispozici 10 sekund, tak první, co se obvykle dělá je, že si napíšete pro sebe na papír tzv. bodový scénář (bodák), kde si vyznačíte, kde má v jakou dobu objekt být. Takže pokud se rozhodnete, že za 2 vteřiny přejede jehlan napříč deskou, pomocí menu Frame/GoTo nebo RAmiga+C se přeneste na 48. snímek animace a jehlan přesunete do žádané polohy. Musíte však ještě tento snímek označit jako klíčový. A ještě si můžete vybrat, jestli bude klíčový pro pozici, rotaci, nebo zvětšení - tedy náš snímek bude klíčový z hlediska polohy objektu, ale klidně může být průchozí pro rotaci nebo velikost. Možná to zní složitě, ale je to velice šikovné. V menu Object jsou 3 položky - Position bar, Alignment bar a Size bar - tedy polohová, rotační a velikostní stopa. Pokud tedy chcete mít 48. snímek klíčový z hlediska pozice, dejte position bar. A tímto způsobem můžete blbnout, až se dostanete na konec animace. Když se pak podíváte do AE, a projedete si celou animaci, uvidíte, jak je stopa pro pozici v klíčových bodech přerušovaná. Mezi těmito stopami se právě odehrává ono propočítávání mezisnímků. Pokud je stopa nastavena pouze na 1. snímku, bere se automaticky, že platí pro celou animaci - tedy příslušná stopa se během animace nemění.

Tuto animaci si můžete nechat náhledově spočítat přímo v SE. A to v menu Animate/Make. Na mé A1200 - 30/50 se tato scéna spočítala takřka v reálném čase - takže pohoda. Pokud se vám to líbí tak, jak to máte, vyrazíme na druhou část animace - a sice rotaci. Dalo by se to udělat úplně stejně, jako jsme dělali pohyb - ale je tu jeden zásadní problém. Pokud byste chtěli, aby se jehlan otočil o 360 stupňů, pak je koncová i počáteční fáze stejná - takže by se nestalo nic. A další problém by nastal, kdybyste jej chtěli otočit o 270 stupňů. Imagine totiž jde ke klíčové pozici tou nejkratší cestou - takže jehlan by se neotočil o 270 stupňů, ale o 90 v druhém směru. A už vůbec si nedovedu představit, jak by se tímto způsobem animovala vrtule letadla, která má několik desítek tisíc otáček za minutu. I zde nám

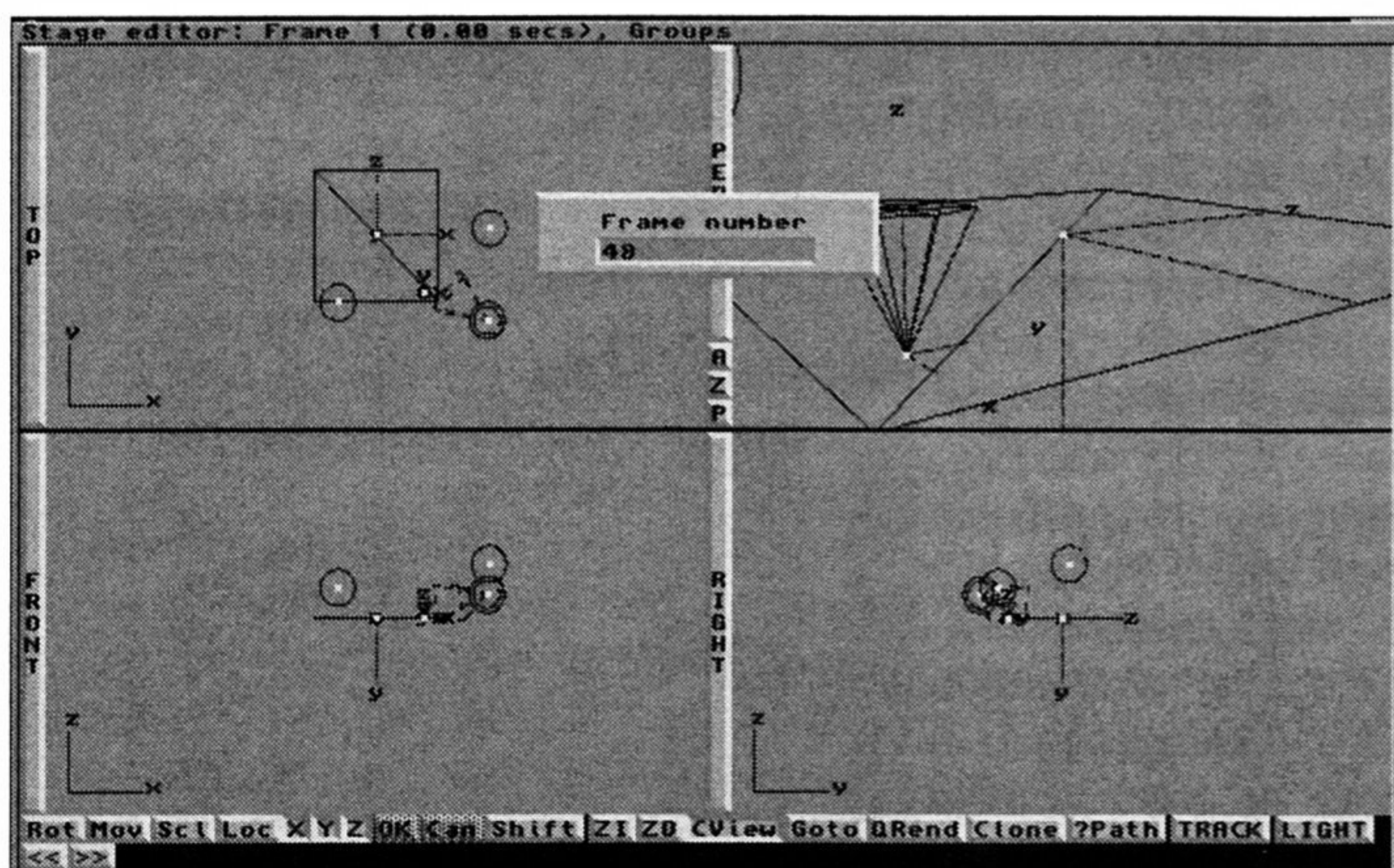
přispěchali tvůrci Imaginu na pomoc. A to s balíkem efektů, který se nachází (nebo by se měl nacházet) v adresáři Effects. Efekty se aplikují v AE a můžete použít až čtyři najednou. Efektů je poměrně dost, ale nás bude dnes zajímat efekt Rotate. V AE si přepněte dolní tlačítko na ADD a u jehlanu v řádce FX/1 na sloupci 1 jednou klikněte a ve stejném řádku na konečném snímku klikněte podruhé. Vyběhne na vás requester, kde určíte cestu k efektu rotate, a dejte OK. Udělá se stopa přes celou animaci a vyjede na vás okno, které se ptá, okolo jaké osy se má objekt otáčet, a o kolik se má otočit stupňů. My budeme otáčet okolo svislé osy - tedy Z, a za 10 vteřin by se mohl jehlan otočit třeba 4x - tedy  $4 \cdot 360 = 1440$  stupňů. Opět si nechte animaci v náhledu spočítat a pokud jste spokojeni, uložte veškerá nastavení a pojdte do Project editoru.

V Project editoru se nám vytvořila pěkná fronta snímků, které čekají



na to, až je někdo spočítá. Abyste však mohli animaci spočítat, musíte označit snímky, o které máte zájem. Pokud tedy v dohledné době nebudete na animaci chtít pracovat, pomocí tlačítka Range označte všechny snímky a začněte počítat. Ovšem POZOR - VAROVÁNÍ: Animaci můžete počítat dvěma způsoby. Buďto tlačítkem Generate, které rovnou z vypočtených snímků animaci vytváří, anebo jen vygenerovat řadu obrázků a z nich animaci sestavit až v jiném programu. Vřele doporučuji druhou alternativu, protože animace Imagine ukládán ve formátu Anim, čili formátu absolutně nepoužitelném na jakékoli jiné platformě. Zadrugé se truecolorové obrázky musí remapovat do menšího počtu barev a Imagine má remapování přímo hanebné. Osobně volím 256 barev v PPaintu, Floyd Steinberg dithering pro remapování a abych to nemusel dělat snímek po snímku, používám Arexxové makro FramesToAnim.

To je pro dnešek vše - příště budeme už morfovat objekty, což by mělo být zábavnější než plašit nějaké jehlany.





# AMIGA

# 19

MAX

Milí AMAXáci,

léto je za námi, začal nový školní rok 1999-2000 (to máte radost, že? :-)), nová sportovní sezóna a pomalu přichází podzim. Přicházejí i změny, ta patrně největší se odehrála na postu ředitele společnosti Amiga - zatím si vůbec netroufám odhadnout, jak se to odrazí na vývoji Amigy NG neboli MCC (Multimedia Convergence Computer) a jejím uvedení na trh. Ale zatím jsem velice skeptický (jako obvykle - hi Amigo :-)) a to i z toho důvodu, že mi včera uvízlo v mailboxu prohlášení firmy Digital Images, v němž Stuart Walker vyjadřuje znepokojení všech zaměstnanců nad současnou situací a dokonce ohlašuje zastavení vývoje všech plánovaných titulů! Prý (zcela logicky) nechce utrácet síly (lidské) a prostředky (finanční) na výrobu her pro platformu, která třeba ani nakonec světlo světa nespátí. To zní přece jenom i na mě příliš černě, nicméně se prozatím můžeme rozloučit s ohlášenou adventurou Sabrina Offline (viz drby), SS3000 a WipeOut vyjdou v termínu. Nicméně herních novinek se objevilo až překvapivě mnoho, celkem čtyři strany, jen doufám, že příště stejný počet stran nezabere seznam zrušených projektů...

A nyní ke změně trochu méně významné, která postihla náš Amiga MAX. Po zralé úvaze jsme se rozhodli zrušit přezdívky autorů, a to z velmi prostého důvodu - většina herních příspěvatelů píše i do "normálního" AR a je asi zbytečné být podepsán dvěma rozdílnými jmény v jednom časopise. Snad nám i přes toto opatření zůstanete věrni :-)).

Nu a nyní si povíme, co vás čeká a co vás nemine v tomto Amiga MAXu. Jak jsem již naznačil, novinek je dnes habakuk, hromě drbů zde najdete i rozsáhlejší preview na dvě připravované konverze - hry od Teamu17 Worms: Armageddon a Nightlong. Následuje recenze Radka Hrdličky na očekávanou střílečku T-Zer0 od Clickboomu. Pak ještě dokončení přehledu nejznámějších závodních her a toť vše. Bohužel se do AR sešlo tolik příspěvků, že jsme hráli v dnešním čísle nemohli věnovat více místa, a tak recenze hry RedMars zůstane na příště. Alespoň už se máte na čo těšit.

Já se příště těším u jubilejního dvacátého Amiga MAXu nashledanou.

Joe

P.S.: Doslova před pár minutami jsem obdržel krátkou tiskovou zprávu, v níž Stuart Walker oznamuje, že po analýze současné situace Amigy obnovuje vývoj všech titulů pro Amigu MCC... Asi ví víc než my :-)

## Herní drby

✪ PETR HUDEČEK

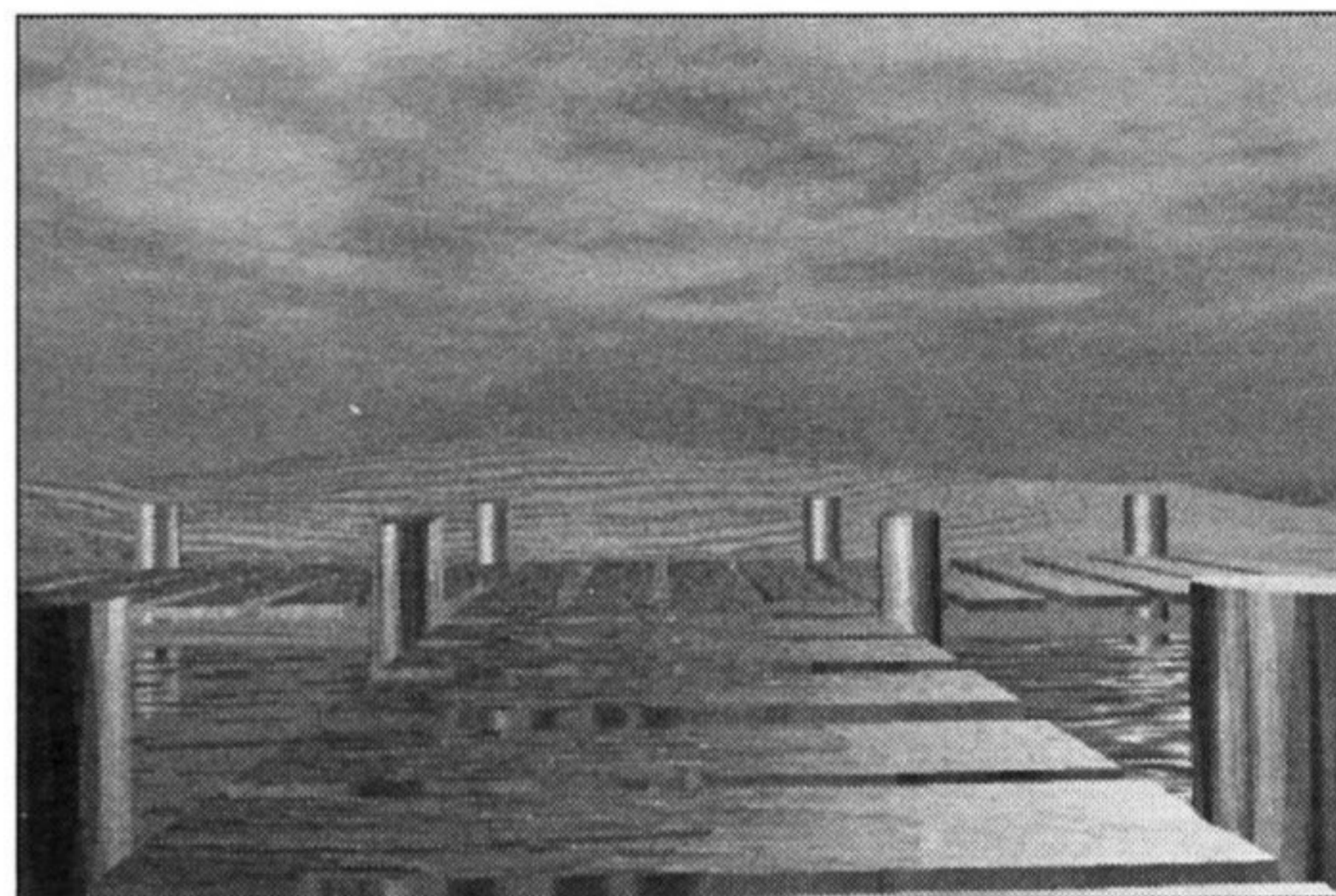
Milí pařani,

**měsíc utekl jako voda a vy jste se prolistovali dalším číslem až sem, do AMAXu. Minule psal Skeptik Joe o melancholii nad starým Excaliburem a o 'množství' nových her pro Amigu. Musím konstatovat, že to není (a hlavně nebude) tak zlé - je stále o čem psát. Na obzoru se objevují nové a nové projekty, ovšem i starší hry procházejí úpravami, o kterých je dobré se znovu zmínit. Ať už je čeká jakákoliv budoucnost, snaha tady je a taky se počítá.**

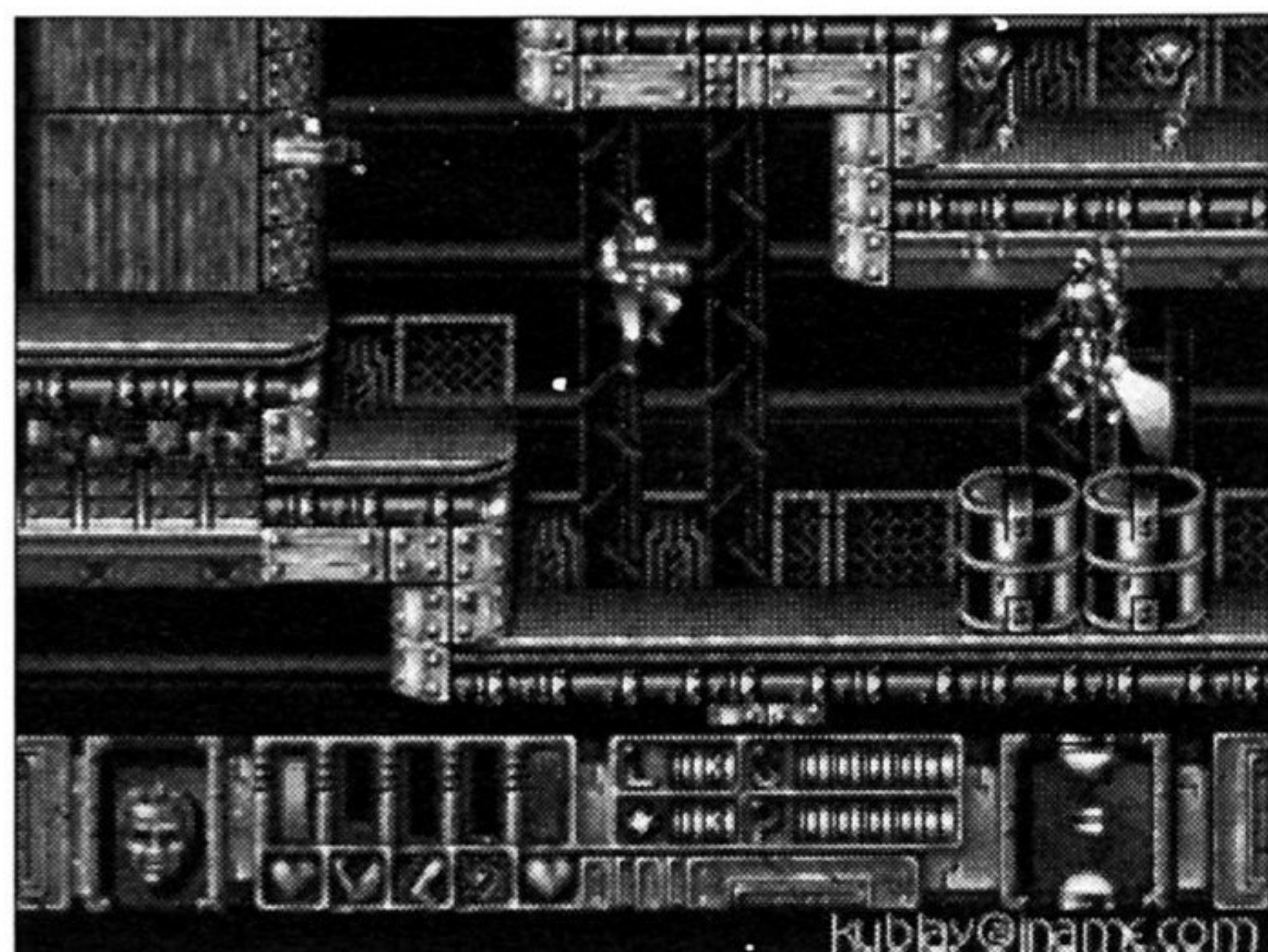
Nějak se stalo dobrým zvykem začínat občas novinkami firmy ClickBoom. Přišel čas tradici vyhovět - tentokrát sice jiným způsobem, ale přece. Důvodem je hra **NIGHTLONG**, o které si o nějakou tu stránku dál přečtete preview, stejně tak, jako o pařbě **WORMS: ARMAGEDDON**, na kterou společnost Hyperion koupila práva od firmy Team17.

Programátoři ze společnosti Shadow Elks už delší dobu pracují na adventuře **IN SHADOW OF TIME** (preview v AR36). Nové screenshoty vypadají celkem nadějně; sympaticky barevně. Zahraje si každý, kdo vlastní alespoň 020, AGA, OS3.0 a 2 MB RAM. Ovšem ať už budete hrát na jakékoliv konfiguraci, tato hra se bude snažit maximálně se systému přizpůsobit - uvedu jen malou část ošetření (kterých je na webu celá stránka): např. využití maxima paměti, naproti tomu vypnutí hudby při nedostatku RAM, nouzové ukládání při chybě či kolizi, atd. Nastavitelných věcí bude nepřeberné množství - od rychlosti hry (10-25 fps) přes jas pozadí a rychlost textu až po nastavení bufferů pro data herních lokací. Co se specifikací týče, jsou následující: 384 barev na obrazovce, stíny postav a reálné rutiny pro zvětšování/zmenšování/převrácení spritů. Podpora multitaskingu je samozřejmostí, ovšem screen prý nebude možno 'prohnat' přes promotion utilitu. Na grafických kartách tudíž tuto hru (zatím?) neuvidíme (možná i z dalších důvodů)...

U adventur zůstaneme - společnost Emerald Imaging pro nás připravuje hru s názvem **AQUA**. Vzhledem k tomu, že se děj točí okolo záhadně potopené vrtné plošiny, je to název velmi příhodný. Vy, coby dobrodruh - hledač pokladů, si pořizujete malou ponorku od zkrachovalého vynálezce a vydáváte se do neznámých hlubin studeného oceánu. Cestou se ovšem přihodí něco neobvyklého a dostáváte se do zvláštního světa, kde vládne magie, enigma, krása, zázraky, ale také všudypřítomná neznámá destruktivní síla. Na cestě vás budou provázet různé intriky, odměny a zkoušky, které zvládnou jen ti nejlepší. Budete to vy? Tady příběh končí a další kapitoly už budete psát vy. Hra bude zpracována ve vysokém rozlišení, 8bitové grafice, lokace budou renderované (raytracing), stejně tak animované scény; zvuk bude samplován ve vysoké kvalitě. Je slíbeno jednoduché point'n'click ovládání a hodně interakcí. Zahrajete si už na 020 AGA Amize (dop. 030) se 4 MB RAM (dop. 8 MB) a CD-ROM. Podpora RTG a screenmódů potěší i majitele grafického hardwaru či uživatele VGA monitoru.



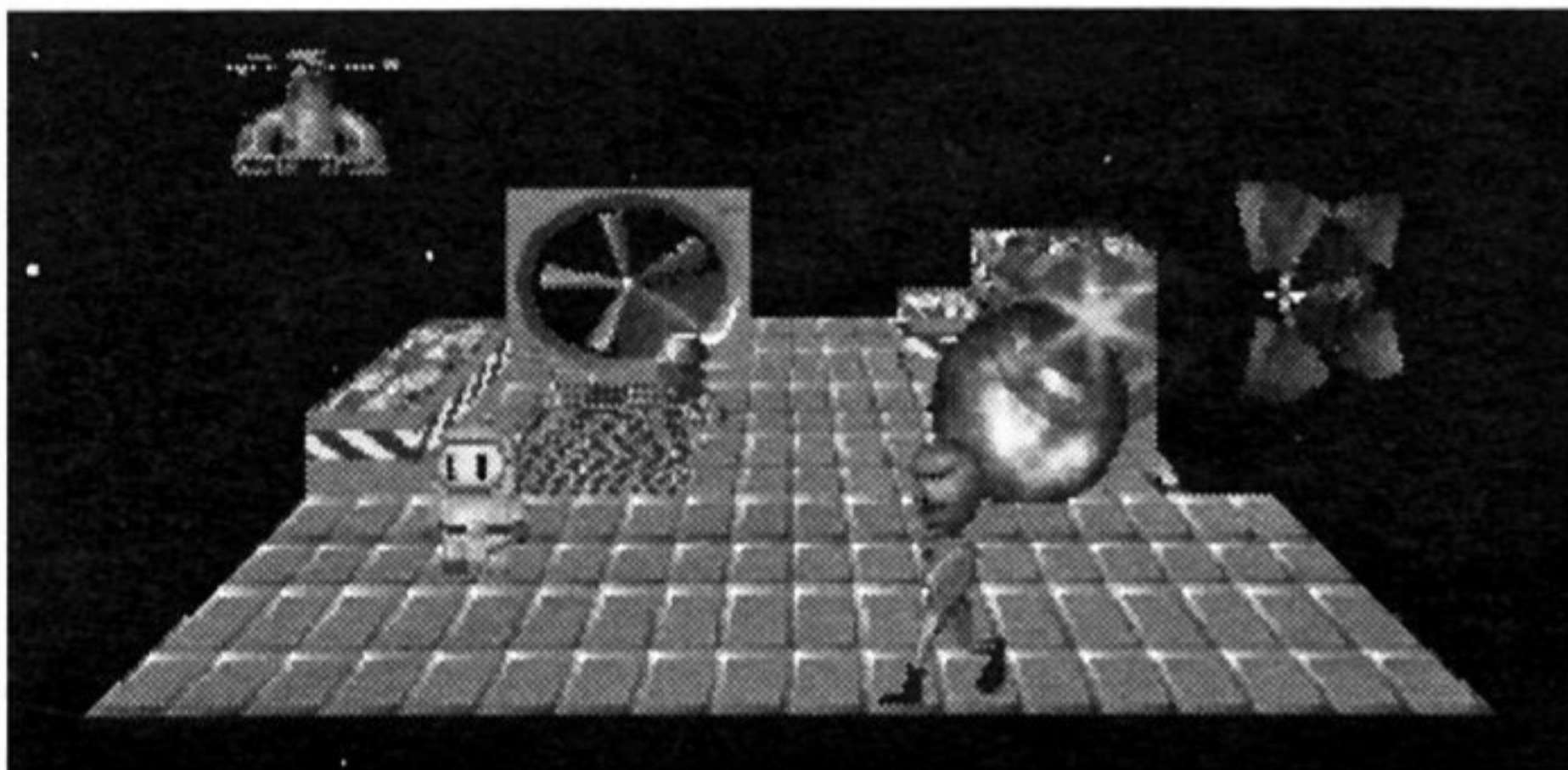
Teď se přesuneme z pole adventur do oblasti akčních arkád. Začnu hrou **LAND OF GENESIS** od Darkage Development. Odehrává se na Marsu, kde probíhaly tajné experimenty na lidech. Jak bývá zvykem, tyto pokusy se vymkly z něčích rukou a výsledkem je vaše poslání - zničit všechna zmutovaná monstra, jinými slovy rozstřílet všechno, co naznačuje pohyb. 5 ohromných levelů, včetně několika tajných, hraných systémem Turrican (tzn. chodička, ale také litačka v raketě), by mohlo znamenat po dlouhé době dostačující důvod pro přerušenou školní docházku :-). Stovky nepřátel, rozanimování přes 2000 fází, také mohou vypadat dobře, zvláště pokud bude pravdou slibovaná umělá inteligence a osobitý styl boje každého druhu protivníka. Grafiky, animací, digitálních skladeb a hlasu by mělo být dohromady kolem 8 MB, takže to sice nebude obr jako Wendetta 2175, ovšem dvoudisketový Turrican II také ne...







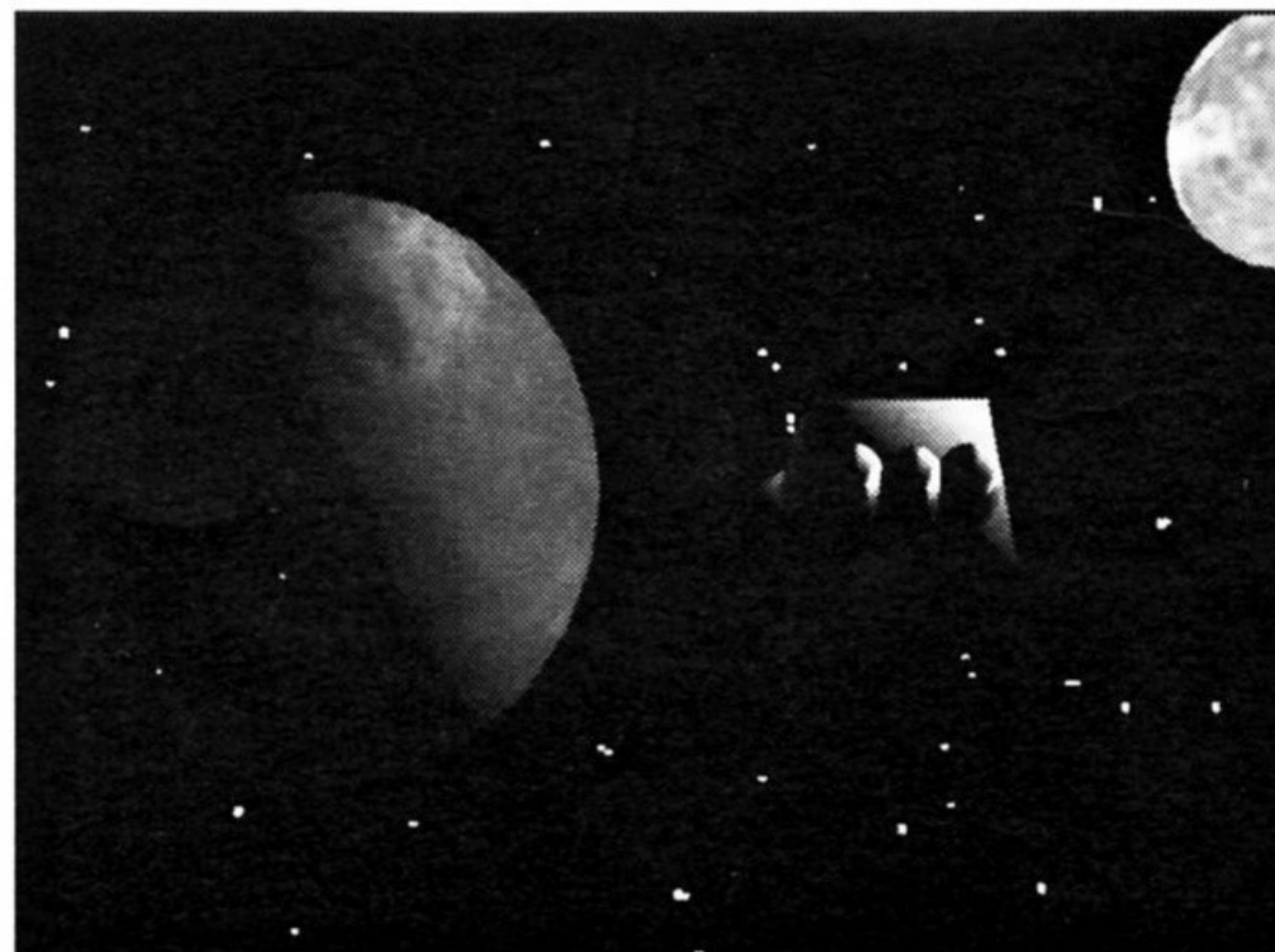
Tady se nám arkády pomalu přesouvají i do třetího rozměru - **NULIKON** se jmenuje hra jistých nadšených Francouzů. 3D běhačka v labiryntu (bez rotací) má kombinovat hry Turrican a Mario64 i na Amize s 030/50. S tím rozdílem, že autor chce brát svůj výtvar s nadhledem, ne-li s humorem, jak se sám vyjádřil. Kromě dvou výše zmiňovaných her čerpá inspiraci také z jiných her, např. Shadow Of The Beast, Bubble Bobble nebo Pang. Zajímavý je ovšem námět hry (řekl bych patriotistický) - hlavní hrdina musí zachránit svět tím, že postřílí a zničí všechny Winteláky, kteří ovládli planetu; v posledním levelu se tváří v tvář utká se samotným Bille. Cestak němu bude ovšem hodně trnitá - všelijaké nástrahy na podlaze, Winteláci, pasti a překážky, ať už pevné, nebo pohyblivé. Aby to nebylo příliš složité, k dispozici budou i vylepšovatelné zbraně à la Turrican, takže Bille, těš se!



Další třírozměrný projekt nese zajímavý název **SABRINA OFFLINE**. Má jej na svědomí firma Digital Images a jako jeden z prvních parametrů či reklamních sloganů u této hry figuruje zmínka o podpoře MCC (Multimedia Convergence Computer). Podle komiksu Sabrina Online by tedy mohla vzniknout hezká 3D plošinkovka, ne nepodobná (ovšem prý ani podobná) Tales From Heaven. Autoři se nechávají slyšet, že se předlohou nedají zmást, aby nesnížili hratelnost, za kterou by si měli, podle skromností-ne-zrovna-oplývajících vlastních slov, zasloužit titul 'Nejlepší hra vůbec'. Kromě šesti postav z komiksu se zde objeví i sedmá (Sheila), pro kterou bude tato hra premiérou, i když zde bude hrát jen NPC roli. Informací o zpracování či stylu hry není mnoho, lépe řečeno - nejsou žádné. Jediné, co mohu s jistotou napsat, je to, že autoři plánují dosud nepoužitou strukturu úrovní, kde v každé z nich budou nové nápady, charaktery a monstra. Doufejme, že sebedůvěra vývojářů neopadne...

Velmi nadějně zní popisy a charakteristiky připravované pecky **FIRE MISSION 3D**, dodané firmou GeoSync Media. Na tomto projektu se začalo pracovat už před rokem, bohužel, celý ten rok byla uložena u ledu. Nedávno

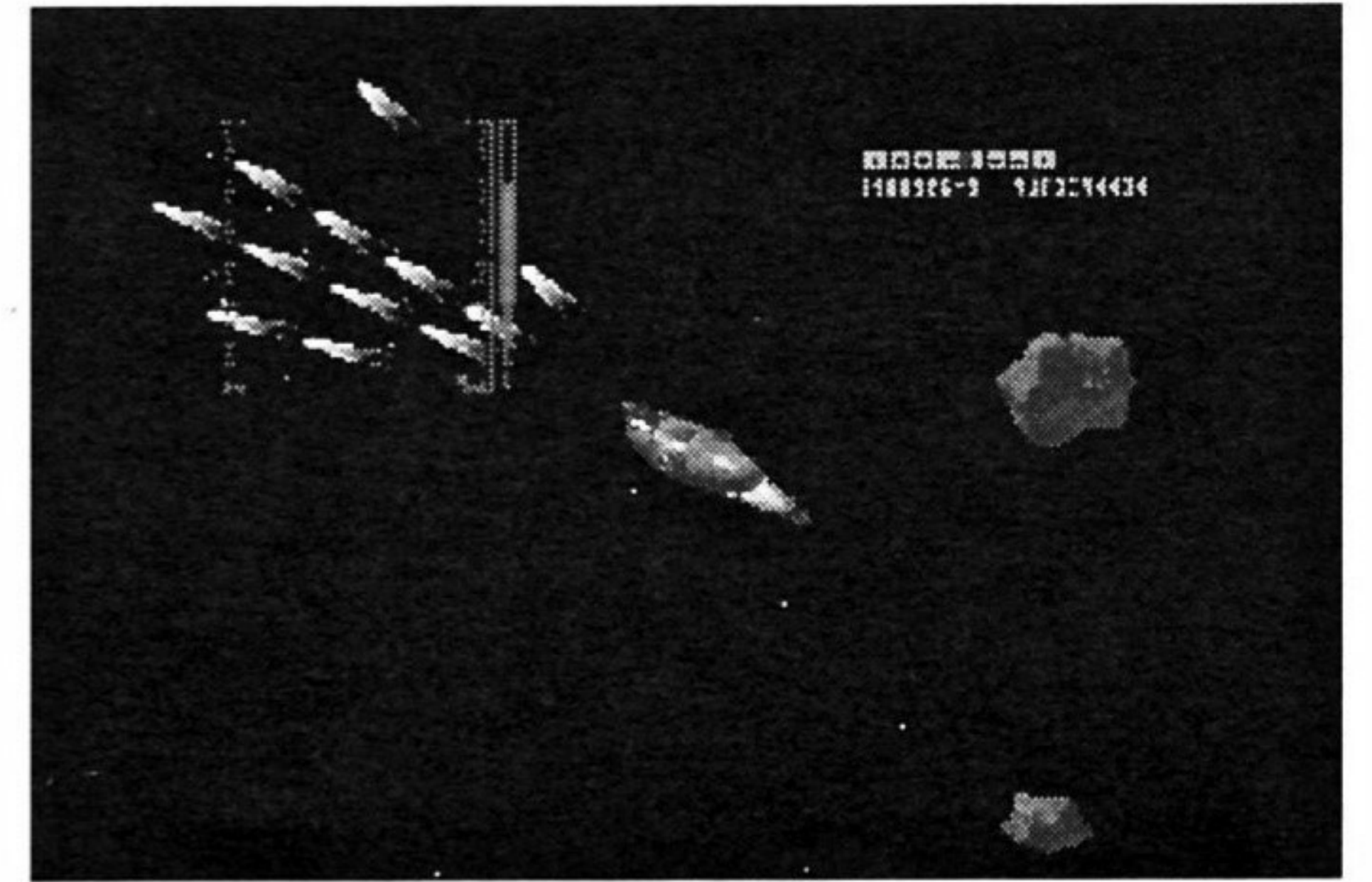
začaly práce pokračovat a my se tak můžeme dočkat akční řezby v realtime 3D enginu. Příběh pojednává o tom, která rasa jakýchsi želatinových monster napadla vzdálenou galaxii a hráč tedy musí najít způsob, jak ji porazit. To se bude dít ve vesmírném prostoru stylem Starfightera (jejich minulý projekt, takže trénink mají), ve kterém budete létat kolem množství planet, po kterých se v jednotlivých misích budete moci pohybovat v doomovském stylu. Screenshots pocházejí z velmi rané verze, finální úpravy budou zahrnovat takové finesy, jako alpha blending, mlha, částicové efekty (particles), filtrování pixelů, atd. Dokončení hry se plánuje na rok 2000.



Určitým zklamáním pro všechny příznivce realtime strategii byla určitě zpráva o zastavení prací na hře **OPERATION: COUNTER-STRIKE** a jejím následném zrušení. Hned nato se ovšem objevila druhá zpráva o náhradním projektu, který dostal jméno **SIBERIAN SUN**. Rutiny, použité v této hře, jsou přepsány z původní a notně vylepšeny, zrychleny a optimalizovány. Na 040 Amize bychom si tedy mohli zahrát realtime strategii, ve které bude (díky velice rychlým c2p rutinám) pršet, sněžit, mlžit, apod. Potěšující a zajímavá bude též možnost hry v okně na WorkBench, díky podpoře CGX. Kromě grafických fines si bude libovat také sluch - podpora AHL bude umožňovat panning a surround, jako novinku i PDV efekty (Position Dependant Volume; hlasitost a poloha zvuku v surroundu bude záviset na poloze objektu). Z O:C bude převzato jen intro a CDDA soundtrack, případně některé FMV sekvence, které doplní brífinky mezi jednotlivými úkoly.

Firma Rios/Lebed Project se pustila do Asteroidní hry s názvem **DEMISTAR**. Od legendární předlohy se bude kromě mnohých vylepšení lišit také tím, že vaše raketa nebude poletovat po jedné obrazovce, ale bude středem, kolem kterého se bude hýbat vše ostatní. V průběhu hry se budou prolínat i další tři hry - Gravitár, Choplifter a Xevious. Prozatím je hotových 20

levelů, na dalších se bude pracovat až do data vydání, které je - jako většinou - stanoveno na 'brzy'...



Rios/Lebed Project má pro nás kromě Demistaru nachystáno i pár dalších titulů. **BLACK SANCTUARY** se má tvářet jako směs her Crusader a Diablo z PC, přičemž grafika bude černobílá a o to pochmurnější. **AUTO RACING** bude - kupodivu - závodní hra s manga animacemi. Prozatím posledním, čtvrtým titulem je **3D PINBALL**, který bude mít kromě kompletně 3D grafiky i pár zajímavých efektů, jako třeba odrazy pozadí na kuličce.

## KRÁTKÉ ZPRÁVY

Nová 3D vesmírná hra je ve vývoji, pracuje na ní tým Amiga Farm a bude se jmenovat **EDICT 2999**. Není známo mnoho detailů, nicméně jsou známy dva aspekty - tím prvním bude představení vzorce 'Artificial Life' (umělý život), který má obohatit zuřivé boje ve vzduchoprázdnu i celkovou taktiku počítačového protivníka. Tím druhým aspektem bude možnost volby dvou hracích obrazovek (pouze na gfx) - výhled bude obstarávat grafický hardware, přičemž panel a statistiky bude mít na starosti AGA chipset. Dosud nebylo rozhodnuto, jestli bude ve hře použito reálných fyzikálních zákonů; to bude záležet na několika dalších testech. Hru bude samozřejmě možno hrát po Internetu.

Pagan Software vyvíjí vedle Dafela také akční strategii **SCAVENGERS**, která - cituji: bude kombinovat to nejlepší z her Wing Commander a Command&Conquer. Výsledkem má být strategie nového druhu, kompletně ve 3D grafice. Jako třetí projekt Paganové tvoří fantasy hru na hrdiny **MAGICK**, z níž jsou zveřejněny zatím jen screenshots objektů použitých ve hře. Tři rozdělané hry jim ovšem asi nestačí, takže do čtveřice - **SCRAP METAL** bude pravděpodobně automobilová hra s jemnými demoličními sklony.

Geosync Media pracovali na klonu klasického Tronu s názvem **MATRIX ASSAULT**. Jeli-kož se však nedávno dozvěděli o plánech společnosti Disney, která připravuje něco podobného, rozhodli se hru vydat jako freeware někdy v průběhu příštího roku.

Další chystanou vyloženě akční hru má na svědomí společnost Gobi Software a nazvala ji **XPEDITION**. Na první pohled automatová střílečka bude ovšem tak trochu říznutá adventurou, jak uvádějí autoři. To by nemuselo být na škodu. Mise mají být rozsáhlé, protivníků



spousty, stejně jako zbraní, které bude nosit jedna z mnoha volitelných postav. Vzhled hry vzdáleně připomíná Chaos Engine.

Delsyd Software ohlásili (prý nejméně!) dva nové projekty - první z nich se jmenuje **PIMPIN' AIN'T EASY**, strategicko-managementová hra točící se kolem udržování zdrojů surovin. Druhý projekt zatím jméno nemá, ovšem bude se jednat o hru ve stylu Syndicate, tedy o válčení gangů. Obě hry by měly obsahovat spousty nesmyslného násilí (proč?), zvláštního druhu humoru a totální lhostejnost k morálce (tedy se to pravděpodobně bude dost dobře prodávat).

Dočkali jsme se také nových screenshotů z **MAIM&MANGLE**, prozrazujících některé vymoženosti enginu - měkké stínování a velmi efektní, transparentní výbuchy. Podívejte se a zhodnoťte sami (dole).



Epic Marketing tentokrát myslí i na ty nejmenší Amigisty - hra **BERTIE'S ANIMAL KINGDOM** si dává za cíl rozvíjet řečové (english, pochopitelně), logické a všeobecné základní znalosti přírody a světa kolem. Jediným požadavkem je obstojné zacházení s myší.

Od střílení si odpočineme třeba u her na hrdiny, konkrétně u **TALES OF TAMAR**, jak nazvali své dílko autoři z Eternity Software. Bude to tzv.



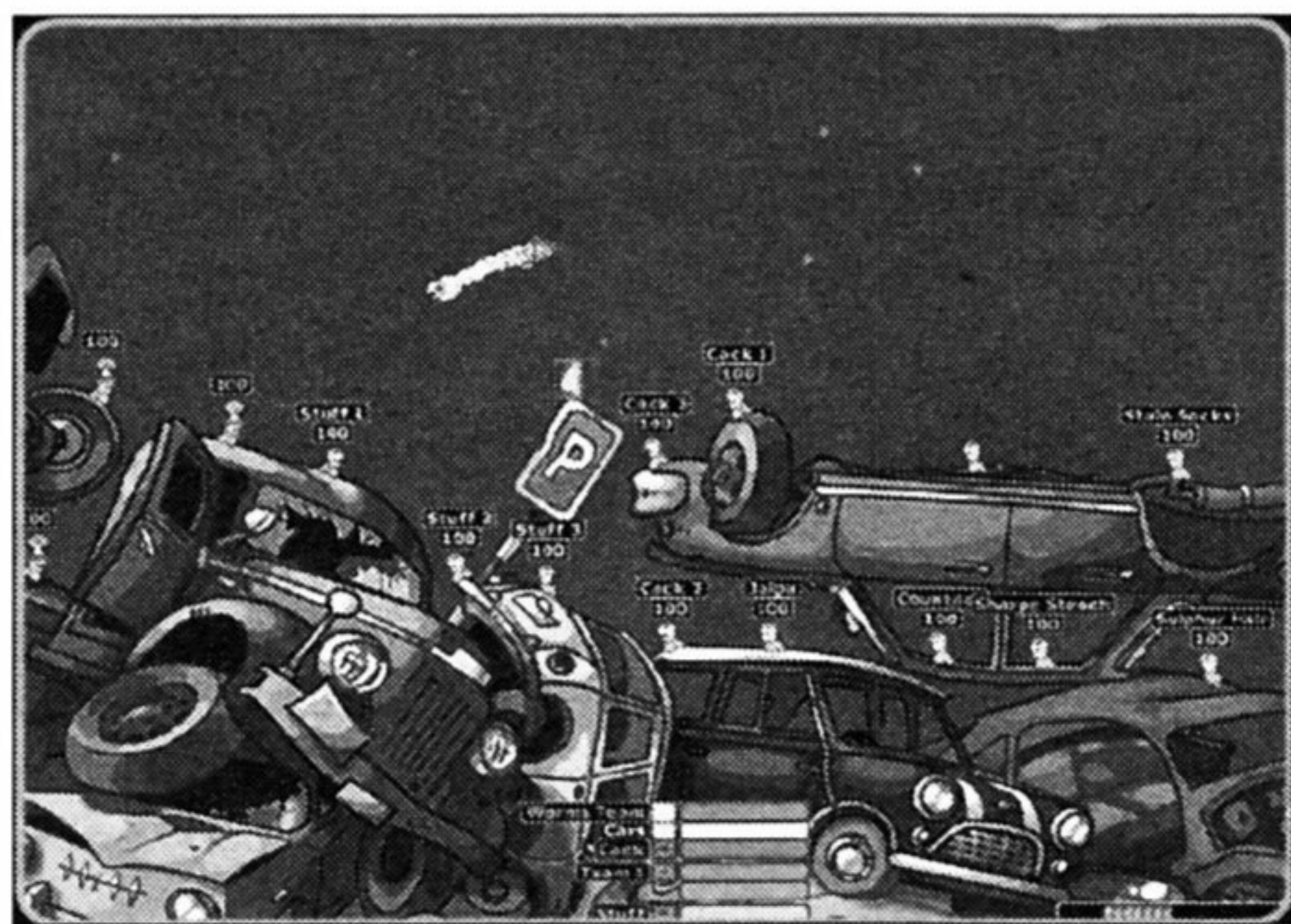
mailbox hra, tzn. že hráč, který nemá možnost (nebo peníze) být několik hodin denně online, si přesto může zahrát prostřednictvím emailu.

Dál už jen útržkovitě: těšme se na **SPERIS LEGACY 2**, pokračování to zeldovské adventury. **TINY CAR RACING** se jmenuje závodní hra společnosti Alpha Software, která bude možná konkurovat známe sérii Micro Machines. O projektu **ZAMBROSIA** toho zatím moc známo není (resp. nic). A úplně na závěr jedna perlička - pokud máte PPC Amigu s nainstalovaným Linuxem 5.0, můžete si zahrát demo hry **MYST 2**.

## Preview - Worms: Armageddon

✪ PETR HUDEČEK

Hyperion Software nás v poslední době ohromil hned několika prohlášeními o zakoupení licencí na jisté hry. Nejdříve Shogo, pak Heretic II a jako (zatím) poslední bomba, která zakusí převlivost AmigaOS, je ta, o které tento preview je. Ano, jestli už vás přestali bavit Worms, či Worms:Director's Cut a chodíte kvůli druhému dílu ke kamarádovi na PláCačku, už nemusíte. Brzo si totiž tuto pařbu spustíte i doma, na vaší věrné Amize. Ta Amiga ovšem bude muset být celkem čilá - hardwarové nároky jsou totiž následující: Amiga s 060 nebo PPC (nebo AmigaNG) a OS3.x. Verze pro non-PPC Amigy bude vyžadovat grafickou kartu. PPC verze pojede na WarpOS kernelu. A cože nám hra při takových nárocích nabídne? Ve zkratce: 28 základních levelů, z nichž bude možno vygenerovat miliardy dalších a více než 30 tréninkových scénářů. Kompletně předělaný a inovovaný systém menu, nové, bohatší animace (na otázku ohledně uživatelské editace grafiky červů Team17 odpověděl, že je to nemožné, protože má okolo 15-16 tisíc framů!), lepší výbuchy a bohatší nabídka zbraní, z nichž některé jsou mírně řečeno dosti originální - posuďte sami: například zemětřesení, sebevražedný výbuch s toxickými následky, vodní ovce, plamenomet, ovcomet a možnost reselekcce jiného červa z vašeho týmu. Poslední zmiňovaná

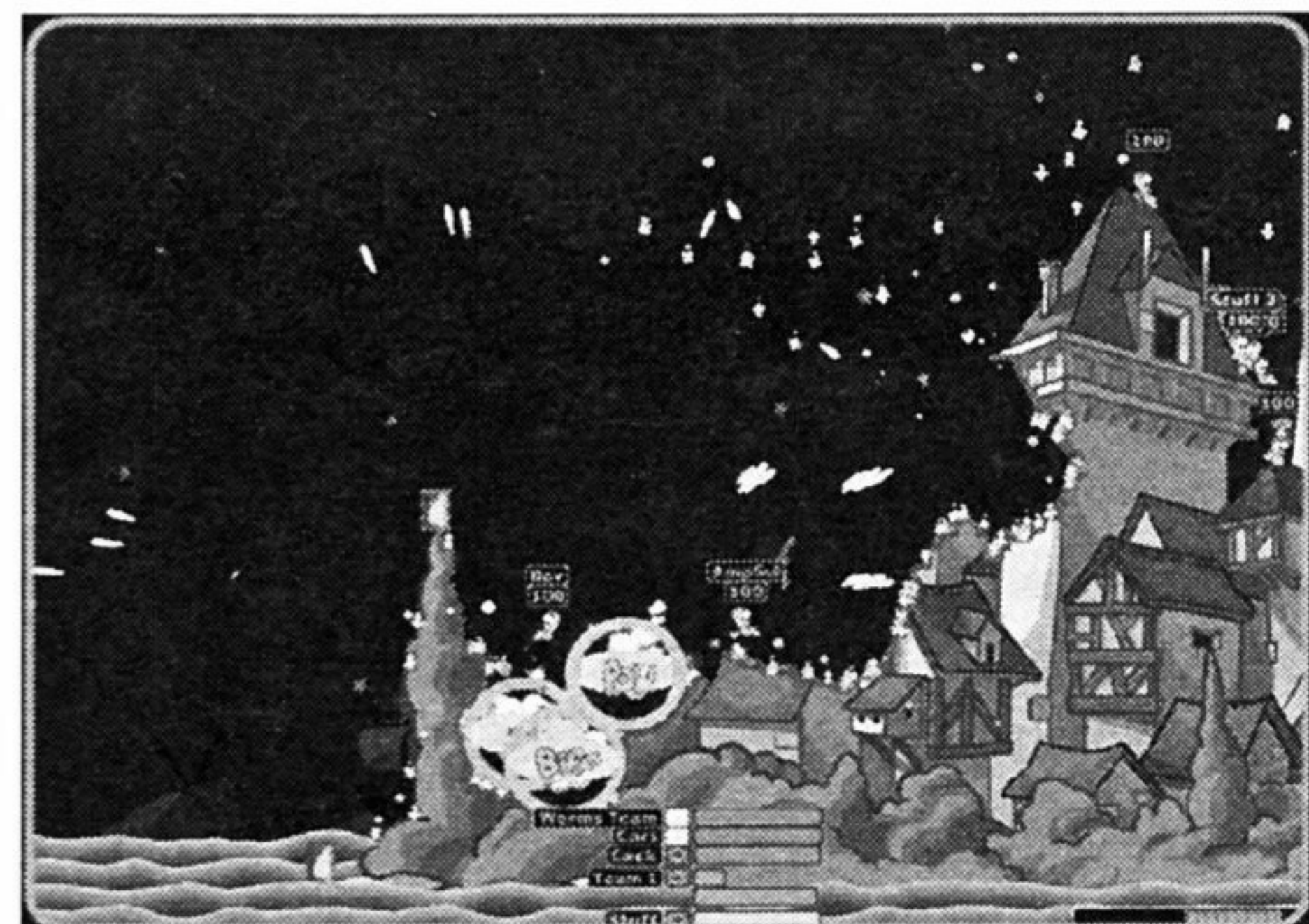


'zbraň' je vlastně jakási utilita, jichž je také více - namátkou dvojnásobná účinnost zbraní, zrychlení, nízká gravitace, jetpack, více času, laserový zaměřovač, neviditelnost, atd. Co se předvoleb v základním menu týče, budeme moci volně manipulovat se zdravím týmů, jejich vztahy (spojenec/nepřítel), budeme mít možnost zvolit si jednu z osmi speciálních zbraní pro tým, vlastní náhrobní kámen a fanfáry, atd.

Volitelné rozlišení až do 1024x768 dá vyniknout grafickým efektům jako fade, wipe (natahování), dissolve (rozpuštění) a vizuálně vylepšeným výbuchům. Zkrátka to bude pastva pro oči, ovšem sluch taky nezůstane ošizen! O podbarvení herní atmosféry se bude starat 11 ambientních skladeb o celkové délce jedné hodiny (autorem není nikdo jiný, než sám Björn

'Dr. Awesome' Lynne), o (nejen) černý humor zas nové zvuky (až 50 hlasových bank!), to vše za podpory AHI. Velmi silná podpora bude věnována síťové hře, kterou si budeme moci zahrát přes T17 protokol po Wormnetu (IRC-like síť). Jeden hráč si ovšem také vyhraje dost v různých módech hry, jako je Sheep Racing (sbírání co nejvíce objektů), Crazy Crates (sbírání beden za pomoci lana), Euthanasia (hon na duchodkyni ;-), ale také tréninkové módy a dokonce single player DeathMatch.

Minimum Safe Distance tedy dostane sourozence a my budeme moci srovnávat a vybírat. Vedle Nightlongu je Armageddon dalším důkazem toho, že Team17 opět pomalu začíná brát Amigu na vědomí a možná se brzy dočkáme slavnostního návratu...





# Preview - Nightlong

✪ PETR HUDEČEK

**Poté, co světlo světa spatřilo kompletní T-Zero, firma ClickBoom ohlásila nový megaprojekt, nesoucí tajemný název Nightlong. Podařilo se jí koupit práva od Teamu17, který tuto hru vydal minulý rok pro PC, což možná značí i to, že starý dobrý T17 plánuje pozvolný návrat k Amize. Práci na konverzi předala firmě Trecision.**

Dějová linie je posazena do doby za sto let, tedy do roku 2099 a do místa za velkou louží, tedy do Ameriky (pak že změna je život...). Technologický vývoj jde nezadržitelně kupředu jako ocelový obr. Nezáživné životy lidí hasnou v přeplněných městech, jako je Union City, hlavní město nového národa. Všechno žije pod pokrývkou věčné paralýzy a nevědomosti, pouze těm, kteří patří k elitě, je umožněno poznat tajemství vědy, umění, hmoty a duše. Státy nejsou nic víc než vlajky a armáda, bránící zájmy civilního obyvatelstva, které už dávno není civilní. Byl vytvořen kyberprostor, aby zachránil občany před každodenní realitou. Je to virtuální síť, vytvořená ze všech možných digitálních připojení za poslední tisíciletí. Mnoho osob vidí tento neexistující svět jako ideální prostředí pro svá obchodní setkání a výzkumné komunity.

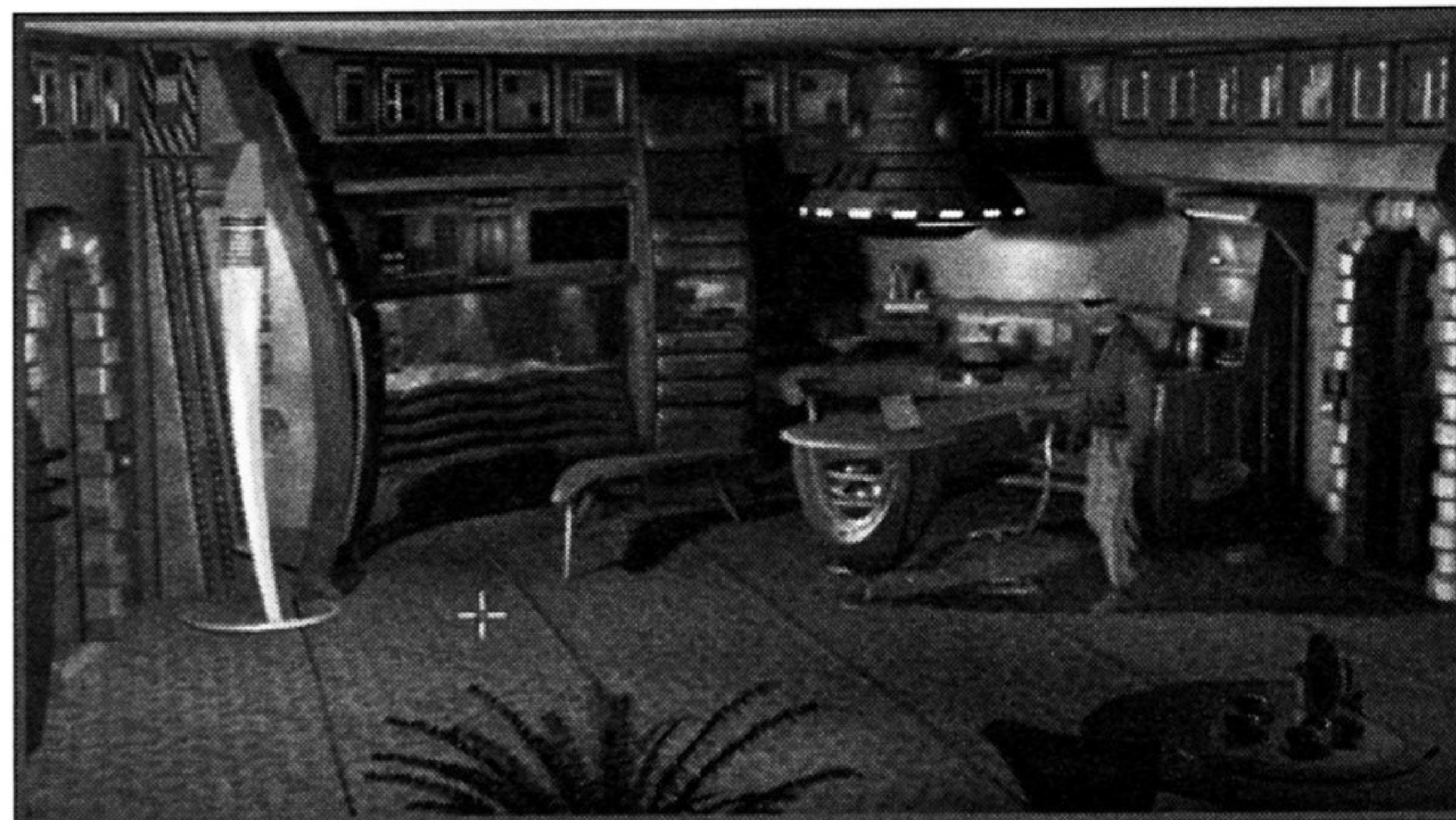


Kyberprostor vám může nabídnout vše - zábavu pro volný čas, cestování, přátele, které jste nikdy neměli a sny, které jste nikdy nesnili. Nedávno však jistá společnost ohlásila inauguraci Neurálně Navigačního Systému, pod sloganem "úplná realita ve virtuálním prostředí"...

Poslední sluneční paprsky pohltil soumrak a teplý větřík přináší trochu pohybu do miasmy, které lidé říkají vzduch. Joshua Reeve, bývalý poručík armádních složek, zatím klidně čeká na svého nového klienta. Není tady kvůli penězům,

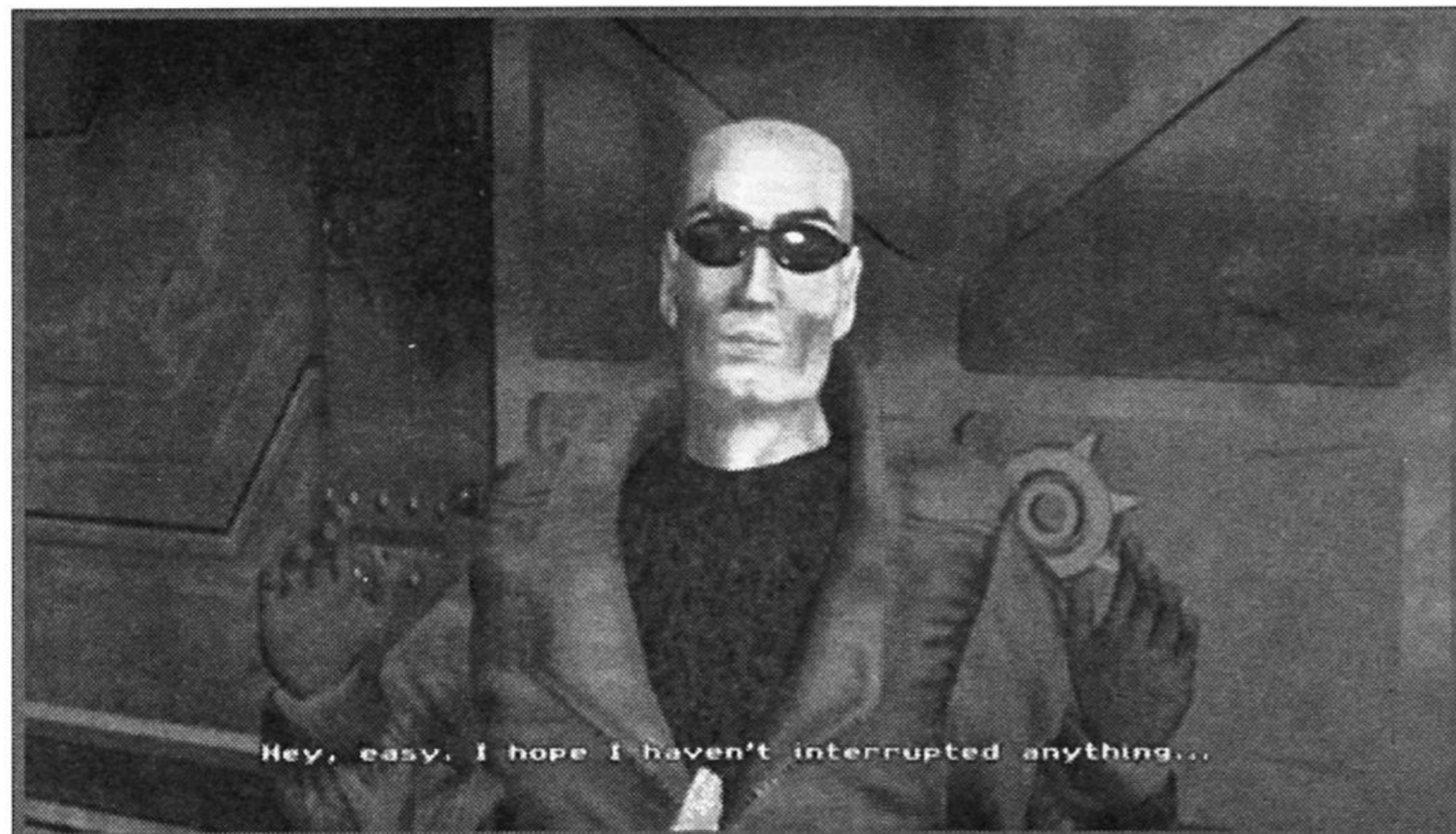
jde jen o starý dluh, který je třeba splatit. Jeho čekání je přerušeno přistáním luxusní limuzíny bývalého kapitána Hugh Martense. Martens je nynější starosta Union City a dělá mu starosti rychlý úbytek obyvatel. Je to zapříčiněno skupinou teroristů, kteří se zaměřují na nejvýznamnější průmyslové cíle, včetně Genesis Cryogenic Enterprise, což je Martensův volební sponzor. Po krátkém rozhovoru je Joshua vysazen na střeše mrakodrapu, ve kterém bydlel Simon Ruby, policejní důstojník, po kterém se před 24 hodinami slehla zem.

Tento gigant zabere celé 3 CD, a to v každé ze dvou připravovaných verzích - v angličtině i v němčině. Přeloženy nebudou jen titulky, ale kompletně všechno - od manuálu přes rozhovory až po herní prostředí. V našich končinách hráči pravděpodobně přivítají možnost zapnout si při rozhovorech titulky; ti jazykově zdatnější si jistě vychutnají původní znění bez titulků. Dá se předpokládat, že namluvené scény budou kvalitní, protože na tuto práci byli najati profesionální herci. Kteří, to zatím není známo, ale doufejme, že opravdu dobří. O hudební podbarvení se postaral Björn 'Dr. Awesome' Lynne, proto si dovoluji tvrdit, že si při hraní budou lahodit nejen oči, ale také uši. Vedle hudby by k tomu mělo přispět více než 1000 zvukových efektů.



Oči si určitě lahodit budou. 16bitová grafika vypadá už na nehybných screenshotech nádherně. Jak budou vypadat v pohybu, plně rozzanimované, si můžeme všichni domyslet. Prostoru a příležitosti k tomu budeme mít víc než dost - přes 80 propracovaných lokací nám dá na mnoho hodin (podle autorů 40 hodin čistého herního času) zapomenout na okolní svět. Dějová linie přímo vybízí vyřadit se na grafice, což se také stalo. Temná a ponurá atmosféra se projevila také na paletě barev (u většiny lokací), takže ovládání kontrastu a jasu bude, zdá se, plně vytíženo.

Na hráče bude čekat mnoho hlavolamů, hádanek a záhad, které se jako vlákna pavučin budou sbíhat ke středu, tedy k rozuzlení. Cestu (potažmo hraní) nám zpříjemní FullMotionVideo sekvence, ovšem především také jednoduché, uživatelsky přívětivé ovládací rozhraní. Těch pár desítek hodin by tedy mělo ubíhat ve znamení napětí, dobré hratelnosti a hráčovy spokojenosti.





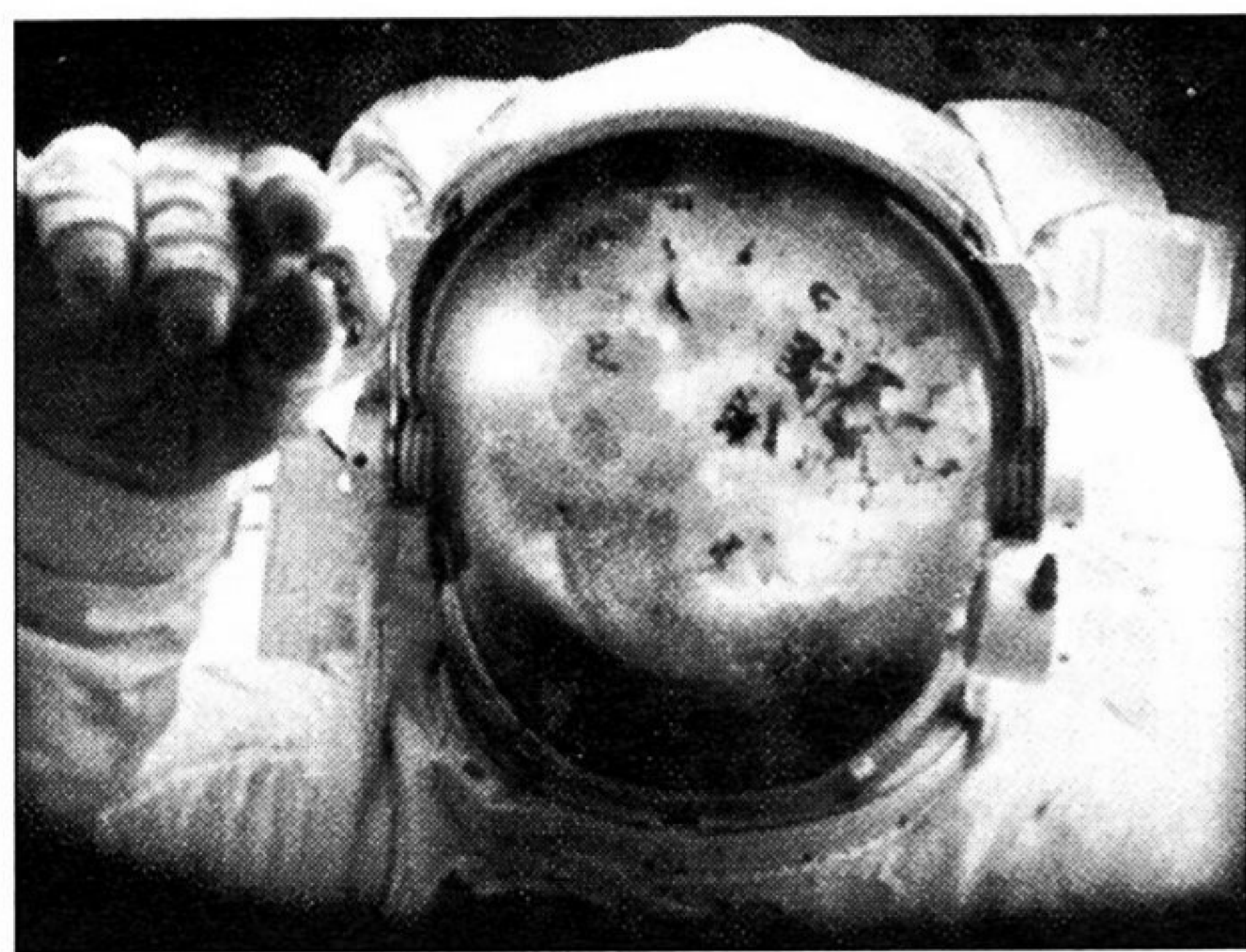
# T-Zero

RADEK HRDLÍČKA

**Ještě jsme se nedokázali vzpamatovat z velmi příjemného šoku, který nám přivodila hra Napalm, a už tu máme další hru distribuovanou kanadskou "továrnou na hity" (jak tuto firmu celkem trefně pojmenoval BAD) ClickBoom. Hru má na svědomí TraumaZero team a hře dali název T-Zero.**

Možná si ještě vzpomenete na rok tuším 1996, kdy vyšlo nehratelné demo střílečky zvané TraumaZero. U dema nebyla ani zmínka o firmě, která hru tvoří (nejspíš ještě v té době neměla jméno, což plyne z toho, že si ve finále autoři začali říkat TraumaZero team), ani nic o přibližném vydání. Hra měla být původně pokračováním legendární Agony, dokonce i sova měla být zachována, ale mezitím hra prošla takovými změnami, že finální produkt, který si vzala firma ClickBoom pod svá ochranná křídla, je spíše podobný hře Disposable Hero (aspoň grafikou).

T-Zero je hra, která je (poslední dobou bychom mohli říci i tradičně) vydávána na CD, je vyšperkovaná pěknou grafikou, třinácti audiotracky, které hrají přímo z CDčka, animacemi, ale přesto se ideově nejedná o nic převratného. Co se také dá na střílečce vymýšlet. Řekněme, že je to kombinace klasik Projectu-X a Disposable Hero, zabalená do pěkného kabátku a doplněná o CD hudbu a mluvené slovo (opět naše "stará známá" z Napalmu, aspoň mi to tak připadá) s lepší grafikou, aby odpovídala dnešním potřebám hráčů. Jinak není styl T-Zero nijak speciálně popisovat. Pokud znáte aspoň Project-X, víte už, o co v T0 půjde.



## Základní informace

Ke spuštění potřebujete minimálně AGA čipy, nějakou tu fast RAM (minimálně 8MB) a pochopitelně CD-ROM. CHIPky potřebujete také dost, takže není nemožné, že vám někdy hra oznámí nedostatek paměti. Proto doporučuji spouštět hru bez startup-sequence, ale nezapomeňte na potřebné assigny, jinak se vám pozice nebudou ukládat!

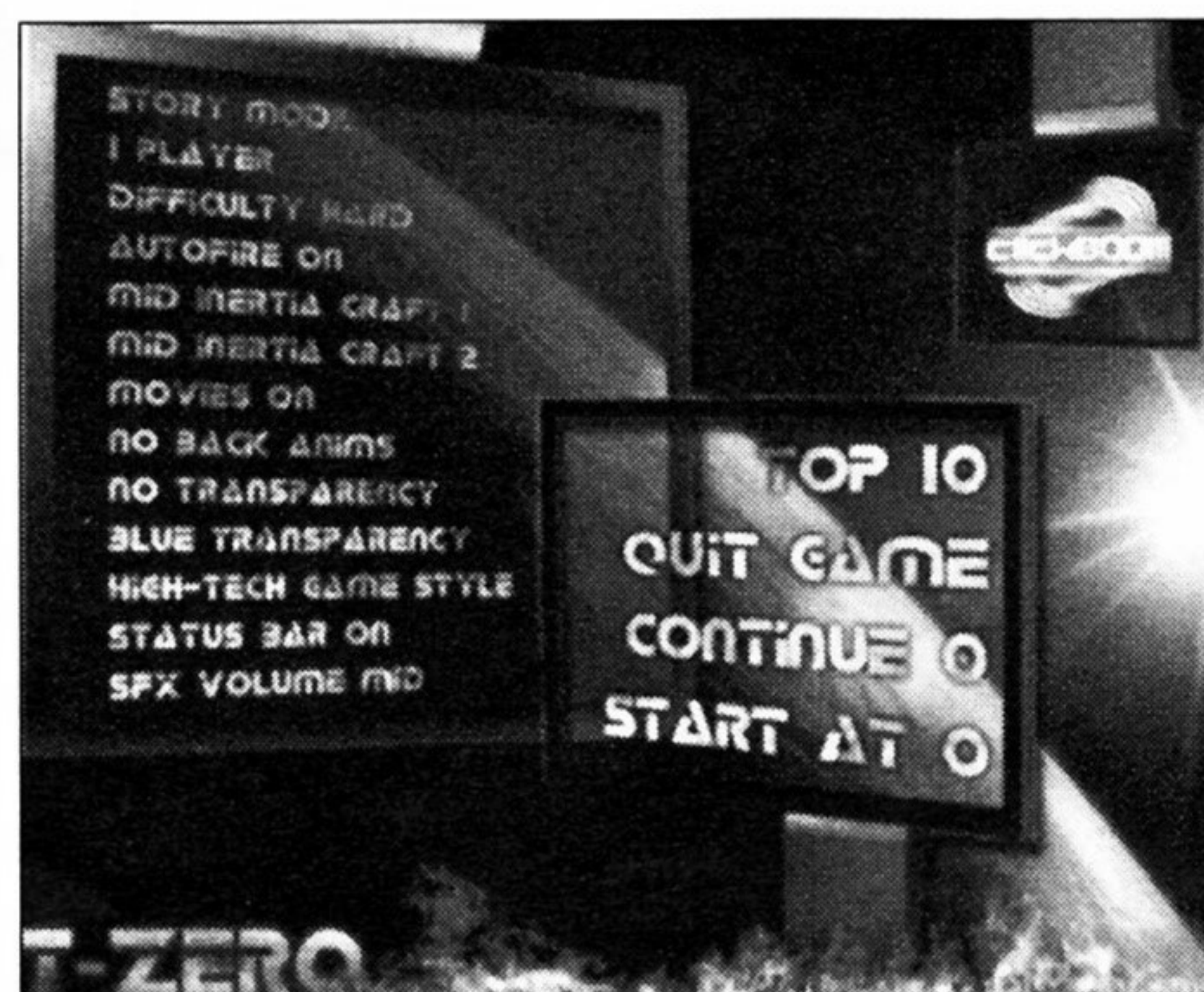
Je pěkné, že se autoři snažili CD doslova nacpat, aby hráč za své peníze dostal opravdu maximum. Samotná hra zabírá 280MB a zbytek jsou audiotracky. Součástí CDčka T-Zero je také hra Capital Punishment ve vylepšené

verzi, kterou si můžete zaregistrovat za babku. Jako příloha je zde také demoverze dnes již zastaralého ATAPI plug'n'play, který použijte, pokud vám nebude při hře hrát soundtrack.

První kroky vás budou vést k instalaci. Můžete si tak na svůj harddisk uložit od 30kB (pouze ukládání pozic na HD) do 255MB (celá hra kromě CD tracků, pochopitelně). S instalací nebyly žádné problémy.

## spouštíme...

Po spuštění samotné hry vás nejprve překvapí efektní úvod (logo ClickBoomu a PXL Computers) následovaný animovaným úvodem, který ovšem zrovna kvalitou neoplývá. Vše je takové tmavé a občas jsem měl pocit, že to není ani 256 barev. Bohužel jsem pořádně nepochopil, o co v intru jde, takže jsem byl celkem rád, když naběhlo úvodní menu. Pokud jste majiteli nějaké rychlejší CD-ROMky, budou animace plynulé, bohužel na mé 4x GoldStarce jsou animace trhané a vůbec veškeré nahrávání ve hře je dosti pomalé. Celá hra je naprosto plynulá, tedy žádná cukatura i na obyčejné 030/50 jako mám já.



Úvodní menu zřejmě překvapí svým velkým výběrem. Můžete si zvolit Story nebo Arcade mode. Story mode vás bude provádět hrou jako příběhem narozdíl od Arcade mode, kde prolétáte jen jednotlivé levely bez nějakého zdržování. Někdy větší rozdíl mezi těmito módy jsem však nezaregistroval. Dále je tu volba počtu hráčů (1 nebo 2 hráči, pochopitelně oba na jedné obrazovce), odtížnost (pouze EASY a HARD), zapínání či vypínání autofire, volba citlivosti ovládání rakety, zapínání nebo vypínání doprovodných animací, zapnutí/vypnutí animací na pozadí, úroveň a barva transparence. Dále je v menu možnost přepínání HIGH-TECH či ARCADE game style. Pokud necháte ARCADE GAME STYLE, nastane u vás zřejmě šok, kvůli kterému jsem považoval autory hry za silně infantilní. Představte si, že v technicky vybaveném tunelu, kterým prolétáte a střílíte roboty, sbíráte jako bonus dortíky, kytičky, nanuky a jiné nesmysly. Pokud v menu tuto položku přehodíte na HIGH-TECH GAME STYLE, budete sbírat jakési zakroucené nesmysly, trojúhelníky atd, což vypadá rozhodně lépe. Další volba je vypínání a zapínání status-baru

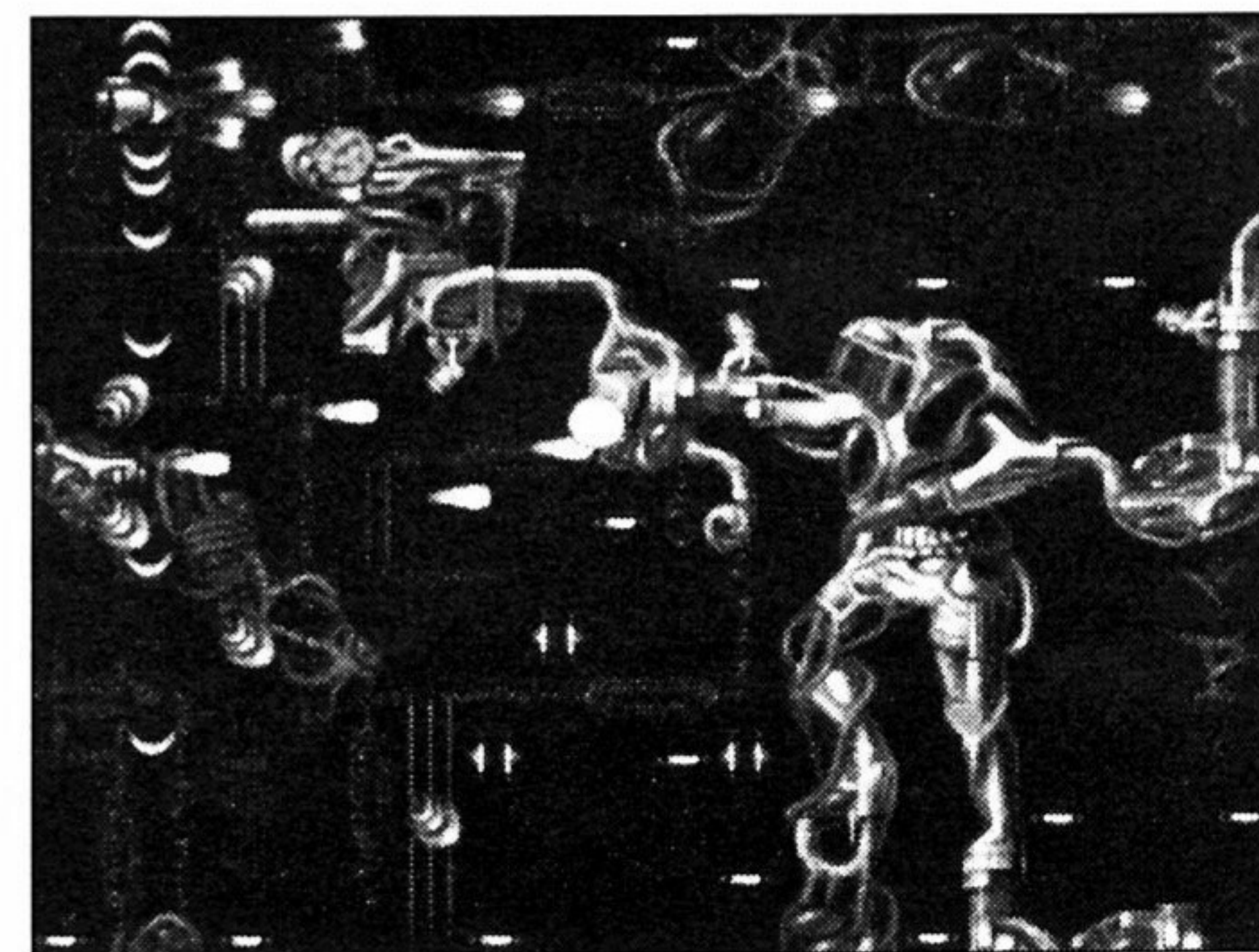
(který vám ukazuje počet nasbíraných bodů, počet životů či nuke bomby - vysvětlení dále). Jako poslední si nastavujete hlasitost efektů při hraní.

Na druhé části obrazovky máte v menu ke zvolení topten nejlepších pilotů s optimistic-kou animací na pozadí (a zrovna neprozradím jakou). Jako zajímavé považuji možnost uložení pozice (automatické) po dokončení každého světa. Můžete tak začít hrát hru např. ze třetího levelu, pokud jste se tam již někdy dostali a pokud jste na začátku toho levelu měli dostatek životů, aby mělo vůbec cenu tento level vůbec hrát. Může tedy hru hrát klidně deset lidí, z nichž každý může mít svou pozici hry uloženou v jakési bance. Ze hry můžete zcela bez problémů vyskočit volbou položky QUIT.

Po odstartování hry vám počítačový hlásek oznámí nutnost zvolení lodě. Máte k dispozici tři typy, z nichž každý může nést jen dvě ze tří hlavních tzv. "předních" zbraní (můžete tedy před sebe střilet obyčejnými střelami, plazmou či laserem, přičemž poslední zmíněnou zbraň doporučuji nepoužívat vůbec, neboť má velmi malý rozsah). Přídavných zbraní je tu více, ale opět platí, že každý typ rakety může nést jen něco. Veškeré tyto informace vám sdělí ženský hlas při volbě rakety, bohužel jen hlasem, takže ti, co neumí moc anglicky, musím doporučit jen zjišťování v praxi, jaké zbraně můžete nebo nemůžete používat. Vyberte si tedy loď a její barvu a můžeme vyrazit do akce.

## ... a paříme!

Hra má pro vás připraveno šest levelů, s jehož pořadovým číslem pochopitelně stoupá i obtížnost při průletu. To, že tato hra není z nejjednodušších, svědčí i nepřítomnost energie. Když do vás někdo střelí nebo nabouráte do

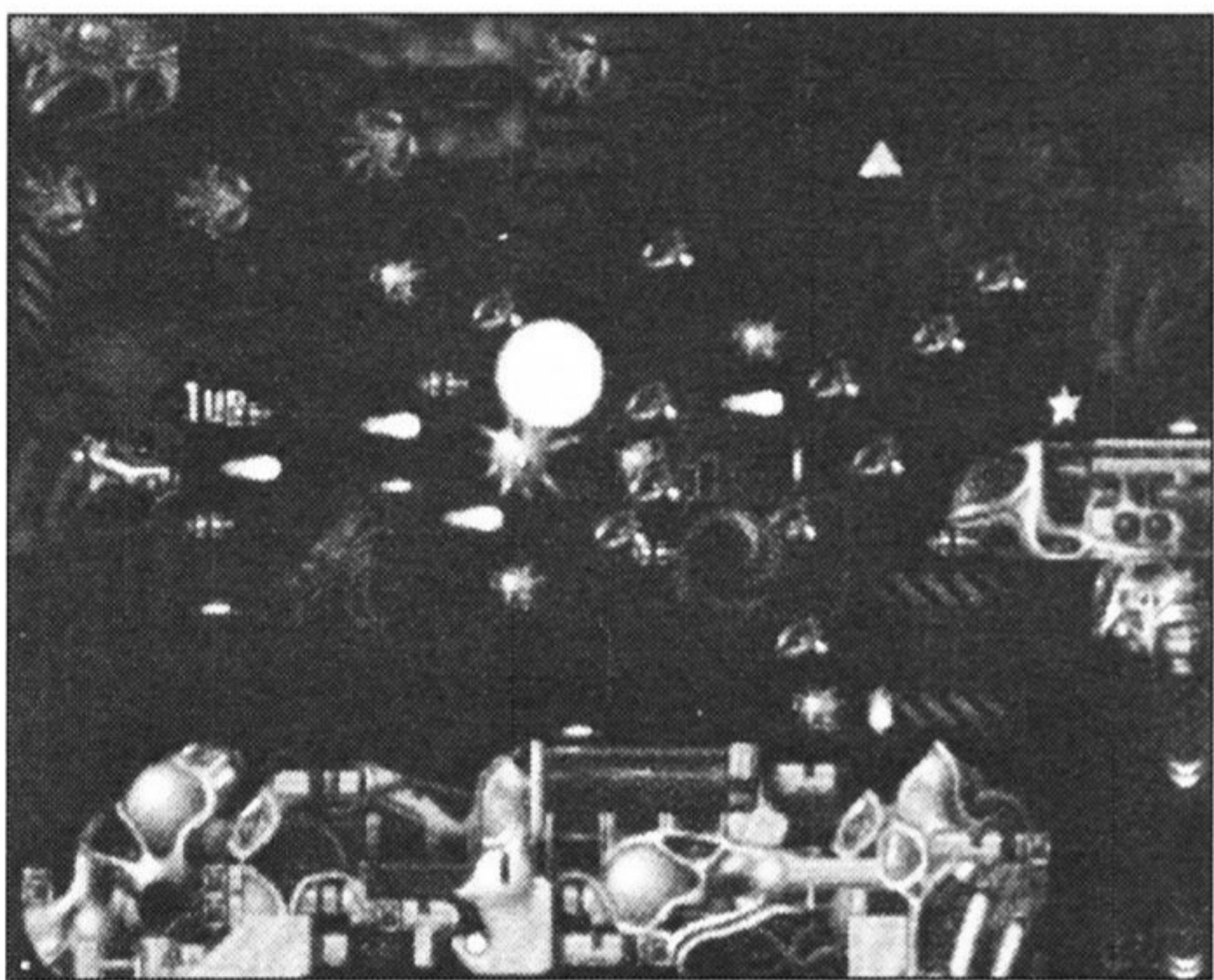


čehokoliv, okamžitě ztrácíte nejen život, ale i něco ze své zbraně (tedy naprosto stejně, jako u Projectu-X), což je sice nepříjemné, ale levely jsou zvoleny tak, aby nebyly neudělatelné. Chce to jen trénink, nalezení taktiky letu, pamatování si "úseku častých nehod", abyste neudělali stejnou chybu jako naposled atd. Naštěstí vás hra při ztrátě života neodhodí o nějaký ten metr zpět, ale vy můžete okamžitě znovu opět odstartovat a letět dále s několikačetinovým štítem kolem sebe, který vás



chvíli po novém startu ochrání. Jeden level se skládá z několika podlevelů. V jednom vás na konci čeká truhla s pokladem, jindy jakýsi malý boss. Na úplném konci levelu je obrovská potvora, kterou není zas takový problém (při nalezení příslušného systému) zlikvidovat.

Při průletu sbíráte různé předměty. Můžete sbírat od ne příliš potřebných věcí, které vám dávají jen body (již zmíněné nanuky a dorťíčky, pokud máte zapnutý ARCADE GAME STYLE), přes hlavní či vedlejší zbraň (hlavní zbraň je označena jako barevná kulička, vedlejší jako kulička s písmenem) až po nukebomby, které aktivujete klávesou SHIFT a které zlikvidují vše, co je na obrazovce. Dále můžete sebrat život, lebku (obrací řízení - celkem nepříjemná věc), superzbraň (likviduje velmi efektivně, ovšem je omezená časově) či štít. Dost velkou nevýhodou je fakt, že zbraň či vylepšení, které seberete, se okamžitě aktivuje, což je velmi nepříjemné v situaci, kdy máte dobrou vedlejší zbraň, nechcete o ni přijít a musíte se tedy vyhýbat jak nepřítelům,

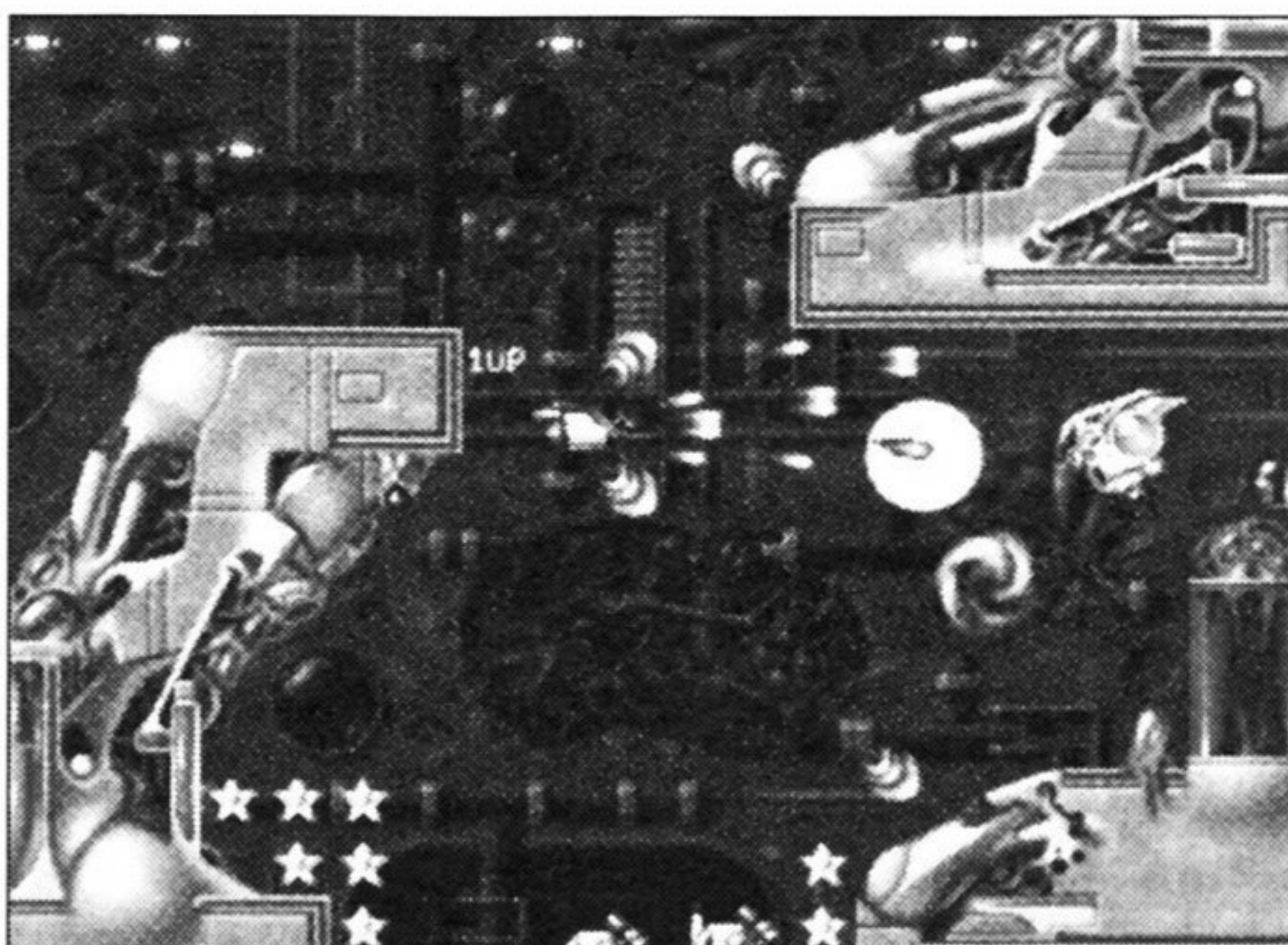


tak i nepotřebným barevným kuličkám, které vám nahradí současnou zbraň tím, co vy třeba vůbec nechcete. Na konci podlevelu se provede převod toho, co jste cestou sebrali, do bodů.

Při hraní vám hrají soundtracky přímo z CD. Zde mám takovou perličku. Možná se ještě najde někdo, kdo nemá bedýnky nebo CD-ROMku s možností přímého audio výstupu. Jsem bohužel jedním z nich, a tak jsem tento problém vyřešil jednoduše. Sluchátka do CD-ROMky, ztlumit hlasitost na CD-ROMce na polovinu a hlasitost monitoru na plno. Muzika, která vám hraje do sluchátek neruší tolik, abyste neslyšeli zvuky z monitoru při hře, takže slyším jak tracky, tak zvuky při hraní a mluvené slovo. Šťastným majitelům bedýnek tedy doporučuji, i když dost pozdě, přeskočení tohoto odstavce ;-).

### Tak a teď k technickým věcem.

Grafika je velmi pěkná. Silně připomíná grafiku v Disposable Hero a je v rozlišení 640x256 (tedy žádný kdysi slibovaný interlace). Bohužel, hra nepodporuje grafické karty, takže ať děláte co děláte, grafika lepší už nebude. Na pozadí jsou v jednotlivých levelech velmi zajímavé animované objekty. V prvním levelu jsou to např. pohyblivé síťové řetězy či otáčející se ozubená kola. Naštěstí tyto animace příliš neruší a je hezky poznat, do čeho můžete nebo nemůžete nabourat. Nepřítel je zde celá spousta, takže grafici nešetřili nápady. Perfektní jsou zde také výbuchy, nejlepší je ale



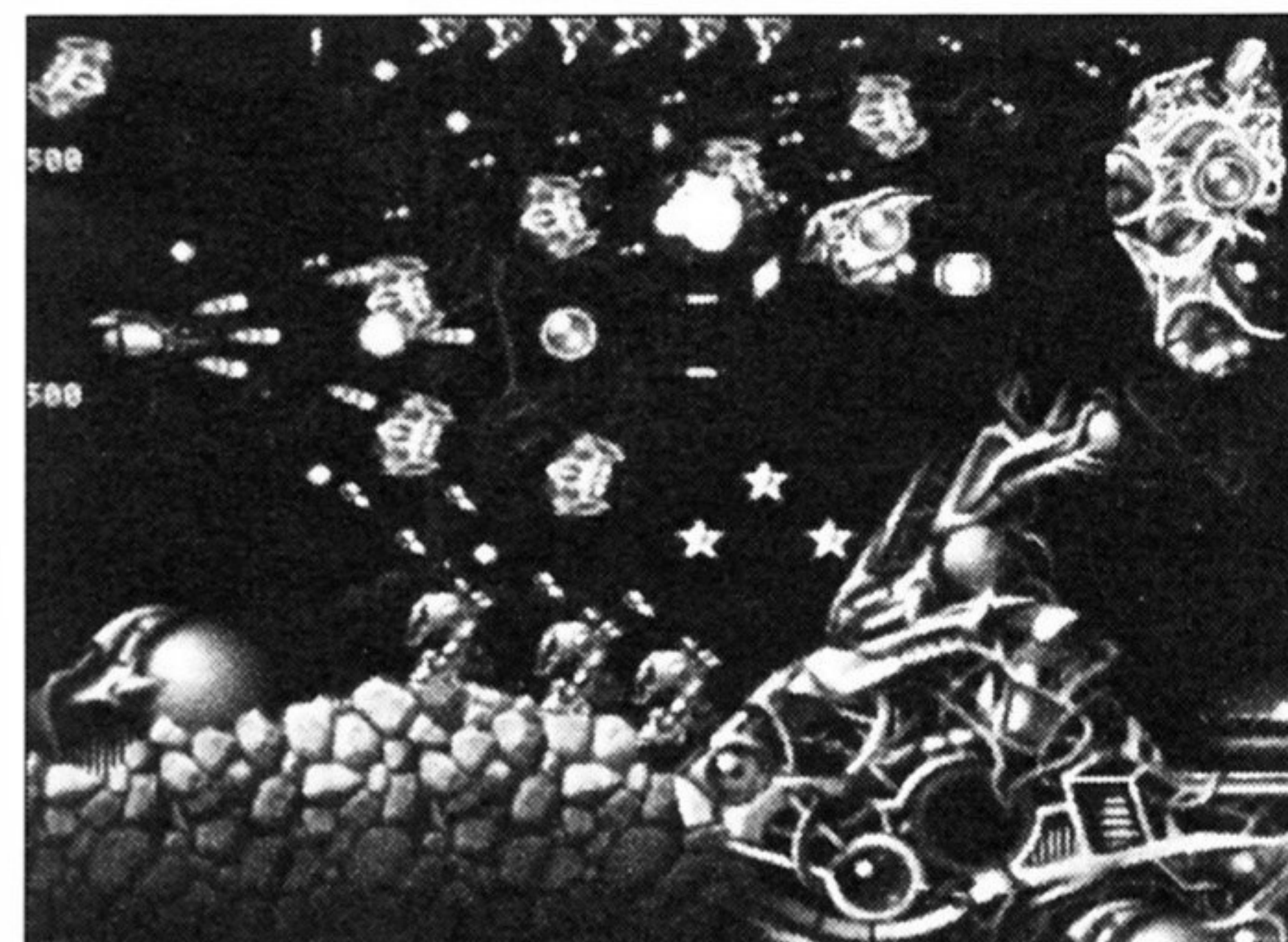
výbuch vaší rakety, který je doprovázen zaklepáním celé obrazovky a vypadá to dost efektně.

Muzika je většinou ve formě CD tracků, kromě hudby v intru a při přechodu z levelu do levelu. Styl tracků je většinou rave nebo techno (já tyto styly příliš nerozeznávám), prostě "tuc-tuc" (sorry, Joe), až na výjimky, kterými jsou tracky 10 (jakási míchanina techna a arabských stylů) a 14 (veselá muzika vhodná spíše pro nějakou ploštinovku; tato hudba hraje při bonus levelu). I když by se tyto tracky daly celkem bez ztráty kvality předělat do čtyřkanálových modů, při hraní mi nějaké to tucání příliš nevádí. Sice si moc dobře pamatuju, že před léty v nehratelné demoverzi autoři slibovali rockovou muziku, ale doba si nejspíš vyžádala jiný styl. Škoda.

Zvuky jsou dost povedené a je jich dostatečné množství. Nutno podotknout, že jakékoli sebrání zbraně je doprovázeno mluveným slovem, což výborně doplňuje atmosféru.

### Závěrem ke gamese...

Italští TraumaZero Team vsadili na typ hry, který "frčel" za dob vlády Amigy a který PC nikdy nepředběhly. Dokonalá grafika, výtečný zvuk, audiotracky, mluvené slovo a distribuce na CD je jen slupkou současného standardu, který se snaží ClickBoom dodržet. Hra je velmi



kvalitní, i když má své mouchy. V každém případě je jedná o pecku, která tu dlouho nebyla! Jen více takových her! Kéž by ClickBoom vydával podobné hry častěji...



★★★★★

90%

|               |                                        |
|---------------|----------------------------------------|
| Typ:          | střílečka                              |
| Výrobce:      | TraumaZero Team, 1999                  |
| Distributor:  | ClickBoom                              |
| Minimum:      | AGA, CPU 68030, 8MB RAM, CD-ROM        |
| Doporučeno:   | 16x CD-ROM                             |
| Testováno na: | A1200+030/50, 16MB RAM, HDD, 4x CD-ROM |



# Závodní hry na Amize II.

☛ TOM PRZYBYLA

**V dnešním čísle dokončíme přehled závodních her, jehož první část jste mohli nalézt v prázdninovém Amiga MAXu 18. Nuže směle do toho, pokračujeme:**

## F17 CHALLENGE

Jsme u další formulky, která je na mém hardu nainstalovaná už dlouho a hned tak ji nesmažu. Přesto ji zkritizuju co to jen půjde. Velmi hezká grafika (nic supermoderního, ale hezké), jak okolí a trať, tak i monoposty. Zvuková stránka je mírně slabší, ale dostačující. Co tato hra nabízí? Klasické tratě seriálu Formule 1 a vy samozřejmě v nich. V hlavním menu se dá nastavit převodovka (manual/auto), vybrat si svůj vůz, styl hry (arcade/normal) a počet kol v jednom závodě. Po spuštění vlastní hry, si můžete vybrat, jestli pojedete kvalifikaci nebo přímo závod, přičemž startujete z posledního místa. Hratelnost: DIESEL tuto hru odmítá s tím, že je to nuda a má i trochu pravdu, ale naproti dobremu ovládání je tu procentuální poškození vozu při narážení do soupeřů a mantinelů a tím i snižování maximální možné rychlosti vozu. To způsobuje, že vás předjíždějí další závodníci, jediná možnost je zajet do depa a nechat si svůj vůz opravit, což jsou další cenné vteřiny. Na druhou stranu to působí více realisticky a budete si dávat pozor aby jste do ostatních nenaráželi, což v této hře není zrovna jednoduché. Vypadá to totiž, jakoby tato hra schválně blokovala vaši dráhu ostatními soupeři. Tak si hra náhodně volí počasí, na které vás na nahrávání samotného závodu upozorňuje. Co se mi ovšem nelíbí je ono nahrávání. Je až neúnosně dlouhé a řekl bych, že i z disket to mnohdy bývá rychlejší. V reálu to vypadá asi tak, že po spuštění závodu, se objeví informace o počasí a trati a vy čekáte asi minutu, nebo i víc, než závod naskočí. Tak je jedna chyba v nastavování, když si chcete přepsat jméno závodníka za své vlastní, už se nikdy nedá vrátit do hry a nezbyvá nic jiného než RESET. Ve hře se neustále objevují loga TEAM 17 a HOLODREAM SOFTWARE, rok výroby 1993.

## TURBO TRAX (AR 10)

Tuhle hru testoval DIESEL sám a já se díval (ještě jsem dělal kafe). Z pohledu pozorovatele se mi hra zdála velice zdařilá. Pohled zhora na několik slušně vyhlížejících prostředí a s každé jinými, ale pěknými auty kterým velice hezky pulsuje pneumatiky. DIESEL se divil že ji ještě nehrál a já mu nato, že na PowerA1200 se mi to nepovedlo spustit (hrál na A600 => na A1200 se dá spustit přes KS1.3). Nejdříve se nám nepodařilo zjistit proč hra vždy nečekaně skončí, ale potom jsem si všimnul že se počítá poškození autíčka a že musí sbírat různě rozházené maticové klíče po trati. A taky volně se povalující se peníze, aby své vozítko mohl ještě vylepšit. Z několika prostředí se mi asi nejvíce líbilo to, které má klasickou silnici a

jezdí se po městě. Ovládání se zdálo být těšší (stále z pohledu pozorovatele), protože DIESEL až příliš často narážel do mantinelů, což u něj není zvykem, ale po chvíli se psychicky sebral (to kafe ho asi dostalo) a už jel jako profík a vyhrával jeden okruh za druhým. Potom jsem převzal štafetu já abych věděl o čem budu psát, ale takových úspěchů jako DIESEL nedosahuji. Ta hratelnost je opravdu dobrá, takže můžu s klidným svědomím konstatovat, že tuto hru zařazuji ve své kategorii (2) na třetí místo, hned za MAX RALLYE a ALL TERRAIN RACING. Nad touto hrou se potila v roce 1995 firma Arcane Software. Zakládám tuto hru do diskboxu a mazat ji nebudu.

## NIGEL MANSELL

Na monitoru svítí "žebrající ruka" OS 1.3 (normálně to nešlo) vkládám disketu NM 1 a čekám. Chroustání pokračuje a objevují se různá loga a všemožné informace. A jsme tady. Zatím nic překvapujícího a taky nic takového nečekám, protože jsem tuto hru hrál kdysi dávno na 8-mi bitové konzoli. Teď ale sleduji, že to asi bude shoda jmen, protože je to jiné. Neříkám lepší, ale jiné. Jak název napovídá jsem znovu u F1 (kategorie 1) a začínám si připadat, že než ten článek pošlu JOEmu, tak budu i v noci řídit auto ze spaní. Zase obligátní nastavení hry a spuštění. Disk Two a zase všechno trvá neuvěřitelně dlouho. Tak teď to naskočilo a mám chuť to vzdát a jít do kina (zrovna dávaj 8MM s N.Cagem což je můj oblíbenec i když herec č.1 je stále Sly Stallone). Co se tady nabízí, je obyčejná hra, která nadlouho asi nepobaví nikoho (snad jen některé infantilní jedince). Skutečně jsou i lepší hry. Tak jedem - třeba bude hratelnost ohromující a změním názor. Po odjetí několika tratí, usuzuji, že hrát se to dá, stejně jako spousta dalších v této kategorii. Což znamená, že se musím zaměřit na grafiku a zvuk. ovšem jak jsem naznačil grafika nestojí vysloveně za nic. Zelené okolí, okolo trati se toho taky moc neobjevuje a tak různě. Zvuková stránka je normální a nic plus ani mínus jsem v ní nenašel. A celkové shrnutí této hry je asi takové, že je to nuda a ještě s mizernou grafikou. Tímto se rozhodně firma Gremlin Graphics v roce 1992 nevyznamenala. Nebrat a smazat!

## NITRO

Tato hra mi leží na hardu taky už nějaký ten měsíc. Patříci do kategorie 2 se uchází o čtvrté místo v mém seřazení. Přiznávám, že ji moc nehraju a živím ji na hardu spíše kvůli DIESELovi. ten už ji několikrát dojel až do úplného konce celkem bez problémů, ale on má pro auta asi zvláštní nadání, tak se toho musím ujmout sám, abych zachoval objektivitu průměrného hráče. Po nakliknutí ikony se objeví velmi známé logo PSYGNOSIS, což mně nejdříve zaujme, ale nijak nenatchne, protože víme jak to chodí. I známá firma může mít otřesnou hru. To ovšem není tento případ -

zdaleka ne! I když nastavení hry bych trochu vzhledově vylepšil. Přehlédnou, že jméno může mít pouze tři znaky a spouštím hru, po vybrání svého vozu. Úvodní obrázek celkem pěkný a už je tu závod. Čtyři autíčka na startu ve městě. Rozjezd tři zatáčky vrážím do okraje a zbylí tři mi mizí z obrazu a jsou nenávratně pryč. Není to tak zlé, ale skutečně to chce čím jak nejméně chyb, aby se podařilo dojet na postupové pozici. Skutečně si tvůrci s grafikou pohráli a stálo to za to, i když zrovna tohle není můj styl, ale je to graficky povedené. Zvuky jsou na tom podstatně hůř, ale když nejste na zvucích závislí, tak to vstřebáte docela snadno. Hratelnost a ovládání, je dobré, ale dost těžko se stahují chyby vzniklé při nárazech. Tak to čtvrté místo si skutečně zaslouží. Nitro vzniklo v roce 1990.

## SCREECH!!

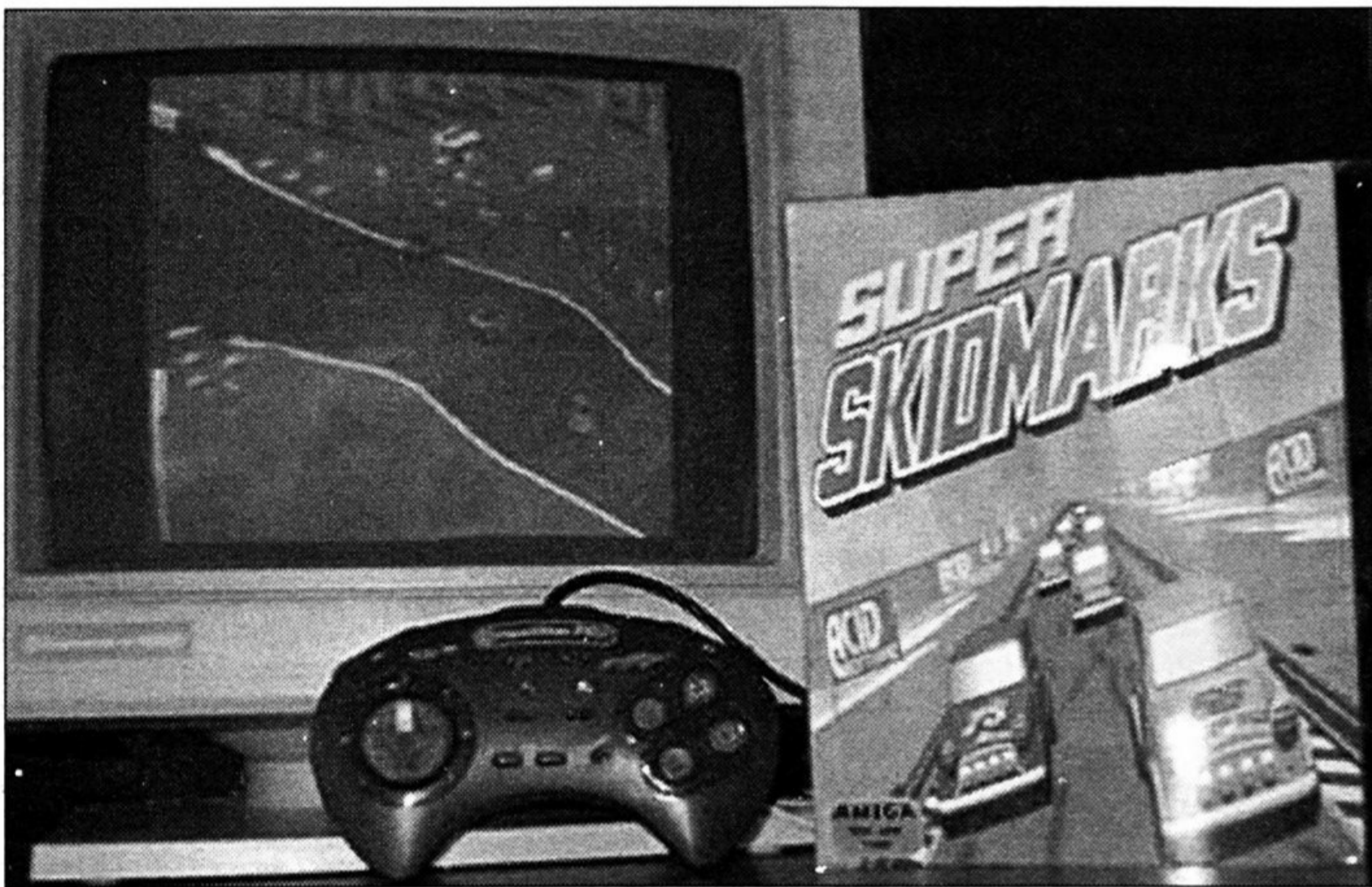
Tak tuto hru jsem si stáhnul z AGAsova hardu s tím, že jsem to nikdy neviděl. AGAs to hodnotil jako absolutní fatalitu, tak jsem to spustil a čekal co přijde. Naskakuje logo Screech (pěkně vyhlížející) s podpisem firmy tvůrců : ISANE SOFTWARE a rok 1995. Velice dobře vyhlížející nastavení pro hru, kde mimo jiné najdete jednoho nebo dva hráče (obrazovka rozdělena vodorovně napůl), pět nebo deset kol, olejové a vodní skvrny zapnout/vypnout a výběr z pěti tratí. Po spuštění hry jsem myslel, že mě omejou a že jsem zabloudil k Sensible Software, i když grafika má k Sensiblům hodně daleko. Mini-miniautíčka, které přes svou miniaturnost skutečně jako auta vypadají, na různých propletených okruzích, kde se velmi často stává, že nevíte, kde jste, a kam máte jet. To způsobuje, že ztrácíte cenné pozice v pořadí. To by ale nebylo až tak nic zvláštního, ale po trati se různě poflakuje nějaké mini postavičky, které velice často přejedete a někdy i kus cesty táhnete sebou a tím pádem vznikají na trati dost slušné krvavé skvrny, takže po několika kolech se jezdí doslova v krvi. Přejet i vozíčkáře mi je proti srsti, ale i to se velice často stává. Zvukově je to slušné a přejeté postavičky zajímavě řvou. Hratelnost je tedy dost chaotická, ale o to tady asi teď nejde i když některé závody se dají vyhrát.

## SKID MARKS 2.21 (AR 8)

Tak tady jsem se smál až jsem se... No nic. Tak tedy: Myslím, že v tomto případě najdu jen málo amigistických hráčů, kteří by tuto hru neznali. Známa zejména svými závodícími krávy, ale to není vše, co tato hra nabízí. Hra je přizpůsobena, jak AGA strojům, tak ECS Amigám, čímž je hratelná všem (ostatně jako většina her v tomto článku). Minu popisování průměrné grafiky a budu psát o hratelnosti. Dost rozsáhlý výběr nastavení, ve kterém je asi nejzajímavější to, čím se dá na tratích závodit. Hra pro jednoho až šest hráčů a nechybí ani hraní po síti. Při hře více hráčů si můžete zvolit, jestli budete opozdilá auta tahat za sebou a nebo



dostane každý hráč kousek obrazovky, při čemž se obrazovka rozdělí až na šest dílů a to je dost miniaturní. Tak si můžete vybrat ze dvou podporovaných rozlišení. Tak a tady je výčet toho co tvůrci rozpohybovali: krávy na kolečkách, CPU, Logo Batmana, tanky, vodní lyžaře ... atd. A mimo to i několik klasických aut a jedno s přívěsem. Baval jsem se opravdu skvěle, jak Batmani lítají po trati. Hratelnost samotná je optimálně vyvážená, takže se dá i vyhrávat nad okolečkovánými krávami. Z toho všeho vyplývá, že hra patří do kategorie 2 (pohled šikmo zhora) a skutečně jsem si ji oblíbil. DIESEL odmítá všechny ty zběsilosti, které se na trati pohybují a bere to pouze jako hru a jako vůz bere buď něco normálního a nebo to auto s přívěsem. Ale svorně připouští, že je to sranda pro každého. Skid Marks 2.21 (to číslo mi nic neříká, ale usuzuji, že Skid Marksů bude asi víc) vyprodukovali ACID SOFTWARE léta páně 1995.



### STUNT CAR RACING (Fénix 9)

Hra která patří ke čtyřem originálním titulům v tomto článku a zároveň do kategorie 1, protože na trať se díváte z pohledu řidiče kaskadéra. Na úvod uvidíte stroj, ve kterém se pojede a potom řetězy, které vás vytáhnou na trať. Proč řetězy? No jednoduše proto, že se jede na trati, která je jakoby vyzvednutá nad povrch zemský a celý okruh musíte dávat bacha, abyste nespádli dolů. Taky se objevují díry přes které skáчете. Když se vám povede zhučet, neboli neudržet se na trati, vytáhnou vás řetězy znovu nahoru, ovšem jen dvakrát. Potom už jen uvidíte pěkný obrázek rozbité buginy, ale co vám je po obrázku, když skončila hra. S přihlédnutím na stáří samotné hry, je grafika na ucházející úrovni, ale zvuk je výborný (myslím že u jiné hry jsem to o zvuku už nepsal) a na hratelnost si zvyknete. Ovšem hra musí mít body za originální myšlenku, takže ji zhodnotím zaběhnutým bodováním a má u mně 75% ze sta. Co mě trochu mrzí je, že se mi ji nepodařilo spustit na mé Power A1200, ale na A600 bezchybně funguje. Hra má už 9 let a stvořili ji lidé od MicroStyle.

### LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

Tak tuto hru jsem chtěl sehnat už dávno, protože zvědavost, jak budou tyto auta vypadat, byla dost silná. Nakonec se mi je sehnat podařilo a to asi před rokem. Ovšem moje očekávání mírně zhatila skutečnost, že mi tato hra silně připomínala hru Crazy Cars (tuto hru tady

nenajdete, protože si na ni moc nepamatuju a znovu jsem ji nesehnal), tedy co se hratelnosti týče. Ale není to taková hrůza, spíše naopak, ale já zkrátka čekal něco nového. Na začátku hry si vybíráte odkud a kam pojedete a dokupujete si různé vylepšení auta za peníze, které vyhrajete, nebo ne. Přesně jsem smysl těch sázek nepochopil (ta moje slabá angličtina), nicméně parkrát jsem nějaké ty prašule vyhrál. Co se grafiky týče, tak je taková průměr, nic víc a nic míň. Při závodu nad vaším protivníkem je označení, abyste věděli, kde se zrovna nachází. Zvuky jsou slabší, ale to nijak nevádí a hře to na kráse moc neubívá. Asi hlavní předností, bude již zmíněná hratelnost, která je opravdu dobrá a pokud u hry chvíli vydržíte, tak si dokonale zvyknete na citlivost ovládání a budete i vyhrávat. Doporučuju hrát s joypadem (CD32, nebo i jiným), což je podle mně u této hry lepší. Hru vytvořili programátoři v dílnách firmy TITUS v roce 94 (stejná firma má na svědomí i výše zmíněné Crazy Cars). Patří do kategorie 1 a své příznivce si jistě už našla.

### XTREME RACING (AR 13,16)

U této hry jsem nejdříve nevěděl, jak o ní mám začít psát. Působí na mně takovým nevyrovnaným dojmem, ale má spoustu prvků, které by jí mohly pomoci k vysokému hodnocení, ve své kategorii 1. Před rokem jsem si pořídil A1200 (a odložil A600) a na hardu byla první verze této hry. Moc se mi to nelíbilo, protože se mi zdála moc hrubá grafika, i když moderní a plně texturovaná. Ovšem počase jsem zjistil (AR13), že se dá grafika vyhladit na 1x1/1x2/2x1/2x2 pixelů (ovšem na holé A1200 to neskoušejte, protože se to zpomalí zvláště pokud budete používat i kameru) a na mé 040 to běhá i vyhlazené naprosto rychle i v kombinaci s kamerou. Ono vyhlazování se dělá klávesami HELP a DEL. Po vyhlazení to už vypadá o poznání lépe, i když je škoda že samotná auta se nemění. Na druhou stranu nejsou všechny auta stejné, ale najdete tu jak buggy, tak dodávku atd. Dvakrát jsem se zmínil o kameře a tak bych měl napsat o čem jde. Na kterékoliv auto si můžete umístit kameru a nasměrovat ji, kam se vám právě líbí. Já osobně jsem zkusil umístit kameru na své auto a otočil jsem ji směrem vzad. To je podivná, když v horní polovině jsem já a v dolní polovině vidím co se děje zamnou. Možná trochu chaotické, ale sranda. Na tratích jsou rozmístěna označená místa, které když přejedete tak buď zrychlíte, a nebo dostanete nějakou zbraň, kterých je dost a jedna lepší než druhá. Přejet kolemjdoucího, taky není v této hře nic neobvyklého atd. V průběhu hry stisknete ESC a budete mít co nastavovat, protože nastavit se dá všechno na co si jenom vzpomenete. Jinak jsou ve hře funkční klávesy: F1-F10, +/-, DEL, HELP a kurzorové. Jenom zkoušejte. Hra je pro: od

jednoho hráče a až sedm ovládaných Amigou, až po 2x4 hráči u dvou Amig propojených sériovým kabelem. Je přítomen i bojový mód, kdy jediným smyslem je zlikvidovat všechny a sám přežít. Po zvukové stránce by se dalo i vylepšovat, ale současný stav je vyhovující. Hra samotná má už i verzi 2.0, ale rozdíl vám nepopíšu, protože version 2.0 nemám.

Hru vydali mistři z firmy SILLTUNNA SOFTWARE LTD. v roce 95 a už půl roku po uvedení verze 1 přišla verze 2 a několik datadisků.

### ZÁVĚR

Amigisté a Amigistky. Dva měsíce jsem hrál všemožné auta a autíčka a musím napsat, že to na mě dolehlo. A je třeba přiznat, že pořád ještě nevyšla hra, která by měla důstojné pojetí vzhledem ke své době vydání. Gigantické tituly, jako NEED FOR SPEED, CARMAGEDDON a další ještě skutečně nemáme a našel jsem pouze dvě hry, které by se z velkým sebezapřením, mohly alespoň přiblížit modernímu trendu. Jsou to FLYIN' HIGH a XTREME RACING, které mají plně texturovanou grafiku, ale přesto by potřebovali ještě o nějaký ten stupeň vylepšit, aby se dali hrát na Amize postavené vedle PíCíčka s NFS. Od doby, kdy byly Lotusy a Super Cars hity už skutečně uplynula spousta vody, ale tvůrci se na toto odvětví nějak vykašlali a nové hry tohoto typu až na slabší výjimky, zkrátka nejsou. Co z toho, že si většina z nás pořizuje nákladné PowerPC karty, když to výrobce her nechává celkem klidnými. V očekávání je hra WILD TRACKS, která by snad měla tento stav zlomit, ale ještě se ani neví, kdy tato hra bude a jestli skutečně bude vypadat, jako NEED FOR SPEED. Tvůrci slibují, že bude ještě lepší, čemuž osobně nevěřím, ale bylo by to super. Ještě k tomu které hry tu nenajdete. Ač jsem se snažil sebevíc, tak všechny hry s auty jsem nesehnal a až jsem se divil, kolik jich vlastně existuje. Jedná se o tyto tituly: FORMULA ONE GRAND PRIX (AR16, Fénix 7), LEADING LAP (AR21), ROAD KILL, LAST LAP (AR12), KNOCK OUT II (AR18-19, Fénix 2), BURN OUT (AR25), WHEELS ON FIRE (AR28, Fénix 3), STREET RACER (AR31), JAGUAR XJ 220 (Fénix 4), VIRTUAL GRAND PRIX (AR43) atd. Toto jsou hry o kterých sice vím, že existují, ale nikdy jsem je nehrál a tak by nebylo na místě o nich psát. Skutečně vyšlo na Amigu velké množství aut a je z čeho vybírat. Když pomenu PC hry, tak si musí vybrat snad každý podle svých představ, bez větších problémů. Celková kvalita těchto her je na vysoké úrovni a je i vidět, že tvůrcům nechyběly ani nápady, jak nalákat nové hráče. Myslím, že největší předností je u Amigáckých aut, hlavně hratelnost! Skutečně málokterá hra se špatně ovládá a pokud se taková najde, tak s tréninkem jí taky "každý" zvládne. Na druhém místě je grafika, která je v některých hrách opravdu krásná (MAX Rally, All Terrain Racing, F17 Challenge) a i když herní průmysl míří spíše k texturovaným prostředím, tak tyto hry budou pěkné pořád. Na poslední místě jsou zvuky a hudební doprovody. Tady by bylo opravdu co vylepšovat. Až na světlé výjimky jsou zvuky dost podprůměrné. S hudebními doprovody je to už lepší, ale skutečně na posledním místě jsou zvuky.









# 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. Vystříhnete 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 25-36 si lze objednat telefonicky či písemně na dobírku za 15,- Kč/kus + poštovné. Minimální objednávka je 5 kusů. Tuto částku nehradte 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 ústav: 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, zaplatte 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, Radlinského 27, 811 07 Bratislava, telefon 07/354961, 354979, 354980. 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 národními 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 zveřejnit řádkový komerční inzerát, zašlete složenkou na adresu redakce 200,- Kč za každý inzertní kupon. Kopii složanky 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 zastížení.

## 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 složanky do oddílu „Zprávy pro příjemce“ vyplňte následující údaje:

**Rodné číslo** (podle něj budete veden v evidenci)

**Čísla které objednáváte** (např. AR CD 2,3,4 či AR CD 2-4)

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 periodicitu 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, 4

# Změna v CVD a APD

Vzhledem k vydávání AMIGA Review CD se logicky snížil počet zájemců o disky, které jsme vydávali k časopisu. Proto počínaje číslem 49 budou zrušeny APD disky, avšak od téhož čísla budou k časopisu přibalovány dva coverdisky (CVD). Prodejní cena dvou disket CVD bude 40,- Kč, tj. o deset korun méně než stály APD disky. Cena pro předplatitele je 35,- Kč. Všichni předplatitelé, kteří již mají objednaný časopis do čísla 54 si nyní mohou jednoduše doplatit i CVD disky. Stačí zaplatit 210,- Kč (6x 35,-) na náš účet a jako variabilní symbol uvést rodné číslo (nemusíte znovu posílat kupon - podle částky a var. symbolu platbu sami zařadíme). Platba však musí být provedena nejpozději 14 dní před vyjitím čísla 49.

# Seznam prodejen AR

Časopis AMIGA Review je distribuován do stánek a prodejen firmami PNS a Transpress. Do následujících prodejen je dodáván časopis přímo vydavatelem a tudíž zde lze kromě časopisu zakoupit i obě disky (CVD i APD) a zároveň i AMIGA Review CD.

Praha  
Brno  
Havířov

Klub602, Martinská 5  
Knihkupectví Ryšavý, Česká 31  
Javosoft, Svornosti 2



# AMIGA<sup>®</sup> 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.