

53

3/4
2000

AMIGA REVIEW

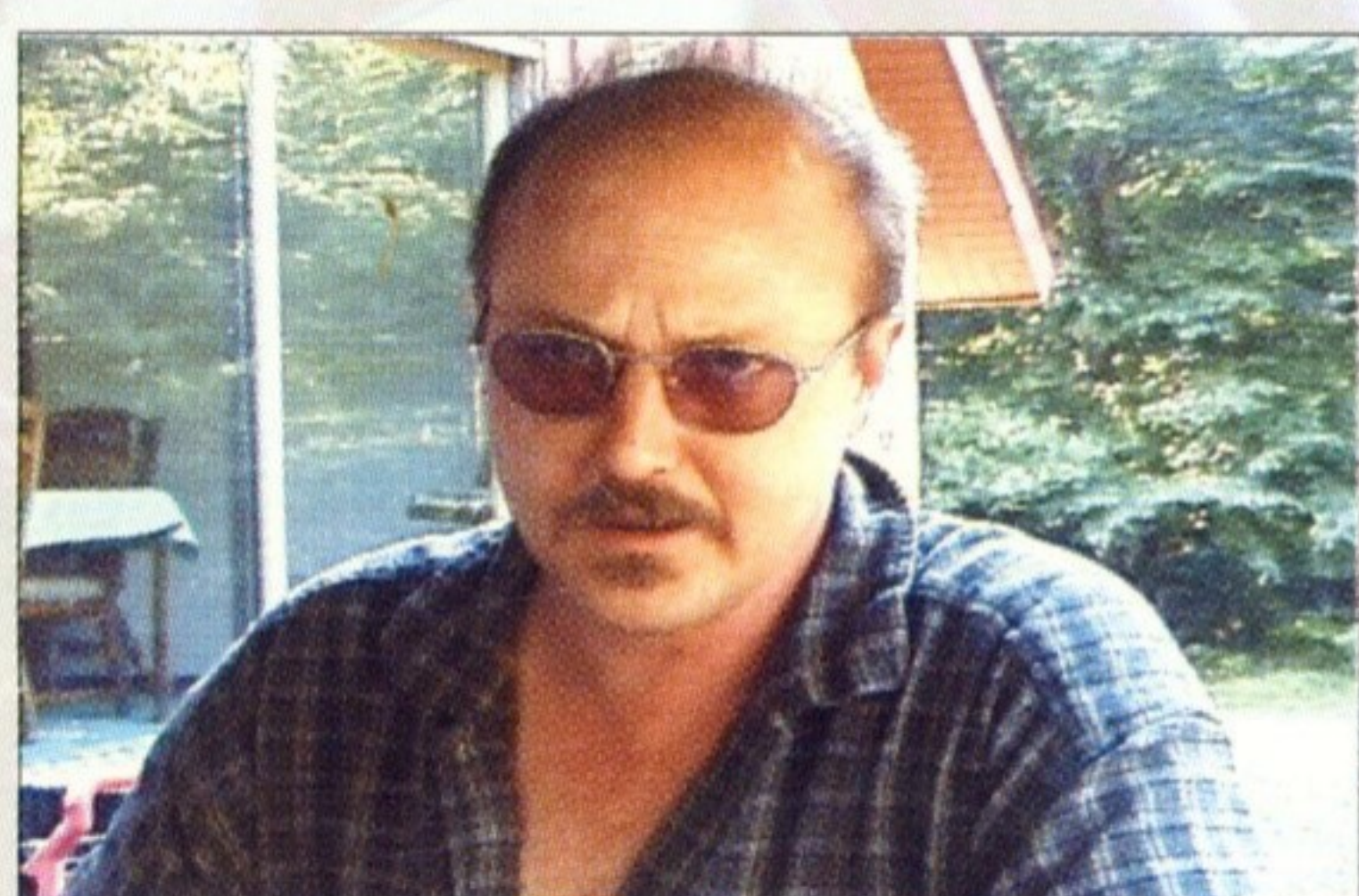
CENA 59 Kč (S DISKETAMI 99 Kč)

Apocalypse 2k

Pozvánka na nejnovější
českou Amiga párty

Interview s greenboyem

Exkluzivní rozhovor s
leaderem konsorcia
Phoenix



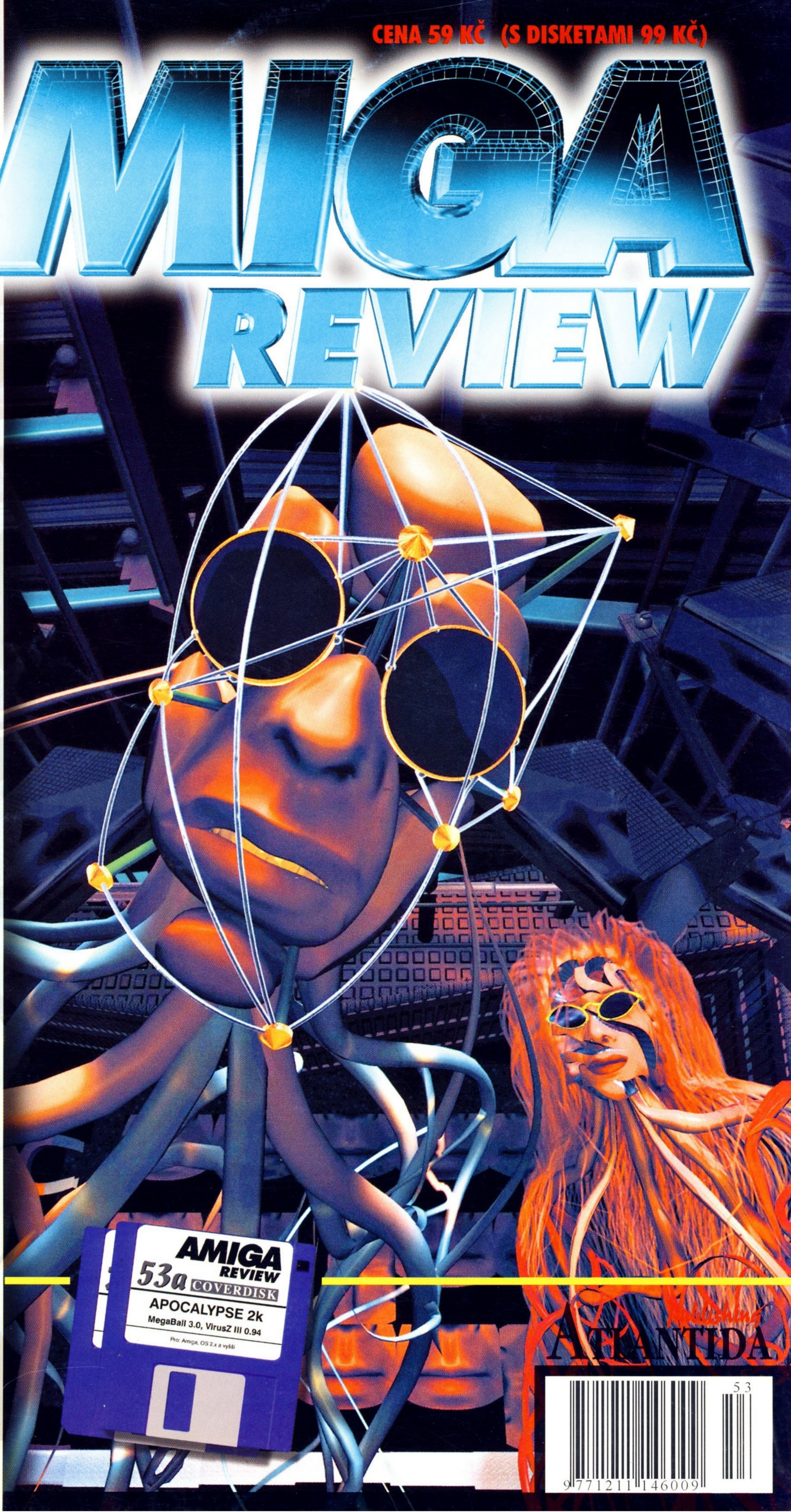
PhotoFolio V2.0

uspořádejte si obrázky

AMIGA MAX

Foundation: Director's Cut

re-edice RT strategie



AMIGA
REVIEW
53a
COVERDISK
APOCALYPSE 2k
MegaBall 3.0, VirusZ III 0.94
Pro: Amiga, OS 2.x a vyšší



Máte již všechny čísla AMIGA Review CD?

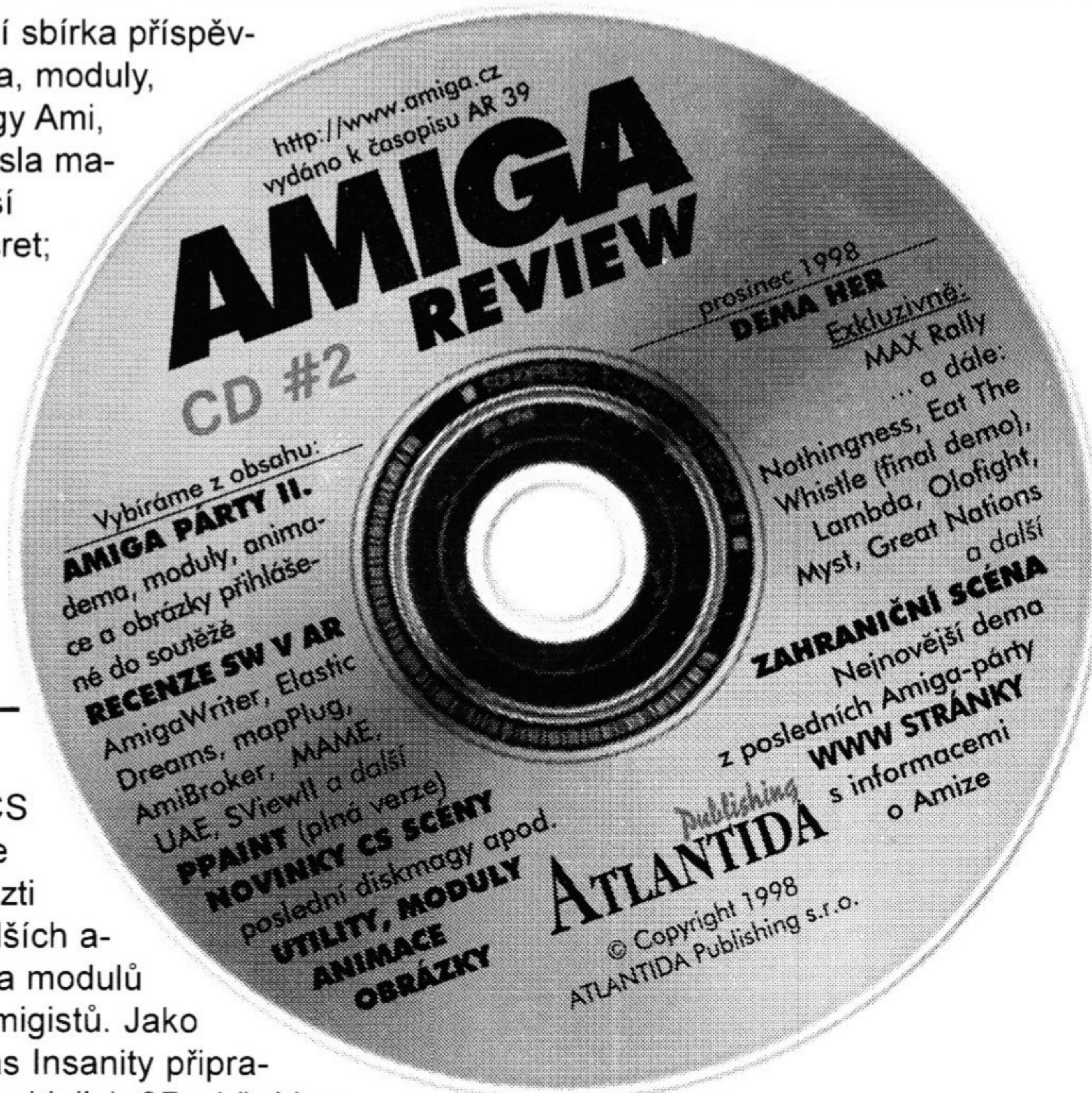


Archiv české scény: diskmagy Guru, Exit, AmigaCS, TopSecret, AmigaPositive, AmigaStorm, Magic, AWB magazin, MIPreport a další; demo od českých skupin Vectors, Division, Insanity, Pici, HMC, 4TM a další; hudební moduly od slavných skladatelů jako Trixie, Wolf a dalších; hry od českých autorů: Sinuhed, 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: demo 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. (demo, 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 demo komerčního software recenzovaného v AR 35-39 (AmiBroker, AmigaWriter, ElasticDreams, GoldEd, emulátory NESu, SNESu, Spectra, UAE, MAME); demo od skupin Appendix, Floppy, Tulou, Scoopex, Venus Art a dalších; demoverze her MAX Rally, Nothingness, Eat The Whistle, Lambda, OloFight, OnEscapee, Myst, Great Nations a další; mnoho hudebních modulů, zajímavých utilit pro grafiku, internet, PPC a další; WWW stránky s informacemi o Amize.



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

Zahraniční software: plné verze her BurnOut od Vulcan Software a FMV Murderer, demoverze Virtual Grand Prix, Nuxelia, Tanx, Enzimas a dalších, amigovské porty Hexena a Heretica včetně PPC verzí a sharewarových WADů; unikátní sbírka produkce zahraniční Amiga-scény: demo, 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).

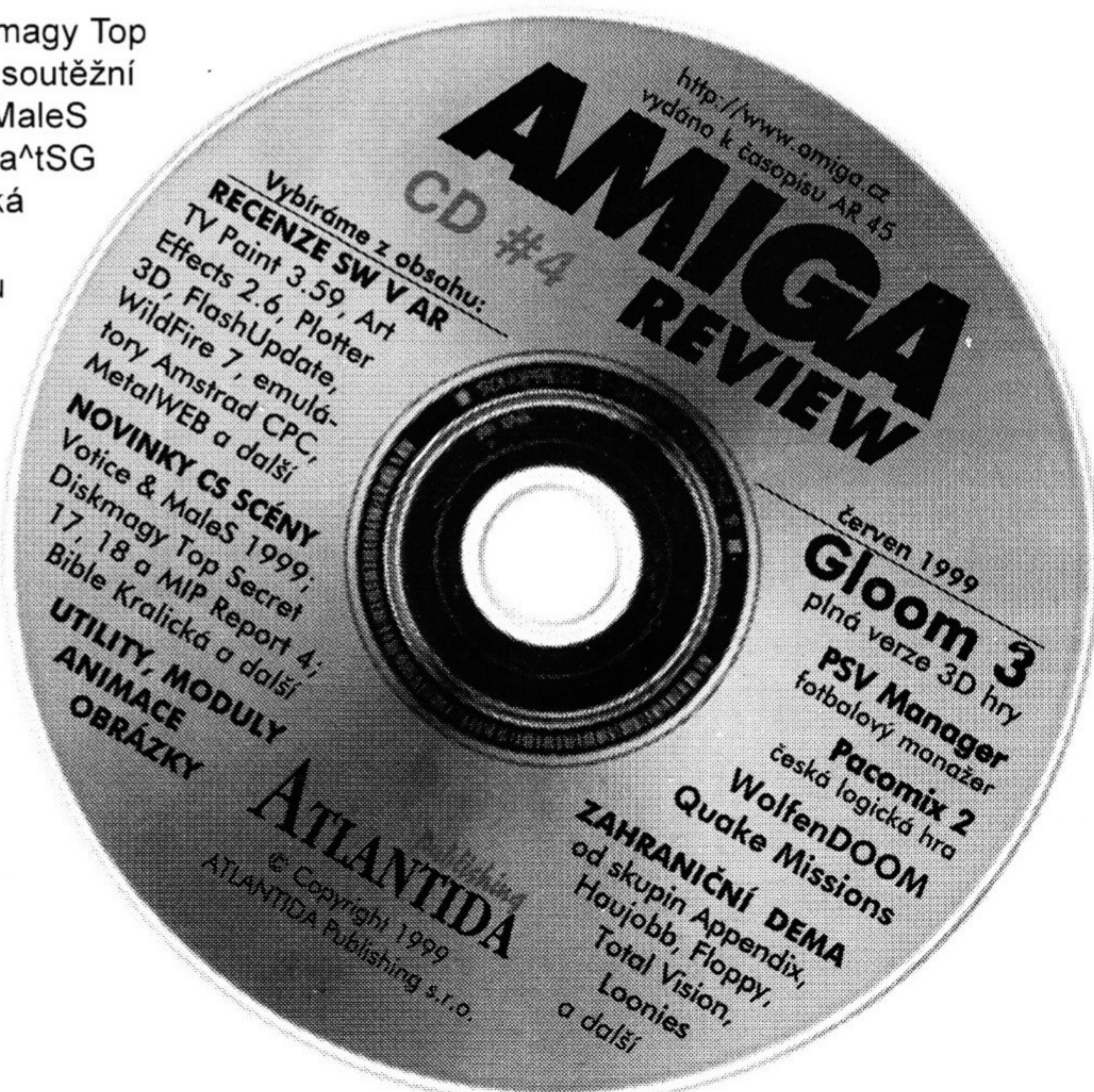


Česká scéna: čerstvé diskmagy Top Secret 17 a 18, MIP Report 4, soutěžní příspěvky z akcí WorkShock III. a MaleS '99, Bible Kralická, moduly od Hollowmana^tSG

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

Zahraniční software: Plná verze hry Gloom 3, základní verze fotbalového manažeru PSV Eindhoven Manager, Hallenturnier, Ancient Domains of Mystery, mise z cyklu WolfenDOOM, přídatné mise (partial a total conversions) pro Quake, demo her SpaceStation 3000, BomberBlaster, Great Nations 1.2, Phoenix Fighters, Nuxelia a d. Zahraniční scéna: demo 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

Šéfredaktor AMIGA Review:
Tomaš Benda
benda@amiga.cz

Šéfredaktor Amiga MAX:
Josef Komárek
joe@amiga.cz

Redakce a přispěvatelé:
Luboš Němec, Pavel Čížek,
Radim Demel, Petr Mareš,
Petr Krenželok, Andrej Bunta,
Jan Krajíček, Lenka Čížková,
Michal Kovář, Radek Hrdlička,
Petr Hudeček, Jan Pečenka,
Jan Konečný, Tomáš Chládek,
Boleslav Kristen, Tom Przybyla,
Miloš Demel

Obálka:
Archiv SGI

Sazba:
ATLANTIDA Publishing

Tisk:
Tiskárna Moldau Press

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

Periodicita:
dvouměsíčník

Distribuce:
Transpress, PNS a ostatní

Předplatné v ČR:
ATLANTIDA Publishing s.r.o.
Čechova 4, 170 00 PRAHA 7
tel.: (02) 33371781
e-mail: předplatne@amiga.cz

Předplatné v SR:
ABOPRESS s.r.o.
Radlinského 27
830 00 BRATISLAVA
tel.: (07) 52444979 - 80
e-mail: abopress@napri.sk

Cena:
59 Kč, 99 Kč s CVD

MK ČR 6824
ISSN 1211-1465

Podávání novinových zásilek
povolila Česká pošta s.p.,
Odštepny závod Praha
čj. nov 5162/95
ze dne 12. 5. 1995.

ATLANTIDA Publishing

© 2000 ATLANTIDA Publishing
Všechna práva vyhrazena.
Žádná část nesmí být šířena bez
písemného svolení vydavatele.
Ochranné značky a obchodní
známky výrobků uvedených
v časopisu jsou majetkem jejich
vlastníků.

Slovo editora



Vážení přátelé,

téma dnešního úvodníku bude poněkud netradiční. Po několika letech, kdy jsem v AMIGA Review přečkal ty nejhorší časy pro Amigu, jsem dospěl k rozhodnutí předat šéfredaktorský post někomu dalšímu. Amiga jako taková snad nyní nabere dech k dalšímu obrození a je na čase, aby se totéž stalo i s časopisem. Za zhruba pět let, kterých jsem aktivně AR věnoval, jsem se snažil připravovat časopis tak, aby co nejvíce vyhovoval vám - čtenářům.

Důvody mého odchodu jsou čistě osobní - jsem o něco starší, mám již také jiné ambice a ti z vás, kteří mě znají blíže, vědí, že jsem měl vždy širší okruh zájmů než jen samotnou Amigu. Zkrátka nastal čas vykročit jiným směrem. Zdaleka to ale neznamena, že bych se o Amigu jako takovou přestal zajímat - jsem přesvědčen, že se s vámi a s Amigou ještě někdy v budoucnu setkám.

Další osud časopisu bude nyní ležet na bedrech vám zcela jistě známého Joea a já mu přeji v jeho práci co nejvíce úspěchů a radosti.

Samotný obsah dnešního AMIGA Review se nám podařilo naplnit samými příjemnými zprávami a událostmi. Nám všem, kdož se o Amigu zajímáme, přeji, aby jich bylo čím dál tím víc.

Na shledanou

Tomáš Benda

Tomáš Benda

OBSAH



INFORMACE

- 4 AMIGA Review CVD
čím si naladujeme disketovky?
- 4 AMIGA Review CD #5
stále ještě ho nemáte?
- 6 AMIGA Review News
co je nového ve světě Amigy
- 8 Co se děje kolem Amigy
pravidelný komentář Petra Krenželoka
- 10 Executive Update - 10. březen 2000
s čím před nás předstoupili představitelé Amigy
- 12 Téma: Phoenix Platform Consortium
interview s greenboyem
- 19 Back To The Roots
aneb návrat ke kořenům Amigy

SCÉNA

- 16 Apocalypse 2k
repríza úspěšné podzimní párty se blíží
- 17 R/R Milenium Meeting
...a poté si můžeme odskočit na párty do Polska

SOFTWARE

- 20 Frogger 1.5x
přehrávání MPEG videa pro všechny procesory

- 24 PhotoFolio V2.0
uspořádejte si své obrázky
- 26 GlowIcon Collection
nové ikony i na vaší staré Amize
- 28 Alcuin 1.1
emulátor programovatelného kalkulátoru
- 29 Aminet 35

WORK

- 30 Webdesign na Amize - #3
třetí část seriálu
- 32 Imagine 5.0 - #14
pokračování seriálu o 3D modelování a animaci

AMIGA MAX

- 34 Herní drby - novinky z herního pole
- 35 Hry z Aminetu IV.
plácáme do míčku aneb arkanoidy mezi námi
- 37 Foundation - Director's Cut
re-edice proslavené strategie

REDAKČNÍ RUBRIKY

- 38 Kupóny, AR Bazar, Soukromá inzerce
- 39 Předplatné a AMIGA Review Bazar



AMIGA REVIEW COVER DISK

APOCALYPSE 2k

Horizontal Lamerz jsou zpátky a připravují první jarní párty roku 2000 - Apocalypse 2k. Párty se koná ve dnech 29.4. - 1.5., čili od soboty do stále ještě volného pondělí. Bližší informace a pravidla pro soutěže naleznete na straně 16, prostřednictvím našeho coverdisku si můžete vychutnat pozvánku v podobě intra. Všichni majitelé počítačů Amiga jsou srdečně zváni!

VIRUSZ III

Verze: 0.94 - Dirk Stoecker
Systém: OS 2.0 a vyšší
Typ: beta

Dirk Stoecker převzal vývoj tohoto oblíbeného antivirového systému a tak se již můžeme těšit z nové verze...

FROGGER

Verze: 1.51 - B. J. Sebo
Systém: OS 3.0
Typ: shareware

Přehrávač MPEG souborů a Video CD, recenzovaný v tomto čísle. Archiv obsahuje programy pro 68k i PPC.

MEGABALL

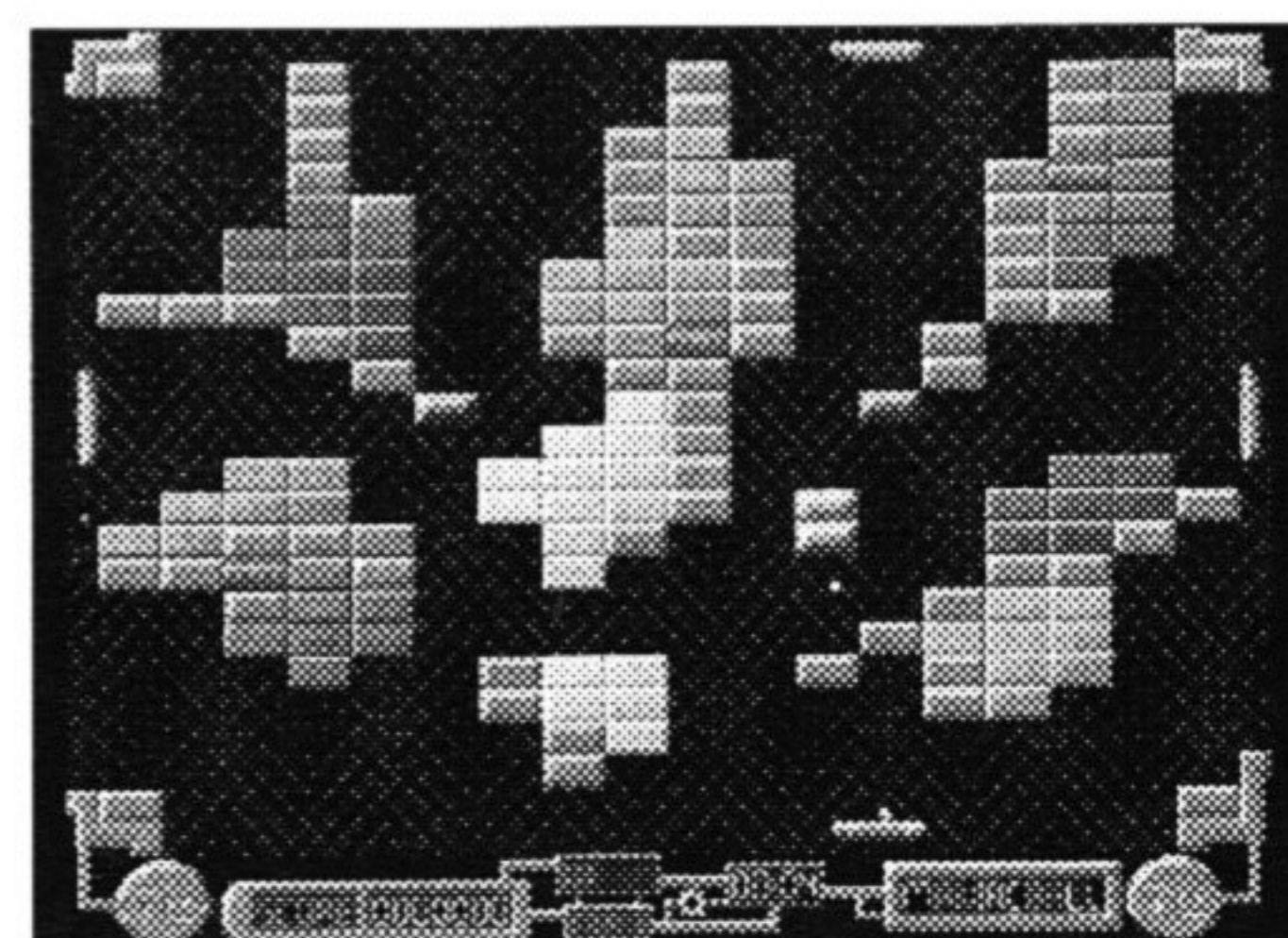
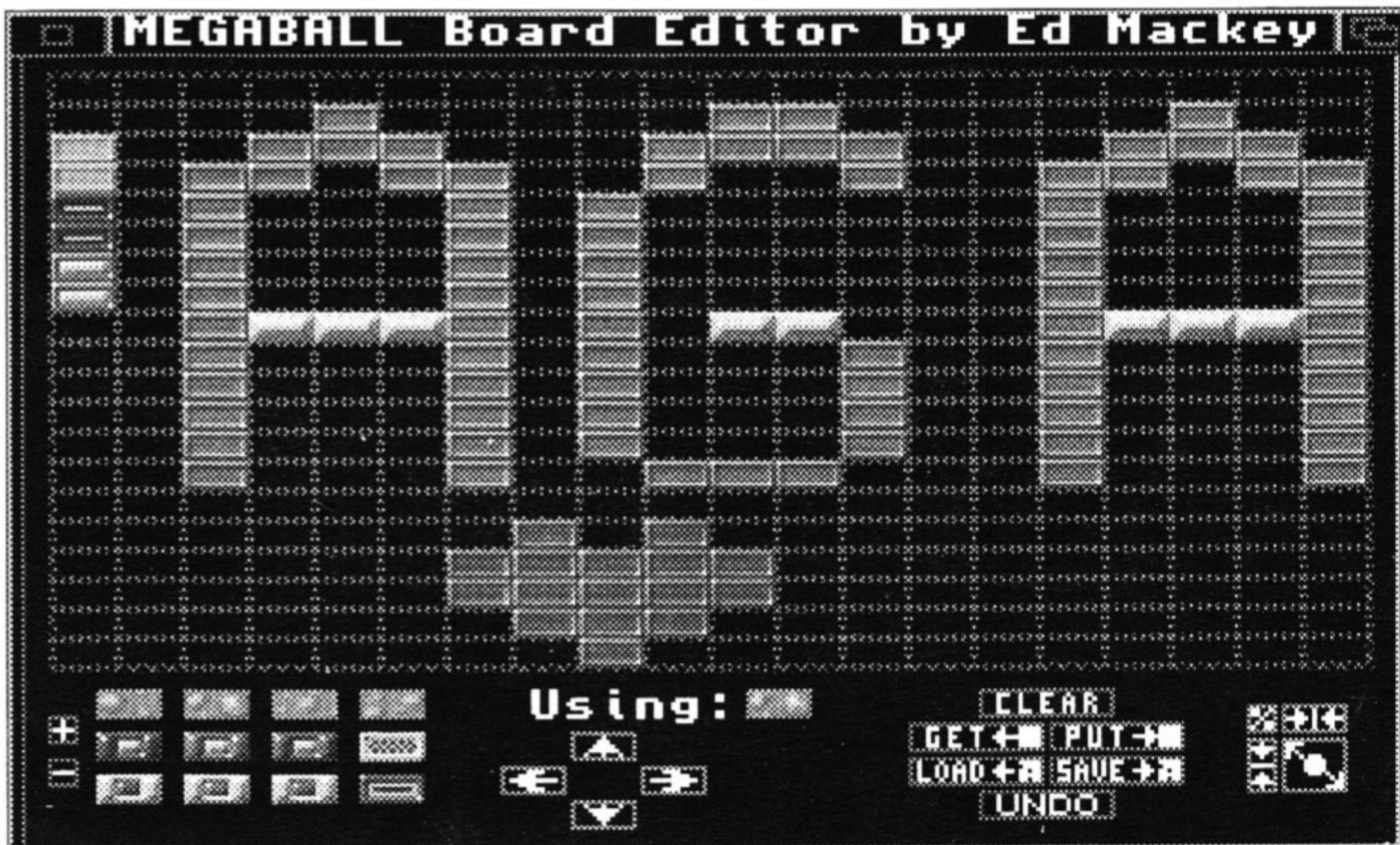
Verze: 3.0 - Ed Mackey
Systém: OS 1.2 a vyšší
Typ: shareware

Jestli už jste dlouho nic nezničili, zahrajte si MegaBall, jeden z nejlepších klonů Arkanoиду pro Amigu. Funguje na všech strojích!

MANIACBALL

Verze: 1.5 - Peter Elzner
Systém: OS 2.0 a vyšší
Typ: freeware

Druhá hra, která se váže již ke čtvrtému dílu přehledu her z Amigu. Je pěkná, ale už kvůli názvu bych si na ni radši dal pozor... :-)



AMIGA REVIEW CD #5

O ARCD#5 jsme se v našem časopise už několikrát zmiňovali. Jelikož však někteří čtenáři stále nad koupí tohoto CD váhají, přinášíme na obvyklém místě přesnější údaje o obsahu ARCD5.

Utility

Na ARCD5 se nacházejí veškeré programy, které byly popisovány v AR číslech 46-47 a 48, a to buď ve formě freeware či shareware, nebo jako demoverze komerčních produktů. K tomu ještě přibyl velké množství dalšího databázového, grafického, internetového, hudebního a systémového software. Na ARCD #5 jsou též umístěny i plné verze programů GoldED 4.8.0, CygnusEd 3.5, ArtEffect 1.5 a Directory Opus 5.5. Utility zabírají celkem přibližně 220 MB.

Scéna

Mnozí z vás nás žádali, abychom na ARCD umístili i fotografie z různých domácích Amiga párty. Tímto vaše přání plníme a na ARCD5 najdete snímky z jarních Votic a MaleSu, letního MIPu 5 i zářijové Apocalypse99.

Z posledně jmenované akce jsme na ARCD5 umístili takřka kompletní sbírku soutěžních příspěvků, vyjma pouze nejdelších animací. Adresář české scény zabírá 114 MB. Když už jsme u amigistických sešlostí, nezapomněli jsme ani na zahraniční scénu. Z té jsme pro vás připravili nejnovější projekty skupin MaWi, Floppy, Mankind a dalších, kolekci dem od skupiny Tulou a mnoho dalšího. Celkem 66 MB.

Hry

Kromě dem několika komerčních her (např. Alien F1 - Virtual Grand

Prix) naleznete na CD i jeden bonus, a to hru z české produkce. Pavel Štěpán nám pro CD#5 poskytl plnou verzi Permonie. Slíbený update manažeru PSV jsme díky jeho chybovosti vyřadili a objeví se až na dalším CD, vyjde-li nová verze.

Data

Naši čtenáři také volali po tom, abychom na CD umístili internetové stránky týkající se Amigy. Najdete tu tedy zpravodajské stránky Czech Amiga News a archiv české e-mailové amiga-konference.

Kromě nich tu po dlouhé najdete i spoustu modulů (několik i



od domácího autora Ricka) všech žánrů, na své si tedy jistě přijde každý.

Ještě váháte?

První ohlasy od našich čtenářů naznačují, že nám podařilo sestavit pro české Amigisty mimořádně zajímavé CD, což by pro vás měl být dostatečný důvod k tomu, abyste si jej utíkali koupit.

Co vyšlo na ARCD #6?

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

Stručný přehled obsahu ARCD #6

Jako obvykle na cedéčku najdete adresář AR věnovaný programům, o nichž se objevila zmínka v posledních číslech AMIGA Review - namátkou to jsou programy akMPEG, MooVid, několik verzí WinUAE a UAE pro různé platformy, emulátory počítačů Oric Atmos a Apple II, obsahy posledních APD disků, spousty drobných utilit, o jakých jste se mohli dočíst v rubrikách "Malé, ale užitečné".



Mimo to najdete na ARCD nový adresář Aminet, v němž jsou umístěny poslední novinky Aminetu.

Nebudou chybět ani hudební moduly, které jste nám zaslali, obrázky z některých Amiga setkání, jež proběhla v Čechách, samozřejmě stejně jako minule najdete na cedéčku i poslední zprávy Czech Amiga News a příspěvky české amiga-konference, jež se v ní objevily; obojí ve formátu HTML.

V herní části se můžete těšit na demoverze titulů WipeOut 2097 pro PPC (exkluzivní recenze v Amiga MAXu č. 22/AR51), Codename: Hellsquad (ex-HellPigs), Homeland, Light Force, zbrusu nové demo formulí Virtual Grand Prix, nádejně strategie Exodus a dalších her. Samozřejmě tu najdete všechny popisované v seriálu o hrách z Aminetu.

Pozadu nezůstane ani zahraniční scéna, najdete tu nejnovější demo i hudební moduly. Bonbónkem pro milovníky dobré hudby jsou "empéetrojky" od norského skladatele Ugresse.



Smršť plných verzí her na ARCD#7!

Novinky z Aminetu

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

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

HTML stránky

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

REBOL je tu pro vás!

S potěšením vám musíme také oznámit, že jsme získali souhlas společnosti REBOL Technologies k umístění jejich domovských

stránek, jakož i povolení k uveřejnění systému REBOL/Core na ARCD. Pokud se tedy budete chtít ponořit do tajů REBOLu, ARCD #7 vám přinese vše potřebné: manuály, popisy, ukázkové skripty i vlastní systém. Co víc si můžete přát?

Scéna, scéna a ještě jednou scéna

Samozřejmě vám přineseme i novinky jak z české (např. demoverze české strategie Killing War), tak i ze zahraniční scény (všechny dostupné soutěžní compos z The Party 99). Pokud jste neměli čas zúčastnit se jed-

notlivých parties, budou pro vás na ARCD připraveny adresáře s fotografiemi z české Males II - Milenium a z polské party Satellite 99.

Dema, obrázky, moduly, animace....

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

Hry!

Velikým šlágrelem tohoto ARCD je herní sekce. Nenajdete tu jen nej-

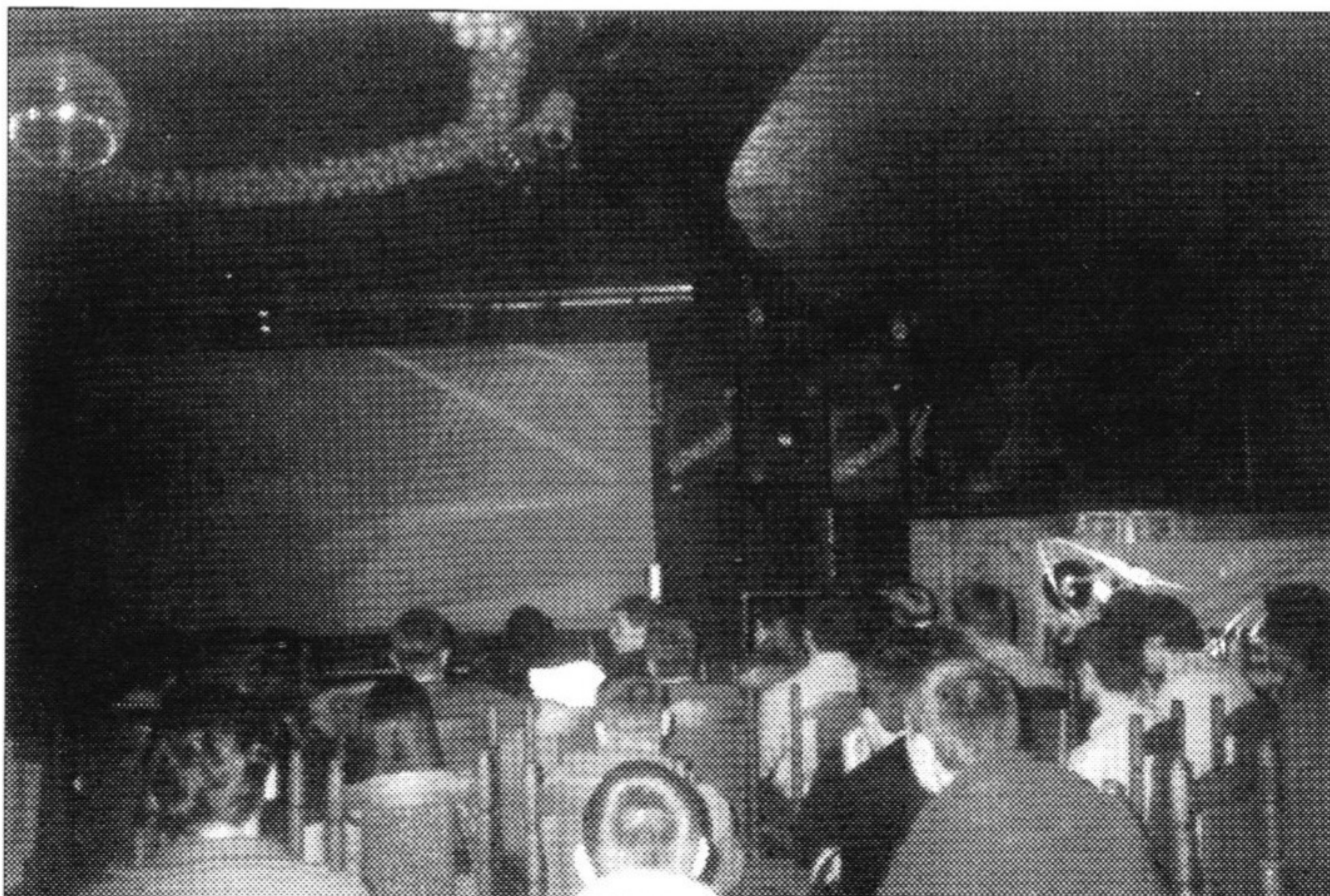
novější demo a mnoho sharewareových her z Aminetu (včetně titulů ze seriálu o PD hrách), ale také **objemnou várku plných verzí starších her!**

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

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

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

Přejeme příjemnou zábavu!



Krátké zprávy

AmigaMozilla

Na domovskou stránku projektu byly umístěna zdrojová data pro zájemce o spolupráci na dokončení. K dispozici jsou i nejnovější verze gmake, gcc a klientu CVS. Kdo se chce podílet na vývoji, nalezne všechny potřebné nástroje na stránce projektu.

<http://home.att.net/~Amiga401/amigamozilla.htm>

Výprava do minulosti

Pokud ještě existují vlastníci a uživatelé staré A500, mohli se setkat s problémem nemožnosti podstatného rozšíření paměti. Tomu je již konec. K dispozici je opět A500 Power Board, která nabízí následující funkce:

- rozšíření paměti o 512K, které je možné nastavit jako paměť typu fast nebo chip (podle verze Agnusu)
- 512K ramdrive
- hardwarová emulace PC (16-bit NEC CPU) a
- zabudované hodiny

Cena výrobku je 35 Euro včetně poštovního a balného na evropském kontinentě. Distribuovat by jej měla i společnost GTI.

<http://www.compcity.nl/>

AmiJoe

Společnost Metabox AG uvedla na otázku, zda "hodlá brát zřetel na žádosti uživatelů (US, SCSI atd.)" jako odpověď, že "jistě". K tématu G4 a grafických rozšíření odpověď zněla "Karta pro G4 je připravena a chceme ji již brzy představit veřejnosti. Stane se tak poté, co shromáždíme všechny potřebné součástky pro výrobu. Pokud jde o grafiku, výběr byl omezen kvůli přístupu většiny výrobců čipů a mechanickým požadavkům. Ale to je již také vyřešeno."

<http://www.metabox.de/>

Amiga Inc se přestěhovala

Prostory obchodního centra Snoqualmie Ridge ožívuje ruch způsobený rozrůstající se základnou nejnovějšího nájemníka z oblasti high-tech, firmy Amiga, Inc., která se 1. března přestěhovala.

<http://www.amiga.de/>

Nový IRC kanál pro internetové hry na Amize

K dispozici je nový IRC kanál určený pro setkávání všech amigistů a hraní internetových her, jako je například HBMonopoly, Freeciv, Great Nations, Netris, Hexen a Descent. Připojit se můžete k #multiplayer na Amiganetu. Další informace:

<http://amiga.org/irc/>

WarpUp V5

Na WarpUp mailing list dal Sam Jordan informace o nové verzi WarpUp V5. Pracuje se na nové verzi jádra WarpUp. Autor emulátoru FusionPPC obdržel experimentální verzi knihovny, která opravuje problémy, s nimiž se potýkal, a přidává nové možnosti, které po-

Pokračování na straně 7

AMIGA

NEWS REVIEW

Výstava Amiga 2000

Ve dnech, ve kterých finišovala příprava tohoto čísla AR, proběhla v St. Louis výstava Amiga 2000. Co se na ní mohlo zajímavého odehrávat?

Předně organizátoři výstavy přislíbili, že jeden návštěvník bude mít možnost vyhrát nový Amiga Developer System. Tuto dohodu zajímavou cenu věnovala mateřská společnost Amiga, Inc.

Amiga také představila některé ze svých nových partnerů a den dva po zahájení začaly ven prosakovat krátké, víceméně slibné zprávy, jako například:

- 117 stávajících aplikací bude portováno na nový Amiga OS

the Gateway Computer Show *Amiga 2k*

- Espial pro Amigu vyvíjí 800kB Java browser
- objeví se nová verze Scaly
- Newtek uvolnil zdrojové kódy Flyera a Toasteru
- design nového stroje navrhli animátoři z Disney Corp.

+ množství informací o novém systému i OS

V příštím čísle AR se tedy dočtete spoustu podrobných informací ze show, která - doufejme - pozvedne prapor Amigy zas o něco výše.

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

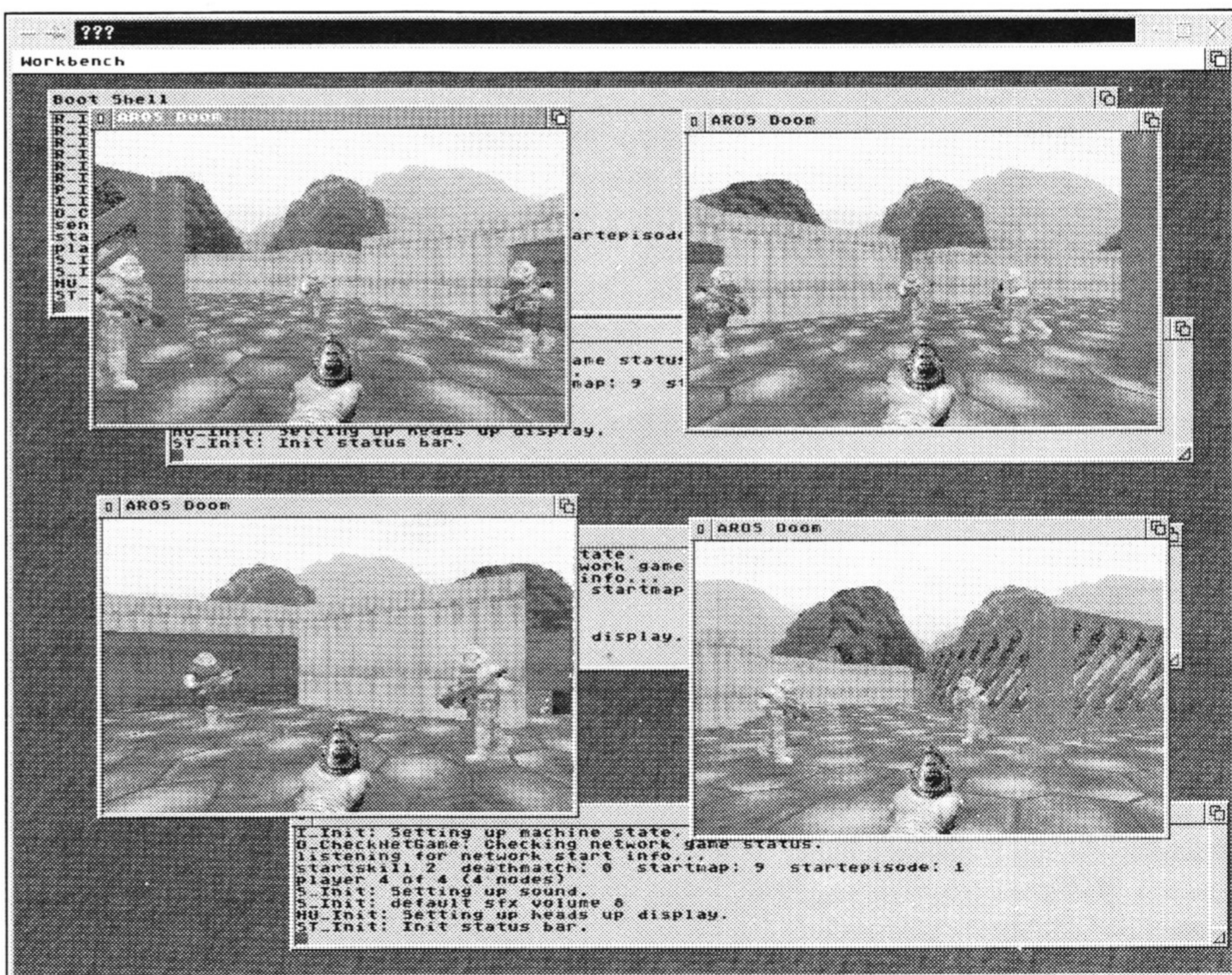
AROS

Podle Aarona Digulla i nadále "přetrvávají problémy s vývojem nativního i386 AROSu s EGCS, které měly být již vyřešeny". Na webovskou stránku bylo přidáno několik nových záběrů obrazovky - tentokrát je na nich DOOM v prostředí AROSu (mj. je to jediný klon DOOMa, ve kterém mohou hrát spolu až čtyři

hráči na jednom počítači - ovšem vejdou-li se ke klávesnici...).

Na AROS byl v poslední době také implementován emulátor MAME, takže v současné době je i AROS jednou z největších (cca 2000) pokladnic her.

<http://www.aros.org/>





ARCD #8 právě vychází

A je to tady! Další AMIGA Review CD, tentokrát s pořadovým číslem #8. Co všechno vám toto CD-čko přinese, pokud si jej zakoupíte? Čtete dál!

Novinky z Aminetu

Jako obvykle vás v tomto oddíle čeká to nejnovější a nejzajímavější z toho, co se za minulé dva měsíce, které uplynuly od vydání posledního ARCD, objevilo na Aminetu.

Samozřejmě, že na CD najdete programy zmiňované v recenzi "Aminet 35" (viz strana 23) - např. tituly MetalWeb 4, MetaView... Z nejžhavějších novinek vás upozorníme na upravenou verzi populárního souborového manažeru Directory Opus v4.14JR, přehrávač MPEG animací akMPEG, preview nového Image Engineeru v3.41 apod.

Software recenzovaný v tomto AR

Pochopitelně se setkáte i s programy (v případě komerčních programů s demoverzemi nebo staršími verzemi), o kterých se píše na následujících stránkách. Jedná se o programy Frogger, Photofolio, Alcuin a s adresářem věnovaným systému GlowIcon.

HTML stránky

Jako vždy, i na tomto CD se můžete setkat s archivem české amiga-konference (amiga@list.gin.cz), se souhrnem posledních zpráv, které byly uveřejněny na Czech Amiga News (<http://www.realdreams.cz/amiga/indexCZ.html>) i s aktuálním balíkem české lokalizace v podání stránek české sekce ATO (<http://ato.vapor.com/czech/>)

A co scéna?

V oddílu věnovaném amiga-scéně se v česko-slovenské sekci objeví závěrečné číslo diskmagového projektu Top Secret, interaktivní pozvánka na párty Apocalypse 2K (viz strana 16), v části věnované světové scéně vám přine-

seme některá compa ze Sattelite 99, se kterými jste ještě neměli šanci se seznámit.

Dema, obrázky, moduly, animace...

Jako vždy dostanete i nyní svou dávku hudebních modulů, mp3 apod. Zejména vás chceme upozornit na "akční film z beta verze hry Nightlongu (připravovaná hra od Clickboomu). Film byl natočen ruční kamerou původně pro interní účely...". Takže i zde se máte čeho dočkat!

Hry!

Naprostou bombou, na kterou se můžete těšit před zakoupením ARCD #7, je **obrovská várka her** z dřívějších herních automatů. Ty rozběhnete pod emulátorovým systémem M.A.M.E, který bude na CD také umístěn (v současné době na něj existuje cca 2000 her!). Samozřejmě bude další **hromada PLNÝCH** amigáckých her.

Co vy na to?

Bankrot Phase 5

26. ledna 2000 byl na majetek společnosti phase 5 podán návrh na konkurs z důvodů platební neschopnosti. Zároveň příslušný soud přikročil k zahájení procedur vyřizování tohoto návrhu. V průběhu procesu vyřizování návrhu na konkurs probíhají jednání o možnostech a pokračování vývoje v oblasti Amiga technologie s možnými zájemci o koupi. Bude tak dosaženo pokračování nyní probíhajícího vývoje a podpory nových produktů, zejména akcelerační karty s G4.

Každý zákazník, který si předobjednal a předplatil výrobky od phase 5 digital products, bude písemně informován o svých právech ve chvíli, kdy začne proces vyřizování konkursu.

<http://www.amiga-news.de/>

Open Directory Opus v 4.12JR

GPSoftware zveřejnil zdrojový kód programu DirectoryOpus 4.12 pod systémem licencí GPL. Na jeho základě Jacek Rzeuski připravil Dopus4.12JR. Změny, které upravený program přinesl:

- optimalizace pro 68020 CPU
- přímo využívá paměťové bloky v systémech KickStart 3.x
- zrychlené kopírování souborů s možností zobrazování postupu kopírování (rychlost je téměř srovnatelná s Dopusem Magellan)
- byly přidány rutiny AsyncIO (z aminetu - dev/c/asyncio.lha)
- již neblokuje systém během kopírování a přesouvání souborů

Jacek Rzeuski je odhodlán pokračovat v dalším vývoji Dopusu 4.x, pokud máte nějaké návrhy, můžete se přihlásit do e-mailové konference na adrese <mailto:opus4-subscribe@egroups.com> či si příspěvky přečíst na adrese

<http://www.egroups.com/lists/opus4/>. Další informace naleznete na <http://www.gpsoft.com.au/> <mailto:jrzeuski@neptun.gdansk.tpsa.pl>

Amiga Explorer 3.5

Amiga Explorer byl poprvé vydán roku 1997 v rámci balíku Amiga Forever. Verze 3.5 je výsledkem dlouhotrvajícího vyladování a je nyní veden jako samostatný produkt. Tato nová verze obsahuje revoluční samo-instalovací proceduru sloužící ke zkopírování Amiga části softwaru z PC na Amigu a nevyžaduje žádný další software kromě originální Workbench diskety (jakákoliv verze od 1.2 až po 3.5 - bez internetu, bez PC filesystému, bez terminálu). <http://www.cloanto.com/>

Krátké zprávy

žadoval. Tato verze bude nejspíš nazvána V5, aby se vyjasnilo, že je tato verze nutná pro fungování nových velkých aplikací. Dále budou přidány některé vývojářské nástroje pro zlepšení práce vývojářů pod WarpUp. <http://members.tripod.com/ppcstation/>

ProStationAudio Millenium Demo

ProStationAudio Millenium demo je připraveno ke stažení na <http://www.audiolabs.it/files/index.html>. Aplikace byla představena s novou rodinou produktů ProStationAudio.

Demo Millenium obsahuje úplnou implementaci iRec, možnosti živého streamového audia. Díky iRec může být vstup ProStationAudio (RecBus) přepínán mezi lokální zvukovou kartou, nebo vzdáleným audio serverem, dostupným přes LAN nebo Internet. Jakmile se připojí (přes TCP stack), iRec vám umožňuje živě nahrávat streamy. Během příjmu může ProStationAudio monitorovat přichází signál a ukládat ho přímo na disk. <http://www.audiolabs.it/>

Asm-Pro je OpenSource

Asm-Pro je kompletní řešení pro programování v assembleru MC680x0 pro Amigu. Nyní byl celý projekt uvolněn jako OpenSource. To dává šanci něco udělat s chybami, které zatím nebyly opraveny. Autor již nemá dostatek času se věnovat dalšímu vývoji programu. Zdrojové kódy jsou k dispozici na stránkách autora. <http://surf.to/asmpro/>

PowerMac na Amize?

Mac-On-Linux (MOL) vám umožní spouštět MacOS pod PowerPC Linuxem na počítačích s procesorem PowerPC. Vzhledem k tomu, že běží nativně na procesoru, tak je velmi rychlý. Pouze několik drobných změn by bylo nutných k fungování MOL na ostatních systémech (např. Amiga). <http://www.ibrium.se/linux/overview.html>

Nadace Open Amiga

Nadace Open Amiga pokračuje spolu s ARO-Sem v usilovné práci na dokončení přenositelného a volného klonu AmigaOS pro různé hardwarové platformy a CPU. Nyní vede jednání (probíhají poměrně dobře) se společností Gateway o přístupu k softwarovým patentům spojeným s Amigou. Další činnosti se týkají diskusí s Richardem Stallmanem z nadace Free Software o jejich pokračujícím dialogu s Petrem Tystschenkem a žádosti směřované na vývojáře pracující na Amize. <http://www.openamiga.org/>

DCE Bvision

Společnost DCE již zahájila výrobu grafických karet Bvision, které se tak skrze distributora Vesalia Computer opět dostanou na trh poté, co firma phase 5 zkrachovala. Čip Permedia II je nyní osazen pasivním chladičem, takže by již neměly hrozit problémy s přehříváním, jak tomu bylo dříve. <http://www.dcecom.de/>

Co se děje kolem Amigy

✪ PETR KRENŽELOK

V minulém čísle AR jsme mohli společně zajásat nad novou nadějí pro značku Amiga, již Bill a Fleecy vykoupi-li ze spárů nic nečinící společnosti Gateway, a kromě toho, že se v tomto čísle podíváme, jak se mateřské Amiga Corporation daří, zamyslíme se také nad tím, zdali rozchod se společností QNX nebyl tak trochu chybou, seznámíme se s několika málo novinkami a zabruslíme opět ke společnosti REBOL, jak již se v mých sloupcích stalo téměř tradicí. Pevně však věřím, že dnešní zmínka o REBOLu rozhodně stojí za to.

Začneme tedy opět u mateřské společnosti Amiga. Jak jsem se již zmínil v minulém čísle AR, Amiga si za svého OS partnera zvolila společnost Tao Group. Někdy v průběhu února se na webu objevil videozáznam Rogera Wyatta z Tech Head Stories, jež navštívil CES výstavu v Las Vegas a setkal se tam se zástupci Tao Group, jimž se na prezentačním dipleji spokojeně proháněl známý červenobílý boing ball. Video však bylo nagrabováno do potouchlého java formátu, a na výsledek se můžete podívat na <http://tech-head.com/emblaze/tao-ces.htm>. Pro ty z vás, kdo se chtějí alespoň podívat na několik screenshotů nevalné kvality, zde mám následující adresu: <http://members.home.net/kovu401/intent.htm> (jsou opravdu nepublikovatelné - pozn. Joe). Soudě podle poměrně emotivního článku Rogera snad na tom nebude Tao tak špatně, ostatně pokud máte zájem, podívejte se na: <http://tech-head.com/amiga.htm>.

23. února se konala další měsíční IRC konference s Fleecy Mossem, jejíž transkript najdete na <http://www.amigazone.com/pages/fleecy2.html>. Fleecy se v něm mimo jiné zmínil o probíhajícím zaškolování přibližně 15 lidí z nového vývojového týmu, stěhování společnosti, a mimo jiné také o tom, že v současné době vyhodnocují produkt, který Internetu přinese větší interaktivitu, než jsme zvyklí u TV, což však vidím poměrně nadsazené. Zdali se však jednalo o hardware v souvislosti se zmíně-



nou vlastností paralelního multiprocessingu, nebo produkt softwarový, se nedalo z daného vyjádření zjistit.

A tak nezbylo než čekat na oficiální prohlášení, známé z dob Jima Collase pod termínem "Executive update". Bill McEwen své prohlášení zveřejnil 10. března na <http://www.amiga.de/diary/executive/update10032000.html> (viz strana 10). Abych se přiznal, nebyl jsem po jeho přečtení uchvácen, ale je to možná tím, že po fiasku společnosti Gateway již osobně nemám chuť bezvýhradně věřit, dokud neuvidím alespoň náznak produktu. Na druhé straně nás všechny Bill o nic jiného nežádá - tedy, sudme až podle dodaného nebo nedodaného produktu. Jak správně Bill připomíná, předešlé mateřské společnosti Inc. a Int. oznámily ve své historii 7 produktů, které nakonec nedodaly, takže se jeho opatrnosti není co divit. Nyní se však podívejme na dané prohlášení poněkud podrobněji.

Kromě již výše zmíněného principu nic neoznámí dříve, než je vše hotovo, a neúspěchu předešlých vlastníků Amigy přinést Amiga světu reálný produkt (vyjma snad Amiga OS 3.5), se Bill v úvodu zmiňuje o výstavě Amiga 2K, konané v St. Louis 1. dubna. Amiga na ní plánuje představení vývojového systému, přičemž jeden z návštěvníků výstavy bude mít možnost odnést si jej domů v podobě výhry. Zeptal jsem se Garyho Peaka, co si mám představit pod vývojovým systémem, protože pokud se bude jednat o řádové PC, s Windows či Linuxem, na nichž poběží Elate OS společnosti Tao, pak se jedná o nějaký vývojový nástroj (není přece zapotřebí mluvit o vývojovém systému, když by výherce mohl obdržet instalační CD a jít spokojeně domů). Obávám se však, že se mé obavy naplnily. Gary mi totiž odpověděl, že by neradi skončili tak, aby měl doma každý vývojář jinou konfiguraci. Pokud to skutečně znamená, že chce Amiga

dodávat celý systém, který si navíc bude muset vývojář zakoupit, není to dle mého názoru příliš vhodná volba, pokud uvažím fakt, že by se daný vývojář - Amigista - chtěl věnovat rovněž vývoji pro QNX, který bude mít třeba jiné požadavky na systém. Nakolik se mé obavy naplní si počkáme na výsledek konference v St. Louis (<http://www.amiga-stl.com/>).

Gary Peake, řeknete si - kdo je to? Ti z vás, kdo někdy zavítali na snad největší emailovou konferenci Team Amiga, která čítá asi 6000 respondentů, budou vědět, že je Gary jejím koordinátorem, a dlouholetým přítelem Fleecyho. Před nedávnou dobou Gary začal podnikat tak, že se komerčně pustil do projektu owl.net, jež měl poskytovat "azyl" různým projektům, jako je například KOSH či Phoenix a postupem doby se rozrostl v portál. Gary přijal místo ředitele pro podporu vývojářů. Abych pravdu řekl, přestože si s Garym celkem dobře rozumím, toto rozhodnutí se mi zdálo trochu neprofesionální. Možná se však mylím a Gary svou úlohu nakonec zvládne dobře, nakonec jeho úkolem bude činnosti spíše koordinovat, nicméně by se měl rozhodně poohlédnout po někom, kdo má pořádné zkušenosti s beta testováním.

Když už jsem u jmen, jež Bill ve svém prohlášení představil, druhým jménem, které na mě zrovna neudělalo dojem, je snad všem známý Andreas Kleinert, autor ak datatypů a produktu SuperView. Snad díky vedení projektu SuperBase Bill s Fleecym usoudili, že má Andreas dostatek zkušeností s databázovými systémy, i když možná vytvořit jádro architektury pro ukádání a načítání mnohavrstvého uživatelského prostředí Amiverse nebude až takový problém.

O něco málo větší radost mi udělalo další jméno - Wouter van Oortmerssen, autor známého jazyka Amiga E, jež dostane na starost programovací jazyky, komunikaci a její interaktivitu.

Další jména mi již nic neříkají, snad kromě Randyho Hughese, jehož Amiga přetáhla z QNX a Dana Browna, celebrity z kdysi známé amigácké společnosti DKB, z iniciativy Phoenix je mi rovněž známý Ray A. AKey, autor CNetBBS, Trond Werner Hansen (autor layers.library), jenž dostane na starost vizáž systému, a pak Jonas Gustavsson, který je kromě podpory vývojářů členem týmu 3D.

Než se dostanu ke 3D a s ním souvisejícím hrám, možná bude fér následující zamyšlení. Byl jsem poměrně nadšen výčtem jmen týmu Dr. Alana Havemoseho, protože SGI, Sun, apod. zní velmi dobře. Na druhé straně je však si dobré připomenout, že jsme od daného vývojového týmu neviděli vůbec nic, přestože by bylo možná celkem zajímavé jednou vidět, co to vlastně Gateway společně s AOL nakonec vypustili do světa.

Nyní však zpátky k již zmíněným hrám, nebo lépe řečeno skrze hry ke strategickým partnerstvím. Amiga uzavřela strategické partnerství se společností Hyperion, pro tvorbu a přenos her na novou platformu, dále pak se společností Epic Marketing, jež se rovněž týká dostupnosti her na novou platformu, a v neposlední řadě se společností Haage & Partner, jež vyvine WarpOS 5, který umožní spuštění nového systému na současných Amigách s PPC kartou, což zajisté mnoha amigistům udělá radost.

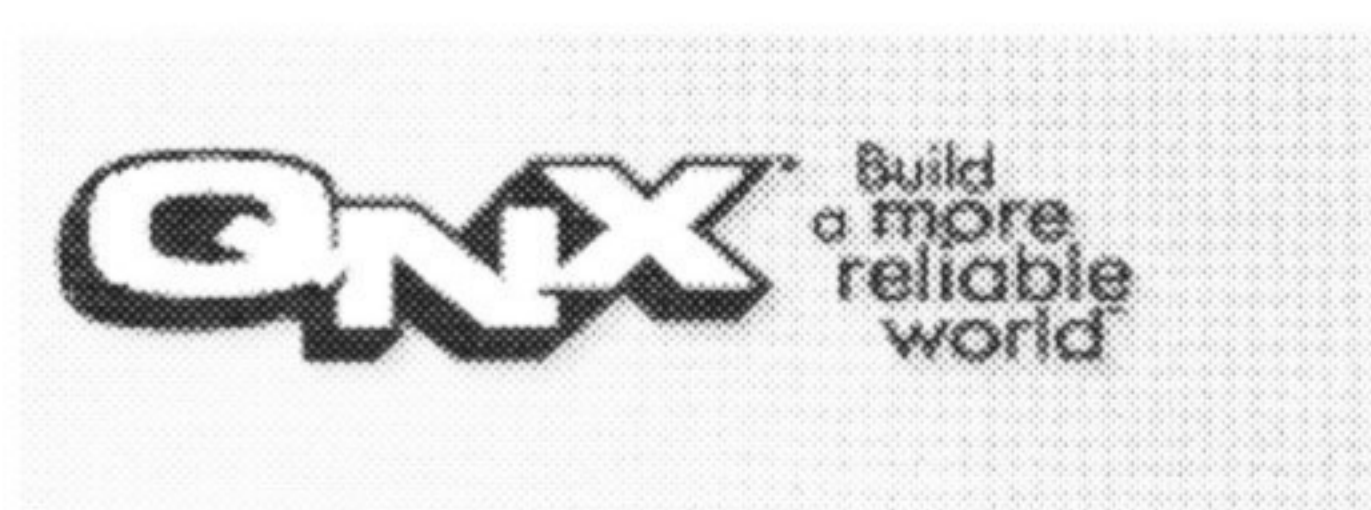
Amiga rovněž chystá oznámení nových partnerství na již zmíněnou výstavu Amiga2K, v náznamech byla rovněž zmíněná spolupráce se společností Metabox a DCE, jež by měla přebrat závazky a výrobu dnes již zkrachovalé společnosti Phase5. To jsou ale novinky, vidíte?

Bill rovněž nezapomněl na dealery, z nichž většina by již měla být v dnešní době oslovena, ale ani na nás, uživatele. Ve spolupráci s Equinox Design připravují newsletter s názvem Amiga World, jež bude dostupný nejprve zdarma z nové webové stránky Amigy, později pokud bude zájem se však může stát i tištěným periodikem.

Tak to byla Amiga, již se těším co nás čeká v St. Louis. Pokud čtete tento sloupek a nemáte



žádné informace jak daná výstav dopadla, zaskočte si ke kolegovi Exiemu na Czech Amiga News (<http://www.realdreams.cz/amiga>), kde zajisté najdete nejeden odkaz na reportáž z konané výstavy.



Tak tohle byla Amiga. Zdá se mi však, že naši milou Amigu poněkud převezla společnost QNX. Ta 29. února zveřejnila sérii prohlášení, která dávají jasně tušit, proč museli Bill a Fleecy hledat jinde než u QNX. Jednoduše zřejmě proto, že QNX přichází na svět s kompletním systémem, kde by pro Fleecyho nápady nebylo dostatek prostoru. Dá se vlastně říct, že osobně mám z plánovaného Amiverse Amigy pocit, jako by se jednalo o formu MUI nad Elate OS. Tohle je však odhad a samozřejmě bych se rád mýlil.

Nyní však zpět ke QNX. QNX jednak uzavřeli strategické partnerství se společností RealNetworks, týkající se produktu RealPlayer 7, ale to je to nejmenší. Pokud QNX vydají to co slibují, možná nejeden amigista zapláče, proč se tento systém nejmenuje Amiga. Posuďte sami:

POSIX kompatibilita

3D standardy - OpenGL, RenderWare, Glide, Mesa

Java - dostupnost PersonalJava od Sunu a IBM VisualAge Micro Edition

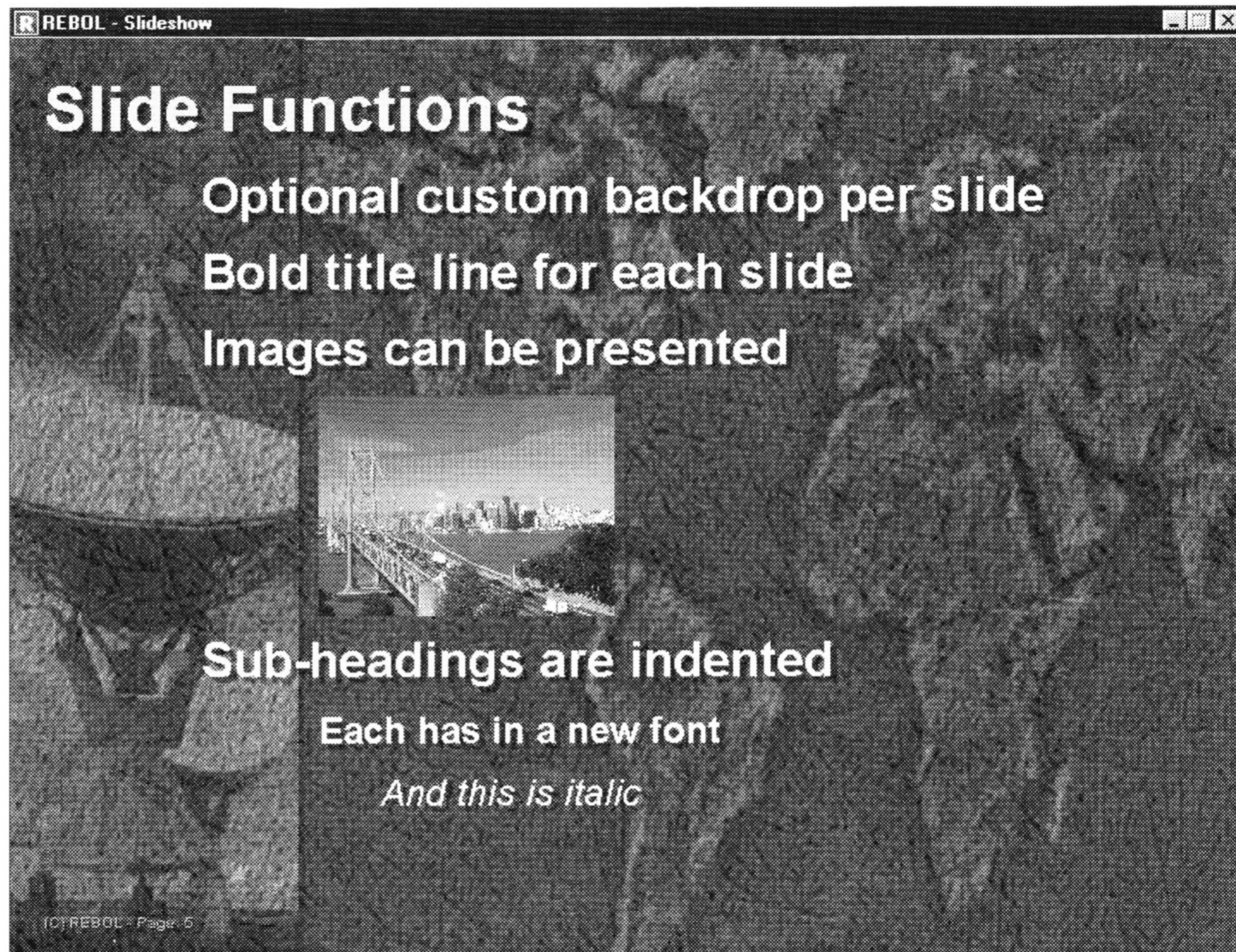
video - DVD s přímým Dolby Digital (AC-3), volitelný výstup, MPEG-1 System Stream, MPEG-2 Program Stream, MPEG-1/2 Video Stream, TV Tuner, RealVideo (G2 codec), MacroMedia Flash 4
audio - CD audio tracks, MPEG audio layer 1, 2, 3 (MP3), RealAudio, WAV, AIFF, IFF, AU, Advanced Linux Sound Architecture (ALSA)

tenký klient - Citrix ISA - umožňující dálkové spouštění Windows aplikací.

Dále viz <http://www.qnx.com/products/digicon/index.html>.

Aby toho nebylo dost, GUI všech aplikací se nachází v oddělené podobě, to znamená že si danou aplikaci můžete začlenit do svého GUI systému, využít tak například API nějakého playeru a nikdo nepozná, že je to třeba RealPlayer.

Pokud ke všemu přidáte například systém pro vývoj driverů, spoustu driverů pro různá síťová a embedded zařízení, vlastní architekturu systému Neutrino a Pho-

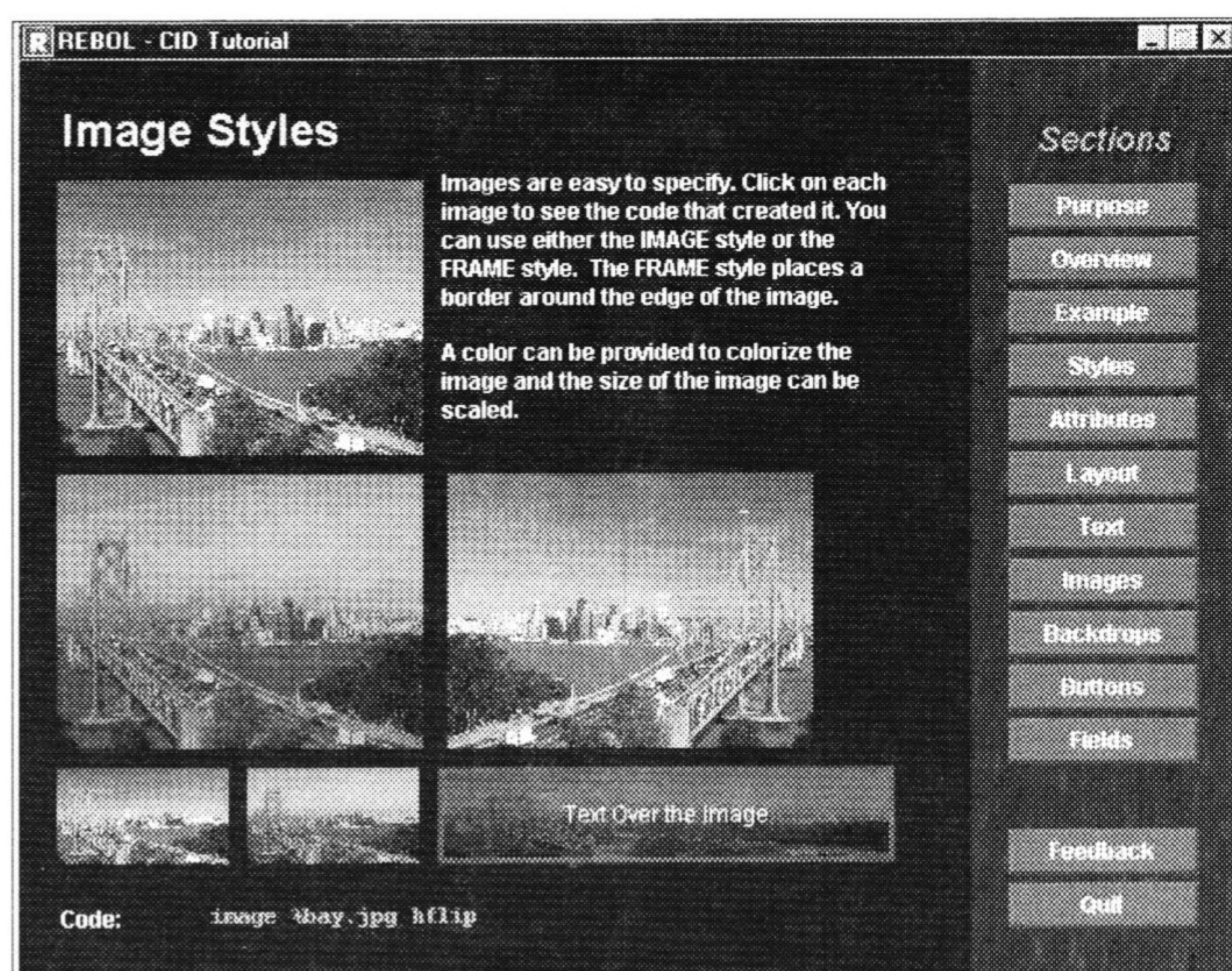


ton microGUI, je se opravdu na co těšit. Širší beta (pro členy Phoenixu) je plánována na květen. Nemůžu se samozřejmě dočkat.

Mezi další události, jež stojí za zmínku patří vydání Fusion 3.2, posledního update před PPC verzí, lbrowse 2.2, jež podle prvních testů řeší nepoužitelnost verze 2.1, či oznámení produktu ArtEffect 4 společnosti Haage & Partner.

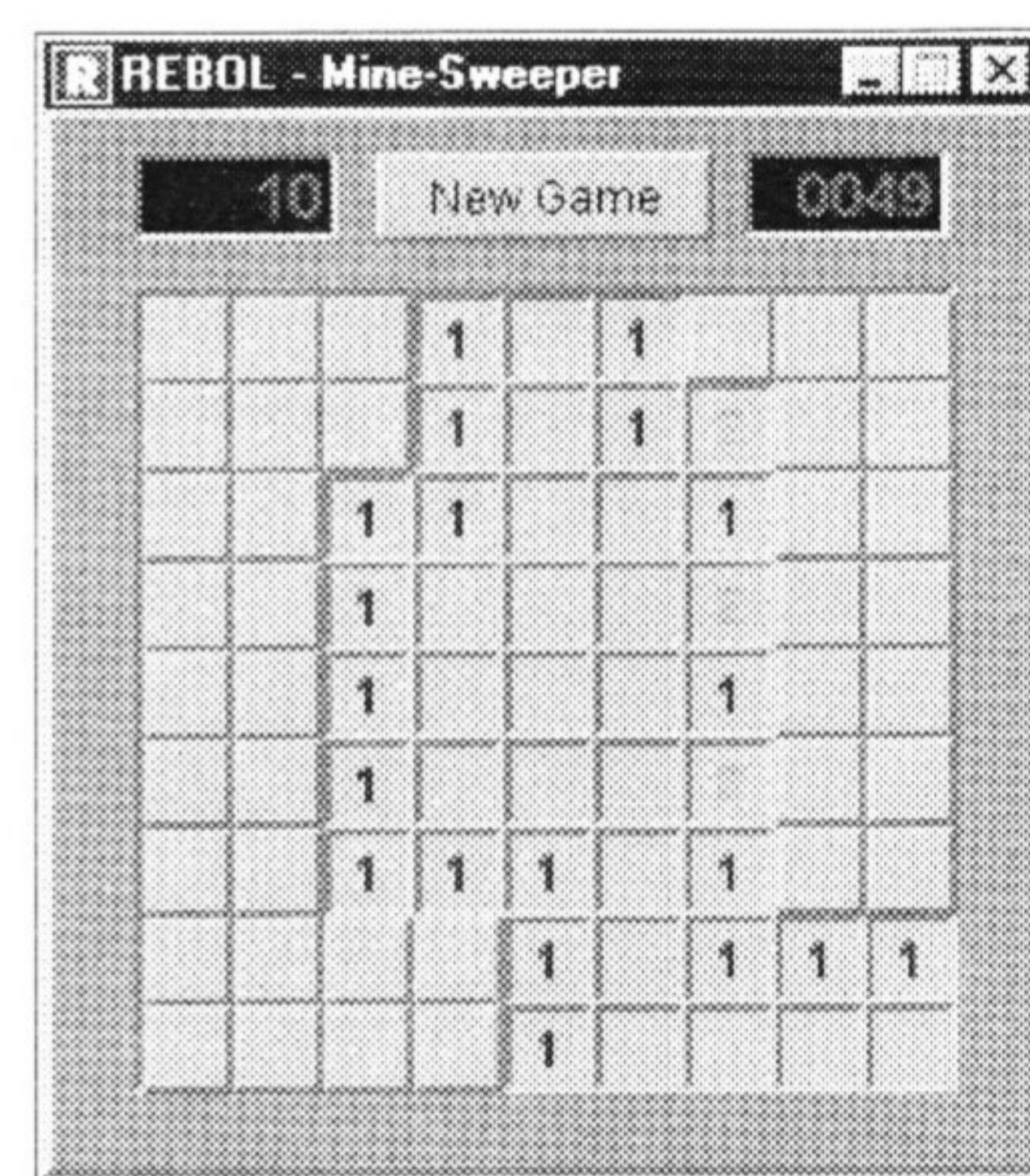
A REBOL. Přiznám se že poslední měsíc se celý vývojový tým REBOLu hezky odmlčel. Naštěstí však více než před měsícem světlo světa spatřila verze REBOL/View, která zabírá dohromady s REBOL/Core neskutečných 270 KB. Tento GUI toolkit umožňuje vytvářet skutečně hezká rozhraní, řekl bych ve stylu Scala Multimedia. Pozor, nikoliv však co se animací týče. Jedná se totiž o "composite engine", tedy nástroj na "umísťování" komponent GUI. S podporou dialektů může váš kód skutečně vypadat "tlačítko sem, obrázek támhle" a pořád se bude jednat o REBOL. Ostatně slideshow dialekt je toho důkazem. Přestože se to někomu možná bude zdát přehnané, ale osobně /View považuju za revoluční produkt a při jeho velikosti jsem opravdu nechápal, jak se dá dneska ještě efektivně programovat. Za několik týdnů by měla být venku druhá beta verze, jež by měla mnohé zlepšit.

Carl se rovněž vyjádřil, že v plánu jsou další moduly, jako například /Draw, jež by měl umožňovat kreslení. REBOL/Apache je za-



tím ve druhé betaverzi a funguje velmi dobře. Chybí sice přímá podpora databází, ale nakonec většina databází disponuje TCP/IP komunikací, takže o nemožnosti provázání tady nemůže být řeč. Od Jeffa Kreise jsme navíc na Apache konferenci dostali na vědomí, že příští verze přinese výrazné optimalizace, které z REBOLu v podstatě učiní nejrychlejší Apache modul, kdy údajně i posvátný Perl poněkud zeskrmní. Ostatně, - kdo by dneska ještě používal Perl?

A co tolik očekávaná verze /Command? Asi před týdnem jsem dostal email od Jima Goodnowa, který zrovna startoval svou starou herku, aby se mohl odebrat do Ukiah pomoci zbytku týmu vypustit do světa očekáva-



nou verzi /Command, která umožní spouštění externích aplikací a volání nativních knihoven dané platformy.

Toť je pro dnešek vše. Hezké čekání na příští AR a prosím vás - vypusťte z hlavy už ten Microsoft...

Executive Update - 10. březen 2000

❖ PŘEKLAD: PETR HUDEČEK

aneb Naposledy před Amiga 2k Show

Drazí přátelé!

Podle nekonečných spekulací, úvah a domněnek by si jeden mohl myslet, že už neexistujeme, případně investujeme peníze do domů na Havaji, anebo neděláme vůbec nic. Mohu vás ujistit, že tomu tak není. Jak jsem se zmínil v minulém Updatu - co si nepřetete přímo tady, nepovažujte za směrodatné.

Tento Update bude nezvykle dlouhý, předem se za to omlouvám. Je zde však koncentrováno velké množství informací.

Nedávno jsem obdržel emailovou zprávu, která mě upozornila na smutnou realitu. Když Gateway v roce 1997 koupila Amigu, naslibovala mnoho věcí. Fakticky šest různých oznámení o produktech. Podílel jsem se na dvou z nich - na QNX a Linuxu. Věřil jsem, že vydáme dvě verze produktů; bohužel však GW tuto myšlenku nedělala a to zranilo mnohé z vás. Rozhodnutí o změnách či úpravách zmíněných ohlášení nebyla moje, ale byl jsem členem týmu, kterého se to týkalo. To mě velice mrzí. Stalo se, protože jsem byl vázán smlouvou o mlčenlivosti, kdy jsem slíbil, že nevydám žádné prohlášení, dokud produkt nebyl hotov. Víím, je to těžké, zvláště s mnohými skvělými lidmi z Amiga společností, kteří pocítovali zátěž, ale nechtěl jsem, abychom museli znovu procházet dalšími špatnými začátky a nesplněnými sny.

První duben je ono datum, St.Louis je ono místo. To bude pro "vaši" společnost Amiga první a jedinečná příležitost prezentovat, demonstrovat, popsat a ukázat první produkt této nové firmy - nový vývojový systém (Developer System, dále jen DS). Jeden z návštěvníků bude mít to štěstí a vyhraje jeden tento systém.

Shrnuto - další měsíc a další obrovský kus práce za námi. Mnozí z vás už nevěřili, že se něco děje - znovu vás ujišťuji, že se dějí velké věci. Najali jsme několik nových tváří, uzavřeli mnoho partnerských smluv a urazili velký kus cesty vůbec. Více informací najdete v následujících řádcích.

PARTNEŘI

Tao Group

První ohlášené partnerství vychází skvěle - v St. Louis předvedeme

první část Amiga/Tao systému. Společně nás čeká ještě mnoho a mnoho práce, přesto však jsme natolik daleko, abychom mohli odhalit nový vývojový systém pro Tao již na St.Louiské show.

Haage & Partner

Navázali jsme dlouhodobé vztahy s touto firmou, která nám poskytne API a ukáže cestu k budoucímu operačnímu systému. To zahrnuje i nové, updatované verze Storm IDE. Souhlasili také s portováním všech produktů na novou platformu. Jsme ovšem velice nadšeni spoluprací na nové verzi systému WarpOS, která umožní nové Amize běžet na PPC akceleračních kartách. To znamená, že jakákoliv Amiga s PPC kartou a WarpOS bude schopna provozovat novou Amigu! Ano, správně - nová Amiga bude fungovat i na nynějších A1200!

Více o spolupráci s H&P bude zveřejněno průběžně během vývoje a testovacích programů.

Hyperion

Společnosti Hyperion a Amiga se rozhodly portovat existující i nové hry na novou Amigu. Ben a jeho tým odvádí skvělou práci a pracují na novém 3D herním enginu pro novou Amigu. Spolupracují velmi úzce jak s Amigou, tak s Tao Group, aby pozvedli Amiga herní vývojářství na novou, daleko vyšší úroveň. Jsme moc rádi, že jsou členy našeho nového týmu.

Epic Marketing

Thomas Steiding pro nás vždy znamenal velkou podporu. Epic prohlásil, že budou nejen portovat jejich hry na novou platformu, ale také již zajistili práva na množství úplně nových her. Více o Epicu se dozvíte z průběžných reportáží a prohlášení.

Existuje však mnohem víc partnerů; spolu s několika zajímavými novinkami je odhalíme v St.Louis.

EMAILY

Nevím, kde mám začít - dostávám stovky emailů každý den, a přestože nejsem jediný, kdo v poslední době jen odepisuje na maily, není možné na všechny odpovědět. Čtete vaše komentáře a na mnohých z nich pracujeme. Tady je několik nejčastějších kon-

ceptů, které jsme považovali za nejdůležitější:

Phase5 a nedávné události

Jsme v kontaktu s Thomasem Dellertem a Stefanem Domeyem a spolupracujeme jak s DCE, tak s Met@boxem, abychom našli řešení pro Amiga trh a brzy očekáváme dobré zprávy a novinky. Mohu říci, že komunikace probíhala velmi dobře a těšíme se na další spolupráci s oběma firmami.

Jednou z klíčových předností partnerství s oběma těmito firmami je jejich dlouhodobá oddanost Amize. Jak vyplynulo z našich jednání a projekčních plánů, pracujeme na to, aby byl zajištěn chod nové Amigy na stávajících PPC kartách za podpory těchto společností. Brzy přineseme detailnější informace o produktech obou firem.

Dále - mnoho dealerů a distributorů nás kontaktovalo ohledně stávající situace a plánů do budoucna. Jako odpověď na množství takových požadavků jsme vytvořili síť Amiga Dealer Network (ADN). Randy Hughes, náš viceprezident prodeje, poslal email asi 300 dealerům a reakce byla ohromující. Mnoho dealerů je opět připraveno nést Amigu a nadšeno z budoucnosti. ADN je pro nás cesta k lepší komunikaci ohledně našich plánů, návrhů a cesta k vytvoření silnější Amigy. Jsem si jist, že z ADN se dozvíte o mnohých nadcházejících událostech.

Vývojáři a vývojové plány do budoucna

"Tréninková" sezóna v Tao Group probíhá již několik měsíců a nyní jsou naše vztahy daleko lepší, než ze začátku. Stále více věříme, že naše rozhodnutí byla správná. Využijeme příležitosti v St.Louis a předvedeme Tao systém v akci; těšíme se, že vás tam všechny uvidíme.

Plánujeme také setkání vývojářů v St.Louis 31. dubna v 19:00. Bude to mítink pouze pro vývojáře a my poskytneme informace o hardwaru, softwarových nástrojích a podpůrném vývojářském programu. Víme, že o tento seminář bude velký zájem, takže doporučujeme rezervovat místo co nejdříve, protože prostor je omezen. Informace najdete na stránce

St.Louiské show či některých Amiga stránkách.

Komunikace s Amiga komunitou

Uzavřeli jsme smlouvu se společností Equinox Design o vytvoření Amiga World newsletteru. Tato služba bude volně přístupná celé Amiga komunitě. Ze začátku bude k dispozici online verze na Internetu, teprve poté - pokud bude dostatečný zájem - vydáme tištěnou verzi, samozřejmě ne jako konkurenci stávajících tiskovin. Bude to myšleno jako jakési vozidlo, určené k lepší a rychlejší (a přesnější) komunikaci. Editorem Amiga Worldu bude Fletcher Haug, bývalý editor a vydavatel časopisu Amiga Informer. První vydání by mělo být k dispozici během prvních dvou týdnů v dubnu.

NOVÉ TVÁŘE V TÝMU

(pozn. red. - funkce nepřekládány z důvodu nepřeložitelnosti normálním člověkem)

Do Amigy přišlo mnoho nových lidí a my jsme nadšeni rostoucím kolektivem, který zde budujeme. V dalších řádcích najdete několik specifických údajů o jistých členech týmu, se kterými spolupracuji nejužěji.

Randall P. Hughes - VP Sales a Strategic Business Development

Randy k nám přišel ze stejného postu u známé Java technologické firmy ThinWeb. Spolupracovali jsme, když byl mým kontaktem u QNX. Je to velmi zkušená osoba se vzděláním v bankovníctví a technologii. Randy Amize rozumí, stejně tak tomu, co přinese budoucnost.

Vincent P. Pfeifer - VP of Operations

S Vincem jsem pracoval několik let společně u firmy ConnectSoft. Vince má neuvěřitelnou schopnost dodávat produkty. Viděl jsem ho několikrát dostat se do velmi složité situace s tvrdohlavými inženýry a stupidními lidmi z marketingu, přesto však byl schopen dodávat kvalitní produkty.

Gary Peake - Director of Developer Relations and Support

Můj favorit z Texasu. Gary obětoval tisíce hodin svého života Amize a komunitě po celém světě. Nyní se



připojil k našemu týmu, nabízející své zkušenosti a podporu snahy Amiga komunity celého světa.

Tarah Mallo - Reception and Office

Tarah stojí v první linii v komunikaci s okolním světem. Pracovala společně s exekutivním týmem, kdy sbírala informace a podporu, stejně tak, jako mně pomáhala organizovat.

Kari Erickson - Executive Administration

Kari je tou osobou, která udržuje můj život a cestovní rozvrh v pořádku. Ona je ta, s kterou budete mluvit dříve než se mnou či kterýmkoli členem exekutivního týmu. Kari opustila jednu prestižní firmu zde v Seattle a jsem si jist, že si již teď umíte představit tu bolest pracovat se mnou den po dni...

Susan Sutton - Director of Finance and Human Resources

Susan si vezme na starosti naše finance a placení účtů. Bude se také vypořádávat se stížnostmi zaměstnanců na Fleecyho... samozřejmě jen žertuji; daleko více stížností je zde na mně...

Gordon Stone - Director of Information Services and Information Technologies

Gordon bude fungovat jako náš správce sítě. Kdysi upgradoval paměť Amize v nahrávacím studiu v Oregonu, pak předsedal na mnohé operační systémy a je zapojen do všeho, co se týká konektivity.

Členové německého týmu

Markus Grohmann - Order Processing and EDP

Markus má již snad rodinnou historii s Amigou; jeho bratr pracoval u nás v Braunschweigu. Na spolupráci s ním se již těšíme.

Barbara Nietzsche - Executive Assistant to Petro

Po připojení Barbary k týmu budeme mít Petra častěji "venku". Až budete volat Langen, pozdravte Barbaru a přivítejte ji u Amigy.

Členové vývojářského týmu

Dean Brown

Dean založil DKB jen několik týdnů po tom, co na trh přišla první A1000 a pak strávil příštích 15 let navrhováním rozličných add-onů, rozšiřujících karet a akceleratorů pro širokou škálu počítačů Amiga. S ním přichází hluboké porozumění a duch Amiga hardwaru, spolu s téměř encyklopedickými vědomostmi o stávajících i budoucích projektech. Tohle

všechno použije, aby nám pomohl vytvořit mnoho platform pro budoucnost.

Dave Taylor

Dave je průkopník z Liverpoolu (přestože podporuje špatný fotbalový tým). Deset let strávil navrhováním a implementováním distribuované výroby, kontroly a e-komerčních systémů pro malé, střední i velké společnosti celého světa na Mainframe, Unixových a Windows architekturách. Poslední tři roky se koncentroval na distribuované systémy, databáze a komerční systémy. Přináší hlavně zkušenosti ze světa komerce, expertizu e-komerce a formální metody ze svěžího nového pohledu na architekturu.

Wouter van Oortmerssen

Wouter je vysoký holanďan, mistr v Quakovi, v současnosti dokončující doktorát na Southamptonské univerzitě. Amigistou je od počátku devadesátých let a je známý díky svému Amiga E programovacímu jazyku a kompilátoru, který se z výzkumného projektu vyvinul v plně profesionální systém.

Andreas Kleinert

Posledních pár let pracoval na produkci public domain, shareware a komerčních aplikací pro Amiga, PC a Unixový trh. Pro Amiga trh se Andreas koncentroval na různé grafické a datatypové systémy, ještě předtím, než se stal vedoucím vývojářem databázové série SuperBase. Jeho hluboké znalosti systému ukládání, čtení a indexování dat budou klíčem k vytvoření multidimenzionálního Amiga vesmíru.

Trond Werner Hansen

Trond je tzv. interface man. Přes sedm let postupoval od malých programků k zlepšení Workbench, od kompletního přepracování knihovny layers.library na SuperLayers až po vytvoření NG Amiga Workbench systému.

Amiga Developer Support Network Crew (skupina pro síťovou podporu vývojářů)

Gary Peake

Gary betatestoval a používal téměř všechny Commodore/Amiga počítače od Vic-20 až po A3000. Jeho organizační, návrhové a testovací schopnosti a zkušenosti budou cenným vkladem při vytváření jedinečného systému podpory vývojářů po síti, který nastolí nejméně "nej..." v počítačovém průmyslu. Gary má mnohaleté zkušenosti s online webovskými

aplikacemi, které nyní využije k vytvoření struktury, která poroste spolu s námi a našimi Amiga vývojáři. Je také členem 3D vývojářského týmu a povede první Amiga DevCon v St. Louis večer 31. března, kde bude zodpovídat veškeré individuální dotazy (až do 2. dubna). Detaily programu nebudou prozrazeny před začátkem akce, ale všichni vývojáři se mohou Garymu ozvat na adresu gpeake@amiga.com.

Ray A. Akey

Ray je tvůrcem CNet BBS pro Amigu Classic a několik let pro Amigu programoval. Rozumí všem oblastem vývoje produktů od konceptu až po testování hotového produktu. Rayovy zkušenosti s programováním internetových aplikací budou velmi užitečné pro budoucnost Amigy, kdy jej využijeme pro spravování některého z online systémů, které plánujeme.

Götz Ohnesorge

Götz je jedním z "nejobávanějších" Amigistů, které znám; má co do činění s tzv. cutting edge produkty. Uživatelem Amigy se stal ihned poté, co se staly dostupnými. Vyzná se v high-end multimédiích a nejnovějších technologiích. Jeho schopnost získávat fakta rychle a efektivně nám pomůže ve všech oblastech podpory vývojářů. Bude dohlížet na to, aby se novým vývojářům dostávalo informací přes několik online systémů, které bude provozovat. Jeho znalost jazyků přispěje k tomu, že se z ADSS (Amiga Developer Support System) stane vskutku mezinárodní systém. Žije v Německu a také je členem 3D týmu.

Jonas Gustavsson

Jonas je dlouholetý uživatel Amigy a má obrovské zkušenosti s programováním, testováním a používáním high-end digitálních či multimediálních aplikací (pracoval na 64bitovém stroji Alpha). Mezi jeho přední zájmy patří digitální grafika, high-end multimédia, editace a titulování videa - kdysi pracoval v komerční televizi a dokonce i ve filmovém průmyslu. Jonas také ovládá několik světových jazyků a bude proto také přínosem ADSS. Stejně jako předchozí dva členové, i Jonas je členem 3D týmu. Žije ve Švédsku.

Další informace

Nová budova!

Jeden z prvních problémů v Real Estate nastal, když naše šest set čtverečních stop velké prostory

začaly praskat ve švech. Také pozice přímo naproti automyčce měla i své výhody, nicméně bylo celkem otravné poslouchat všechna ta autorádia...

Stěhujeme se tedy do nové základny - do Snoqualmie ve Washingtonu. Nová adresa zní:

*Amiga Incorporated
34935 SE Douglas Street
Suite 210
Snoqualmie, WA 98065
USA*

*telefon: +001 425.396.5660
fax: +001 425.396.6551*

Nová web site!

Několik týdnů jsme pracovali na vytvoření nové web site. Vyskytly se problémy s pozicí serveru a s časem, oba jsme však brzy vyřešili. Plánujeme tuto web site zprovoznit během několika nadcházejících týdnů. Neustále se na ní pracuje, takže se těšíme na vaše připomínky a komentáře, podle nichž se budeme snažit zlepšit vše, co bude možné.

ÚVAHY NA ZÁVĚR

Tento dopis zdaleka neobsahuje všechny aktivity, které probíhaly, probíhají a probíhat budou. Mohl bych strávit dny a týdny psáním o tom, co se vlastně všechno děje a ještě bych nestihl napsat o všem.

Máme tady spoustu práce, přesto nás to nemůže víc bavit. Společnosti a lidé, kteří nás kontaktovali kvůli podpoře, byli často neschetní. Uzavřeli jsme několik dalších partnerských smluv, o kterých chceme mluvit na show v St. Louis.

Nedávno jsem se zeptal jednoho dlouhodobého Amigisty, co se děje s Jayem Minerem, se kterým pracoval. Slyšel jsem již mnoho spekulací a četl mnoho emailů o tom, co měl Jay v plánu. Dosud jsem neměl možnost se s ním osobně setkat, proto jsem se zeptal.

Odpověď? Stručně řečeno: Jay chce postavit nejskvělejší stroj pro domácnost. Pod 500 dolarů! Mohu vám říci, že tento sen žije v každém členovi této společnosti a tento sen hodláme a budeme podporovat.

Děkuji každému z vás za neustálou podporu a těším se na budoucnost.

Stále v naději,

Bill McEwen a zbytek Amiga týmu



Téma: Phoenix Platform Consortium

JOHN CHANDLER, ANDREJ BUNTA

interview s greenboyom

Obrázky beta verzie Neutrina pre AR exkluzívne poskytol greenboy.
Spoluautorom interview je John Chandler, redaktor britského online magazínu Suite101.
<http://www.suite101.com/>

Krátko potom ako v Gateway-Amiga padali hlavy najvyšších a s nimi aj ďalšia povest' o záchrane Amigy, oznámilo svoj vznik Phoenix Platform Consortium. Už z úvodného prehlásenia bolo jasné, že na rozdiel ostatných iniciatív Phoenix nebude dávať prázdne sľuby a nebude poskytovať žiadne informácie, pokiaľ nebude môcť prezentovať reálne výsledky. Koncom januára sa Amiga Review v spolupráci so Suite101.com podarilo získať rozhovor s frontmanom Phoenixu, v komunite známym ako greenboy.

JC: Väčšina čitateľov už asi počula o konzorciu Phoenix. Aké sú vaše ciele?

V kocke - je to organizácia vývojárov. Zájdem trochu do histórie v nádeji, že objasním idiosynkratickú filozofiu Phoenixu.

Začalo to tým, že na diskusnom fóre Team AMIGA som sa stretol s aktivistom Mariom Saittim, s ktorým som potom spoločne presadzoval zmeny v ICOA (vtedy organizácia vývojárov). Niektoré nosné idey pochádzajú z roku '98, kedy som napísal sériu príspevkov s titulkom „A Dealer Manifesto: AMIGA CENTRAL“. Potom ako sme prezentovali naše výhrady k ICOA, sme zistili, že naše úsilie podporuje i Gary Peake (správca fóra Team AMIGA - pozn. aut.).

ICOA umierala, lebo jej smerovanie a zameranie bolo totálne závislé od Gatemiga (spoločnosť predtým známa ako Amiga Inc.). Napriek tomu Gatemiga úplne ignorovala vývojárov v ICOA. Považovali sme za alarmujúce, keď ICOA nevyužila svoj zostávajúci potenciál na podporu marketingu a stratégií spolupráce, ktorých cieľom malo byť aspoň sa pokúsiť podporovať používanie a predaj produktov pre klasickú Amigu, kým v Gatemiga zdanlivo vznikala Amiga novej generácie.

V ICOA väčšinou neprejavovali záujem o naše nápady a neverili, že sme správne odhadli situáciu v Gatemiga. Boli ochotní čakať na zázrak, ktorý nikdy neprišiel. Tak sme spolu s Mariom odštartovali

„underground“ hnutie, ktoré sme nazvali Phoenix, oslovujúc vývojárov, ktorí neboli súčasťou ICOA alebo boli nespokojní.

Rýchlo sme pritiahli významných aktivistov Amiga-komunity ako Giorgio Gomelsky (ktorý bol v čele predošlých iniciatív a pravidelne so mnou korešpondoval), Paul May (aktívny v mnohých iných komunitách) a Clash Bowley (kamarát MooBunnyho, obranca neštandardných smajlov). Pokračovali sme v zbližovaní s ľuďmi, o ktorých sme predpokladali, že budú s nami sympatizovať a dokážu držať jazyk za zubami. To posledné bolo dôležité, pretože niektorí členovia ICOA a niektorí ďalší nohsledi Gatemigy boli voči našej prítomnosti a našim myšlienkam nepriateľskí (a pravdepodobne stále sú).

Náš záujem sa neskôr rozšíril o potencionálneho OS partnera - QNX - ktorý dostal od Gatemiga košom. Už predtým sme s nimi hovorili, pretože ich myšlienkové vlastníctvo je fascinujúce. A boli ďaleko prístupnejší ako Gatemiga. Koniec koncov, želali sme si nadviazať vôbec *nejaký* kontakt s materskou spoločnosťou.

Ale potom, čo Gatemiga poslala QNX z kola von a snažila sa presvedčiť Amigistov, aby ako náhradu zhltili Linux, sme si uvedomili, že by sme radšej mali premýšľať o spolupráci s niekým, kto by bol naozaj schopný preraziť na trh, lebo naša viera, že sa to podarí Gatemiga, bola nalomená.

Naše presvedčenie, že Gatemiga nikdy nepostaví myšlienkového nástupcu Amigy sa potvrdilo vtedy, keď sme videli, ako zo dňa na deň vyrazili Billa McEwena. V tom čase sme už boli pripravení pozvať Billa, s ktorým sme už predtým diskretné komunikovali, do Phoenixu. Bolo jasné, že už nemôže nastať konflikt záujmov.

Mená ste v každom prípade mohli vidieť v našom ustanovujúcom prehlásení (viz AR 49 - pozn. aut.): bolo príjemné, keď o nás informovali a keď sme bibli s ľuďmi, ktorí kedysi pracovali na Lorraine (kódové označenie prvej Amigy), ďalej ex-zamestnancami Commodoru a všetkými tými vývojárskymi talentami. Je jednoducho super mať také množstvo mozgového potenciálu a ducha Amigy pod jednou strechou - dokonca i keď sa ob-

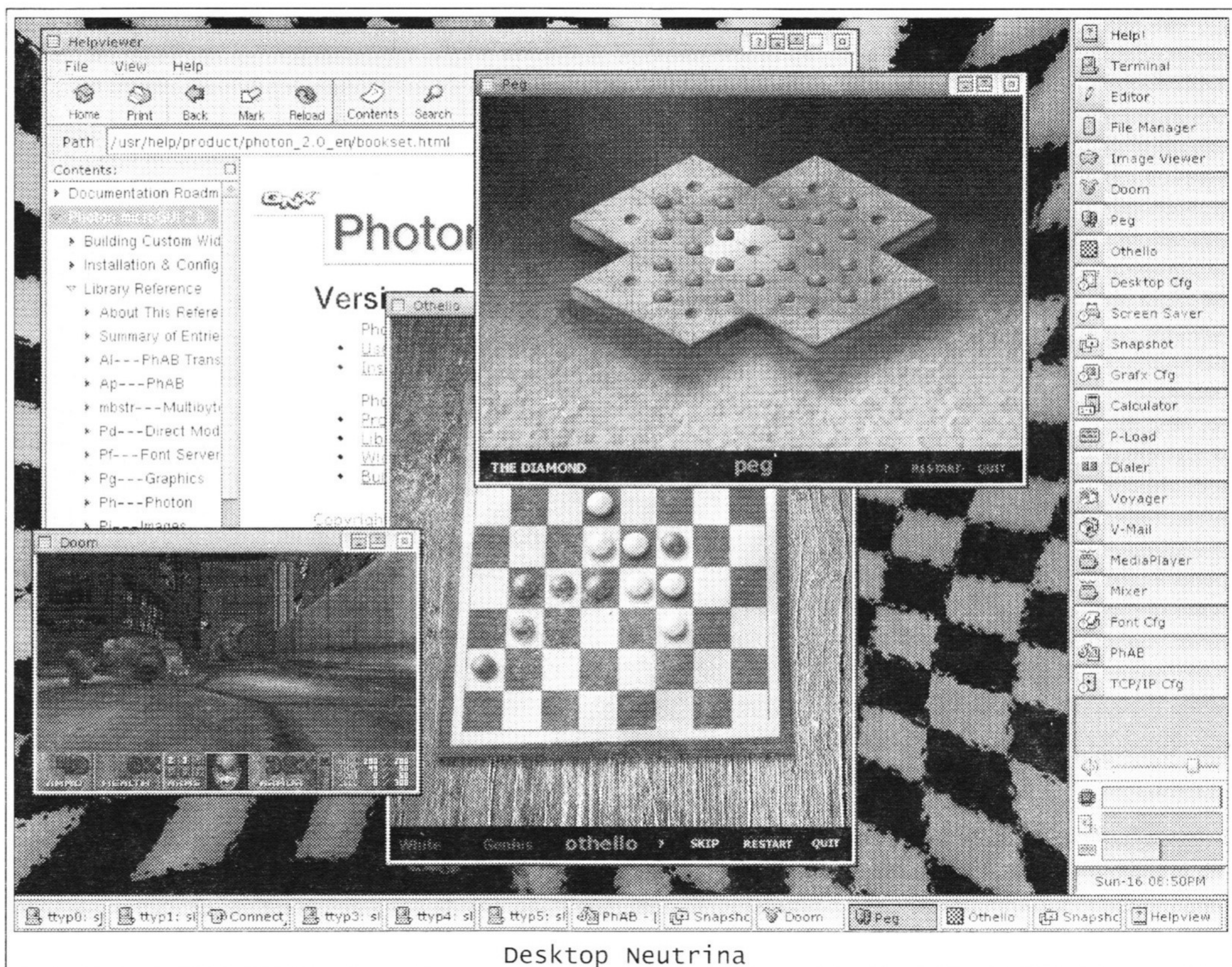
čas hádajú, kto práve vyrába najlepšie grafický čipset...

Takže tu je vzorec: nespokojnosť s priveľmi neschopnou materskou spoločnosťou a principiálny odpor voči priveľkému spoliehaniu sa na materské spoločnosti, silná túžba upísať sa na *ostatné* záležitosti, ktoré vytvárajú platformu a trh, a ponúknuť vývojárom podporný systém. Preto máme vo Phoenixe rozšírenú definíciu pojmu „vývojár“. Podporujeme marketingových odborníkov, tlač a vydavateľov, finančníkov, prekladateľov, ľudí z web-priemyslu - takmer hocikoho, kto potenciálne môže prispieť k zrodu a zachovaniu zdravého trhu.

Nastúpte na palubu ľudia a urobte si miesto!

Ab: Vo Phoenixe zastávaš pozíciu hlavného koordinátora a „napomáhača na voľnej nohe“. Ako sa stal bývalý diler Amíg a muzikant frontmanom takejto organizácie? Si jej duchovným otcom?

V skutočnosti existovala a stále existuje zakladateľská skupina, ktorá tvorí jadro. Sú v nej niektorí už spomenutí ľudia: tí, ktorí odrobili väčšinu práce a viedli nekonečné



Desktop Neutrino



diskusie, aby prekonal všetky prekážky. Ešte stále kreslíme mapu budúceho vývoja Phoenixu založenú na modeloch, ktoré sme prediskutovali na začiatku.

Ale keď sme sa pripravovali zverejniť svoju existenciu, ukázalo sa, že táto zoo bude potrebovať dozorcú, ktorý by na ňu dohliadal. Padol všeobecný súhlas, že ja som dosť stupídny na to, aby som pracoval zadarmo (nakoniec som predsa muzikant), že ľuďom z Phoenixu dokážem vtlačiť do hláv zopár metafor a že som dokonca preukázal niekoľko ďalších nevyhnutných schopností.

Poznámka: To oslovenie „napomáhač“ alebo „koordinátor“ navrhol Carl Sassenrath (alebo nebol to Gary Peake?) - a podporili to i ostatní, pretože to vystihuje našu neformálnu atmosféru. Ako budeme postupovať, bude sa to samozrejme vyvíjať tak, aby to vyhovovalo našim potrebám. Ale práve teraz som stále na voľnej nohe, snažím sa užívať si a zároveň pomáham sústreďovať pozornosť jedným smerom. Ako každý iný Hi-Toro fanatik, verím v Joea Pillowa, veľké ušaté papuče a vtipy, ktoré „normálni“ ľudia nie vždy pochopia.

JC: Phoenix od samého začiatku odporúčal QNX Neutrino ako ten správny kernel pre vývoj pod hlavičkou Phoenixu. Aké vzťahy má Phoenix s QSSL (QNX Software Systems Limited), tvorcami Neutrina?

Veľmi dobrá otázka! QNX je excelentná spoločnosť s excelentnou podporou, počúva vývojárov a od okamihu, ako ich oslovila Gatemiga, čo sa stalo pred ich impresívnou demo-show v Kolíne '98, boli vždy dychtiví naučiť sa niečo o Amige a jej komunite. Tešia sa veľkému rešpektu v kruhoch odborníkov na real-time operačné systémy po celom svete i medzi kanadskými a medzinárodnými obchodnými spoločnosťami.

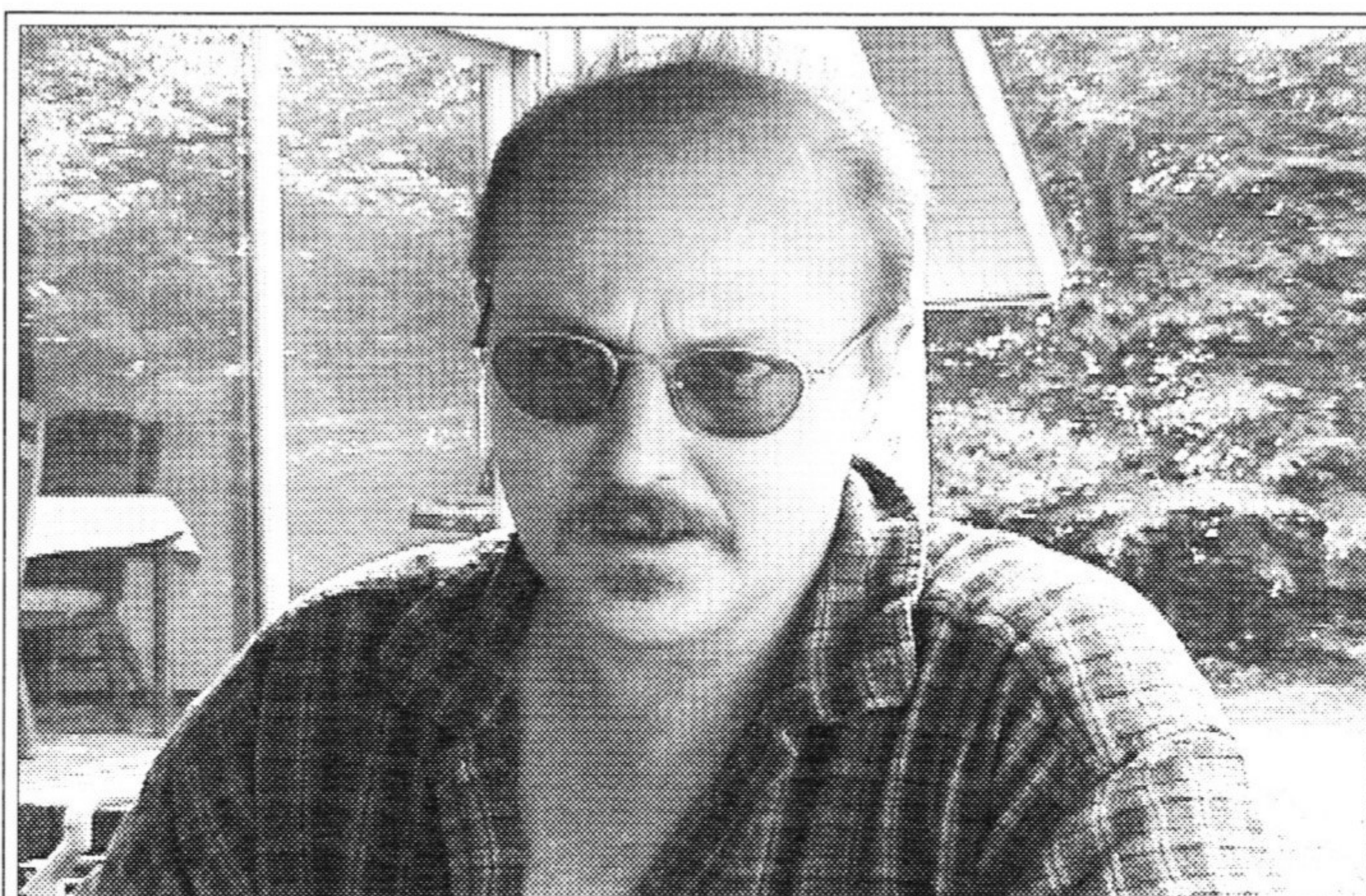
Z dôvodu, že QNX je súkromná spoločnosť, to čo od nich počujete, je to čo naozaj dostanete - v ceste nestoja žiadne kapitálové záujmy. Spoločnosť vedú ľudia, ktorí radi programujú a ktorí sú špecialistami na architektúru OS svetovej úrovne. Lahko si ich obľúbite, pretože oceňujú tie isté vlastnosti, ktoré urobili Amigu takou skvelou. A tí ľudia sú naozaj milí a úprimní.

Z praktického hľadiska, od neskorého novembra väčšina ľudí z tímu, ktorý má na starosti vývoj Neutrina, spolupracuje s podsku-

pinou vývojárov Phoenixu na prvotnom beta programe: finalizujú zmeny a ladia, pokiaľ sa konečná verzia o niekoľko týždňov nedostane k celej členskej základni Phoenixu. Ich vnímavosť a vôľa ponechať na Amigistoch, čo má obsahovať, čo sa má zmeniť a čo sa má neskôr pridať, urobili na mňa silný dojem.

Nemôžem povedať nič iné len to, že som nimi a ich víziou nadšený.

Ab: A aká je vízia budúcnosti Phoenixu? Vaša konkurencia Amiga Incorporated hovorí, že stavia na plánoch a víziách, ktoré vznikli v rámci projektu KOSH a ku ktorým prispel súčasný protagonista a signatár Phoenixu, Dave Haynie.



greenboy na párty Hayniestock 99

Nie som si vždy istý, či Phoenix ako celok má nejakú prevratnú víziu. Vývojári len chcú mať za čo jesť, kým budú programovať pre vzrušujúci OS s obrovským potenciálom. Ale my zo zakladateľskej skupiny máme plány a už sme nimi nakazili vývojárov, ktorých snom je dožiť sa kreatívneho, produktívneho a radosť pôsobiacieho „computingu“. Preto uznali, že je potrebné založiť osvetové vývojárske združenie, ktoré by zaručilo, že ich sen sa raz stane realitou.

Dúfajme, že práve teraz - ako tu spomíname Davea, Carla, RJ Micala alebo Giorgia, teda ľudí, ktorí už prešli tou cestou a chápu, že vývojári i komunita užívateľov potrebuje niečo viac ako len podporný program od bohorovnej hi-tech spoločnosti - ďalšie nadané hlavy niekde tam vonku inšpiruje „Language Is A Virus“ od Laurie Anderson.

Tiež by som rád pripomenul, že Phoenix a Amiga Inc a si *nie* sú konkurenciou. Prvé sa snaží sústreďovať vývojárov všetkých veľkostí a tvarov a druhé je spoloč-

nosť - ktorá síce z určitého pohľadu má podobný a z iného úplne odlišný cieľ ako QNX. V každom prípade v mene osvietenej sebeckosti Phoenix nebude podnecovať deštruktívne praktiky.

Realita je taká, že s Billom a fleecym sme na každom kroku v neustálom kontakte v nádeji, že by sa nám to mohlo podariť zariadiť tak, aby to vyhovovalo *každému*. Hľadáme riešenia, ktoré by každému umožnili postupovať tak rýchlo, ako je len možné. *Nechceme* mrhať energiou skrytým bojom o pozície alebo šírením propagandy. Chceme, aby vývojári mohli slobodne programovať pre tú platformu, pre ktorú sa rozhodli, a nevznikali tlaky, aby prisahali výlučne na jednu vlajku.

To znamená, že čoskoro sa dočkáte nejakého oznámenia...

Čo sa týka časového harmonogramu pre interný vývojový systém, ide to tak, ako by malo. Doteraz som nezaznamenal žiadny sklz. Je to potešujúce, ale musím sa priznať, že s nejakým oneskorením aj tak počítam, pretože jednoducho poznám pravidlá počítačového priemyslu. Možno ma neskôr pochytil väčšia nervozita, ale snažím sa zachovať si perspektívu.

Viete, strašne nerád by som odtrhával Dana Dodga od práce, ale možno by ste mali spraviť interview s ním ; } Ja zastupujem vývojárov a OS partneri sú tiež vývojári. Takže ja plne rešpektujem ich právo oznamovať svoje vlastné produkty a časové plány, kedy uznajú za vhodné. Phoenix doteraz neporušil žiadne závažné dohody o utajení, ale rozhovory a príspevky do fór sú pre neohľaduplivých a nedostatočne inteligentných určite zdrojom pokúšení. Nechcem sa stať obeťou ; }

Ab: Do akej miery sú aktivity Phoenixu koordinované zo strany QSSL?

Videl som niekoľko mailov od prúdičov, ktorí vyhlasovali, že Phoenix je len *fasáda* pre QNX. To je smiešne. Pracovať priamo pre QNX nebolo ani možné, keďže Phoenix ešte len opúšťal hniezdo. Je prirodzené, že sme s QNX skordinovaní, ale Phoenix sa zaujíma najmä o vývojárov, ktorí sa pridliho zmietali v žalostnej situácii, čo vyžaduje vlastné riešenia.

V QNX sa vždy zdráhali do niečoho nás nútiť. Prijímajú našu dlhodobú perspektívu, tj. že aby sme vytrvali, musíme najprv vybudovať silnejšiu komunitu, a potom môžeme začať rásť. Ponúkli nám a delia sa s nami o prostriedky na podporu vývoja špecifického pre ich OS, čo je bežné aj všade inde. Ale taktiež vždy rešpektovali členov Phoenixu ako seberovných a v našom úsilí nás povzbudzovali bez ďalších podmienok.

Teda táto koordinácia je fakticky organický proces, ktorý stojí na odborných znalostiach a časových rozvrhoch, a vyvíja sa podľa toho, ako prichádzajú jednotlivé fázy. Buď si istý jedným, pútnik: dohody sa uzatvárajú vzájomným konsenzom a pri bastlení tohto vtáka sa neublížilo žiadnym zvieratám.

Ab: Hovoríme o Neutrine 2.x a Photone 2.x alebo to bude niečo špeciálne? Je to pokračovaním projektu pre Gateway-Amiga?

V nasledujúcich týždňoch možno uvidíte nejaké prekvapenia.

JC: V minulosti sme od mnohých spoločností a organizácií počuli množstvo sľubov ohľadne nového OS a nového hardvéru. Tí, ktorí zverejnili termíny a plány vývoja neuspeli a tí, ktorí to neurobili, sa vytratil. Úbohá situácia. Hoci riskujem, že privolám kľatbu späť, môžeš aspoň v hrubých rysoch načrtnúť, kedy môžeme od Phoenixu očakávať reálne produkty? Na aký trh budete mieriť najskôr?

Nemôžem zverejniť žiadny časový rámec, naozaj nie. Môžem povedať len tolko, že robota ide tak rýchlo, ako sa len dá. Dan Dodge (*riaditeľ vývoja v QSSL - pozn. aut.*) chce mať všetko tak, ako to má byť, to je preňho základ. A chcem povedať, že cieľom Neutrina je desktop. To implikuje hojnosť aplikácií: oblasť SOHO, hry, vzdelávacie programy, multimédia, hudba, video, domáca sieť, internet - vlastne všetko, čo už poznáme a azda i niečo navyše, na čo si ešte len privykneme. To nie je zrovna málo.

Relatívne nová kombinácia Neutrino/Photon sa v embedded a digitálne konvergentných zariadeniach už používala, keď v Gatemiga zistili, že QSSL sa zaujíma aj o desktop. Nakoniec jeden z dôvodov, prečo mikrokernelová štruktúra má svoj význam je ten, že je škálovateľná od tých najmenších zariadení až po tie najväčšie distribuované alebo sieťové modely. A aký by mohol byť lepší spôsob vývoja, ako mať sebestačné (self-hosted) prostredie na naozaj super desktope, ktorého kernel sa ani nemusí meniť.

Desktop je stále to miesto, kde vzniká väčšina digitálneho obsahu, kde sú vývojári a kde sa logicky zbierajú dáta z domácej siete a kopca informačných zariadení. Ďalej, existuje obrovský dopyt po desktope, ktorý by bol vzhľadom na moderné štandardy rýchly a ľahký - čiže taký, aby ho bola radosť používať, skúmať a rozširovať.

Naozaj je pravdepodobné, že s prispáním post Amiga vývojárov sa tak stane a že akákoľvek divergencia - spôsobená nárastom počtu spoločností a individuálnych užívateľov používajúcich Neutrino a Photon mikrokernel (Photon je GUI mikrokernel) - bude modulárnej povahy. Takže áno, bude to niečo špeciálne a áno, nadväzuje to na pôvodný zámer, ale je to i logickým rozšírením samotnej architektúry.

Ab: Koľko ľudí momentálne pracuje na tomto projekte? Bude vývojárska verzia dostupná v 1. kvartále tohto roku?

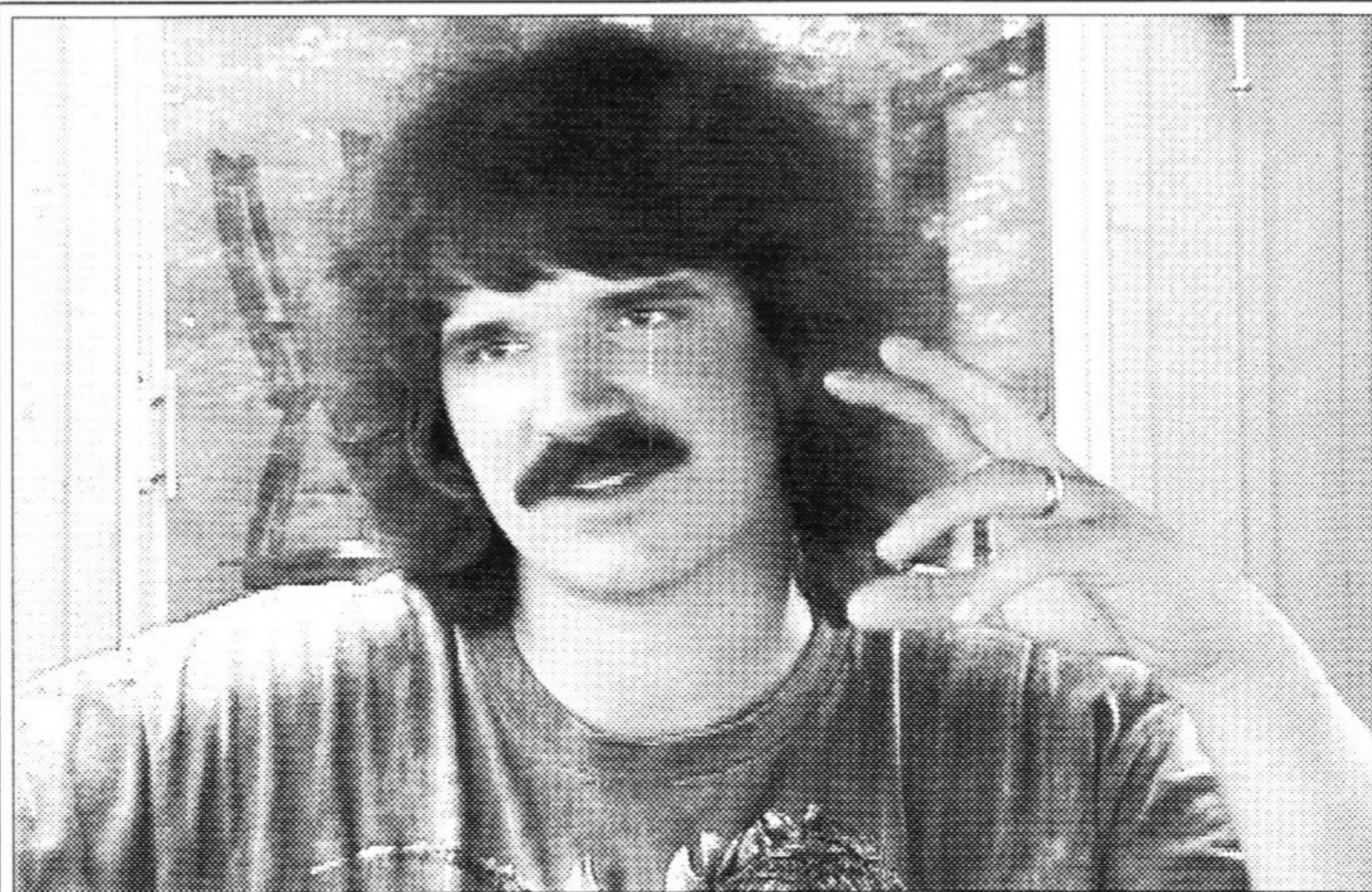
Keď sa neukážu žiadne zásadné prekážky, všetci vývojári Phoenixu by sa mali dostať k finálnej verzii niekedy v tomto kvartále. Pôvodná beta skupina sa priebežne rozrástá tak rýchlo, ako je len možné. Začali sme približne s 30 Amigistami a niekoľkými ľuďmi z vývojárskej komunity QNX; povedal by som, že od novembra pribudlo ďalších 30. Aj teraz sa pracuje na utilitách a typovo podobných aplikáciách, čo je najlepší spôsob, ako sa učiť, vychytávať chyby a zdokonaľovať funkčnosť.

JC: Softvér je pre každú platformu životnou nevyhnutnosťou, pričom množstvo nových systémov - napriek ich technickým prednostiam - pre nedostatok softvéru zlyhalo. Aké výhody poskytuje Phoenix a/alebo QSSL vývojárom, aby podporili prenášanie softvéru na Neutrino?

Vo Phoenixe sa o stratégiách prenášania Amiga softvéru hovorilo naozaj dosť. Niektorí ľudia na to vyvíjajú nástroje. Ďalej, je tu POSIX

kompatibilita, čo pri prenášaní z rôznych nixov niekedy veľmi pomôže. Zároveň sa pracuje na kvalitných vývojárskych nástrojoch - a najmä na IDE (integrované vývojové prostredie) - taktiež sa berú do úvahy skúsenosti ľudí testujúcich ranú beta verziu. Viac o stimulovaní vývojárov povedať nemôžem.

QNX sa môže pochváliť tým, že má vynikajúcu personálnu podporu pre vývojárov, čo je dôvod, prečo sa raný beta program realizuje s užším výberom z Phoenixu - tj. aby v začiatkovej fáze bol pomer približne jeden na jedného. Potom čo sa beta dostane do finálneho štádia a rozistribuje sa všetkým ostatným členom Phoenixu, bude tak k dispozícii jedna skupina ľudí zbehlá v Neutrino/Photone navyše.



Dave Haynie. Vyzerá na 38?

JC: Na Amigu už samozrejme existuje množstvo softvéru, z ktorého časť asi nikdy nebude prenesená na Neutrino, ale ktorú užívateľia nebudú chcieť stratiť. Plánuje Phoenix pre Neutrino nejakú formu emulácie alebo API-kompatibilitu, ktorá by zaistila chod staršieho softvéru bez nutnosti rekompilovať?

Už prebehli debaty, či by Phoenix ako celok mal vyvinúť vrstvu zaisťujúcu API-kompatibilitu. Ale zreteľne sa ukázalo, že pre budúcnosť mnohí považujú za najlepšie, aby sa všetky tie človekohodiny (fakticky človekoroky) práce namiesto toho vložili do natívneho vývoja aplikácií a nástrojov, lebo už v tom čase sa plánovalo alebo bolo vo vývoji niekoľko dobrých emulácií. Prevládol názor, že k Neutrino a Photonu bude pravdepodobne treba pristupovať novým a sviežim spôsobom namiesto vládenia dedičstva so sebou.

Nemôžem prezradiť, akú emuláciu bude balík obsahovať, ale QNX sa uistilo, že to bude riešenie, ktoré bude dobre fungovať a zároveň bude presne špecifikovať, ktoré Amiga tituly a aplikácie

pôjdu ktoromkoľvek stroji vybavenom Neutrinom. Rozumiem tomu tak, že uvidíme pokusy tretích firiem, ktoré budú založené na iných prístupoch.

Každý si uvedomuje, aké sú migračné stratégie pre Amigistov dôležité - pre Amigistov, ktorí investovali množstvo času do učenia sa aplikácií a ktorí chcú ostať naďalej produktívni. Akákoľvek nová platforma, ktorá vstupuje do arény, musí adresovať požiadavky svojich prvých osvojiteľov. Bolo vynaložené veľké úsilie, aby sa tak stalo.

Stačí takáto odpoveď?

JC: Phoenix ale nie je len o softvéri. Väčšina ľudí netrpezlivo očakáva nový hardvér. Z rôznych hardvérových vývojárov z Phoe-

hocikomu, kto ich chce vyrábať. Dobrým príkladom sú dosky, s ktorými práve vstupuje na trh Silicon Fruit. Očakávajú viac spoločností, ktoré budú stavať systémy na základe takýchto dosiek - systémy, na ktorých môže bez problémov bežať Neutrino (ako i ostatné OS).

Ďalším očividným riešením dostupným v krátkom čase je používať stroje x86 poslednej generácie s Athlonmi a rýchlymi pamäťami a subsystémami poslednej generácie. Ale i menej moderné, štandardné PC bude vo väčšine prípadov mnohým ľuďom stačiť (heh). A uvedomte si jedno: ľudia spozorujú nápadný prírastok výkonu - zvlášť ak predtým na tom istom hardvéri používali OS od Microsoftu.

Žiadny bloat. A real-time odzva. Pravdou je, že väčšina dostupného hardvéru samotného je skvelá - to len MS a Linux spôsobuje, že vyzerá zle.

Zákaznícke čipy...? Zákaznícke čipy, ktorými bola Amiga na začiatku požehnaná, ju čím ďalej, tým viac sputnávali - viac už nepatria na základnú dosku. Abstrakcia na úrovni OS umožňuje ľahko vymeniť grafickú alebo zvukovú kartu za lepšiu jednoducho zastrčením novej.

A nakoniec z iného pohľadu, tieto karty obsahujú zákaznícke čipy. Ale s tým, že tieto zákaznícke čipsety dodávajú spoločnosti s miliardovými rozpočtami na výskum, vývoj a marketing, spoločnosti, ktoré žijú v 6-9 mesačných výrobných cykloch a paralelne vyvíjajú technológie spôsobom, o aký sa typická počítačová spoločnosť nemôže ani len pokúsiť. Tieto spoločnosti sa na dané technológie špecializujú a je to vidieť. A pretože PCI a iné štandardy sú multiplatformné, tieto čipy a karty môže využívať každý desktop, ktorý spĺňa dané konštantne zdokonaľované štandardy.

Takže to znamená, že keď niekto chce používať dobrý OS, nemusí platiť extra hardvérové poplatky len pre potešenie z jeho používania : }

JC: Mnoho ľudí vyjadrilo legitímne obavy, že Amiga Corporation a Phoenix prezentovaním odlišných plánov a vízií spôsobujú rozkol medzi vývojármi aj užívateľmi, a tým znižujú šance na úspech nového Amiga hardvéru a operačného systému. Vnímaš to tak, že Amiga a Phoenix, či už zámerne alebo nie, premárňujú šancu na vznik novej Amigy nepredložením spoločného a súdržného plánu? Alebo si myslíš, že práve rôznosť zvýši šance a my budeme mať o nejaký čas v rukách niečo hmatateľné?



Vnímam to tak, že je to tak ako to je, a dúfajme, že ľudia urobia všetko čo môžu, aby to dobre dopadlo. Riskujem, že sa budem opakovať, ale: zostávam v kontakte s lídrami všetkých hnutí a spoločností, ktoré sú ochotné komunikovať. Vymeniam si názory, vzájomne sa povzbudzujeme a vyjadrujeme si účasť, keď sa dostaneme do nejakého nešťastia. Každý je prítomný na diskusnom fóre toho druhého. Vo Phoenixe je niekoľko ľudí z ostatných iniciatív, ostatní boli pozvaní.

Opäť by som rád zdôraznil: konzorcium Phoenix je *organizácia vývojárov* - nie spoločnosť. Preto dúfame, že bez konfliktu záujmov budeme reprezentovať vývojárov a ponúkneme im prístup k infraštruktúre a veľkej banke talentov. Eventuálnym cieľom je mať komunitu vývojárov, ktorá bude riešená aj všade inde, a vyhnúť sa núdzi vývojárov aj užívateľov. Veľký cieľ potrebuje veľkých ľudí. Dúfame, že dorastíme do tejto vízie.

JC: Myslíš si, že je životne dôležité pre prežitie oboch platforiem, aby Amiga Incorporated a Phoenix do istej miery spolupracovali? Prirovnal by som to k priateľskej rivalite medzi Linuxom a BSD Unixami. Je to reálne?

Nie vždy vidím práve priateľskú rivalitu medzi BSD a linuxom : } Dúfam, že my to zvládneme lepšie. Je to zvláštne: väčšina z nás ľudí oprávnené pociťuje oddanosť, lojalitu. Len nie vždy si uvedomujeme, že najlepšie si neposlúžime vyjadrením našej polarizácie formou, ktorá často hraničí s fanatizmom. My všetci máme spoločné dedičstvo a hoci každý má s Amigou svoje vlastné skúsenosti, musíme pripustiť istú podobnosť. Chceme v tom pokračovať.

Niekedy môže byť ťažké nepohnevať si konkurenciu - boli sme tak trochu cvičení zmyšľať týmto spôsobom - ale v súčasnosti musíme vynaložiť každý kúsok energie, aby sme zaistili, že každá cesta a každé hnutie sa zameria na to, čo dokáže najlepšie. Nič viac, nič menej.

Nech výsledky - hotové produkty a riešenia - hovoria samy za seba. A nech sa vývojári slobodne rozhodnú. I tak to robia, mnohí už v minulosti vyvíjali multiplatformne. Je dosť pravdepodobné, že niektoré z dostupných možností sa ukážu ako užitočné a hodnotné produkty, ktoré sa budú vzájomne dopĺňať. Ale ako to môžeme vedieť, kým to neskúsime?

Ab: Je to len náhoda alebo to symbolizuje dobu, v ktorej žijeme, že na čele posledných úsilí za zachovanie ducha Amigy stoja ľudia vystupujúci len pod pseudonymami, konkrétne fleecy moss a ty, greenboy?

Ah, prechádzame k metafyzike... Dobré. Možnože Fleecy a ja sme zapojení do dominantných aktivít, ale existujú aj iné iniciatívy - tie sú požehnané ľuďmi, ktorí majú *normálne* mená. A my čierne ovce sme obklopení ľuďmi, ktorí nás podporujú v našich excesoch, a tí majú väčšinou konvenčné mená. I keď pri potulovaní po IRC a inde som si všimol, že oni *tiež* dokážu byť... odvážni... keď experimentujú so svojim imidžom. (ehm)

Ab: greenboy - je to tvoje meno alebo priezvisko?

Áno.

Je to moje meno. Bodka. Ako muzikant som viedol skupinu, ktorú som nazval „greenboy“. Onedlho začali *mňa* volať greenboy (odlesk Jethro Tull). Mnohí z nich boli moji zákazníci, priatelia a partneri v Amiga projektoch. Videli na Amige vytvorené kazety a tričká „greenboy“ a čoskoro si na to meno zvykli. Tak mi to zostalo. Začal som ho používať aj ako diler Amíg a taktiež pri ostatných obchodných príležitostiach.

V každom prípade som mal nie až tak konvenčnú klientelu - v dobrom. Predával som najmä big-box systémy kreatívnym ľuďom: grafikom a animátorom, muzikantom, ľuďom zo štúdií, galérií, partizánskym videographerom a i bežným Amigistom, ktorí sa samozrejme živo zaujímali o multimédiá a kreativitu. Boli to vzrušujúce časy.

Moje meno mi pravdepodobne nijako neublížilo. Vlastne vo väčšine prípadov bolo prínosom, lebo ten druh ľudí obľubuje zaujímavý prejav. Každá odvaha vyjadriť zdravú individualitu sa stretáva s nadšením. Dokonca i moji firemní klienti a ľudia, ktorým som radil, si zvyčajne zvykli na takéto zmyšľanie.

Teraz už je nemysliteľné, aby som sa stal niekým iným, pretože tie zlaté roky Amigy boli tak úspešné. Vtedy sa narazilo na *nexus* novobjavenej energie, ktorú uvoľnili tvorcovia - programátori a inžinieri - Amigy, keď znovuvynašli desktop, pričom definovali nové kategórie použitia a termíny na ich opis.

Kruh sa uzavrel: teraz ja pracujem na tom, aby som zastupoval nádejných vývojárov, ktorí nám všetkým môžu dať nový život. Ten opečený starý vták je naozaj Pho-

enix. Aby som preskočil kliše - my dúfame, že poletíme ešte vyššie.

Ab: Máš ako líder Phoenixu ešte čas hrať na gitaru?

V skutočnosti gitara nie je mojou najsilnejšou stránkou. Hrával som na viaceré nástroje a používal som aj elektroniku, ale v prvom rade na saxofónoch (bary, tenor, alt, soprán) a bas-klarinetoch (vy-počujte si Erica Dolphyho a Ben-nyho Maupina z obdobia, keď sa spojili s Milesom Davisom).

Lenže od momentu, keď som sa stal fanatikom do techniky, zahodil som mikrofón a začal som hrať cez echoplex a starý gitarový zesilovač. Bol som fascinovaný, keď som robil živé elektronické úpravy zvuku a používal som rôzne syntetizátory, samplery, midi zariadenia a ostatné hračky.

Jedným z dôvodov, prečo ma lákalo robiť dílera Amíg, bolo, že už v tej dobe som vo svojom komerčnom štúdiu používal počítače. Okrem toho som sa tu a tam podieľal na nejakých projektoch a vybudoval som si dobrú povest ako beta testér. Keď sa začalo udomáčať midi, ľudia mávali ťažkosti naučiť sa pracovať s počítačom a získať ten správny softvér. Takže tá príležitosť prekračovať hranice bola ako šitá pre mňa.

Čo sa mi darí robiť aj tu, nie?

...na elektrickej basgitare som začal cvičiť pred dvomi rokmi. Semtam robím záskoky a predtým, ako som sa stal úplne posadnutý Phoenixom, som mal na krátky čas opäť svoju vlastnú kapelu. V súčasnosti hrávam na 6-strunovej a na mojej novej bezpražcovej 5-strunovej gitare; sú pripojené na monštrózne 1400 Wattovú basovú aparáturu doplnenú o - prekvapenie! - množstvo elektroniky.

Ab: Pochádzaš zo Seattlu, mekky grungu. Akú hudbu máš rád?

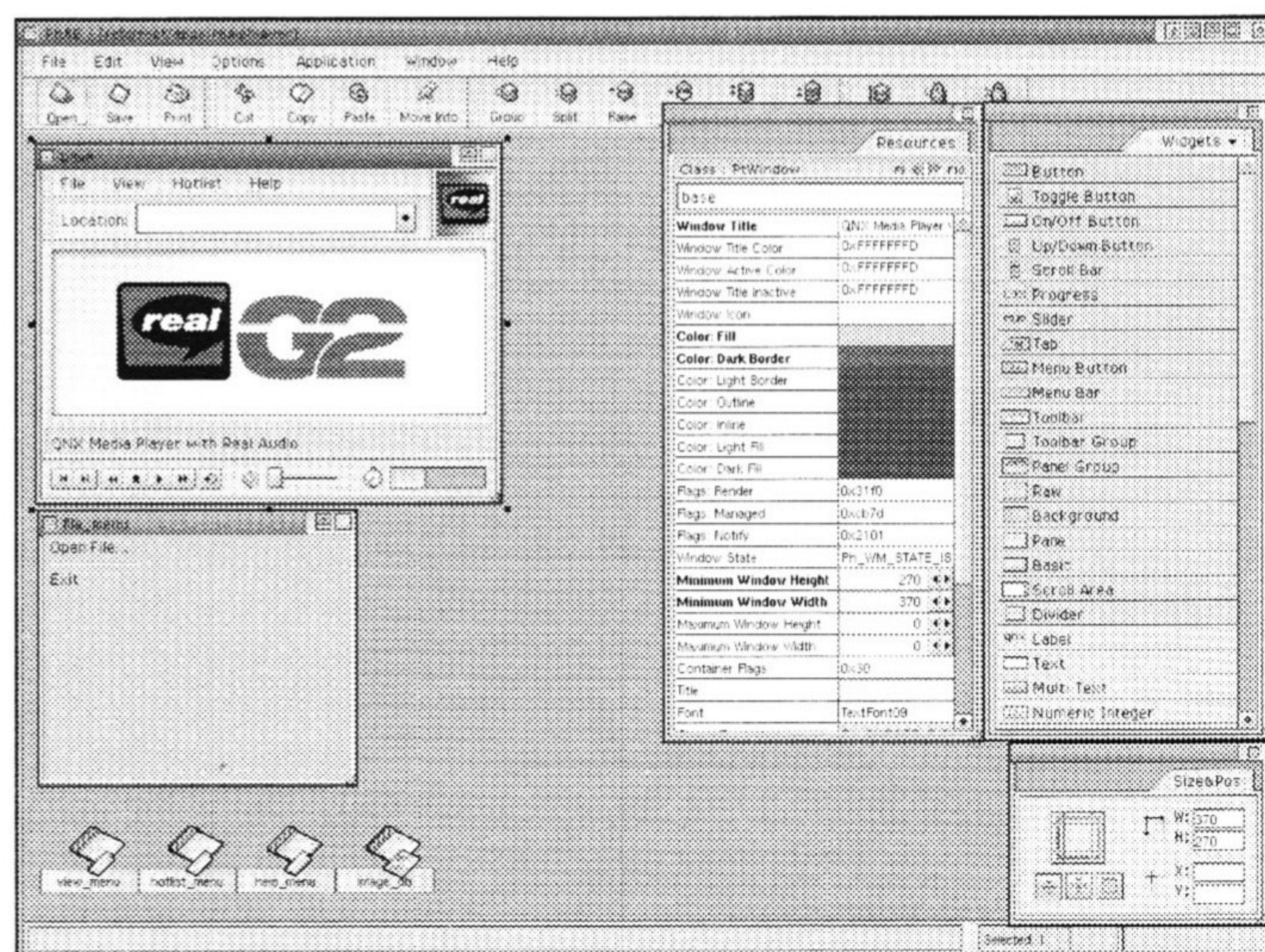
Ah, už nebyvám v Seattli. Presta-hoval som sa do Montany. Čo sa týka hudby, páči sa mi skoro zo všetkého niečo, na obdobie nezá-leží. Žijeme v skvelej dobe, v ktorej ak niekto chce, nájde hudobné klenoty po celom svete a to v naj-rozličnejších okúzľujúcich žánroch. Musím ale uznať, že vystupovanie v totálne temných kluboch a natá-čanie videí pre rôzne skupiny v Seattli v čase, keď nastupoval grunge, u mňa *rozhodne* prebudilo k životu 'pledge to shred'.

Práve teraz? CD „Elio E Le Storie Tese“, ktoré mi dal minulé leto Rudi „Nutello“ Chiarito na *Hayniestocku*. Z Rudiho osobných stránok a stránok Sofa je očividné, že je, tak ako ja, fanúšikom Franka Zappu už od dôb Suzy Creamcheese. Rudi predpokladal, že sa mi Elio bude páčiť - v Taliansku je často považovaný za duchovného syna Zappu. Mal pravdu. Sú to machri dadaizmu najvyššieho rangu.

JC & Ab: Chcel by si na záver ešte niečo povedať?

Áno. Bolo pre mňa potešením pridať sa ku svetovej Amiga-komunitě online potom, ako som stratil toľko nádejí (a tiež moje živobytie), keď CBM išiel ku dnu. Inak by som stratil kontakt s mnohými, na iné platformy presťahovanými priateľmi z užívateľských skupín, v ktorých som býval aktívny. Práca pre Phoenix je pre mňa do určitej miery znovuzrodením. Vždy som mal potrebu *niečo* robiť a možnože aj bojovať za vydedencov. Predtým som si však dosť dlhý čas lízal rany, než mi hviezdy dali znamenie a ja som to mohol skúsiť znovu.

Som hrdý na to, že som stretol ľudí z Phoenixu, QNX, Amigy a z celej komunity. Je to rodina bojovníkov, ktorá prežila ťažké časy, ale som teraz vzrušený, že som jej súčasťou, pretože má konečne šancu vzlietnuť.



Apocalypse 2k

NEKOMERČNÍ PREZENTACE

Po úspěších/neúspěších z minulé apocalypse`99 jsou HORIZONTAL LAMERZ zpět s další akcí: **APOCALYPSE 2000 - "3D show"**! Protože jsme se (aspoň doufáme) poučili z chyb minulé akce, očekávejte tentokrát opravdovou dávku legrace, více compos, více zahraničních hostů (Poláci, Němci, Jugoslávci), větší plátno, živou mixovanou muziku se třemi DJs (drum`n`bass, jungle, techno) atd. to vše za stejnou cenu (maximálně o něco málo zvýšenou).

Doporučujeme všem si vzít v práci dovolenou, neboť podle motta této akce ("3D show") nebude celá party v jakémsi trojrozměrném prostoru, ale bude to velká show dlouhá celé TŘI DNY! (1. května je sice pondělí, ale je to státní svátek, aspoň v Čechách), takže budeme asi potřebovat po akci každý trochu více odpočinku. Akce se bude konat na stejném místě co posledně, takže snad už všichni trefíte.

datum: 29. dubna až 1. května 2000
partyplace: hospoda "na radosti"
v ulici: královická 485

město: Brandýs nad Labem (20 minut autem z Prahy směr Mladá Boleslav)

stát: česká republika

vstup: 120,- Kč

s sebou: harddisky, spacáky, peníze (počítače si neberte všichni, jedete se bavit, ne sedět u počítače, to můžete doma)

přísný zákaz: vlastních alkoholických nápojů na partyplace (ceny jsou na partyplace dostatečně nízké), užívání omamných látek na partyplace, kouření čehokoli na sále, jakékoli škody se hradí na místě
těšte se na: více compos, živou muziku, opět levné pivo a jídlo (!), zahraniční scenery

PRAVIDLA NA APOCALYPSE 2000

Soutěžící i každý návštěvník, který se zúčastňuje hlasování, se automaticky zavazuje, že s těmito pravidly souhlasí. Na žádné výhrady nebude v průběhu soutěže brán zřetel.

Soutěží se může zúčastnit kdokoli. Soutěžící nemusí být na party přítomen - v tom případě příspěvek odevzdá a případnou cenu převezme jím pověřený zástupce (nejlépe zveřejněn v readme).

Všechny příspěvky musí být odevzdány do stanovené a předem ohlášené doby (čas bude vyhlášen přímo na party). Po tomto termínu nebudou již žádné příspěvky přijímány! Příspěvky je možno dodat i kdykoli před termínem party na e-mail či snail adresu Láhvemu ^ RSN+hLA či Dizzymu ^ hLA.

VŠECHNY příspěvky MUSÍ být dodávány s readme, kde musí být

1) název díla,

2) autor,

3) druh compa, do kterého mají organizátoři příspěvek zařadit + případný další komentář,

4) na disketě jméno autora příspěvku, abychom pak mohli disketu vrátit majiteli.

Pokud předchází tři body budou splněny, může se stát, že ve výsledcích bude chybět autor či název díla, protože tyto údaje prostě nebudeme znát.

Soutěžní příspěvky musí být původní, tj. výsledkem práce soutěžícího. Je nemorální a neetické používat výsledky práce někoho jiného.

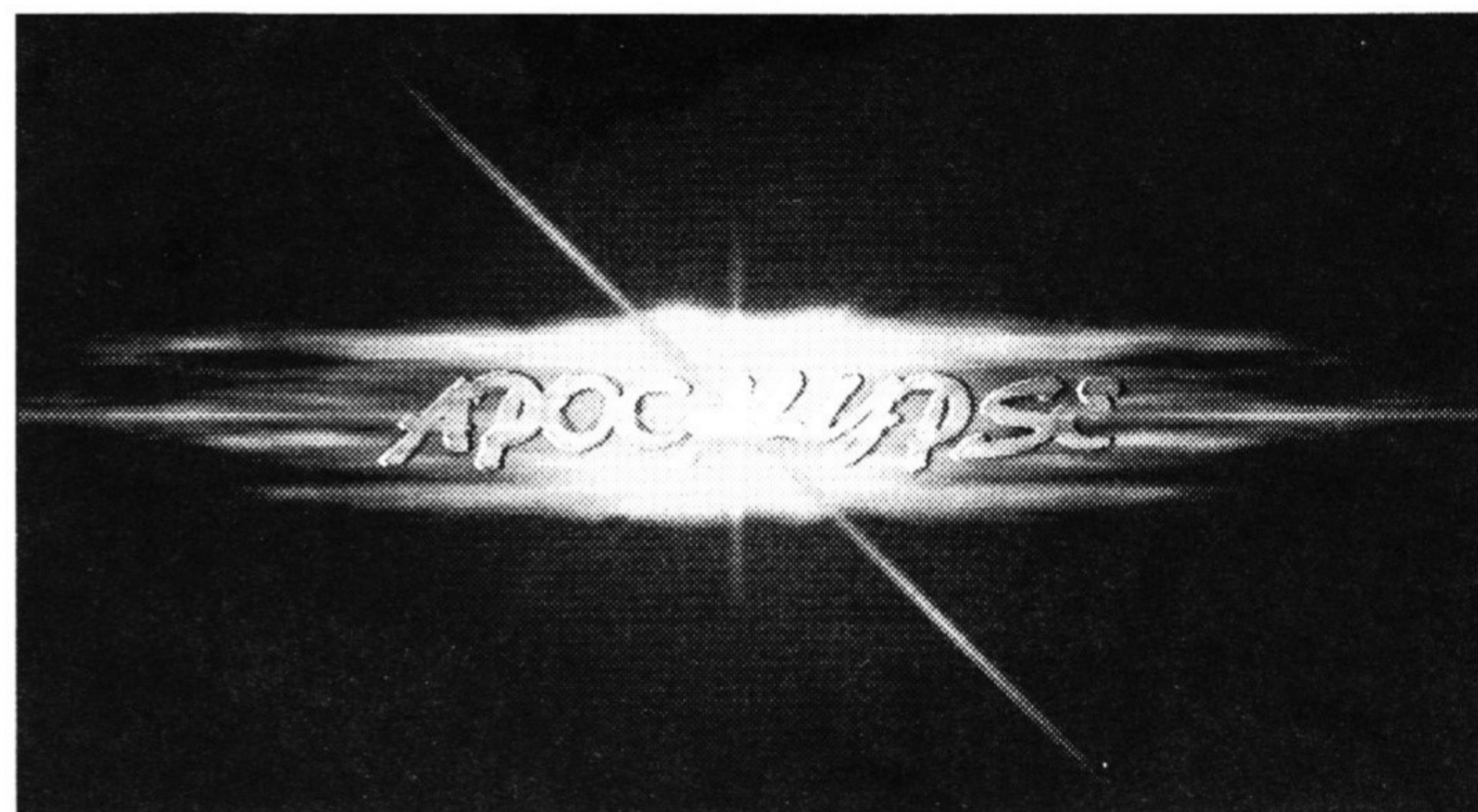
Příspěvek do soutěže musí splňovat kritéria uvedená u jednotlivých compos (např. omezení v kB - viz omezení compos), pokud se tak nestane, soutěžní příspěvek bude vyřazen ze soutěže.

V zájmu objektivit nesmí být příspěvky zveřejněny (released) před datem konání party. Zveřejnění znamená jakékoli uvolnění pro širší veřejnost. Pokud budeme mít podezření na již zveřejněný příspěvek, bude přesunut do crazy compa nebo vyřazen.

Grafické a hudební příspěvky mohou být použity v demu (intru), které se účastní demo (intro) compa na téže party. Intro- a demo-compo bude pořádáno jako poslední. Je ovšem velmi nevhodné (nikoli zakázané) používat např. do 2D obrázků screenshot ze soutěžní animace.

Všechny soutěžní příspěvky s výjimkou dem a inter budou prezentovány anonymně, pouze pod soutěžním číslem. Apelujeme na soutěžící, aby nám dodávali 2D a 3D obrázky ve dvou verzích: s podpisem a bez podpisu.

Hlasovat se bude na předtiskněné hlasovací lístky, které budou rozdány před zahájením celé soutěže. Jeden hlasující obdrží jeden lístek, na který se ihned podepíše. Hlasy odevzdané na čemkoli ji-



ném nebo nepodepsané lístky jsou automaticky neplatné.

Hlasující má právo vzdát se hlasování v libovolné soutěži či v hlasování pro jakékoli (1., 2. či 3.) místo v každém compu.

Soutěžící nesmí hlasovat pro svůj vlastní příspěvek nebo pro příspěvek své skupiny. Organizátoři budou používat vlastní software, který případné podvody ihned odhalí a hlasování v této kategorii se stane automaticky neplatné.

Hodnocení příspěvků bude probíhat podle předem určeného systému, se kterým budete seznámeni přímo na party.

Všechny soutěžní příspěvky budou po předání cen dány k dispozici a posléze zveřejněny na internetu. Autor příspěvku svým přihlášením do soutěže s tímto zveřejněním automaticky souhlasí. Pokud by se však našel někdo, kdo by si z jakéhokoli důvodu nepřál zacházení se svým příspěvkem jako s freewarem, je možné se na místě domluvit.

V SÁLE JE PŘÍSNÝ ZÁKAZ KOUŘENÍ A POBÍRÁNÍ JAKÝCHKOLI OMAMNÝCH LÁTEK!!!! Porušení tohoto pravidla může mít za následek vykazání dotyčného z budovy! O dodržování tohoto zákazu se postarají příslušní pořadatelé.

KRITÉRIA SOUTĚŽE NA APOCALYPSE 2000 (COMPOS)

ASCII - jedna ascii produkce na jednoho tvůrce. Rozměry ASCII příspěvku by neměly přesahovat 78x29.

4CH HUDBA - 4 kanály, jedna skladba na hudebníka. Doba přehrávání 3 minuty. Délka souboru maximálně 700kB. Formáty MOD (není podmínkou, jen doporučením) a DBM.

MCH HUDBA - 6-32 kanálů, jedna skladba na hudebníka. Doba přehrávání 3 minuty. Maxi-

mální délka souboru 4MB. Formáty MOD, XM, MMD0-3 (není podmínkou, jen doporučením) a DBM.

2D GRAFIKA - Ručně kreslené obrázky, jeden obrázek na grafika. Použití efektových programů dovoleno, ale nedoporučeno. Délka souboru a počet barev neomezen. Doporučené formáty IFF, GIF, PNG (JPG se nedoporučuje vzhledem ke zmenšené kvalitě). Nascanované obrázky a render **ZAKÁZÁN** (trestán vyloučením ze soutěže)!

TRACE - Renderované obrázky, jeden obrázek na grafika. Délka souboru neomezena. Používání cizích objektů povoleno pouze v případě, že k souboru bude .readme s patřičným popsáním původu objektu či čehokoli, co není z vlastní tvorby.

ANIMACE - Animace bez zvuku. Délka přehrávání maximálně 6 minut. Používání cizích objektů povoleno pouze v případě, že k souboru bude .readme s patřičným popsáním původu objektu či čehokoli, co není z vlastní tvorby.

PREZENTACE - Animace se zvukem (Scala atd.). Délka přehrávání maximálně 6 minut. Používání cizích objektů povoleno pouze v případě, že k souboru bude .readme s patřičným popsáním původu objektu či čehokoli, co není z vlastní tvorby.

64k INTRO - Jedna produkce na jednu skupinu. Délka přehrávání neomezena. Délka souboru maximálně 64kB. AMOS a Demomania produkce budou přeřazeny do "Crazy compa".

68k DEMO - Jedna 68k demo produkce na skupinu. Délka produkce není omezena. Maximální celková délka EXE souboru 10MB (po rozpakování externím pakovačem jako LHA, LZX...). AMOS a Demomania produkce budou přeřazeny do "Crazy compa".



PPC Demo - Jedna PPC demo produkce na skupinu. Délka produkce není omezena. Maximální celková délka EXE souboru 10MB (po rozpakování externím pakovačem jako LHA, LZX...). AMOS a Demomania produkce budou přerazeny do "Crazy compa".

CRAZY COMPO - zcela neomezené produkce, libovolný počet produktů na skupinu.

UPOZORNĚNÍ!

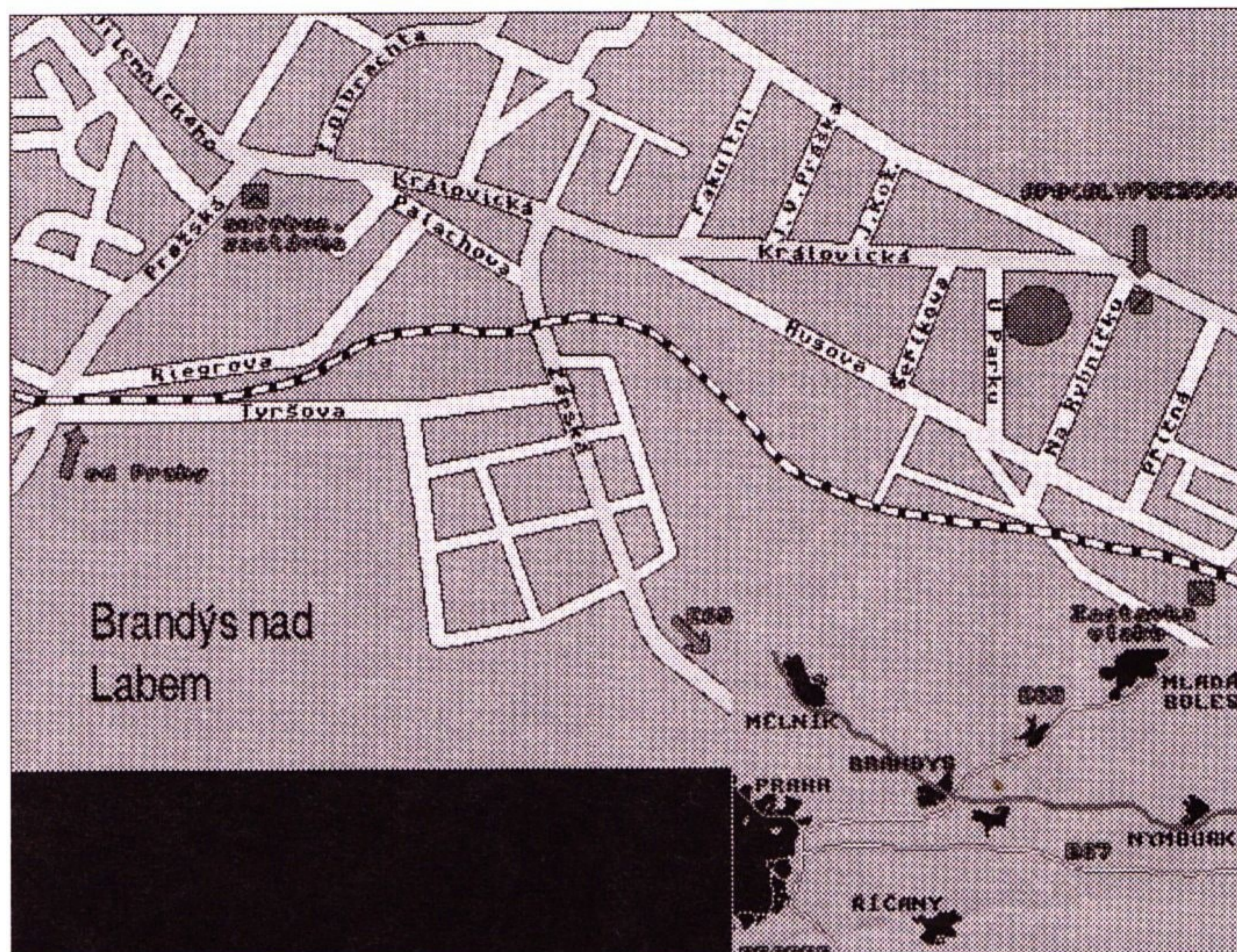
Pravidla a compo omezení jsou zveřejněna včas, tudíž apelujeme na účastníky, aby striktně dodržovali veškerá pravidla soutěže, neboť JAKÁKOLI NESHODA S OMEZENÍMI V COMPOS BUDOU

TRESTÁNA VYŘAZENÍM PŘÍSPĚVKU ZE SOUTĚŽE!!!!

Organizátoři si vyhrazují právo změnit pravidla i compos omezení kdykoli před i během soutěže!

Jakékoli dotazy na těchto adresách:

LAHVE/RSN+HLA DIZZY/HLA
Radek Hrdlička Daniel Sezima
Kralupská 1713 Brázdímská 1549
250 01 Brandýs nad Labem
Česká Republika
tel: 0202/803950 tel: 0202/806415
e-mail:
lahve@brandysnlab.cz
dizzy@brandysnlab.cz
<http://apc2k.zde.cz>



R/R Millenium Meeting

NEKOMERČNÍ PREZENTACE

Co to vlastně je?

R/R Meeting je setkání organizované už po čtvrté Brigadem R/R. Jedná se o setkání amiga scény v Ratiboři. Meeting je tvořen "amigisty pro amigisty" a je to naprosto nekomerční párty: neslibujeme kosmické ceny ani návštěvníky z jiné galaxie, za to ale bude skvělá zábava do bílého rána.

Několik "formálních" slov

Setkání se minulý rok - podle příjemných recenzí v tisku a diskmazích - podařilo natolik, že si můžeme pográtulovat za neobyčejný skutek a zkusit to ještě jednou.... Těžko půjde zopakovat tento úspěch, ale ze své strany vás můžu ujistit, že se vynasnažíme, aby to letos bylo přinejmenším to samé anebo i lepší. Nejdůležitější věc, bez které se takové akce nedají organizovat, je sál, který se nám naštěstí podařilo zajistit. Podle počtu osob, které chtějí přijet, jsme zjistili, že sál z minulého meetingu bude malý, takže v tomto roce bude celá akce přesunuta na jiné místo. Pro "meetingové domorodce" připomínám, že je to místo, kde se konal první meeting. Aspoň trochu zavzpomínáme. Co to všechno znamená? Především více místa než minule. Poblíž se nachází supermarket "PLUS", kde se dají koupit levné "rozveselující prostředky a také vysokoenergetické jídlo v plechovkách". Sál je při internátu, takže pokud se budete snažit (to se může stát), může to být párty s největším počtem dívek v historii :). To je všechno z těch příjemných informací, na štěstí těch nepříjemných není moc a cel-

kově jenom jedna - vstupné jde bohužel nahoru. Na minulých setkáních bylo vstupné levnější, ale byl také jiný sál... Myslím, že i tak nás navštívíte, protože je opravdu proč a těch 15 PLN (135,- Kč) není žádný velký majetek.

Kdy to všechno bude?

Datum setkání je ještě vzdálen, ale snad se všichni stihnou fyzicky, emocionálně a peněžně posbírat, protože meeting se bude konat první víkend května (6. - 7. května 2000). Máte dosti času připravit svoje produkty. Proto si запиšte všude, že 6. až 7. května roku 2000 se koná setkání s oficiálním názvem "Milenium Meeting" organizované přes Brigadu RR a v tomto termínu si odložte všechny ostatní plány.

Za kolik a proč tak draho?

Jak jsem již psal, vstupné je 15PLN (135,- Kč). Bohužel, levnější už to nebude, nejsou také slevy pro lidi, kteří přijedou s Amigami. Museli jsme vytvořit nová pravidla, protože bohužel (naštěstí) Meeting není komerční párty, a tak všechno budeme muset zaplatit z vlastní kapsy a musíme se nějak pojistit, kdyby přijelo málo lidí. Samozřejmě, pokud bude nadbytek peněz, rozlosujeme je mezi těmi, kteří zůstanou s náma do konce, tak jak minule. Nezáleží nám na vydělávání peněz na tak již ne zrovna nejbohatších Amigistech! A také, abychom udrželi tradici, mají všechny dívky vstup zdarma!

Co se bude dít?

V tomto roce budou tři hlavní kompa a nejméně 20 "funny"

pozvánka



compos (nepíšu crazy, protože u nás jsou všechny šílené), které mají rozhýbat atmosféru. Mám naději, že se v nich bude opět soutěžit v hojném počtu jak minule. A pro ty, kteří zde minulý rok nebyli, připomínám tři hlavní kompa: crazy gfx, crazy msx, crazy demo a kromě toho ještě ascii compo - nebo-li logo uděláno během konání meetingu. Téma loga bude samozřejmě oznámeno na párty, aby si jej někdo nepřípravil již dříve.

Zde je konkrétní plán akce:

9.00 - otevření sálu
10.00 - 14.00 lamerská část (turnaj ve SWOSu, ukázka možností Amigy - A4000 s PPC
15.00 - uzavření sálu pro lamery a začátek akce amigo-meetingové
15.00 - 7.00 crazy compos, hudba, dema, filmy atd (podrobnosti později)
7.00 - 8.00 uzavření sálu, uklízení

Co vás čeká po 15-hodině?

- 20 crazy compos (crazy compo každou půlhodinu!)
- hudba jakou chcete (vemte sebou to, co se vám nejvíce líbí a naši lidé vám to pustí)
- ukázky dem
- video filmy
- real-time text
- "small bigscreen" :), celý čas bude něco ukazovat (a nebude to kontrolní obraz)
- WC (woooooow)
- ještě něco vymyslíme, nebojte :)

Několik slov o crazy compo:

- music compo - délka a formát libovolný (ale aby to šlo přehrát na Amize, mohou to být samplý)
- gfx compo - například předělovky obrázků skrze programy "Photogenics", "Photoshop", velikost a formát libovolný (ale aby se to dalo zobrazit na Amize s grafickou kartou a 64MB RAM). Hlavně aby byly humorné. Bu-

deme hodnotit pouze nápad, humor a celkové umělecké schopnosti.

- **crazy demo compo** - každý produkt Demomaniaca, AMOSa nebo jiného lamerstva (musí jet na 020, 040, 060 nebo na stroji majitele, pokud ho přiveze sebou). Hlavní cena v tom compu bude o něco vážnější, u ostatních comp to budou obyčejné ceny, ale nebudou marné. Pamatujte, že "RR Meeting" je jediná akce v Polsku a asi na celém světě, kde na crazy dema se jinak pohlíží, než na jiných párty. Není zde diskriminace, selekce, všechno jde! Dokažte, že crazy neznamená hloupé, ale humorné a můžete vyhrát hlavní cenu. V minulém roce bylo pouze jedno crazy demo, takže jeho autoři se nemuseli bát, zda vyhraju a vyhráli video.

- **jiné crazy compos** - neřekneme... je to překvapení. Můžete se zeptat účastníků minulých meetingů, možná vám něco řeknou :)

Další informace:

1. V tomto roce asi nebude akce nahrávaná na video.

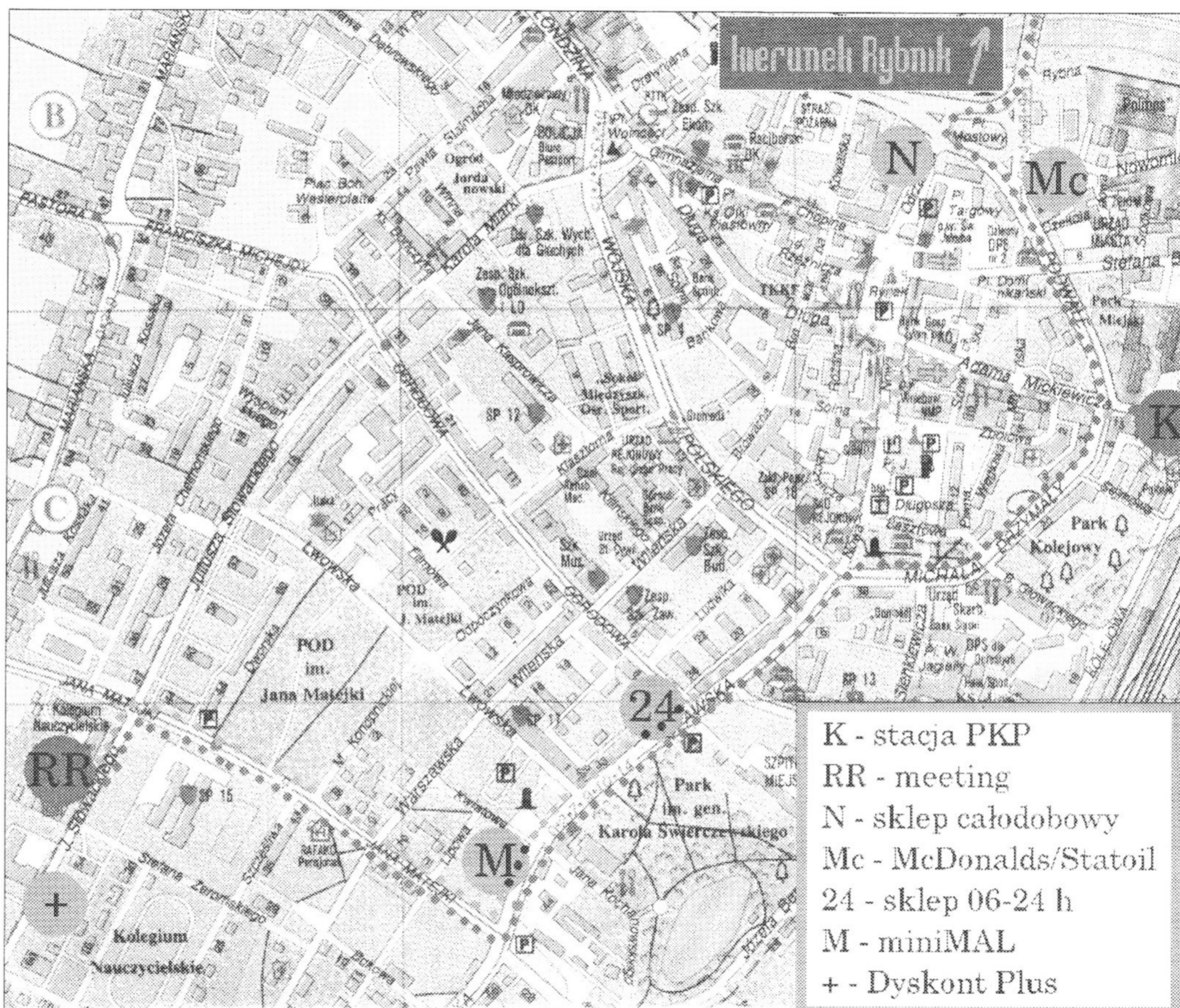
2. Pokud piješ pivo a cítíš, že máš krizi, tak si udělej pauzu, projdi se na čerstvý vzduch. Díky tomu ušetříš sobě i nám problémy a hanbu. V tomto roce opět můžete vnášet rozveselující prostředky bez omezení, ale snažte se vyhýbat (aspoň do večera :) situací, kdy na stole bude stát flaška anebo několik plechovek piva, protože hrozí problémy s vedoucím.

Mega atrakce:

Aby vám nebylo smutno po přečtení předchozího odstavce, připravili jsme pro vás dvě překvapení:

1. První osoba, která se objeví na párty s identifikací z třech minulých meetingů - jde za darmo na akci!

2. Dalším překvapením je zdarma vstup pro jednu osobu, přesněji pro organizátora nejlepší párty mezi lety 1996 a 1999, kte-



rého budete volit Vy. Chceme takto začít novou tradici - pokud někdo makal na organizaci skvělé párty, tak ať má z toho něco víc, než jenom dobrou recenzi v diskmagu, ať ví, že lidé budou i po několika letech (měsících) pořád pamatovat.

Pamatujte, volíte jednu osobu, která podle vás si zaslouží vejít na Meeting zdarma. Hlasujte podle formuláře na naší stránce anebo pošlete skrze poštu. Nezapomeňte dopsat heslo "RR Meeting 2000". Soutěž trvá do 30. dubna 2000 - tehdy poznáte i výherce, když navštívíte naši stránku. Známe vaši "chuť" do takové zábavy, proto jsme se rozhodli, že ze všech, kteří hlasovali v soutěži, vylosujeme jednoho, který bude mít vstup na párty zdarma!

Kde to přesně je?

Víme, že Ratibóř (RACIBORZ) není centrum Polska. Ale můžete k nám dojet jak autobusem, tak i vlakem. Cesty jsou rovněž sjídné. Na minulém meetingu byli lidé z druhého konce Polska a nelitovali času straveného cestováním.

Vlakem/autobusem

Vystupujeme na autobusovém nádraží PKS

ohlížíme se k vlakovému nádraží PKP (je vedle). Když vycházíme z PKP, jdeme rovně, po pravé straně je budova TPSA (mávané :) [polský telecom], pak pořád rovno skrze křižovatku Mickiewicza na náměstí. Zde odbočujeme doleva do ulice Nowa, po levé straně je náměstí Długosza, po pravé budova soudu, jdeme přes další křižovatku, konečně přicházíme k obchodu MiniMAL. Za obchodem odbočujeme vpravo, další malá křižovatka, v levo vidíme základní školu číslo 15. Na kruhovém objezdu odbočujeme vlevo. Dlouhá budova po pravé straně je Kolegium Učitel-ské. Na konci je krytý bazén, hned za nim je Dům Studenta (a studentky :) a také Aula SN, ve které se koná RR Meeting 2000. Do Auly vcházíme z boku (ne přes hlavní vchod DS!!!!), ale bude to vyznačeno.

Přesná lokalizace místa. Je to Aula Kolegium Nauczycielskiego v Ratibóři na ulici Slowackiego (Slovackého). Není těžké dojít a kdyby něco, každý domorodec by to měl znát a ukázat vám cestu. V době příjezdu do Ratibóře ranního vlaku z Katovic (v 9:30) bude na vás někdo z organizátorů čekat na nádraží. Pokud přijedete jinak, řiďte se podle mapy. Pro lenivé je tu místní autobus a pro buržuje zase společné TAXI :)

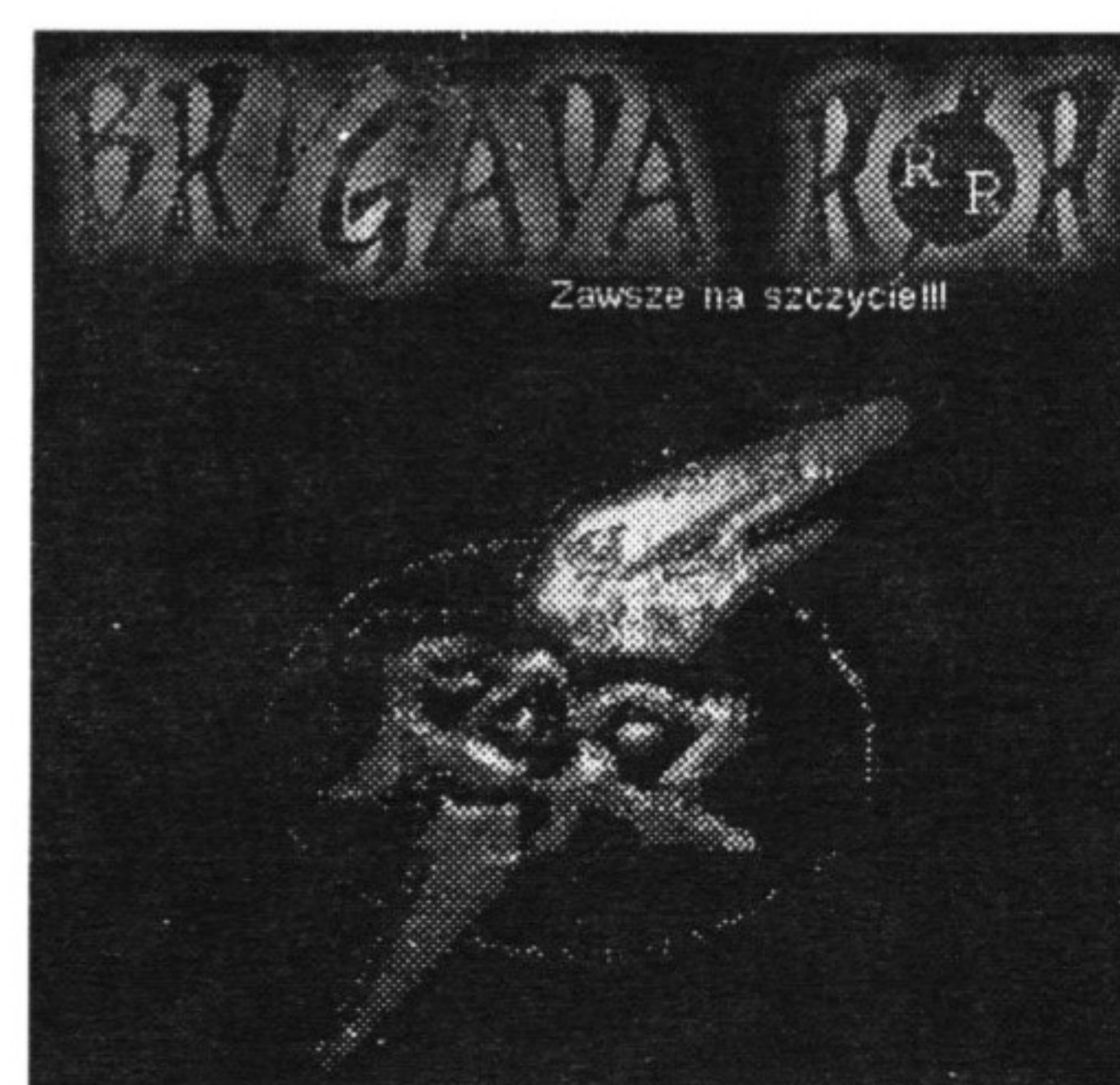
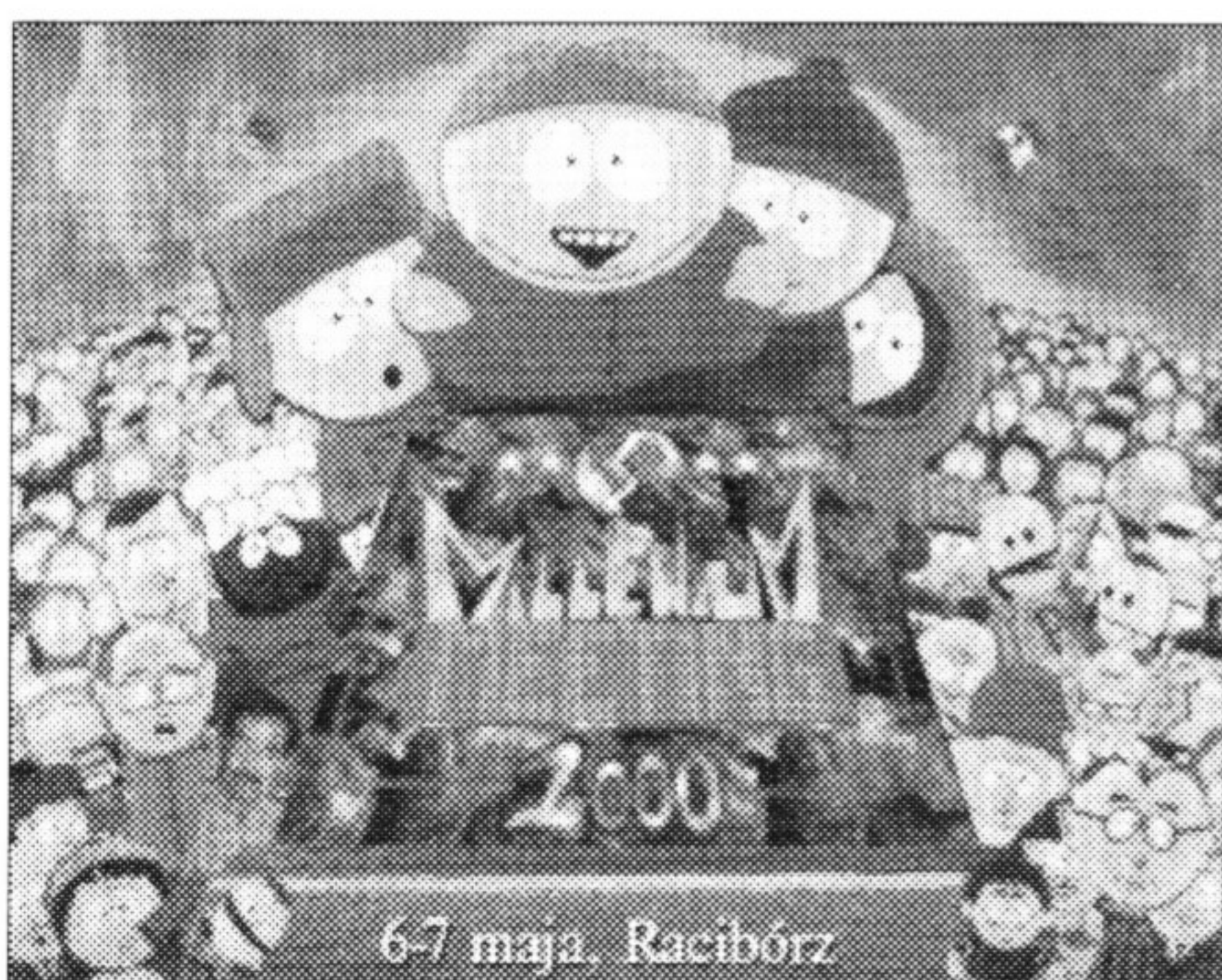


KONTAKT:

Main organizer:
Coach/Twilight
Krzysztof Twardy
ul. Zorska 59/4
47-400 Raciborz
coach@belial.demo.pl
coach@dns.rebel.com.pl
Coach ^ TWL na #amisia

Fei / Twilight
Grzegorz Juraszek
ul. Katowicka 27/7
47-400 Raciborz
tel. (032) 4155523
tank@zion.o.k.pl
Fei na #amisia

oficiální stránka BRIGADY RR:
<http://go.to/brr>





Back to the Roots

✪ PETR HUDEČEK

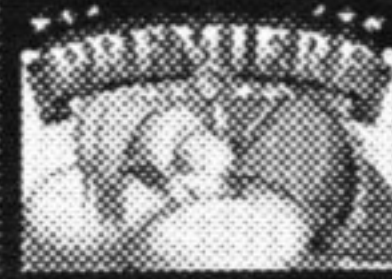
Neberte českou frázi jako doslovný překlad, nejsme v časopise o goa trance. Jde o princip a námět k zamyšlení - viz. konec článku. Přečtěte si tedy o jedné skvělé sajtě nejen pro Amigisty. Přesněji řečeno, asi z 90 procent je určena bývalým Amigistům, kteří přešli - ať už z jakýchkoli pohnutek - na platformu Win-tel (pro ty "jiné" z vás - na PC). Nachází se zde totiž hromada softwaru a informací pro uživatele UAE, což je vcelku zdařilý emulátor Přítelkyně pro tyto rozmazlené stroje. Nebudu se tady rozepisovat o hardwarových nárocích a doporučených konfiguracích, to už si každý potencionální PC-Amigista zjistí sám. A kvůli čemu, že si to má zjišťovat?

Rozdělení do kategorií je všehkájící: Aminet, WebDir, Games, Demos, Music, Pics, Tools, Makers, About. Myslím, že položka About nepotřebuje detailnější rozbor, tak se vrhnu na položku nejobsáhlejší - GAMES. Ano, BTTR je sajta zaměřená převážně na hry. A že se jich tam nasbíralo požehnaně - uvažte sami: téměř 400 online, volně stáhnutelných her! Shareware, freeware, ale také některé více či méně známé nebo úspěšné tituly! Namátkově - Beneath The Steel Sky, Heimdall, Chuck Rock, Banshee, Dragonstone... Všechny jsou přehledně řazeny dle abecedy, u kaž-

dého titulu je kromě standardních informací (autor, rok, žánr), hodnocení a obrázku připojen link na stažení konfiguračního souboru UAE právě pro potřeby té které hry. Velikost archivů kolísá mezi asi 300kB u slabších shareware blbinek až po zmiňované Beneath The Steel Sky, což je pravděpodobně největší zde dostupná hra - má 7MB. Podle dostupných informací a ohlasů nejsou s instalováním, spouštěním či hraním žádné problémy, snad pouze u dvou nebo tří titulů prý nejde zvuk (no a co, pořádný pařan si přece zvuky stejně dělá sám...). Další kategorie, jako Savedisks, Games List, Companies a WebDir asi netřeba komentovat, protože jejich názvy vystihují přesně to, co v nich najdete.

DEMOS, to je samozřejmě také položka sama pro sebe. Nesmrtelná jména skupin, jako Complex, Scoopex, nebo Darkage zajisté musí nadchnout snad každého, kdo si může říkat alespoň trochu pamětník (a nostalgik k tomu). Pravda, nenajdeme tady novější "kousky" pro Amigy s 040 a hromadou FASTky, ale o to je to stylovější. Je to přece jenom BTTR, čili cesta časem zpátky. Po zaslechnutí - nebo nedejbože po shlédnutí - názvů jako Wayfarer, Odyssey nebo Ecliptica přece nemůže zůstat oko, potažmo kapesník, Amigisty-veterána suché... PC-mani pak mohou srovnávat tvorbu díky položce PC Demos, kde si stáhne na(t)ivní dema pro svůj stroj; pak

aneb Návrat k pramenům

Winuae: 088.8 Fellow: 033 Config: ecs13 Lang: en		Heimdall Core Design / The 8th Day 1991 RPG, Commercial	Graphics: 78% Music: 85% Fun: 85%
Forum	Size: 3.9M		Overall: 84%
Heimdall is © by and Heimdall / Core Design / The 8th Day are trademarks of Core Design Ltd.			
Winuae: - Fellow: 033 Config: ecs13 Lang: de, en		Jaguar XJ220 Core Design 1992 Racing, Commercial	Graphics: 75% Music: 80% Fun: 85%
Forum	Size: 1.5M		Overall: 83%
Jaguar XJ220 is © by and Jaguar XJ220 / Core Design are trademarks of Core Design Ltd.			
Winuae: 088.7 Fellow: 033 Config: ecs13 Lang: en		Premiere Core Design / The 8th Day 1992 Jump 'n Run, Commercial	Graphics: 80% Music: 80% Fun: 80%
Forum	Size: 2.3M		Overall: 80%
Premiere is © by and Premiere / Core Design / The 8th Day are trademarks of Core Design Ltd.			
Winuae: 088.8 Fellow: 033 Config: ecs13 Lang: de, en		Universe Core Design 1994 Adventure, Commercial	Graphics: 90% Music: 85% Fun: 85%
Forum	Size: 4.6M		Overall: 86%
Universe is © by and Universe / Core Design are trademarks of Core Design Ltd.			
Winuae: 088.8 Fellow: 033 Config: ecs13 Lang: en		Warzone Core Design 1991 Action, Commercial	Graphics: 65% Music: 65% Fun: 75%

následují opět položky Demo-List, Groups a WebDir.

Položka MUSIC není o moc menší, než herní oblast. Tři hlavní kategorie - Game-Mods (943), Demo-Mods (1301) a Chip-Tunes (557, stav k 27.3.2000) hovoří za vše, najdete zde třeba dokonce Wasted Dreams Theme, ale také remixy slavných melodií, jako je Turrican2 nebo Cannon Fodder. Mod-List obsahuje přes 2700 modulů a banda Musicians se rozrostla na 421 hlav, zde se však - nevím proč - dočtete zatím jen o osmi z nich (mj. i Jogeir Liljedahl, Jester nebo Muffler).

Oddělení PICS je rozděleno na Game-Pics (219) a Scene-Pics (577), takže zde najdete i ty nádherné obrázky z mnoha super dem - od Louieho, Cyclona, Lazura či JCS a mnoha, mnoha dalších. Můžete si zde - v položce Skins - stáhnout i velmi hezké a zajímavé "kůže" pro WinAmp.

V MAKERS najdete zde odkazy na stránky s jejich tvorbou - asi 1400 firem a společností, přes 400 skupin, stejný počet muzikantů/komponistů, necelých 200 grafiků, více než 30 koderů a 220 webmasterů. Netřeba, doufám, dodávat, že každým dnem či týdnem se tento seznam rozšiřuje...

Mezi položkami TOOLS a AMI-NET je vlastně jediný rozdíl: Tools jsou pro PC a Aminet, samozřejmě, Tools pro Amigu, jsou zde odkazy na všechny mirrory. V Tools najdete emulátory, přehrávací programy

pro amigácké hudební formáty, programovací jazyky (AMOS, apod.) a nakonec i seznam koderů, kteří tyto nástroje vyvíjeli.

Přišel čas na zmiňované zamyšlení. Nuže - jako někdo, kdo strávil (a ještě občas tráví) několik dlouhých let hraním, hraním a zase hraním, si při návštěvě těchto stránek uvědomuji, že melancholie a nostalgie jsou vskutku silné emoce a přiznávám, že v okamžiku, kdy jsem po osmi letech viděl v akci SuperCars 2 (samozřejmě na WinUAE), v té chvíli jsem byl ochoten okamžitě měnit platformy. Jen proto, abych si mohl zahrát tuto nebo další staré hry (pro podezřívavé - neměnil jsem, jenom přikou-pil :-). Co si můžu zahrát dnes? Kromě Napalmu, Wasted Dreams nebo WipeOutu? Jako newsman AMaxu si každým dnem uvědomuji stárnoucí sliby, jako Gilbert Goodmate, Dafel, Heretic II, Operation: Counterstrike... mám pokračovat? Inu, když nám firmy budou neustále s úsměvem cpát identické hot news ve stylu "práce pokračují skvěle, už brzy se dočkáte!", tak já budu s klidným svědomím pařit na PC pod UAE staré bombastické hry z A500 a Amiga jako taková - po herní stránce - mi nebude ani trochu chybět. Vždyť vlastně budu hrát na Amize! A kdo mi to umožní? Hlavně stvořitelé Back To The Roots, jimž tímto děkuji.

Internet:

back2roots.emuunlim.com

Projects

Core Design Ltd. - Company Review:

Core Design is one of the leading computer game developers in the world. This company now exists for eleven years and everyone on this planet should know their superstar, their biggest success, the most beautiful woman which the computer industry ever has seen - LARA CROFT. Lara meanwhile solved three huge and dangerous adventures in the Tomb Raider series. Tomb Raider was the first 3D Action-adventure game, which was played with a different perspective than all the other 3D games at this time. You look at Lara from behind her and this was a revolution! Together with an Indiana Jones alike gameplay, the great 3D engine, the great graphics and of course due to Lara, the entire world is still speaking about the Tomb Raider games - even if they're not interested in computer games. Lara is a cyber star now. This year at X-mas, we're awaiting the fourth part of the Tomb Raider series and the gameplay will be as exciting as in the other three parts.

Currently, Core Design works on other titles too. Ninja is a fast classic arcade action game in 3D. It plays in a land of magic and special moves. Fighting Force 64 is another beat 'em up game, also with a great 3D engine. Like in old titles as Final Fight you can choose between four different heroes and you must fight against the army of an evil person. This time this evil person is called Dr. Dex Zeng. Older PC and PSX titles from them are Thunderhawk 2 or SWAT 3D.

I think it's time now to tell you something about the history of their Amiga games. Core Design has produced some of the best Amiga games ever. Who can ever forget Rick Dangerous, this funny Platform game. I would say, that Rick Dangerous is the father of Lara Croft, because his adventures were Indiana Jones alike too - with the rolling stones and other exciting things. Later, a second part was available too as well as a few extra levels on a cover disk.

Other great platform Action games from Core Design are Wolfchild, with the brilliant music from Martin Veson or Premiere, which was coded by GAN from Anarchy!!! Both games have an excellent intro movie and excellent ingame graphics too. And could you remember this big, beer drinking cave man? Yes - I'm speaking about Chuck Rock! His Jump 'n Run adventures are awesome, excellent ideas! Also his son has solved brilliant adventures in Chuck Rock 2.

Projects

Lara Croft

Tomb Raider II Gold

Tomb Raider II Gold

Ninja

Fighting Force 64

RIK DANGEROUS

Frogger 1.5x

☛ LUBOŠ NĚMEC

POŽADAVKY: CPU 030/040/060 nebo PPC, OS 3.0+/Linux PPC, 4 MB RAM, AHI, AGA nebo CyberGraphX 3 a vyšší

MPEG a Amiga, to v éře 68K procesorů nikdy nešlo příliš dohromady. Relativně jednoduchý formát MPEG-1 a složitější MPEG-2 nestíhaly pomalejší 68K CPU přehrávat v rozumné kvalitě ani rozlišení, navíc si uživatelé počítačů Amiga museli ve většině případů odpustit zvuk. Hned poté, co se objevily první PowerPC turbokarty, se ruku v ruce s těmito dostatečně výkonnými CPU objevily i první MPEG přehrávače, o kterých se už dalo říci, že jsou použitelné. Jedním z nich byl a vlastně stále je Isis od Phase 5, kterému konkuruje několik dalších playerů pro PowerUP i WarpUP PowerPC systémy, v čele s nenápadným programkem Frogger.

Jak vyžrát na MPEG film?

Inu pořídte si program Frogger. Jedná se o MPEG player s podporou formátů MPEG-1 i MPEG-2, autorem programu jsou původně Miloslaw Smyk a nyní Sebastian Jedruszkiewicz. Frogger používá podobně jako mnohé další volně dostupné MPEG playery pro různé počítačové platformy freewarové MPEG dekodéry z balíku mpeg2decode

od MPEG Software Simulation Group. Frogger tedy umí dekodovat video layer 1 i 2 v MPEG formátech, podporuje rovněž dekodování audio streamu layer I, II i III (layer III jsou vlastně oblíbené MP3jky, zjednodušeně řečeno používané u MPEG-2 jako zvuková stopa). Bohužel od verze 1.47 byla podpora dekodování MPEG-2 video streamu dočasně odstraněna, protože dekodovací algoritmus nepodával příliš použitelné výsledky, luxus přehrávání MPEG-2 videa by však měl být opět dostupný, hned jak se algoritmus podaří autorovi programu dostatečně odladit. Dekodovací algoritmus umí sám vynechávat některé snímky, na které se už nedostává výkon procesoru a animace či film by se tedy neměly trhat, ale pouze pak uvidíte něco jako pomaluběžnou průmyslovou televizi. Samozřejmostí je Overlay podpora (např. CyberVision64/3D a v omezené míře i CyberVisionPPC a BVision, o Picassu IV Vám v tomhle směru mnoho neřeknu), chunky-to-planar algoritmy pro zobrazení na AGA či pech, asynchronní čtení z disku či cédéčka, videoscoring (například pro přizpůsobení videa rozměrům obrazovky) a mimo jiné též čtení originálních Video-cédéček (soubory DAT).



K tomu, aby Frogger správně fungoval, budete potřebovat jednak minimální konfiguraci uvedenou v úvodních požadavcích programu, podrobněji ještě ppc.library v46 a vyšší pro PowerUP od Phase5 a vyšší, nebo emulovanou ppc.library 0.7c při použití WarpOS. Overlay zobrazení vyžaduje pochopitelně také cgxvideo.library (součást balíku CyberGraphX), zvukový výstup pak funguje pouze přes AHI a nesporně zajímavá je určitě i verze pro LinuxPPC.

Parametry programu

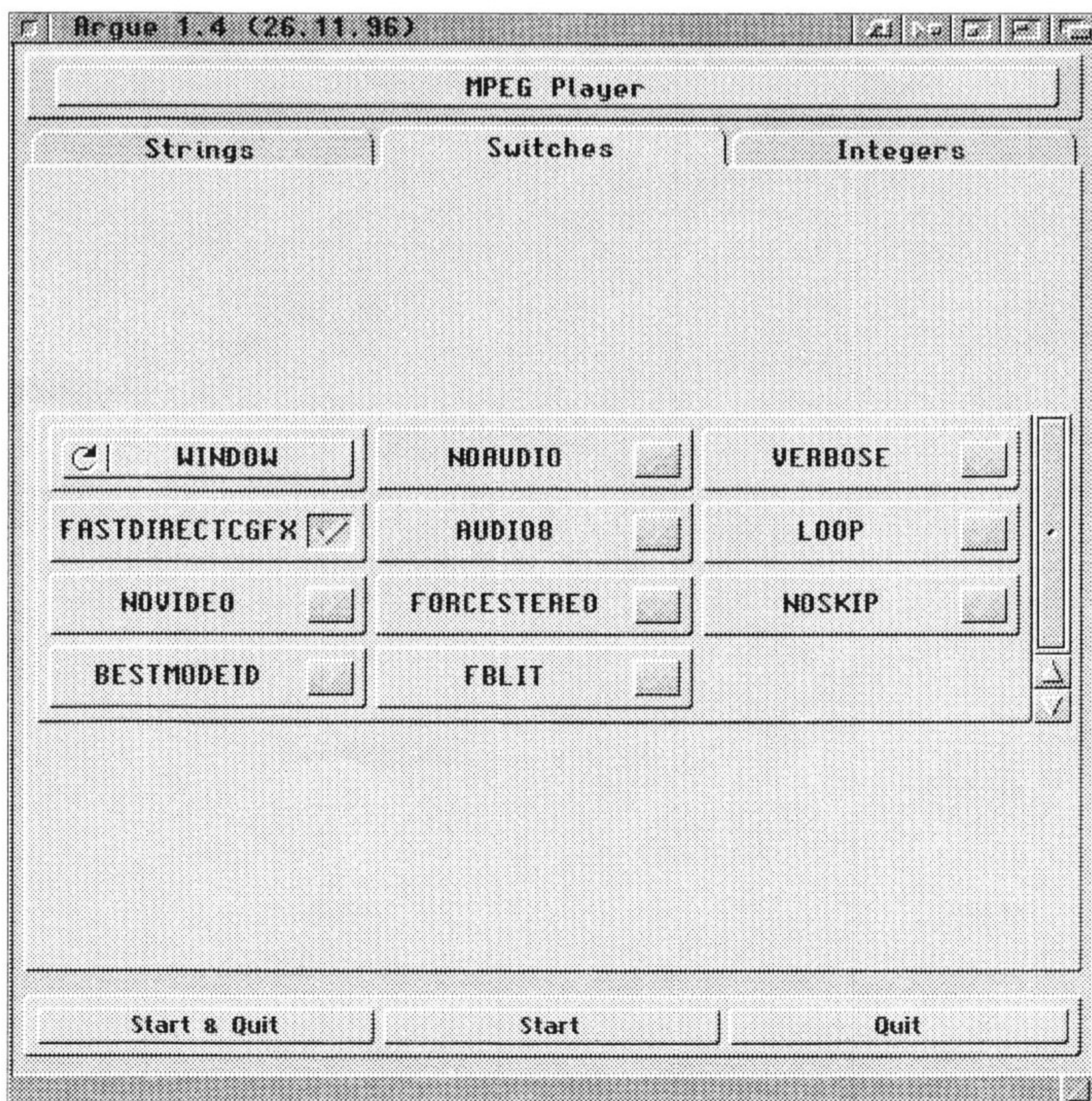
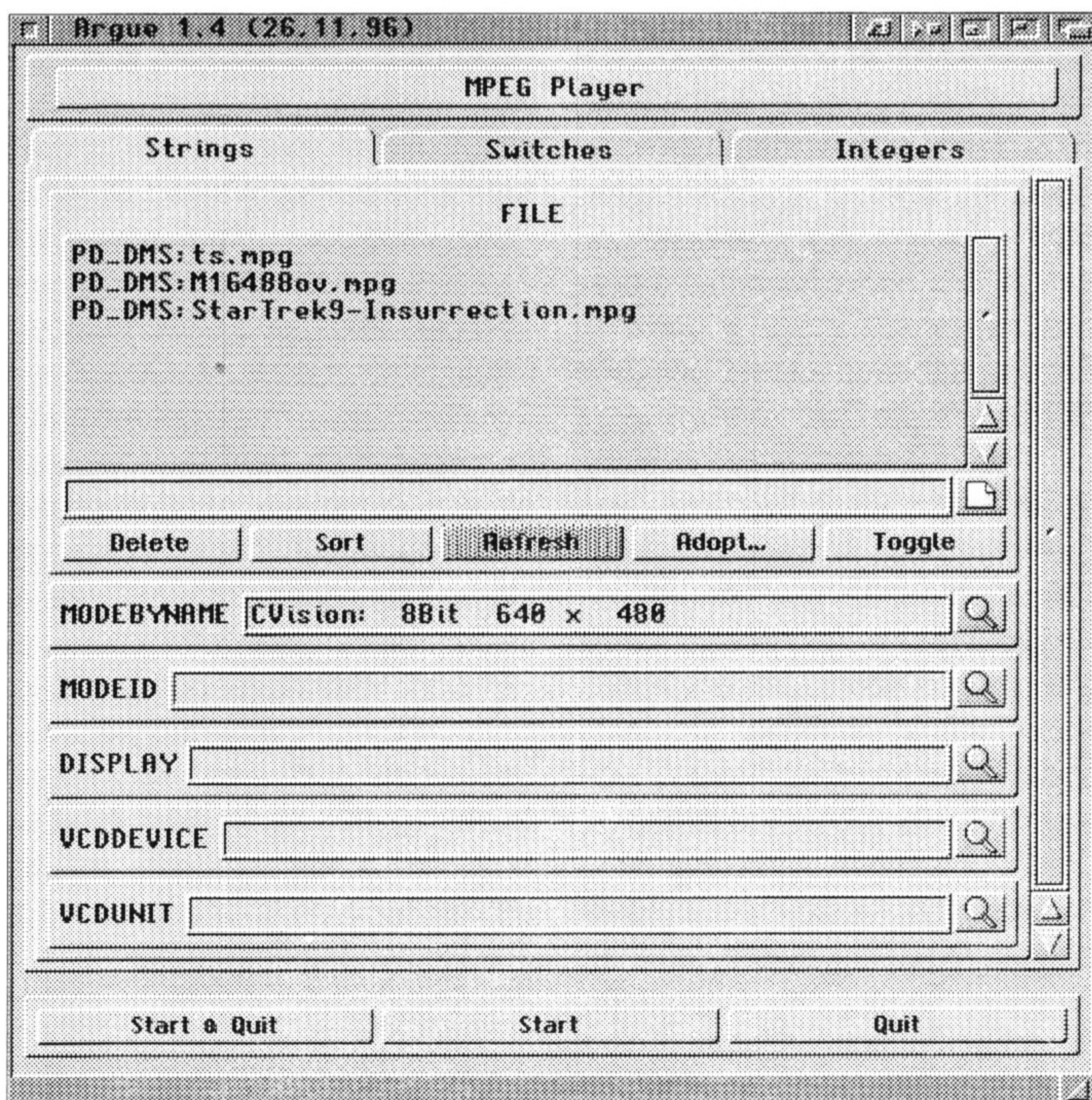
Frogger můžete spustit z Workbenche nebo z příkazové řádky CLI/SHELLu. Vyžadován je velký stack, zadejte tedy alespoň STACK 100000, PowerPC verzi stačí 16000. Autor programu doporučuje pro zvýšení rychlosti

ještě nastavit rychlost paměti na 60 ns, tedy samozřejmě pouze pokud je to možné. Frogger se ovládá pomocí několika základních a rozšířených parametrů zadávaných v příkazovém řádku nebo specifikovaných v tooltypech ikonky programu, popis parametrů viz dále:

FILE - název MPEG souboru, pokud zadáte VIDEOCD, bude se Frogger snažit číst data z VideoCDčka, jinak se objeví ASL requester pro výběr souboru.

SCREEN - otevře okénko na pubscreenu, standardně na Workbenchi.

MODEID - typ obrazovky pro volbu SCREEN nebo FULLSCREEN - podporovány jsou jak decimální, tak i hexadecimální hodnoty.





NOAUDIO - vypne audio stream u MPEG souborů, které ho obsahují. Standardně Frogger hledá v každém souboru audio složku a snaží se jí přehrát, volbou NOAUDIO mu tento postup můžete zatrhnout.

NOVIDEO - zakáže přehrávání dekódovaných snímků. Protože ale Frogger stále video v MPEG formátu dekóduje, lze tuto volbu použít při rychlostním testování programu například s různými grafickými kartami nebo AGA čipy.

DISPLAY - určuje metody zobrazování, standardně je použito rastrování v závislosti na typu a bitové hloubce screen módu (8 bitů, 65K a 16,7 mil. barev). Pro parametr DISPLAY jsou k dispozici následující volby:

VPLAYER - použije (zapne) Overlay mód s použitím cgxvideo.library.

VPLAYERGREY - totéž co VPLAYER, ale pro zobrazení ve stupních šedi.

- parametr VPLAYER může být použit pouze u grafických karet, které umí hardwarově převádět YUV na RGB složky a budete tedy fungovat pouze s již zmíněnými gr. kartami CyberVision64/3D, CyberVisionPPC a BVision. VPLAYER může být použit také ve spojení s volbou FULLSCREEN, grafický výstup pak bude přizpůsoben velikosti obrazovky při zachování poměru stran (velmi důležité!).

P96 - použije PIP (Picture In Picture neboli obraz v obraze) funkci Picasso96 RTG systému, funguje tedy podobně jako VPLAYER, ale namísto cgxvideo.library bude

použita obdobná knihovna v systému Picasso96.

P96GREY - totéž co P96, ale s výstupem ve stupních šedi.

GREY - standardní výstup ve stupních šedi bez použití Overlay nebo PIP funkcí.

FILE - při zadání tohoto parametru bude Frogger po dekódování ukládat na disk jednotlivé snímky ve formátu IFF ILBM, cestu si nastavíte s pomocí ASL requesteru. Zároveň se objeví malé okénko, ve kterém budete informováni o probíhající dekódovací procesy.

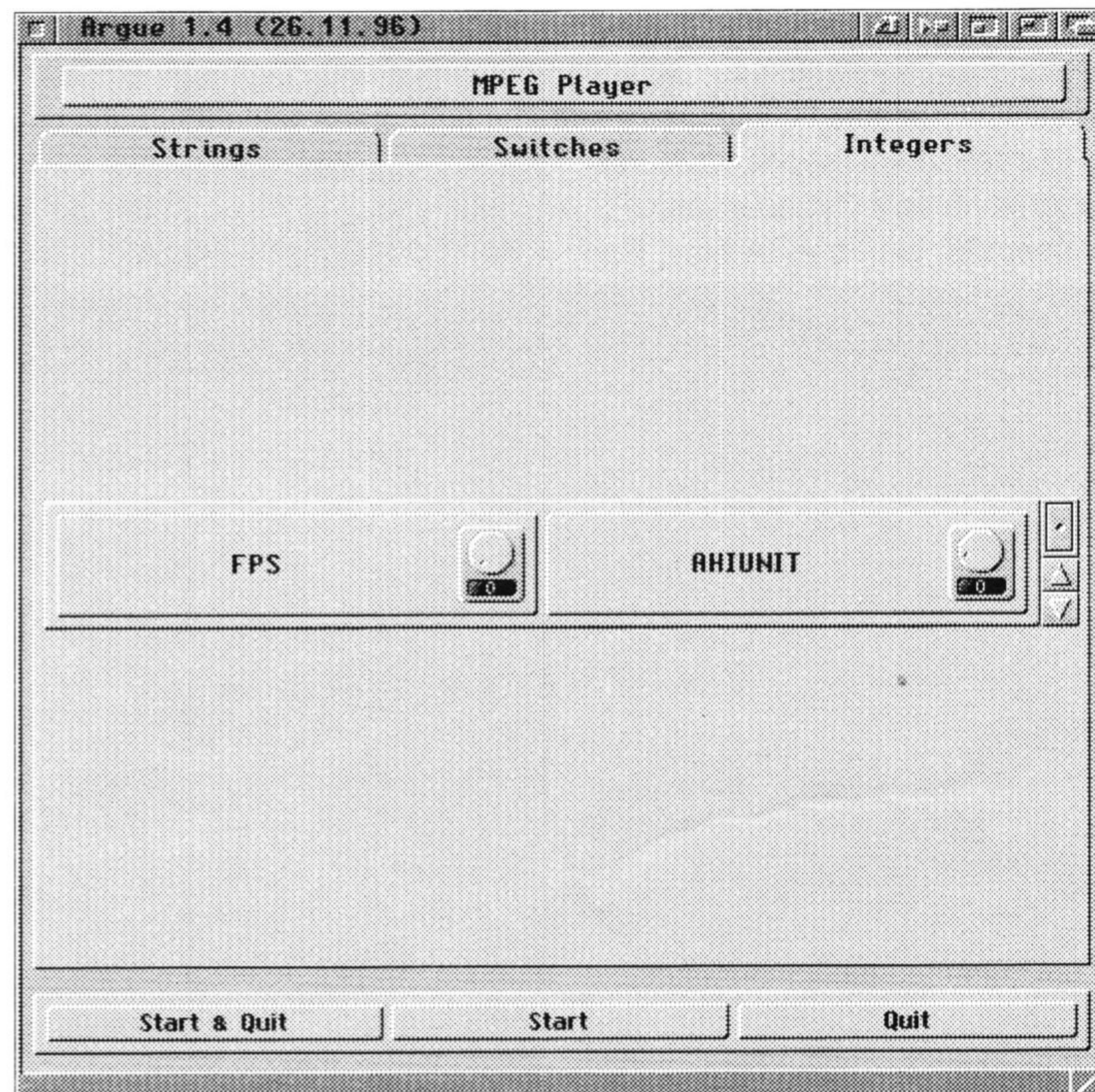
FULLSCREEN - přehrávání MPEG video streamu bude probíhat na celé obrazovce namísto okénka. FULLSCREEN funguje u CyberGraphX systému i s AGA čipy, kde je ovšem počet barev limitován 8bitovou hloubkou. Jak už bylo uvedeno u volby DISPLAY, můžete FULLSCREEN použít společně s parametrem VPLAYER, tedy pokud Vaše grafická karta podporuje overlay zobrazení.

LOOP - zacyklení videa či animace, přehrávat se bude stále dokola.

FPS - počet snímků/s, pomocí tohoto parametru můžete nastavit či omezit rychlost přehrávání.

FORCESTEREO - nastaví přehrávání audio streamu jako stereo, (standardně zvolené mono je však mnohem rychlejší).

AUDIO8 - samplý budou místo 16bitových pouze 8bitové, což sice přinese zvýšení rychlosti dekódování a tedy i vyšší počet snímků/s, na druhou stranu mohou vzniknout problémy se syn-



chronizací audio a video streamu.

VERBOSE - zapne zobrazení všech informací o audio a video složce, FPS, vynechaných snímcích apod.

NOSKIP - standardně vynechává Frogger při nedostatečném výkonu procesoru na dekódování některé snímky, volbou NOSKIP nastavíte přehrávání všech snímků. Současně se vypne přehrávání zvuku, neboť pak nelze zajistit synchronizaci video a audio složky.

MODEBYNAME - vybírá screenmód podle jeho názvu, například "Pal:Low Res", názvy screenmódů zjistíte třeba v preferencích ScreenMode.

AHIUNIT - číslo jednotky AHI zařízení použitého pro zvukový výstup (0, 1, 2 nebo 3), standardně 0.

FASTDIRECTCGFX - využívá přímý přístup do paměti u systému CyberGraphX, funguje jak u zobrazení v okénku, tak i ve fullscreenu, dekódování lze touto volbou až o 50%.

VCDDEVICE - zařízení pro čtení VideoCD disků (typicky CD-ROM mechanika), standardně atapi.device.

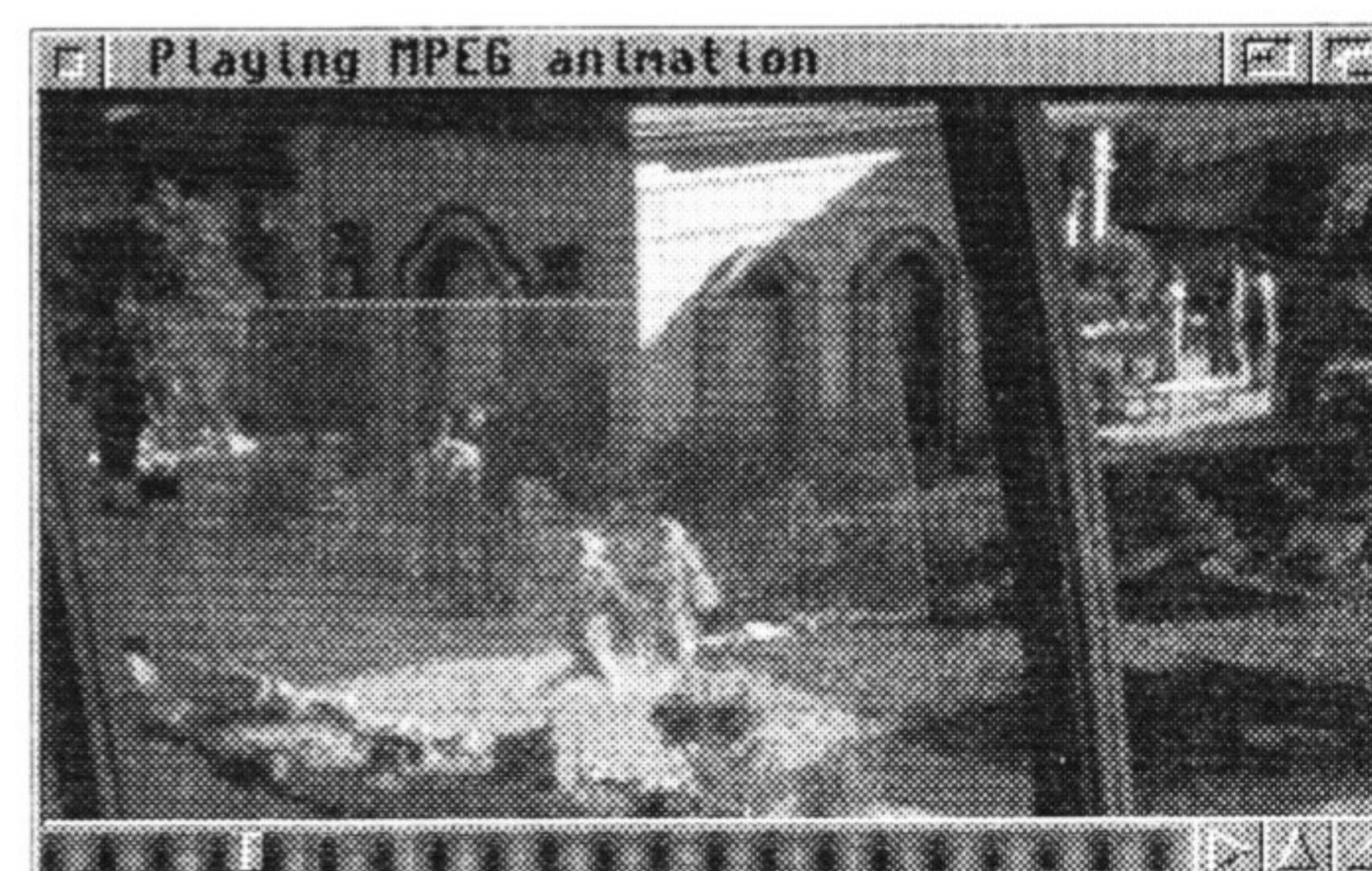
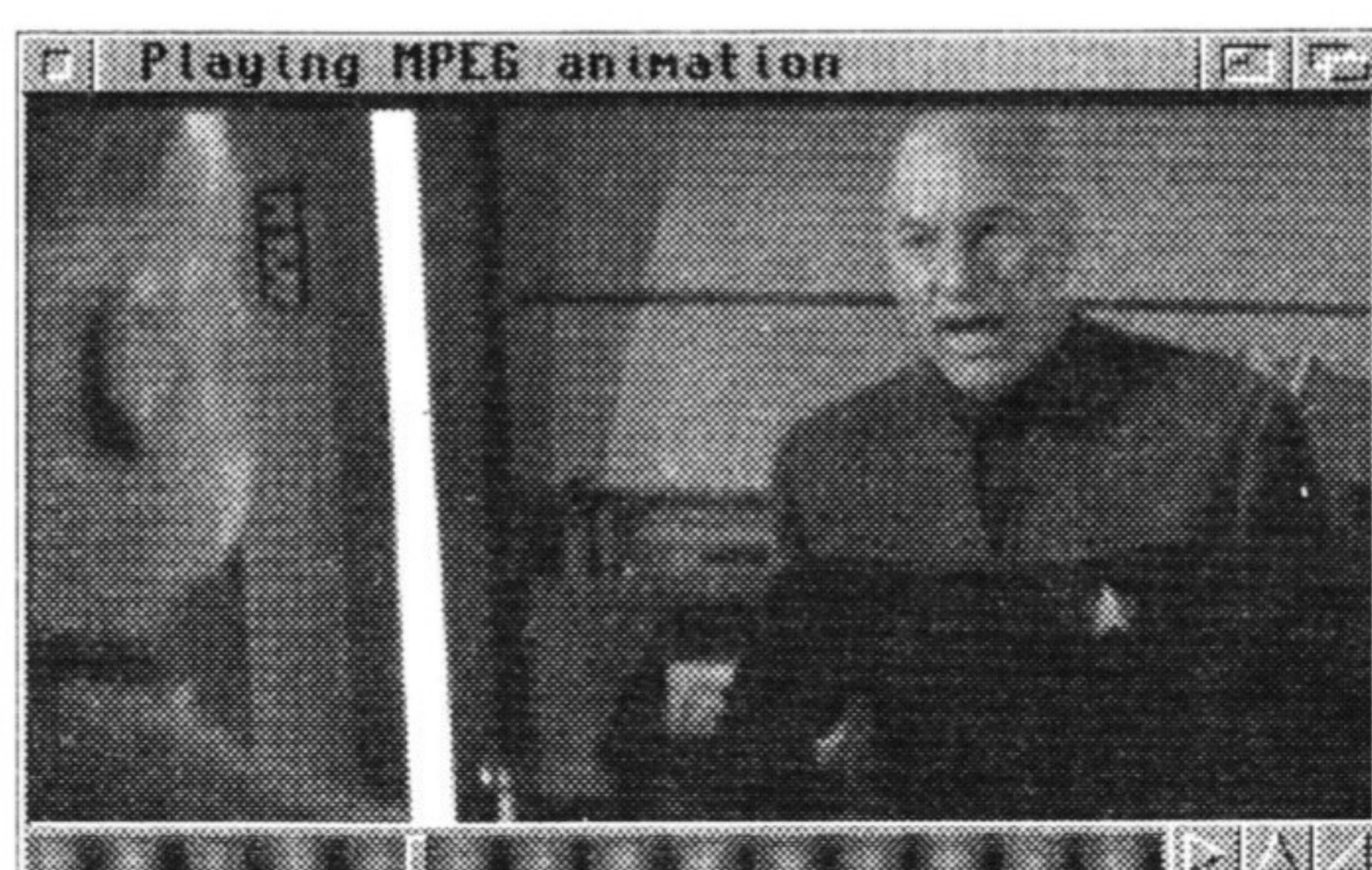
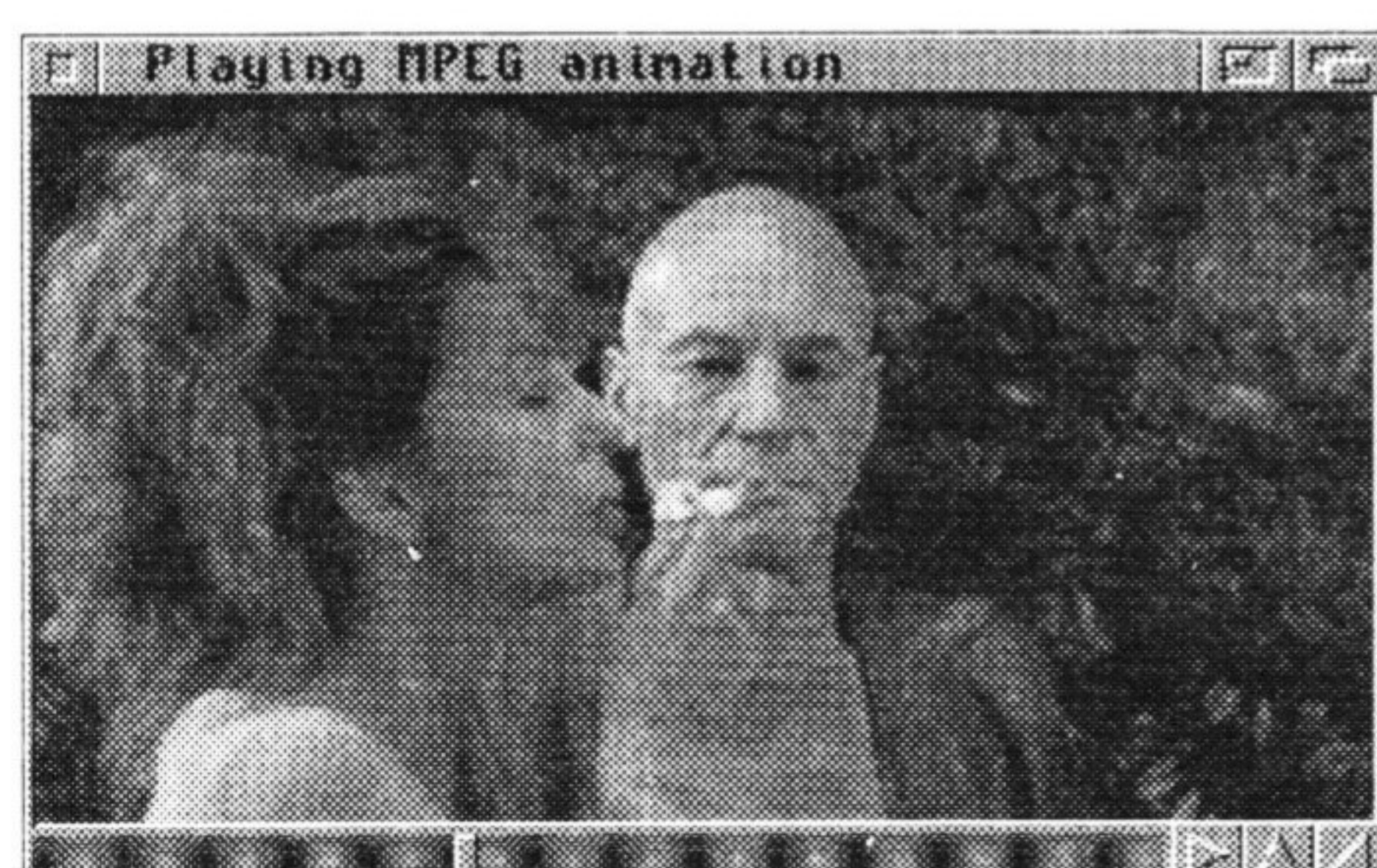
VCDUNIT - číslo jednotky (pořadové číslo disku, CD-ROM me-

chaniky na řadiči apod.), standardně 1.

Použití programu

Frogger můžete ovládat také z menu dostupného při zobrazení v okénku na Workbenchu nebo libovolném pubscreenu, a to jak s pomocí myši, tak s použitím klávesových zkratk. Klávesa ESCAPE ukončí přehrávání i program, "+" a "-" zvětšují či zmenšují obraz, klávesa "O" vyvolá ASL filerequester pro výběr nového souboru, SPACE zastaví nebo spustí přehrávání a ENTER otevře nový MPEG soubor. Při zobrazení v okénku jsou dále k dispozici klávesové zkratky Right Amiga + Q (Quit), Right Amiga + 1 (zmenšení obrazu na 50%), Right Amiga + 2 (velikost obrazu 100%), Right Amiga + 3 (velikost obrazu 200%), Right Amiga + 4 (velikost obrazu se přizpůsobí velikosti použitého screenu) a Right Amiga + O (otevře nový MPEG soubor).

Frogger automaticky přizpůsobí obraz velikosti screenu, pokud je velikost zvolené obrazovky menší než rozlišení MPEG videa/animace, bude video stream přizpůsoben velikosti screenu, naopak to však neplatí -



při menším rozlišení MPEG videa a větším screenu se video stream neroztahuje. Myslím, že to je inteligentní řešení, navíc vše funguje nejen s CyberGraphX/Picasse96, ale i s AGA čipy. Pokud potřebujete velikost dále upravit, můžete použít klávesy "+" a "-".

Rychlost přehrávání je přímo závislá především na rychlosti procesoru a částečně i grafické karty a pohybuje se od několik snímků u AGA čipů a 68K procesoru až po cca 30 snímků při zobrazení ve stupních šedi. Následující tabulka pochází od autora programu a najdete v ní srovnání tří amigovských MPEG přehrávačů. Použitá konfigurace byla A1200, 64 MB RAM, PPC 604/200 MHz + 68040/25 MHz a grafickou kartou BVision. Animace byly přehrávány z RAM, audio bylo vypnuté (při přehrávání zvuku si odečtete cca 5-30% výkonu procesoru u MPEG-1 Layer II audia v přijatelné kvalitě). Použité parametry u jednotlivých přehrávačů byly:

Frogger (V1.5) NOAUDIO FS FDC NOSKIP VERBOSE (+DISPLAY GREY při testování zobrazení v šedé škále, DISPLAY VPLAYER v overlay testu);

AMP (V1.30) REQUESTER SPEEDHACK FRAMERATE 1 (+GRAY, OVERLAY);

Isis PPC (V2.12) SKIP 0, AUDIO MUTE, FRAMERATE na maximum, FAST zapnuto.

Jak je z testů a naměřených rychlostí vidět, animace či video s malým rozlišením lze dekódovat na PowerPC zcela bez problémů a s dostatečnou rychlostí (i kdyby byl současně přehráván také zvuk), u VideoCD (MPEG-1 s rozlišením 325x288 bodů v PALu) pak rychlost podstatně klesá, neboť nároky na procesor jsou už nesrovnatelně vyšší a 68K procesor zde už nemá sebemenší šanci (netestováno, neboť použití 68K CPU nemá u MPEG animací v tomto rozlišení žádný smysl). Frogger je z testovaných MPEG playerů evidentně nejrychlejší, přesto však nedosahuje s 200 MHz PPC procesorem plné rychlosti MPEG videa (typicky 25 FPS) a v 16 bitech postačujících k dostatečně kvalitnímu zobrazení se budete muset smířit s vynecháváním

clip1.mpg, velikost 176x112 bodů 900 snímků, stream rate 30 FPS

	Frogger	AMP	Isis
8bpp grey:	150.09	116.86	N/A
8bpp color:	82.66	76.95	49.04
15bpp:	75.13	62.68	93.18
16bpp:	75.11	62.99	93.05
24bpp:	67.17	46.05	74.23
Overlay:	N/A	55.12	67.15

snímků. Zkoušel jsem Frogger na ukázkách několika částí podomácku vyrobeného VideoCD "Pátý element", 68060 ve spojení s CyberVision64 bohužel neměla žádnou šanci něco kloudného a použitelného vyprodukovat, ale na 233 MHz PPC603 Blizzardu u kamaráda se na to dalo koukat. Neříkám, že rychlost přehrávání byla nějak skvělá, ale s přimhouřením oka to sledovatelné BYLO.

Spolehlivost programu je relativně vysoká, pokud si ovšem odpustíte zvuk. Jakmile totiž audio složku aktivujete (nezáleží na tom zda v GUI, ikonice či přímo v programu samotném), začnou se dít nemilé věci - Frogger u mnoha MPEG animací i filmů začne padat a spolehlivě s sebou vezme celý systém. Zde mají autoři programu ještě mnohé k vylepšení a odladění audio výstupu přes AHI, a že zvuk je jaksi při filmech nezbytný, o tom se netřeba přit...

MPEG filmy na Amize?

Ano i ne. Majitelé 68K procesorů bohužel včetně 68060 mohou na plynulé dekódování MPEG videa včetně zvuku hned zapomenout. I když se jeví procesor 68060 pracující defaultně s frekvencí 50 MHz externě a 100 MHz interně dostatečně výkonný pro naprostou většinu softwarových aplikací a zejména ve spojení s grafickou kartou poskytuje na Amize slušný komfort práce, už dávno jeho hrubý výpočetní výkon nestačí na zpracování časově náročných algoritmů, kterými jsou právě jak MPEG-1, tak i MPEG-2 formáty. V případě MPEG-1 je zde ještě alespoň nějaká šance, že si při minimální kvalitě i počtu snímků/s nějaký ten filmeček či animaci přehrajete, a to dokonce včetně zvuku, MPEG-2 v typickém VGA či vyšším rozlišení však už zřejmě navždy zůstane pro 68K procesory (pokud vím, žádný vývoj této řady se už

clip2.mpg, velikost 352x288 bodů 1500 snímků, stream rate 25 FPS

	Frogger	AMP	Isis
8bpp grey:	28.35	21.79	N/A
8bpp color:	15.86	13.91	10.46
15bpp:	13.79	16.07	18.21
16bpp:	13.78	16.02	18.22
24bpp:	12.41	10.87	14.24
Overlay:	N/A	13.21	14.39



dávno neplánuje) nekompromisně zamčenou branou, do které mohou vstoupit pouze jejich mnohem výkonnější PowerPC kolegové s RISC architekturou. Bohužel se při přehrávání MPEG filmů neobejdete ani bez grafické karty (vyzkoušeno mnohokrát), AGA čipy nestačí ani rychlostí ani počtem barev. Nejlépe jsou na tom tedy majitelé PPC turbokaret, jejichž výkon se v závislosti na typu a frekvenci procesoru pohybuje od několika násobku až po zhruba 18-25 násobek rychlosti 68K CPU 68060 a většinou si mohou ve spojení s grafickou kartou dopřát pohodlí sledovat MPEG filmy či animace téměř v plné kvalitě.



Internet:

<http://jota.wi.tuniv.szczecin.pl/~bjsebo/Frogger>

AMIGA REVIEW

VÝROBCE: Miloslav Smyk,
Sebastian Jedruszkiewicz

TYP: freeware

CENA: --

HODNOCENÍ

Jeden z nejrychlejších MPEG přehrávačů pro 68K i PowerPC procesory s podporou AHI, AGA čipů, CyberGraphX, Picasso96 a Overlay/PIP funkcí, celkem rychlými dekódovacími a zobrazovacími algoritmy, jehož reálné a rozumné použití závisí především na rychlosti procesoru, s 68K CPU nečekejte žádné zázraky, také audio výstup by potřeboval výrazně vylepšit a odladit.

ČESKÝ SOFTWARE PRO AMIGU

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

FROGGER

FastATA 1200 Controller + AllegroCDFS ☺ 2790,-

Počítače:

CO200	AMIGA 1200 Magic	☺11490
CO300	AMIGA 1200 Tower E/Box	☺14990
CO220	AMIGA 1200HD 260MB Magic + SCALA MM300	↓☺16990
CO410	AMIGA CD 32 + 6CD = 100 her (Microcosm atd.)	↓☺2990

DCE:

RK166	Blizzard 1230-IV - MC68030/50MHz	4990
HC076	Blizzard SCSI-Kit IV pro B1230-IV - B1260	3390
KA051	SCSI kabel z SCSI kitu 26pin na 3x 50pin PFL interní	☺700
RK196	Blizzard603e 200MHz + 68040-25R - informujte se na možnost odkupu karet Blizzard1230-IV	13990
GK505	BVision 8MB SGRAM + CyberGraphX - duben 2000	7990
KA050	Uprava kabelu BPPC SCSI na 3x int. PFL50 - verze s patičí jsou určeny pro upgrade z karet Blizzard 1260	☺1200
RK245	Cyberstorm MK-III 060/50 + UW SCSI pro A4000	25990
GK500	CyberVisionPPC 8MB SGRAM vč. CyberGraphX	8690

Elbox/Apollo - karty, turbokarty, towery:

RK060	Elbox E1200/4 - 4MB FAST RAM pro A1200 + hodiny	↓☺1930
RK080	Elbox E1208 - 0-8MB FAST RAM pro A1200 + hodiny	↓☺1890
RK110	Elbox E1230-II 40 - 68030, 2x SIMM, 1x FPU,	☺4590
RK120	Apollo 1240/33MHz - 68040/33, 1-2x SIMM	☺8490
RK125	Apollo 1240/40MHz - 68040/40, 1-2x SIMM	☺10190
RK130	Apollo 1260/50MHz - 68060/50, 1-2x SIMM	17990
HC080	Apollo SCSI-Kit pro A1230, 1240, 1260 - skladem!	☺3190
EL020	Tower E/Box 1200 + zdroj 230W, komplet + MI050	☺6290
EL030	E/Box Zorro IV - 2x Z-IV, 2x Fast Z-II, 3x Z-II, 4x clock	☺4690
MI020	Kryt + interface klávesnice - vhodné pro E/Box, bez reduk.	☺1490
MI050	PC/AT/Win/Amiga2/3/4000 Keyboard Interface A1200	↓☺1090
MI051	PC/AT/Win/Amiga2/3/4000 Keyboard Interface A600	↓☺1090
MI045	PCMCIA adaptér 90° pro všechny towery	☺590
EL110	FastATA 1200 Controller + AllegroCDFS - rychlý řadič EIDE 32bit dosahující rychlost až 16.6MB/s	☺2790
EL111	AllegroCDFS upgrade pro EL110 - HW + SW - NOVINKA!!!	☺590
EL116	4xEIDE'99 + AllegroCDFS - NOVINKA!!!	↓↓↓☺1190
KA085	Kabel 3.5" - 2x 3.5" pro Fast-ATA a 4xEIDE	☺60
EL120	Elbox ScanDoubler - externí	↓☺3890
EL125	FlickerFixer Upgrade pro EL120	1090
EL130	Elbox ScanDoubler + FlickerFixer - externí	↓☺4590
EL050	Tower E/Box 4000 + zdroj 230W - NOVINKA!!!	☺11990
EL150	FastATA 4000 Controller + AllegroCDFS - NOVINKA!!! - rychlý řadič EIDE 32bit až 16.6MB/s, pro A3/4000	☺3590
RK140	Apollo 4040/40MHz - 68040/40, 4x SIMM, 1x SCSI	13490
RK145	Apollo 4060/50MHz - 68060/50, 4x SIMM, 1x SCSI	23990
RK015	Elbox A-500/2 + hodiny pro A500, Garry adaptér	↓☺1990
RK020	Elbox A-501 Plus - paměť pro A500+ 1MB	↓☺990
RK030	Elbox A-601 - paměť pro A600 1MB + hodiny	↓☺1390
RK430	Elbox CDTV/2MB + zálohování hodin	↓2290

Javosoft Computer:

JA100	Universal Amiga Switcher - připravujeme... - univerzální elektronický slučovač výstupu z interního scandoubleru a grafické karty, podporuje CGX a Picasso96	1490
JA110	Elbox Scandoubler + UAS - skladem! - scandoubler s interně osazeným UAS, velmi kompaktní, použitelné do 80Hz a 1280x1024 bodů	☺5290
JA120	Elbox Scandoubler + Flicker Fixer + UAS - skladem!	☺5990

RAM karty, SIMMy a FPU:

RK010	A-501 - paměť pro A500, 512KB RAM + hodiny	☺490
PO110	ZIP 1Mbitx4 512kb - SUPER CENA!!!	↓☺150
PO140	SIMM 8MB 72pin 70ns / 60ns	☺690
PO150	SIMM 16MB 72pin 70ns / 60ns	↓☺1290
PO160	SIMM 32MB 72pin 70ns / 60ns - značkové	↓☺2490
PO165	SIMM 64MB 72pin 70ns / 60ns - pro B 1240/60/PPC	↓☺3490
FP050	MC 68882/33MHz - pouzdro PLCC, test do 45MHz!	↓☺890
FP060	MC 68882/50MHz - pouzdro PGA, test do 66MHz!	↓↓↓☺1690

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

EL110	FastATA 1200 Controller + AllegroCDFS - cena platí jen při zakoupení spolu s 3.5" harddiskem!	☺2590
HD020	Seagate 2.5" 260MB + předinst. OS3.1	↓↓↓☺1490
HD110	Western Digital 4.3GB EIDE, Ultra ATA/66	↓☺4440
HD120	Western Digital 6.4GB EIDE, Ultra ATA/66	↓☺4690
HD125	Western Digital 8.4GB EIDE, Ultra ATA/66	↓☺4940
HD130	Western Digital 10.1GB EIDE, Ultra ATA/66	↓☺5490
HD135	Western Digital 13.6GB EIDE, Ultra ATA/66	↓☺5990
HD135	Western Digital 15.3GB EIDE, Ultra ATA/66	☺6290
HD140	Western Digital 20.5GB EIDE, Ultra ATA/66	↓☺7290
HD145	Western Digital 30.7GB EIDE, Ultra ATA/66 - NOVINKA! * za příplatek 500Kč k této ceně Vám provedeme kompletní instalaci harddisku včetně kabelu. Aktuální ceny HDD na dotaz!	☺10690

CD ROM jednotky pro A600/1200:

CD105	CD ROM Sony CDU-4821 48x ATAPI	☺2490
CD110	CD ROM Mitsumi FX4010 48x ATAPI	☺2290
CD200	CD ROM SCSI Toshiba XM-6401B 40x, 4.8MB/s * aktuální ceny těchto a jiných CD ROM na dotaz!	↓☺4090

Diskety a CDR:

DY010	3.5" DD Tales - 10ks	☺130
DY020	3.5" HD NoName - 10ks	☺140
DY700	CDR médium - Verbatim 74min / 650MB	↓↓↓☺49
DY900	3.5" Čistící disketa	60

Disketové jednotky:

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

Monitory:

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

Myši a podložky:

MY010	MegaMouse 300dpi - mikrosplínače	☺449
MY020	MegaMouse 400dpi - mikrosplínače	☺499
MP010	Podložka AMIGA - BoingPad, průměr 23cm, super!	130
MP060	Podložka DINO	☺95
IO070	Mroocheck - PC Mouse Interface - NOVINKA!!! - nativní podpora třítlačítkových PC myši, podpora kolečka	☺960

Literatura:

KN010	Civilization, Railroad Tycoon, Warlords	↓↓↓☺20
KN020	Maxiplan 1.9	↓↓↓☺50
KN130	Amiga & pevné disky	☺70
KN030	Assembler 68000 + disketa	☺165
KN040	GFA Basic	☺250
KN080	Amos Basic + disketa	☺210
KN120	Amiga Profi + disketa	☺290
KN140	Deluxe Paint IV	☺290
KN050	Uživatelská příručka pro A600	☺90
KN060	Uživatelská příručka pro A1200	☺90
LD050	Imagine Manuál - již opět v nabídce!	☺150
KN005	Texturey - popis matematických textur Imagine 3.0 - 5.0	☺250

Ostatní příslušenství, různé:

KL020	Klávesnice pro A4000 International - nejsou...	1990
OS030	Electronic mouse/joy switch - automat. prepínač	☺350
OS060	Plastikový kryt na A500/+	☺99
OS070	Plastikový kryt na A600	☺90
OS080	Plastikový kryt na A1200 - zatím nejsou...	90
OS160	TV modulátor A520 - bez anténního kabelu	☺990
KA010	IDE kabel 2.5" - kabel pro připojení 2.5" harddisku	↓☺290
KA020	SCART stereo - propojovací kabel Amigy - SCART - nejsou...	299
KA030	Paralelní kabel k tiskárně 1.8m	70
KA040	VGA redukce pro připojení VGA monitoru	☺390
KA060	Redukce 2.5" - 3.5" vč. nap. pro připojení 3.5" HDD	☺480
KA065	Redukce 2.5" - 2x 3.5" pro připojení 2x 3.5" IDE	550
KA066	Redukce 2.5" - 2.5" - 3.5" pro počítače desktop	☺880
KA067	Redukce 2.5" - 2.5" - 3.5" pro počítače tower	☺880
KA080	Kabel pro připojení ATAPI CD ROM na 3.5" HDD	☺480
KA085	Kabel 3.5" - 2x 3.5"	☺60

Joysticky

JO020	SV 121 Quickjoy I Turbo	☺299
JO040	SV 123 Supercharger - mikrosplínače, autofire	429
JO050	SV 124 Quickjoy II Turbo - mikrosplínače, autofire	☺389
JO130	Joy Matt Autofire	☺290
JO210	Alfa Cobra - analogový joystick pro Amigu	560
JO220	Alfa Alien - analogový joystick pro Amigu	560
JO230	Alfa Fire - analogový joystick pro Amigu	630

Náhradní díly:

ND010	Interface IO 8520	↓↓↓☺490
ND020	Kick ROM 1.3	↓↓↓☺290
ND030	Kick ROM 2.04 - skladem!	↓↓↓☺990
ND040	Denise IO 8362	↓↓↓☺290
ND050	Big Agnus IO 8372A	↓↓↓☺890
ND070	Hires Denise IO 8373	↓↓↓☺790
ND080	Motorola 68000/8MHz	☺490
ND090	Gary IO 5719	↓↓↓☺290
ND100	Paula IO 8364	↓↓↓☺490
ND310	KickStart 3.1 pro A1200 - nutné pro použití OS3.5!	↓☺1490
ND320	KickStart 3.1 pro A500/A2000 - nutné pro použití OS3.5!	↓☺1490
ND325	KickStart 3.1 pro A3000 - nutné pro použití OS3.5!	☺2190
ND330	KickStart 3.1 pro A4000 - nutné pro použití OS3.5!	☺2190
ZD010	Zdroj PC 200W	☺890
ZD020	Zdroj Amiga - lehký	↓☺890

* aktuální ceny a další ND Vám sdělíme na dotaz!

Digitizéry, scanery, midi:

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

Micronik Tower a příslušenství:

MI005	Videoslot adapter - NOVÁ VERZE, 100% funkční!!!	↓↓↓☺1490
MIZD0	Zdroj 200W vč. konektorů pro Infinitiv Tower	↓↓↓☺890
MI110	BUS1200 Z1 - 5x ZORRO-II, 4x ISA, video opt.	↓↓↓☺2990

Macro System - Casablanca2:

DI400	Casablanca2 AviO + HDD 20GB	59990
DI405	Casablanca2 AviO + HDD 20GB + iLink	86990
DI500	Casablanca2 Kron + HDD 25GB + iLink	132990
DI505	Casablanca2 Kron + HDD 37GB + iLink	142990

Macro System - Casablanca:

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	3690
DI229	Casablanca Bluebox Effect Disk	3090
SO920	Video Spicerack - 200 špičkových efektů	4590
DI232	Akaba - kreslící a animační program	6290
DI235	Elastic Dreams - morfoling, texturování atd.	6290
DI236	HidePanel - pro live vysílání	4590
DI237	LoopMode - pro vysílání IK KT nonstop	4590
DI233	PC-Link v2 - propojení s PC	6290
DI219	Update na PC-Link v2	2790
KL010	Klávesnice pro Casablanca	490
DI223	RA - Rendering Acceleration upgrade na 060	19990
DI216	BreakoutBox - YUV výstupy	32490
DI215	Casablanca DV-Option - DV sběrnice	77990
DI224	Heimdall - DVD RAM zálohovací zařízení, 5.2GB/disk	44990
DY800	DVD RAM médium 5.2GB prepisovatelné	1830
SO910	Monument Titler v1.6 pro Casablanca	5990
SO911	Monument Titler Deluxe pro Casablanca	8490
SO912	Update Monument Titler Deluxe pro Casablanca	4990
SO930	Sada 10 CS fontů - pouze pro registrované!	zdarma
SO930	Font Disk Czech + OS3.x - sada fontů a OS pro nereg. * na vyžádání Vám rádi zašleme podrobné informační materiály!	20995

Amiga I/O rozšíření:

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

Software a hry FreeWare pro Amigu:

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

Software pro Amigu:

SO010	Amiga OS 3.5 CD - skladem!!!	☺1990
SO115	CZ Lokalizace v1.0 pro Amiga 1200/4000 Magic	☺290
SO200	MasterISO	☺2590
SO405	AsimCDFS	☺1690
SO410	Turbo Print Professional v. 7.1	☺2190
SO415	IBrowse 2.1 - english	☺1890
SO420	PCx + Fusion - dva skvělé emulátory!	↓↓↓☺1590
SO425	PC Task 4.4 - english	☺2890
SO440	České vektorové fonty - cca 10 fontů/disketa	250
SO485	SCALA EE100 - náhrada, ovládání různých zařízení	12190
SO561	DirectoryOPUS 5 MAGELLAN II	☺2690
SO630	PageStream 4.0 CD - NOVINKA!!!	9990

Příslušenství pro CD32:

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

Amiga CDTV:

CT005	Commodore CDTV Player - přehrávač hudebních CD	↓↓↓☺1490
CT020	Ovládač pro CDTV - infra, originál Commodore * CD pro CDTV na dotaz! Máme skladem několik titulů!	990

Výprodej & Doprodej:

CO410	AMIGA CD 32 + 7CD = 107 her (Microcosm, Oscar atd.)	↓☺3990
SC020	AlphaScan800 - ruční scanner pro Amigu	↓↓↓☺3290
SO180	Trap Fax - skvělý faxovací program	↓↓↓☺999
SO330	Repro Studio Universal - retušovací program	↓↓↓☺1999
SO550	CanDo v2.5 PAL - interaktivní vývojové prostředí	↓↓↓☺1499
SO561	DirectoryOPUS 5 - nejlepší prog. pro správu souborů	↓↓↓☺1499
SO570	EDGE - kvalitní textový editor	↓↓↓☺799
CG061	Buble & Squeak (CD32) - skvělá hra pro malé děti	↓↓↓☺490
CG316	Naughty Ones (CD32) - arkáda	↓↓↓☺690
CG018	Akira (Amiga CD / CD32)	↓↓↓☺150
CG215	Gulp (Amiga CD / CD32)	↓↓↓☺150
X0010	Videokazeta VHS 42 min. Kolín '98	↓☺190
CO060	Dataset pro C64	↓↓↓☺199

* uvedené zboží je k dodání pouze do vyprodání zásob!

Inkoustové kazety a náplně InkTec:

HPI-8426 NS	HP 51626 A	HP 400, HP 5XX, 40 ml	375
HPI-8426 ND	HP 51626 A	HP 400, HP 5XX, 2 x 40 ml (dvě náplně)	489
HPI-8425 C	HP 51625 A	HP 400, HP 5XX, 3 x 20 ml (C/M/Y)	533
HPI-8429 NS	HP 51629 A	HP 6XX, 40 ml (Pigment)	386
HPI-8429 ND	HP 51629 A	HP 6XX, 40 ml (Pigment)	489
HPI-8449 C	HP 51649 A	HP 6XX, 3 x 20 ml (C/M/Y)	533
HPI-8645 ND	HP 51645 A	HP 710/ 8XX, 2 x 40 ml (dvě náplně, Pigment)	502
HPI-8623 C	HP C1823 A	HP 7XX/890C/11XX, 3 x 20 ml (C/M/Y)	533
HPI-8641 C	HP 51641 A	HP 8XX, 3 x 20 ml (C/M/Y)	489
BKI-8445 B	BC - 01/02 BX-2	Canon BJC-2XX, BJC-1000, 2 x 20 ml	330
BKI-8405 C	BC - 05	Canon BJC-2XX, 3 x 20 ml (C/M/Y)	519
LMI-8620 D	1380620	Lexmark 1000-3000, 2 x 20 ml BK (dvě náplně)	389
LMI-8619 C	1380619	Lexmark 1000-3000, 3 x 20 ml (C/M/Y)	570
LMI-1970 D	12A1970	Lexmark 3200-7200 (dvě náplně), 2 x 20 ml	422
LMI-1980 C	12A1980	Lexmark 3200-7200, 3 x 20 ml (C/M/Y)	622
EPI-9036	Epson S020036	Stylus Color (PRO), (PRO XL)	601
EPI-9187	Epson S020187	Stylus Color 440/640, Stylus Photo 750/1200	472
EPI-9193	Epson S020193	Stylus Photo 750	639
EPI-9138	Epson S020138	Stylus Color 300	639
BPI-421 BK	Canon BCI-21BK	BJC 2000-5500	243
BPI-421 C	Canon BCI-21C	BJC 2000-5500	427

Služby

- provádíme **kompletní servis** A500 - A4000, CD32 a CDTV
- **zálohování dat** na CD ROM z harddisku Amiga i PC typů IDE i SCSI a MO Amiga a PC disků 128/230/640MB od 300Kč
- **zálohování CD ROM** (kopie CD

PhotoFolio V2.0

PAVEL ČÍZEK

POŽADAVKY: CPU 68020, OS 3.x, MUI 3.8, 4 MB RAM

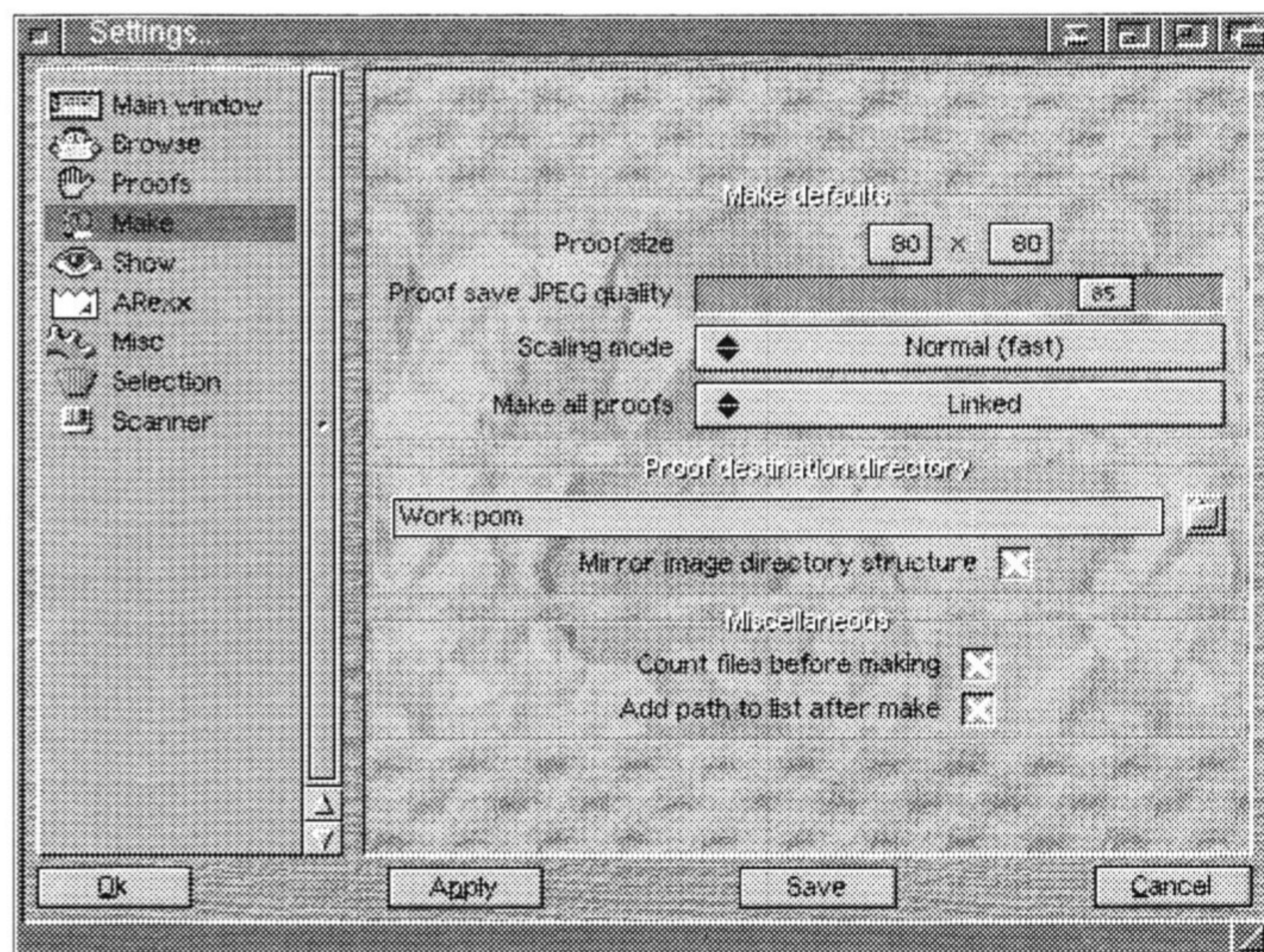
Další z původně shareware-ových programů se dočkal své komerční verze - tentokrát se jedná o program PhotoFolio, jehož hlavním účelem je prohlížení, ukládání, správa a katalogizace obrázků.

PhotoFolio V2.0 pochází od australských autorů S. Quartlyho a P. Huxhama a k nám se dostává jako další titul společnosti Schatzruhe. Dříve než se podíváme na schopnosti v oblasti katalogizace obrázků, dovolte mi se stručně zmínit o požadavcích a instalaci programu. PhotoFolio pracuje na procesorech MC 68020 a vyšších, vyžaduje a podporuje OS 3.x a samozřejmě vyžaduje dostatek paměti na práci (po startu programu, a tedy i MUI, by měly zbyť alespoň 2 MB RAM pro náhledy a obrázky). Dále potřebujete MUI 3.8 s několika doplňkovými třídami, toto vše však v případě potřeby naleznete na instalačním CD. Využívány a podporovány jsou datatypy (bez nich lze manipulovat pouze s obrázky ve formátu IFF a JPEG a navíc datatypy s podporou PowerPC mohou značně urychlit načítání obrázků), AGA i CyberGraphicsX, karta VLab (pro scanování), ARexx, a systé-

mová lokalizace. Proč zmiňuji dnes již snad samozřejmé věci jako podporu lokalizace? To zjistíte již při standardním způsobem probíhající instalaci - české katalogy a instalační procedura v češtině je jedním z milých překvapení tohoto "cizozemského" programu. Možná bych měl ještě malou poznámku ohledně podpory AGA: protože bez grafické karty nejsou na Amize k dispozici HiColor a TrueColor režimy, k zobrazení náhledů i vlastních obrázků je na použito mapování barev a rastrování (Floyd-Steinberg, náhodné, EDD), o něž se stará guigfx.library (i ta je k nalezení na CD).

Filozofie programu

Princip práce programu je vcelku jednoduchý - v rámci jednoho projektu si uživatel do adresářového stromu přidá adresáře či celé stromy, v nichž má uloženy své obrázky. Prohlížení těchto adresářů se pak děje již vizuálně - obsah adresáře je zobrazen pomocí náhledů jednotlivých obrázků. Tyto náhledy se vytvoří při prvním prohlížení adresáře a pokud je uložíte na disk, budou se při příštím procházení příslušných adresářů načítat přímo již existující náhledy (což je velice rychlé v porovnání s procesem čtení celých nezmenšených obrázků). Je také



možné vytvořit automaticky (bez postupného prohlížení) náhledy pro celý adresář nebo pro všechny programem evidované adresáře. Samozřejmě, že je možno nastavit řadu parametrů pro vytváření zmíněných náhledů, které nejsou ničím jiným než malým obrázkem ve formátu JPEG o zadané maximální velikost (např. 80 x 80 bodů). Určit můžete velikost náhledů, kvalitu JPEG komprese, kvalitu škálování (od nízké, která je rychlá a produkuje sama o sobě velmi dobré výsledky, až po škálování využívající kubickou interpolaci) apod. Až potud vlastně o nic objeveného nejde.

Náhledy obrázků však mohou být dvojího typu - buď se jedná o náhledy bez spojení s obrázkem (tyto jsou prostě umístěny v tomtéž adresáři jako původní grafika a mají i stejné jméno doplněné o znaky '<>') nebo o náhledy s vazbou na původní obrázek, které mohou být umístěny kdekoli. Zatímco v prvním případě funguje náhled jako jednoduchý zástupce souboru, který je vždy s původním souborem pohromadě, druhý režim umožňuje větší flexibilitu. Náhledy totiž mohou být kdekoli (pokud máte obrázky na CD, pak na ně určitě zapsat náhledy nemůže) a můžete je tudíž i libovolně uspořádat do úplně jiné adresářové hierarchie, která nemusí mít s původní strukturou adresářů obsahujícími vlastní obrázky nic společného. Jediné, na co je třeba pamatovat, je, že pro procházení a manipulaci s obrázky je tomto případě třeba volit adresáře obsahující náhledy, nikoliv původní obrázky. K tomu pomáhá rozdělení adresářových stromů v rámci programu na dvě skupiny - obrázkové adresáře a adresáře v náhledy - přičemž při vytvoření náhledů jsou příslušné cílové adresáře přidány do druhé skupiny (adresáře s náhledy). Při tomto procesu však program předpokládá, že si zvolíte nějaký konkrétní adresář, do kterého budou standardně ukládány všechny nově vytvořené náhledy (co s nimi provedete později, záleží jen na vás). Tyto nové náhledy mohou být do tohoto adresáře ukládány buď přímo (všechny soubory v





jednom adresáři), nebo můžete nechat kopírovat původní adresářovou strukturu, tj. v adresáři pro náhledy pak bude při vytváření nových náhledů vytvářena přesná kopie adresářového stromu s původními soubory. Na závěr tohoto odstavce dovolte ještě malou poznámku: možná přemýšlíte, co nastane v případě, že původní obrázky jste nuceni přesunout na jiný disk - můžete zůstat klidní, jednotlivé náhledy stejně jako celé adresáře s náhledy lze jednoduše přesměrovat tak, aby ukazovaly na přemístěné grafické soubory.

Protože uspořádání do adresářů nemusí být pro orientaci postačující, každý náhled obsahuje další doplňující informace. Jednak je to identifikátor uživatele (může jich být až 255), takže lze prohlížet obrázky ostatních uživatelů bez nutnosti měnit či používat jejich nastavení, popř. využít více uživatelů pro sebe, pokud vám v rámci jednoho uživatele nepostačuje maximální množství skupin a kategorií (viz dále). Každý obrázek totiž může být zařazen do jedné ze čtyř skupin, jejichž jména si lze určit (kupříkladu textury, pozadí, fotky, raytracing), a každá ze skupin může dále obsahovat až 22 kategorií (například skupina fotky by mohla obsahovat kategorie lidé, krajina, zvířata, květiny, auta, letadla, atd.). Zajímavé je, že jednomu obrázku může být přiřazeno více kategorií. Kromě těchto údajů lze náhled doplnit o komentář, popř. označení "sporné, problematické" (v české lokalizaci označeno jako "nezařaditelné"). Všechny tyto informace lze přiřadit náhledům již při vytváření, ale lze je snadno změnit i dodatečně. Tato nastavení pak umožňují selektivní prohlížení a práci s obrázky, které spadají do jedné či více kategorií a skupin.

Práce s programem

Výše popsany princip programu je doveden k dokonalosti za pomoci MUI. Po startu PhotoFolio se otevře hlavní okno programu, které obsahuje adresáře s obrázky spravované v rámci daného projektu. Jednotlivé adresáře mohou tvořit buď lineární seznam, nebo mohou být uspořádány do adresářového stromu. Adresáře i celé adresářové stromy lze samozřejmě přidávat i mazat, stejně jako k nim vytvářet hromadně náhledy. Máte samozřejmě možnost si otevřít (a uložit) již existující projekt jakož i projekty slučovat, nicméně k tomu nemusí docházet

příliš často, neboť v nastaveních programu lze zadat, který projekt se má otevřít automaticky po spuštění programu a nejpohodlnější je pak pracovat s jedním stále přítomným globálním projektem. Všechny zmíněné funkce jsou dostupné nejenom prostřednictvím menu, ale i přes pěkně provedenou nástrojovou lištu, jakož i pomocí kontextových menu, která obsahují aktuálně použitelné příkazy. V rámci projektu je k uspořádání jednotlivých adresářů možno použít dle libosti drag&drop, takže ani zde nejste omezeni originálním uspořádáním adresářů na disku.



Vlastní práce a manipulace s obrázky a jejich náhledy probíhá v adresářových oknech, která lze otevřít z menu či poklepnutím na příslušný adresář. Tato okna obsahují kromě stavové a nástrojové

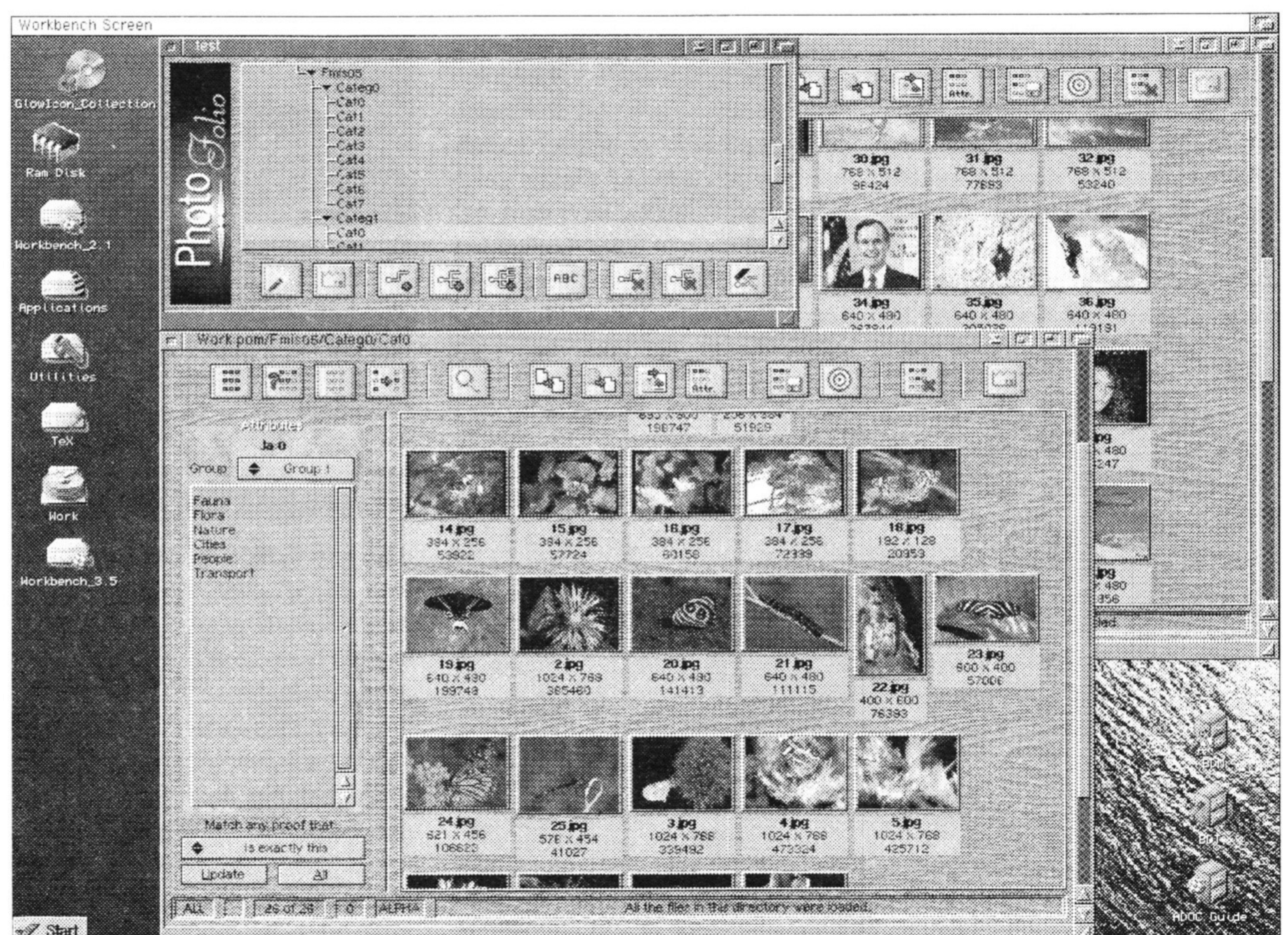
lišty (a popř. i ovládacích prvků pro volbu kategorií a skupin) především náhledy všech obrázků v daném adresáři spolu s informacemi o jejich rozměrech a velikosti a o tom, zda je daný náhled již uložen na disku. Těchto oken může být otevřeno v podstatě libovolný počet (omezeno pouze kapacitou paměti). Před libovolnou operací (s výjimkou informací o obrázku a náhledu) je třeba zvolit obrázky, již se daná operace bude týkat. To lze (pomineme-li tradiční volby označ a odznač vše) provádět jednak jednotlivě myší, jednak lze rušit označení a označovat obrázky i za pomoci wildcards (masky) Ami-

gadosu. Až deset těchto masek lze předdefinovat v nastaveních programu (např. #?.gif pro volbu všech GIFů v adresáři). Vybrané náhledy a obrázky lze prohlížet, kopírovat, přesunovat, mazat, měnit jejich atributy, popř. je ukládat na jiné místo ve formátu JPEG. Samotné ná-

Zastavme se ještě na chvíli u prohlížení obrázků, protože nabízí uživateli poměrně hodně možností. V podstatě jsou k dispozici tři režimy. V prvním je k prohlížení použito interního prohlížeče, který podporuje progresivní zobrazování, zmenšování obrázků a také ukládání ve formátu JPEG. Druhou možností je použití externího prohlížeče. Zde je nutno ocenit možnost předání seznamu souborů externímu prohlížeči nejenom přes příkazovou řádku (která nemusí při větším počtu souborů stačit), ale také prostřednictvím souboru se jmény všech obrázků. Speciálním případem předchozího je použití prohlížeče MysticView, který na instalačním CD naleznete také a který je programem speciálně podporován včetně pro něj specifických voleb.

Další možnosti

Při podrobnějším zkoumání PhotoFolia zjistíte, že výše popsané možnosti nepostihují vše. Značné možnosti rozšíření nabízí ARexx - příslušné skripty lze spouštět odkudkoli z programu a skvěle navržený ARexxový port umožňuje kvalitní spojení s dalšími aplikacemi pro zpracování obrazu. Takže by nemělo být příliš složité vytvořit skripty pro zpracování zvolených obrázků například v nějakém efektovém programu nebo jejich konverzi do jiného formátu. Dalším rozšířením programu je podpora skenování pomocí karty VLab, což

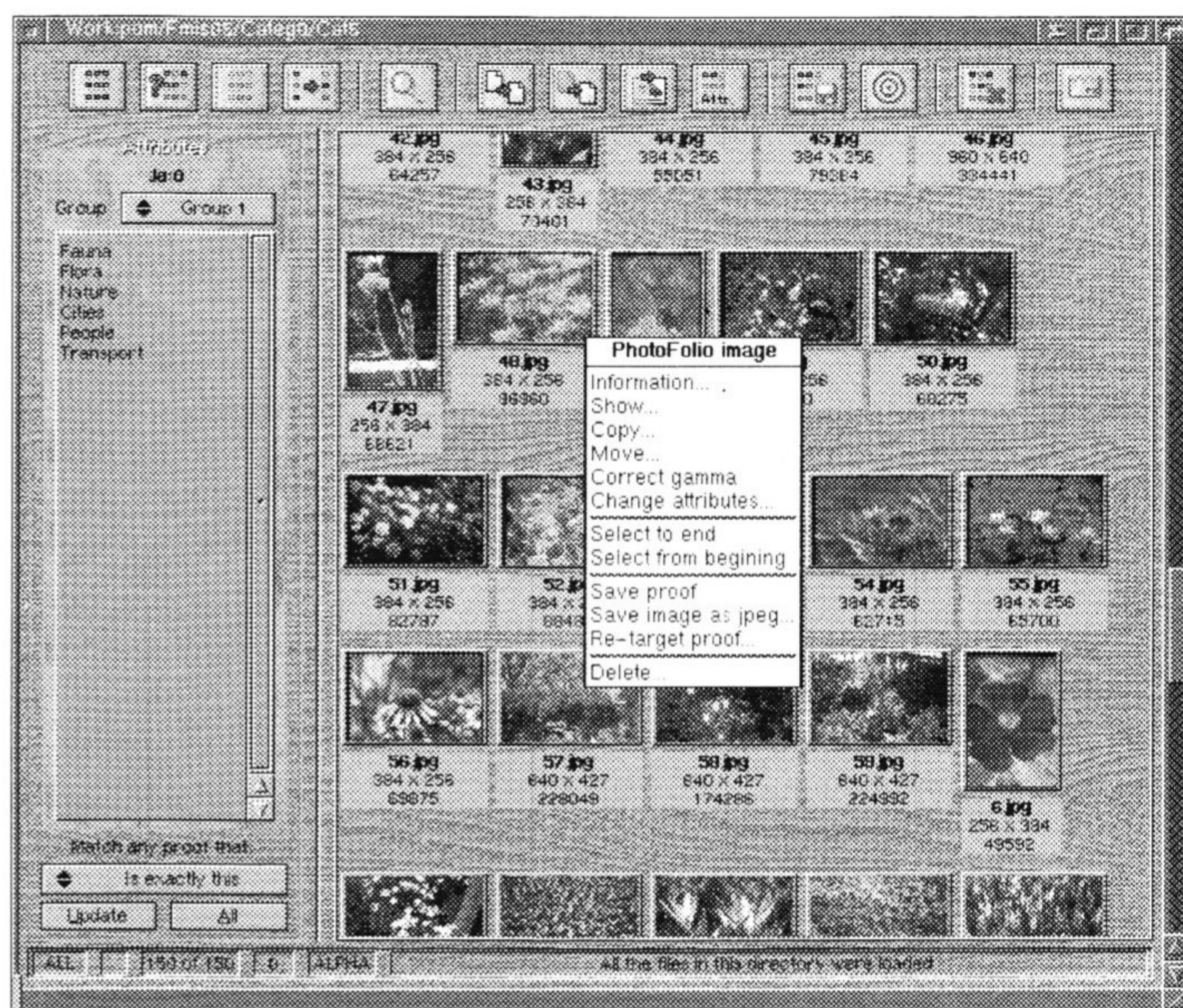


jsem ovšem ze zřejmých důvodů nemohl vyzkoušet. Tato část programu stejně ještě dozná větších úprav, protože se do budoucna připravuje obecnější podpora scanování obrázků přímo z PhotoFolia. Další příjemnou drobností je přítomnost photofolio.datatype, který umožňuje prohlížet a používat vytvářené náhledy v kterémkoliv programu podporujícím datatype.

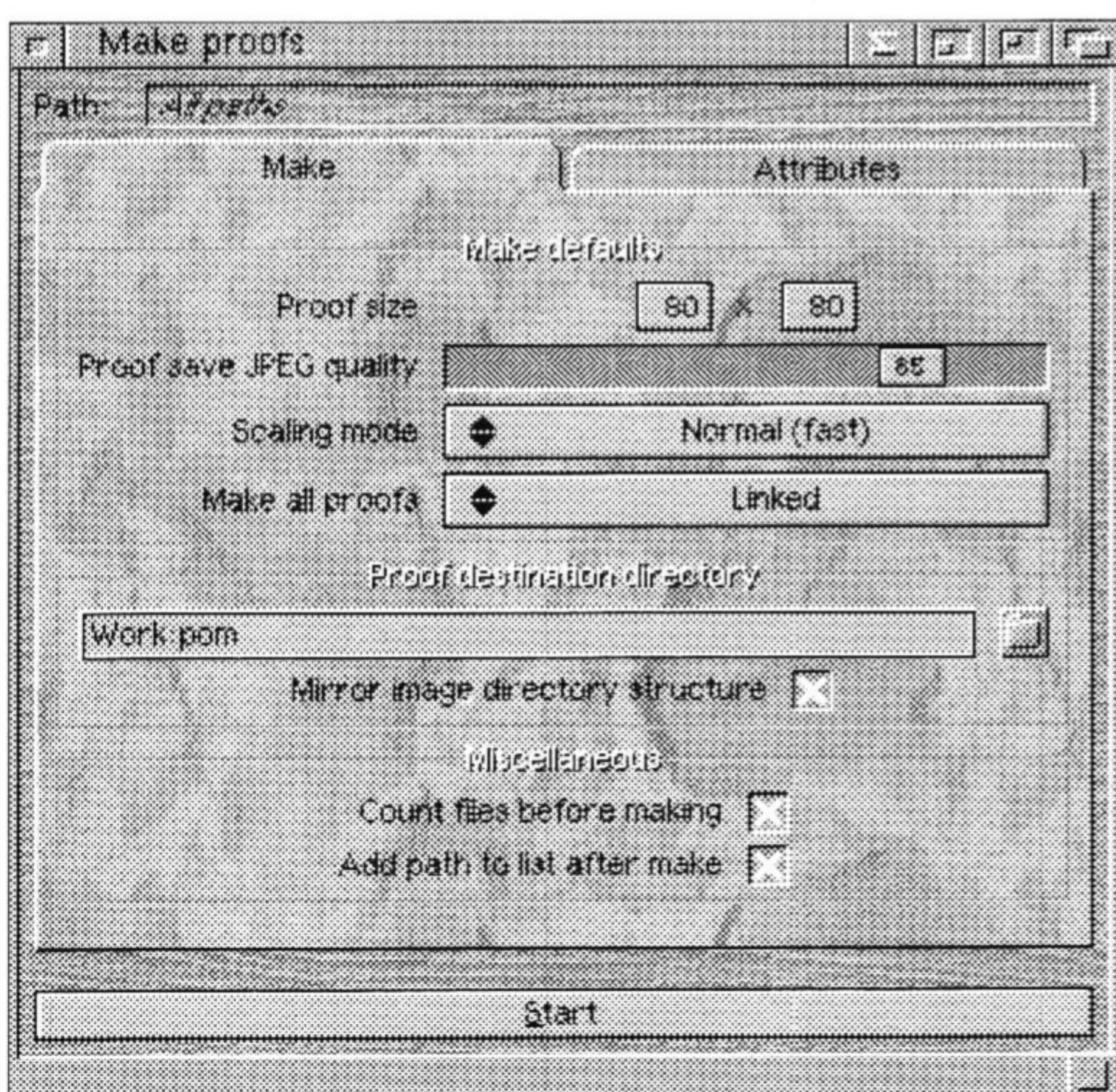
Závěr

Pokud bych měl shrnout dojmy z tohoto programu jedním slovem,

asi bych řekl propracovaný. PhotoFolio nabízí komfortní práci s obrázky prostřednictvím náhledů, které umí vytvářet (např. pomocí kubické interpolace) až v neuvěřitelně dobré kvalitě. Rychlost je na MC 68040 (bez PowerPC) více než dobrá a celý dojem je umocněn důsledným využíváním multitaskingu - to, že vytváříte náhledy pro některé adresáře, popř. manipulujete se soubory v jednom z adresářových oken, nijak neomezuje práci s jinými částmi programu. Vše lze dělat zároveň a kteroukoliv pomalejší operaci lze kdykoliv přerušit. Vše podtrhuje přehledně navržené GUI, které využívá kontextových menu, nástrojových lišt, podpory pouštění ikon do všech oken, bublinové i kontextové nápovědy tak, aby vše bylo přehledné a snadno dosažitelné. Bonbónkem na dortu je pak pří-



tomnost české lokalizace přímo na CD. Pokud bych měl hledat zápory a možná vylepšení, pak bych možná doporučil vytváření náhledů v podobě ikon pro OS 3.5 (ale to už autoři stejně plánují). Také mi není zcela jasné, proč není možno obrázky v rámci programu přejmenovat. Tou poslední vadou na kráse může být nakonec, protože i přes nesporné kvality programu není 69 DM málo.



AMIGA REVIEW

VÝROBCE: S. Ossowski
TYP: komerční
CENA: 69.- DEM

HODNOCENÍ

PhotoFolio V2 je promyšlený a propracovaný nástroj pro správu a katalogizaci obrázků, bohužel s trochu vyšší cenou.

Glowlcon Collection

PAVEL ČÍZEK

POŽADAVKY: OS 3.5, resp. OS 3.1 se systémem Newlcons

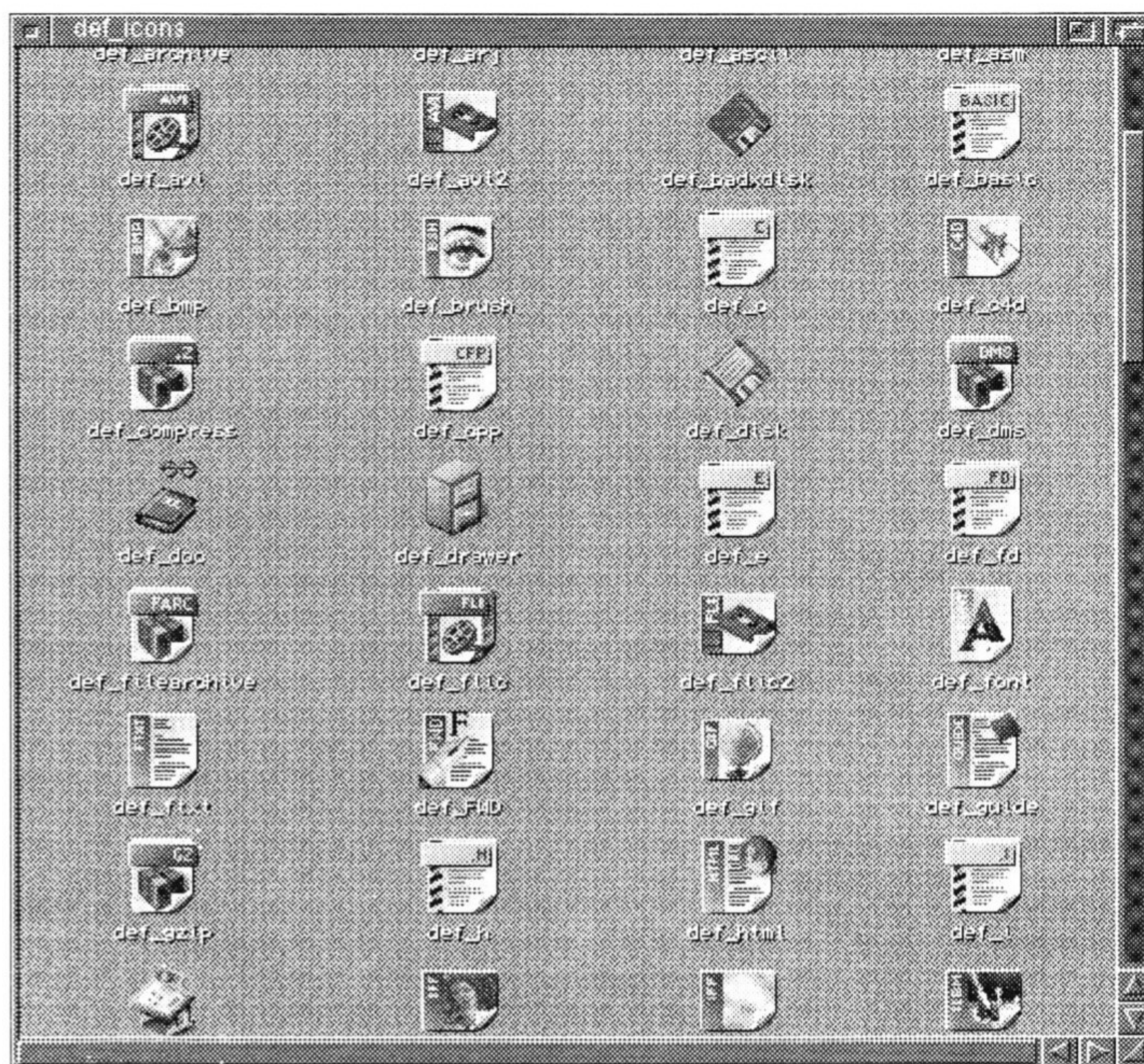
Není to příliš dlouho od doby, kdy se objevil Amiga OS 3.5 a s ním nejenom nová knihovna pro správu ikon, ale především nový design systémových ikon zvaný Glowlcons. Přeloženo doslova se tedy jedná o planoucí či žhnoucí ikony, což docela vystihuje jeden z hlavních rysů těchto nových ikon, a sice způsob zvýraznění ikon ve zvoleném stavu. Protože však málokdo má holý systém, iště uživatelé touží i po ikonách ve stylu OS 3.5 pro své dokumenty a aplikace. A tu přichází ze známé německé distribuční firmy CD s názvem Glowlcon Collection, neboli sbírka "planoucích" ikon.

Po menší více méně řečnické zastávce se vrhneme na vlastní CD, jehož čistě materiální hodnota činí nezanedbatelných 30 DM. A co na disku najdete? Po-

kud mám být stručný tak přesně 8 (slovy osm) adresářů zabírajících na disku 85 MB. To nezní špatně, protože při velikosti souborů s ikonami by jich tam musela být velká hromada. Spousta ikon tam samozřejmě je (dle údaje na CD jich je přes 3500), ale samozřejmě jejich množství neodpovídá zaplněnému místu na CD. Ono totiž zhruba 65 MB zabírají 'Extras' čili nějaké ty drobnosti navíc (k nim se ještě vrátíme). Někaké to místo zabírá také dokumentace, kterážto je v angličtině a v němčině a ve formátech AmigaGuide a HTML. Ne že by ji bylo příliš zapotřebí, ale pár užitečných drobností včetně obrázků z pracovních ploch autorů této kolekce pro inspiraci se v ní najde. Když to vezmeme kolem a dokola, tak nám na ikony zbylo zhruba 12 MB.

Instalace?

Tak se na to podívejme - nejprve systémové požadavky. Určitě po-



trebujete Amigu s OS 2.x či vyšším. K tomu, abyste mohli ikony bez problémů používat, měli byste vlastnit buď OS 3.5, nebo alternativně lze využít systém Newlcons (jeho vývoj skončil ve verzi 4.6, která je volně na Aminetu). Pak by to také chtělo Workbench s alespoň 64 barvami, nejlépe ale s 256, no a samozřejmě rozlišení se "čtvercovými" body (tj. 1:1), jako jsou například 640 x 480, 800 x

600, zhruba také 640 x 512 - zkrátka poměr počtu bodů ve vodorovném směru by měl být přibližně stejný jako poměr stran monitoru, což je v podstatě výlučně 4:3 (zatím). To ale asi víte, protože stejné požadavky měly i jiné, dříve narozené balíky ikon, jako již zmíněné Newlcons či MagicWB ikony. Instalace by měla být bezproblémová - jak se dočtete v manuálu, u Workbenchu



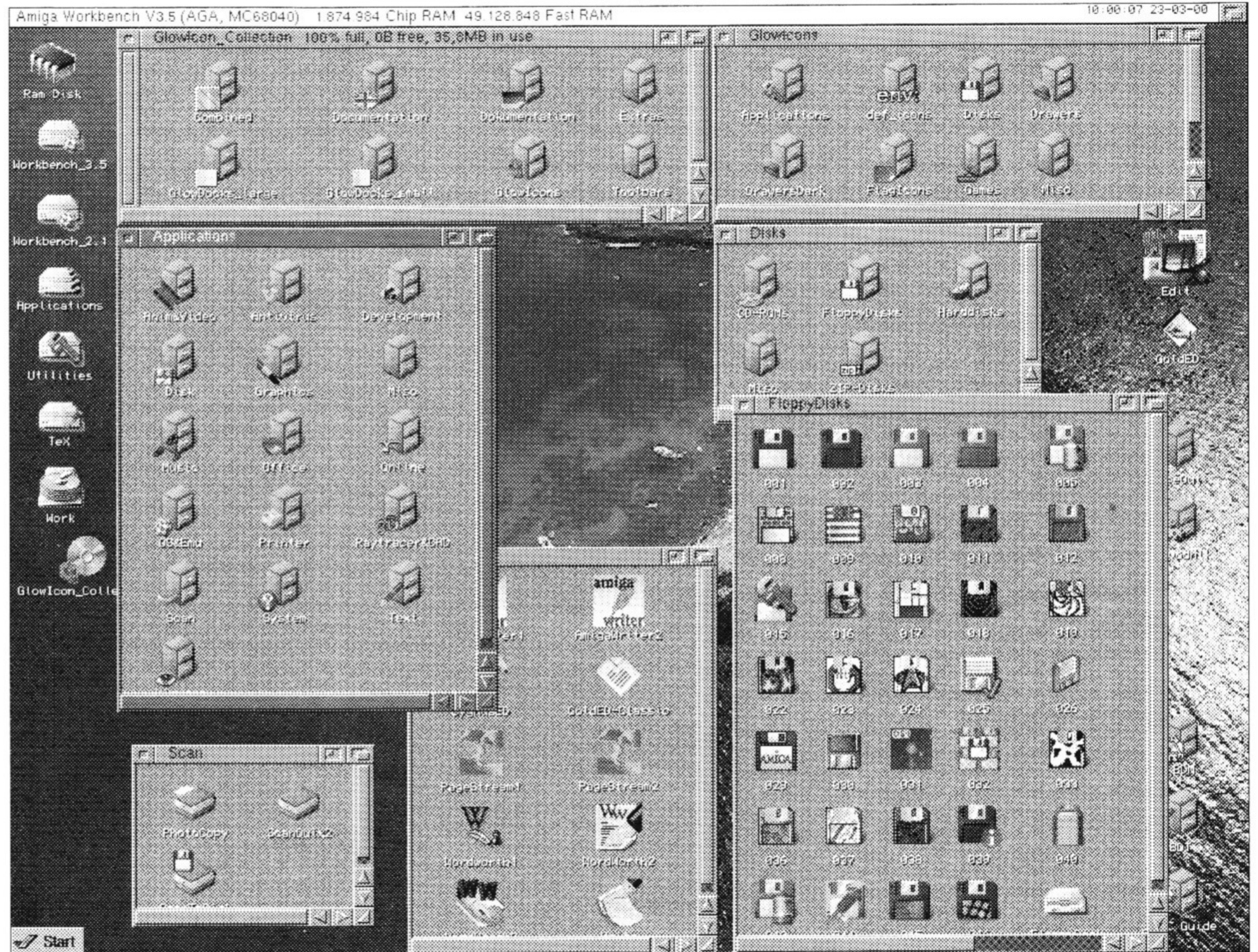
3.5 stačí otevřít u cílového souboru okno s informacemi, přetáhnout požadovanou ikonu do pole s ikonou a uložit. U DOpusu Magellanu lze novou ikonu upustit přímo na ikonu původní za současného držení Alt a Shift a vše je hotovo. Kromě toho lze použít také různých programů pro kopírování ikon apod.

GlowIcons

Konečně se dostáváme k tomu hlavnímu - ikonám. Asi není potřeba popisovat jak "Glow" styl vypadá - určitě jste již viděli obrázky OS 3.5 ikon a nějaké naleznete i tady okolo. Obsah CD je rozdělen na několik částí - jednak samotné ikony, dále ikony (malé a velké) pro spouštěcí lišty (dock) ToolManageru a jemu podobných programů, a následuje grafika a ikony pro nástrojové lišty různých programů (STFax, Yam, Voyager, DirOpus,...). V každé skupině - adresáři je vše přehledně uspořádáno: například ikony jsou rozděleny do adresářů s ikonami programů, her, ikonami pro Workbench, ikonami disků a adresářů. Každý tento adresář je pak dále smyslně rozdělen na další podadresáře - u programů např. na grafiku, hudbu, kancelářské programy, antiviry, Internet,... Tím je dosaženo jednak toho, že adresáře obsahují přiměřené množství ikon (takže není nutné dlouho čekat na načítání a zobrazování), a jednak lze vše snadno a rychle najít. Samotné ikony pak můžete posoudit na obrázcích. Vše je doplněno o tzv. Deflcons, tj. ikony, které jsou určeny jako standardní ikony pro různé typy souborů. Pro jejich zobrazení u souborů, jež ikony nemají ovšem potřebujete program Deflcons (resp. Deflcons44 pro uživatele OS 3.5) - ten na CD bohužel není, musíte lovit na Aminetu.

Bonus

Jak už bylo řečeno, většinu místa na CD zabírají různé doplňky navíc, zpravidla nesouvisející přímo s ikonami. Jedinou výjimkou je sada ikon pro adresáře vycházející "aktovkového" stylu - ikona je tvořena aktovkou doplněnou o příslušný symbol. Jinak zde najdete například různé vzorky a pozadí pro Workbench - vše v různých velikostech (od 640x400 a 640x480 až po

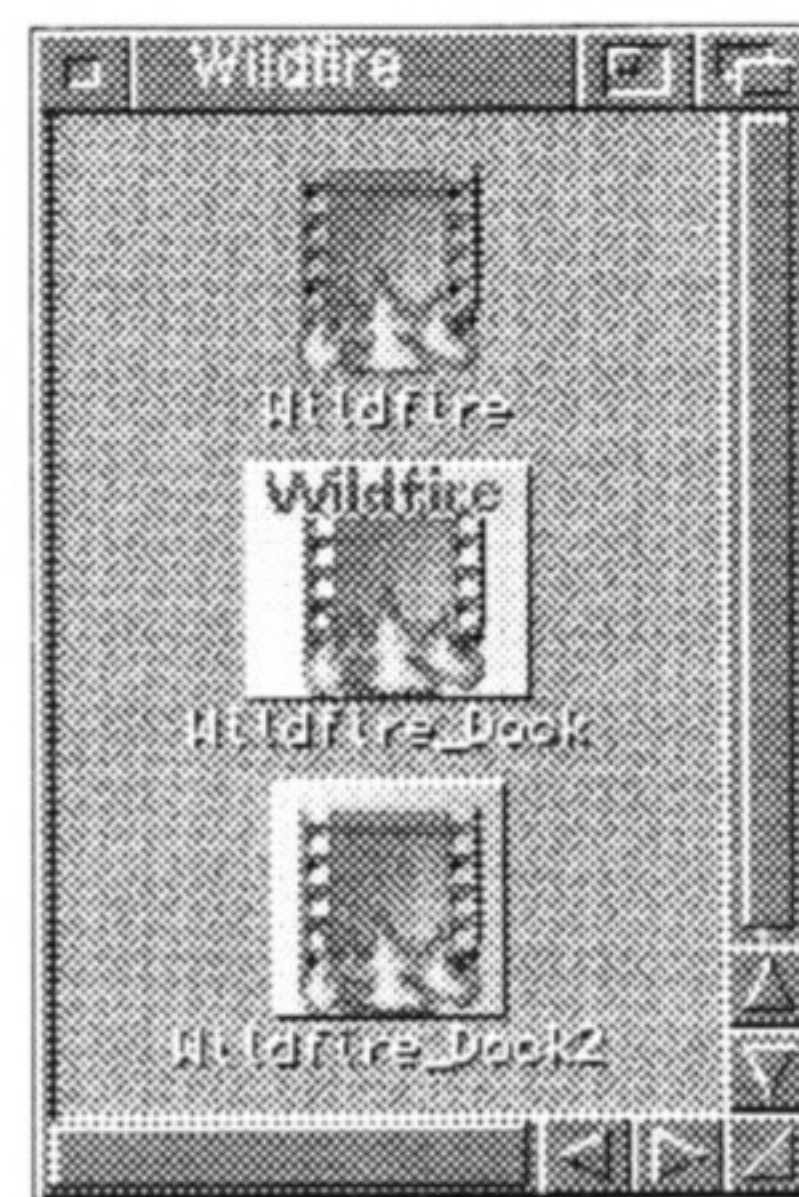


1024x768) a dobré kvalitě. Zda se vám zaleží na osobním vkusu - osobně si myslím, že ty, na kterých je něco jiné než různé gradientní přechody, jsou především pro Amiga, BoingBall a DOpus maniačky (analogie těch co si na pozadí Windows dají logo Windows). To vše je doplněno o kopie WWW stránek distributora (www.schatzruhe.de) a obrázky z výstav v Kolíně nad Rýnem z let 1998 a 1999.

Závěr

Pokud mám vše shrnout a zhodnotit, lze říci že nabízená kolekce GlowIcons je pěkně zpracovaná a docela rozsáhlá na to, jak krátce jsou tyto ikony na světě (i když zde bych viděl velké rezervy :) - najdete zde ikony pro většinu běžných aplikací, her, adresářů atd. Nabízí se samozřejmě srovnání s tím, co můžete nalézt zdarma na Aminetu. Střízlivý odhad mi říká, že zhruba 75%-80% procent těchto ikon na Internetu skutečně

naleznete. V čem je tedy reálná výhoda koupě CD? Kromě toho, že odpadne stahování souborů z Internetu, má toto CD velkou výhodu v tom, že vše přehledně zorganizováno, pojmenováno, a orientace a hledání potřebných ikon je tedy mnohem jednodušší než u řady archivů z Aminetu. Kromě toho je také kvalita a zpracování ikon na CD lepší než u řady volně dostupných ikon - nevyskytují se (hlavně u adresářů tak časté) ořeznutí ikon a tudíž různé rozměry, u všech funguje bez problémů instalace přetáhnutím a upuštěním do okna s informacemi o souborech. Pokud bych něco



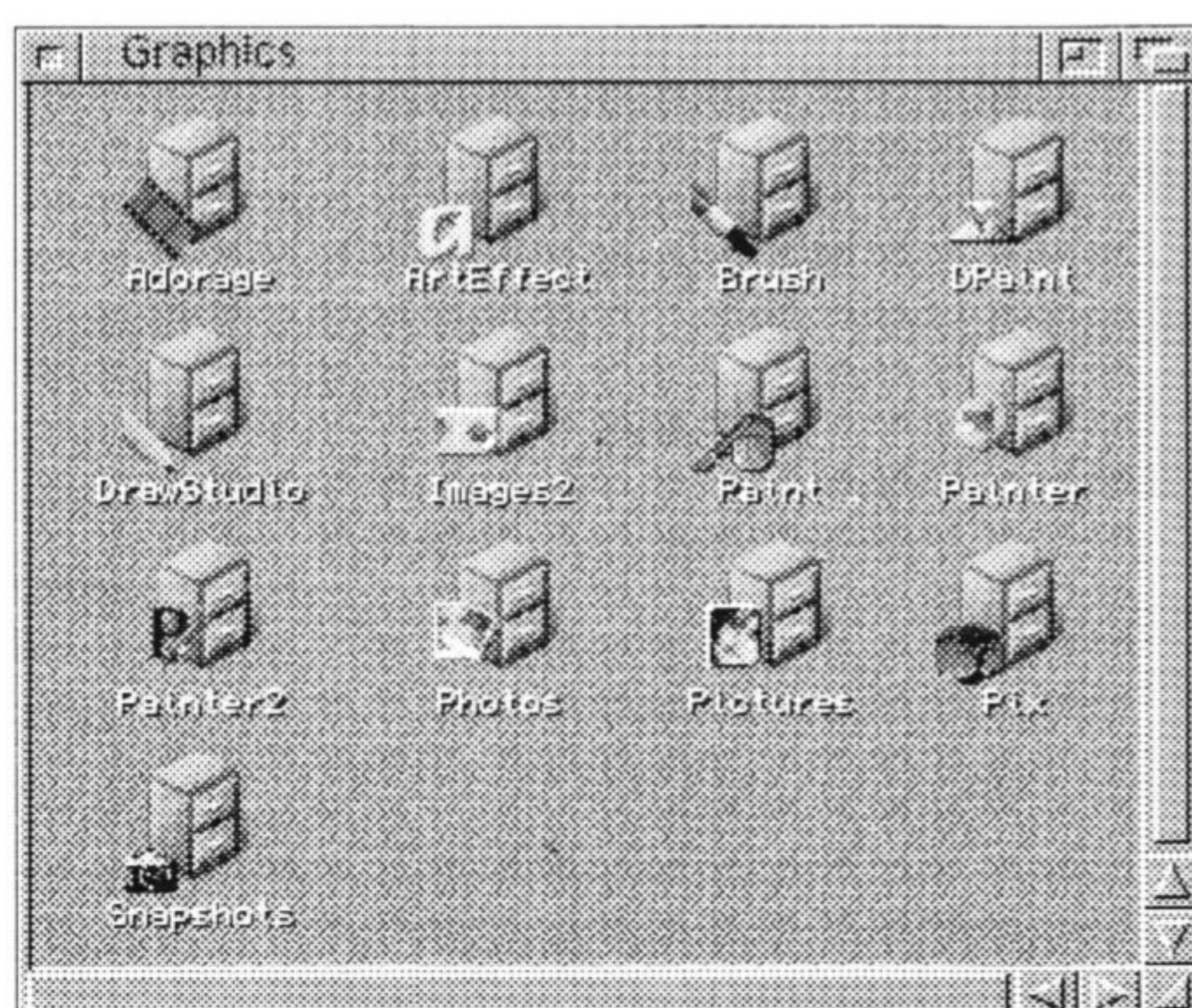
kritizoval, pak je to (kromě případného většího množství ikon) nepřítomnost různých utilit, jako již zmíněných balíků Deflcons44, Newlcons, popř. dalších volně šířitelných programů pro práci s ikonami přímo na CD. Nicméně pro ty, kteří si stejně jako já oblíbili tento nový styl ikon, představuje tato kolekce zajímavé vnaidlo.

AMIGA REVIEW

VÝROBCE: S. Ossowski
TYP: komerční
CENA: 30,- DEM

HODNOCENÍ

GlowIcon Collection je sbírka více než 3500 kvalitně zpracovaných ikon ve stylu OS 3.5, která je však k dispozici i uživatelům systému Newlcons.



Autorizovaný servis f. COMMODORE

**Opravy: A-500, A-600, A-1200,
CD-32, CDTV, C-1541, C-64
Montáž HDD do AMIG**

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

Náhrada membrány KB Amigy 600

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

Alcuin 1.1

✪ LUBOŠ NĚMEC

POŽADAVKY: CPU 68020 a rychlejší, AmigaOS 2.1+, ROM z HP-48 S/SX/G/GX

Po delší době se opět vracíme k našemu emulátorovému seriálu, který bude vzhledem k situaci kolem Amigy a hlavně v závislosti na množství recenzí systémového software vycházet nyní poněkud nepravidelně, ale určitě nebude na škodu občas si něco povědět jak o novinkách, tak i o emulátorech, ke kterým jsme se ještě nedostali. Dnes se podíváme na jeden netradiční, avšak přesto velmi zajímavý emulátor Alcuin. Jedná se o emulátor grafického kalkulatoru HP-48 od Stephana Schupfera, který ačkoliv je už staršího data, bohužel stále ještě není freeware a tak za registraci zaplatíte 30,- DM. Neregistrovaná verze neumí přenášet data po sériovém kabelu a neukládá ani zpětně nenahrává obsah paměti, čili stav kalkulačky po zapnutí. Alcuin najdete na Aminetu, stejně jako několik jazykových lokalizací (česká pochoptelně chybí...).

Alcuin emuluje kalkulatory (nejsou to jen tak obyčejné kalkulačky, takže honosnější název kalkulator je plně na místě) Hewlett-

Packard HP-48 S/SX/G/GX, k jeho instalaci a zprovoznění budete potřebovat originální nebo upravenou ROMku jednoho z uvedených modelů kalkulatorů. ROMku si můžete z kalkulatoru přetáhnout po kabelu (podrobný návod viz manuál k programu) pomocí dodané utility a pak už vám nic nebrání celý emulátor spustit. Pokud nemáte žádnou z podporovaných variant HP-48, nevadí, je tu internet co by nekonečná studnice dat a informací - stačí dát například na Altavistě nebo jiném vyhledávacím serveru heslo +HP48 +ROM případně upřesnit vyhledávání dalšími klíčovými slovy a parametry (každý server má většinou jiné) a určitě někde ROMku najdete - s největší pravděpodobností na některé z webových stránek věnovaných emulátorům, grafické kalkulatory nevyjímaje. Emulátor funguje pochopitelně v multitaskingu, po inicializaci paměti a paměťových bank se objeví na Workbenchu GUI kalkulatoru s "grafickým" displejem a můžete začít pracovat stejně jako na originálním HP-48. Pro ovlivnění emulace i samotného emulátoru se používají buď příkazy z CLI/SHELLu nebo WB tooltypy, zde je jejich stručný popis:

DOUBLE_SIZE - zvětší velikost GUI 2x, výhodné zvláště v případě, kdy se Vám zdají "displej" (8 řádek po 22 znacích) a tlačítka kalkulatoru příliš malá.

COMPACT - přizpůsobí GUI emulátoru kompaktnímu uspořádání kláves kalkulatoru, což se hodí zejména pro rozlišení 640x200/256 bodů.

RESET - totéž co na Amize, ale resetuje pochopitelně pouze kalkulator

INITIALIZE - obdoba resetu, Alcuin se bude snažit najít soubory "Alcuin_STATE" a "Alcuin_RAM" pro obnovu původního stavu kalkulatoru.

PORT1=RAM (nebo ROM)

- Alcuin se pokusí emulovat paměťovou kartu v portu 1 a načte z disku soubor "Alcuin_PORT1" představující grabnutý obsah paměťové karty.

PORT2=RAM (nebo ROM) - totéž co předchozí volba, ale platí pro port 2 a načítat se bude soubor "Alcuin_PORT2".

SERIAL=serial.device - výběr sériového portu použitého pro přenos dat mezi Alcuinem a originálním kalkulatorem HP-48.

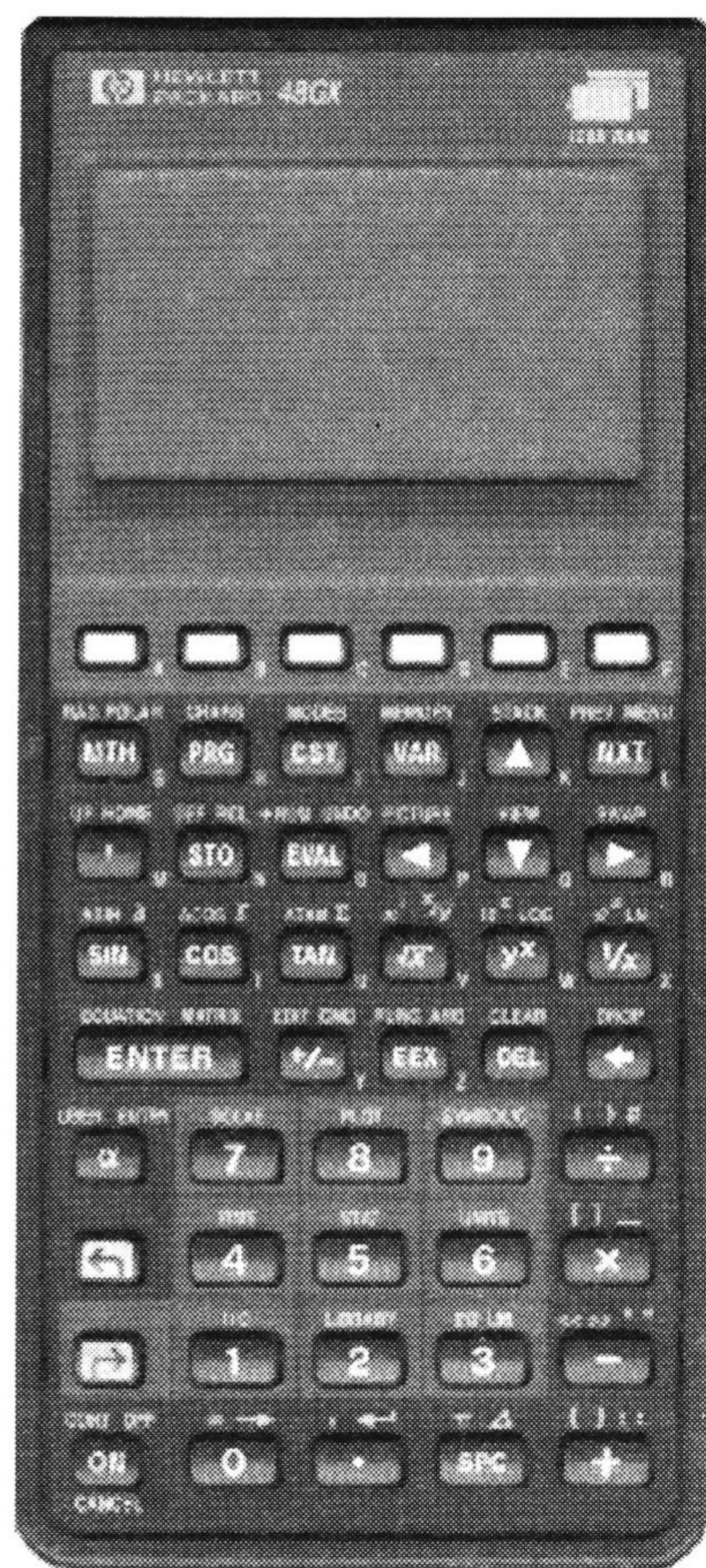
UNIT=0 - číslo zařízení portu používaného pro přenos dat.

XPOS=100 - horizontální souřadnice umístění okénka Alcuinu na Workbenchu.

YPOS=100 - totéž co předchozí, ale platí pro vertikální souřadnice.

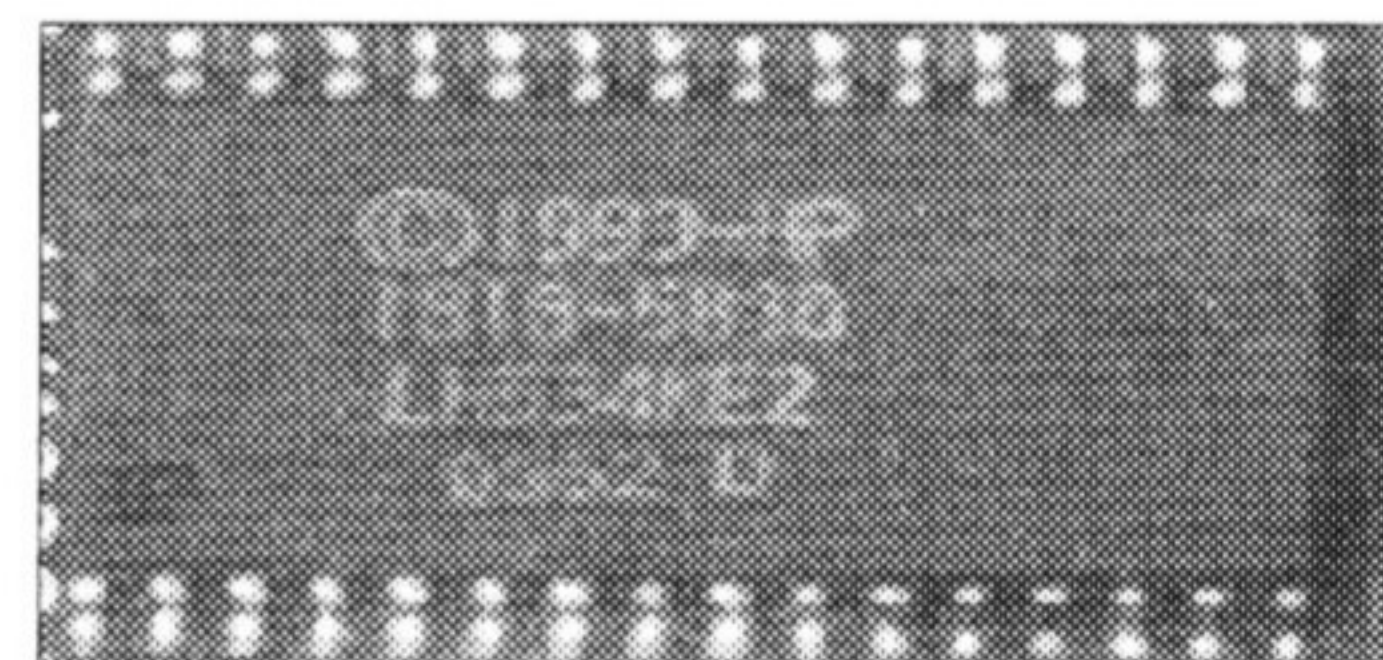
FASTGRAPH - tato volba nahradí zobrazovací rutiny s jejich rychlejší variantou s využitím funkce WriteChunkyPixels(), vyžadována je graphics.library verze 40+. FASTGRAPH můžete použít pouze v případě, kdy je WB screen v chunky formátu, tedy například u WB emulací na většině grafických karet.

Emulátor se ovládá klikáním myši, zběhlejší uživatelé mohou používat samozřejmě také klávesnici, zejména paměťové banky a funkční tlačítka A až F je dobré ovládat klávesnicí. Jednotlivé modely řady HP-48 mají při emulaci různá omezení týkající se především velikosti paměťových bank a emulovaných plug-in karet, u žádného z modelů také nemůžete z pochopitelných důvodů používat emulaci infraportu, která tedy není



v pro přenos dat Alcuinu obsažena. Po sériovém kabelu s protokoly xmodem a kermit by však dle autora měl přenos dat probíhat spolehlivě.

Alcuin má něco do sebe. Nedisponuje sice nijak překrásným GUI, to mu však na funkčnosti nic neubírá. Je sice pravda, že dost z možností HP-48 se dá nahradit různými matematickými programy a utilitkami pracujícími navíc s nesrovnatelně větším displejem (míněno screenmódy Amigy), ale v případě Alcuinu máte vše krásně pohromadě a můžete se vyřádit do sytosti.



**AMIGA
REVIEW**

VÝROBCE: Stephan Schupfer

Typ: shareware

CENA: 30,- DM

HODNOCENÍ

Plně funkční emulátor grafických kalkulatorů řady HP-48 s většinou možností originálního přístroje a komunikací přes sériový port.

Aminet 35

LENKA ČÍŽKOVÁ

To nejnovější a nejlepší z největšího archívu softwaru pro Amigu jako obvykle najdete na CD řady Aminet; tentokrát se podíváme na třicátý pátý disk z února 2000. Jako obvykle začneme přehledem adresářů s jejich velikostí (na CD i po rozbalení) a počtem souborů:

biz	4 MB	(7 MB)	34
comm	30 MB	(54 MB)	106
demo	44 MB	(77 MB)	41
dev	15 MB	(27 MB)	81
disk	6 MB	(10 MB)	24
docs	17 MB	(30 MB)	51
game	52 MB	(90 MB)	61
gfx	16 MB	(28 MB)	86
hard	3 MB	(7 MB)	13
misc	10 MB	(18 MB)	32
mods	174 MB	(298 MB)	113
mus	9 MB	(16 MB)	34
pix	93 MB	(72 MB)	102
text	3 MB	(7 MB)	30
util	21 MB	(37 MB)	193

Nejnovější programy (a také index) jsou datovány 10. lednem 2000. Disk obsahuje 780 MB (rozbalených) programů a dat, 20 MB zpráv (včetně těch o prodeji Amigy Aminu) a 20 MB komerčního softwaru, kterým je na tomto disku speciální verze astronomického programu Digital Almanac (recenzi komerční verze pro vás připravujeme). Největší porce tentokrát připadla na hry, dema, hudební moduly a obrázky. Nyní už letem světem obsah disku:

Milovníci sci-fi seriálů budou potěšeni databází epizod sérií Baby-

lon 5, Star Trek (ve speciálním databázovém programu nebo jako AmigaGuide) a Akta X, uživatelé DOpusu 5.5+ zajásají nad více než 180 GlowIcons pro adresáře, soubory i na nástrojovou lištu; pokud používáte Amigu na domácí účetnictví a správu svých účtů, bude se vám možná hodit keyfile pro MajorBank, který je nyní volně k dispozici; pro tvůrce WWW stránek je zde omezená verze WYSIWYG HTML editoru pro Amigu pod názvem MetalWeb 4, zápočet z programování v C++ jistě usnadní zdrojáky implementací některých algebraických algoritmů pro třídu matic (s komentářem v polštině), pro jávisty se nabízí amigovská verze rychlého a volně šiřitelného Java kompilátoru "jikes" od IBM. Jste-li nuceni používat PC s Windows, oceníte zřejmě ovladač "fat95", který umožňuje pracovat s disky pod souborovými systémy Win95/98 (FAT12 a FAT16), jako by byly amigovské (včetně podpory dlouhých jmen až do 39 znaků). Chcete-li urychlit práci s disky všech typů, najdete si v "disk/cache" demo akcelerátoru "fda", s nímž lze dosáhnout významného zrychlení operací; například kopírování 850 KB z harddisku na disketu se provede za 35 sekund, což odpovídá rychlosti formátování!

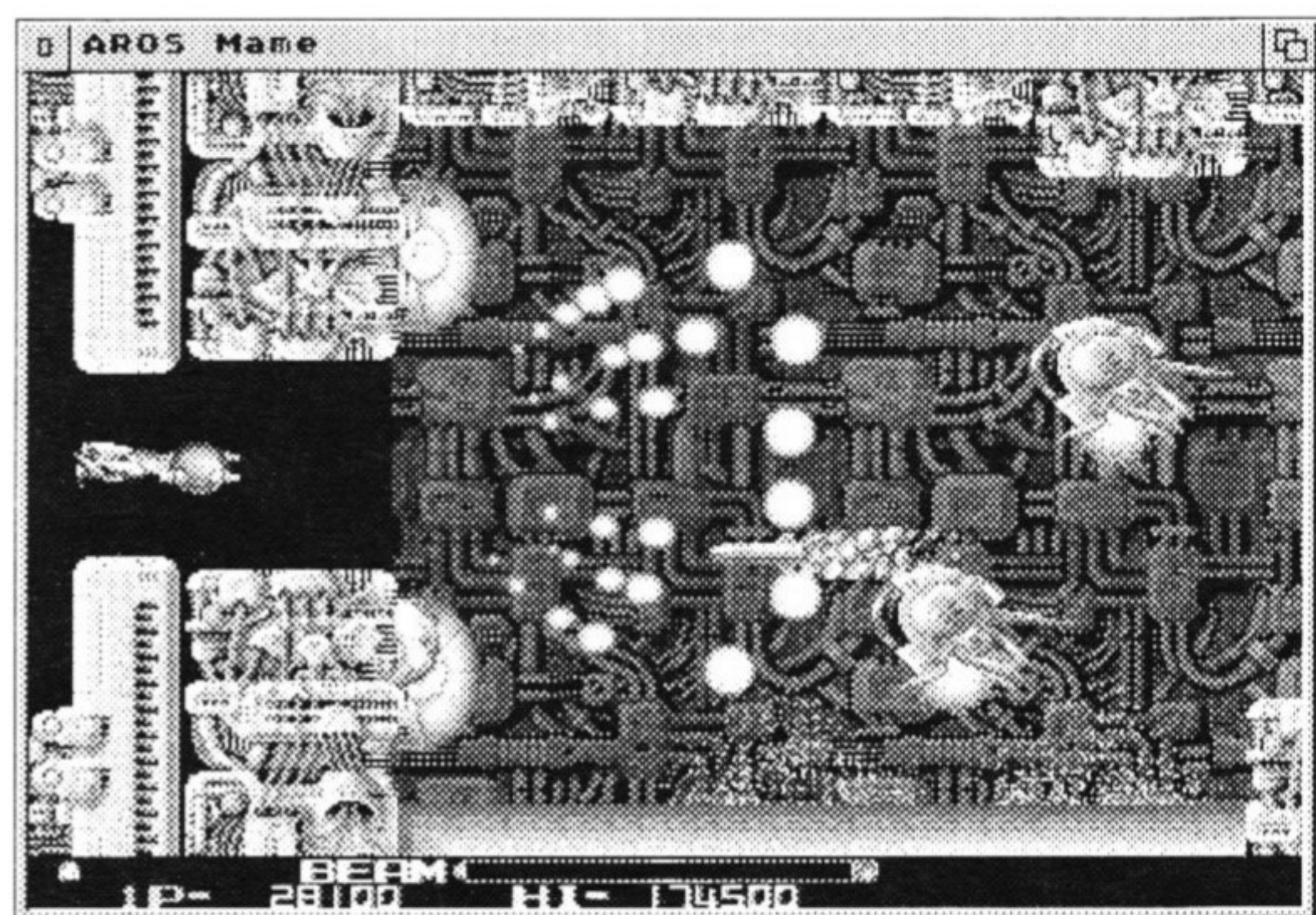
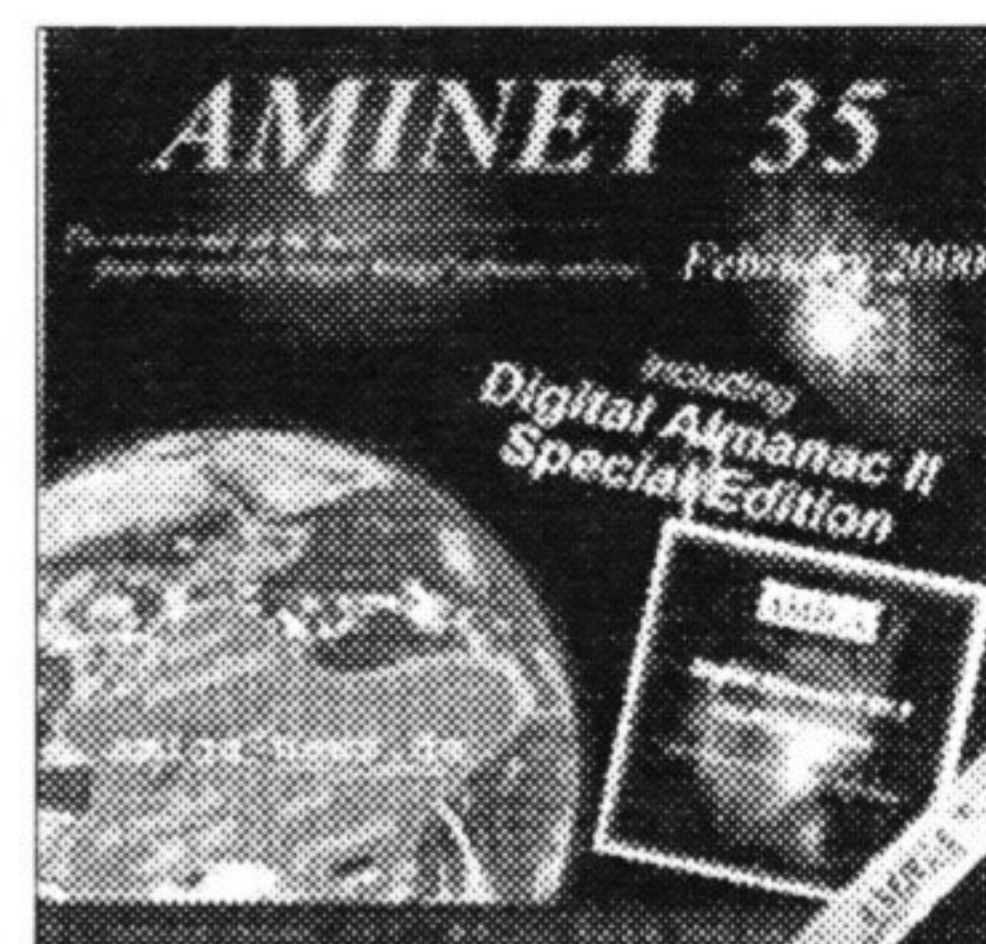
Z her jmenujme například upgrade na nejnovější freeciv, což je volně šiřitelný klon známé hry Civilization v provedení klient-server s podporou hraní po Internetu, či adventuru Lost on Parrot Island.

Z grafického soudku tu máme kupříkladu novou verzi konvertoru vektorové grafiky MetaView, známý program "gnuplot" pro kreslení grafů - nyní v amigovské verzi 3.7.1, sharewareovou verzi programu na prohlížení a zpracování obrázků SViewIV (podpora 55 grafických formátů a 26 grafických karet v 11 různých grafických systémech!), několik video přehrávačů i pro PPC (formáty MPEG, QT/MOV, AVI... - akMPEG, SoftCinema, Frogger a další), katalogizér obrázků PhotoAlbum - demoverze ovšem zobrazuje jen černobíle :-), hezký kreslicí program PPaint (bitmapová grafika).

Dema - to je sice dosti obsáhlá kapitola, pro PPC jsou tu také, ale s příslušnou grafickou kartou se pořád ještě nesrovnávají. Nemá přece cenu demonstrovat svoje schopnosti na vyspělém hardwaru, ty se prokáží jenom na nejzákladnějších konfiguracích :-/.

Ze soudků dalších vyberme třeba Palm desktop "Spitfire" (umožňuje importovat/exportovat, přidávat, mazat či editovat soubory, mema, adresy, diářové položky na Palm III, IIIx, V či Palm Pilotech - škoda, že ještě žádný nemám!), z emulátorů se nabízí například "mameppc36b8" (Multiple Arcade Machine Emulator, což je neziskový projekt na zachranu starých dobrých her ze všech platform) či PPC videodriver pro ShapeShifter "SavagePPC"; užitečný by mohl být ppplibemu, což je emulátor ppc.library pro WarpOS - zatím sice ještě neběhají úplně všechny PPC programy, zato některé jsou ve WarpOS rychlejší než původně pod PowerUP!

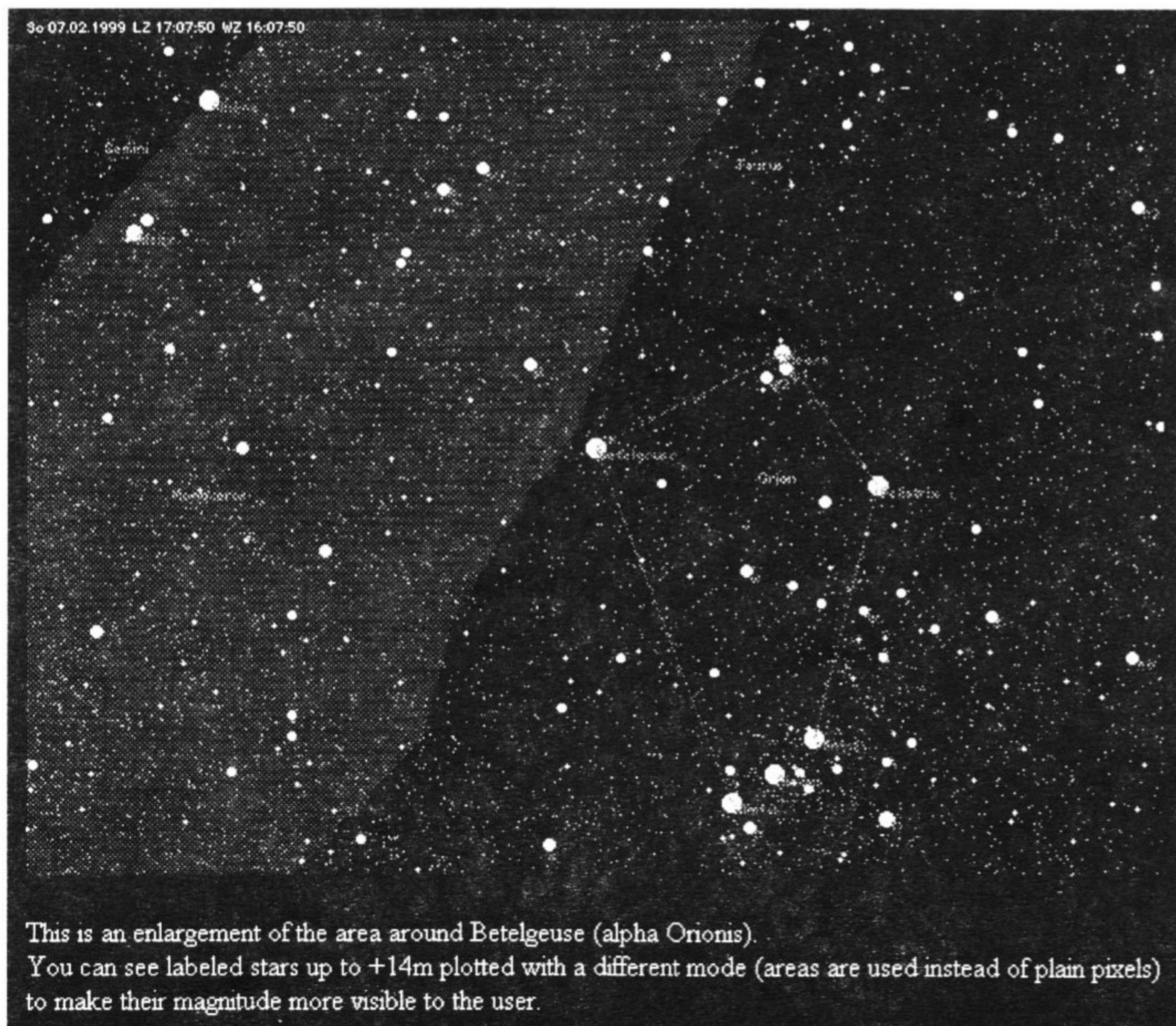
Milý je pokus o umělou inteligenci s názvem Miggy (na otázku Are you intelligent? odpovídá I could be better if you teach me some more... - no odolejte mu, když se na vás usmívá!). Speciální verzi Digital Almanachu na tomto CD (viz dále) doplňuje katalog asteroidů. Pro hudební nadšence by tu byl například J. S. Bach (mixy od příz-



nivce francouzského hip-hopu :-)) a nepřeborné množství přehrávačů, jakož i příslušných hudebních dat. Mezi obrázky mě nadchla kolekce pozadí s obrázky převážně z Hubbleova teleskopu MurphyBG.

Důležité jsou samozřejmě antivirové programy, na tomto disku zvláště VirusZ II 1.45 a VirusZ III 0.93 (Georg Hoermann skončil s vývojem VirusZ a xvs.library, ve vývoji VirusZ III nyní pokračuje Dirk Stoecker).

Bonusovým programem je na Aminetu 35 "virtuální teleskop" Digital Almanac IISE (obrázek vlevo dole); umožňuje pozorovat hvězdy a planety z jakéhokoliv místa na zemi či ve vesmíru v kterékoliv době (přesnost je dostatečná pro +/- 5000 let od současnosti). Oproti plné verzi má dodaná speciální verze několik omezení: nelze ji upgradovat, katalog hvězd a počet asteroidů je omezený, k dispozici jsou povrchové textury pouze pro Měsíc a Mars, podpora grafických formátů (pro animace a export obrázků) je omezena, ARexx není podporován, nastavení času je omezeno mezi roky 1990 a 2010. I tak si myslím, že všechny astronomy-amatéry potěší. Nezakopněte, až se budete (inspirovaní Aminetem) toulat po nocích s hlavou vzhůru!



AMIGA REVIEW

VÝROBCE: S. Ossowski

TYP: PD-série

CENA: 25,- DEM

HODNOCENÍ

Hodně muziky za (poměrně) málo peněz :-), tentokrát se zaměřením hlavně na hudební moduly, dema a hry.

Webdesign na Amize - #3

❖ LUBOŠ NĚMEC

Některé důležité věci a zásadní postupy kolem práce s HTML kódem, syntaxí, fontů apod., stejně jako obecných zásad při tvorbě grafiky pro web jsme probrali v minulých dvou dílech, nyní tedy přichází na řadu alma-mater tvorby webu, HTML editory.

O textových editorech všeobecně

Na Amize nikdy nebylo mnoho plně profesionálního software, ale čestné výjimky odváděly až na rychlost danou dnes už zastaralou koncepcí 68K procesorů velký kus práce. Nebudeme se však zabývat obecnou situací na trhu software pro Amigu, nás zajímají především HTML editory, které patří mezi základní webové nástroje. Je sice pravda, že webové stránky lze bez problémů psát i v libovolném ASCII či dokonce grafickém textovém editoru (s možností exportu do ASCII nebo rovnou do HTML formátu), ruční psaní HTML kódu je však práce pro masochisty a vyžaduje detailní znalost HTML jazyka a jeho syntaxi. Jak to pak může dopadnout, o tom jste se už mohli přesvědčit v prvním díle.

Mezi textové editory, které lze v nouzi použít pro návrh a tvorbu webových stránek patří oba nej-

známější grafické editory Final Writer a Wordworth, BD Editor pokud vím export do HTML nepodporuje. Final Writer umí exportovat i obrázky, ale bohužel kvalita HTML kódu uloženého ať už přímo nebo přes arexxové makro, je dostatečně zoufalá a prakticky dokonale znemožňuje vytvořit něco smysluplného. Pracovat s HTML kódem měl v omezené míře umět i PageStream 4, ale jak tahle funkce nakonec funguje, to jste si mohli přečíst v podrobné recenzi.

WYSIWYG editory, MetalWEB

Tím jsme probrali všechny alespoň částečně použitelné grafické textové editory, přichází tedy na řadu stále populárnější WYSIWYG HTML editory. U těchto editorů pracujete s webovou stránkou podobně jako v DTP programu nebo kvalitním grafickém textovém editoru a všechno co vidíte už při samotném návrhu webu by mělo odpovídat zobrazení ve webovém prohlížeči. Na Amize zatím existuje pouze jediný WYSIWYG HTML editor, kterým je MetalWEB. Jeho grafické, editační a zobrazovací možnosti jsou však ve verzi 3.x (recenze už byla v AR publikována) natolik nízké, že ještě zdaleka nevzkročily do oblasti praktického WYSIWYGu a stále zůstávají na samém počátku teorie tohoto typu

HTML editorů. Před nedávnem se objevilo několik preview nové a prý zcela přepracované verze 4.x, nyní už v distribuci Vaporu. Uvidíme, co přinese finální čtyřka nového a zda se MetalWEB stane nástrojem pro tvorbu webu i v jiné oblasti než jen amatérské.

Podle prvních dojmů z verze 4.x však musím bohužel konstatovat, že stěžejní funkce editoru se příliš nezměnily a ve srovnání s WYSIWYG editory stejné kategorie pro PC či Macintosh působí MetalWEB stále spíš jako špatný vtip a rozhodně ho nelze doporučit pro nic významnějšího než ty nejjednodušší webové stránky v podobě několika obrázků a textu bez jakéhokoliv složitějšího formátování. Podrobnější recenzi najdete už možná v tomto, případně v některém z dalších čísel Amiga Review. O ostatních WYSIWYG editorech použitelných na Amize se dozvíte v kapitole Macintosh (proč asi?), takže nehodláte-li se zabývat ruč-

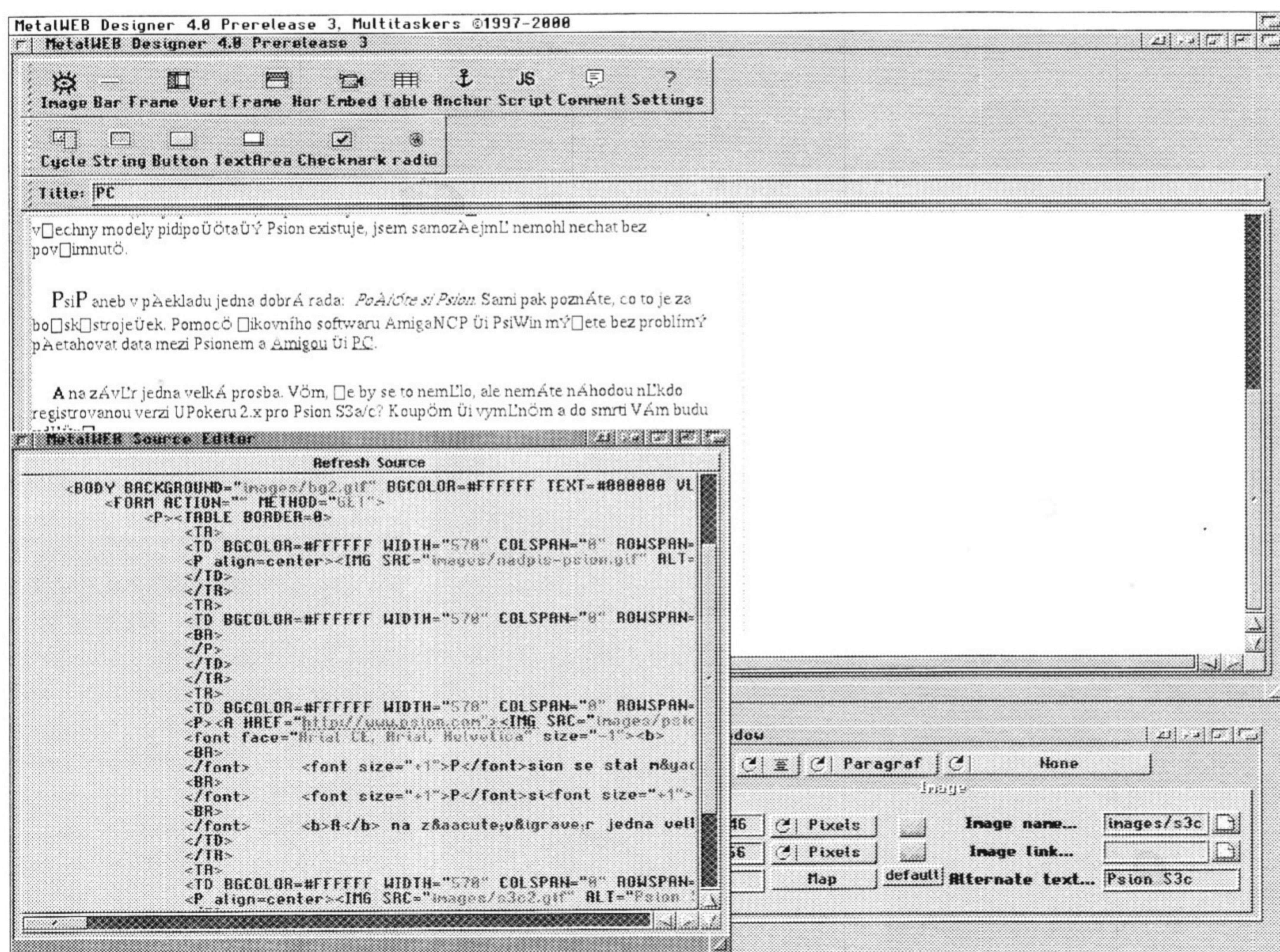
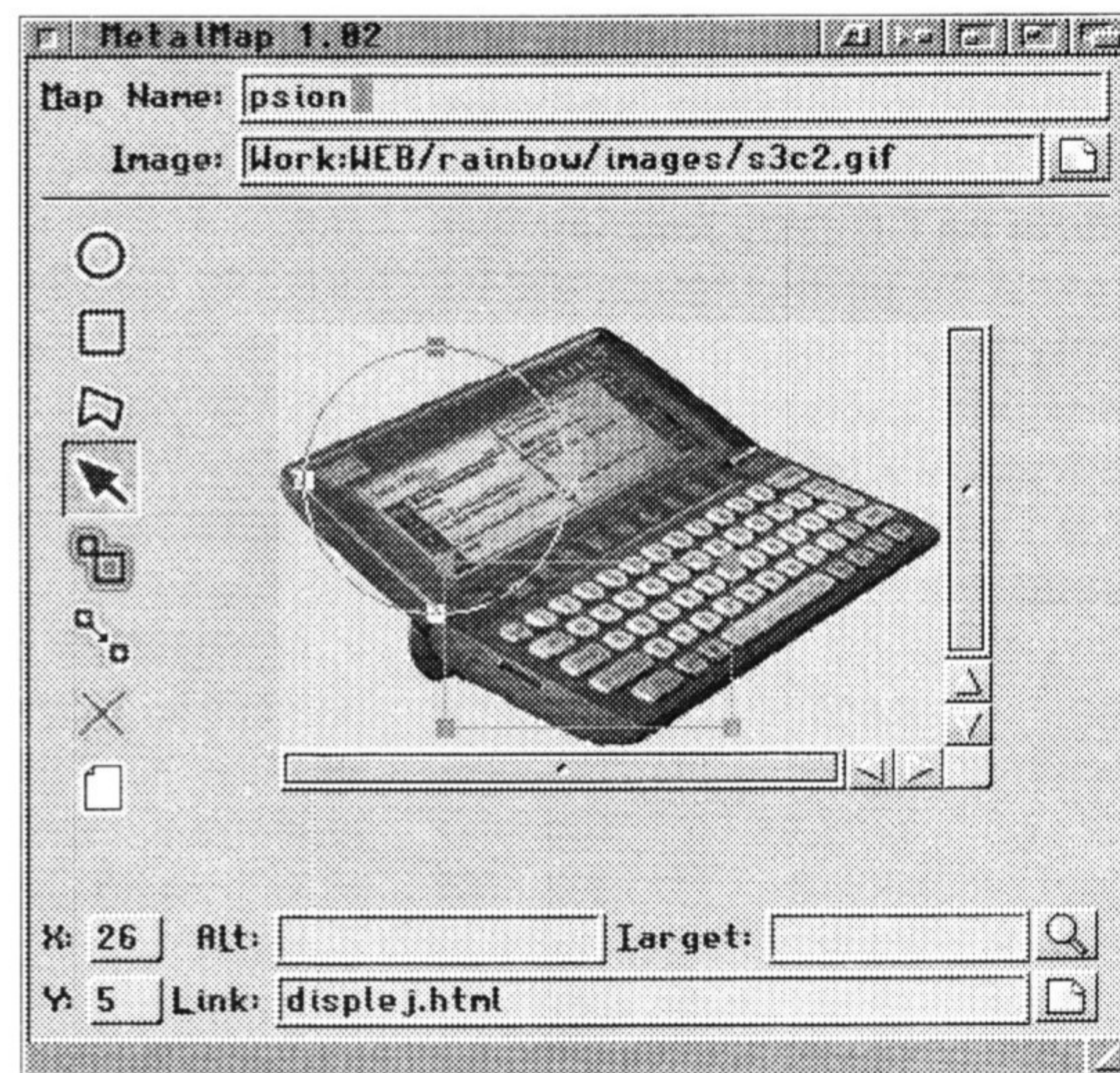
HTML editory

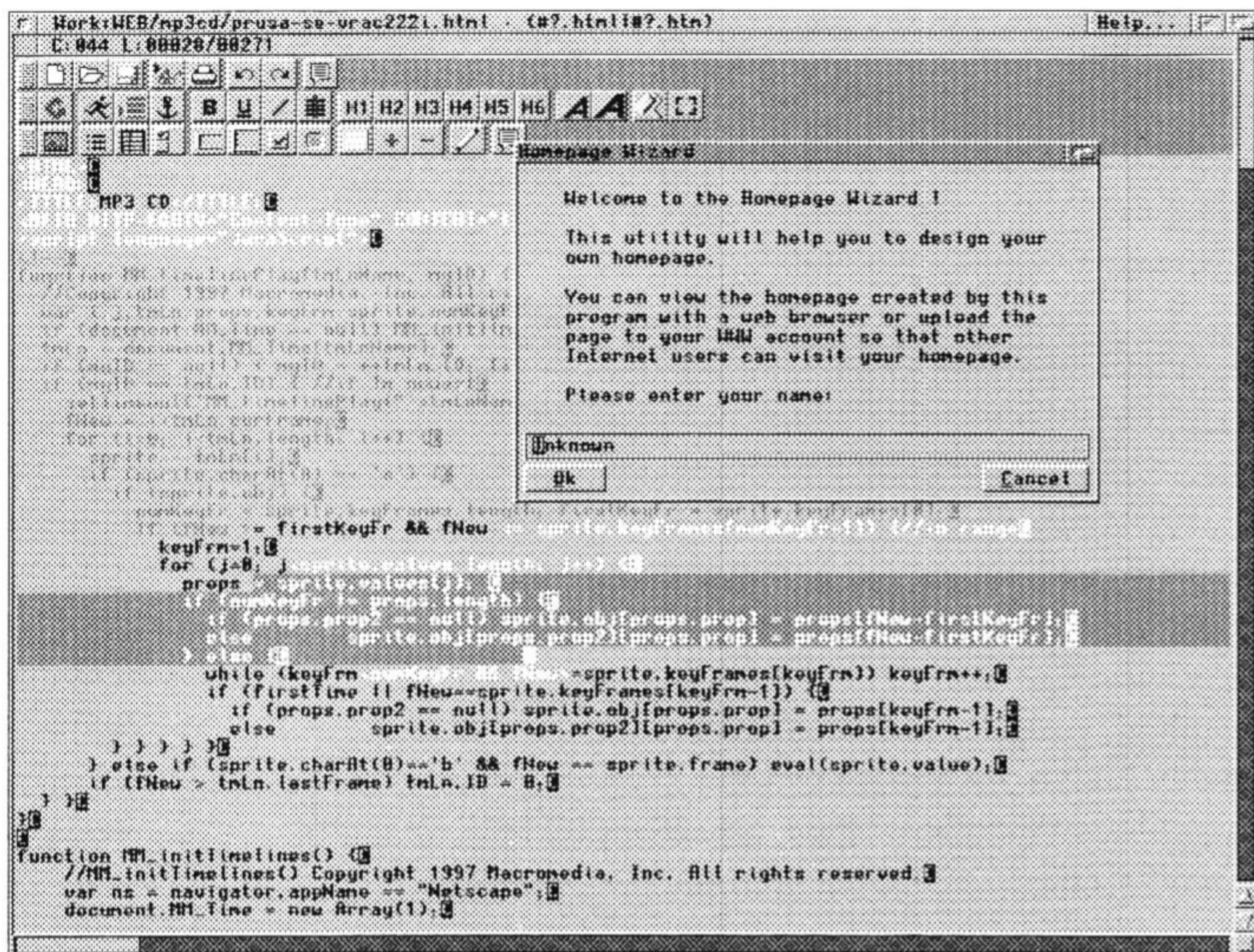
ním psaním HTML kódu, přeskočte rovnou k emulaci...

CygnusED, GoldED

To, co je doposud na Amize zanedbáváno, t.j. WYSIWYG a specializované nástroje na tvorbu JavaScriptů, Java appletů (pravda, nelze je sice zatím na Amize používat, ale existují přece i jiné prohlížeče než ty amigovské), DHTML animací apod., to se alespoň částečně snaží nahradit poloprofesionální a profesionální textové a HTML editory s menší či větší podporou HTML jazyka. Začnu asi tím nejznámějším a zřejmě i nejstarším, ano jedná se o Cygnus Editor. Tento celkem vospělý ASCII textový editor ani ve svých nejnovějších verzích 4.x neumí pracovat s HTML kódem stejně jako každý jiný txt. editor, přes jazyk ARexx, makra a definovatelná menu si však můžete prostředím editoru částečně přizpůsobit požadavkům na čistokrevný HTML editor. Pravda, není to nic převratného, navíc musíte bezpodmínečně znát HTML tagy i jejich syntaxi, ale používat Cygnus Editor jako editor webových stránek můžete poměrně dobře a s relativně přijatelným komfortem práce. CygnusEDu bohužel zoufale chybí nějaký rozumně navržený plug-in systém jako má další z popisovaných editorů GoldED a nelze ho tedy nijak rozšířit přidáním nových modulů pro různé účely, tedy třeba právě k editaci webových stránek.

GoldED, to je jiná káva. Plně profesionální ASCII textový editor momentálně ve verzi 6.x nabízí s pomocí doplňkového webového modulu víc než slušné možnosti nejen v oblasti editace HTML kódu, ale můžete ho používat vlastně na

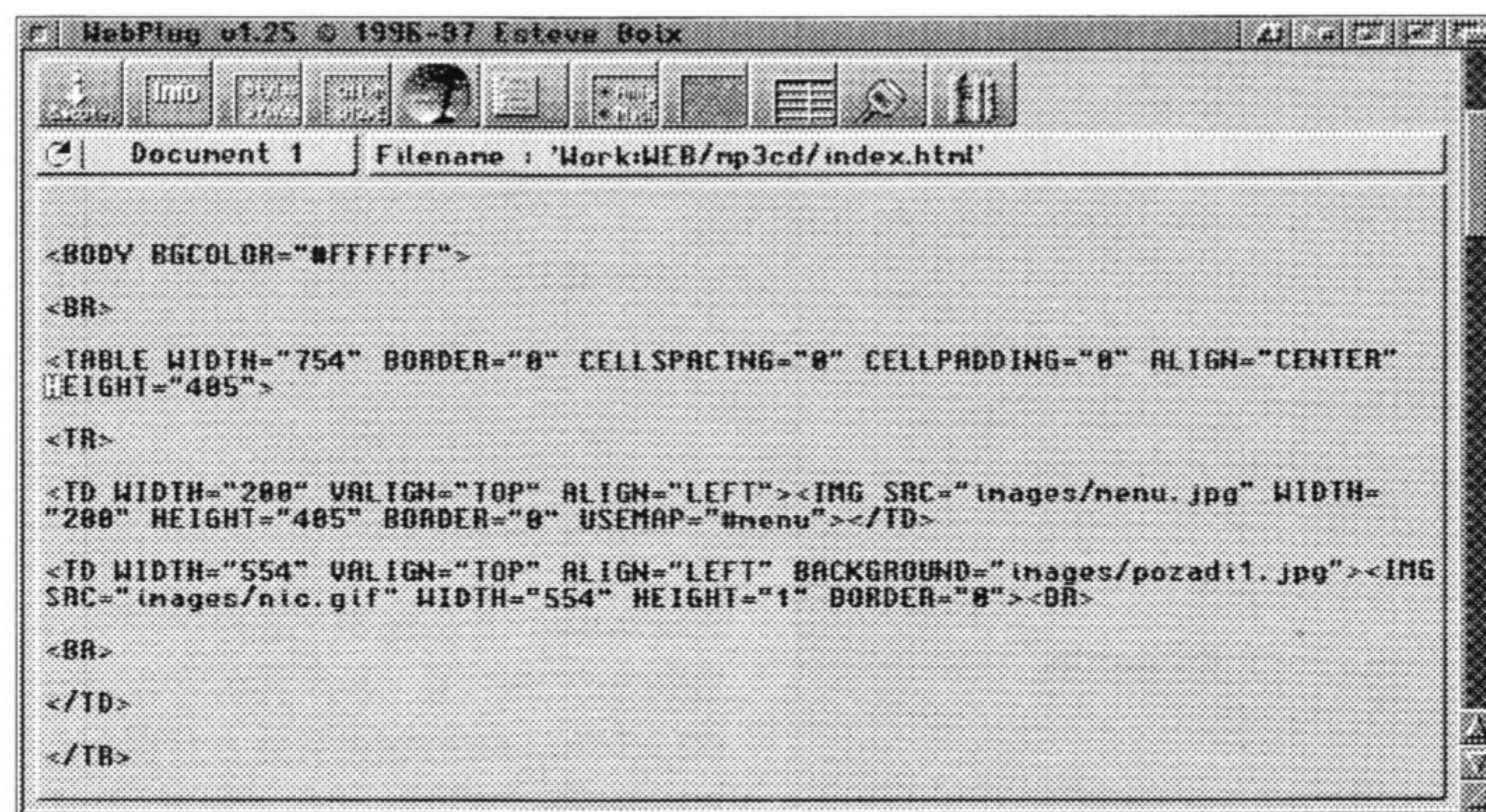




všechno, co jen trochu souvisí s textem. Recenze GoldEDu už byla v AR zveřejněna, ale vždy pouze v oblasti programování jako programátorský editor a nikdy podrobněji v souvislosti s tvorbou webových stránek. Takže rychle tento nedostatek napravíme. Webová extenze je zdarma, dodává se společně s programem na CD, update si můžete stáhnout i z webu. Po instalaci tohoto WWW doplňku máte k dispozici především barevné zvýraznění syntaxí HTML kódu, což nenabízí doposud žádný z ostatních HTML editorů pro Amigu. Nabídka funkcí spojených s vkládáním obrázků, úpravou parametrů jednotlivých HTML tagů a dalších věcí souvisejících s editací webových stránek je vcelku slušná, některým funkcím by ale slušelo přinejmenším propracovanější GUI. GoldED není příliš náročný a lze ho používat v kombinaci s prakticky libovolným webovým prohlížečem zprostředkujícím vizuální kontrolu vznikající webové stránky. Určitě se Vám bude líbit i skutečnost, že verze 4.x je free-ware bez jakýchkoliv omezení a najdete ji například jako bonus program na CD Aminet. Rozšíření pro práci s webem je dostupné i pro tuto verzi (opět zdarma), takže vlastně máte plnohodnotný nástroj pro psaní a ladění HTML kódu zadarmo, a to prostě musím ocenit. Dalším kladem je spousta updatů zdarma pro komerční verzi, naneštěstí webový modul se neaktualizuje příliš často a tak jedinou cestou je upravit si program podle svých potřeb. A jak? Těžko, ale jde to. GoldED je totiž plně programovatelný nejen z hlediska GUI, ale částečně i z hlediska funkcí obsažených v jednotlivých doplňkových modulech. Ale nebojte se, i stávající webový plug-in je dost slušný a ve většině případů umožňuje dostatečný komfort práce.

WebPlug, Web Design

Při vytváření WWW stránky se nemusíte spoléhat pouze na výše popsané programy, a zejména pokud Vám záleží na profesionálně zpracování programu, můžete



použít WebPlug nebo Webdesign. Jedná se o úzce specializované HTML editory s podobnou filozofií návrhu stránky, ale zcela jiným designem i ovládáním. WebPlug 1.x je naprogramován pod známým systémovým zpomalovačem MUI a v některých requestech je to znát, na druhou stranu má relativně příjemné GUI a může ho používat i začátečník. Pro doplnění možností programu lze použít také TablePlug, což je editor hotspotů neboli klikacích map, pochopitelně od stejného autora. Komunikaci s webovým prohlížečem, tedy refresh stránky apod., zajišťují speciální plug-iny, které jsou momentálně dostupné pro všechny nejpoužívanější amigovské prohlížeče IBrowse, AWeb a VoyagerNG. Propracovanost "mini"preferencí či okének (jak se komu hodí), ve kterých definujete a upravujete jednotlivé HTML tagy není zrovna nejvyšší, ale při celkovém souhrnu možností WebPlugu ho hodnotím dost vysoko pro jednoduché a středně složité WWW stránky. High-end weby plné JavaScriptů, složitě formátovaných tabulek a dalších dnes už běžně

používaných efektů s ním však určitě nevytvoříte natolik pohodlně, aby se o WebPlugu dalo uvažovat jako o univerzálním HTML editoru, vše by měla napravit verze 2.x.

Web Design 2.x je na první pohled poněkud svérázný HTML editor se spartánským a pro mnohé i nevkusným a značně neohrabaným GUI, ale pro uživatele znalého věci se používá až překvapivě snadno. Bohužel předtím se musíte složitě proklikávat zmatenými a rozsáhlými preferencemi, teprve pak můžete začít s programem pracovat. Nabídka funkcí je dost rozsáhlá, obsahuje téměř všechny známé HTML tagy, nechybí ani nejpoužívanější JavaScripty více či méně funkční v IBrowse 2.x či VoyageruNG 3.x. Web Design se velmi rychle vyvíjí a každou chvíli najdete na Aminetu novou verzi, což lze určitě považovat za klad pro budoucnost programu.

Macintosh

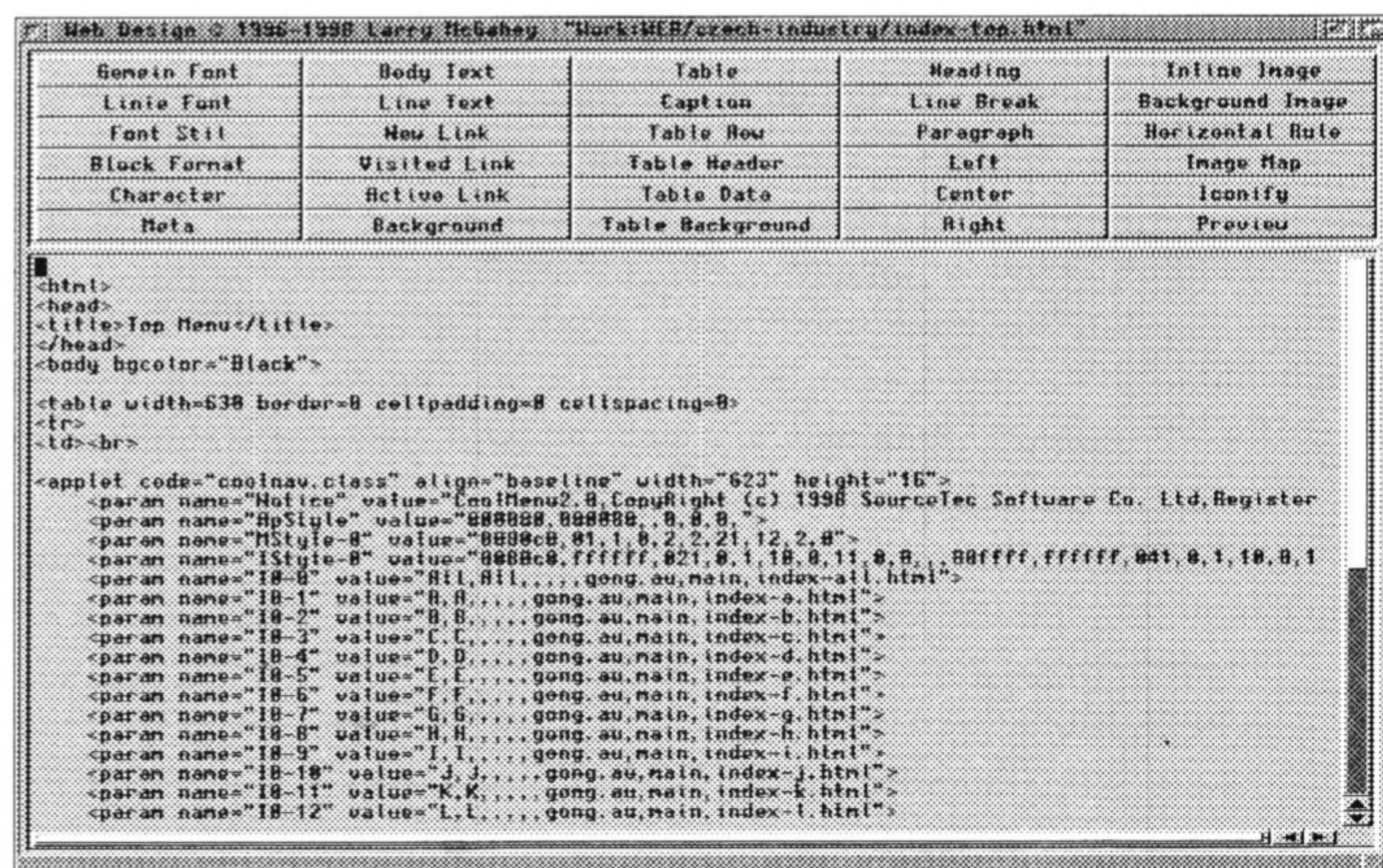
Proč sem tahám Macintosh a co s tím má macek (s malým 'm') společného? No přece emulace respektive emulátory ShapeShifter a FUSION. Pod emulátory lze totiž provozovat velmi mnoho HTML editorů všech druhů a typů, některé z nich najdete například na PD serveru <http://greatbasin.mac.tucows.com> v sekci Macintosh. Bohužel na ty nejvyšší z WYSIWYG i ASCII HTML editorů pro Macintosh si prozatím budete muset nechat zájít chuť, neboť jsou k dispozici pouze v PowerPC verzi a

PPC FUSION emulující PowerMac (ShapeShifter emulovat PPC Mac nikdy nebude) stále není hotov a podle všeho v dohledné době světlo světa rozhodně nespátří. Jsou tu ale klasické programy jako Netscape Navigator/Communicator nebo hroučící se MS Internet Explorer v 68K verzích s integrovanými WYSIWYG HTML editory pro jednoduché WWW stránky nebo složitější webové editory jako jeden z nejlepších profesionálních ASCII HTML editorů BBEEdit (případně WYSIWYG/ASCII kombinaci editoru Freeway), nebo další editory tohoto typu jako například Alpha Lite, Page Spinner či TidyHTML. Z WYSIWYG HTML editorů můžete vyzkoušet třeba Adobe PageMill, Claris HomePage nebo VisualPage, bohužel žádný z nich však zdaleka nedosahuje kvalit Macromedia Dreamweaveru nebo Adobe GoLive!, které jsou však pouze ve verzi pro PC a PowerMacintosh.

Co si vybrat?

Inu, to už se musíte rozhodnout sami. Protože každému vyhovuje něco jiného a každý má jiné nároky, nelze přímo říci, který program je špatný a který dobrý. Určitě se však vyvarujte pseudo HTML editorů/exportérů Final Writeru a Wordworthu, je možné, že se Vám bude hodit i nová verze Metal-Webu, i když si o tom troufám upřímně pochybovat. Pro ty, kteří něco o HTML kódu vědí, budou určitě nejhodnější editory GoldED nebo specializované HTML editory WebPlug či Webdesign. Vyžadujete-li profesionalitu bez kompromisů a smíříte se s nižší rychlostí odezvy programů, pak použijte některý z uváděných programů pro 68K Macintosh pod emulátory ShapeShifter nebo FUSION.

To samozřejmě není konec seriálu o HTML a webu na Amize, další témata si však už navrhněte raději sami, e-mail redakce@amiga.cz je vám k dispozici.



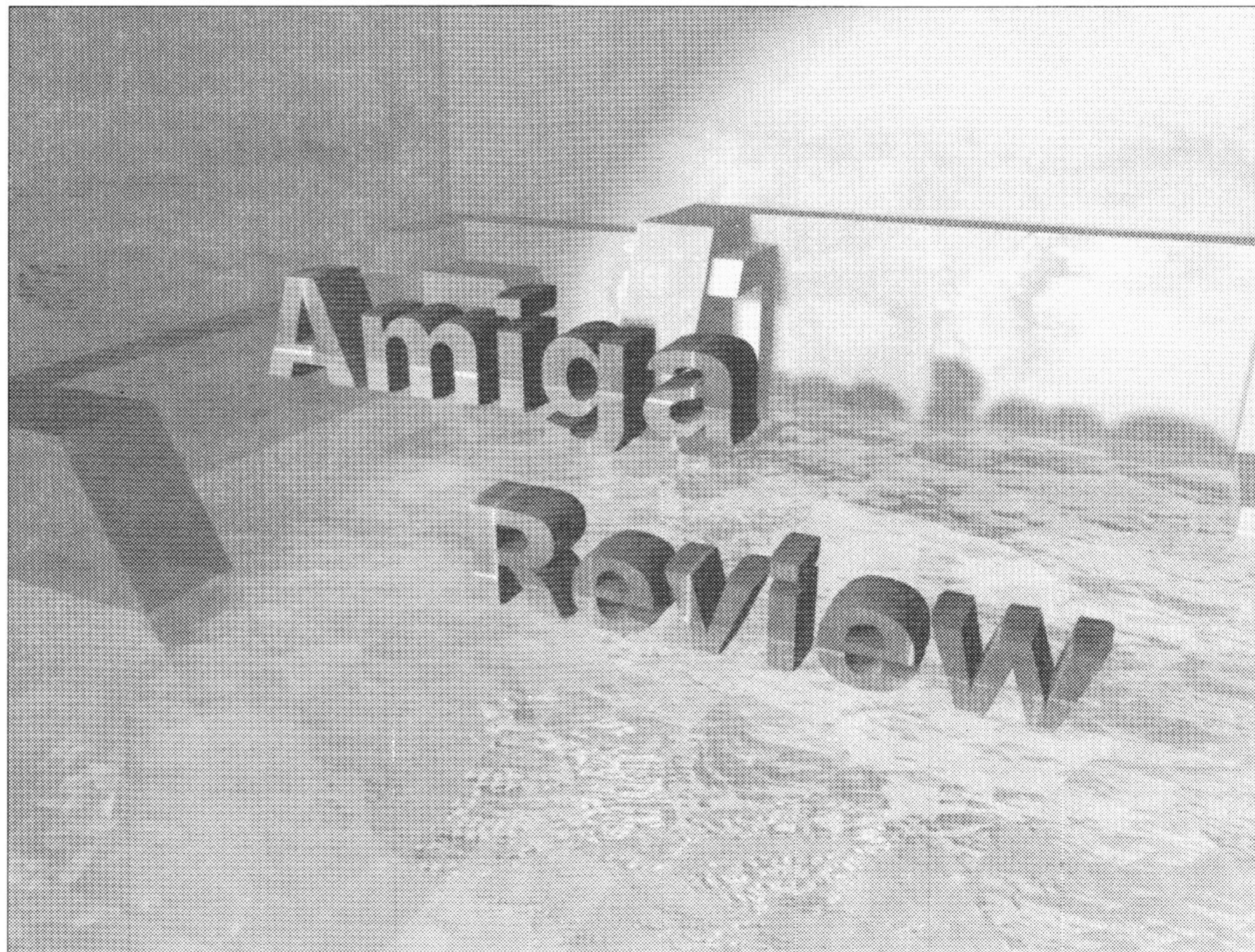
Imagine 5.0 - #14

✪ MICHAL KOVÁŘ

Je to takřka neuvěřitelné, ale dnes se setkáváme již u čtrnáctého čísla. Jak ten čas ale letí, co? Máme za sebou poměrně náročnou a nutno říci nejdůležitější část. Dnes si tedy dáme něco volnějšího - povíme si něco o Spline editoru.

Jak již sám název napovídá, bude se jednat o modelování objektů pomocí tzv. spline křivek. Nemá smysl vysvětlovat, co jsou to spline křivky - jsou to prostě křivé čáry. Tedy podstatný rozdíl oproti modelování v Detail editoru spočívá v tom, že zde ne-modelujete trojúhelníky, nýbrž plochu definujete křivkou (nebo více křivkami). Toto modelování má samozřejmě jak výhody, tak nevýhody. Výhody jsou celkem nasnadě. Celkem jednoduše vytvoříte hezky hladký objekt a to bez pracné definice polygonů. Tento objekt (rozumíme objekt tvořený křivkami) je však pro práci ve Stage editoru nebo pro pozdější úpravu v Detail editoru nepoužitelný.

Již dříve jsme si řekli, že renderovací engine Imaginu rozumí pouze objektům složeným z polygonů. Takže nakonec musíte svůj spline objekt nechat překonvertovat do objektu polygonového (tato funkce je samozřejmě součástí Spline editoru). A z toho plyne ona nevýhoda. Aby se polygonový objekt tvářil, jako jeho splineový předchůdce, musí mít mnoho polygonů, což sice až zas tak hrozně nezpomalí výpočet fi-

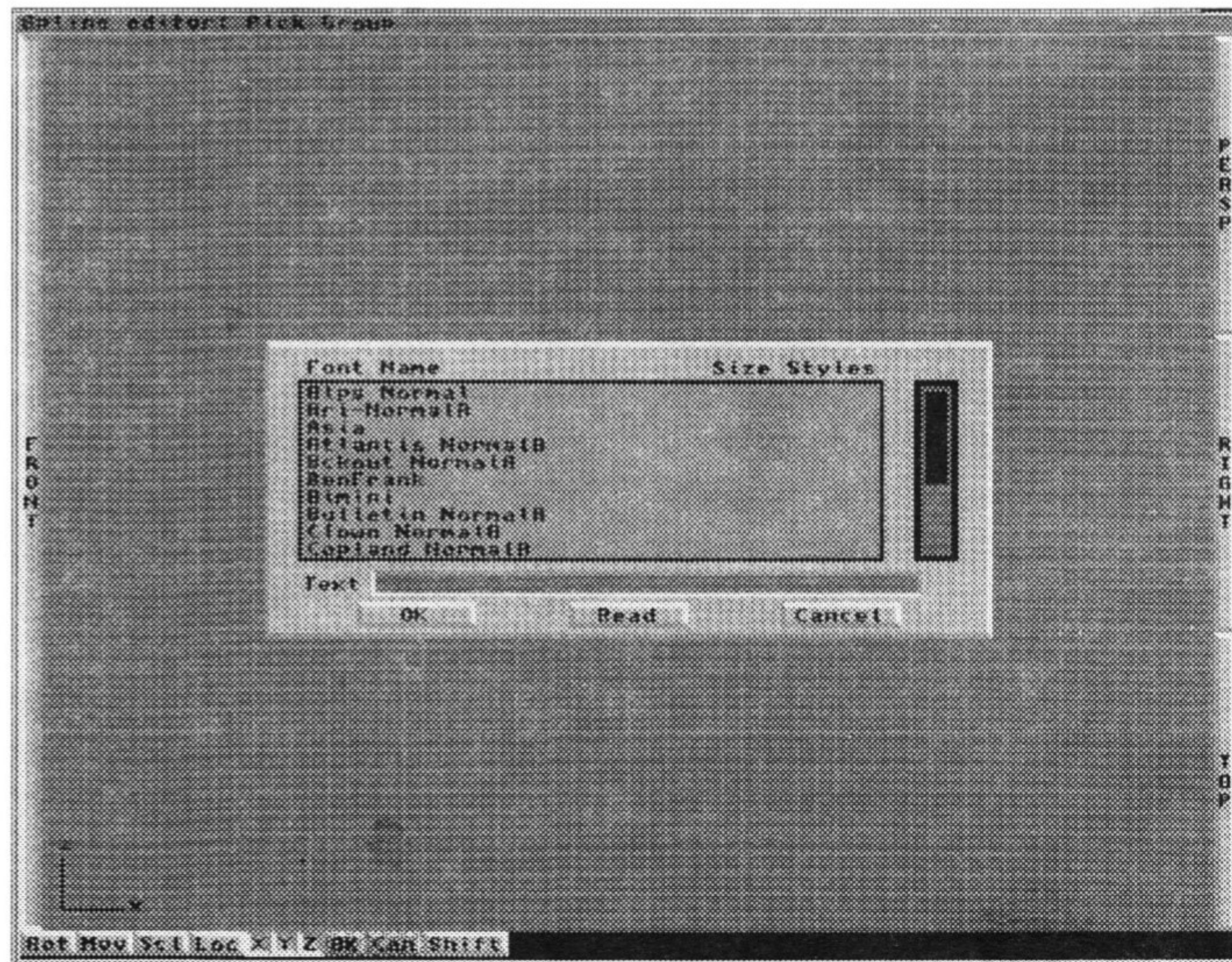
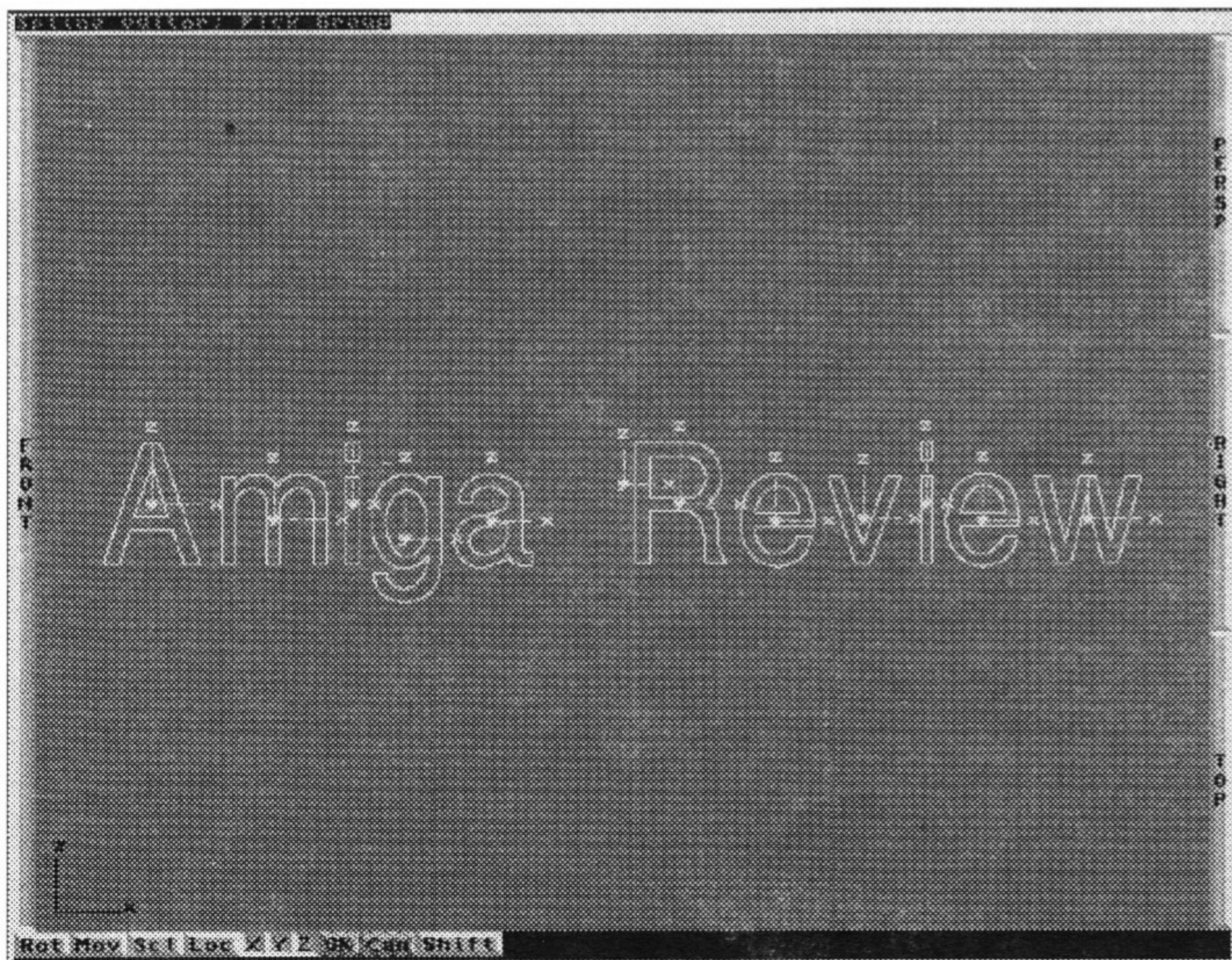


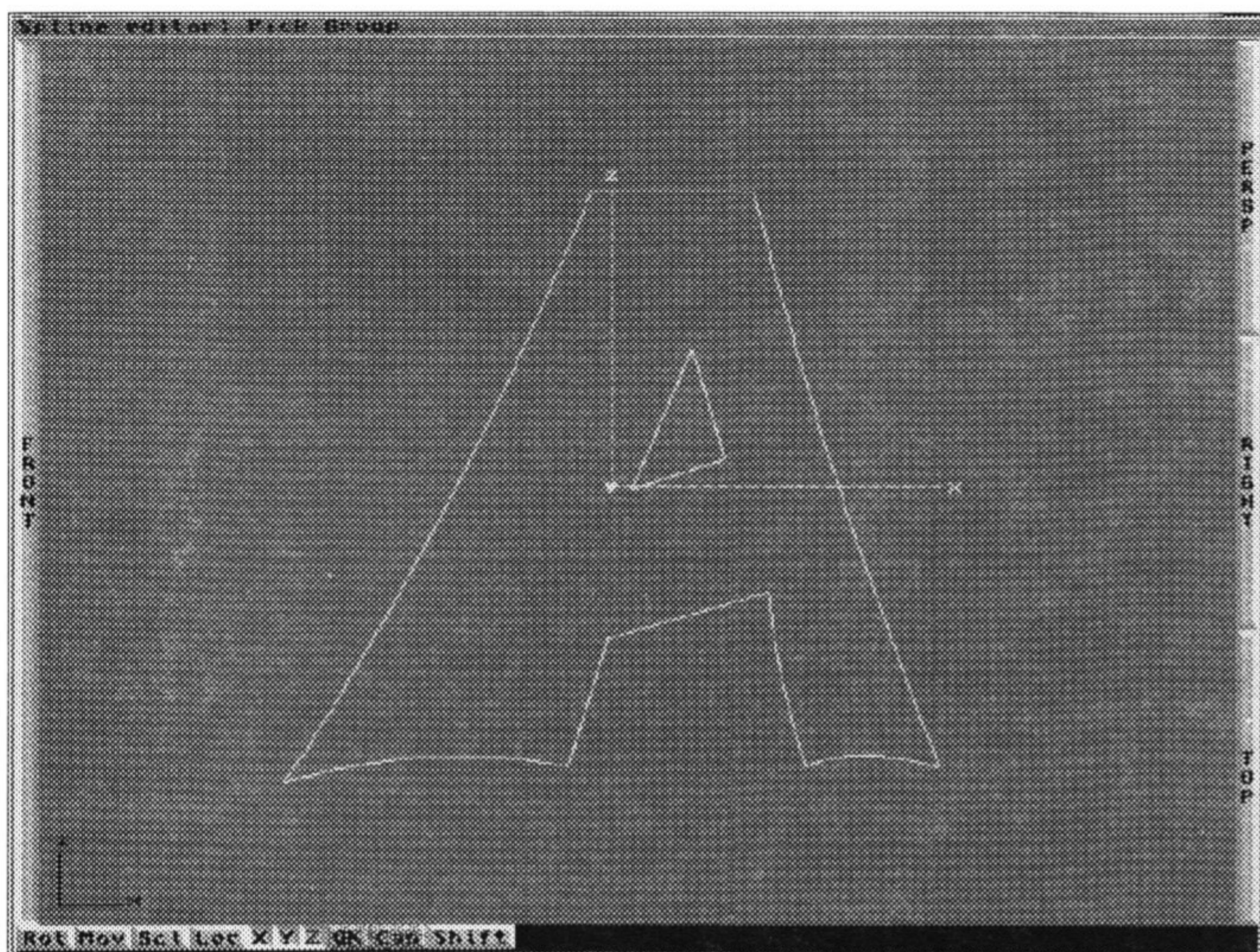
nálního obrázku, ale prodlužuje se doba přelkreslování v editačních oknech. Proto doporučuji (hlavně majitelům slabších strojů) nastavit těmto objektům zobrazování pouze jako bounding box (ve Stage editoru).

Spline editor je nejpoužívanější ve spojení s vektorovými fonty. Ovšem nejsou to intellifonty, které používá nativně amiga, ale jsou to fonty postscriptové (formát *.pfb). Tuto funkci naleznete v menu Object/Load font. Budete vyzváni k zadání cesty k postscriptovým

souborům a pak se vám objeví jejich seznam a vy si jen vyberete, napíšete příslušný text a máte vymalováno. Objeví se vám sgroupovaná písmenka - každé písmenko je samostatný objekt, což je velmi praktické. Než však začnete cokoli dělat, je třeba nastínit jeden důležitý fakt. Nečekejte, že ve Spline editoru uděláte složitý útvar typu nějakého organismu nebo něčeho podobného. Pracujte výhradně v jedné rovině. Jakýkoli pokus o vytvoření neplanárního objektu byl odměněn (alespoň u mě) chybovým hlášením.

Nejprve si řekneme, jak můžeme již stávající písmeno (ale může to být samozřejmě jakýkoli obecný spline objekt) modifikovat a upravovat. Nejjednodušší záležitostí je pohybování jednotlivými body. Ovšem zde se jim neříká points (body), ale knots (uzly). V menu Mode/Pick knots tuto funkci zapnete. Pak již klasickou metodou (m,r,s) můžete body posouvat nebo skupinu bodů rotovat či zvětšovat. Velmi rychle zjistíte, že se objekt chová úplně jinak, než jak jsme byli zvyklí z detail editoru. Totiž i rovné čáry jsou





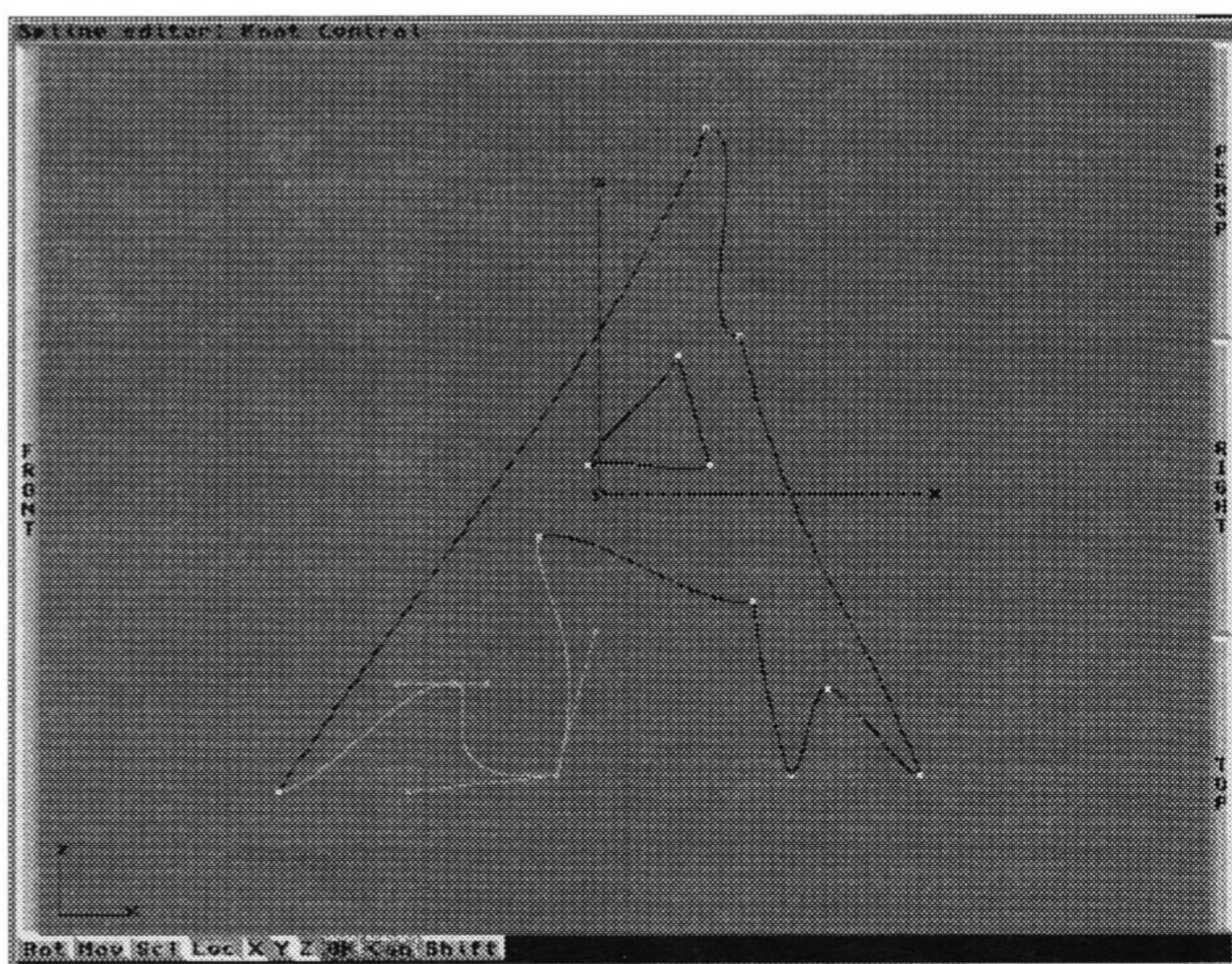
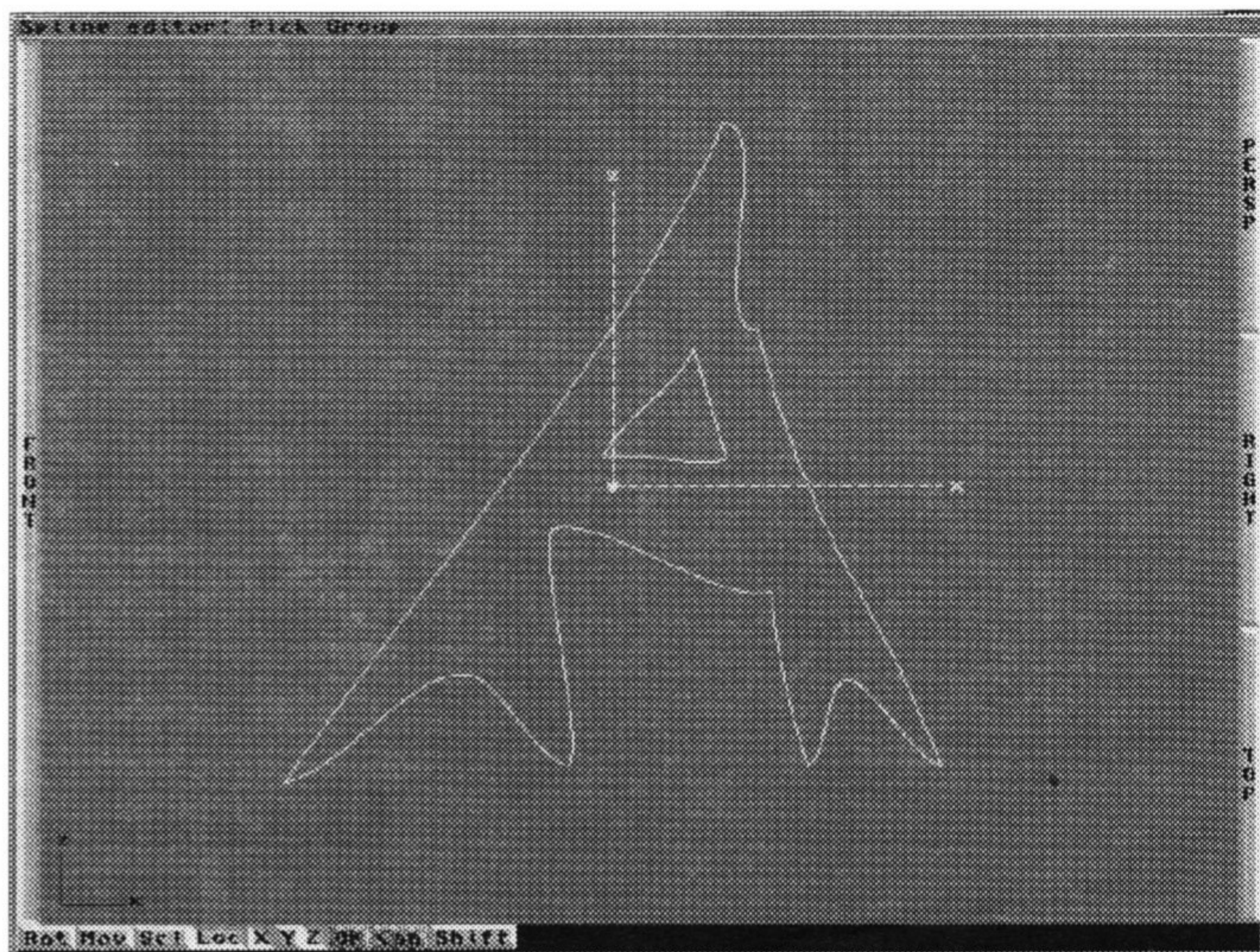
křivkami - pouze s nulovou křivostí. Jakmile však pohnete některým z uzlů, začne se čára křivit (viz obrázek vpravo nahoře).

Abych ozřejmil o co jde. V každém uzlu je "skryta" informace o tom, jak se má křivka jím procházející chovat. Touto informací je tečna, což je přímka, která se křivky dotýká právě v onom uzlu. Máme-li tedy křivku vedenou z bodu A do bodu B a jsou-li tečny k této křivce v obou bodech totožné s pomyslnou přímkou AB, pak se tato křivka jeví jako úsečka (rovná čára). Je to možná trochu zamlžená formulace, ale funguje to tak.

Bez možnosti editace právě těchto tečen by se prakticky nedalo pracovat. V menu Mode/Knot control se skrývá tato funkce. Je zde také nutno podotknout, že čím delší je tato tečna, tím "déle" se jí křivka bude držet, než se odkloní k dalšímu uzlovému bodu. Na obrázku je zřejmé, jak to funguje. Na písmenku "A" je patrné, jak tečny ovlivňují křivku a jak záleží na jejich délce.

Zde však máme ještě jednu specialitku - ostré hrany. Za normálních okolností totiž jeden bod obsahuje jednu tečnu, takže křivka tímto uzlem prochází spojitě. Jsou však případy, kdy potřebujeme udělat ostrou hranu. Funguje to tak, že v určitém uzlu se tečna "přelomí" a vzniknou tak dvě nezávislé tečny. Toto přelomení se provádí funkcí z menu Functions/Make discontinuous v modu Pick knots. Někdy si také můžete říct, že byste potřebovali mezi dvěma body ještě jeden bod navíc - Functions/Fracture to za vás vyřeší. A pokud potřebujete z křivky udělat úsečku, použijte Functions/Make line. Pochoptelně můžete vytvořit i zcela obecný objekt. Potřebujete k tomu pouze vytvořit osu Object/Add axis a potom Mode/Add knots.

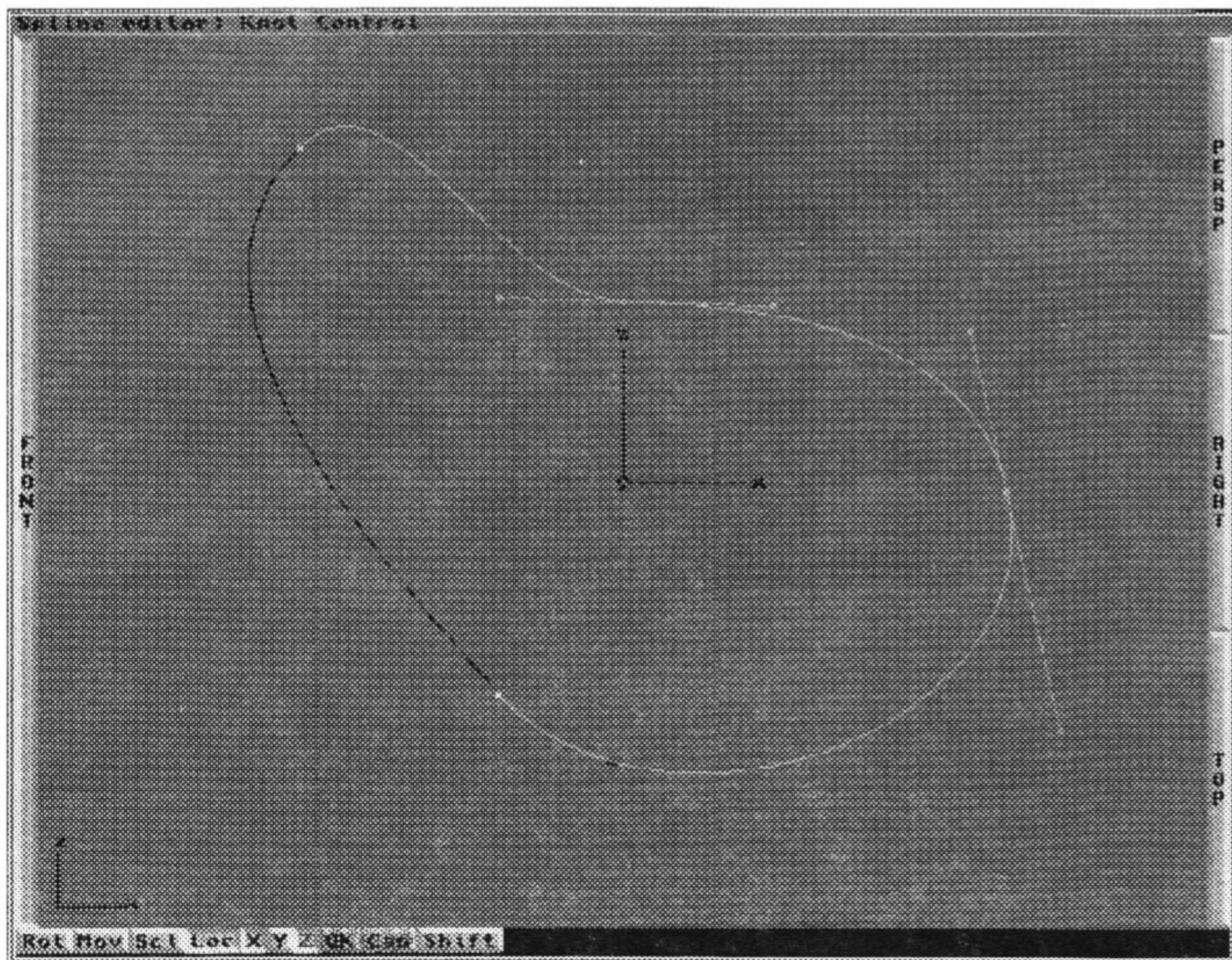
A co dál? Pokud je objekt hotov, musíme z něj udělat objekt polygonový. To se dělá pomocí menu Object/Add points. Vyskočí na vás okno, kde si můžete nastavit pár zajímavých věcí. Totiž kromě toho, že se objekt vyplní poly-



gony, můžete mu nastavit několik druhů tzv. bevelů, což jsou určitým způsobem zkosené hrany. Tuto tabulku si projděte sami, myslím, že nepotřebuje žádný zdoluhavý komentář. Když jste spokojeni s tím co vidíte (po této funkci vidíte objekt i v perspektivním okně), položkou Object/Save points uložíte objekt polygonový, který pak normálně načtete v Detail nebo Stage editoru.

A to by myslím ke Spline editoru stačilo. Příště se podíváme na Forms editor a po něm nás bude čekat už jen Cycle editor, což bude pravděpodobně definitivní tečka za seriálem o Imaginu. Do té doby však máte ještě spoustu času na experimentování nebo zasílání případných dotazů.

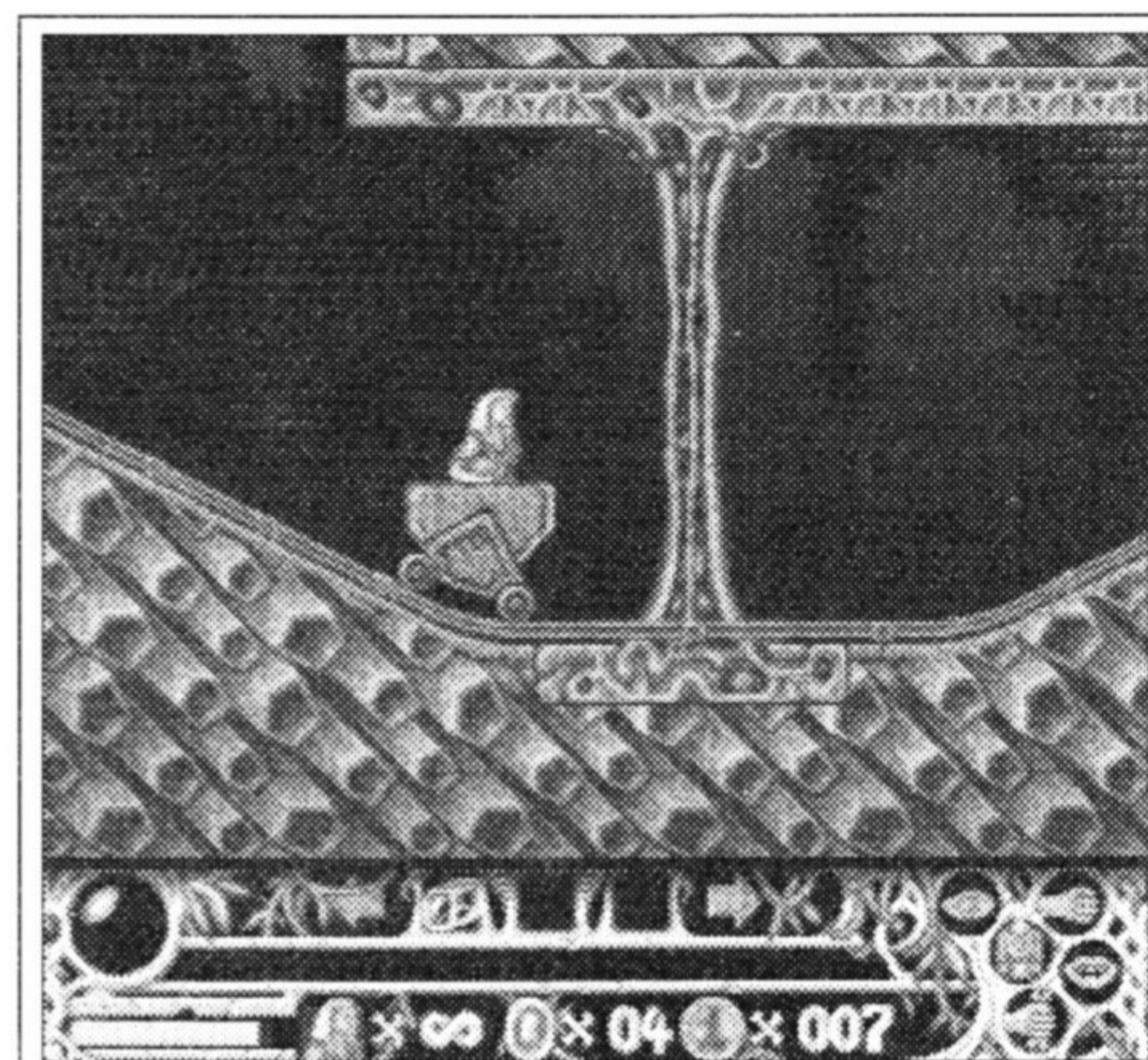
pokračování příště...



AMIGA

24

MAX



Cedric

(čili se snaží ze zbývajících trhu vyždímat, co se dá... Nicméně Cedric mě svého času chytнул jako žádná jiná hra - pozn. Joe)

Po dlouhodobějším pozorování vyvážne Hyperion s hodnocením, že si toho asi nabral příliš. Heretic II je těsně před vydáním (už několik týdnů...), Shogo je ve stadiu "in progress", stejně tak Worms: Armageddon a Descent: Freespace. Pravda, nelze jim upřít, že práci ohledně portování berou opravdu dost vážně (viz veškeré informace o síťových podporách a požadavcích), ale už to začíná trvat opravdu dlouho a obsah několika posledních tiskových zpráv se prakticky nemění.

Pagan Software zveřejnili nové screenshoty z Dafela, kterému přibyl slušivý panel (viz screenshoty), kvůli rychlosti a portabilitě byl přepsán do C a do týmu byl kvůli němu najat další level-designér. O ostatních projektech - Magick a Scavengers - pouze kusé informace o postupu prací. Poskytli jen ukázky ve formě snapshotů z intra; zdají se být velmi působivé, ale přece nebudeme zkoušet hodnotit hru podle intra...

Mezi oba zmiňované tábory se občas přimíchá nějaký nováček, který přišel se svou troškou do mlýna a zatím neví, na kterou stranu se přidá. Prvním z těch posledních je anglická firma Medici, která nám naservíruje hru **ALI BABA**. Bude to klasická arkáda, jump'n'run ve stylu Odyssey, nicméně už ze screenshotů číší amatérskost projektu - jednoznačně konkurenceschopná grafika. Jestli dopadnou animace, zvuky a hudební kulisa podobně nebo - nedejbože - stejně, tento projekt bude jen plýtváním času autorů...

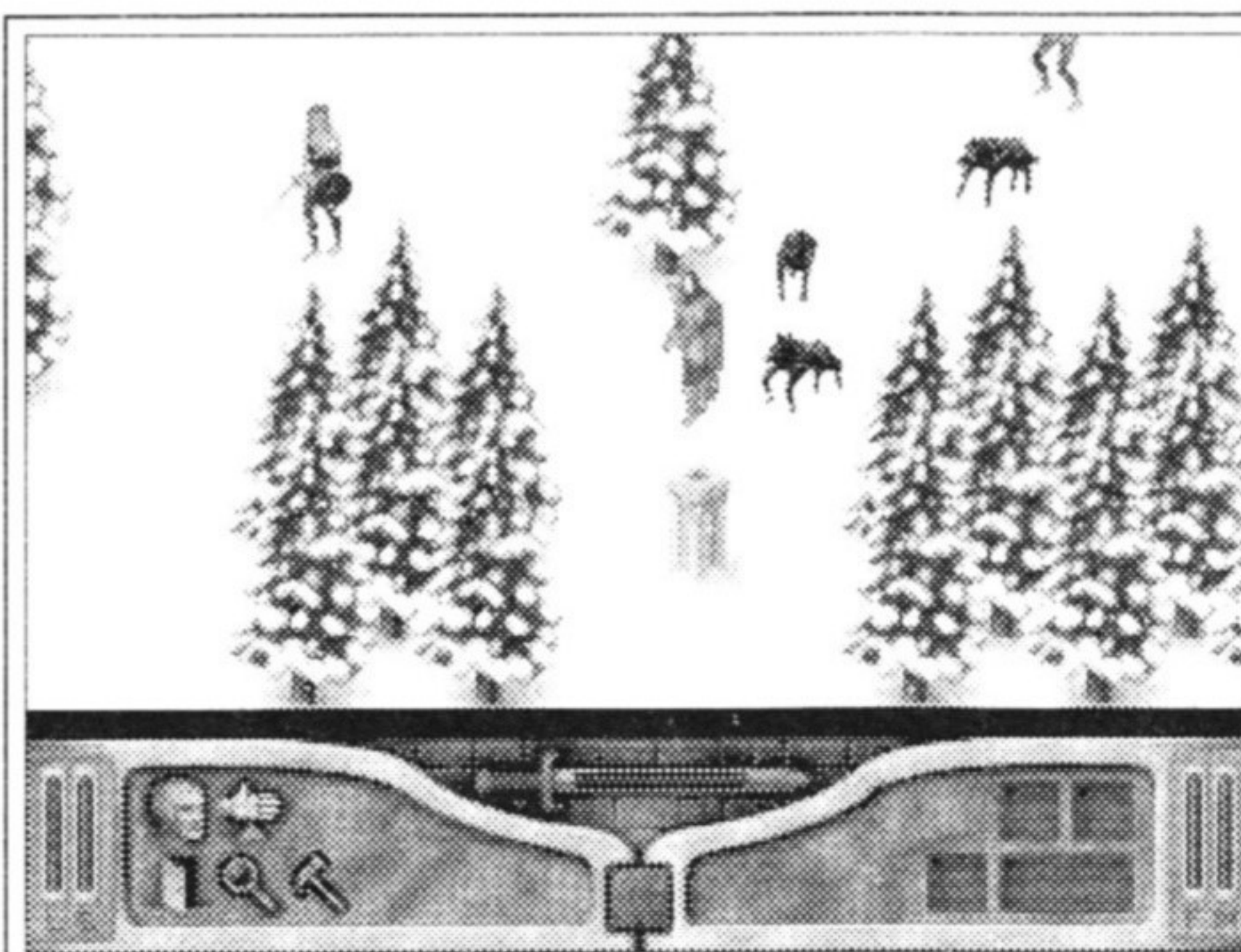
Herní drby

✪ PETR HUDEČEK

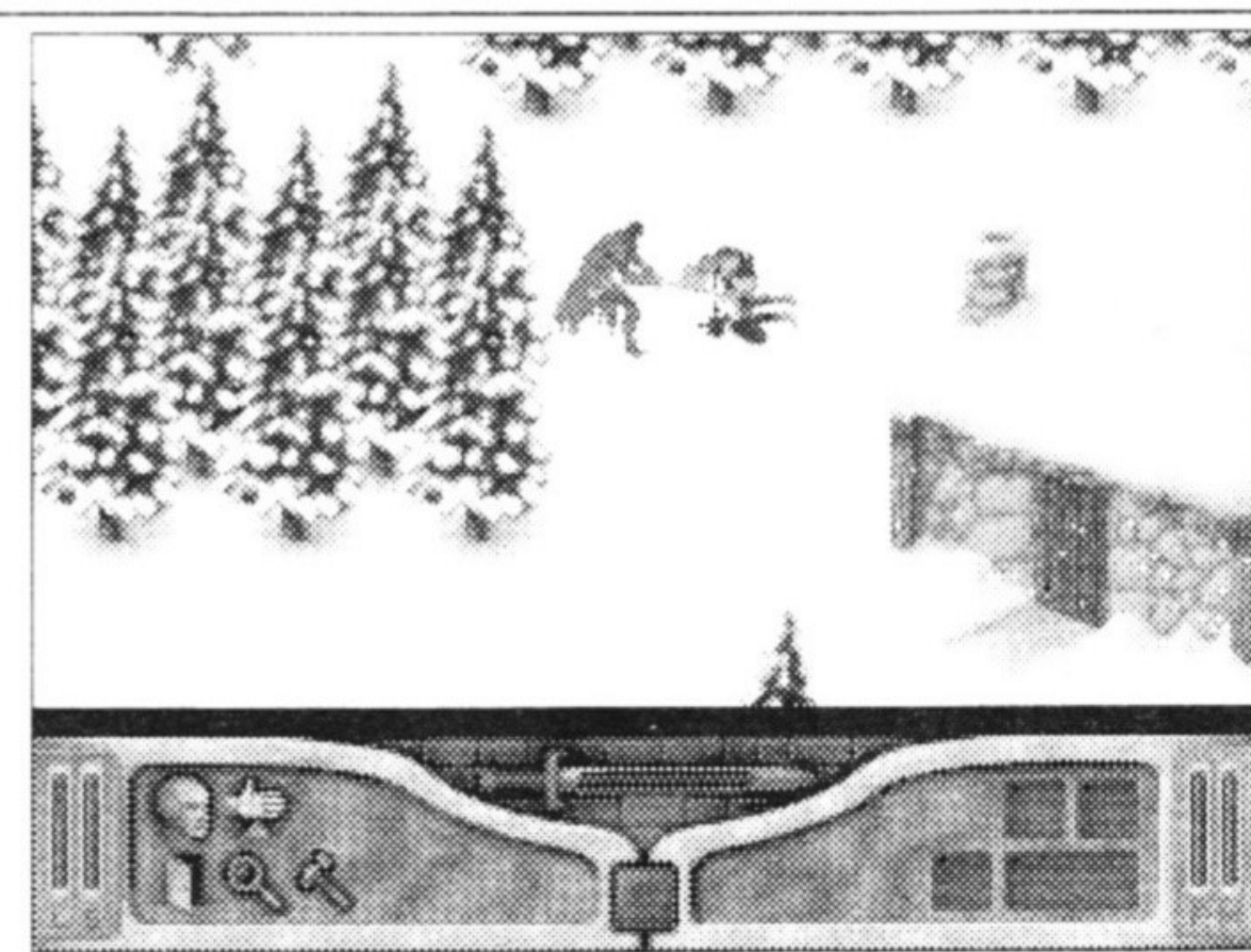
Na dosud víceméně klidné hladině herní oblasti jezírka Amiga se za těch pár týdnů celkem nic nezměnilo. Toto číslo se mělo nést v duchu Warpových her pro PPC, ovšem z důvodu naprosté nespolupráce firem z úmyslu sešlo... takže se s vámi loučím a těším se na shledanou příště.

Vidím, že úvodní větu jste nebrali příliš vážně a pokračujete ve čtení, ať už s cynickým úšklebkem, anebo rozhořčení z troufalosti úvodu. Skutečnost je však nastíněná situaci opravdu velmi podobná. Mnohohlavý dav firem a společností se rozdělil na dva tábory - jeden takřka zastavil svoji činnost a s napětím očekává začátek, průběh i konec show v St. Louis - již dnes snad legendární. Ten druhý pokračuje na svých dosavadních projektech bez známky jakéhokoli vzrušení či překvapivých komentářů. Jako příklad uvedu tři z jeho zástupců: Alive Mediasoft, Hyperion Software a Pagan Software.

První jmenovaný, Alive, se v poslední době zviditelnil převážně vydáváním kompilací složených ze starších i nových titulů, například Whales Voyage2, Goal 2000 nebo Roadkill. Naštěstí, jak informuje na svých zbrusu nových (a dobře, přehledně udělaných) stránkách, nezapomíná ani na vývoji nejnovějších titulů, mezi které patří Elite 3: First Encounters a Phantasmagoria. Alive na jaro také chystá reedice her Cedric a Super Taekwondo Master



Dafel: Bloodline



Vážení gamesníci,

vítám vás u historicky nejkratšího Amiga MAXu. Čtyři stránky, to je skutečný rekord a takový počet neměl obdoba ani za největších krizí Excaliburu! Nicméně v poslední době se toho kolem Amigy událo tolik, že jsme nakonec vyhradili více místa pro zpravodajství a stáhli se do skromného ústraní. Doufejme, že události letošního jara skutečně znamenají zásadní obrat v dalším vývoji platformy Amiga a konečně se nad naší cestou místo zamračené oblohy objeví azurové nebe...

I na těchto pouhých čtyřech stranách však najdete svou porci zajímavostí z herní sféry, přiblížíme si podrobněji některé projekty, podíváme se na pokračování seriálu o PD hrách z Aminetu a vše završíme recenzí nové verze strategie Foundation - Director's Cut.

Jak jste si již jistě přečetli, veliké změny se chystají také v naší redakci. Protože od příštího čísla budu mít mnohem víc starostí než doposud, bude vás pětadvacátým číslem počinaje provázet děním okolo her Petr Huďček, a to již nikoliv z pozice newsmana jako doposud, ale jako frontman Amiga MAXu....

....jemuž bylo právě teď předáno slovo. Takže, co říci úvodem? Určitě v první řadě přejme novému šéfredaktorovi AMIGA Review hodně úspěchů, trpělivosti a hodně podřízené. Ať zprávy, o kterých se bude psát, jsou stále pozitivní a pozitivnější, než doteď. A ať si náš časopis hledá stále více čtenářů a příznivců.

Nyní však už k tématu: v herním světě je ticho. Možná je to pouze klid před bouří, kdo ví? Na začátku dubna proběhla v St. Louis show, která opět rozfoukala jiskřičku naděje v plamen. Časem se ukáže, jak se k výsledkům a novinkám postaví samotní herní vývojáři. Nový OS je, zdá se, za dveřmi a nikdo neví, co umožní a co naopak znemožní. Každopádně uvedená konfigurace vývojového stroje (AMD K6-2/500MHz + GeForce) nabízí netušené možnosti a obrovský výkon, takže bychom se opravdu mohli dočkat her nevidaných kvalit a parametrů.

Do té doby si můžeme krátit čas například hraním starých klasik - po přečtení článku o internetových stránkách Back To The Roots...

Vaši oddaní

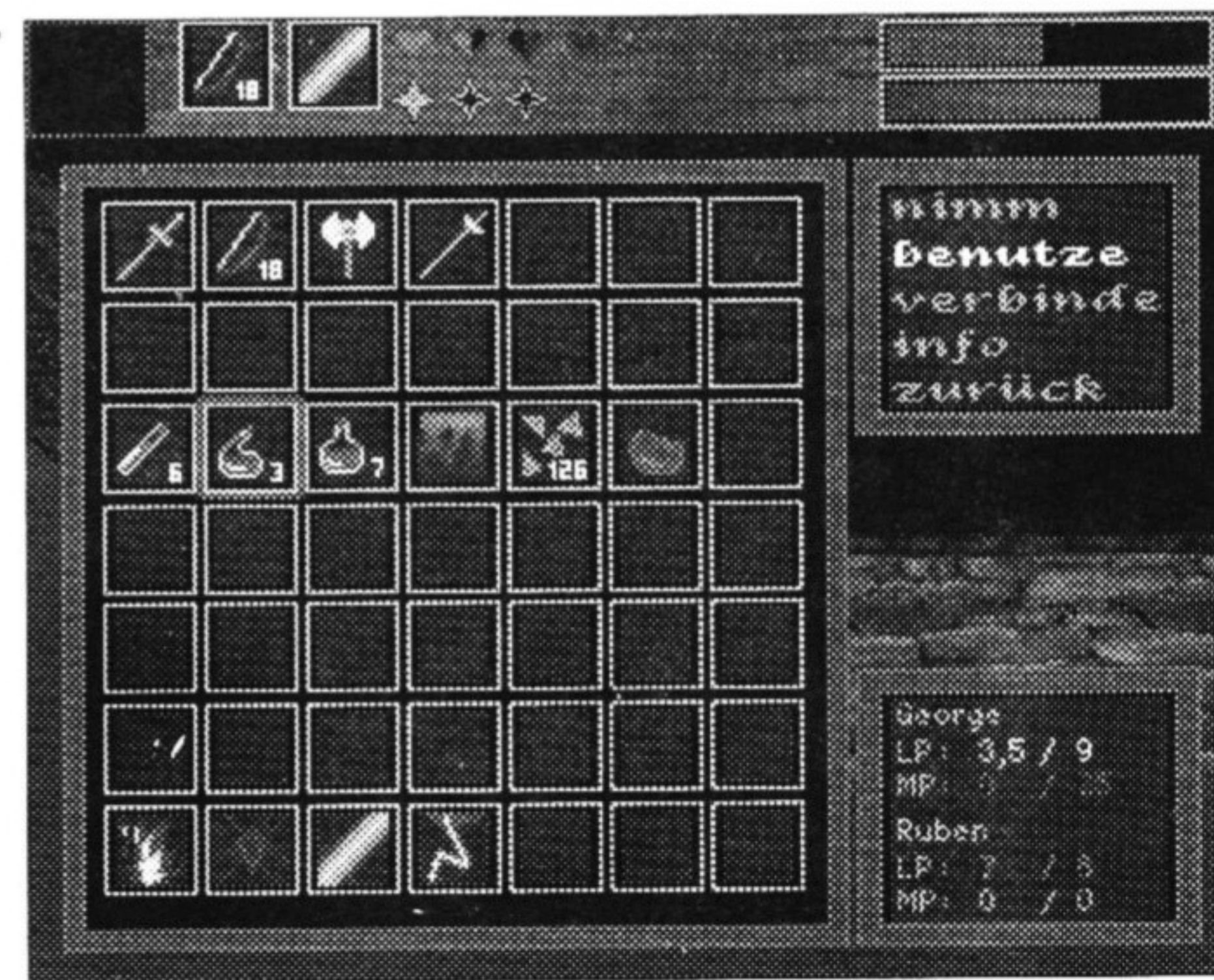
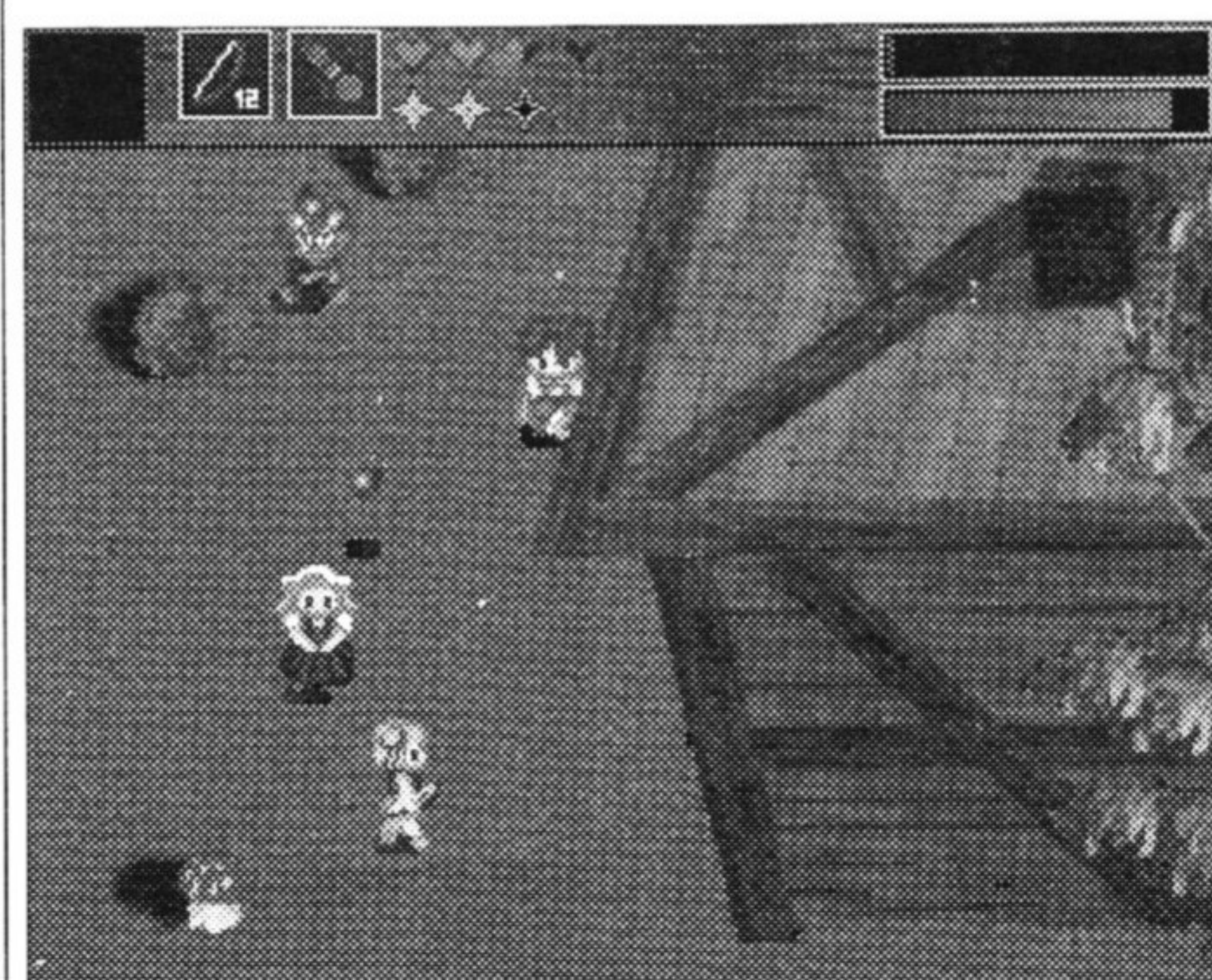
Joe & Amigo



Lépe už by mohla vypadat šachová partie ve hře **CHES MANIA** od firmy XTeam Software Solution. Bude určena jak pro profesionály a maniačky, tak pro naprosté začátečníky. Časem se ukáže, jakou práci odvede "interaktivní učitel", který bude vysvětlovat všechna šachová pravidla a tahy. Ti náročnější si přijdou na své už konfigurováním počítačového protivníka - bude možno měnit úroveň umělé inteligence, paměť, temperament a abilitu, dokonce i důležitost obyčejného pěšáka. Šikovní kodeři si budou moci upravit i skript pro dynamické změny těchto parametrů. Zahraje si každý, kdo vlastní 040 Amigu s 8 MB FAST RAM, CD a pokud možno grafickou kartou, kvůli doporučenému rozlišení 800x600. PPC verze je ve vývoji, stejně jako u titulu **VIRTUAL BALL FIGHTERS**.

Existuje hodně dobrých akčních her, dobrých adventur a her v hlavní roli. Kolik však existuje her, které by zahrnovaly všechny tyto tři žánry? **DEEP SILENCE** bude jedna z nich, ne-li první pořádná. 100 různých protivníků, několik bossů a 20 konfigurovatelných zbraní zajistí akční část, adventure prvky jako rozhovory, hádanky a logické chytáky potrápí jak oči, tak uši (!) a vylepšování charakterů bude reprezentovat třetí žánr. K hraní nám bude stačit AGA Amiga s 020 (na tomto procesoru slibují autoři 30FPS!), 8 MB FAST RAM a CD-ROM. DS bude podporovat jak CGX (rozlišení 320x256 nebo 640x512 (040+16MB)), tak joystick z CD32. Dočkat bychom se mohli v polovině letošního roku.

LucasArts, staří dobří LucasArts na Amigu nezanevřeli a připravují svůj **INDY PROJECT**:



Deep Silence

FATE OF ATLANTIS II i pro nás! Potvrdil to Robert Konrad, manažer této známé společnosti. Druhý díl čtvrtého pokračování adventury s nejslavnějším archeologem a dobrodruhem Dr. Indiana Jonesem se ponese v duchu starých tradic, ve stejném hábitu a stylu. Nějaký čas prý bude konverze trvat, ale na to jsme přece zvyklí. Další problémy nejsou očekávány, snad jen ten, že nebude vydána disketová verze.

Na závěr dvě kratičké zprávy - Simon The Sorcerer 2 vyjde v dubnu a Tales From Heaven už to mají za sebou!

A na úplný konec jedna smutná zpráva. FiDo z Insanity oznámil, že Enforce ve verzi pro Amigu padá. Důvodem je to, že možnosti DirectX nemají na Amize obdoby, takže jediný způsob, jak se k této akci Amigista dostane, bude přes emulaci PPC Maca. Prosím o minutu ticha...

Hry z Aminetu IV. - plácáme do míčku

PD

BOLESLAV KRISTEN

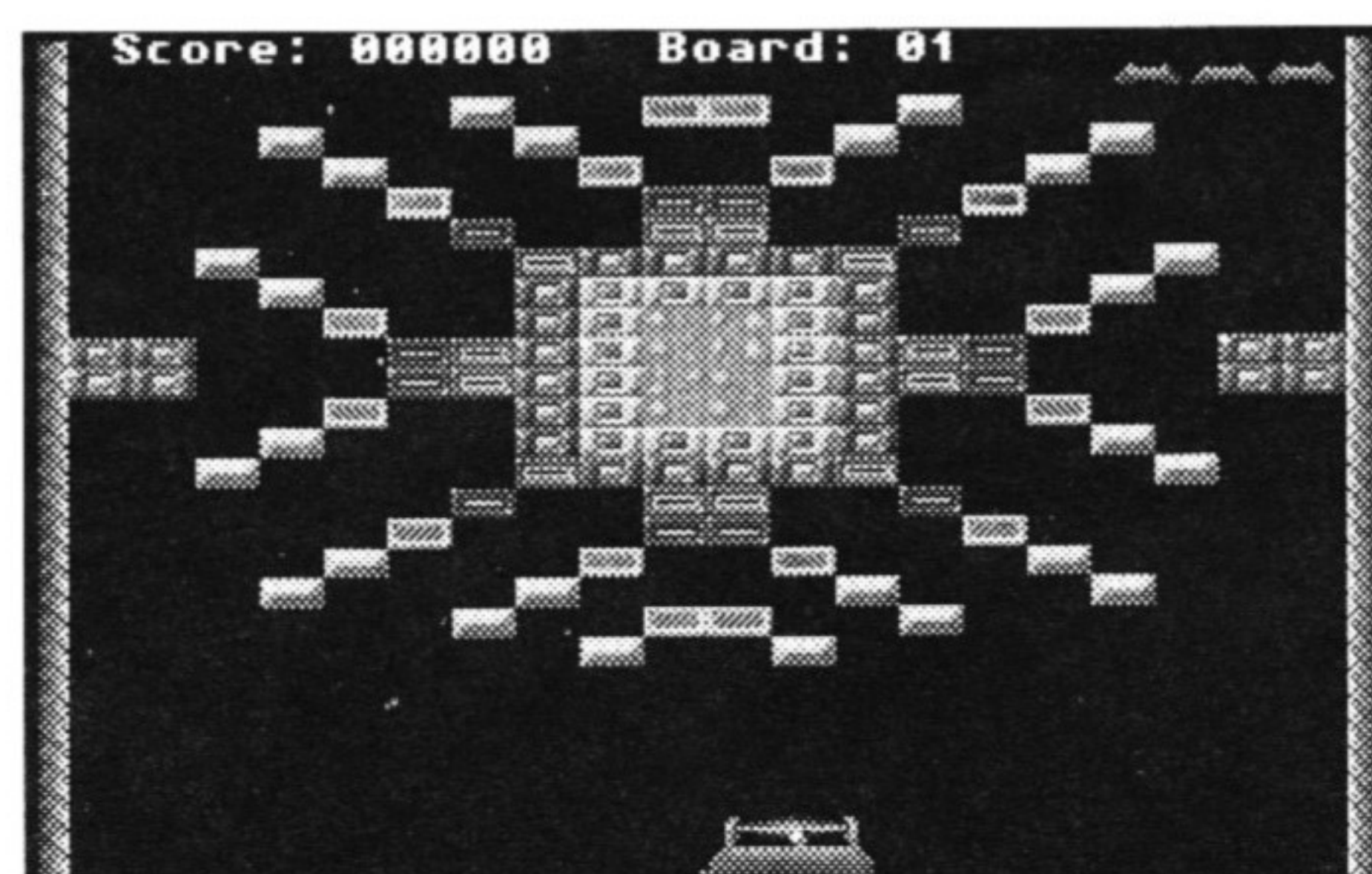
A již zde máme čtvrté pokračování freewarových a sharewarových her, které se nacházejí na Aminetu a někdy jsou zbytečně přehlíženy. Dneska si vezmeme na mušku trochu logicko-zručnostové hry a budou to hry o plácání do míčku, jak trefně poznamenal v nadpisu JOE.

Arkanoidy, jak se jim říká, jsou velice populární hry a objevily se na všech platformách a to někdy už dosti dávno. Pro Amigu byla taky vytvořena hromada her a já se dnes pokusím některé známe nebo neznámé trochu popsat. Ani nevím, která z "arkanoidních" her na náš stroj je ta nejnovější. Když jsem onehdá trávil víkend u přítelkyně v Polsku, nemohl jsem si nevšimnout u nich na počítači hry 3D-Crackanoid, nebo tak nějak se to jmenovalo. Hra byla pěkná, grafika hezká, nápady zajímavé, ale co chybělo, byla hratelnost!!! Hra byla samozřejmě na PC a ani si nevzpomínám, zda jsem vůbec kdy viděl na

této platformě nějaký pořádný arkanoid (ale již, třeba DX-Ball nebo jeho ještě lepší pokračování - pozn. Joe).

MegaBall

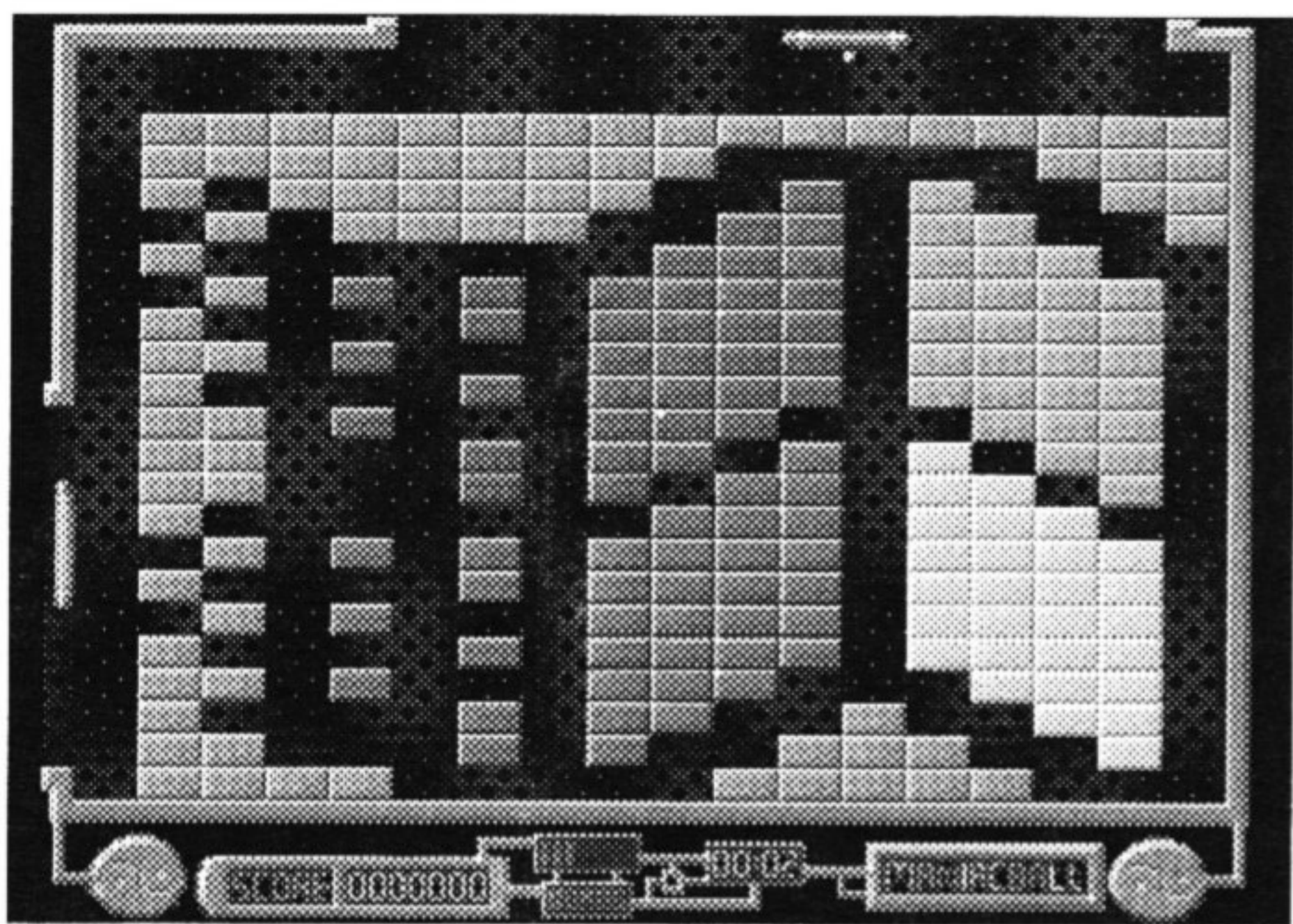
Možná jeden z nejznámějších arkanoidů na Amize. Jeho poslední verze (tuším že 4.0) se dočkala komerčního vydání skrze firmu Intangible Assets Manufacturing, ale nevím, kolik stojí a zda se ještě prodává. Na Aminetu najdete hratelná demo některých verzí a také nějaké nové levely. Hodnotím ho osobně jako nejlepší arkanoid, který jsem kdy hrál na



Amize. Grafika je hezká, hudba a zvuky sedí ke hře, volba bonusových kostek je bohatá a hlavně hratelnost a pohyb kuličky jsou na výbornou. Existuje jak ve verzi pro AGA počítače, tak i pro starší mašinky. Přibyl několik málo vychytávek (animované pozadí mezi kostkami, výbušné cihly - celkově je 72 cihel, nová hudba atd.). Hráti mohou jeden nebo dva hráči. Myslím, že rozepisovat se více o této hře je naprosto zbytečné. Jenom poznamenám, že v poslední verzi se objevil i editor levelů a že autorem toho všeho je Ed Mackey.

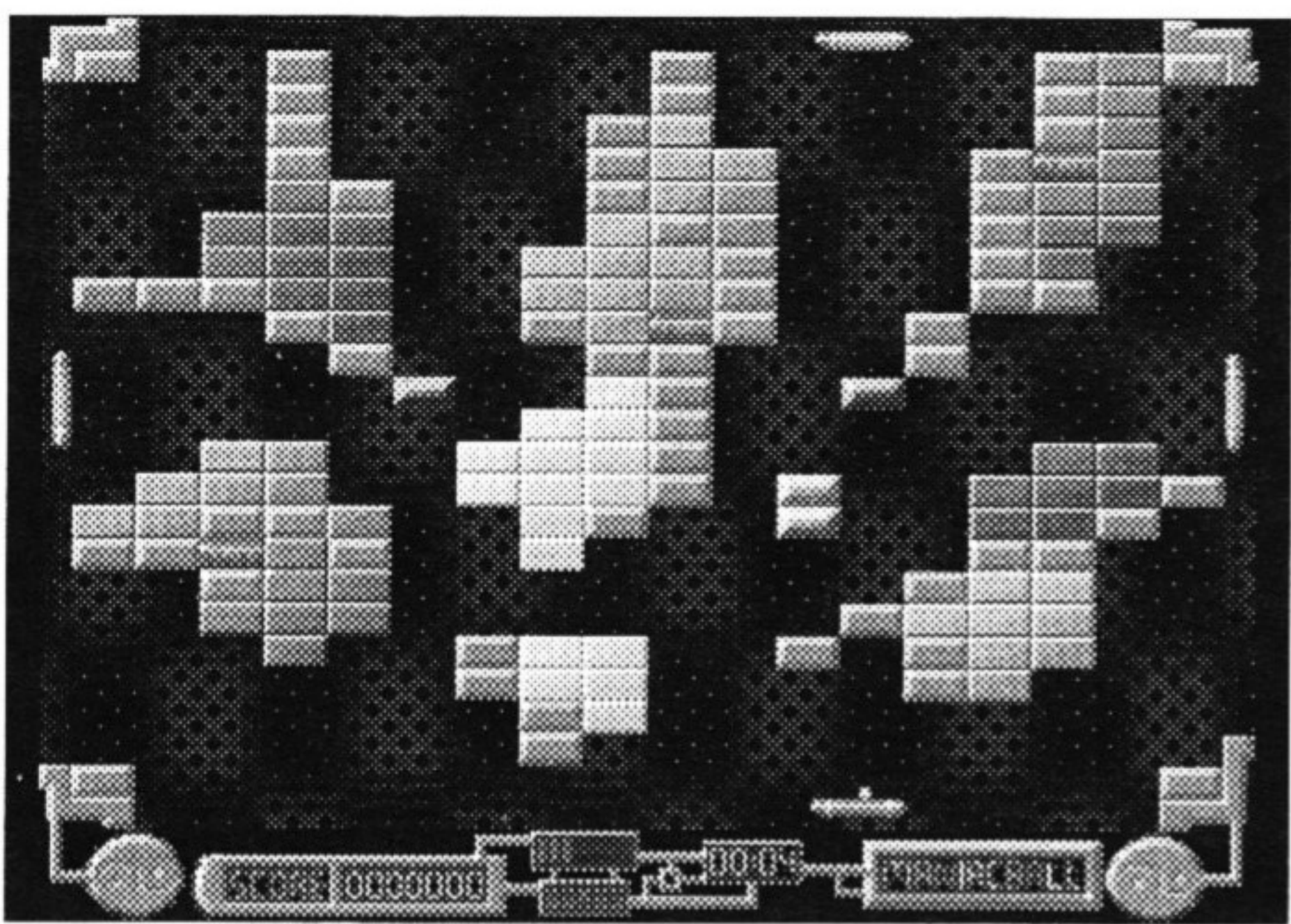
ManiacBall

Možná by tuto hru bylo dobré označit jako za nejnovější, i když světlo světa spatřila už v roce 1997, kdy ji dokončil Peter Elzner z Německa. Ale jako většina některých autorů her nebo programů, začátkem tohoto roku uvolnil pro tuto hru licenční klíč (měla status shareware 25 DM nebo 20 U\$), stejně jako pro své jiné hry (třeba obě verze Diamond Caves). Čím mě ManiacBall zaujal? Hra má hodně zajímavých variant řešení, které tuto hru (i když



nemá překrásnou grafiku nebo nádhernou hudbu) posouvají na přední místa v tabulce nejlepších arkanoidů. Představte si, že v této hře můžete ovládat až čtyři destičky pro odpal! Záleží pouze na druhu levelu. A tak je posouváte buď ve vertikálním směru (zdravím osádku VRT :) anebo v horizontálním směru (pozdrav pro HLA!). Takže nyní si udělejte hodně místa na svém stole, ať se myška má co ohánět. Kromě toho mohou na obrazovce hrát dva hráči najednou! Jeden ovládá vertikální destičky a druhý horizontální. Kromě toho je zde tabulka hiscore pro každý level (počítá se nejlepší čas a body) a pak tabulka pro nejlepší hráče v celkovém součtu bodů.

Hratelnost je opravdu skvělá. Ani nevíte, jak teď máte plné ruce práce a jak rychle musíte reagovat a uvažovat. Kromě toho zde je plno bonusových kostek, které sbírá kulička při jejich dotknutí, tak se nemusíte bát, že vám něco uteče. Bohužel ale také sbíráte třeba "bonus", který vám destičku zkrátí. Je zde pravidlo, že bonusová kostka se vztahuje pouze na tu destičku, která je právě aktivní, čili je modře vysvícená.



Krátký popis bonusových kostek:

- urychlení míčku - symbol autíčka a ozve se "mik-mik"
- zpomalení míčku - symbol invalidního vozíčka
- prodloužení destičky
- zkrácení destičky
- střelba - symbol desky se dvěma zelenými čárkami na stranách
- další kulička - symbol dvou kuliček
- ocelová kulička - symbol žluté kuličky
- zábrana - symbol zeleného obdélníku - na chvíli vám zablokuje jednu stranu, kde byla destička aktivní
- život - symbol srdíčka
- přechod do dalšího levelu
- superman - náhodně zvolený bonus
- pak jsou ještě symboly peněz neboli bodů a písmenka, ze kterých musíte poskládat nápis BONUS.

Co hra vyžaduje? Je to hlavně Kickstart přinejmenším 2.0, 1 MB paměti, harddisk, MUI pro editor, knihovnu asl a ptreplay. Hra fun-

guje podle autora na čipsetech ECS i AGA a také na grafických kartách.

Po spuštění hry na vás vyskočí menu, kde si můžete navolit své jméno, zvolit si nové levely, vložit heslo pro známé levely, nechat si zobrazit tabulku nejlepších výsledků, volby (různé volby zvuků, rozlišení, mód hry, způsob ovládání,...).

Hra obsahuje také editor pro tvorbu nových levelů. Na Aminetu je také plno dalších levelů pro tuto hru. Pokud chcete hrát i jiné levely z daného archívu levelů a nemůžete přejít přes nějakou úroveň (jako třeba u mě, kdy nemůžu projít desátý level -heslo je "10chaos"- můžete zadat 00random a počítač vám náhodně vybere nějaký level.

Opravdu vám doporučuji tuto hru vyzkoušet. Pokud si myslíte, že vás arkanoidy už nemůžou překvapit, budete přesto určitě mile překvapeni. Přeji vám opravdu pevné nervy!

Breakout Revolution

Zase arkanoid a zase trochu něco navíc. Hned v úvodu si můžete vybrat, jakou verzi hry chcete hrát. Obě dvě verze se neliší pouze zpracováním, ale i grafikou, pozadím a hudbou. V klasické verzi se pohybujeme destičkou vodorovně a v kosmické i částečně vertikálně.

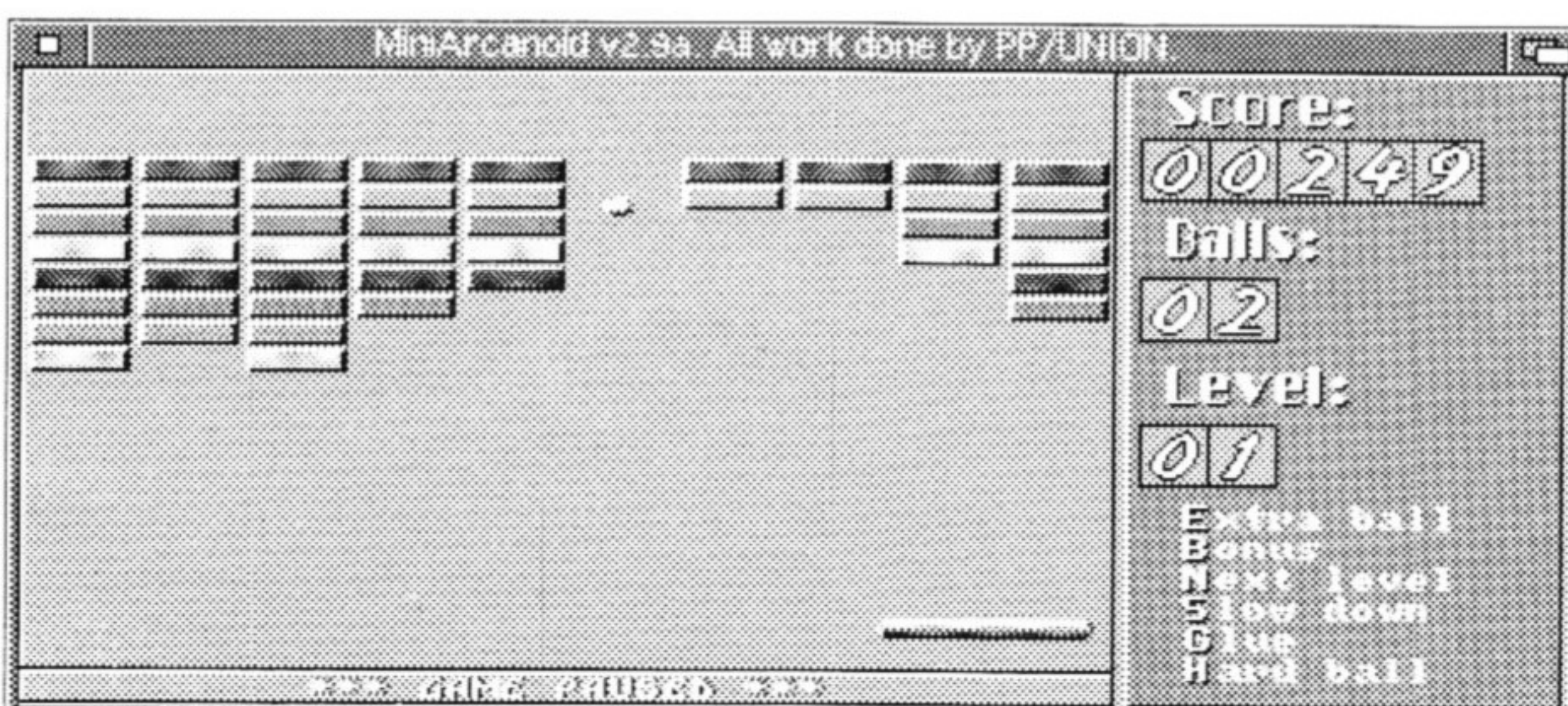
Opět sbíráme různé bonusy, ale nejhlavnější budou v této hře peníze. Nejenom že si za ně můžeme kupovat různé věci, ale zde na jejich počtu záleží vaše postavení v tabulce nejlepších (tedy nikoliv na bodech). Do obchodu se dostaneme kliknutím pravého tlačítka myšky. Takto můžeme hru zastavit anebo i ukončit.

Hra je ve verzi pro všechny procesory kromě PPC. Grafika je velmi hezká, hudba dobrá, hratelnost nevybočuje z průměru. Opravdovým plusem této hry je obchod, který nám umožňuje trochu strategicky postupovat dál. Buď všechny peníze utratíme za nákup anebo kupujeme minimálně, abychom se zase posunuli o jedno místo na pódiu pro nejlepší.

MiniArcanoid

Opět si neodpustím nějakou malou "lehkou" verzi hry pro Workbench, kterou využijeme, když se nám třeba počítá složitá animace. Zvolil jsem si tuto hru, protože se mi nejvíce zamlouvá svou jednoduchostí. Hra vyžaduje pouze Workbench 2.0. Hra je v primitivní grafice, opatřena příjemnými zvuky a hratelnost je dobrá. Sbíráme padající písmenka, která znamenají: E-další život, B-bonus, N-skok do dalšího levelu, S-zpomalovací kulička, G-lepidlo, H-ocelová kulička. Hra obsahuje také tabulku nejlepších výsledků.

Autorem hry je Piotr Pawlow z již legendární polské grupy UNION.



PowerWalls

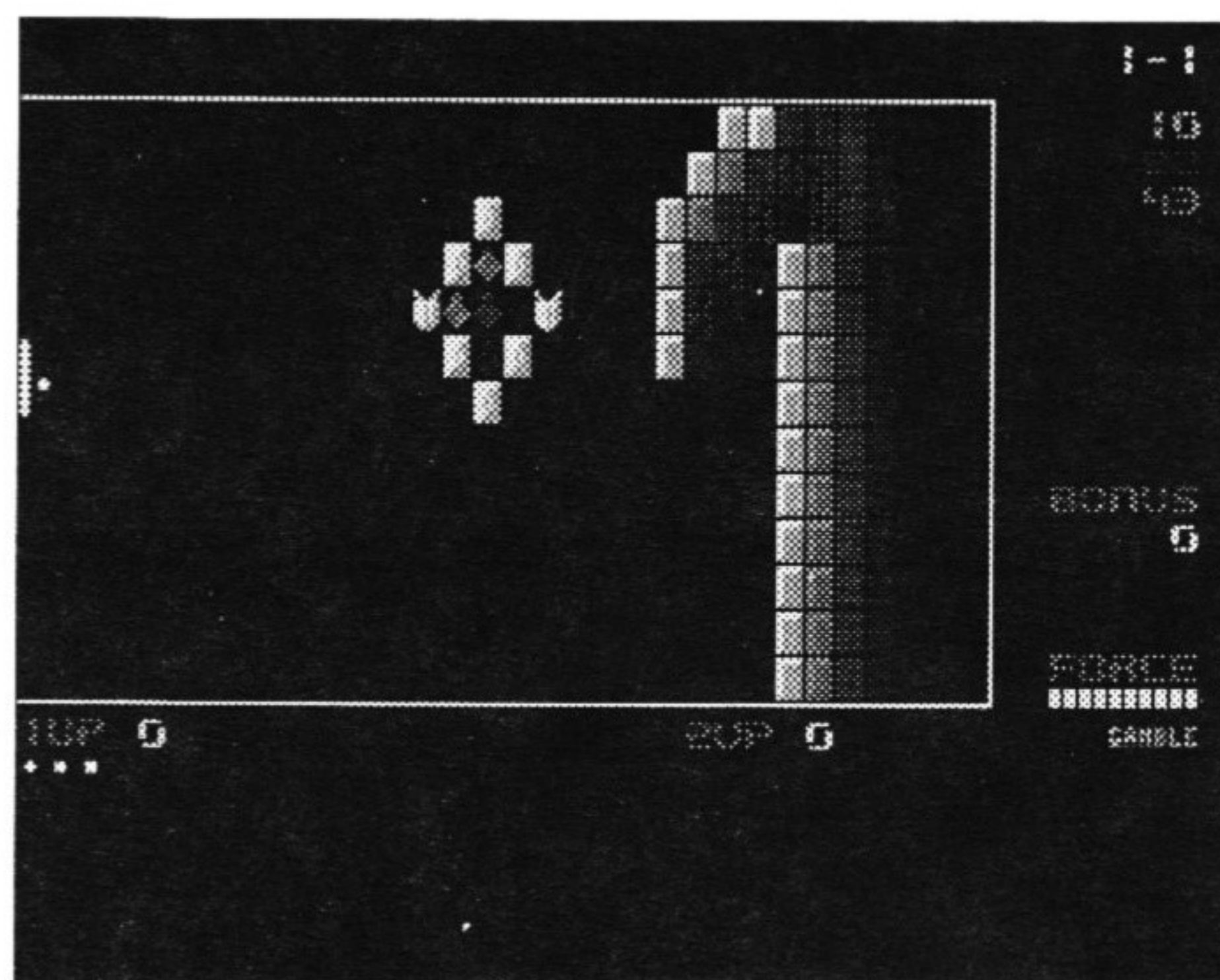
Tak tuhle hru mi doporučil Wendy (zdravím!). Jedná se o klasický arkanoid, jak ho známe z prvních verzí této legendy. Jenže zvuky a levely jsou jakoby přebrané z MegaBallu a kupodivu jsem na první pokus došel až do dvanáctého levelu, protože skoro při každém prvním úderu mi padaly z cihlíček bonusy v podobě postupu do dalšího levelu. Takže hra začala být pro mně nudná. MegaBall je o mnoho lepší, zde jsem měl problémy vůbec najít kuličku, která se často ztrácela na pozadí.

Hru vydal Ossowski a podle Wendyho jí najdete na nějakém AminetSetu.

Poing

Toto je dnešní poslední hra. Trochu se vymyká ze škatulky arkanoidů, ale možná ji do tohoto cyklu můžeme zařadit. Také zde musíme vymlátit cihličky, ale ještě prorazit stěnu, abychom se dostali do dalšího levelu.

Po startu hry se nevylekejte, jelikož uvidíte primitivní grafiku, strašně odpornou hudbu a k tomu destička pro odbíjení se pohybuje vertikálním směrem. Ale když si hru několikrát zahrájete, zjistíte, že hra je skvělá a hratelnost je tím, co vás vtáhne a budete hrát a hrát.



Takže co tu máme. Jsou zde různé ohodnocené cihly, neviditelné cihly, teleporty, urychlovače, magnety, cihly, které rozdělují naši kuličku na čtyři kuličky atd. Rozdíl oproti klasickým arkanoidům je v tom, že zde nepotřebujete rozbít všechny cihly, ale musíte desetkrát udeřit do stěny, abyste se dostali dál. Výhoda je v tom, že když nám v dalším levelu kulička uteče, máme ještě šanci ji zachránit, protože se vrací do předchozího levelu. Ale zase tak jednoduché to není, protože kulička se vrací velkou rychlostí a zde nám pomůže pouze rychlý reflex. Kromě toho je zde plno možností, jak získat bonusové body. Třeba po 20000 bodech dostaneme další kuličku. Také můžeme hrát sami, buď s kamarádem na tahy anebo styl squash. Můžeme si navolit obtížnost a výsledky se nám opět zapisují do tabulky těch maximálně nejlepších borců.

Autorem této zajímavé hry je Peter van der Falk, který již ale bohužel ukončil veškerou svou činnost ohledně vyvíjení her a programů pro Amigu. Na Aminetu jsem našel poslední verzi s označením 6.02 a také plno dalších levelů. Opravdu i tato hra stojí za pozornost.

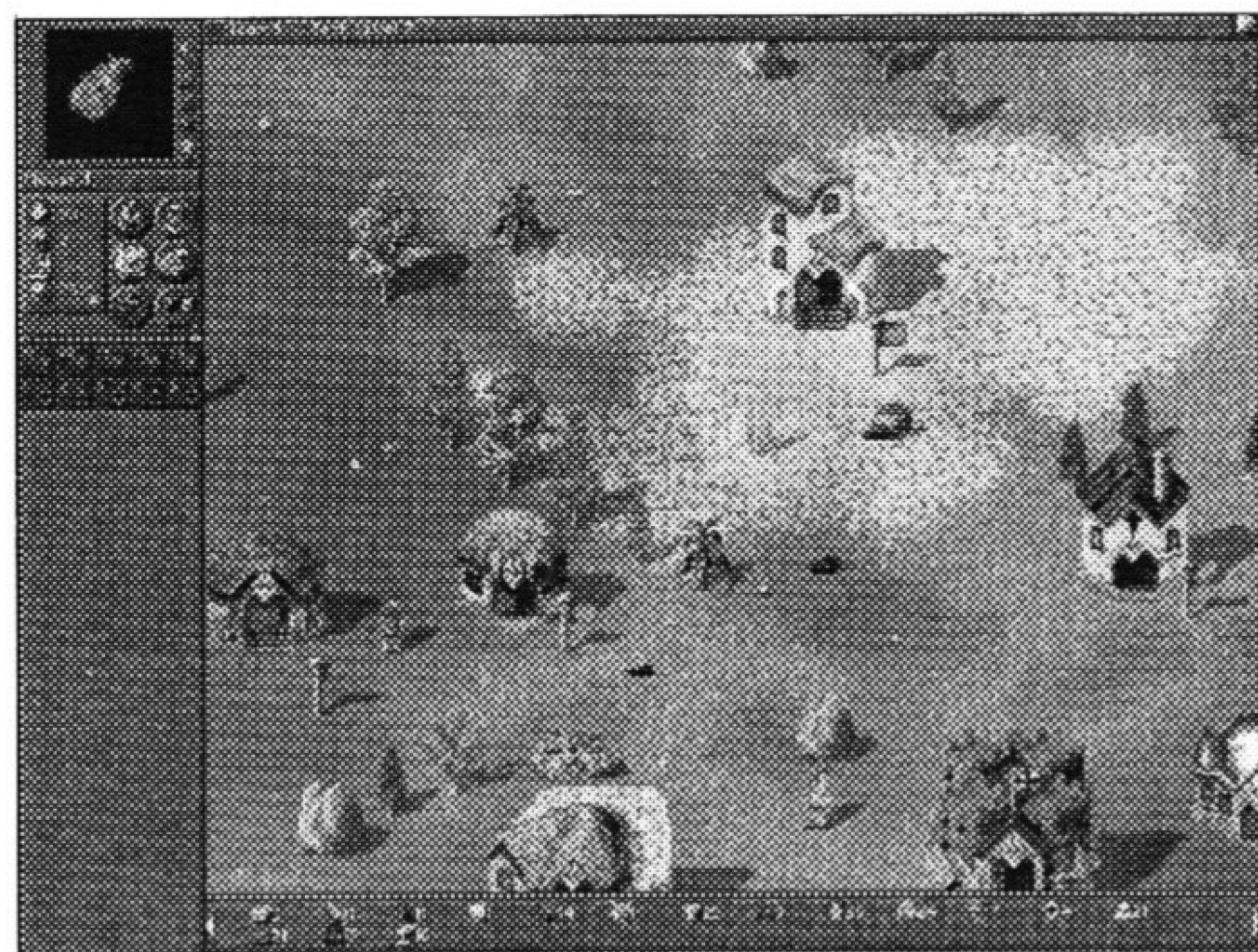


Foundation - Director's Cut

✪ JAN PEČENKA

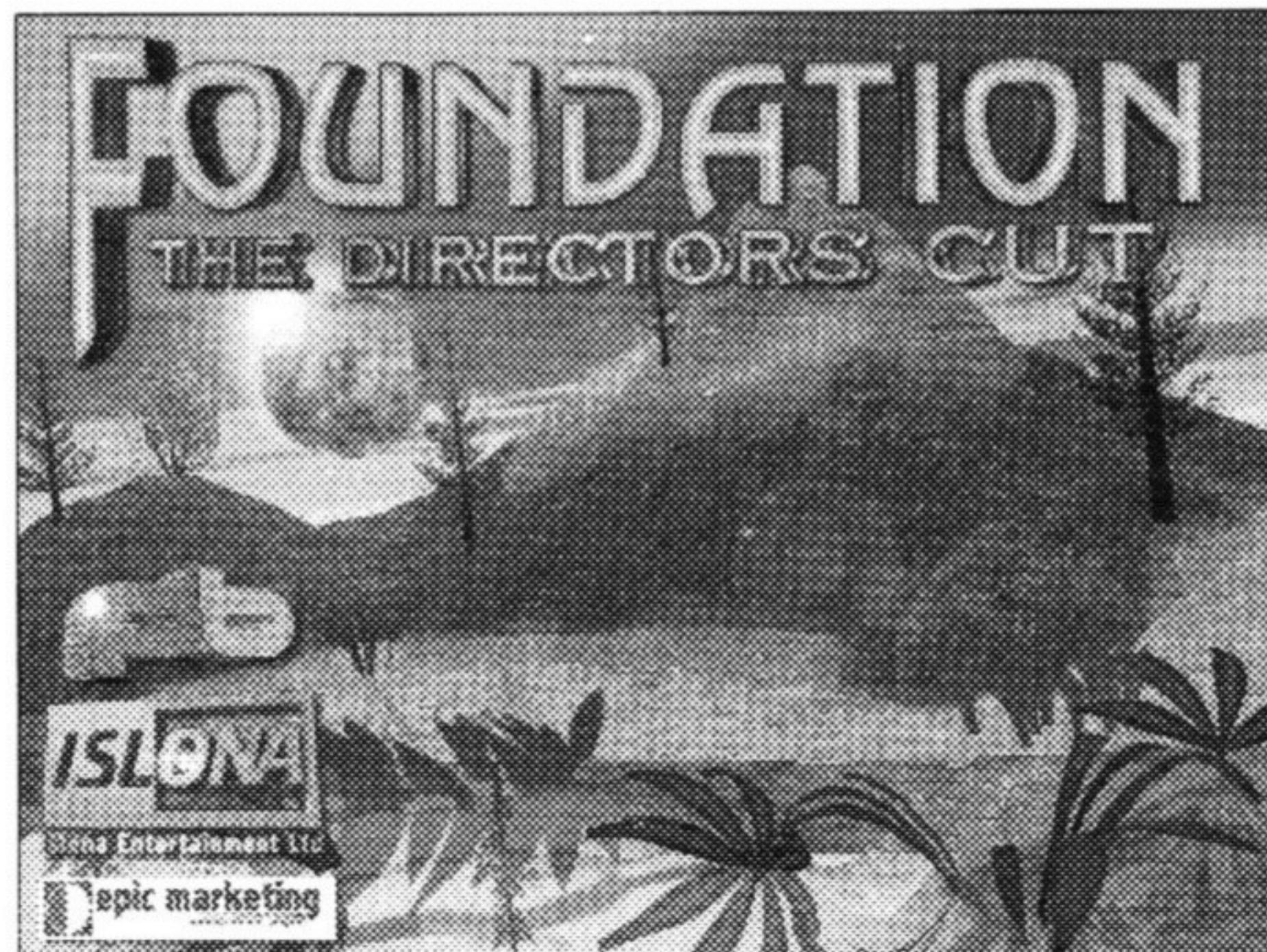
Už když mi Joe řekl, že mám napsat recenzi na Foundation - DC (dále jenom FDC), tušil jsem, že budu psát, jak já jim říkám "záchodový" článek. Znáte to, koupíte si časák a to co vás zajímá si přečtete hned při prvním prolistování. To, co vás až tak nebere, si necháte na pozdějc, a když už opravdu nevíte, co si s sebou vzít na "trůn", tak po tom časáku sáhnete naposled a přelouskáte i to, co vás vůbec nezajímalo.

Začátek zní děsivě, ale s FDC to není vůbec tak špatné. Předně sám Paul Burkey říká (rozuměj píše na internetu), že tahle reedice má smysl jen pro ty, kteří si ještě nekoupili a nezahráli Foundation "classic" (dále jen Fc). Co z toho plyne? Že FDC je skoro to samé jako původní Fc a tedy to samé výborné dílko. Důvodem pro reedici je především příprava druhého dílu (Foundation's Edge), takže jednička na připomněnou, a taky to, že Paul za rok uplynulý od prvního vydání některé věci vylepšil.



Jasně, jasně, musí přijít výčet věcí, které vylepšil, ale jestli jsem charakter tohoto článku na začátku dobře odhadnul, tak budete rádi, že sedíte tam, kde sedíte. Na první, druhý až nevím kolikátý pohled nevylepšil vůbec NIC. Hudba, zvuky (neberu v potaz Custom Sounds - ty umí po updatu i Fc), obrázky mezi levely a vůbec hra samotná jsou stejné. Tahle kritika se mi přičí, protože jsou opravdu stejné, tedy opravdu skvělé. Abych Paulovi nekrivdil, bylo přidáno Goraudovo (zatraceně, jak se ten chlap jmenoval...) stínování, texture blending a nějaké světelné a průhlednostní efekty, prý s optimalizací pro grafické karty... jenže ono to skoro není poznat a FDC (asi kvůli tomu) potřebuje aspoň 6MB paměti. Potěšilo mě, že FDC drží. Drží a nespadne! Fc mi totiž i po kupě updatů pořád padal. Co mě ale vytočilo je daleko horší. Už na začátku Paul sliboval

editor, který umožní dělníkům přiřadit vlastní fotky. Když se nedostával dlouho do žádného updatu, už jsem nevěřil. Vydání FDC ve mně znovu vzbudilo naději, že budu moct posílat do dolu neoblíbené učitele, část našich politiků by mi pracovala na farmě, Joea bych vysílal s pochodní do těch nejnebezpečnějších akcí... a nic. To je celkem škoda :-). (Abych tam neposlal tebe - pozn. Joe :-))



Je celkem těžký dívat se na FDC ze dvou pohledů, ale je to nutnost. Pokud bych hodnotil bez znalosti Fc a zhruba před rokem, dal bych zřejmě víc bodů než tenkrát Mirek v AMaxu #9 (90%), protože ta hra si to opravdu zaslouží. Ale hrdě znějící "The Director's Cut" mi připadne jako nevhodná blamáž. Mám totiž pocit, že se pár lidí muselo nechat nachytat (ne každý má bohužel přístup k iNetu) a dát Paulovi a Epic marketingu neprávem vydělat, což vy po přečtení tohoto článku NEUDĚLÁTE!!! Pokud jste si však, jak říká Paul, zatím Foundation nekoupili a nezahráli (resp. "neukradli" a nezahráli - ale o tom zarytě mlčí), na nic nečekejte a utíkejte do obchodu (pane Janáčku, těm udýchaným dávejte hned ve dveřích FDC, ano?). Suma sumárum 85 kuliček pro FDC.



P.S. Paul vysvětluje reedici i novou chutí do práce, kterou mu mimo jiné dodává jeho novorozený syneček, který má dokonce svůj web: <http://www.sneech.freemove.co.uk/jack.html>



85%

Typ: strategie
Výrobce: Paul Burkey, 1999
Distributor: Epic Marketing / Islona
Minimum: A1200, 2 MB RAM, HDD, CD-ROM
Doporučeno: A1200+030/50, GFX, 8 MB FastRAM
Testováno na: A1200+040/40, 16MB RAM, HDD, CD-ROM

Hry CD32 a Amiga

CG005 Bundle Akira + Gulp (2CD) + ZDARMA 3CD (CD32)	↓↓↓	150
- Zool, Now Games (100 her), Chaos Engine	↓↓↓	120
CG014 Amiga CD-Sensation V2 - Golden Games	↓↓↓	880
CG016 Amiga ClassiX Vol. 1 (400 her, Amiga CD)		
- Testament, Alien Breed 2, Apidya, Apocalypse, Armourededon, Canon Fodder 1&2, Dark Seed, First Samurai, Gods, Ishar 3, Lion, King, Lotus III, Syndicate, Turrican 3 a mnoho dalších...		
CG018 Akira (Amiga CD / CD32)	↓↓↓	150
CG025 Arcade Classics MKII (Amiga CD)	↓↓↓	560
CG042 Assassins 4 CD	↓↓↓	490
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)	↓↓↓	390
CG180 Eat the Whistle (Amiga CD) - fotbal	↓↓↓	590
CG192 Final Odyssey (Amiga CD)	↓↓↓	790
CG194 Flying High (Amiga CD)	↓↓↓	890
CG196 Foundation (Amiga CD)		1490
CG199 Gamers Delight 2 (Amiga CD)		510
CG202 Gamer Software - disky z časopisu CD32 Gamer (CD32)		99
CG204 Games Room (Amiga CD)		490
CG206 Genetic Species (Amiga CD)	↓↓↓	1190
CG215 Gulp (Amiga CD / CD32)	↓↓↓	150
CG300 Microcosm (CD32)	↓↓↓	350
CG305 Moonbases (Amiga CD) - NOVINKA!		1150
CG311 Myst (Amiga CD)		1890
CG313 Napalm (Amiga CD)		1890
CG325 Nemac IV (Amiga CD)	↓↓↓	690
CG327 Nick Faldo's Golf (CD32)	↓↓↓	120
CG340 OnEscapee (Amiga CD)	↓↓↓	1190
CG345 Pinball Illusion (CD32)	↓↓↓	190
CG360 Quake (Amiga CD)	↓↓↓	1890
CG365 Red Mars (Amiga CD) - NOVINKA!!!	↓↓↓	590
CG400 Samba World Cup (Amiga CD) fotbal - NOVINKA!	↓↓↓	490
CG412 Sensible Soccer Int. (CD32)	↓↓↓	150
CG420 Shadow of the 3rd Moon (Amiga CD)	↓↓↓	990
CG425 Simon the Sorcerer (Amiga CD / CD32)	↓↓↓	680
CG430 Sixth Sense Investigations (Amiga CD) - NOVINKA!		1090
CG426 Sphencal Worlds (Amiga CD)	↓↓↓	990
CG435 Strangers AGA (Amiga CD)	↓↓↓	790
CG445 Street Racer (Amiga CD)	↓↓↓	490
CG450 Superfrog (Amiga CD) - ReRelease!	↓↓↓	690
CG455 The Prophet (Amiga CD) - NOVINKA!	↓↓↓	1150
CG460 Theme Park (AGA + ECS) (Amiga CD)	↓↓↓	490
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)	↓↓↓	590
CG493 Virtual Computer Pets (Amiga CD) - NOVINKA!	↓↓↓	490
CG494 Virtual Grand Prix (Amiga CD) - NOVINKA!!!	↓↓↓	1490
CG495 Virtual Karting 2 (Amiga CD)	↓↓↓	830
CG496 Vital Light (CD32)	↓↓↓	250
CG520 Vulcanology (Amiga CD) - NOVINKA!	↓↓↓	830
CG525 Wasted Dreams (Amiga CD) - NOVINKA!!!		1390
CG490 Wendetta (Amiga CD / CD32)	↓↓↓	590
CG530 Wet - The Sexy Empire GERMAN (Amiga CD)	↓↓↓	1390
CG535 Wipeout 2097 - NOVINKA!!!		1640
CG545 Zombie Massacre (Amiga CD)	↓↓↓	440

Software na CD

CS001 1700+ Textures for Desktop Video with Amiga		490
CS014 Amiga CD-Sensation V1 - Demos Are Forever	↓↓↓	120
CS0 Aminet 8	↓↓↓	150
CS0 Aminet 10	↓↓↓	150
CS027 Aminet 12	↓↓↓	150
CS02 Aminet 13	↓↓↓	150
CS02 Aminet 15	↓↓↓	150
CS032 Aminet 21	↓↓↓	310
CS034 Aminet 22	↓↓↓	310
CS033 Aminet 23	↓↓↓	310
CS031 Aminet 24	↓↓↓	310
CS025 Aminet 25	↓↓↓	310
CS035 Aminet 26	↓↓↓	350
CS028 Aminet 27	↓↓↓	299
CS022 Aminet 28	↓↓↓	299
CS021 Aminet 29	↓↓↓	299
CS030 Aminet 30	↓↓↓	299
CS036 Aminet 31	↓↓↓	420
CS015 Aminet 32	↓↓↓	420
CS037 Aminet 33	↓↓↓	420
CS038 Aminet 34 - NOVINKA!	↓↓↓	420
CS039 Aminet 35 - NOVINKA!!!	↓↓↓	420
CS019 Aminet Set 3 (4CD)	↓↓↓	690
CS020 Aminet Set 4 (4CD)	↓↓↓	1150
CS017 Aminet Set 5 (4CD)	↓↓↓	1150
CS023 Aminet Set 6 (4CD)	↓↓↓	1150
CS029 Aminet Set 7 (4CD)	↓↓↓	1150
CS018 Aminet Set 8 (4CD) - NOVINKA!	↓↓↓	1150
CS016 Aminet Set 9 (4CD) - NOVINKA!!!	↓↓↓	1150
CS040 Animatic	↓↓↓	120
CS041 Anime Babes 3 - Special Edition	↓↓↓	830
CS043 Beauty of Chaos	↓↓↓	150
CS051 Color Collection	↓↓↓	480
CS054 CybergraphX v 4.1 - NOVINKA!	↓↓↓	950
CS055 Deluxe Paint 5 CD	↓↓↓	990
CS057 Developer CD v2.1 - NOVINKA!!!		950
CS061 Erotic Collection	↓↓↓	370
CS085 Giga Graphics CD 1 - 4 (4CD)	↓↓↓	390
CS086 Giga PD v3.0 (3CD)	↓↓↓	290
CS087 Geek Gadgets 2	↓↓↓	470
CS120 Illusions in 3D	↓↓↓	290
CS125 Light ROM 7 (4CD)	↓↓↓	1390
CS126 Light ROM 8 (4CD)	↓↓↓	1390
CS127 Light ROM 6 (4CD)	↓↓↓	1390
CS128 Meeting Pearls IV	↓↓↓	150
CS131 Megahits 7	↓↓↓	390
CS134 Miami 3.x CD	↓↓↓	1890
CS136 Mods Anthology (4CD)	↓↓↓	950
CS140 Network CD 2	↓↓↓	190
CS151 Octamed Sound Studio v1	↓↓↓	290
CS153 Personal Paint 7.1 CD	↓↓↓	990
CS154 PFS 3 - NOVINKA!!!		1990
CS155 p-OS PreRelease	↓↓↓	390
CS158 Red Hat Linux 5.1 CD	↓↓↓	770
CS160 Scala MM 400 CD - NOVINKA!	↓↓↓	13990
CS161 Scala Plug In	↓↓↓	1190
CS162 ScanQuix 5 CD - NOVINKA!!!	↓↓↓	3490
CS163 Scene Explorer - NOVINKA!	↓↓↓	250
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 stránkách www.javosoft.cz.

javosoft
C O M P U T E R

Předplatné ČR - rok 2000 **AMIGA Review**

Příjmení a jméno

Ulice (č.p.)

PSČ, Město

Rodné číslo /

Objednávám si tyto čísla časopisu AMIGA Review 1999 BEZ disket

40 - 45 I. pololetí 1999	46 - 51 II. pololetí 1999	40 - 51 rok 1999
6 x 40,- tj. 240,-Kč	6 x 40,- tj. 240,-Kč	12 x 40,- tj. 480,-Kč

Objednávám si tyto čísla časopisu AMIGA Review 2000 BEZ disket

52 - 54 I. pololetí 2000 **55 - 57** II. pololetí 2000 **52 - 57** rok 2000
 3 x 50,- tj. 150,-Kč 3 x 50,- tj. 150,-Kč 6 x 50,- tj. 300,-Kč

Objednávám si tyto čísla časopisu AMIGA Review 2000 VČETNĚ disket

52 - 54 I. pololetí 2000	55 - 57 II. pololetí 2000	52 - 57 rok 2000
3 x 90,- tj. 270,-Kč	3 x 90,- tj. 270,-Kč	6 x 90,- tj. 540,-Kč

Celkem **Kč**

AMIGA Review

Příjmení a jméno			
Ulice (č.p.)			
PSČ, Město			
Telefon			

označte křížkem řádky, které mají být otištěny

Koupě ☐ Výměna ☐ Ostatní ☐ Prodej ☐ - software, náhr. díly

[illegible]

Inzerce bude otištěna pouze oproti čtyřem kusům
poštovních známek (5.40) přiložených ke kuponu.

Podpis

AMIGA Review Bazar

Příjmení a jméno

Ulice (č.p.)

PSČ, Město

Telefon / k zastižení od/do

1 / 2 1. Zboží předáno (posláno): . . 1999

Název zboží[illegible]

AMIGA Review Bazar

Amiga:

A1200 +1 GB HD 4400 Kč
A1200 +HD2.1GB - 5900 Kč
A1200 BigTower - 5000 Kč
A1200+HDD 210MB - 4600 Kč
A1200 Magic HD120 (2.5")+200W zdroj - 4900 Kč
A1200 +HDD 420MB+200W zdroj - 4600 Kč
A1200 Magic HD260+HD120+200W zdroj - 4500 Kč
A1200 Elbox Tower+FDD1.76+2xCD-ROM- 5000 Kč

Monitory:

Phillips 8833 II - 3000 Kč
Phillips 8833+TV tuner - 3000 Kč
NEC Multisync 3D - 3900 Kč
M1438S - 3500 Kč

Turbokarty / RAM karty:

MTeC 1230/40+8MB - 2700 Kč
 Blizzard 1230IV+8MB - 3600 Kč
 Blizzard 1230IV+16MB - 4300 Kč
 Blizzard 1230IV+32MB - 4800 Kč
 Blizzard 1230IV+FPU+8MB - 4500 Kč
 Blizzard 1230IV+FPU+16MB - 5900 Kč
 Blizzard 1240/40+8MB - 5900 Kč
 Blizzard 1240/40+16MB - 6200 Kč
 Blizzard 1240/40+32MB - 6500 Kč
 Blizzard 1240/40+32MB - 6500 Kč
 Blizzard 1260/50+32MB - 12000 Kč
 Blizzard PPC603e+ 160/040/25 - 10500 Kč

HD, CD-ROM, FDD:

HD 124MB - 700 Kč
HD 540MB - 1200 Kč
HD SCSI 1.1GB - 2300 Kč
Ext. FDD 3,5" DD - 800 Kč
Ext. FDD 3,5" HD - 2500 Kč

CD: Amiga Times - 500Kč, Aminet 32, 34 - 400Kč

Hry Amiga 1200 s CD nebo CD32:

Brutal Football (CD32 pad), Whale's Voyage,
Legacy of Sorasil, All Terrain Racer, Frontier Elite II,
Sensible World of Soccer **á 200,- Kč**

Hry pouze CD32:

Chaos Engine 200,- Kč
Microcosm 150,- Kč

Hry na disketách:

Sleepwalker, Epic **á 200,- Kč**

Ostatní: BUS Z2 (5x Zorro II, 3x ISA, 2x SIMM, 1x Video) - 2000Kč, ATonce A500/A500+ - 500Kč, datový kabel 2,5"-3,5" - 200Kč, kabel RGB - 200Kč, zdroj Amiga - 500Kč, klávesnice Amiga - 700Kč, BD Editor 2.1 - 800Kč.

ATLANTIDA Publ., tel. 02/33371781, Po-Čt 13-17 hod.
Nabídky a poptávky můžete též zaslat na adresu:
 bazar@amiga.cz. Denně aktualizovaný bazar
 naleznete na stránkách časopisu: www.amiga.cz.

Soukromá inzerce

Prodej

Pro Amigu 500-1200: boxy na diskety 2ks po 150Kč, 250ks disket se softwarem komplet 750Kč, časopisy, APD disky, coverdisky, literaturu vše za 700Kč. Seznam na tel. dotaz nebo za známku.
Pavel Dvořáček, Zámecká 12, 674 01 Třebíč,
tel.: 0618/820 738

TV modulátor A520 z 500Kč, dále hry Wendetta 2175, Trapped II, Myst, Foundation, Genetic Species a Giga Graphics. Cena dohodou.
Jindřich Vašina, Štolmířská 861, 282 01 Český Brod,
tel.: 0203/62 23 40

Koupě

Na Amigu 500 s 1 MB RAM hry s názvem Pinball.
Koupím i jiné hry nebo vyměním. Nabídněte za
rozumnou cenu.
Petr Balák, Sportovní 552, 357 33 Loket,
tel.: 0168/684 618



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.

Od čísla 51 jsou nové kupony na předplatné pro rok 1999 a 2000. Kupony ze starších čísel již nelze použít!!!!

Pokud máte zájem o předplatné časopisu na rok 1999 nebo 2000, na kupónu zakroužkujte požadovanou variantu, o kterou máte zájem. V roce 1999 si již nelze předplatit CVD diskety, ale pouze samotný časopis. Pro rok 2000 si můžete předplatit kromě samotného časopisu i časopis s dvěma disketami. Ve spodní části kupónu vyplňte celkovou cenu objednaných čísel.

Jelikož se přechází na nový systém, což není vždy jednoduché, může se vyskytnout jeden problém. Pokud jste měli v loňském roce objednaných 12 čísel 43-54 (případně i s CVD), máte již čísla 52, 53 a 54 zaplacená. Jeli-

kož jsme přešli na dvouměsíční periodicitu, máte automaticky předplaceno I. pololetí 2000.

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

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

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

POZOR - Na složenke 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.

3.b. V případě, že nemůžete poslat peníze výše uvedeným způsobem, vyplňte složenku typu A, nebo nově zavedenou složenku A-V, na účet adresáta. POZOR - Neposílejte peníze složenkou typu C na adresu redakce. Na složenke 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**

Předplatné AR CD

AMIGA Review CD je na časopisu zcela nezávislé a i proto je číslováno od čísla 1. CD vychází jednou za dva měsíce. Jelikož dříve nevycházelo pravidelně, nešlo 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 kupón). 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, pokud si objednáte AR CD 7-12 tak pouze 6 x 160,- Kč). Na zadní stranu složenky do oddílu „Zprávy pro příjemce“ vyplňte následující údaje:

Rodné číslo (podle něj budete veden v evidenci)

Čísla které objednáváte (např. AR CD 5,7,8 či AR CD 6-9)

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 program na předplatné AR to jinak neumožňuje.

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

JIŽ VYŠLY NÁSLEDUJÍCÍ ČÍSLA: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8

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

Starší čísla AR

Starší časopisy AMIGA Review 25-39 si lze objednat telefonicky, e-mailem či písemně na dobírku za 15,- Kč/kus + poštovné. Minimální objednávka je 5 kusů. Tuto částku nehradíte na náš účet!

Předplatné v SR

Distribuci časopisu AMIGA Review předplatitelům na území Slovenské republiky zajišťuje výhradně firma ABOPress, Radlinského 27, 830 00 Bratislava, e-mail: abopress@napri.sk, tel.: 07/52444979-80

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 předchozí stránce. 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 (kromě počítačů A500(plus)/600).** Ke kuponu přiložte 4 kusy poštovních známek v hodnotě 5.40 Kč.

AMIGA Review Bazar

Zboží do komisního prodeje je přijímáno dvěma způsoby.

1. Zboží je dopraveno do sídla firmy ATLANTIDA Publishing. 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.

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 telefonicky informovat na momentální nabídku. Firma ATLANTIDA Publishing 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 reklamáce uznána pouze tehdy, jestliže se oznámí telefonicky firmě ATLANTIDA Publishing do dvou dnů od přijetí záhlavky. Na pozdější reklamáce nebude brán zřetel.

AR CD v roce 2000 ... častěji a levněji

V roce 2000 vyjde 6 kusů CD, tj. každý druhý měsíc. Cena zůstává 190,- Kč, avšak kdo si objedná všech šest Cédéček (CD 7-12), získá CD za 160,- Kč. Stačí tedy na zadní stranu složenky napsat CD 7-12 (a samozřejmě Vaše rodné číslo) a zaplatit 960,- Kč. V případě, že máte o tuto nabídku zájem, ale již jste si dříve zaplatili například CD 7 a 8, zaplatíte výše uvedenou sumu 960,- Kč - 2x původních 190,- Kč tj. 580,- Kč.

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 diskety a zároveň i AMIGA Review CD.

Praha
Brno
Havířov

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

AMIGA[®] Bazar



Kupte si nový starší počítač

Vykupujeme a prodáváme následující počítače
Amiga 1200 (Tower), Amiga CD32, Amiga 4000

a příslušenství k těmto počítačům jako
monitory, turbokarty, paměťové karty, digitizéry,
Zorro sloty, skenery, zvukové karty atd.