CENA 39 KČ (S DISKETOU 59 KČ)

32

AMIGA REVIEW

LISTOPAD / PROSINEC 1997

Computer '97
Výstava v Kolíně n/Rýnem

PowerPC vstupuje na scénu
CyberStorm PPC

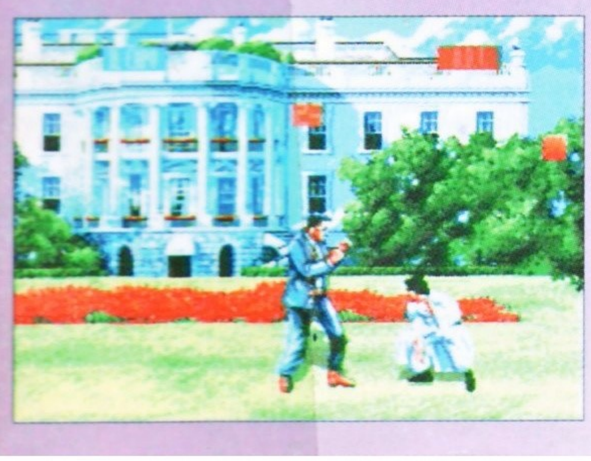
Zip Drive ATAPI
Zip přes IDE k Amize

Aminet 21
CD plné shareware

PPaint 7.1
Nová verze známého grafického programu

Final Odyssey
Nová arcade-adventure

Master Axe
Nová bojová hra



ASokoban
logická hra

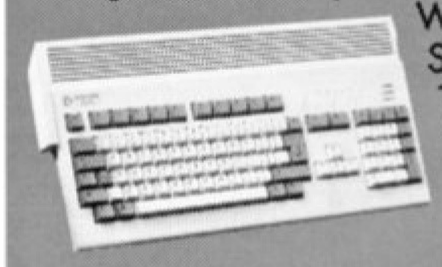
Publishing ATLANTIDA

9 771211 146009 32

AMIGA

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

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



Amiga 1200 Magic HD170 **16990,- Kč**
A1200, CZ Lokalizace 3.1, český manuál, SW Pack (viz. předchozí položka) a Scala MM300

Kabel 2.5"-3.5" (montáž zdarma)	***488,- Kč***
HD 630	**4990,- Kč**
HD 1.2 GB	**6832,- Kč**
HD 1.6 GB	**7442,- Kč**
HD 2.1 GB	**7930,- Kč**
HD 2.5 GB	**8784,- Kč**

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

CD32 ProModule + FDD **8290,- Kč**
Box pro CD32. Ext. porty: par., ser. port, RGB, floppy, PC keyb., patice na FPU a SIMM

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

KARTY, PAMĚTI, FPU

Blizzard 1230-IV/50MHz **4990,- Kč**
68030, RAM 0, hodiny, patice na FPU a SCSI

Blizzard 1240T 040/40MHz **9990,- Kč**
68040, RAM 0, hodiny, patice na SCSI

Blizzard 1260-0/50MHz **16590,- Kč**
68060, RAM 0, hodiny, patice na SCSI

Blizzard SCSI Kit **3190,- Kč**
SCSI kit pro Blizzard 1230-IV, 1240T a 1260

Blizzard PPC 603e/160 ***15490,- Kč***
PowerPC 603e, RAM 0MB, patice 030

Bliz. PPC 603e/160 +030 ***17690,- Kč***

Blizzard PPC 603e+/200 ***20690,- Kč***
PowerPC 603e, RAM 0MB, patice 040/060

Bliz. PPC 603e+/200 +040 ***22990,- Kč***

Cyberstorm MKIII 060/50 **26990,- Kč**

Cyberstorm PPC 604e/200 **32990,- Kč**
Cyberstorm PPC 604e, patice na MC68060

PPC 604e/200 + 040/25 **34990,- Kč**

PPC 604e/200 + 060/50 **44990,- Kč**
Cyberstorm PPC 604e s procesorem 060/060

Elbox E1208 **1990,- Kč**
Paměťová karta pro A1200, 0-8 MB FAST RAM

MTec 68020 pro A500(+) **3990,- Kč**
68020, RAM 0, patice na FPU

RAM 4MB	**(*610,- Kč)**	**732,- Kč**
RAM 8MB	**(*1098,- Kč)**	**1220,- Kč**
RAM 16MB	**(*2318,- Kč)**	**2440,- Kč**
RAM 32MB	**(*4392,- Kč)**	**4636,- Kč**

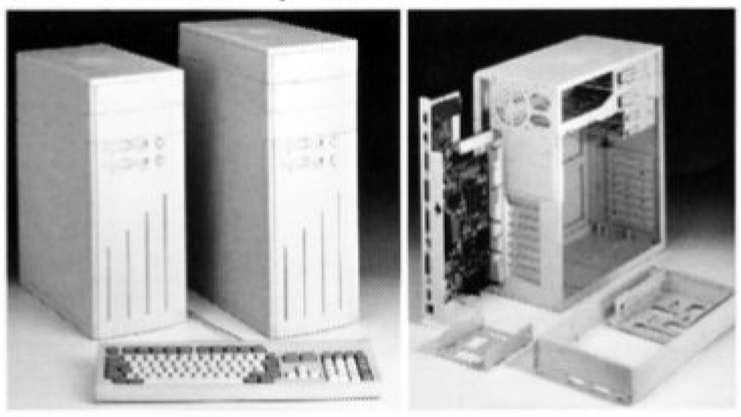
* ceny pamětí při koupi s kartou Blizzard či MTec

FPU 68882-33 MHz PLCC **1464,- Kč**

FPU 68882-50 MHz PGA **2196,- Kč**

A1200 INFINITIV TOWER

A1200 Infinitiv Tower **14490,- Kč**
Amiga 1200 Tower, FDD 3.5" DD, kabel 2.5" na 2x 3.5", zdroj 200w, ext. klávesnice



A1200 Tower + BUS Z1 **18990,- Kč**
Amiga 1200 Tower, 5x Zorro-II, 2x ISA, 2x PCI

A1200 Tower + BUS Z2 **19490,- Kč**
Amiga 1200 Tower, 5x Zorro-II, 2x ISA, 2x PCI, patice na SIMM

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

CASE INFINITIV TOWER

Infitiniv A1200 Tower **5490,- Kč**
Samotný case Tower, do kterého lze namontovat počítač A1200 (použijí se všechny díly)

MicroniK

Infinitiv A1200 Tower +Z1 **9990,- Kč**

Infinitiv A1200 Tower +Z2 **10490,- Kč**

Infinitiv A1200 Tower +Z3 **-**

Zdroj 200W **(*1400,- Kč) 1500,- Kč**
Zdroj pro Infinitiv tower

* cena při koupi s Infinitiv Towerem

Top case **790,- Kč**
Nástavba 5.25" na Infinitiv tower

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

MONITORY

Philips 8833-II + kabel **5990,- Kč**
14" barevný stereo RGB monitor

Monitor 14" + scandoubler **9990,- Kč**

Monitor 15" + scandoubler **13990,- Kč**

Monitor 17" + scandoubler **23990,- Kč**

AUDIO/VIDEO

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

CV64 3D ScanDoubler **3190,- Kč**
Scan doubler pro CyberVision 64/3D

CV64 3D MPEG **4990,- Kč**
MPEG modul pro CyberVision 64/3D

ProGen Plus **6990,- Kč**
Digitální genlock + generátor efektů

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

FG24 PCMCIA Interface **1190,- Kč**

Stereo sampler **1050,- Kč**

Scandoubler ext. **cca. 3500,- Kč**

VLab Motion **21990,- Kč**
Video digitizer a player realtime

Publishing ATLANTIDA

Čechova 4, 170 00 PRAHA 7
Telefon: 375754 13⁰⁰-17⁰⁰
Zázn./Fax: 378903

CENÍK PLATÍ OD 1. 12. 1997

EXPEDICE

Zboží vám zašleme obratem poštou na dobírku. Osobní odběr je možný mezi 13 až 17 hodinou (Po-Čt), 13 až 16 (Pá), v sobotu dle dohody.

ZÁRUKA

Záruční doba na zboží je min. 6 měsíců.

Prodej i na splátky

PŘÍSLUŠENSTVÍ

FaxModem 36600 **4392,- Kč**

CD-ROM 12x **3172,- Kč**
ATAPI osmirychlostní CD-ROM mechanika

CD-ROM 16x **3416,- Kč**
ATAPI šestnáctirychlostní CD-ROM mechanika

SOFTWARE AMIGA

HFU účetnictví 1.1 + jízdy **1575,- Kč**
Jednoduché účetnictví: peněžní deník, kniha pohledávek a závazků, fakturace, pokladní doklady, přiznání DPH, odpisy, kniha jízd

HFU účet. 1.1 + jízdy + sklad **2205,- Kč**

HFU jízdy 1.0 **300,- Kč**

HFU sklad 1.0 **1050,- Kč**

HFU jízdy + HFU sklad 1.0 **1260,- Kč**

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

BD Editor v2.0 **1450,- Kč**
Český textový editor s obrázky, tabulky a kontrolou pravopisu (RAM 1.5MB, HD nebo 2x FDD) - demoverze na APD 31

BD Manager 2.0 **350,- Kč**
Český diskový manager

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

OSTATNÍ

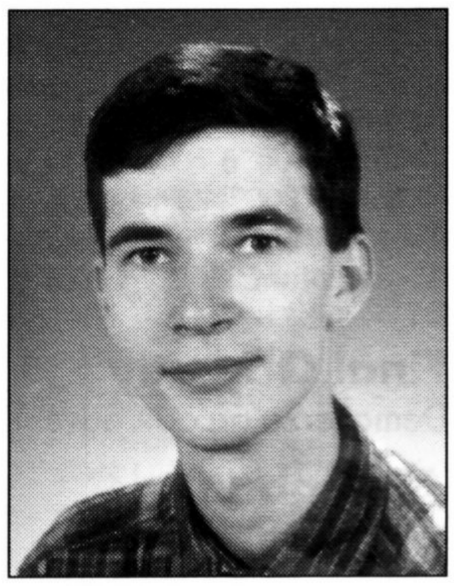
MegaMouse **549,- Kč**
2 tlač. myš 400 dpi pro všechny Amigy

MegaMouse Plus **585,- Kč**
3 tlač. myš 400 dpi pro všechny Amigy

Kabel RGB + cinch **250,- Kč**
Kabely k RGB monitorům

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

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



Vážení čtenáři,

rok se nám nachýlil ke konci, takže v rukou držíte právě poslední číslo AMIGA Review, které letos vychází. Jako každoročně svádí tento okamžik k nějakému shmutí, co se vlastně během posledních dvanácti měsíců stalo.

Nastal konec kolem dohadů, komu že to vlastně připadne společnost Amiga. Po skandálu se společností VISCorp a spoustě nabídek se jmény Quikpak, PIOS, Motorola, Phase5 atd. konečně 27. března 1997 společnost Gateway 2000 oznámila, že se stala vlastníkem AMIGA Technologies včetně veškerých patentů, ochranných známek a značek. Od té doby se událo několik ne nepodstatných změn. AMIGA Technologies byla přejmenována na AMIGA International a vzala si na svá bedra obchodní činnost kolem Amigy, Gateway 2000 založila vývojářskou společnost AMIGA Inc. a sama začíná pomalu do Amigy investovat další peníze. Snad na každé alespoň trochu důležitější Amiga-výstavě se objevil Petro Tyschtschenko (proslýchá se něco o tom, že by snad mohl být pozvaný i na příští ročník Video-Computer WorkShopu), sama AI finančně podporuje podobné dění kolem Amigy.

Konečně se také zhruba po roce netrpělivého čekání objevily první PowerPC karty, mnoho software začíná být překompilováváno na tyto nové procesory, Phase5 oznámila, že dokončuje vývoj grafické karty založené na čipu Permedia2, jež by měla být použitelná i pro PowerPCBlizzardy (tedy i pro „malé“ Amigy 1200), ohledně přechodu na PowerUp program se objevily také neshody mezi společností Phase5, jež PowerPC karty vyrábí, a společností Haage&Partner, jež vyvinula vlastní a údajně efektivnější softwarové řešení PowerUp programu a pojmenovala jej WarpUp.

Objevil se p.OS, alternativní operační systém od proDADu, možná bude už brzy dokončen AROS, volně šiřitelný operační systém kompatibilní s AmigaOS.

AMIGA International udělila během pár měsíců obrovské množství licencí na Amigu nejrůznějším firmám (stručný přehled najdete v rubrice AMIGA Review News), o konkrétních specifikacích Amiga-klonů vás průběžně informujeme, a tak ani toto číslo nebude výjimkou.

Na softwarovém nebi se objevilo také mnoho vlaštovek zvěstujících přinejmenším částečnou změnu k lepšímu. Nové verze známých balíku, jako je CygnusED 4.0, TurboCalc 5.0, PageStream 3.2, Imagine 6.0, TurboPrint 5.02, FinalWriter97, WordWorth 6, PersonalPaint 7.1... Vyrojilo se také několik emulátorů MacIntoshe, vedle známého ShapeShiftera to jsou Fusion, Emplant MAC, chcete-li pracovat na PC a přitom stále na Amize, můžete použít PC-Task nebo nový PCx...

I v Čechách (a na Slovensku) se něco málo děje. Objevila se nová verze BDEditoru, HF Účetnictví spolu s doplňkovými moduly, rychle se vyvíjející Převodník, který v současnosti postoupil k číslu 1.20, rozeběhla se i práce české sekce ATO, kde nyní existují katalogy i k takovým balíkům, jako jsou MUI, TurboCalc, IBrowse, Voyager...

Co se týče her, tak u Vulcanů prorazili Slováci se hrou The Strangers, pokračuje vývoj Testamentu, byla vydána Permonie, hra Sinuhed...

Je pravděpodobné, že jsem zapomněl na spoustu věcí, ale tento úvodník konec konců neměl být žádným detailním výčtem nýbrž pouhým zamyšlením nad tím, že se přeci jenom něco děje. To se také odrazilo i na nedávné výstavě v Kolíně nad Rýnem, ze které vám přinášíme obsáhlou reportáž. Z dalších článků bych vás rád upozornil na skoro-recenzi CyberStormuPPC a na recenzi PersonalPaintu a nového Directory Opusu s názvem Magellan.

Veselé vánoce a šťastný Nový rok!

Tomáš Benda

Tomáš Benda

Obsah 32

Listopad/Prosinec 97

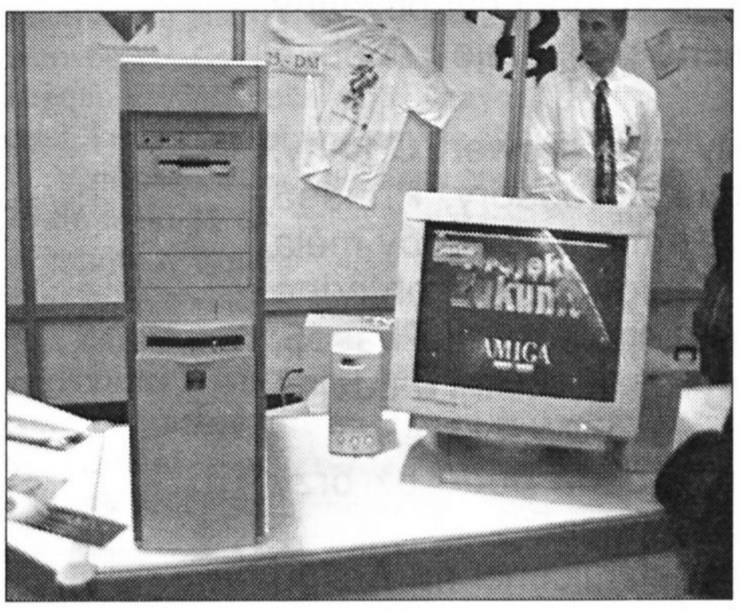
INFORMACE

5 AMIGA Review PD disk
Co naleznete na APD discích

5 AMIGA Review CVD
Co naleznete na coverdisku

6 AMIGA Review News
Co je nového ve světě Amigy

10 Computer '97
Reportáž z největší Amiga výstavy



HARDWARE

16 PowerPC vstupuje na scénu
První zkušenosti s kartou CyberStormPPC

19 Zip Drive ATAPI
Připojení IDE Zip mechaniky

SOFTWARE

20 Directory Opus 5.6 Magellan
Nová verze populárního správce souborů

21 AGA Experience 3
Recenze Cd disku

22 Aminet 21
Další pokračování PD serie

23 Záhady mystéria a taje
CD plné tajuplných informací

24 ClipHistory
Vylepšení clipboardu

26 Personal Paint 7.1
Nejnovější verze známého grafického programu

GRAFIKA

28 Hvězdy...
Jak vytvářej loga pro WWW

29 Jak vyzrát na antialias
Několik fíglů

29 Budoucnost 3D grafiky
Jakým směrem se bude dále vyvíjet program Imagine

30 Imaginace v Imagine
Jak vytvářet zajímavé efekty

SYSTEM

32 Grafické a efektové programy II.

32 Tisková programy na Amize

32 Přehrávače QuickTime a AVI animací
Srovnání celé řady programů

36 Řídící znaky v Shellu
Popis ANSI sekvencí

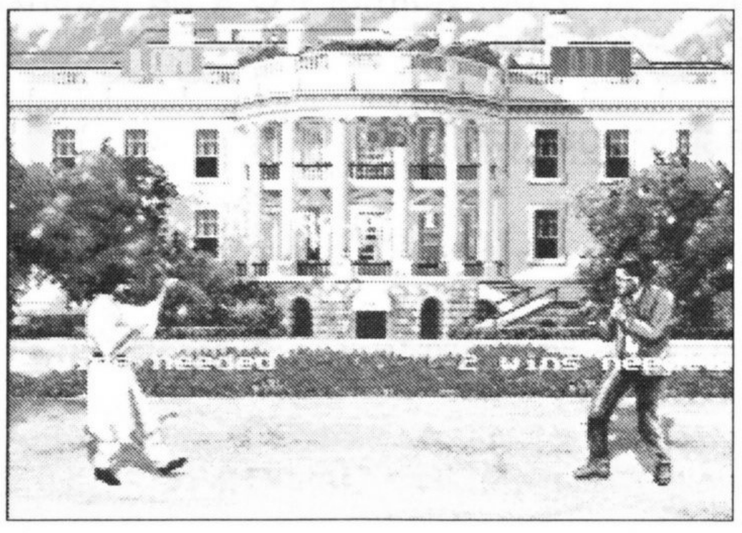
HRY

38 Úvodník

38 Letem světem

39 Tipy, triky, cheaty

40 Master Axe
Bojová hra



42 Final Odyssey
Demoverze arcade adventure

43 ASokoban
Logická hra

44 The Big Red Adventure
Druhá část návodu

46 Co nového u Sadeness Software

47 Klasika: Golden Axe

REDAKČNÍ RUBRIKA

48 Listárna

49 Soukromá inzerce

50 Předplatné

AMIGA REVIEW

Vydavatel:
Michal SUK
suk@amiga.cz

Šéfredaktor:
Tomáš BENDA tbenda@amiga.cz

Redakce a přispěvovatelé:

Luboš NĚMEC	lnemec@amiga.cz	(HW,SW)
Tomáš LEBR	lebr@amiga.cz	(HW,SW)
Jan HLAVATÝ	hlavaty@amiga.cz	(HW)
Ing. Pavel ČÍŽEK	cizek@amiga.cz	(SW)
Ing. Lenka ČÍŽKOVÁ	cizkova@amiga.cz	(SW)
Michal KÁRA	kara@amiga.cz	(SW)
Radim DEMEL		(SW)
Jan PETKOV		(SW, SYSTEM)
Boleslav BŘEZOVSKÝ		(SW, HUDBA)
Jan SKÝPALA		(SYSTEM)
Pavel KUNCL	kuncl@amiga.cz	(SW, GAME)
A. a R. KRÁL		(GAME)
Tomáš ZAJPT		(GAME)
Michal MACH		(GAME)
Jan KOMÁREK		(GAME)
Martin BACH		(GAME)
Michal NOVÁK		(GAME)
Jan KONEČNÝ		(GAME)

Titulní strana:
Jiří Podhorecký - GEORGE

Neprošlo jazykovou úpravou. Autoři zodpovídají za obsah a původnost článku. Nevyžádané rukopisy se nevracejí, redakce nezaručuje otištění.

© COPYRIGHT ATLANTIDA Publishing
Všechna práva vyhrazena. Žádná část nesmí být reprodukována nebo jinak šířena bez písemného svolení vydavatele.

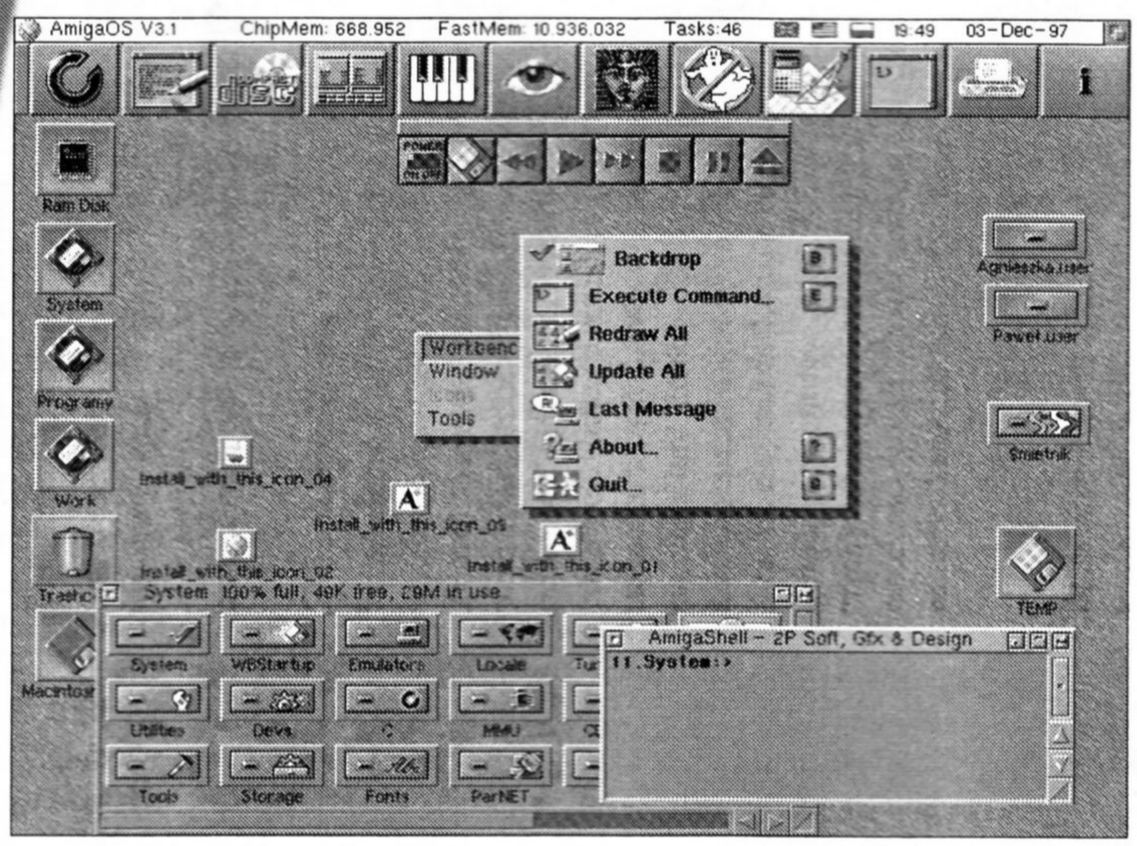
Sazba: ATLANTIDA DTP
Periodicita: měsíčník
Reg. značka: MK ČR 6824
ISSN 1211-1465

Distribuce: ATLANTIDA Publ., PNS a.s., Transpress a.s. a další
Cena: AR 39,- Kč (47,- SK)
AR+CVD 59,- Kč (64,- SK)

ATLANTIDA Publishing
Čechova 4
170 00 PRAHA 7
Tel: (02) 375754
Fax/Zázn.: (02) 378903
E-Mail: info@amiga.cz
Home Page: www.amiga.cz

Podávání novinových zásilek povolila Česká pošta, s.p. odštěpný závod Praha číslo jednací: nov 5162/95 ze dne 12. 5 1995.

AMIGA REVIEW PD DISK



BlacksEditor

Verze: 1.1a - M. Negri a spol.
Systém: OS 2.04 a výše
Typ: shareware

Programy jako CygnusED, GoldEd se staly na Amize téměř synonymem pro kvalitní ASCII resp. programátorské textové editory. Nuž a nyní jim v nejnovější verzi Blacks Editoru přichází zdatná konkurence. Velmi zajímavý program, mnoho užitečných funkcí, jednoduchá konfigurace i obsluha, široká podpora ARexxu....

WordConverter

Verze: 0.9.4 - Peter Drapich
Systém: OS 2.04 a výše
Typ: freeware

Pracujete střídavě na PC/Macintoshi a Amize? Znáte program Microsoft Word? Jistě, kdo by ho neznal a zřejmě mnoho z vás již bylo donuceno v něm něco tvořit. Nebo jenom potřebujete dokumenty v tomto formátu přečíst na Amize. Tak přesně k tomuto účelu byl stvořen program s všenapovídajícím názvem WordConverter. Vlastní program dokáže načít dokumenty Word (od nejnovějších 6.0, 7.0 resp. Word98 až po ty nejstarší Word for DOS včetně verzí pro MacOS), zobrazit a překonvertovat do Amigy do obyčejného ASCII textu, případně HTML nebo AmigaGuide. Dodávané ARexxové skripty pro PageStream 3 a CygnusEd umožní importovat „wordowské" dokumentu přímo. Skutečně užitečný nástroj, jenom je ještě nutné vyřešit otázku kódování a konverze české diakritiky. Tak něco takového na Amize docela chybělo, mnoha uživatelům to usnadní život. Velmi kladně lze hodnotit, že konvertor podporuje i nejnovější verze Wordu.

XAnim

Verze: 2.70.6.4 - Sauron
Systém: OS 2.04 a výše
Typ: freeware

Jeden z dnes nejdokonalejších multiformátových přehrávačů animací. Více uvnitř tohoto AR, kde se dočtete i o konkurenčních programech.

Amiga Logo

Verze: 1.16 - 2P
Systém: OS 2.04 a výše
Typ: freeware

Velmi jednoduchý a kratičký prográmek, který systémově šetrně přidá do horní lišty WB vámi zvolené logo Amigy. Viz obrázek výše.

ClipHistory

Verze: 2.4 - Magnus Holmgren
Systém: OS 2.04 a výše
Typ: freeware

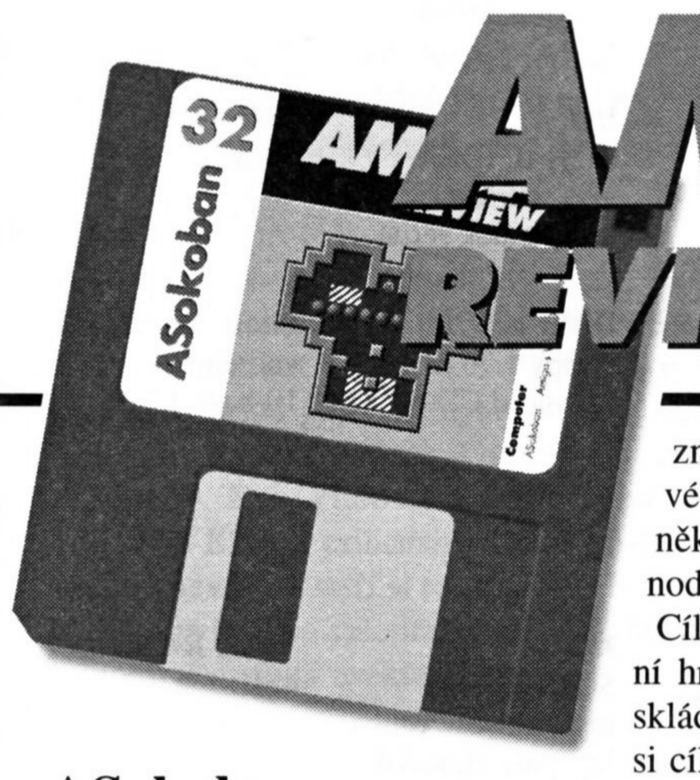
Historie pro clipboard, zobrazuje i další důležité informace. Více se o této užitečné komoditě dočtete uvnitř tohoto AMIGA Review.

MCP

Verze: 1.30 - Aliendesign
Systém: OS 2.04 a výše
Typ: shareware

Psát o této multikomoditě je snad zbytečné. Plná verze (nikoliv beta), mnoho nových funkcí, stále velmi zajímavá a populární utilita.

AMIGA REVIEW COVERDISK



ASokoban

Na dnešním coverdisku vám přinášíme hru, jež už je vlastně stařečkem. Sokoban existuje už spoustu let a na spoustě počítačových platforem, od PMD-85 přes PC až po Amigu, původně se snad jedná o hru z UNIXu. Jedná se o hru logickou, takže si můžete značně procvičit své myšlenkové obvody - počítejte s tím, že některé levely nejsou vůbec jednoduché.

Cíl hry je jednoduchý. Po spuštění hry se před vámi objeví level, skládající se ze zdí, kamenů a jakési cílové plošiny. Vy máte za úkol všechny kameny postrkováním před sebou dopravit na jejich konečnou pozici, onu cílovou plošinu. Opravdu se jedná pouze o strkání, nemůžete ho táhnout, ani rozbít... Zdá se vám to jednoduché? Na první pohled to tak opravdu vypadá, ale... Často se vám totiž stane, že pošoupnete kámen do místa, odkud už ho nikdy nevyšoupnete. Nebo si také zatarasíte vstup do cílové plošiny tak, že už tam žádný kámen nedopravíte...

Panáčkem se pohybujete pomocí kurzorových šipek, můžete také používat myš: kliknutím levého tlačítka se ihned postavička přemístí tam, kam jste ukázali (půjde-li to), na místo, kam jste kliknuli pravým tlačítkem myši se panáček pokusí dostrkat kámen (ale pozor, může ho strkat pouze jedním směrem. Chcete-li s kamenem zahnout, musíte kliknout postupně několikrát).

U hry se nachází několik adresářů s dalšími levely, takže obehrajíli se vám všechny, máte navíc možnost si je změnit či dokonce vytvořit zcela nové. Stejně tak si můžete určit, jaká grafika k levelům se má použít.

Disponujete-li počítačem se systémem 2.1 a vyšším, můžete použít český katalog, který je coverdisku přítomen. Samozřejmě se jedná o workbenchovou hru, takže celá hra je plně multitasková, navíc se grafika plně přizpůsobuje grafickému rozlišení, jaké máte nastaveno. Hra ke svému běhu vyžaduje jakoukoliv Amigu se systémem AmigaOS 2.0 a vyšší. Navíc potřebujete mít nainstalovaný ClassAct BOOPSI classes, z něhož potřebuje ASokoban ke svému běhu arexx.class (je umístěn stejně jako celý ASokoban i s doplňujícími levely a grafikou přímo na coverdisku). Ten stačí překopírovat do vašeho adresáře SYS:Classes a následně spustit vlastní hru.

Více informací najdete přímo v recenzi ASokobanu na straně 43 tohoto čísla AMIGA Review.

AMIGA NEWS REVIEW

AmigaOS v3.5

Proslýchá se, že na jaře 1998 uvolní Amiga International (po několika letech) další verzi Amiga OS, tentokráte s číslem 3.5. Bude se zřejmě jednat o verzi 3.1 s odtraněnými chybami, k dispozici by měla být spousta nových ovladačů, mírně změněné GUI (grafické uživatelské prostředí), verze 3.5 bude možná obsahovat i integrovaný WWW prohlížeč, podporustandardů NewIcons, MagicWb a AHI. Kapacita ROM se zvětší na 1 MB.

PowerPC klony Amigy

Řada klonů Amigy se rozrostla o další přírůstek - o americkou společnost Nova Sector. Potěšující v tomto případě je to, že se jedná zřejmě o první PowerPC Amiga klony vůbec - řady počítačů této firmy jsou založeny na bázi A4000T PowerPC, všechny jsou vybaveny

- základní deskou A4000 včetně Zorro-III a ISA slotů
- procesory Motorola 040/060 a PowerPC
- kvalitními paměťovými čipy
- vysokorychlostním SCSI-wide harddisky
- 24 bitovou grafickou kartou s 3D akcelerací
- možností rozšíření o PCI sloty

Nova Sector se záměrně rozhodla jít cestou výkonných PowerPC procesorů, neboť jsou rychlejší než ty nejrychlejší Pentium Pro čipy a jejich schopnosti nejlépe vyniknou v rychlých renderovacích a multitaskových prostředích, jež dnes mnohé aplikace potřebují. Stejně tak jsou všechny sestavy vybaveny operačním systémem Amiga OS v3.1, který je malý, rychlý a výkonný a zabezpečuje výborné multitskové možnosti.

Své výrobky (v současnosti se jedná o řady počítačů Alpha, Bravo a Nitro) bude dodávat s tříletou zárukou a protože Nova System je držitelem licence Amiga International a certifikátu „3Com development partner", budou produkty této firmy velice kvalitní.

Nova Sector se rozhodla jít cestou co nejnižších cen a srovnáme-li je s cenami jiných firem, zdá se, že je tomu skutečně tak. Na jaře roku 1998 hodlá Nova Sector začít prodávat notebook založený na procesoru 750 PowerPC taktovaneho na 300 MHz. Počítač by měl být vybaven 68K emulací a operačním systémem Amiga OS 3.5. Cena by se měla pohybovat kolem $2,500. Navíc tato společnost hodlá vyvinout vlastní NetworkComputer, jehož cena by měla být pod $300.

Bravo 1 PowerPC Workstation

Procesor/MHz	RAM	Hard Disk	I/O	Video RAM
PowerPC 604e/150MHz 68060/50mHz	32 MB EDO 12 MB Fast 2 MB Chip 46 MB celkem	1.6 GB EIDE	SCSI-II, IDE, myš, klávesnice, joy, paralel, serial	4MB
Video rozlišení	**Modem**	**Monitor**	**Disky**	**Sítový interface**
Max 1600x1200/16-bit 1280x1024/24-bit 3D akcelerace	33.6kbps US Robotics včetně Internet kitu	(volitelný)	floppy 1.76 MB	volitelný 10-base-T
Cena:	*2849 USD*			

Bravo 2 PowerPC Workstation

Procesor/MHz	RAM	Hard Disk	I/O	Video RAM
PowerPC 604e/180MHz 68060/50mHz	32 MB EDO 12 MB Fast 2 MB Chip 46 MB celkem	2.1 GB EIDE	SCSI-II, IDE, myš, klávesnice, joy, paralel, serial	4MB
Video rozlišení	**Modem**	**Monitor**	**Disky**	**Sítový interface**
Max 1600x1200/16-bit 1280x1024/24-bit 3D akcelerace	33.6kbps US Robotics včetně Internet kitu	(volitelný)	floppy 1.76 MB 12 Speed CD-ROM	volitelný 10-base-T
Cena:	*2999 USD*			

Bravo 3 PowerPC Workstation

Procesor/MHz	RAM	Hard Disk	I/O	Video RAM
PowerPC 604e/200MHz 68060/50mHz	32 MB EDO 12 MB Fast 2 MB Chip 46 MB celkem	4.5 GB EIDE	SCSI-II, IDE, myš, klávesnice, joy, paralel, serial	4MB
Video rozlišení	**Modem**	**Monitor**	**Disky**	**Sítový interface**
Max 1600x1200/16-bit 1280x1024/24-bit 3D akcelerace	33.6kbps US Robotics včetně Internet kitu	(volitelný)	floppy 1.76 MB 12 Speed CD-ROM	volitelný 10-base-T
Cena:	*3299 USD*			

Pozn.: Všechny počítače řady Bravo jsou dodávány s operačním systémem Amiga OS 3.1 a softwarovým balíkem obsahujícím DataStore 1.1, WordWorth 4SE, TurboCalc 3.5, Organizer 3.1 a dvě hry.

HFU sklad v1.0

V současné době je připraven k prodeji již dlouho avizovaný program HFU-sklad. Recenzi na beta verzi programu jste si mohli přečíst v Amiga Review číslo 25. Krátce si připomeneme základní funkce.

Nový program pracuje jako doplňkový modul programu HFU-účetnictví. Prostřednictvím tohoto produktu se vám dostane nástroje, který lze využít při mnoha běžných činnostech vedení účetní agendy. Jak již sám název napovídá, srdcem programu je evidence skladových položek, tj. zboží, materiálu, případně i činnost. Na základě dat, zadaních u jednotlivých položek, je možno sestavovat doklady o prodeji, resp. spotřebě. Zde program uživateli nabízí možnost prodeje maloobchodního, tzn. využití počítače jako pokladny při prodeji za hotové, rovněž tak i možnost prodeje velkoobchodního s vystavením dodacího listu resp. faktury. Samozřejmostí je možnost vystavení objednávek a následné přijetí zboží na sklad. Jak se již stalo standardem produktů HFU, i zde jsou tisky prováděny do externích tiskopisů, a to jak ASCII, tak i ve formátech editorů BDE, Word Worth a Final Writer.

Návod k programu HFU-sklad v1.0 naleznete na disku v souboru HFU-sklad.guide. Tištěný návod zde zatím není k dispozici. Program pro svůj chod vyžaduje OS2.0 a vyšší a 1MB RAM.

Alpha 1 PowerPC Workstation

Procesor/MHz	RAM	Hard Disk	I/O	Video RAM
PowerPC 604e/150MHz 68060/50mHz	32 MB EDO 12 MB Fast 2 MB Chip 46 MB celkem	2 GB SCSI-Wide	SCSI-II, IDE, myš, klávesnice, joy, paralel, serial	4MB
Video rozlišení	**Modem**	**Monitor**	**Disky**	**Sítový interface**
Max 1600x1200/16-bit 1280x1024/24-bit 3D akcelerace	33.6kbps US Robotics včetně Internet kitu	17“ Super VGA (volitelný)	20-pin SCSI, floppy 1.76 MB	volitelný 10-base-T
Cena:	*3799 USD*			

Alpha 2 PowerPC Workstation

Procesor/MHz	RAM	Hard Disk	I/O	Video RAM
PowerPC 604e/180MHz 68060/50mHz	64 MB EDO 12 MB Fast 2 MB Chip 78 MB celkem	4.5 GB SCSI-Wide	SCSI-II, IDE, myš, klávesnice, joy, paralel, serial	4MB
Video rozlišení	**Modem**	**Monitor**	**Disky**	**Sítový interface**
Max 1600x1200/16-bit 1280x1024/24-bit 3D akcelerace	33.6kbps US Robotics včetně Internet kitu	19“ Super VGA (volitelný) 100MB ZIP drive	20-pin SCSI, floppy 1.76 MB, interní	volitelný 10-base-T
Cena:	*4499 USD*			

Alpha 5 PowerPC Workstation

Procesor/MHz	RAM	Hard Disk	I/O	Video RAM
PowerPC 604e/200MHz 68060/50mHz	128 MB EDO 12 MB Fast 2 MB Chip 142 MB celkem	9.1 GB SCSI-Wide	SCSI-II, IDE, myš, klávesnice, joy, paralel, serial	4MB
Video rozlišení	**Modem**	**Monitor**	**Disky**	**Sítový interface**
Max 1600x1200/16-bit 1280x1024/24-bit 3D akcelerace	33.6kbps US Robotics včetně Internet kitu	19“ Super VGA (volitelný) 100MB ZIP drive	20-pin SCSI, floppy 1.76 MB, interní	volitelný 10-base-T
Cena:	*4999 USD*			

Pozn.: Všechny počítače řady Alpha jsou vybaveny softwarem Alladin 4D 5.0

Nitro PowerPC Video Workstation

Procesor/MHz	RAM	Hard Disk	I/O	Video RAM
PowerPC 604e/200MHz 68060/50mHz	128 MB EDO 12 MB Fast 2 MB Chip 142 MB celkem	9.1 GB SCSI-Wide	SCSI-II, IDE, myš, klávesnice, joy, paralel, serial	8MB
Video rozlišení	**Modem**	**Monitor**	**Disky**	**Sítový interface**
Max 1600x1200/24-bit 3D akcelerace	33.6kbps US Robotics včetně Internet kitu	21“ Super VGA (volitelný) 1GB JAZ drive,	20-pin SCSI, floppy 1.76 MB, interní CD-ROM	volitelný 10-base-T
Video Hardware:	Video Toaster 4.2			
Cena:	*7499 USD*			

Nitro Pro PowerPC Non-linear Video Workstation

Procesor/MHz	RAM	Hard Disk	I/O	Video RAM
PowerPC 604e/200MHz 68060/50mHz	128 MB EDO 12 MB Fast 2 MB Chip 142 MB celkem	2x 9GB SCSI-Wide pro video, 4.3 GB pro audio, 9 GB pro běžnou práci	SCSI-II, IDE, myš, klávesnice, joy, paralel, serial	8MB
Video rozlišení	**Modem**	**Monitor**	**Disky**	**Sítový interface**
Max 1600x1200/24-bit 3D akcelerace	33.6kbps US Robotics včetně Internet kitu	(volitelný)	20-pin SCSI, floppy 1.76 MB, interní 1GB JAZ drive, CD-ROM	volitelný 10-base-T
Video Hardware:	Video Toaster 4.2			
Non-lineární editor:	NewTek Flyer			
Cena:	*N/A*			

Pozn.: Řada počítačů Nitro je určena pro video profesionály, každý je dodáván s Video Toasterem, efektovým generátorem a klíčovačem a předinstalovaný 3D balík Lightwave 5.0.

Licence od AMIGA International

1. listopadu 1997 pronesl Petro Tyschtschenko na Midwest Amiga Exposition v Ohiu řeč, v níž se mj. stručně zmiňoval o firmě Gateway 2000, zopakoval některá notoricky známá zklínadla o podpoře Amigy ze strany této společnosti. Novinkou bylo oznámení o tom, že se opět bude prodávat A1200 Amiga Magic Pack, která by měla být k dispozici od prosince 1997, a to jak v PAL, tak v NTSC verzi. Její cena by měla o mnoho nižší, než bylo zvykem - AI tak chce nalákat nové zákazníky, předvést jim technologii Amigy a tím je získat i pro budocí produkty nesoucí tuto značku.

AMIGA International mezitím poskytuje obrovské spousty licencí, zde je jejich aktuální výčet:

Licence A1200:
Micronik (Germany)

Licence A4000:
Nova Sector (USA)

Licence Amiga OS 3.1:
Software Hut (USA)
Power Computing (UK)
Vesalia Computer (SRN)

Licence na softwarové aplikace:
Epic Marketing (UK) - Image 3.1 KS Rom
Cloanto (Itálie), na produkt Amiga forever

Licence na různé další výrobky:
Vidamus (Švédsko)
Robert Hamilton (USA)
Triple A (Francie)
Logica (Itálie)
Randomize (Kanada)
Amiga Plus (SRN)

Licence na hardware postavený na Amiga OS:
Index (UK), počítače Access
DCE GmbH, (SRN)
Quikpak (USA)

Licence na další distribuci:
Paxtron (USA)

A v nejbližší době se zřejmě uzavřou (a možná, že v této chvíli, kdy čtetetento článek, už uzavřeny jsou) kontrakty na následující licence:

Licence na A1200:
Elbox (Polsko)
Intrinsic (UK)
Professional Support Service (JAR)

Licence na hardware postavený na Amiga OS:
REC (USA) Čína/Evropa, na tzv. Wonder TV

Amiga Forever 1.0

„Amiga Forever 1.0 Preview Edition“, jak zní celý název, je CD s Amiga emulátorem, jejímž autorem je známá společnost Cloanto.

Vlastní cédéčko Amiga Forever 1.0 „Preview Edition“ obsahuje:

- Amiga Explorer 1.0 rozšíření pracovní plochy Windows, tj. možnost připojit Amigu k PC přes sériový kabel a následně přistupovat ke všem Amiga souborům přímo z pracovní plochy Windows.
- Exklusivní interview s Jay Miner, který je věnován vývoji počínaje vznikem původní Amigy a konče počítači a komunito.
- Amiga ROM a Workbenchové soubory od verze 1.0 do versze 3.0.
- UAE pro Windows a Fellow pro DOS Amiga emulátory.
- „MenuBox“ launcher sloužící ke snadnějšímu přístupu k emulačnímu softwaru, dokumentaci a instalačnímu softwaru.
- Personal Paint 7.1 a DirDiff 5.1 od Cloanto, předinstalované ve Work partitionu emulačního prostředí.
- Picasso 96 drivery pro Windows verzi UAE podporující paletu módů až do 256 barev, stejně jako true color.
- MSH file-system umožňující přístupovat počítačům Amiga k MS-DOS floppy diskům.
- DirectX verze 3a pro Windows 95 a Service Pack 3 pro Windows NT 4 (je vyžadován Windows verzí UAE, pokud nejsou již tyto, nebo vyšší verze instalovány).
- Amiga Interactive Guide od Gareth Knight, což je encykopedie Amiga technologie a historie.

Amiga Forever 1.0 „Preview Edition“ neobsahuje následující komponenty, ty jsou plánovány až ve finální verzi - Amiga Forever verze 2.0 (ta ještě není zcela dokončena a každému majiteli v1.0 bude umožněn upgrade na 2.0 za cenu nepřevyšující rozdíl mezi cenami obou produktů):

- Amiga Explorer podporující paralelní port a TCP/IP (Ethernet).
- Audio záznam rozhovoru s Jay Miner
- Dokumentaci pro pokročilé uživatele.
- Floppy disk s kopií přenosového softwaru používaného na straně počítačů Amiga-side (je také přítomen na CD-ROM).
- Další rozšíření Amiga Workbenche.
- VESA drivery (pro DOS verzi UAE a Fellow).
- 3D Amiga Boing sticker: kompletní řešení přeměny jakéhokoliv PC v Amigu.

Cena: 69,- DM

CygnusEd Professional 4

Známý a populární textový editor oslavuje už desáté výročí svého vzniku. U této příležitosti uvolnila německá distribuční společnost Schatztruhe jeho novou verze s pořadovým číslem 4.0. Ta obsahuje:

- mnoho rutin bylo přepsáno do assembleru, čímž se značně zvětšila už tak vysoká rychlost editoru (např. scrollování textu na A500 bylo snad rychlejší než T602 na Pentiu - nyní může údajně text scrollovat rychleji, než dokážete okem zaregistrovat, pochopitelně rychlost můžete ovlivňovat pomocí preferencí,
- všechny requestery Najdi/Nahraď nyní podporují escape sequence typu \n, \r atd.
- Najdi/Nahraď funkce si uchovávají historii,
- rychlé rutiny dovolují prohledávat text rychlostí přes 100 000 znaků za sekundu na procesorech 68000, na vyšších budou pochopitelně daleko rychlejší,
- počet úrovní funkce undo/redo je omezen pouze velikostí dostupné paměti,
- možnost zvýraznění závorek, komentářů stylu jazyka C a HTML tagů,
- zvýšil se limit omezující počet znaků na řádku - 32000 znaků,
- možnost vlkádat číselné položky i v binárním a hexadecimálním tvaru,
- pozice kursoru a další doplňující informace se mohou ukládat do ikony textu,
- grafický makro-editor,
- vylepšený ARexx interface s novými příkazy,
- podpora AppWindow a AppMenu (drag&drop),
- renovované uživatelské prostředí (font sensitive, možnost úpravy menu...),
- kompatibilita s CyberGraphX a Picasso96,
- revidovaná online dokcumentace, nyní obsahuje i kompletní popis ARexx interface a jeho příkazů,
- možnost více pohledů na soubor,
- přiložená pomůcka „Crash recovery tool“; jestliže systém spadne během editace textu, nemusíte o něj přijít,
- asynchronní tisk,
- speciální verze editoru pro jednotlivé typy procesorů,
- velikost editovatelného dokumentu závisí pouze na velikosti dostupné paměti

... a samozřejmě mnoho dalších drobností.

požadavky: Operační systém 2.04 nebo vyšší, doporučen je 1 MByte systémové paměti.

Cena: 69,- DM, v případě upgradu (je dostupný pouze pokud zašlete originální disketu s nižší verzí CEDu) pouze 39,- DM

Aminet doma

Chcete mít doma celý Aminet? Dnes už to není žádný problém! Právě totiž vychází kompletní Aminet Pack - celý Aminet na CD-ROM. V tomto balíku najdete více než 20 GB dat a softwaru ve více než 50 000 archívech na 20 CDčkách. Aminet Pack obsahuje v podstatě Aminet Sety 1, 2, 3, 4 & 5 a také jednotlivé Aminety 20 & 21, což je kompletní kolekce Aminetů na CD-ROM.

Některé z těchto CD-ROMů obsahují též speciální verze komerčních programů, pochopitelně s možností cenově atraktivního upgradu na nové verze. Celý balík stojí 199,- DM.

TurboCalc 5.0

Zřejmě nejlepší spreadsheet na Amize, TurboCalc, se objevil v zatím nejnovější verzi. Ta by měla obsahovat mnoho rozšíření oproti předešlým verzím, z nichžnamátkou vybíráme:

Outlining: Možnosti multi-levelové funkce Ukázat/Skrýt.
Skrze rozsáhlé možnosti zvýrazňování okrajů se povolí skrytí či naopak zobrazení celých řádků a/nebo sloupců pomocí jediné operace myší.

Database Filter: View filter.
Možnost jednoduchým způsobem zobrazit jen něktrá data bez nutnosti modifikace tabulky nebo databáze.

Excel 5/7 Import: Import nových fromátů Excel.
Turbocalc může nyní importovat soubory ve formátu Excel verze 5 a 7. Import nyní podporuje i mnohonásobné tabulky, orámování buněk tabulky a poznámky k nim a mnoho dalších formátovacích možností.

HTML-Export: Můžete exportovat tabulky jako HTML soubory pro WWW.

AutoCalculate: Jednoduchým označením bloku získáte výsledek výpočtu.
Součet buněk v označeném bloku je zobrazován ve stavové řádce. Nemusíte tedy vytvářet dočasné výpočetní formule.

Optimalizace Výšky/Šířky řádků/sloupců.
Automatické přizpůsobení rozměrů buňky jejímu obsahu

QuickFormat: Zajímavé možnosti jednoduchého formátování.
Pomocí kontextového menu můžete rychle a jednoduše fromátovat buňky tabulky.

Spousta nových a rozšířených funkcí a maker.

Clipboard: Jednoduchá výměna dat přes clipboard.
Clipboard je nyní podporován bez jakýchkoliv dalších příkazů. Značně se tím zjednodušuje výměna dat mezi různými programy (např. Wordworth)

Zjednodušený Import/Export Simplified.

Chart Toolbar: značné zjednodušení práce.

Zrychleno překleslování obrazovky.

Záporná čísla mohou být nyní reprezentována i jako (1) místo -1.

CD-ROM verze TurboCalcu 5.0 obsahuje podporu angličtiny, němčiny, francouzštiny a italštiny.

Cena: 199 DM (update 99 DM).

Kazeta VHS z Computer '97 za 200Kč

Počítače:

CO210	**AMIGA 1200 Classic**	↓ ☺ **9490**
CO300	**AMIGA 1200 Tower Infinitiv**	☺ **14490**
CO310	**AMIGA 1200 Tower Infinitiv + BUS1200 Z1**	☺ **18990**
CO320	**AMIGA 1200 Tower Infinitiv+ BUS1200 Z2**	☺ **19490**
CO330	AMIGA 1200 Tower Infinitiv + BUS1200 Z3	na dotaz
CO200	**AMIGA 1200 Magic**	☺ **11490**
CO220	**AMIGA 1200HD 170MB Magic + SCALA**	↓ ☺ **16990**
CO410	**AMIGA CD 32 + 7CD, 107 her**	↓ ☺ **4990**
CO900	AMIGA 4000T MicroniK bez CPU karty	54990

phase 5 Digital Products

RK166	**Blizzard 1230-IV - MC68030/50MHz**	☺ **4990**
RK175	**Blizzard 1240T/ERC - MC68040/40MHz**	☺ **9990**
RK170	**Blizzard 1260 - MC68060/50MHz**	☺ **16590**
RK190	Blizzard603e Power Board - PPC603e-160MHz	15490
RK191	Blizzard603e Power Board - PPC603e-160MHz + 030/50	17690
RK195	Blizzard603e Power Board - PPC603e-200MHz	20690
RK196	Blizzard603e Power Board - PPC603e-200MHz + 030/50	22890
RK200	Blizzard603e Power Board - PPC603e-250MHz	24490
RK201	Blizzard603e Power Board - PPC603e-250MHz + 030/50	26590
RK205	Blizzard603e+ Power Board - PPC603e-160MHz	15490
RK206	Blizzard603e+ Power Board - PPC603e-160MHz + 040/25	17890
RK208	Blizzard603e+ Power Board - PPC603e-160MHz + 060/50	28490
RK210	Blizzard603e+ Power Board - PPC603e-200MHz	20690
RK211	Blizzard603e+ Power Board - PPC603e-200MHz + 040/25	22990
RK211	Blizzard603e+ Power Board - PPC603e-200MHz + 060/50	33590
RK215	Blizzard603e+ Power Board - PPC603e-250MHz	24490
RK216	Blizzard603e+ Power Board - PPC603e-250MHz + 040/25	26790
RK218	Blizzard603e+ Power Board - PPC603e-250MHz + 060/50	37390
HC076	**Blizzard SCSI-Kit IV pro B1230-IV, B1240, B1260**	☺ **3190**
RK240	**Cyberstorm MK III 060/50 pro A4000**	☺ **26990**
HC110	**Cyberstorm Fast SCSI-II DMA Controller MK II**	☺ **3190**
RK255	**Cyberstorm PPC 604e-180**	☺ **28490**
RK255	**Cyberstorm PPC 604e-180 + 040/25**	☺ **30490**
RK258	**Cyberstorm PPC 604e-180 + 060/50**	☺ **40490**
RK260	**Cyberstorm PPC 604e-200**	☺ **32990**
RK260	**Cyberstorm PPC 604e-200 + 040/25**	☺ **34990**
RK263	**Cyberstorm PPC 604e-200 + 060/50**	☺ **44990**
GK510	**CyberVision64/3D 4MB VRAM**	☺ **7690**
GK530	**ScanDoubler proCyberVision64/3D**	☺ **3190**

Elbox - karty, turbokarty, towery

RK015	Elbox A-500/2 + hodiny pro A500, Garry adaptér	☺ 2190
RK020	**Elbox A-501 Plus - paměť pro A500+ 1MB**	↓ ☺ **1150**
RK320	Elbox 530 Turbo - pro A500/+, 68030/33, 1x SIMM, 1x FPU	☺ 3990
RK030	**Elbox A-601 - paměť pro A600 1MB + hodiny**	↓ ☺ **1590**
RK300	Apollo Turbo 630 - MC68030/40, 1x SIMM, 1x FPU PLCC	☺ 5390
RK305	Apollo Turbo 630 - MC68030/40 + FPU 68882, 1x SIMM	☺ 5990
RK060	Elbox E1200/4 - 4MB FAST RAM pro A1200 + hodiny	↓ ☺ 2290
RK080	**Elbox E1208 - 0-8MB FAST RAM pro A1200 + hodiny**	↓ ☺ **1990**
RK320	Elbox E1230/40 - 68030/40, 1x SIMM, 1x FPU PLCC	↓ ☺ 3990
RK325	Elbox E1230/40 - 68030/40 + 68882/40, 1x SIMM	☺ 4690
RK110	Apollo 1230/50MHz MKII - 68030/50, 2x SIMM, 1x FPU	☺ 5390
RK120	Apollo 1240/33MHz - 68040/33, 1-2x SIMM	☺ 8490
RK125	Apollo 1240/40MHz - 68040/40, 1-2x SIMM	☺ 10290
RK130	Apollo 1260/50MHz - 68060/50, 1-2x SIMM	☺ 17990
RK135	**Apollo 1260/66MHz - 68060/66, 1-2x SIMM**	☺ **20890**
HC080	Apollo SCSI-Kit pro A1230, 1240, 1260	☺ 2990
RK140	Apollo 4040/40MHz - 68040/40, 4x SIMM, 1x SCSI	☺ 13490
RK145	Apollo 4060/50MHz - 68060/50, 4x SIMM, 1x SCSI	☺ 22990
RK150	Apollo 4060/66MHz - 68060/66, 4x SIMM, 1x SCSI	☺ 26490
EL010	E/Box - tower pro A1200, plech	☺ 5490

Příslušenství pro CD32

JO110	**Competition Pro CD32 Joy Pad**	**799**
KN150	**Uživatelská příručka pro CD32**	**65**
CC030	**Plastikový kryt na CD32**	↓ ☺ **50**
CC050	**CD32 ProModule + disketová mechanika 3.5" DD**	↓ ☺ **8290**
KL010	Klávesnice pro CD32 ProModule	490

Diskety a CDR

DY050	**3.5" DD Basf Extra - 10ks**	↓ ☺ **130**
DY070	**3.5" DD Sony - 10ks**	↓ ☺ **130**
DY520	**3.5" DD Maxell - 10ks**	↓ ☺ **150**
DY700	**CDR médium Verbatim Datalife Plus - modré**	↓ ☺ **110**
DY900	3.5" Čistící disketa	60

RAM karty, turbokarty, SIMM a FPU

RK010	**A-501 - paměť pro A500, 512KB RAM + hodiny**	☺ **490**
PO130	**SIMM 4MB 72pin 70ns / 60ns**	↓ ☺ **550**
PO140	**SIMM 8MB 72pin 70ns / 60ns**	↓ ☺ **1050**
PO150	**SIMM 16MB 72pin 70ns / 60ns**	↓ ☺ **2290**
PO160	**SIMM 32MB 72pin 70ns / 60ns**	↓ ☺ **4390**
	* aktuální ceny SIMMů na dotaz! Denní změny ceny!	
FP050	**MC 68882/33MHz - pouzdro PLCC**	☺ **1490**
FP060	**MC 68882/50MHz - pouzdro PGA**	☺ **2190**

Literatura

KN005	**Textury - popis mat. textur Imagine 3.0 - 5.0**	☺ **250**
KN020	Maxiplan 1.9	↓ ☺ 80
KN030	Assembler 68000 + disketa	165
KN040	GFA Basic + disketa	250
KN050	**Uživatelská příručka pro A600**	↓ ☺ **90**
KN060	Uživatelská příručka pro A1200	↓ ☺ 90
KN080	**Amos Basic + disketa**	**210**
KN120	**Amiga Profi + disketa**	**299**
KN130	Amiga & pevné disky	79
KN140	**Deluxe Paint IV**	**299**
LD050	**Imagine Manuál - určeno pro A500 - A4000**	**150**

Micronik Tower

MI010	**A1200 Tower Infinitiv**	☺ **5490**
MI011	**A1200T Infinitiv + BUS1200 Z1**	☺ **9990**
MI012	A1200T Infinitiv + BUS1200 Z2	☺ 10490
MI013	A1200T Infinitiv + BUS1200 Z3	na dotaz
MI005	Videoslot adapter	☺ 790
MI030	Rámeček pro další zařízení 3.5" pro Infinitiv Tower	↓ ☺ 149
MI040	Top case - další patro pro Infinitiv Tower	↓ ☺ 690
MI045	PCMCIA adaptér	↓ ☺ 490
MI050	**PC Keyboard Interface**	**1200**
MIZD0	Zdroj 200W vč. konektorů pro Infinitiv Tower	1490
MIZD1	Zdroj 200W vč. konektorů pro Infinitiv Tower (jen s casem)	1399
MI400	**Classic A4000, 7x ZORRO-III, 5x ISA, 2x Video**	☺ **12990**
MI401	Zdroj 200W pro Classic A4000	2500
MI410	Classic A4000, 8x ZORRO-III, 3x ISA, 3x PCI, 2x Video	☺ 14990
MI110	**BUS1200 Z1 - 5x ZORRO-II, 4x ISA, video opt.**	↓ ☺ **5490**
MI120	**BUS1200 Z2 - 5x ZORRO-II, 4x ISA, video opt., 1x SIMM**	↓ ☺ **5990**
MI130	BUS1200 Z3 - 5x ZORRO-III, 3x ISA, video opt., SCSI-II	na dotaz

Audio a video produkty fy. Elsat

DI600	**Sampler Stereo HiFi 40-20000Hz**	↓ ☺ **990**
DI610	**Videdigitizér FG24 - S-VHS, realtime, 24 bitů, PSU**	↓ ☺ **3990**
DI620	FG24 PCMCIA Interface	↓ ☺ 1190
DI630	**Teletext Interface - česká verze**	↓ ☺ **1390**

Disketové jednotky

DJ010	**3.5"/880KB - externí DATALUX**	↓ ☺ **1790**
DJ030	**3.5"/880KB - interní CHINON**	↓ ☺ **1490**
DJ050	**3.5"/1.76MB - externí SONY**	☺ **3190**

Harddisky 3.5" IDE pro A600/1200

HD080	**Western Digital 1000MB EIDE**	↓ ☺ **5290**
HD085	**Western Digital 1200MB EIDE**	↓ ☺ **6290**
HD090	**Western Digital 1600MB EIDE**	↓ ☺ **6890**
HD095	**Western Digital 2000MB EIDE**	↓ ☺ **7990**
HD100	**Western Digital 2500MB EIDE**	☺ **8790**
HD105	**Western Digital 3100MB EIDE**	↓ ☺ **9290**
HD110	**Western Digital 4000MB EIDE**	↓ ☺ **11690**
HD115	**Western Digital 5100MB EIDE**	↓ ☺ **14590**
HD120	**Western Digital 6400MB EIDE**	↓ ☺ **15490**

* záruka 3 roky, instalace vč. kabelů 500Kč, SCSI HDD na dotaz

CD ROM jednotky pro A600/1200

CD040	**CD ROM Mitsumi FX400 4x ATAPI (instalace + 500Kč)**	↓ ☺ **1990**
CD080	**CD ROM Mitsumi FX800 8x ATAPI (instalace + 500Kč)**	↓ ☺ **2750**
CD090	**CD ROM Mitsumi FX140 16x ATAPI (instalace + 500Kč)**	☺ **3390**
CD095	**CD ROM Mitsumi FX240 24x ATAPI (instalace + 500Kč)**	☺ **3790**

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

Monitory

MO010	Monitor 14" LR, NI + scandoubler	9990
MO020	Monitor 15" LR, NI, digital + scandoubler	13990
MO030	Monitor 17" LR, NI. digital + scandoubler	23990

Myši a trackbally

MY035	**MegaMouse-E 300dpi - mikrospínače**	☺ **399**
MY020	**MegaMouse 400dpi - mikrospínače**	↓ ☺ **499**

Ostatní příslušenství

OS060	Plastikový kryt na A500/+	99
OS070	**Plastikový kryt na A600**	☺ **90**
OS080	**Plastikový kryt na A1200**	☺ **90**
OS110	Kickstart3.1 pro A500, 500+, A2000	↓ ☺ 2290
OS150	Kickstart3.1 pro A600	↓ ☺ 2290
OS130	Kickstart3.1 pro A4000	↓ ☺ 2790
OS140	Kickstart3.1 pro A1200	↓ ☺ 2790
KA010	**IDE kabel 2.5" - kabel pro připojení 2.5" harddisku**	↓ ☺ **290**
KA020	**SCART stereo - propojovací kabel Amigy - SCART**	☺ **299**
KA040	**VGA redukce pro připojení VGA monitoru**	☺ **390**
KA060	**Redukce 2.5" na 3.5" vč. nap. pro připojení 3.5" HDD**	☺ **480**
KA065	**Redukce 2.5" na 2x 3.5" pro připojení 2x 3.5" IDE**	↓ ☺ **550**
KA080	**Kabel pro připojení ATAPI CD ROM na 3.5" HDD**	☺ **480**
KA090	**Kabel SCSI-Kit-IV - 50pin PFL interní**	↓ ☺ **550**
CO060	Dataset pro C64	↓ ☺ 299
ZD020	**Zdroj Amiga - lehký**	↓ ☺ **890**

Náhradní díly - výběr

ND010	**Interface IO 8520**	**890**
ND020	**Kick ROM 1.3**	☺ **390**
ND030	Kick ROM 2.04	1290
ND040	Denise IO 8362	690
ND050	Big Agnus IO 8372A	1490
ND070	Hires Denise IO 8373	1280
ND080	**Motorola 68000/8MHz**	☺ **490**
ND090	**Gary IO 5719**	☺ **490**
ND100	Paula IO 8364	890

* aktuální ceny a další ND Vám sdělíme na dotaz!

Tablety a scanery Amiga

MI220	**OmniPen 606S - aktívní plocha 152x152mm**	☺ **3990**
SC020	**AlphaScan800 - ruční scaner pro Amigu**	↓ ☺ **4490**

Amiga I/O rozšíření:

IO010	MultiFaceCard3 - pro A2/3/4000, 2x ser. a 1x par. port	☺ 2990
IO060	**Paralelní síť 3m - síť pro dvě Amigy přes paralelní port**	☺ **390**

Macro System

DI080	**V-Lab Motion - video digitizer a player realtime**	↓ ☺ **21990**
SO730	MovieShop F/X DISK 1	1390
SO740	MovieShop F/X DISK 2 + Titler	2690
SO741	MovieShop F/X DISK 3	3490
SO742	MovieShop F/X DISK 4	2390
SO743	MovieShop F/X DISK 5	2390
SO744	MovieShop F/X DISK 6	2390
SO745	MovieShop F/X DISK 7	2390
DI200	**DRACO 060, 4MB, Altais 4MB VRAM, CD-ROM 4x, * FAST SCSI-II, MC68060/50MHz - speciální počítač pro spracování audiovideo aplikací v reálném čase**	↓ ☺ **129900**
DI210	**Draco Motion - speciální verze pro DRACO**	☺ **55990**

* na vyžádání Vám rádi zašleme podrobné informační materiály

Casablanca

DI235	**Casablanca + HDD 3.2GB**	☺ **87990**
DI240	**Casablanca + HDD 4.3GB**	☺ **90990**
DI245	**Casablanca + HDD 6.4GB**	☺ **97990**
DI250	**Casablanca + HDD 9.1GB**	☺ **133990**
DI260	**Casablanca + HDD 23GB**	☺ **209990**
DI236	**Casablanca-RA + HDD 3.2GB**	☺ **105990**
DI241	**Casablanca-RA + HDD 4.3GB**	☺ **108990**
DI246	**Casablanca-RA + HDD 6.4GB**	☺ **116990**
DI251	**Casablanca-RA + HDD 9.1GB**	☺ **152990**
DI261	**Casablanca-RA + HDD 23GB**	☺ **229990**
DI229	**Casablanca Bluebox Effect Disk**	**3490**
DI230	**Casablanca Effect Disk 1-4** (cena za 1 disk)	**2490**
DI231	**Casablanca Font Disk 1-4** (cena za 1 disk)	**1490**
KL010	**Klávesnice pro Casablancu**	**690**

* na vyžádání Vám rádi zašleme podrobné informační materiály

Village Tronic

GK020	**PICASSO II 2MB Z-II**	↓ ☺ **5490**
GK030	**PICASSO IV 4MB + ScanDoubler, Z-II a Z-III**	↓ ☺ **14490**
IO040	**Ariadne - ethernet karta pro A2/3/4000, dva par. porty**	**7990**

Software FreeWare pro Amigu

FD010	**Herní balík 1 - 30 - hry OS2.0 + 1MB RAM** (cena za 1 disk)	**49**
SO020	**Fish katalog - disketa se seznamem Fish disků č. 1-999**	**30**
	* jednotlivé Fishdisky od 1 do 1000 v prodeji za 30Kč	
SO050	ACE - Basic Compiler	79

Joysticky:

JO010	**SV 119 Junior**	**170**
JO020	**SV 121 Quickjoy I Turbo**	**230**
JO040	**SV 123 Supercharger**	**340**
JO050	**SV 124 Quickjoy II Turbo**	**299**
JO095	**QS 131 Apache 1**	**310**

Software pro Amigu

SO115	**CZ Lokalizace v1.0 pro Amiga 1200/4000 Magic**	**290**
SO150	Němčina - výukový program, zkoušení, přidávání slovíček	200
SO180	Trap Fax - program který vysílá a přijímá faxové zprávy	2290
SO330	**Repro Studio Universal - retušovací program**	↓ ☺ **3990**
SO440	České vektorové fonty - cca 10 fontů/disketa	250
SO451	SCALA IC500	80990
SO461	SCALA PL500 Player	28990
SO550	CanDo v2.5 PAL - interaktivní vývojové prostředí	2990
SO561	**DirectoryOPUS 5 - MAGELLAN**	**2390**
SO570	EDGE - kvalitní textový editor	1290
SO595	Lightwave 3D v5.0	41990
SO738	**Monument Designer 3.0 Pro**	**9990**
SO650	Adorage2.0 AGA	3990
SO660	Clarissa2.0 AGA	3990
SO670	Clarissa Professional 3.0	9290

Služby

- provádíme **kompletní servis** A500 - A4000, CD32 a CDTV
- **zálohování dat** na CD ROM z harddisků Amiga i PC typů IDE i SCSI a MO Amiga a PC disků 230MB od 500Kč
- **zálohování CD ROM** (kopie CD ROM) již od 500Kč
- **instalace** HDD a CD ROM
- **výroba prezentačních skriptů** do SCALA MM400 a IC500
- **poradenská činnost** v oblasti Amiga a video
- **vybavování kabelových televizí** výpočetní technikou a sw
- **vybavování videostudií** pro nelineární střih na počítačích AMIGA 1200T, AMIGA 4000T, DraCo 040, DraCo 060 a Casablanca
- **prodej na splátky** na zboží od 4000,- Kč včetně DPH

Informace

- otevírací doba prodejny **Po - Pá** 8^{30}-17^{00}, **So** 9^{00}-12^{00}
- aktuální ceníky najdete na naší www stránce
- široký sortiment CD ROM disků za super ceny, viz druhý inzerát
- široký sortiment her na CD32, katalog zasíláme zdarma
- kompletní ceník hardware a software zasíláme zdarma na vyžádání
- záruka na všechno zboží minimálně 6 měsíců, na HDD 3 roky
- objednat zboží lze telefonicky, písemně, faxem, e-mailem a na www
- na objednávce vždy uvádějte katalogové číslo pro urychlení expedice
- objednané zboží zasíláme i na dobírku prostřednictvím naší expedice
- hledáme další smluvní prodejce pro určité regiony, nabízíme nejširší sortiment zboží, rychlé dodávky, spolehlivost, inzerce, konkurenční ceny

Zásilková služba pro Slovensko

- základní informace na telefonu 00420-69-681 04 18, sl. Kubečková
- cena v SK = cena v Kč x 1.1 - 1.2 dle aktuálního kurzu
- zboží je zasíláno na dobírku z území SR

Ceny v tomto inzerátu jsou včetně DPH platné ke dni 5.12.97 a počítané při kurzu 19.60 za 1DM, aktuální ceny Vám rádi sdělíme.

javosoft®
COMPUTER

Centrála: prodejna, zásilková služba, servis, velkoobchod

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

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

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

Computer '97

Pokud jste někde slyšeli, že ze všeho nejhorší jsou na světě trpaslíci, tak tomu klidně přestaňte věřit, protože ze všeho nejhorší je napsat nějakou solidní reportáž z události, které jste se osobně vůbec nezúčastnili, třebaže jste to původně měli v plánu. No a to je přesně můj případ - výstavy jsem se osobně nezúčastnil. Ono domlouvat si cestu do Německa se svými „virtuálními“ kolegy na Internetu skrze IRC (Internet relay chat) ještě asi nějakou dobu nebude to pravé kafe. Ale virtualita, vážení, to vám na druhou stranu není až zase tak špatná věc. A jak jinak vám mám při své absenci na této bezesporu úspěšné amigácké show sdělit její obsah než virtuálně. Takže se hezky usaďte do nějakého pohodlného křesla, protože začínáme. Váš dech se začíná zpomalovat, vaše víčka se stávají čím dál tím těžší a vy pomalu upadáte do hlubokého spánku, abyste po chvíli mohli procitnout v bájné zemi s názvem Amiland, a sledovat každodenní život jednoho srdcem i duší amigisty. A tak, staniž se - je pátek 14. 11. 1997, den jako každý jiný, ne však pro amigisty v bájné zemi Amilandu...

Crrr, ha, jsem probuzen - Tenhle budík by už měl vážně někdo vyhodit. Běžně po takovémto probuzení hledám jakoukoliv omluvu pro to, abych mohl ještě chvíli strávit v posteli, tentokrát však nemám žádný důvod se nějak zdržovat, a ačkoliv by se to mohlo zdát absurdní, už se docela těším do práce, protože tam mám své pécéčko a na něm ošklivé káčátko Windows. Teda ne že bych se zrovna nějak těšil na „okna“, to jen na ploše s podkladem Workbenche hledám ikonu Netscape Navigatoru a pochybeným double-clickem se připojuji k Internetu. Než naběhne Netscape, mám čas se zamyslet, a tak mi v koutku duše svitne naděje, že se snad Amiga International (AI) v čele s velkým Peterem uráčila alespoň jednou ve své historii překvapit, a zveřejní v den očekávaného „velkého prohlášení“ své budoucí plány na své webovské stránce. Když už se Windows konečně uráčily doswapovat, prohlížím si zběžně došlou poštu z konference ICOA, no a je mi více než jasné, že je čas se vrátit zpět do reality. Pokud by totiž na stránce AI mělo čekat ono vytoužené prohlášení, již by se o tom dávno diskutovalo právě na konferenci ICOA. A tak s klidným svědomím upouštím od návštěvy stránky AI a raději se rovnou přesouvám na vlastní stránku výstavy Computer 97.

Co uvidíme?

A hele, tak se mi zdá, že v celém Německu asi nemají amigistu, který by solidně uměl anglicky. No řeknu vám, není nic horšího, než umět německy sotva pozdravit a narazit na stránku, kde jsou v angličtině snad jen názvy produktů. Můj zájem o programovou náplň výstavy však převyšuje snad vrozenou nevraživost vůči německému jazyku a snažím se za každou cenu rozlousknout, co a kým bude nebo by mělo být v Kolíně předvedeno. Takže vzhledem k možným nepřesnostem jen stručně:

Oberland Computer by měl předvést v HW oblasti především nový tower s názvem O/BOX/PPC založený na bázi PowerUp, v oblasti software pak Reflections 4.1 a WildFire, tentokrát ve verzi pro PowerPC (PPC).

Micronik Computer, tak tady je to celkem jasné, to bude celá řada towerů Infinitiv.

U Schatztruhe GmBH je zde zmínka o produktech jako Directory Opus Magellan, Wordworth 7, TurboCalc 5, Cygnus ED, ale i jiných produktech na CD-ROM, zřejmě se bude jednat o Aminet.

Village Tronic je očekáván s grafickou kartou Picasso IV, která by měla zvládnout 1280 x 1024 bodů v 16.7 mil. barvách.

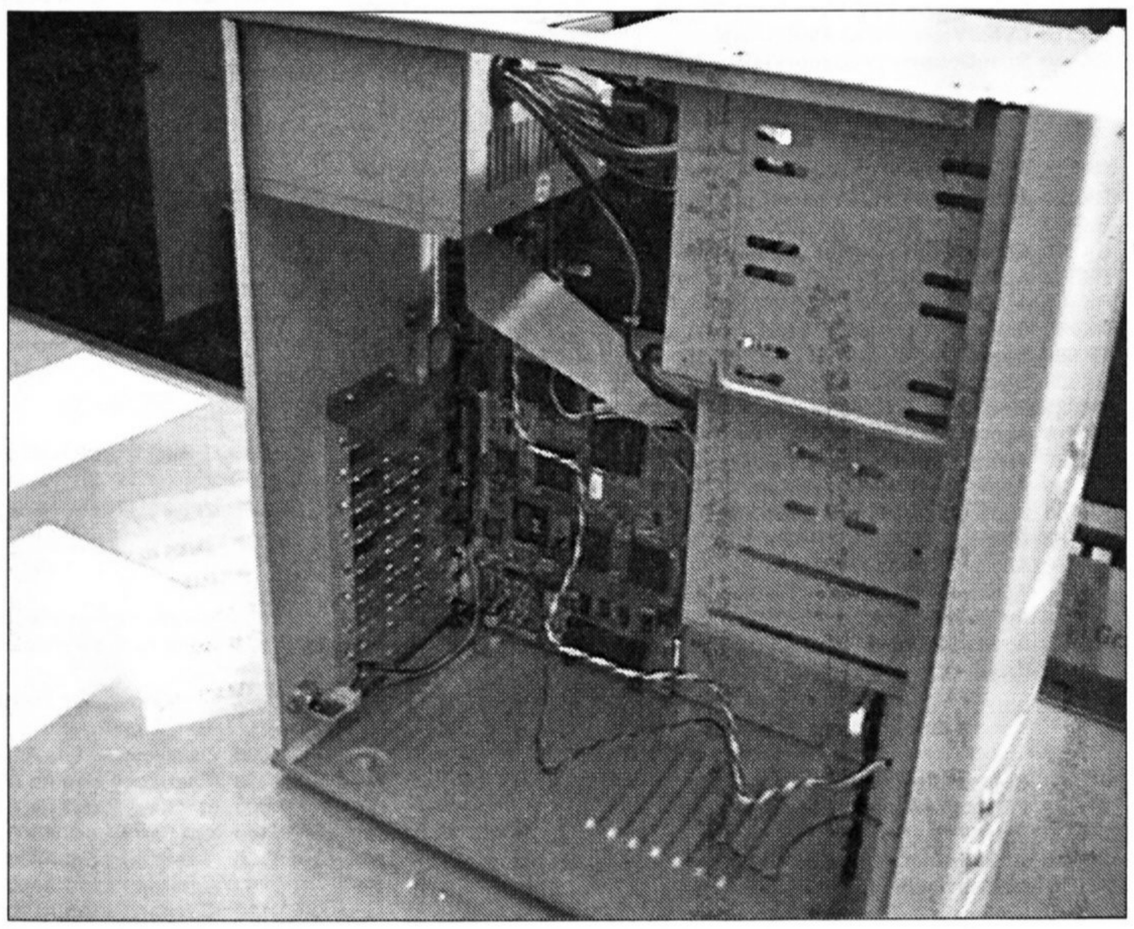
RBM Computertechnik by měl nabídnout řadu towerů s názvem TowerHawk II, z oblasti software pak ScanQuix s novými funkcemi pro automatickou korekci barev a interpolaci, dále pak FaxQuix a Photocopy Pro.

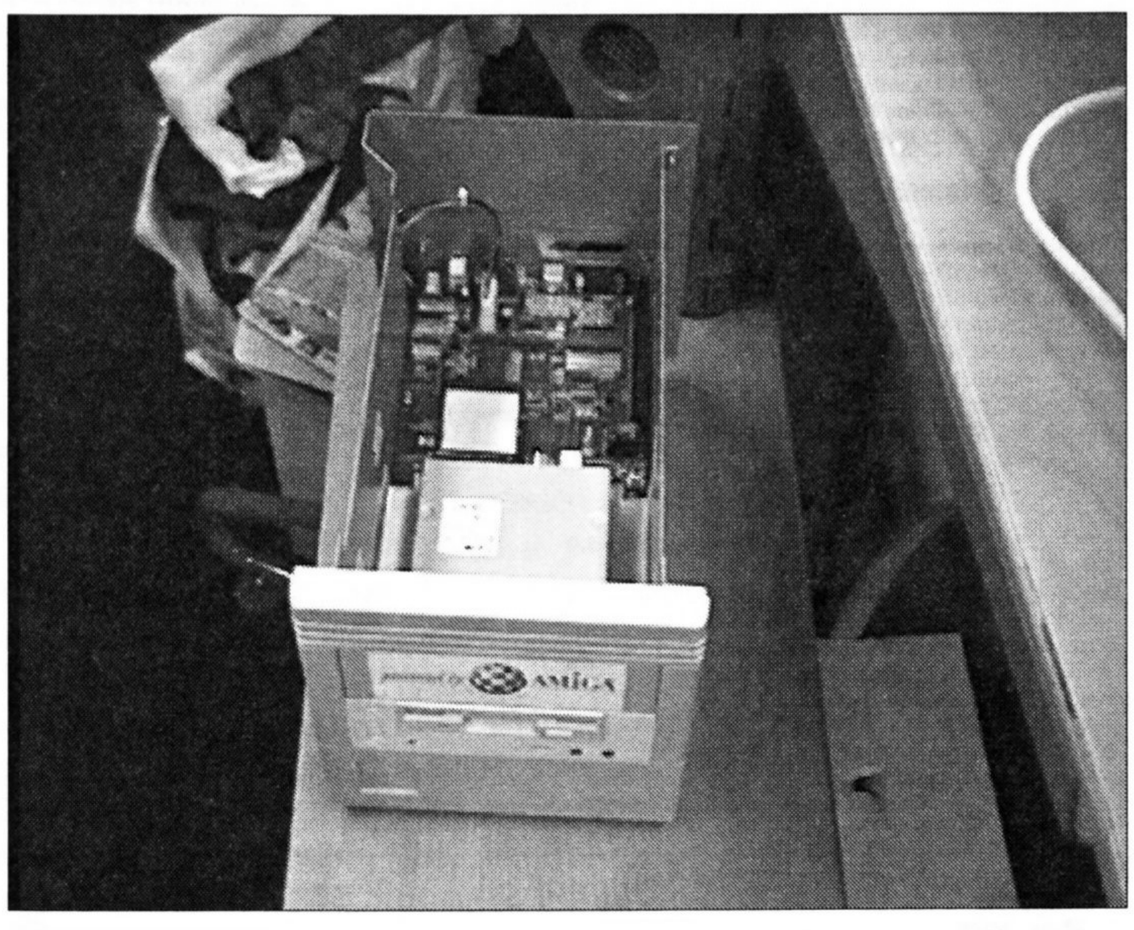
Firma R2B2 je zřejmě menšího kalibru a bude nabízet spíše doplňkový hardware jako zip-drive, disketové mechaniky, harddisky, apod.

Titan-Computer by měl představit Art Studio 3.0 PPC, Elastic Dreams PPC a BurnIt 2.0.

ProDAD se bude zřejmě snažit napravit reputaci se svým operačním systémem p.OS.

ACT by měla být novou společností, která přinese našim Amigám





novou 16bitovou zvukovou kartu s názvem Prelude.

Irsee Soft, tak to je TurboPrint Professional a Picture Manager.

Eagle Computer, naši malí revolucionáři. A co že má být tou revolucí? TransAm od firmy Pios, včetně Siamese Systems. Hmm, uvidíme.

A samozřejmě nemůžeme nakonec opomenout Amiga International se svými 180 čtverečními metry výstavní plochy, a pokud to nějak dobře chápu, někde kolem by měly vystavovat firmy Cloanto, Haage&Partner, Phase5, Nova Design, Vulcan Software, HiQ Limited a Index Information ltd.

Také jste zvědaví, co jednotlivé firmy předvedou, popřípadě nepředvedou, a na kolik dodrží své sliby? Jenže máme teprve poledne a není nejdůležitější částí pátečního dne výstavy vývojářská konference, která by nám měla přinést již dříve avizované „BIG NEWS“? Jistěže ano, jenže do Německa je to momentálně pěkně daleko, a TV Nova asi u toho nebude, ledaže by tam někoho připravili o život. A tak přicházíme s jiným řešením a společně s několika kolegy zřizujeme na IRC kanál s příhodným názvem #cp97. Myšlenka se okamžitě ujímá, a tento kanál je brzy obsazen v průměru dvaceti amigisty. Vedou se zde živé diskuse o možném budoucím hardware a operačním systému Amigy a více méně všichni relaxují a čekají, až se ručička na hodinách přesune k 19. hodině - době začátku vývojářské konference.

DevCon

Vývojářská konference samozřejmě probíhá „za oponou“ a mohou se jí zúčastnit jen předem pozvaní jedinci. Všichni na IRC samozřejmě s netrpělivostí očekáváme, až se zde objeví někdo, kdo se osobně této konference zúčastnil. A tak se také stalo. Jenže co to? No to snad ne - šok, stres, pocit zmaru a beznaděje, krize identity - žádné „BIG NEWS“ se nekoná. První návštěvníci kolínské show jsou zde a jsou okamžitě zavalení celou řadou dotazů. Odstupuji od klávesnice, abych alespoň stíhal registrovat vše, co se děje na monitoru, a jen tak mě napadá věta, kterou by zřejmě vyřkl dobrý voják Švejk, kdyby byl býval byl amigistou - „Tak nám v Kolíně opět nic nového neřekli...“.

Jenže proč mám pořád pocit, že zde všichni nějak hýří optimismem? No, raději uposlechnu doporučení návštěvníků kolínské show a počkám si až do rána, než si to hezky všechno utřídí a postoupí na konferenci comp.sys.amiga.misc, jak nám přislíbili. V průběhu noci se ještě asi dvakrát vracím na tento kanál, ale v podstatě jsou zde k dispozici pořád tytéž informace a jen několik Američanů zřejmě nedokáže pochopit, že existuje nějaké časové pásmo, a strašně se diví, když jim asi po pěti minutách internetovským slangem sděluji: „Bye guyZzz, gotta sleep!“...

Je ráno. Naštěstí se mé pracovní PC nachází ihned za postelí, takže se nemusím zdržovat nesmyslnou činností, kterou po brzkém probuzení bezesporu vylézání z postele je, a rovnou mačkám vypínač, načež máti poněkud ironicky poznamená, zdali by nebylo pro chudáka počítače lepší, kdyby se vůbec nevypínal. No, možná by to „woknům“ skutečně prospělo. Po připojení k internetu spěchám rovnou do konference comp.sys.amiga.misc, abych se přesvědčil, zdali „virtuální“ kolegové z předešlého dne dostáli svým slibům.

Ano, výborně, je to tady, konečně první ucelenější informace. Protože je zde však takovýchto příspěvků více, vybírám ten nejsolidnější, protože jinak se informace převážně více či méně opakují. Takže co nám prozradí mr. Jeroen T. Vermeulen?

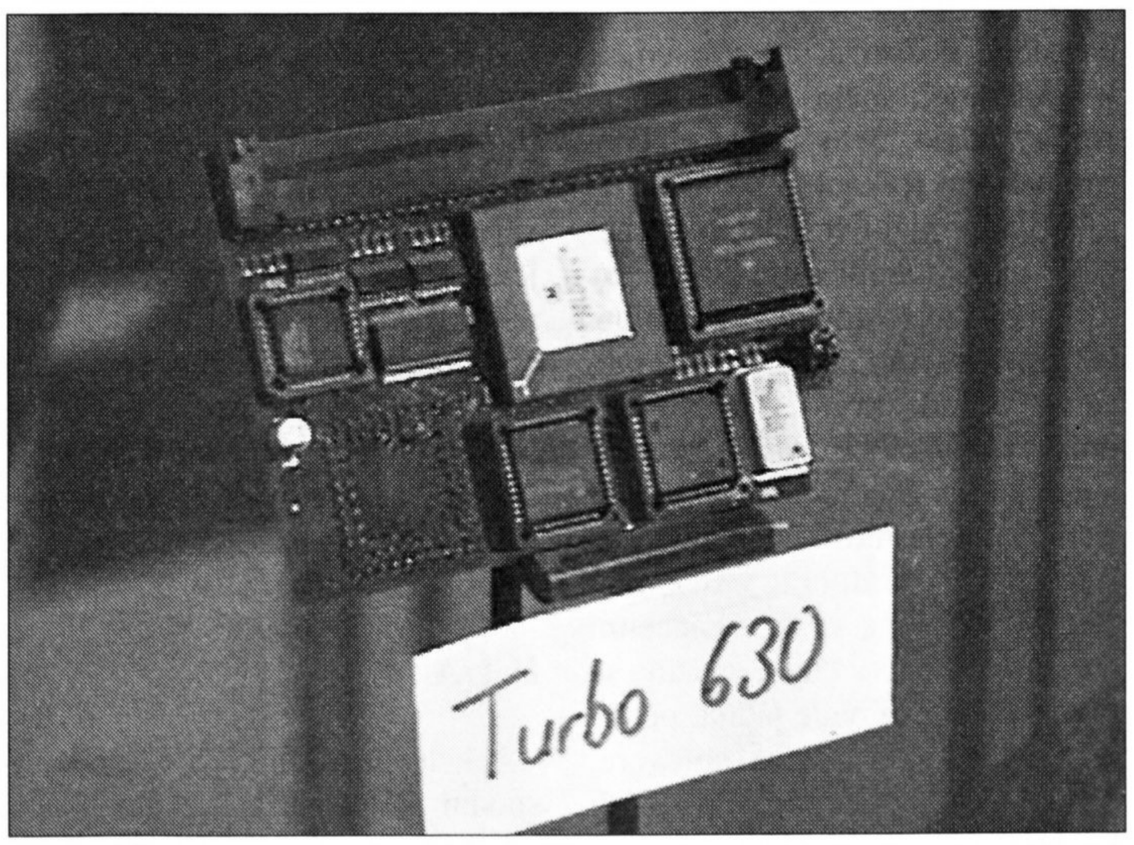
„Nazdar všichni!

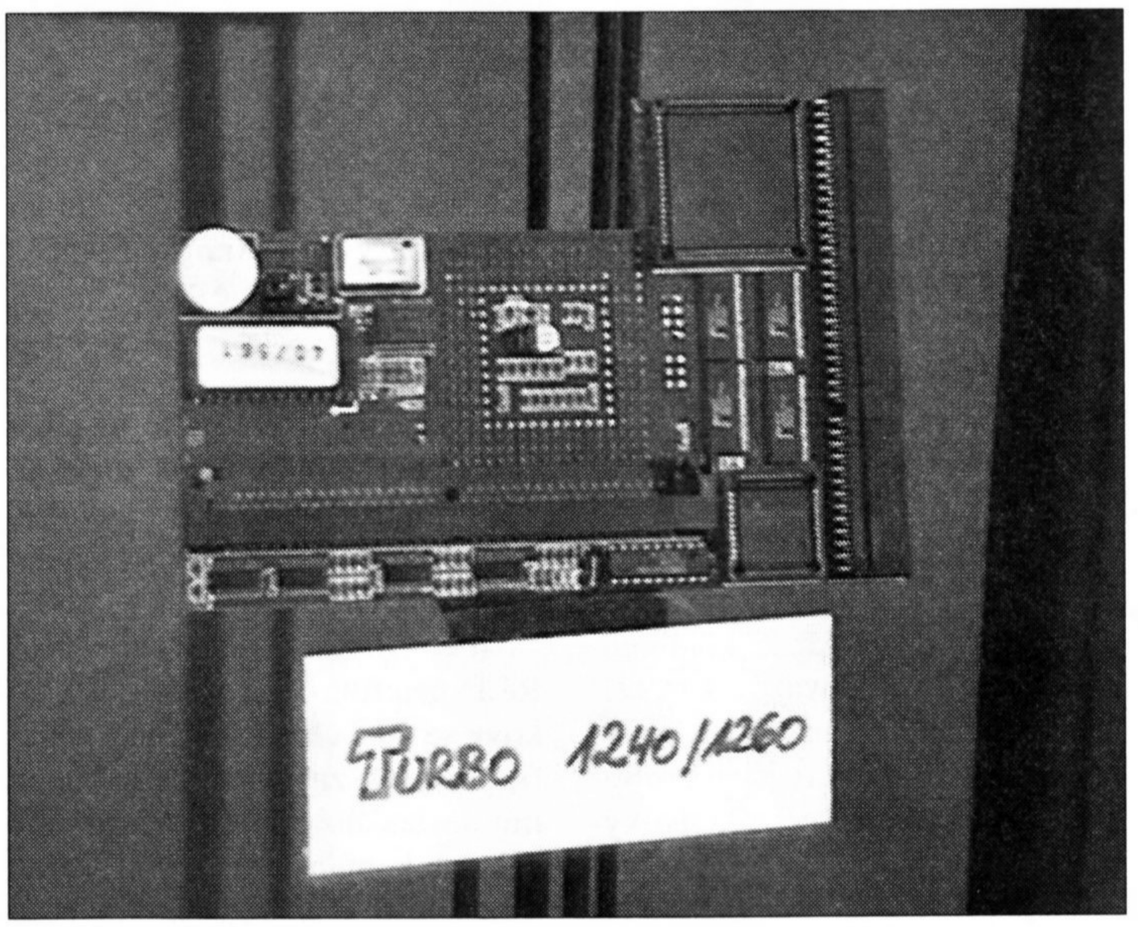
byl jsem osobně přítomen na vývojářské konferenci, ale hned na úvod musím říci, že tam bylo tolik informací, že jsem si je stejně všechny dopodrobna nezapamatoval, a přestože jsem si dělal poznámky stejně jako všichni ostatní, je docela možné, že nebudou na 100% přesné. Takže nyní v několika hlavních bodech, které nejsou nijak dále obsahově setříděny:

AI jedná se společností REC (Wonder TV A6000, nebo jakže se to jmenuje). Vypadá to, že mezi těmito společnostmi již více není žádný problém, zřejmě šlo v jejich sporu jen o to, že si Gateway 2000 (GW2K) potřebovala jen ujasnit svá vlastnická práva.

Poté co Jeff Schindler shlédl Heynieho Deathbed Vigil video, hovořil osobně s RJ Micalem, byl velmi nadšen a ocenil přístup a nasazení bývalých vývojářů Amigy.

Tedd Waitt, CEO GW2K, skutečně stojí o to, aby byla AInc. nezávislou společností.





AInc. bude mít na starost vývoj, ne však vlastní výrobu produktů. Chtějí vypracovat široce dostupnou standardní technologii pro produkty zaměřené na konkrétní účely. Představili celou škálu oblastí možného použití intelektuálního vlastnictví Amigy. Některé z těchto oblastí mohou samozřejmě vyžadovat použití rozdílných referenčních platforem s různě zpracovaným GUI, apod.

Padla zde rovněž zmínka o možném využití přímého tlaku GW2K na různé softwarové firmy, protože přestože se AI zajisté hodně snaží, některé z větších společností, jako je například Epson, by mohly společnost rozměru AI ignorovat.

Byly zde znovu přehodnoceny klady a zápory Amigy a řada z těchto bodů byla zařazena na přední místa v seznamu položek, kterými je se třeba vážně zabývat.

V roli poradců by měly působit následující osoby: Carl Sassenrath, RJ Mical, Dale Luck, Dr. Alan Havamose, Andy Finkel a Dr. Ed Hepler.

Podpora vývojářů bude muset samozřejmě zahrnovat ucelené popisy hardware, software (SDK), včetně příslušných ladících nástrojů. Kvalita softwarových produktů třetích firem má rovněž vysokou prioritu.

Účastnící konference byli vyzváni, aby si ověřili, zdali jejich postupy nějakým způsobem nenarušují ochranné známky intelektuálního vlastnictví Amigy, a to s konečnou platností do konce tohoto roku.

GW2K ještě do konce roku 2000 hodlá utratit několik miliónů dolarů na reklamní kampaň kolem Amigy. Petro Tyschtschenko to řekl stručně a výstižně - „Gateway je naší bankou“.

AInc. má plány na další vývoj Amigy s výhledem přibližně na tři roky. Konkrétní informace bohužel zatím ještě nemohly být zveřejněny. Povedlo se mi akorát od jednoho z lidí AI vyloudit, že problémem je údajně Microsoft, a že nechtějí, aby se Microsoft dověděl něco dříve, než je zapotřebí. No, skoro to vypadá, jak by někteří lidé

propadli představě, že vše co se v posledních málo letech kolem Amigy událo, bylo aktem předem smluveného spiknutí.

OS3.5 by měl být k dispozici někdy v polovině roku 1998. Poté by již měly následovat pravidelné, řekněme roční, aktualizace. Tato verze 0S bude určena jako upgrade pro A1200/A4000 Amigy včetně jejich klonů. Předmětem zkoumání jsou nyní vlastnosti jako podpora Internetu, podpora tiskáren, GUI/Workbench, vysoce kapacitní harddisky, opravy chyb, zvažuje se rovněž, zdali se bude jednat pouze o aktualizaci ve formě software, nebo půjde o náhradu stávajících ROM.

Pokud jde o budoucí generaci procesorů, které by měly být v nových Amigách použity, mezi vývojáři celkem jasně zvítězily procesory PowerPC, na druhém místě skončila Alpha, a třetí místo náleží společně INTELu a procesorům MIPS.

Co se týče devconu, toto je ode mě zhruba všechno.

Bye, JTV.“

Ze zákulisí...

Tolik tedy o vývojářské konferenci. Osobně bych považoval za celkem zajímavé se na tomto místě zmínit ještě o dvou dalších postřezích, pocházejících ze zákulisí výstavy.

Ten první se týká samotného Petra Tyschtschenka, a jeho, přiznejme si, trochu „zvláštního“ prohlášení, že by rád viděl budoucí Amigy založené na procesoru 68080, taktovaném na 200 MHz. Komentáře nacházející se na konferencích na mě působí celkem pobaveně. Závěrečným stanoviskem v této diskusi je úsměvné doporučení, aby se pan Tyschtschenko věnoval raději opravdu marketingu a otázky dalšího technologického vývoje platformy přenechal na odborníky z daného oboru.

Další zajímavé informace ze zákulisí výstavy jsou obsaženy v údajném rozhovoru jednoho nejmenovaného účastníka Kolínské show s Darreckem Lieslem (AInc.). Pan Liesle prohlásil, že je v kontaktu s mnoha společnostmi, od kterých obdržel velmi pozitivní reakce. Jména, jak jinak, nemohou být zatím ještě zveřejněna. Podle jeho informací bude technologie Amigy dostupná pro kohokoliv, kdo o to požádá. Řekl rovněž, že několik velkých společností má zájem o použití technologie Amigy pro různé účely, od DSS systémů, set-top boxů, ovládacích systémů pro domácnosti, až po klasické desktopové systémy. Údajně téměř všichni bývalí vývojáři Amigy projevili zájem o spolupráci, ať už se jedná o práci na základě kontraktů, nebo o odborné konzultace. Jedno ze jmen, které zde padlo, byl Dave Haynie, o jeho případné roli v dalším vývoji Amigy však zde nebyla již žádná zmínka.

Tolik tedy ze zákulisí.

ICOA

A hele, vykřičník! Vykřičník na spodní liště Netscapu znamená, že mi zrovna došla nějaká pošta. Kdopak nám to asi píše? Klikám na ikonu obálky, a když spatřím jméno Alain Penders, je mi jasné, že jsem při Kolínské euforii zapomněl na ICOA a její případnou úlohu při budoucím vývoji Amigy. Alain to naštěstí vyřešil za mě.

„Hi,

pro všechny, které by to na téhle konferenci mohlo nějak zajímat, zde mám jisté informace z vývojářské konference, týkající se vztahu AInc. a ICOA.

AInc. bude fungovat jako R&D centrum a na vývoj jako takový se také chtějí skutečně zaměřit. To však znamená, že nebudou mít dostatečné kapacity na to, aby zvládali komunikaci s celou škálou společností a vývojářů. Právě to byl důvod, proč se AInc. rozhodla podpořit myšlenku organizace ICOA, která se tak stane rozhraním mezi AInc. a komunitou vývojářů.

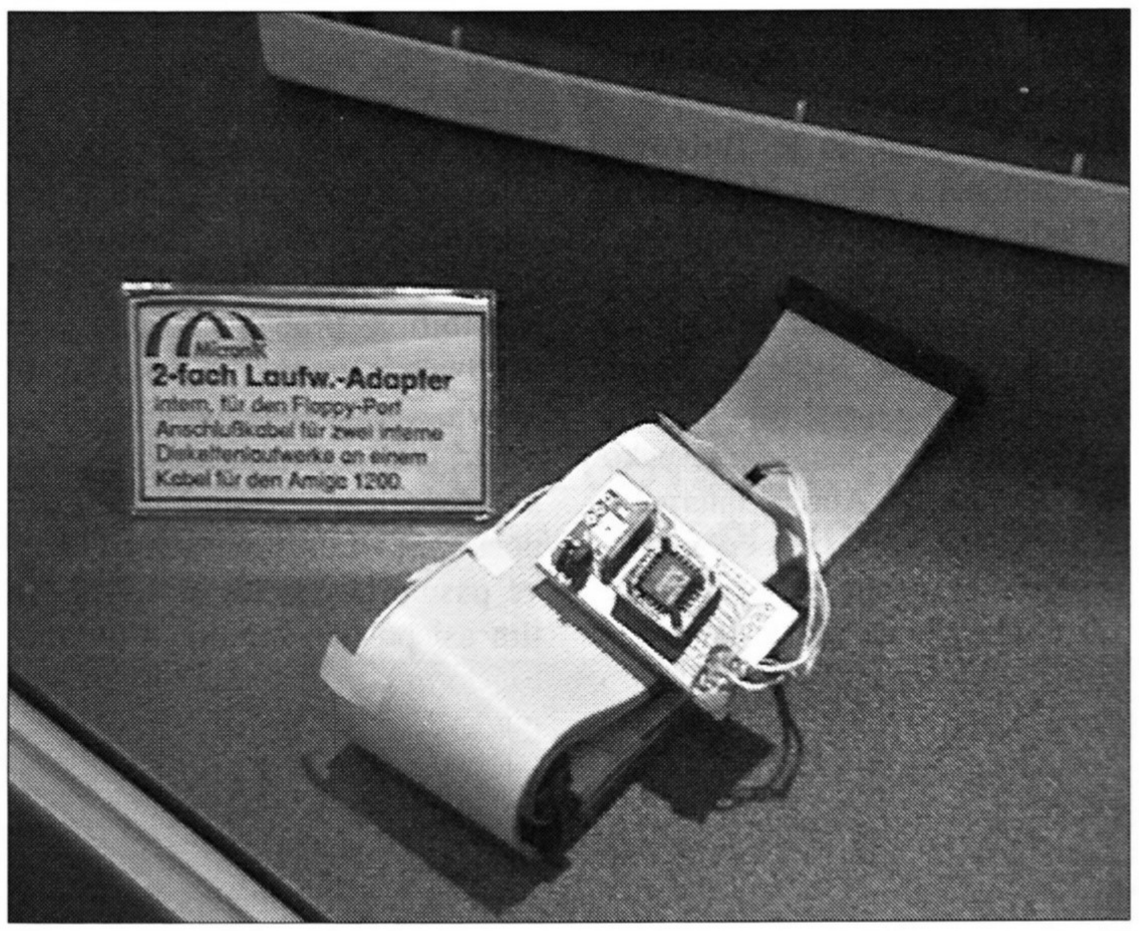
ICOA bude pracovat na vytváření standardů, pomáhat AInc. ve vytváření standardů, designu platformy, pořádat vývojářské konference, distribuovat dokumentace pro vývojáře a předkládat případné dotazy vývojářů zpětně AInc., pokud tyto nebudou moci být zodpovězeny přímo u ICOA.

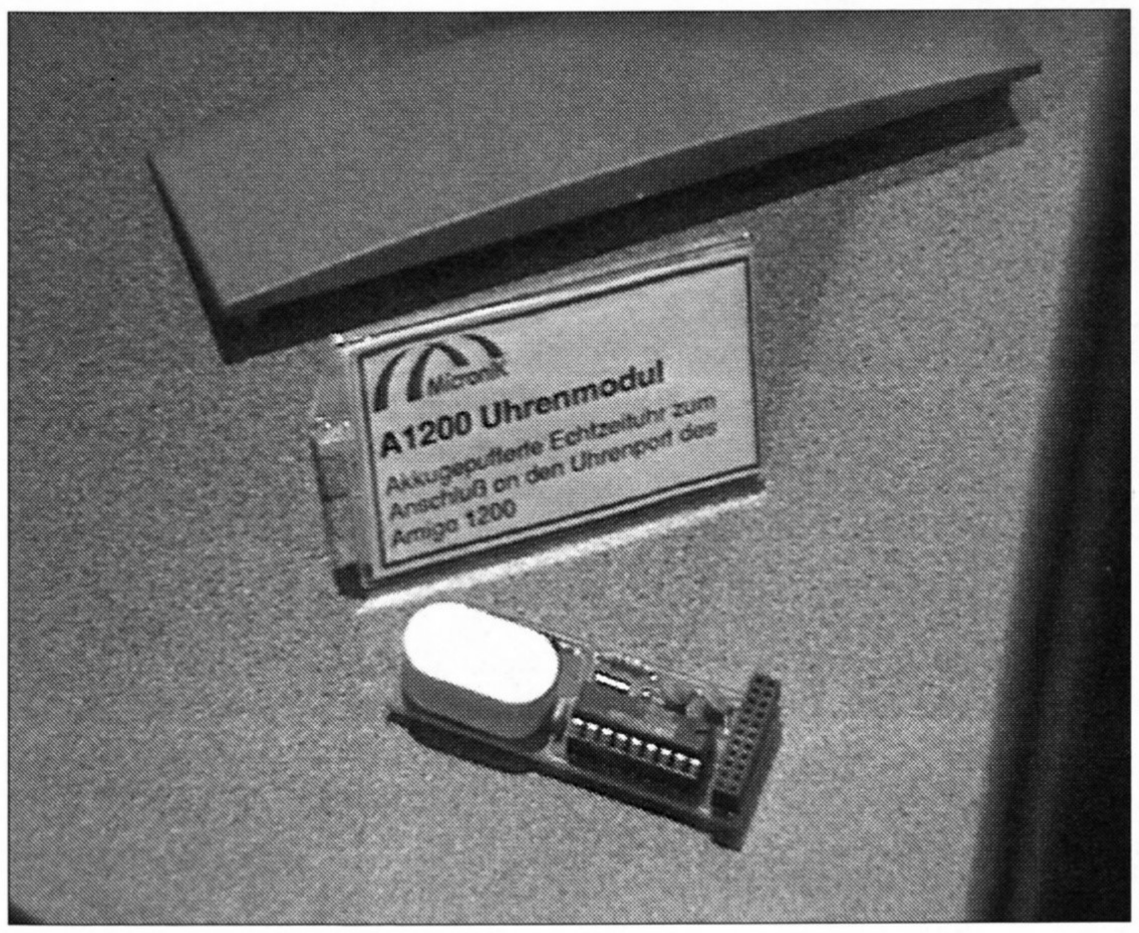
Nyní bych alespoň ve zkratce rád popsal funkčnost těchto vzájemných vazeb.

Na samém vrcholu diagramu bude samozřejmě AInc. Ihned v těsném závěsu bude figurovat právě ICOA. Ta má pod sebou dvě samostatné větve.

Tou první je komunita vývojářů, která se dělí na tři oblasti: velké firmy, firmy střední velikosti a samostatné vývojáře. Pouze velkým firmám bude umožněno komunikovat přímo s AInc.

Druhou větev představuje SC - steering committee (výkonná rada),

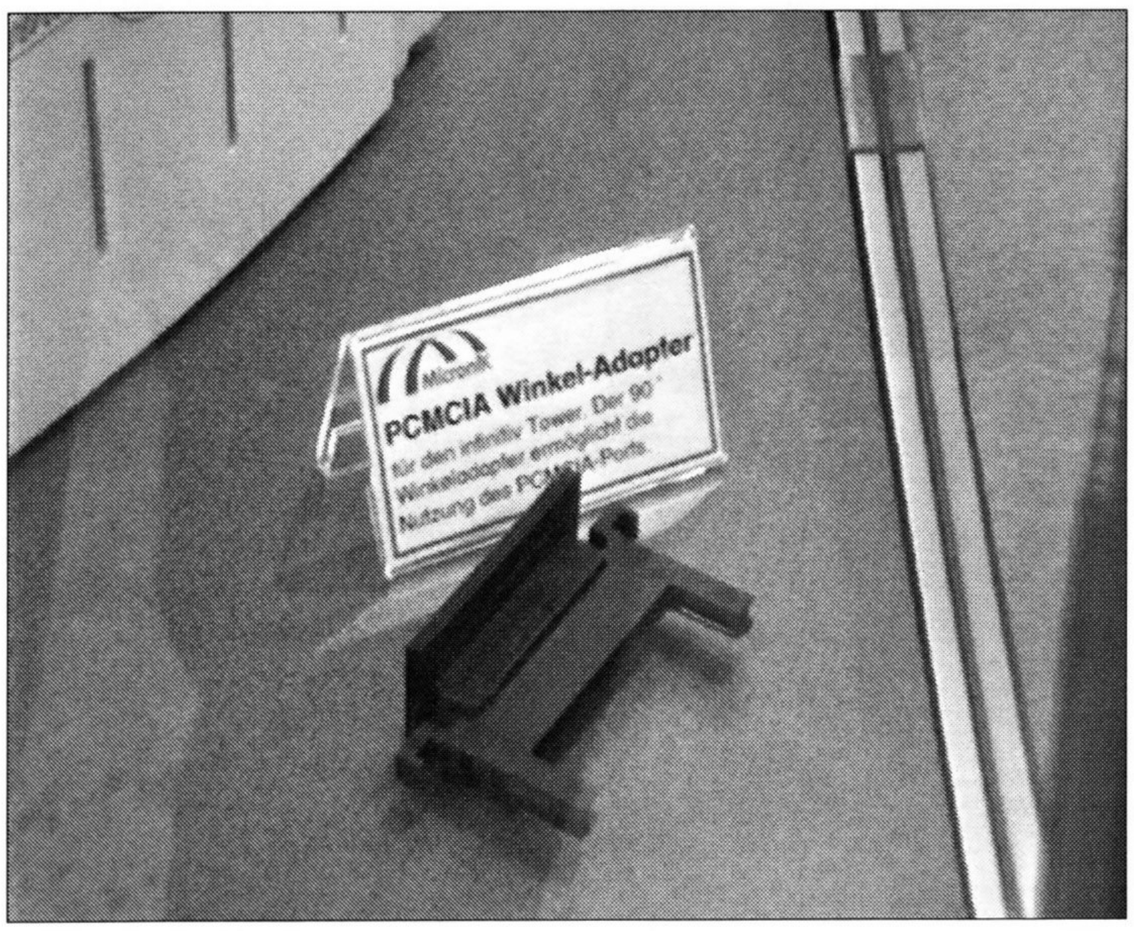


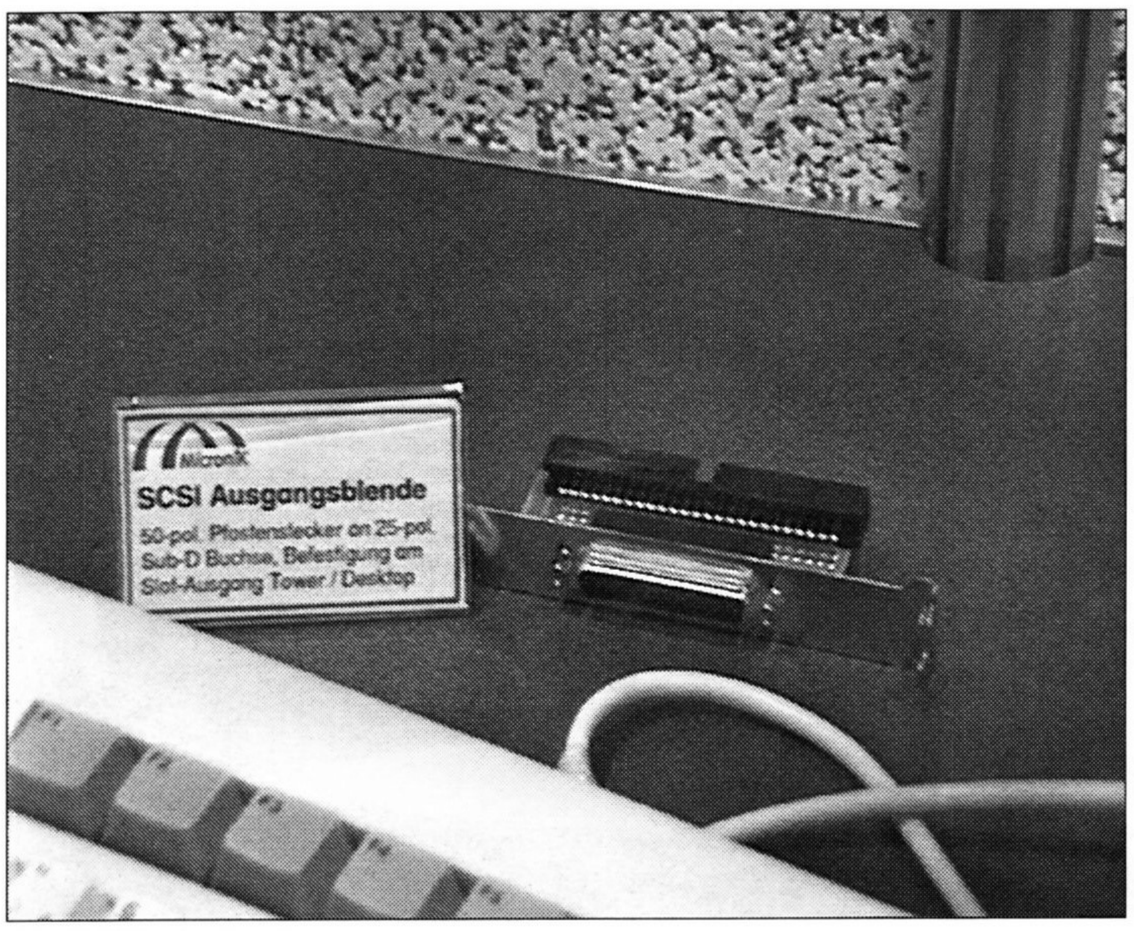


MC - membership committee (členská základna) a WG - working groups (pracovní skupiny). Rozložení sil ve výkonné radě bude následující:

2 křesla pro představitele velkých společností zabývající se vývojem komerčních produktů

2 křesla pro představitele menších firem, popř. samostatných vývojářů





1 křeslo pro Amiga Inc.

1 křeslo pro představitele uživatelské základny

Žádné další podrobnosti nebyly na devconu oznámeny.

Mám zde však ještě jednu informaci, která by vás možná mohla zajímat:

Již brzy zahájí svou činnost první pracovní skupina, která se bude zabývat možností implementace RTG do příští verze AmigaOS. Členy této skupiny jsou:

Frank Mariak - autor CyberGraphx,

Tobias Abt a ještě jedno jméno, které jsem si bohužel nezapamatoval - autoři Picasso96,

a Steven Jones a Paul Nolan - Siamese Systems RTG.

Přeji hezký den,

Alain“

Zatraceně dobré informace! V duchu jásám a říkám si - teď už mi akorát chybí dozvědět se něco o vystavovaných produktech. Pane jo, vždyť já zapomněl na Javosoft. Odpojuji se od Internetu a přesouvám se k telefonu...

„Javosoft, dobrý den“, uvítá mě příjemný ženský hlas dívčiny, jejíž tvář si i přes nedávnou návštěvu Javosoftu jen stěží dokážu vybavit.

Trochu zaskočen odpovídám: „Dobrý, dobrý, prosím vás, já už jsem takový nedočkavec, nevolal náhodou pan Janáček z Německa, jak dopadla výstava v Kolíně?“

„Z Německa? Pan Janáček tady před chvíli byl, a já vám bohužel nejsem schopna podat žádné podrobnější informace. Nechcete číslo na mobilní telefon? Ale to byste musel volat hned, protože pan Janáček je po té cestě hrozně unaven a brzy asi půjde spát.“

Chvíli přemýšlím, jestli náhodou nevolám špatně, cestu do Kolína a zpět přece nemůže nikdo zvládnout za tak krátkou dobu, ledaže by daný člověk téměř vůbec nespal, což je ovšem dost šílené. Raději si rychle píšu telefonní číslo, aby mi jej nemusela dívka na druhém konci telefonu znovu opakovat.

„Ano, mám to, děkuji Vám strašně moc, nashledanou.“

„Nemáte vůbec zač, nashledanou.“

Na toto telefonní číslo jsem se sice dovolal, ale jediné, co mi utkvělo v paměti bylo, že přestože AI vlastně nic nového neřekla, další firmy napjaly plachty a vzaly alespoň prozatím kormidlo vývoje Amigy do vlastních rukou, ale toto všechno najdu údajně později v průběhu dne zpracované na webovské stránce Javosoftu. Poté bylo naše, do té doby už tak značně nekvalitní, telefonní spojení přerušeno a začínám si pomalu myslet, že Telecom musí být určitě jedním ze spikleneckých protiamigistických článků, zřejmě navíc dobře placený Microsoftem.

Co bylo k vidění?

Odpoledne tedy navštěvuji stránku Javosoftu, ale i stránky jiné, abych se mohl podrobněji seznámit s tím, co bylo, mělo být, popřípadě nebylo na Computer 97 předvedeno.

Phase5

Phase5 měla po AInc. druhý největší stánek na výstavě. Dokonce zde měli i oddělenou místnost, kde se představitelé Phase5 mohli alespoň na chvíli skrýt před spoustou návštěvníků jejich stánku.

Phase5 konečně představila novou kartu BlizzardPPC 603e+. Uvedená verze byla taktovaná na 180 MHz, ale prodávat se mají verze na 160, 200 a 250 MHz. Buď budou dodávány bez procesoru s přípravou pro instalaci 040/25, 040/40 a 060/50, nebo s procesory 040/25 a 060/50. Verze s procesory 040/40 nejsou dostupné, protože Phase5 již žádné recyklované procesory nemá. Karty BlizzardPPC 603e+ mají být v prodeji již během prosince tohoto roku (?!?! - doufejme). Karta Blizzard 603e předvedena zatím nebyla.

Dále byla předvedena grafická karta pro Macintosh, založená na procesoru Permedia2, takže CyberVisionPPC a BVisionPPC by již měly být také brzy představeny. Podle Wolfa Dietricha to bude v prvním čtvrtletí příštího roku, tedy 1998.

Samozřejmě byly předváděny i jiné produkty Phase5, které jsou již delší dobu v prodeji. Za zmínku rovněž stojí předváděné demo WildFirePPC.

Co se týče A\BOXu, někde jsem četl, že jeho uvedení bude opět o něco opožděno. Phase5 údajně použila část zdrojů určených pro A\BOX na PowerUp, kde již implementovala 64bitovou architekturu, a proto bude údajně zapotřebí znovu poněkud přehodnotit návrh plynulého přechodu z PowerUp na A\BOX.

Amiga International

Amiga International měla již podle očekávání největší stánek s velkými nápisy „Powered by Amiga“. Celý stánek byl převážně v černé barvě, s bílými nápisy „Amiga“. Byly zde vytvořeny dvě místnosti pro případné rozhovory s Jeffem Schindlerem nebo Petrem Tyschtschenkem, stačilo se jen zapsat u Nicole Gottfried.

Village Tronic

Village Tronic měl stánek střední velikosti. Předváděli zde Picasso IV, rozšiřující moduly - zvukovou kartu Concierto, Palmola Video/TV tuner, Pablo video dekodér, a samozřejmě Picasso 96 RTG software.

Palmola Video/TV tuner byl velmi zajímavý. TV na vašem Workbenchi nebo kterémkoliv public screenu v okně s volitelnou velikostí vypadalo skutečně velmi hezky. Můžete mít TV spuštěné klidně pouze na 8 bitovém Workbenchi a přitom televize poběží pořád v maximálním počtu barev, a to díky PIP vlastnosti Picassa IV.

Zvuková karta Concierto je malým rozšiřujícím modulem, který vaší Amize přináší 16 bitový zvuk. Obsahuje rovněž MIDI port a umožňuje nahrávat samply v mono kvalitě.

Modul Pablo 4 vám umožní přesměrovat výstup z Picassa IV na video pásku.

Samotná karta Picasso IV byla na výstavě velkým hitem a její zásoby byly vyprodány již v první den výstavy.

ProDAD

Prodad předváděl novou verzi operačního systému p.OS. Tento operační systém běžel na Amize s 060/50 procesorem a kartou CyberVision, popřípadě Picasso. Tato nová verze byla na této sestavě velmi rychlá a plynulá. ProDAD zde předváděl několik animací spuštěných současně a demo Tetrisu. V mezičase různě otevírali a přesouvali okna po ploše, aniž by se cokoliv zpomalilo. Pokud bude tento operační systém dostupný rovněž pro PowerPC, bude to asi celkem hezká podívaná. Odpověď na dotaz, zdali p.OS bude přenesen na PPC stranu PowerUP byla velmi smutná: „Phase5 nám doposud nedala hardwarové specifikace PowerUp karet, bez nichž nejsme schopni tento systém na tuto platformu přenést".

Haage&Partner

Haage&Partner měli rovněž poměrně velký stánek a hlavním hitem zde bylo předvádění svého vlastního jádra pro PowerUp karty nazvaného WarpUP. Podle některých zdrojů bylo StormC pro PowerPC tou nejlepší novinkou výstavy. H&P zde předváděli, jak jsou poměrně rychle schopni překompilovat zdrojový kód známé akční 3D řežby Quake na platformu PPC. Nejsem si jist pravdivostí těchto informací, ale údajně byl výsledný PPC Quake rychlejší než na jakémkoliv Pentiu.

H&P se rovněž před nedávnem stala oficiálním distributorem známého DTP programu PageStream. Jeho zásoby byly na výstavě vyprodány.

Co však H&P zatím nepředvedla byl produkt MERAPI, tolik očekávaná java pro Amigu.

Micronik

Firma Micronik představila svůj rozsáhlý sortiment výrobků. Byly zde k vidění towery Infinitiv se všemi možnými doplňky. Tyto modely využívala i většina ostatních vystavujících firem.

Dále Micronik představil inovovanou verzi 3.5" HD disketové mechaniky, která má nyní (konečně!) korektně spolupracovat s novými verzemi desek od Amiga International.

Mezi novinky patří scandoublery pro všechny typy Amigy. Zvlášť zajímavá je externí verze, kterou lze připojit ke všem Amigám a následně používat jakýkoliv klasický 31.5 KHz monitor. Druhým zajímavým scandoublerem je interní verze pro A1200. Obraz na monitoru je velmi kvalitní a nedochází ke snížení kontrastu jak je tomu například při použití režimu DblPAL či DblNTSC.

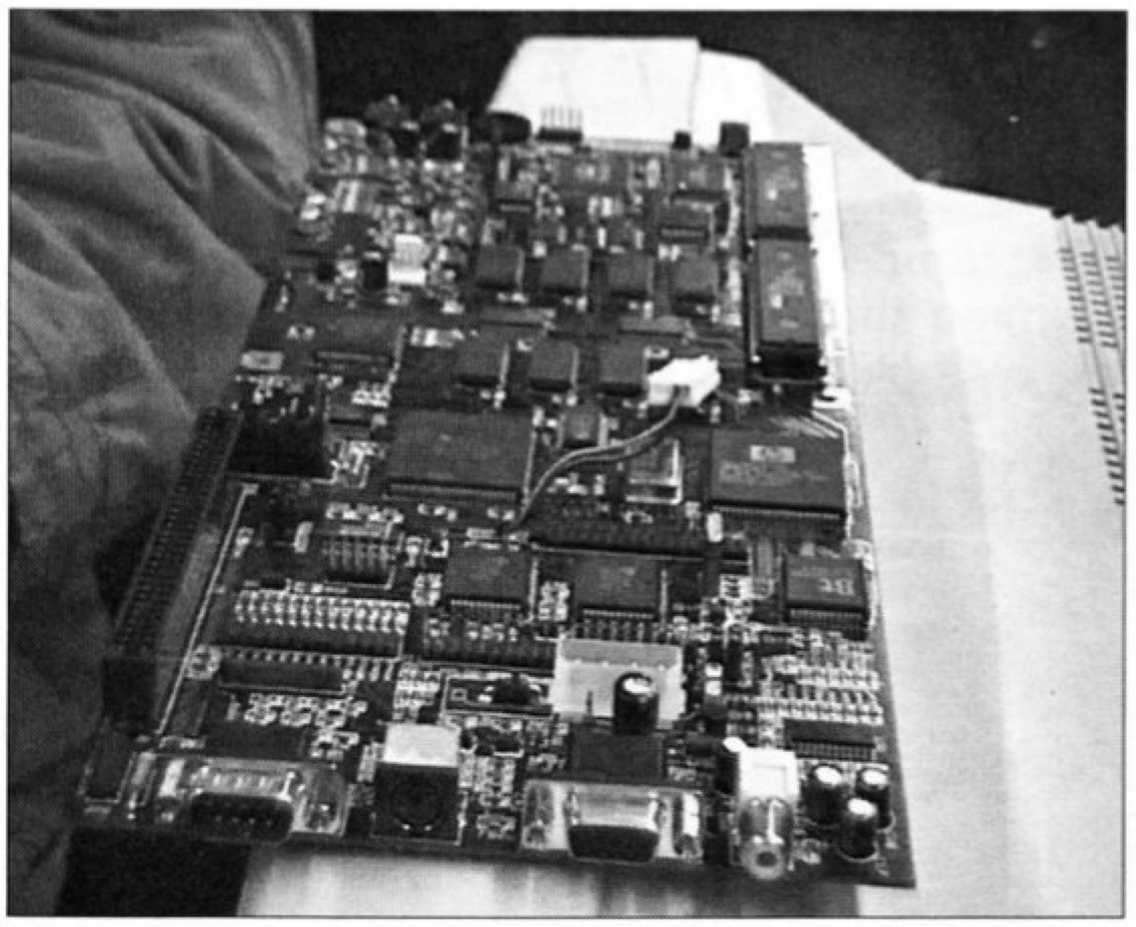
Za zmínku stojí rovněž nové Zorro III sloty pod označením BUS 1200Z3 PCI. Základní novinkou je to, ze PCI sloty zde nejsou jen na okrasu, ale jsou plně funkční a lze v nich využívat cenově výhodné PCI karty. V současné době je situace taková, že po hardwarové stránce je vše již připraveno a čeká se pouze na ovladače pro systém CyberGraphx. Dále se rovněž plánuje podpora síťových karet, SCSI řadičů, popřípadě ISDN, atd.

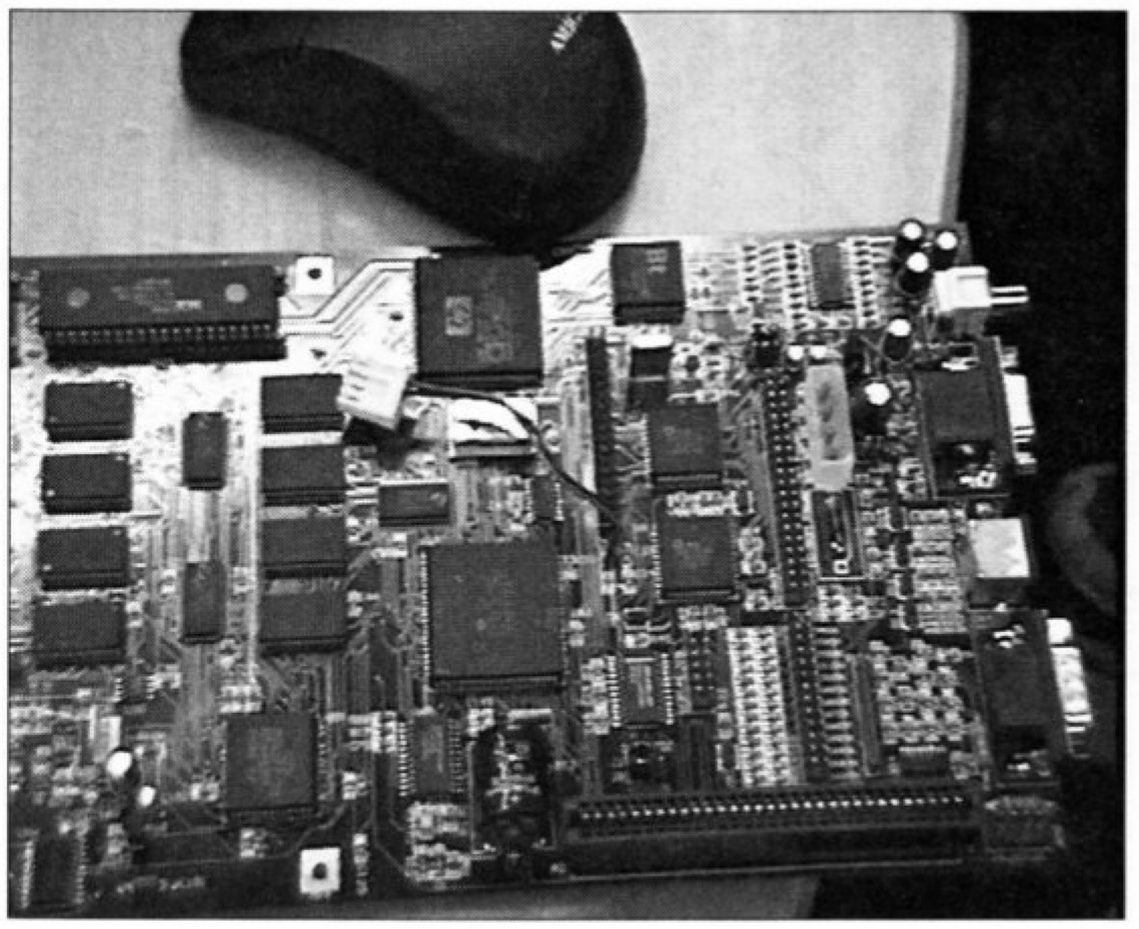
Cloanto

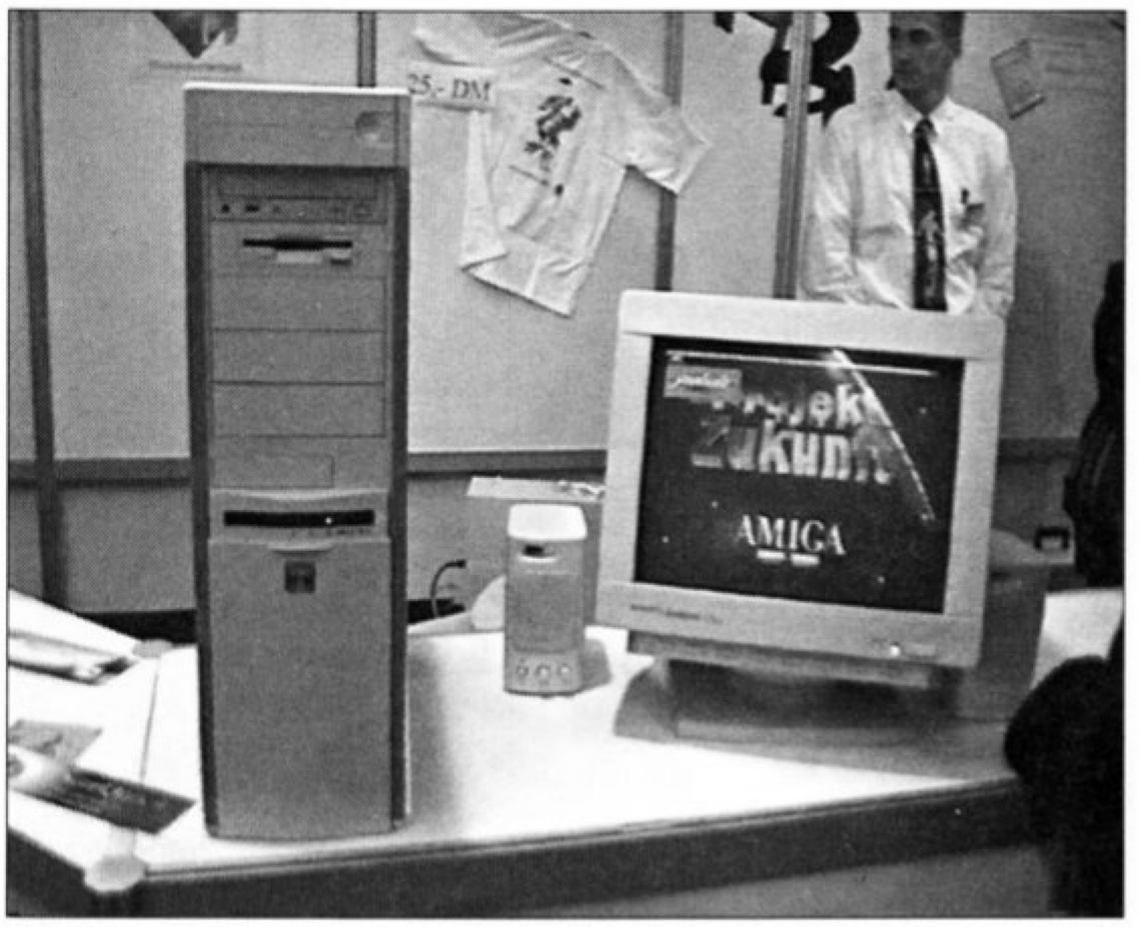
Tato společnost předváděla především svůj nový emulátor Amigy pro PC, nazvaný Amiga Forever. Jedná se vlastně o UAE, avšak s tím rozdílem, že firma Cloanto obdržela od AI oficiální licenci na ROM. Rychlost údajně nebyla nijak závratná, na Pentiu 200 Mhz se povedlo dosáhnout rychlosti A1200 s FAST RAM. Zachována údajně zůstala i vlastnost stahovatelných obrazovek.

Elbox

Polská firma Elbox představila nový tower s názvem e\box včetně veškerého příslušenství. Tower je kompatibilní s Infinitiv towerem od Microniku. Dílenským zpracováním působil tower velmi poctivě.

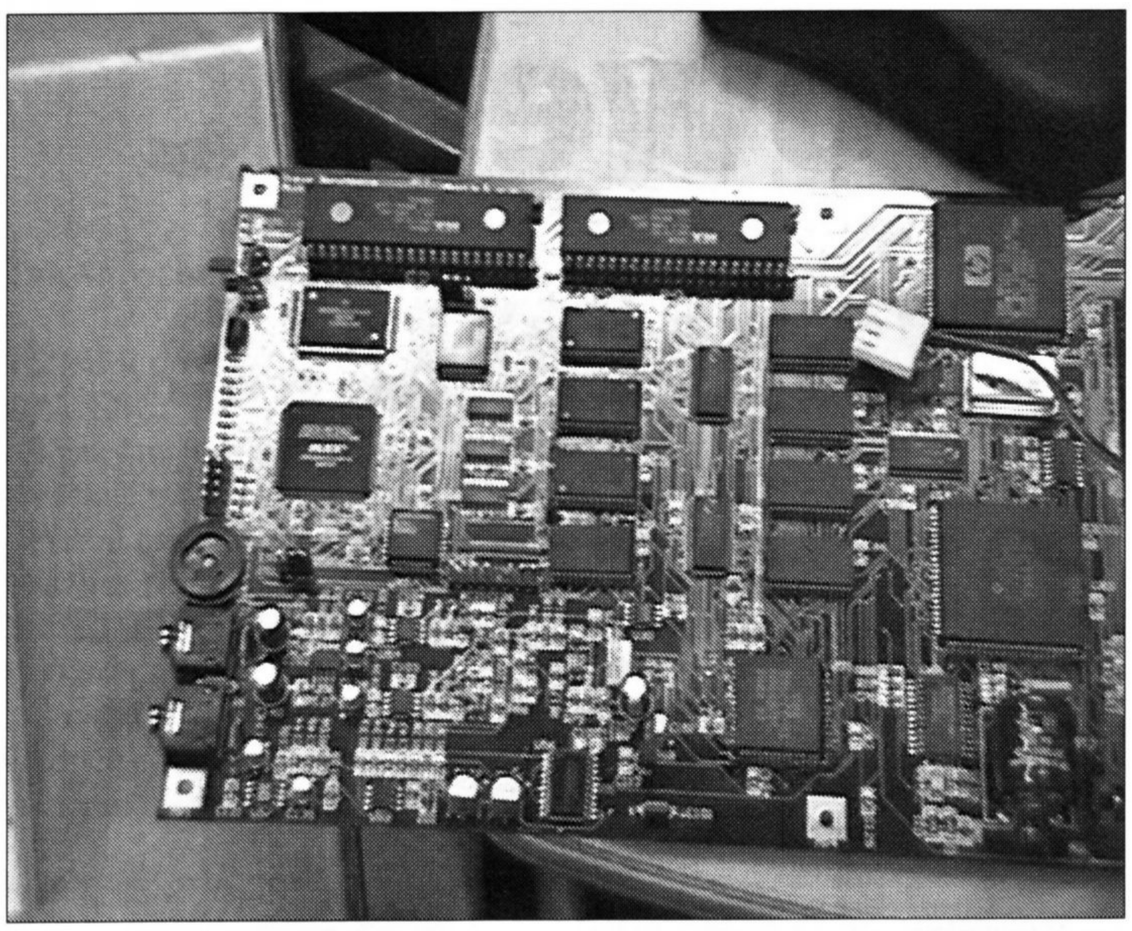


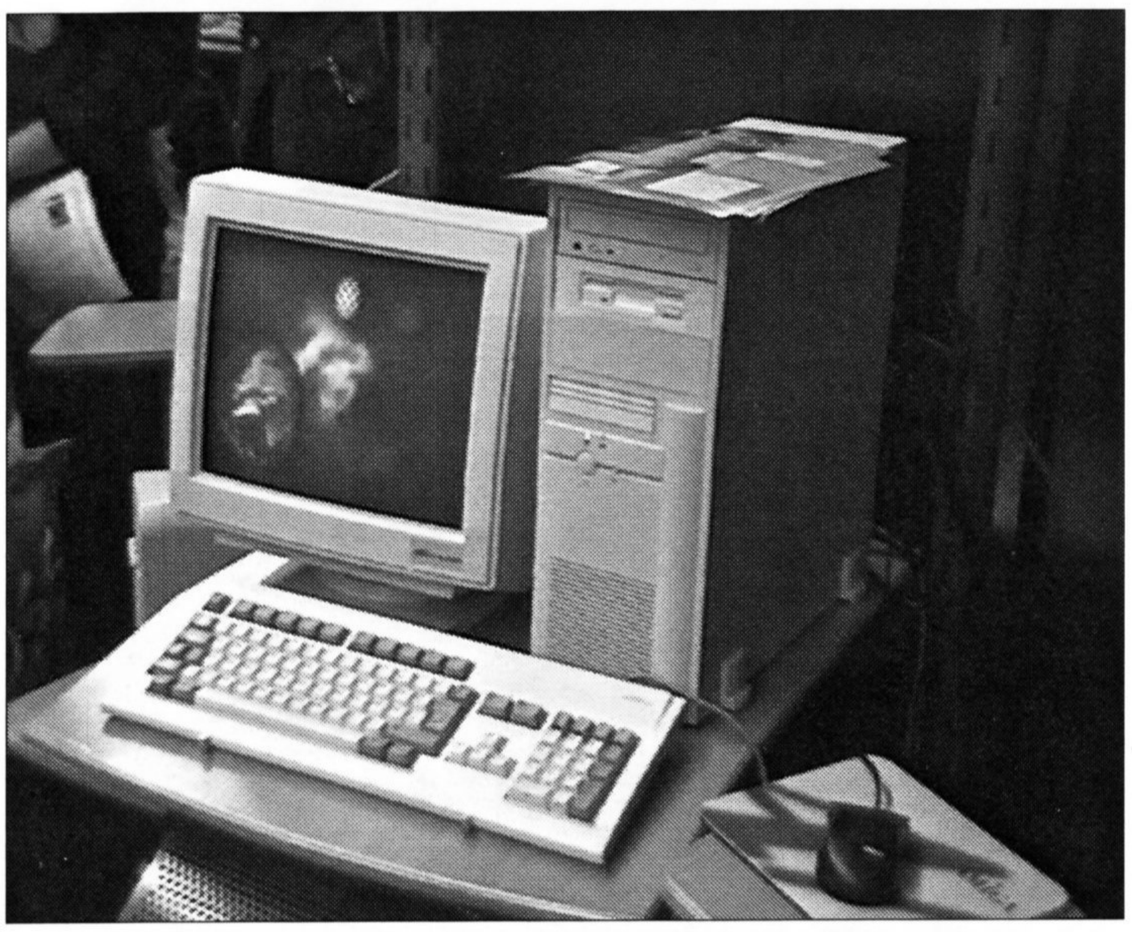




DCE GmbH

DCE Computer Service GmbH přestavila počítač A5000. Jedná se o jakousi novodobou verzi A1200, která je umístěna v toweru a zákla-





dem je procesor MC68030/50 a odpovídající koprocesor MC68882/50. Na výstavě byla předvedena plně funkční verze. Výroba tohoto stroje má začít počátkem roku 1998. Dále je rovněž v plánu výroba A6000, což má být náhrada A4000.

Základní technické údaje A5000:
AGA chipset
68030/50 s MMU, patice pro FPU
Kickstart 3.1
2MB Chip RAM
Až do 64 MB Fast RAM
FDD (880 KB), 1.76MB volitelně
10x nebo 24x rychlostní CD-ROM
Čtyři Zorro II sloty
ScanDoubler na desce
Dva IDE řadiče
MPEG Level 1 podpora (konektor)
Mini tower case ATX
Volitelný video modulátor
Bateriemi zálohované hodiny
Flash EPROM pro budoucí použití
Konektor pro standardní A4000 klávesnici nebo PS/2 klávesnici

Index Information Ltd

V první den výstavy představila firma Index model Access, obdobu A1200, založenou na AGA čipech a AmigaOS. Na rozdíl od Amigy má Access v základní verzi CD-ROM jednotku. Design základní desky je flexibilní a obsahuje 90% běžně vyráběných součástek. Celá základní deska je vyrobena tak, aby se vešla do skříně široké 5.25" určené pro externí zařízení, takže se dá v podstatě zabudovat do různých skříní určených pro PC. Místo klasické ROMky má tento model FLASH ROM, takže je možno provádět pozdější aktualizace třeba z diskety nebo přímo z Internetu. Jsou zde rovněž standardně uloženy ovladače pro CD-ROM.

Základní technické údaje:
100% Amiga kompatibilní
MC68020, příp. MC68030 CPU
2 MB Chip RAM
na desce 2 MB či 8 MB Fast RAM
IDE harddisk
IDE CD-ROM s ovladačem v ROM
ISA expanzní slot pro levný modem a Ethernet
Zvukový sampler se vstupem pro mikrofon
Hodiny reálného času
CD-DA audio vstupní konektor a mixér
Non Volatile RAM pro informace o konfiguraci.

Firma je schopna dodat specifické verze dle přání zákazníka a tento model je určen především pro muzea, veřejné instituce a různé atrakce.

Druhý den se na výstavě objevuje BOXER, nová základní deska, která má sloužit jako náhrada klasické A4000. Protože vím, že se Mick Tinker nachází rovněž na ICOA, žádám jej o krátký rozhovor:

„Dobrý den Miky, v Kolíně jste společně s firmou DCE představili novou verzi Amigy, mohl byste nám nějak popsat rozdíl mezi oběma řešeními?"

„Moc detailně jsem se na A5000 firmy DCE nedíval, ale pokud to dobře chápu, je jejich model založen vlastně na CD32, myšleno tak, že prostě používají Akiko logiku.

Naše Access a BOXER modely jsou založeny na typických AGA základech, čímž mám na mysli, že obsahují čipy Alice, Lisa a Paula, ale zbytek čipů jako Gayle, Budgie, Bridgette, Gary atd, jsme již nepoužili. Oba přístupy přestavují rozdílné úrovně designu.

Access je relativně malým krokem a je určen pro aplikace, jako je přehrávání animací ze Scally, na což nepotřebujete moc velký výkon. Pravděpodobně se jedná o první AGA stroj, který vyrobí jiná než mateřská firma.

BOXER je navržen tak, aby posunul možnosti AGA strojů až na maximální možnou úroveň. Často bude zřejmě označován jako A4000, protože lidé A4000 chápou jako koncept.

BOXER však sebou přináší mnoho inovací, vejde se například do standardního PC AT case, má implementován PGA patici pro 040 nebo 060 procesor a jumpery je možno si zvolit požadovanou frekvenci (25/33/40/66/75 MHz). Základní deska používá frekvenci procesoru 040, ne 030, jak je tomu u standardní A4000 a běží podle rychlosti procesoru, obsahuje rovněž patice pro Fast RAM až do velikosti 2 GB, funkční ISA sloty pro nenákladná zařízení. Máme zde rovněž zabudovanou logiku a software pro PPC, takže můžeme později nabídnout velmi laciný přechod na tuto platformu, vlastně pouze za náklady procesoru a PCB. S příslušným emulátorem bude moci bootovat přímo na PPC procesoru, takže se pak ušetří náklady na 68K procesor. OS, logika hardware, CDFS jsou všechny uloženy ve Flash ROM.

Chceme rovněž přistoupit k novému stylu prodeje. Tyto základní desky budeme dodávat dealerům bez Fast RAM a vůbec bez všeho, takže se tak vlastně přibližíme stylem prodeje světu PC, kde si také koupíte třeba jen základní desku, a dodatečně se rozhodnete, jak si svůj počítač dále vybavíte."

„Rád bych se zeptal, proč jste použili ISA sloty a ne třeba modernější PCI?"

„My samozřejmě pracujeme na tom, abychom mohli v budoucnu používat i PCI sloty, ale chceme prostě dodávat kompletní řešení, takže pokud si nezajistíme i například softwarové drivery, zbytečně by zákazník platil za něco, co by určitou dobu nemohl vůbec používat. Takže proto."

„Proslýchá se, že jste příznivcem chipsetů. Myslíte si, že vám AGA vystačí na dlouhou dobu?"

„Věčný spor. AGA má v určitých oblastech (hlavně video) pořád některé schopnosti, které by stálo za to nějak zachovat. Pracujeme na novější verzi, pravděpodobně něco jako AGA 2, více zatím neřeknu."

„Dobře, i tak, děkuji za informace."

„Není zač"

V průběhu celé výstavy probíhala samozřejmě celá řada různých přednášek z oblasti hardware i software. Mezi jinými zde například vystoupili Angela Schmidt, tvůrkyně MakeCD a Holger Kruse, autor produktu Miami.

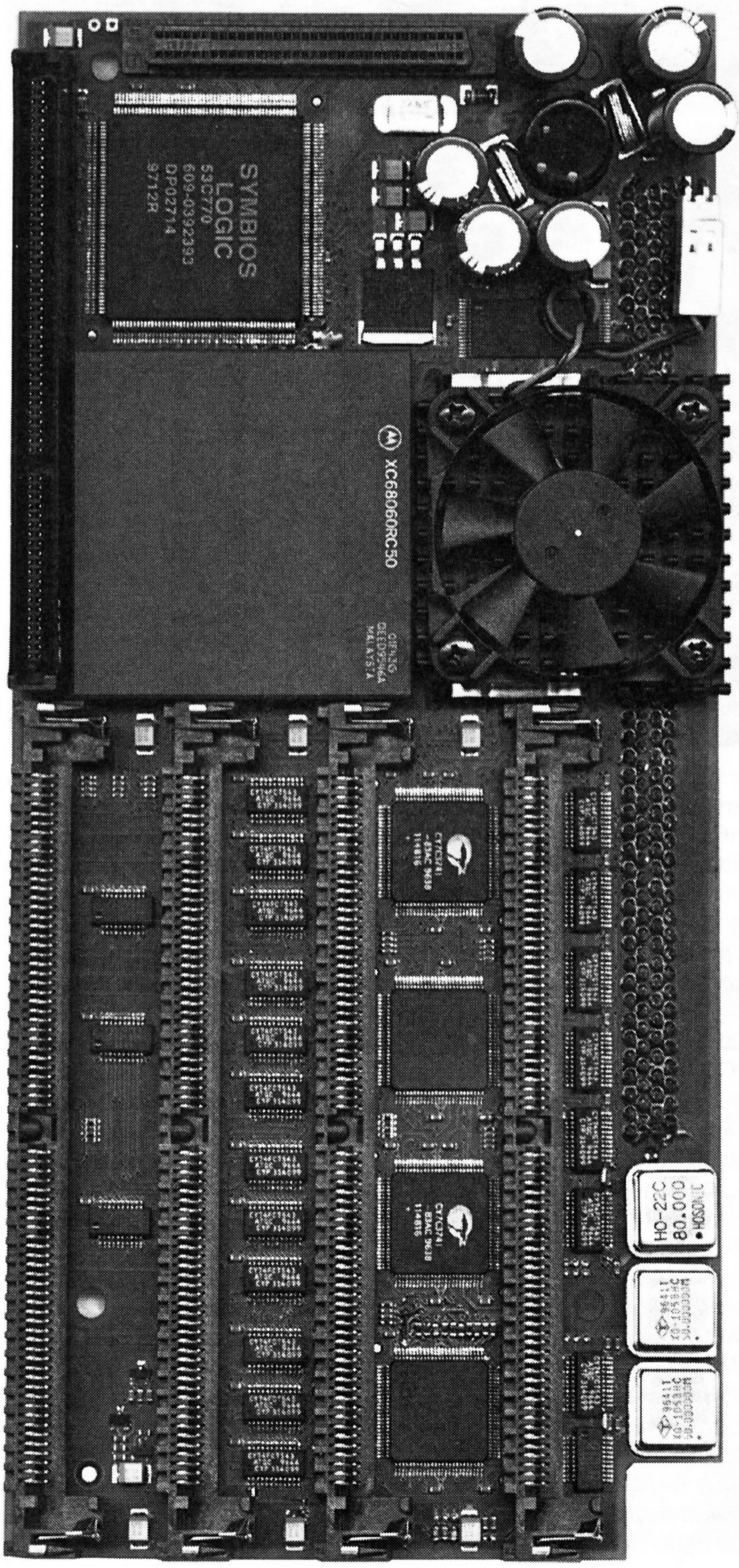
A jsme u konce jedné velké Amigácké show. Bájnou zemi Amilandu navštívilo přibližně 65000 lidí z celého světa. Vaše víčka se však pomalu odlehčují a vy si po probuzení budete všechno hezky pamatovat. Až lusknu prstem, vy se probudíte. „Lusk!" Vítejte zpět ze světa virtuální reality.

Petr Krenželok

Obrazová dokumentace pochází z videokazety firmy Javosoft

PowerPC vstupuje na scénu...

Po dlouhém, předlouhém čekání na hardware, které by znamenalo nějakou převratnou změnu v architektuře i budoucnosti Amigy se po neustálém posouvání termínů uvedení na trh konečně v druhé polovině září objevily první turbokarty s PowerPC procesory z produkce fimy phase 5. A protože AMIGA Review nemůže dále čekat a nečinně přihlížet k naprosté ignoranci a (ne)seriózności phase 5, která ač mnohokráte slíbila, dodnes (listopad '97) žádnou kartu k recenzi neposlala, musel jsem se uchýlit k sice nepopulárnímu, ale jinak snad přijatelnému řešení - recenze v tomto čísle nebude přímo na konkrétní kartu, ale zabývat se budu popisem hardwaru a softwaru, nějaké zkušenosti s kartou samotnou samozřejmě mám z druhé ruky, přesněji z Amiga Office, kde si kartu ve verzi s 68060 pořídili.



Hardware

K recenzi jsem (ne)dostal zatím nejrychlejší verzi CyberStormu PPC s RISC procesorem 604e taktovaný na 200MHz, kterému zdárně vypomáhá klasická 68060 s externím taktem 50MHz a interním 100MHz. Podstatně levnější CyberStormy PPC s 68K procesorem 68040 (rozdíl v ceně oproti 68060 při stejném PPC procesoru je skoro 10.000,- Kč!) jsou již také k dispozici, ale phase 5 nemá momentálně žádné procesory 68040, takže si je budete muset sehnat sami.

Ale pěkně popořádku. Karta vypadá velmi pěkně (pokud se to dá o hardwaru vůbec tvrdit), podle dodaných obrázků na ní nenajdete jedinou drátovou propojku a počet integrovaných obvodů se pohybuje v rozumných mezích, což je dobré především pro napájení a celkový odběr proudu. PowerPC procesor není příliš velký (asi tak jako 68060), zato masivní chladič na něm připevněný by s přehledem uchladil i menší zahradní gril a (možná) i Pentium. Vyzářené teplo je opravdu značné (tepelná ztráta u 200 MHz verze by měla dle firemních údajů být cca 14 W), ale oproti Pentiu na stejné frekvenci je tedy o něco nižší.

Wide Ultra SCSI řadič integrovaný na kartě dosahuje přenosové rychlosti až 40 MB/s. Až na výjimky v podobě vypalovacích CD-ROM mechanik by všechna klasická zařízení fungující v předchozích typech řadiče typu Fast SCSI-II měla pracovat i s novým řadičem, ale budete potřebovat redukci kabelů z 16 na 8bitů. Žádné testy Ultra Wide SCSI řadiče obsaženého na kartě jsem neměl v době psaní této skoro-recenze k dispozici, takže podrobné výkonostní testy tohoto na svoji dobu moderního řadiče musíme nechat někdy na příště. Vůbec se mi také nelíbí, že phase 5 jaksi opominula u CyberStorma PPC externí výstup u integrovaného SCSI řadiče, všechna externí zařízení si tedy musíte připojit na další a další redukce, které si opět musíte „sbastlit" sami nebo si je (dost draho) koupit - nejširší nabídku mají zřejmě u „A&A" v Brně.

CyberStorm PPC s PowerPC procesorem 604e používá 64bitový přístup do paměti, a tak pro dosažení maximálního možného výkonu je nutné klasické 32bitové, 72pinové moduly SIMM osazovat v párech. Stejně jako u předchozích CyberStormů MKI/II a Blizzardů je maximum 128 MB FAST RAM a použít můžete libovolné 70ns a rychlejší SIMM moduly, paritní, bezparitní i EDO. Výkon bude však stále stejný, neboť CyberStormPPC je optimalizován pro obyčejné bezparitní SIMM moduly a s nimi dosahuje stejně vysokých přenosových rychlostí. Díky utilitce „Set60nsMode" můžete však využít rychlosti 60ns pamětí na CyberStormuPPC a zrychlit tak programy průměrně o plných 12%, je tedy zcela jasné, že 70ns paměti nemá význam kupovat!

Mám však jednu připomínku k maximální velikosti paměti, dnes

jsou již SIMM moduly relativně natolik levné (pokud ovšem zase nevyhoří nějaká továrna na Taiwanu...), že i 128 MB RAM si může pořídit velké množství uživatelů a pro profesionální nasazení Amigy v práci s grafikou či DTP je i 128 MB málo a phase 5 by se nad tím měla zvláště u takto drahých PPC akcelerátorů, patřících vyloženě do high-end kategorie, zamyslet a inovovat svoje paměťové řadiče.

V Guide dokumentaci je ještě upozornění na jakési add-on turbokarty nebo lépe řečeno přídavné moduly pro CyberStorm MKII osazené procesorem PowerPC 603e, u nichž je díky hardwarové architektuře paměť stále 32bitová, ale o takových doplňkových modulech pro MKII jsem nikdy neslyšel, ani phase 5 samotná je nikdy neinzerovala (!?!), takže žádné další podrobnosti o tomto levném PPC modelu vám bohužel nemohu sdělit (jestli vůbec existuje nebo je v plánu až s další řadou PPC turbokaret).

Do expanzního konektoru je plánována grafická karta „CyberVisionPPC“ s 3D čipem „PERMEDIA2“ (ano, i tato karta byla za dobu své (ne)existence už zmodernizována!) od firmy „3D Labs“, který právě díky přenosové rychlosti mezi pamětí na CyberStormu PPC a rychlou SGRAM pamětí na grafické kartě (grafická data se tedy již nebudou přenášet přes Zorro-3 sloty) zcela jistě zajistí potřebný výkon (80 miliónů texturovaných pixelů/s, hardwarová akcelerace různých 2D a 3D funkcí, antialiasing atd., rozlišení v truecoloru ještě 1600x1280 bodů s opakovací frekvencí obrazu 60Hz) i pro ty nejnáročnější grafické aplikace a celá grafika by se měla s pomocí alespoň částečně PPC nativního CyberGraphX 3 oproti klasickým CyberVision64 a CyberVision64/3D opět výrazně zrychlit - pozor, to platí jen u CyberVisionPPC a BVisionPPC, PowerPC nativní CyberGraphX 3 pro klasické CV64 a CV64/3D zřejmě nikdy nebude (viz. dále).

Není též vyloučeno, že v CyberVisionPPC bude vzhledem k nově ohlášené grafické kartě „BVision“ dokonce stejný model 3D čipu „PERMEDIA2“ s vyšším výkonem (podrobněji se o grafické kartě BVision dočtete v závěru této recenze). Cena CyberVisionPPC by se měla pohybovat v závislosti na podmínkách PowerPC upgrade programu mezi 400,- až 500,- DM.

Software

Mimo dvou instalačních disket s PPC a 68060 knihovnou a softwarem pro SCSI řadič najdete v krabici i cédéčko se spoustou vývojářského a samozřejmě i PowerPC nativního softwaru. Zajímavostí jistě je, že zmíněná 68060 knihovna není určena pouze pro nové CyberStormy, ale bez problémů funguje i s předchozími modely MK I/II, můžete dokonce využít i nový „CyberPatcher“, „CyberSnooper“ a „CyberGuard“. Nenechal jsem ti tuto možnost uniknout, a tak v mém CyberStormu MKI už několik měsíců zmíněná knihovna pracuje bez jediného zaváhání.

Na cédéčku najdete následující (již zkompilovaný) software a věci pro vývojáře:

Benoit - generátor mandelbrotových množin, resp. fraktálů

Isis PPC - přehrávač MPEG animací se zvukovou podporou

MemTest - testuje rychlost pamětí

Mountains - jednoduchý generátor fraktálových krajin podobný programům jako je např. Scenery Animatoru nebo Vista.

Plane - generátor fraktálových patternů (vzorů)

PPC Tool - slouží k zobrazování běžících PowerPC tasků, funguje podobně jako jednoduchý taskmanager

xpkBZIP - pakovací/depakovací knihovna pro systém XPK s variantou algoritmu ZIP

ADE - Amiga Developers Environment, GNU C kompileru pro toto vývojové prostředí, 68K i PowerPC verze

ADE/sys - kompletní vývojové prostředí připravené k instalaci přímo z CDčka

ADE/guide - dokumentace pro ADE/GNU C

PPC Dev - betaverze PPC includes z PowerUP programu phase 5, zdrojové kódy a linkové knihovny

PPC Dev/Examples - zdrojové kódy a makefiles pro GNU C

Přes skutečnost, že phase 5 ve všech svých inzerátech uváděla též přítomnost PPC nativního CyberGraphX 3 a CyberGL, které by znamenaly výrazné urychlení práce s grafickou kartou i s programy používajícími CyberGL, nic takového na cédéčku nenajdete. Na maily poslané phase 5 mi nikdo neodpověděl (jak typické!) a tak vám nemohu sdělit, proč není zatím PPC nativní CyberGraphX a CyberGL k dispozici. Pokud se zmíněný software v nejbližší době objeví, což je hlavně u CyberGL celkem pravděpodobné, s určitostí ho najdete na oficiálním ftp serveru phase 5 *<ftp.phase5.de/pub/phase5>* nebo na dnes již též oficiální CyberGraphX WWW stránce *<http://www.vgr.com>*. Pokud jste netrpěliví (což je celkem pochopitelné), můžete se podívat i na *<http://www.vgr.com/restricted>*, kde jsou sub-betaverze CyberGraphX 3, možná se tam v době, kdy čtete tento článek, již nalézají alespoň předběžné verze některého nového PPC nativního softwaru. Podle posledních zpráv se PPC nativní verze CyberGraphX 3 bohužel nechystá, informace uváděné v inzerátech phase 5 prý souvisely se starší verzí PPC turbokaret, u kterých byla plánována 68K emulace a 68K procesor tak na desce být vůbec neměl. Proč se ovšem tuto skutečnost phase 5 vůbec nenamáhala oznámit (a to dokonce ani v nejnovějších inzerátech, kde byly stále stejné a tedy naprosto nepravdivé informace), to se zřejmě již nikdy nedozvíme. Prostě, na dokonalé zmatení zákazníka mají u phase 5 zřejmě mnoho dobře placených odborníků!

Provozování PPC softwaru je velmi zajímavé. PowerPC nativní software se totiž spouští z amigovského systému pomocí utilit „PPCLoad“ (v případě, že spuštěný PPC program nevyžaduje žádná příchozí data) či „PPCLoadTimer“ (PPC nativní program vyžaduje nebo čeká na příchozí data a musí být tedy synchronizován s 68K tasky), všechny nativní programy mají příponu „.ELF“. Další utility „PPCInfos“ (podává informace o procesoru či procesorech), „PPCShowTasks“ (zobrazuje běžící PPC nativní tasky), „PPCDebug“ (jednoduchý debugger), „SetDebugSpeed“ (nastavuje rychlost sériového portu, standardně jen 9600 baudů) slouží k ladění PPC programů, práci s tasky a informují o běžících PPC programech. Utilitka „PPCSignalTask“ umí přerušit PPC nativní program vysláním klasického break signálu či podobných signálů a funguje tedy stejně jako příkaz AmigaDOSu „break“.

Vývojové prostředí ADE (viz. recenze CD „GeekGadgets“) je sice velmi rozsáhlé a dobře zdokumentované, ale z uživatelského hlediska je nepříliš vyhovující díky chybějícímu GUI, neboť vše se ovládá z Shellu. Tuto skutečnost by měl alespoň částečně napravit „StormC“ od „Haage & Partner“, jehož PPC nativní verze by se měla objevit každým okamžikem.

A co zatím chybí? No přece částečně nebo dokonce plně PPC nativní KickStart, Workbench nebo alespoň jeho PPC emulace. Cestou emulace se vydal i Apple u svých prvních PowerMaců a i když výkon prvních PowerPC 601 procesorů nebyl ve srovnání s dnešními modely příliš velký, přesto se 68K aplikace daly používat. Po přechodu na 603e a 604e procesory s vyššími frekvencemi se tato emulace díky neustále se zvyšujícímu počtu PPC nativních rutin v macovského Systému a díky přibývajícím PPC aplikacím (čistě PPC nativní macovský Systém však dodnes neexistuje) stala dokonce nesrovnatelně rychlejší než originální 68K Macintoshe a PowerMacintoshe se teprve pak začaly dobře prodávat. Stejně tomu bude zřejmě i s Amigou nehledě na mnohem menší uživatelskou základnu, software je prostě základ a sebelepší hardware je bez patřičné programové podpory jen mrtvou kupou součástek.

Dokumentace

K CyberStormu PPC dostanete mimo již zmíněné cédéčko s desítkami megabytů vývojářské dokumentace také krátký manuál formátu Guide, kde najdete základní informace o funkci PPC procesoru, výměně dat mezi 68K a PowerPC procesory, pipelingu, popisy cache PPC procesorů, API interfacu, popis PPC utilit, to vše s příslušnými odkazy na ukázkové programy ve formě zdrojových kódů v céčku a assembleru. Ve verzi dodané pro recenzi na mnoha místech bylo jen obligátní „Under Construction“ (ve vývoji), a tak s dokončenou Guide dokumentací se zřejmě setkáte až v později vyrobených turbokartách. Žádné ze základních informací však nechybí a doporučuji přečíst si zejména oddíl týkající se cache 68K a PowerPC procesoru, který je nezbytně nutný pro pochopení práce v dual módu.

Jednoduše řečeno, dozvíte se zde, že oba procesory nemohou pracovat současně maximální rychlostí v „pravém“ hardwarovém dual režimu, neboť do RAM na CyberStormu může plnou plnou rychlostí přistupovat vždy jen jeden z procesorů, v tom lepším případě se procesory o sběrnici dělí, každý si hraje na svém písečku a používá polovinu sběrnice. Pokud vím, díky neustále posouvaným termínům

uvedení PPC karet na trh a opravdu bohaté lidské fantazii se objevil dostatek fám o sdílení RAM, sběrnice atd. v reálném čase a plnou (!) rychlostí, což je samozřejmě naprostý nesmysl, ale naštěstí díky existenci různých cache módů je možné s vhodně napsaným softwarem vyrazit z obou procesorů maximum. Je samozřejmě pravda, že oba procesory mohou být stále aktivní a pokud mají v cache uložená data, mohou je pochopitelně zpracovávat nejvyšší možnou rychlostí. Pro tyto účely je samozřejmě možné využívat interní cache obou procesorů (i přes rozdílnou šířku paměťové sběrnice - 32bitů u 68060 a 64bitů u PowerPC) a existuje několik postupů, jak prakticky v reálném čase pomocí cache přenášet data mezi oběma procesory.

Některé ze vstupních/výstupních operací týkajících se cache módů jsou přitom kontrolovány pomocí MMU, což nabízí další odlehčení procesoru samotnému. Přepínání 68K a PPC tasků probíhá řádově v mikrosekundách, a tak vhodným softwarem lze docílit téměř plnohodnotného multiprocesingu a sdílení paměti, opět je však nutno pamatovat především na přístup do paměti.

Další zajímavostí je speciální cache mód týkající se CHIP RAM nebo grafické karty („cache inhibited“ a „cache inhibited serialized“), kdy amigovský blitter či blitter na grafické kartě může sám bez jakéhokoliv zdržování v podobě přístupů do paměti 68K nebo PPC procesorem přesouvat data, což nabízí prakticky maximální možnou přenosovou rychlost (podle phase 5 bude umožňovat čip PERMEDIA2 na grafické kartě v expanzním slotu přenosovou rychlost až neuvěřitelných 800 MB/s) a předchází se tak navíc jakémukoliv poškození dat.

V souvislosti s cache módy si neodpustím jednu výtku. Věčná škoda, že se phase 5 nerozhodla integrovat na desku ještě cache druhé úrovně (L2 cache známá prakticky ve všech PC a Macech), výkon CyberStorma PPC by se i přes mnohem rychlejší přenosové rychlosti pamětí (které jsou vyšší než u PC a naprosté většiny Maců) zcela jistě dramaticky zvýšil, už jen kvůli mnohem jednodušeji proveditelnému multiprocesingu a využívání dat v L2 cache oběma procesory. Nevím, o kolik by se přidáním rychlé L2 cache zvýšila cena CyberStormu PPC, ale výkon by to jistě ospravedlnil. Podobná

CYBERSTORM PPC

Second Level Cache měla již být v CyberStormu MKI, kde na ji byl připraven speciální slot, a stejně jako v případě ambiciózního, ale velmi drahého projektu „2Go!“ a možná i MPEG dekodéru pro CyberVision64/3D, (což je na považenou) se s ní zcela jistě už nikdy nesetkáme.

Čekáte testy, sorry...

Co jiného než softwarové testy mohou více přiblížit uživatelům výkon turbokarty CyberStorm PPC? Patrně největší, i když trochu očekávanou softwarovou „bombou“ je přehrávač MPEG animací „Isis“ v PPC nativní verzi. Jeho výkon je díky 200MHz PowerPC 604e opravdu vynikající a přehrávání MPEG filmů ve formátu MPEG 1 je pro něj hračkou, vše samozřejmě včetně zvuku! Výkon 200MHz PowerPC procesoru 604e je tak vysoký, že mám vážné pochybnosti o budoucí prodejnosti doplňkových MPEG dekodérů pro CyberVision64/3D (které mimochodem dodnes nejsou na trhu). Výkon fraktálového generátoru krajin Benoit je také velmi vysoký, během několika sekund je krajina hotová!

Popisované programy jsem netestoval osobně a tak bližší informace včetně podrobných softwarových testů očekávejte snad už v příštím AMIGA Review. Pokud se přesto chcete dozvědět už nyní nějaká čísla, podívejte se na *<www.vgr.com>*, kde najdete testy základních PPC programů dodávaných s kartou. Snad nic nezkazím tím, když prozradím, že faktor zrychlení 200 MHz CyberStorma PPC je v PPC nativních aplikacích proti 68060 minimálně 4-násobný, některé testy týkající se hlavně počítání všeho možného jsou však až 20-krát rychlejší!

Závěr

A co mám vlastně uvést na závěr u tak nové a z hlediska hardwarové architektury a samozřejmě i zatím nepříliš hojného, ale naprosto nezbytného PPC nativního softwaru, než celkové shrnutí možností karty?

Vysoký výpočetní výkon díky rychlému RISC procesoru, 64bitová paměťová architektura, integrovaný moderní a velmi rychlý SCSI řadič typu Wide, díky přítomnosti 68K procesoru kompatibilita se stávajícími programy a hrami, rozšiřitelnost pomocí expanzního konektoru (obchází se tak dnes již malá průchodnost Zorro-3 slotů), upgrade program phase 5 nabízející majitelům CyberStormů a Blizzardů ne sice velké, ale přesto alespoň nějaké slevy při zakoupení PowerPC karty. Developerská podpora není sice na tak vysoké úrovni jako pro 68K procesory, ale to je zcela pochopitelné.

Dovolím si dále několik úvah. PowerPC turbokarty se teprve začínají prodávat a podle mého názoru teprve s příchodem PPC Blizzardů se výrazně rozšíří trh, neboť A1200 přeci jen vlastní mnohem více uživatelů než A4000. Nesmíme ovšem podceňovat ani A2000 (ač se tomu těžko věří), která je v Německu stále ještě velmi populární a rozšířená - PPC verze turbokaret pro A2000 budou zřejmě posledním lákadlem pro zbytek majitelů Amigy, uživatelé starších modelů A500/600 mají ovšem smůlu. Podle posledních oficiálních zpráv od phase 5 se chystá současně s uvedením Blizzardů PPC (nejbližší termín uvedení na trh je listopad 97, podle smutných zkušeností s nově ohlášenými produkty phase 5 se však připravte na obvyklé zpoždění...) také grafická karta BVisionPPC právě pro tyto turbokarty s cenou cca 450,- DM. BVision by měla obsahovat grafický čip PERMEDIA2 od 3D Labs, který poskytuje výkon až 80 milionů texturovaných (!) pixelů/s, hardwarově akceleruje nejrůznější 2D a především 3D operace jako je z-buffering, gourardovo stínování, antialiasing a mnoho dalších efektů. Vzhledem k připojení BVisionPPC přímo do expanzního slotu Blizzardů PPC tak phase 5 elegantně obešla nízkou průchodnost Zorro-2 či 3 slotů (od Microniku), které tak navíc nebude pro grafickou kartu vůbec potřebovat! A1200 tak získá nejen velmi rychlý RISCový procesor, ale konečně už i kvalitní a samozřejmě rychlou grafiku - PERMEDIA2 umí s pomocí integrovaného kvalitního RAMDAC převodníku rozlišení až 1280x1024 bodů v truecoloru s obnovací frekvencí 85Hz či 1600x1200 bodů v 60Hz, na grafické kartě budou 4 MB SGRAM s přenosovou rychlostí až 800 MB/s! Zbývá už jen zvuk a z Amigy je vlastně zcela jiný počítač, ale to už je jiná kapitola...

V dohledné době se s největší pravděpodobností objeví jen několik PPC nativních programů, jedním z nich bude již zmíněný StormC 3.0, dále PPC moduly pro „ArtEffect 2“, kompletní PPC „WildFire 4.0“, raytracingové programy „Reflections 4“, „Tornado“ (68K verze se už prodává!) a snad i netrpělivě očekávaný „Imagine 6“, PPC moduly pro „SuperView“, na první čtvrtletí roku 1998 je plánována konverze textového editoru „Wordworth 7“, nesmím zapomenout ani na „pOS“, jehož RISCová konverze se též čeká každým okamžikem. Z her pak bude PowerPC trhu kralovat zřejmě ClickBoom s PC konverzí legendární hry „Myst“ (bude samozřejmě i 68K verze, která už je hotová!!!) a pravděpodobně některé ze známých doomovek, u ostatních firem vyrábějících software pro Amigu jsem po počátečním ohlášeném PowerPC šílenství zatím nedostal potvrzenu žádnou PPC aktivitu. S nutným rozšířením trhu se pochopitelně ze zřejmých důvodů objeví další PPC nativní software, s tím též přímo souvisí logický pokles cen PPC turbokaret. Troufám si tvrdit, že jedny z prvních PPC nativních programů budou typu PD (různé knihovny, urychlovací patche, utilitky atd.), bude se tedy nejspíš jednat o shareware a najdete ho kde jinde než na Aminetu.

Na úplný závěr mi zbývá dodat jen jediné - ač kartu díky phase 5 zatím nemám a recenzi píšu podle zkušeností jiných, upřímně přeji phase 5 co nejvíce prodaných PowerPC turbokaret a všem majitelům Amigy novou naději do všeobecně známými problémy poněkud zamlžené budoucnosti jinak skvělého počítače.

Luboš Němec

Krátké hodnocení:

+ špičkový výpočetní výkon, expansion slot, 64bitový přístup do paměti, integrovaný výkonný SCSI řadič, kompatibilita s původním softwarem

- zatím nedostatek PPC nativního software, uživatelsky nepřívětivý vývojářský software, relativně vysoká cena

Zip Drive ATAPI

Již podruhé se setkáváme u recenze na mechaniku Zip. Tentokrát se podíváme, jak k Amize připojíme Zip přes IDE rozhraní.

Úvod

Mechaniky Zip firmy Iomega s kapacitou 100 MB se na trhu objevily nejprve v externím provedení, a to ve verzích pro SCSI a paralelní port. Později byly na trhu i interní mechaniky s rozhraním SCSI a IDE. Nedávno se začala prodávat interní mechanika s rozhraním ATAPI. Mechaniky Zip se ujaly jako levné přenosné a zálohovací zařízení jak ve světě počítačů PC a Mac, tak i ve světě Amigy. Výrobky firmy Iomega se uchytily a zvítězily v komerčním boji s firmou SyQuest, která také vyrábí zálohovací zařízení. Iomega ale nemá ještě vyhráno. Na trhu se objevily mechaniky Super Disk (LS-120) firmy O. R. Technology, ale o nich se v Amiga Review dočtete snad někdy jindy. Krátce se jen zmíním, že jsou kompatibilní s 3,5" disketou a mají kapacitu 120 MB. Vyrábějí se v interním provedení IDE a na Invexu byly k vidění i externí v provedeních SCSI a pro paralelní port.

Dodávka a připojení

ATAPI Zip dostanete v krabičce, ve které najdete vlastní mechaniku Zip, šroubky s redukčním rámečkem pro 5,25" šachtu, instalační CD pro PC a Mac, tištěný manuál a jedno prázdné médium. Většina z vás bude asi Zip instalovat do A1200 Infinitiv Toweru. Jelikož výrobce towerů Micronik trestuhodně opomněl na možnost připojení 3,5" zařízení včetně čelního rámečku, musíme použít redukční rámeček pro 5,25" šachtu. V horní 5,25" šachtě sídlí CD-ROM a v šachtě pod ní Zip. Dále je vhodné si pořídit redukci pro 4 IDE-zařízení. S touto redukcí jsem Zip nezkoušel, ale dle Olivera Kastla (autora programového balíku IDE-FIX'97) by to mělo fungovat. Já jsem použil kabel pro 2 IDE zařízení a nastavil jsem harddisk na MASTER a Zip jako SLAVE. Napájecí konektor má mechanika Zip stejný jako 3,5" harddisk.

Instalace software

Abyste mechaniku Zip uvedli do provozu, budete potřebovat v adresáři DEVS: atapi.device z balíku IDE-FIX'97. Já jsem použil verzi 117.4, protože se staršími verzemi Zip totiž nefungoval. Dále budete potřebovat FastFileSystem v adresáři (nebo složce?) L:, který najdete na instalačních disketách Workbenche pro harddisk. Nyní již stačí opsat mountlist pro Zip, který najdete někde okolo a můžete začít pracovat se Zipem. Kdo chce používat softwarovou ochranu disků, softwarové vysunování Zip diskety, nechť si stáhne z internetu program ZipTool v1.2 od Olivera Hitze. Je sice jen pro CLI, ale není problém ho včlenit do souborového manažeru nebo roletového menu Workbenche. Existuje i program ZJTools verze 1.2 od téhož autora, který využívá MUI, ale ten mi nechodil s ATAPI Zipem korektně.

Přenosová rychlost

Zip drive ATAPI jsem testoval na A1200 Tower s turbokartou Blizzard 1240. K testování jsem použil program Disk Speed v4.2 a Sys Info v3.24. Teoretická přenosová rychlost Zipu by měla být 1,2 MB/s. Program Sys Info hlásil přenosovou rychlost Zipu okolo 990 KB/s pod FFS i AFS. U harddisku WD 850 MB naměřil Sys Info přenosovou rychlost 1750 KB/s pod FFS. U Zipu se tedy jedná o průměrnou rychlost IDE harddisku. Zajímavější výsledky jsem naměřil programem Disk Speed. Pro srovnání jsem Disk Speedem prohnal i harddisk WD 850MB. V tabulce naleznete výsledky dosažené s datovým tokem od 512 bytů po 262144 bytů. Jak jistě víte, v malých datových dávkách je klasický souborový systém FFS velmi pomalý. Proto jsem si vzal na pomoc i AFS. Výsledky vidíte v tabulce. S rostoucí velikostí dávkových toků přenosová rychlost prudce roste a blíží se pomalejšímu harddisku. Při běžné práci se mi Zip jeví o něco pomalejší než IDE harddisk a to i pod FFS.

Závěr

Mechanika je elegantně vyřešena a na čelním panelu má pouze jedno tlačítko pro vysunování média, které zároveň slouží jako kontrolka přístupu na disk. Zip drive má zabudovaný Power Management, tzn. že se po 15 minutách nečinnosti sám vypne. V případě, že vypne proud, můžeme vyjmout disketu Zip z mechaniky pomocí ohnuté kancelářské sponky. Sponku zasuneme do otvoru v zadní části mechaniky a médium se nám vysune. Tento otvor by měl být spíše ve přední části drivu. Mechanika Zip ATAPI je vhodná pro méně majetné Amigisty. Nepotřebují žádné SCSI rozhraní a mechaniky v ATAPI provedení jsou levnější. Cena jednoho media se pohybuje okolo 600 Kč a vzhledem k rozšířenosti mechanik Zip případnou koupi plně doporučuji. Na trh s výměnnými médii se ale také tlačí již zmíněný Super Disk (LS-120). Uvidíme, kdo vyhraje.

Karel Ondráček

Disk Speed 4.2

	ZIP FFS	ZIP AFS	HD WD FFS
Vytvoření (souborů/s):	12	312	38
Otevření (souborů/s):	22	484	224
Čtení adresáře (souborů/s):	48	1913	457
Mazání (souborů/s):	48	497	488
512 byte			
Vytváření souboru (KB/s):	23,9	301,7	146,9
Zápis do souboru (KB/s):	23,9	297,8	187,0
Čtení ze souboru (KB/s):	23,8	24,1	234,9
4096 byte			
Vytváření souboru (KB/s):	139,2	171,3	340,1
Zápis do souboru (KB/s):	155,6	172,4	608,2
Čtení ze souboru (KB/s):	157,4	172,1	901,5
32768 byte			
Vytváření souboru (KB/s):	290,9	728,0	403,8
Zápis do souboru (KB/s):	406,2	662,3	870,9
Čtení ze souboru (KB/s):	406,1	662,3	1272,0
262144 byte			
Vytváření souboru (KB/s):	348,6	1048,1	493,5
Zápis do souboru (KB/s):	663,7	1048,1	1231,1
Čtení ze souboru (KB/s):	662,9	1049,4	1369,2

Zip Drive ATAPI

9.0 z 10

Výrobce: Iomega
Cena: cca. 5000,-
Zapůjčil: -

\+ cena, rozšířenost

\- relativní pomalost, při nouzovém vyjmutí média musíme otevřít počítač

```
/*************************
 * ZIP 100MB Mountlist   *
*************************/
DEVICE       = atapi.device
UNIT  = 1
FileSystem   = 1:FastFileSystem
Flags  = 0
Surfaces     = 4
BlocksPerTrack       = 1024
SectorsPerBlock      = 1
SectorSize   = 512
Mask  = 0x7ffffffe
MaxTransfer  = 0x100000
Reserved     = 0
Interleave   = 0
LowCyl       = 0
HighCyl      = 47
Buffers= 5
BufMemType = 0
StackSize    = 600
Priority     = 10
GlobVec      = -1
DosType      = 0x444F5301
```

Directory Opus 5.6 Magellan

Úvod

Jak jistě každý ví, Directory Opus je program pro správu a práci se soubory všeho druhu. Každý si také jistě pamatuje šok, který nám jeho autoři připravili při uvedení nové verze DOpusu - 5. Moc povedená nebyla, jako stará verze 4 už se nechovala a jako plnohodnotná náhrada Workbenche, za kterou se vydávala, ještě také ne. Autoři se však nevzdali a další vylepšení se nás čekala v nové verzi 5.5. Zde pokročili o velký kus dopředu a DOpus se pomalu stával akceptabilním i pro jeho původně zatvrzelé odpůrce. Pomohly tomu hlavně změny, kterými DOpus značně převyšoval schopnosti Workbenche. No, a nyní tu je po roce opět nový pokus autorů s kódovým označením Magellan.

Co nového Magellan přináší?

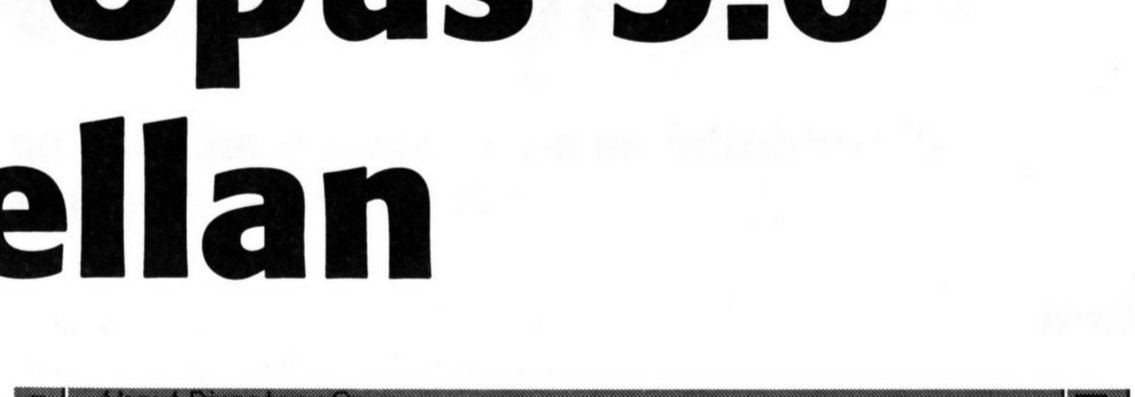
Tak především je to plnohodnotná podpora systému NewIcons. Co to znamená? Prakticky řečeno, je možno použít ikony typu NewIcons tam, kde si jen vzpomenete bez nutnosti předtím spouštět patch NewIcons. Dají se vložit do lišt v seznamech, použít jako interní obrázky i jako aplikační ikony. A hlavně budou mít své správné barvy, pokud Magellan běží na své obrazovce i jako náhrada Workbenche, což je zajištěno využitím newicons.library (pokud ji máte). Určitým vylepšením je také „znevidi-telnění“ (příp. i odstranění) informací o obrázcích NewIcons z ikony. Modul IconInfo byl vůbec znatelně vylepšen. Je možno si zvolit zobrazování originálního obrázku ikony nebo jejího komplementu v NewIcons a v případě, že je soubor bez ikony, uvidíte ikonu dosazenou podle jeho typu.

Novou věcí v Magellanu je také tzv. startovací menu, všichni určitě znají z Win95. Není co komentovat, snad jen, že je do nich možné vkládat i obrázky, nastavují se shodně jako lišty s tlačítky a lze je umístit kdekoliv na obrazovce.

Se umisťováním souvisí také jiné vylepšení - způsob zobrazování ikon na WB. Nyní se dají určovat oblasti, ve kterých se ikony mohou objevovat a dokonce také priorita jednotlivých, vámi zvolených oblastí.

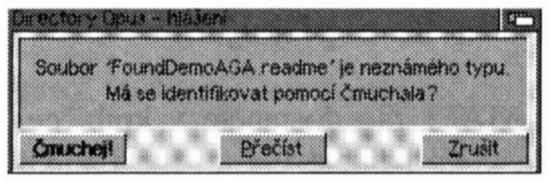
Všude v programu bylo zavedeno maximální využití metody drag'n'drop. Můžete ji skutečně použít úplně na vše, ikonami počínaje, položkami seznamu a různými maličkostmi v nastavení konče. Skutečně se potvrzuje věta z manuálu, že pokud nevíte, jak něco provést, zkuste drag'n'drop a ono bude fungovat.

Dalším modulem, který prošel velkými změnami, je OpusFTP. Kromě jeho značného zrychlení (až 5x) při menší potřebě paměti byl přidán záznamník adres pro vaše oblíbené servery, individuální cache pro každý otevřený seznam s ftp, hlídač aktivity připojení (dohlíží na to, aby váš ISP nezavěsil linku) a možnost automatického stahování indexových souborů na Aminetu.



Protože DOpus umí vytvářet lišty jako ToolManager, dá se ušetřit opět jeden program v adresáři WB-Startup. A nově lze v Magellanu (na rozdíl od poslední verze ToolManageru) vložit do lišty animované štětce např. z DPaintu nebo PPaintu.

Mezi několik malých změn patří možnost nechat si rozdělit dlouhé názvy programů u ikon do více řádků, přidání šipky ikoně vyjmutého programu na plochu la Mac/Win95, určení zda se má objevovat okraj ikon (u ikon typu MWB to nevypadá příliš dobře). Dále zrychlení zobrazovače textu (už nenačítá kompletně celý soubor, ale postupně si nahrává soubor z disku po 64k blocích) a vůbec vylepšení celkové kompatibility s MUI, MCP a datatypy. Nakonec jsem si nechal přepracování podpory pro Cybergraphics, protože jsem to bohužel nemohl vyzkoušet. Nyní by měl Magellan umožňovat použití 24-bitových obrázků jako podkladů, při metodě drag'n'drop by neměly ikony „přeblikávat“ a vůbec práce na grafických kartách pod CGX by měla být rychlejší.



Styl práce a výhody...

Filozofií DOpusu5 a Magellana hlavně je maximálně zjednodušit práci se soubory. V svém důsledku to znamená, že ať už zpracováváte archívy (třeba lha, lzx) nebo jste připojeni na síť (na ftp přes OpusFTP), stále můžete všechny soubory brát tak, jako by se vyskytovaly na vašem disku. Prostě se jen otevře další okno se seznamem. Velice příjemné...

Za největší výhodu tohoto programu bych po všech výše uvedených nových vlastnostech stejně považoval to, čím disponuje už od počáteční verze 5. A sice jeho „neblokující“ (nevím jak bych srozumitelněji vyjádřil originální anglický výraz multithreaded) způsob práce při jakékoliv operaci, jako např. kopírování, mazání atd. S programem se dodává vynikající nápověda ve formátu guide, která skutečně velmi podrobně popisuje

každou položku a je i kontextově senzitivní. K zahození není ARexx port, který byl opět rozšířen o novou sadu příkazů a který originálnímu WB opravdu citelně chybí. Oproti verzi 5.5 se dále zvýšila rychlost, což je vždy potěšitelné.

Zjištěné nevýhody

Korektně s Magellanem nefunguje program deficons z balíku NewIcons. To je velmi nepříjemné, kdo ho zná a používá, mi dá určitě zapravdu. Deficons zajišťuje rozpoznávání typů souborů, podle toho přiřadí příslušnou ikonu, ve které můžete mít vepsánu akci asociovanou k danému typu souboru. V Magellanu si sice lze nadefinovat vlastní ikony pro různé typy souborů, ale komu by se to při tom množství chtělo dělat podruhé... Velkým nedostatkem je také nemožnost dynamicky měnit nastavení systému pomocí standardních editorů z WB! Prostě změny se projeví až po restartu počítače. Nelíbí se mi také vzhledové zpracování kontextových menu dle Win95. Na Amize je snad určitý styl definován dle Styleguide. Občas také úplně bez důvodu zamrzne Shell, který je dodáván v balíku.

Závěrečné slovo

Tedy, nestačí vám už současné možnosti Workbenche? Rozhodujete se použít některý z jiných programů (např. ScalOS, WBNG), které se tváří jako náhrady WB a slibují vám jeho rozšíření a vylepšení? Pak vám koupi Magellana doporučuji, neboť je z nich nejrychlejší, nabízí nejvíce funkcí a hlavně je také nejstabilnější (je ovšem také nejdražší). Ale přesto si na závěr nemohu odpustit několik poznámek. Směrování vývoje tohoto programu vidím stále více jako suplování chybějících funkcí OS namísto souborového manažeru. Ne že by bylo špatné, ale s novým vývojem OS, který už zase probíhá, by mohlo dojít k tomu, že většina nebo všechny funkce programu budou zbytečné a budou poskytovány právě novým AmigaOS. To by autoři určitě přišli o práci a při jejich schopnostech by to byla velká chyba. Možná by se opět mohli zamyslet nad oprášením myšlenky staré dobré verze 4 a jejího zdokonalování, protože ten v oblasti souborových manažerů na Amize (a vůbec všude jinde) nemá konkurenci - majitelé jiných podobných programů prominou, ale prostě je to tak. Stačilo by pouze zvýšit rychlost určitých operací.

Poslední dostupnou aktualizaci naleznou registrovaní uživatelé na internetu na stránce GP Software - *<http://www.gpsoft.com.au>*. Česká lokalizace Magellanu už také existuje. Jako obvykle ji naleznete na Lokalizační stránce na *<http://www.edunet.cz/wmg/jsindlar/locale/locale.html>*.

Vít Šindlář

DOpus 5.6 Magellan

8.0 z 10

Autor: Potter,GPSoft
Cena: -
Typ: komerční

+ přístup na FTP, automatické rozpoznávání druhu souboru, vyšší rychlost, nejlepší náhrada WorkBenche

- nefunkčnost programu Deflcons pod Magellanem

AGA Experience 3

Tentokrát bez úvodu přímo k věci. Třetí díl v Anglii značně populární série AGA Experience obsahuje 645 MB programů a dat rozdělených do několika kategorií (čti adresářů) podle zaměření (viz. obrázek). Ačkoliv je dělení jiné než na Aminetu, velmi rychle se budete orientovat. A zde je přehled kategorií s velikostí jednotlivých adresářů:

„Anims“	42 MB
„Commercial“	4 MB
„Demos“	220 MB
„Docs“	11 MB
„Games“	90 MB
„Icons+“	38 MB
„Pictures“	27 MB
„Slideshows“	11 MB
„Sound“	16 MB
„Utilities“	95 MB

Zbytek kapacity cédéčka je použit na ovládací program, který zde zastupuje AWeb a HTML dokumentace s ukázkami dalších produktů od Sadeness Software (velmi zajímavé!). Nejvíce je na CDčku dem, které jsou dále členěny podle abecedy a VŠECHNY (!) je můžete přímo z placky spustit - nespustí se samozřejmě hned, ale až po odkliknutí informačního requesteru s názvem, typem a nároky každého z jednotlivých dem. Ještě zbývá dodat, že většina dem vyžaduje AGA čipy a autoři cédéčka doporučují Workbench 3.0 a vyšší, bez něhož ostatně ani neuvidíte ikonky ve správných barvách. Přímo z HTML dokumentace na CDčku lze ještě spouštět hudební moduly (přes HippoPlayer) a 42 MB animaci „Air Combat“ sestavenou ve Scale, jejíž přehrávač je na CDčku samozřejmě také. HTML dokumentace je doplněna mnoha kvalitními obrázky a k jejímu prohlížení samozřejmě nemusíte používat přibalený AWeb, ale pak se budete muset postarat o korektní naassignování všech cest.

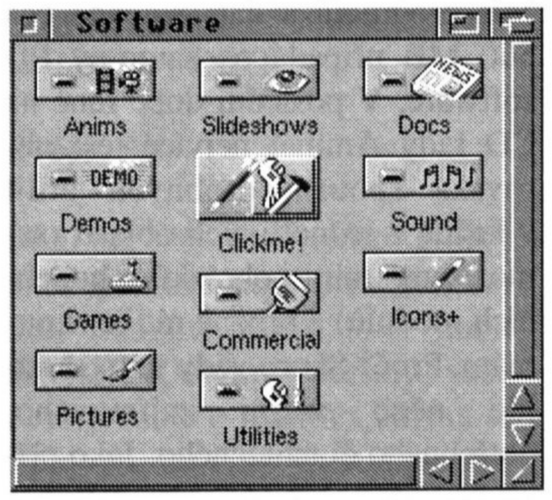
Spousta ikon ve stylu MagicWB/MUI a NewIcons, slušné obrázky z různých demoparty a některých připravovaných her, z komečního software pak plná verze programu „XCAD2000“ (bohužel nic moc, tento program bych spíš zařadil do kategorie odpad), mnoho PD her všech typů (z nichž některé jsou opravdu víc než dobré!), manuály a časopisy - to vše jen podtrhuje velmi kvalitně sestavený výběr PD (a v případě XCADu2000 i komečních) programů a dat, k němuž prakticky není co dodat.

Zamlouvá se mi však nejen HTML dokumentace s patřičnými odkazy, ale i samotný obsah cédéčka, které je jednoznačně zaměřeno na dema a hry. Pokud vás dema příliš nezajímají, snad se vám alespoň budou líbit ostatní prográmky a hry, kterých však na CDčku zase tolik není. Zcela jistě budete ale nadšeni z možnosti spouštět dema a další prg. přímo z AWebu, HTML manuál je v tomto případě zřejmě ideálním pomocníkem. Chcete-li se dozvědět něco o Amize a hardwaru či softwaru pro ni vyvíjeném, přečtěte si časopis „Amiga Report“, jehož několik posledních čísel najdete mezi manuály a můžete je opět prohlížet přímo z AWebu. Vše je pochopitelně pouze v angličtině, jiný jazyk budete na cédéčku hledat marně.

V adresáři „Useful“ v rootu dále najdete několik pomůcek pro balení a rozbalování DMS archivů, oblíbený software pro tahání dat po sériovém či paralelním portu „ParNET“ a „SerNET“, několik ikonek, degraderů her pro AGA Amigy a další věci. AGA Experience 3 obsahuje i MUI, bohužel se jedná o klasickou shareware verzi.

V obalu najdete mimo obvyklé registrační karty také objednávkový kupón na dvě další cédéčka „Hidden Truth“ (viz. recenze v tomto čísle AR) a „Women of the Web“ (ženský na webu, jak výstižné!), vše samozřejmě se slevou, neboť se jedná opět o produkci Sadeness Software.

AGA Experinece 3 je slušné cédéčko s velkým množstvím poměrně kvalitního softwaru, který si můžete rovnou z placky nainstalovat nebo spustit. Je snad jasné, že programů a dat v této rozbalené podobě není na CDčku takové množství jako například na CD řady Aminet, ale přesto se jedná o kvalitně sestavený výběr dem a PD programů.



Luboš Němec

AGA Experience 3

8.0 z 10

Autor: Sadeness
Cena: 19.95 GBP
Typ: komerční
Zapůjčil: Sadeness

+ možnost instalace či spuštění přímo z CD, velmi dobře sestaveno, kvalitní dokumentace

- akuálnost programů, vyšší cena

Aminet 21

A opět další z nejznámější CD řady Aminet, vycházející pravidelně každé dva měsíce, se začal prodávat druhý říjnový týden.

Zde je kompletní obsah všech základních adresářů, uvedeny jsou pakované i nepakované délky včetně počtu souborů v jednotlivých adresářích:

„biz“	19 MB	(32 MB)	69 s.
„comm“	17 MB	(30 MB)	196 s.
„demo“	55 MB	(95 MB)	91 s.
„dev“	11 MB	(19 MB)	92 s.
„disk“	3 MB	(5 MB)	20 s.
„docs“	19 MB	(32 MB)	86 s.
„game“	72 MB	(124 MB)	274 s.
„gfx“	26 MB	(45 MB)	107 s.
„hard“	0,6 MB	(1 MB)	13 s.
„misc“	18 MB	(32 MB)	47 s.
„mods“	150 MB	(275 MB)	539 s.
„mus“	12 MB	(19 MB)	45 s.
„pix“	124 MB	(217 MB)	223 s.
„text“	3 MB	(5 MB)	29 s.
„util“	20 MB	(34 MB)	248 s.

Na cédéčku najdete celkem 634 MB programů a dat, z čehož cca 560 MB připadá na samotný PD software. V poslední době mne na CD řady Aminet nejvíce těší obrovská spousta drobných utilit v každé z jednotlivých oblastí (samozřejmě mimo obrázků a hudebních modulů) a hrozně rád je zkoumám. Proč? Skoro vždy se totiž najde něco velmi zajímavého, potřebného či užitečného. Jako příklady čistě pro moji soukromou potřebu uvedu často aktualizovanou promotion utilitku „ModePro“, testovací benchmarkový program „SysSpeed“, multikomoditu „MCP“ či ďábelský program „VisualPrefs“ pro nastavení amigovského GUI. Stranou mého zájmu samozřejmě nezůstávají ani ostatní programy či hry, na které se rád podívám, zvláště proto, že jich pro Amigu zase tolik není. Troufám si tvrdit, že i vy najdete na každém z cédéček spoustu užitečných věcí dle vašich přání i nároků.

V adresáři „biz/patch“ najdete např. nejnovější update programů „TurboCalc 4.05“, „SAS/C 6.58“, v „biz/haage“ a „biz/demo“ pak demoverzi špičkového 24bitového kreslícího a efektového programu „ArtEffect“ včetně ukázkových obrázků a anglického i německého manuálu (!), nesporně zajímavý program pro architekty „CYCAS“ sloužící k navrhování interiérů i exteriérů (INT i FPU verze), „Picture Manager 4.10“ od nám dobře známého IrseeSoftu (autoři TurboPrintu), líbit se vám snad bude i nová demoverze s pořadovým číslem 4 nyní už bohužel komerčního animačního a efektového softwaru „WildFire“.

Upozornit bych také chtěl na rozsáhlý systém „Ghostscript 5.03“ v „gfx/show“ pro zobrazování, konvertování a tisknutí postscriptových souborů, verzi 2.8 v AR již recenzovaného vektorového kreslícího programu „AmiFIG“, rovněž již v AR recenzované „PhotoAlbum“(nová verze 3.3), ujít si rozhodně nenechte již vyzrálý konvertovací software „XTrace“ pro převod bitmapových obrázků do základních vektorových formátů, který v nové verzi umí bez problémů převádět Intellifonty (i české!) do formátu „NavigatorTitleru“, takže rázem odpadají složité manipulace a dříve nezbytně nutné konverze slov či vět do jednotlivých vektorových objektů.

Na Aminetu 21 najdete kupodivu poměrně malé množství dem, ale naštěstí je jich naprostá většina AGA a na první pohled celkem zajímavých, u těch lepších dem však počítejte s dosti vysokými procesorovými nároky. Z ostatních oblastí připomenu pouze relativně nový a v AR již také popisovaný zvukový systém AHI v „mus/misc“, přehrávače hudby ve formátu MPEG Layer I-III (68030 stíhá s vypětím všech sil a na můj vkus v nižší kvalitě, ale stíhá a to je hlavní!) v „mus/play“, nádherný přehrávač audio cédéček v podobě HIFI věže na Workbenchi „GroovyPlayer“ v „disk/cdrom“, špičkový prohlížeč textů „EvenMore“ v „text/show“ (o něčem takovém se PCčkářům pod Windows může jen zdát), pro programátory bych tu měl reassembler „In Go“, pro hudební maniaky pak plných 275 MB hudebních modulů v nejrůznějších formátech, pro vyznavatele HTML formátu pak demoverzi WYSIWYG HTML editoru „MetalWEB“ v „comm/www“ či shareware „WebDesign“, zapomenout nemohu ani na zástupce FidoNetu „CrashMail“ a „Cyclone“ v „comm/fido“ a tak bych mohl pokračovat dále a dále...

Ve srovnání s minulou lahůdkou „Shadow of the Third Moon“ na Aminetu 20 na jednadvacítce žádnou podobnou bombu nenajdete, přesto však upozorňuji například na velmi kvalitní demoverzi sci-fi hry „OnEscapee“ (5 MB archiv!), jakéhosi klonu legendárního Flashbacku s velmi detailní grafikou a mnoha nádherně plynulými animacemi všeho druhu včetně pohybů hlavního hrdiny. Podle jednotlivých lokací v demoverzi mohu soudit na poměrně rozsáhlý systém chodeb a místností, kde likvidujete zjevně nepřátelské androidy a s pomocí počítače musíte vyřešit několik logických úkolů. Krátce - příběh, ač okoukaný a ve hrách podobného typu dost používaný, má co nabídnout, grafika vynikající, zvuky ještě lepší, no tak co byste ještě chtěli? Další kvalitní dema her „Flying High“ a „Trapped II“ jsou již dostatečně známá, zbývá tak upozornit na celkem nenápadnou, ale přesto zřejmě jednu z nejlepších sci-fi střílečka pro Amigu - „Trauma Zero“. Bohužel se jedná o nehratelné demo, ale i tak si můžete udělat realistickou představu o tom, jak bude hra ve své finální podobě vypadat. Jako perličku ještě uvádím, že „Trauma Zero“ existuje i ve verzi pro PowerPC! Potřebujete nainstalovat nějakou NO-DOS hru na harddisk? Zkuste se mrknout do adresáře „game/patch“, jestli se tam nenalézá požadovaný installer!

Bonus programem na Aminetu 21 je 8mi bitový kreslící program „PersonalPaint 6.4“. I přesto, že se ze zcela pochopitelných důvodů nejedná o poslední verzi (tou je dokonalejší 7.1), je PPaint vynikajícím kreslícím programem a díky integrované RTG podpoře grafických karet ho můžete bez problémů používat prakticky na jakékoliv konfiguraci. Nároky programu jsou opravdu minimální, vystačí si i s AmigaOS 1.3+, procesorem 68000 a 1 MB RAM, což jsou při současných nárocích programů požadavky opravdu směšné. V minulém AR jste si mohli přečíst srovnání kreslících programů, PPaint 6.4 obsahuje až na menší rozsah podporovaných obrázkových formátů, chybějící ARexx interface, plug-in systém knihoven a některých textových funkcí prakticky všechny základní funkce jako jeho mladší bratříček včetně nutného maskování a několika pomalých, ale funkčních efektů. PPaint 6.4 není jen obyčejným kreslícím programem, ale má i slušné animační možnosti včetně plně grafického náhledového systému nazvaného Storyboard. Umí pracovat s bitmapovými i vektorovými fonty, zvládá i některé typy image processingu. Program mohu směle doporučit začátečníkům i pokročilým uživatelům, hlavně však všem, kteří ještě nemají žádný svůj oblíbený kreslící program. Pro začátečníky ovládající angličtinu je navíc na CDčku připraven i rozsáhlý výukový kurs, věčná škoda, že jen v textové podobě bez obrázků, ale i tak se podle něj můžete s PPaintem naučit dobře pracovat. Upgrade na momentálně nejnovější verzi 7.1 (CD-ROM varianta) stojí 49,- DM, registrační kupón je jako obvykle v přebalu cédéčka.

K Aminetu 21 zbývá dodat jen jediné - skvělé programy, dema, spousta obrázků, hudebních modulů, kvalitní utility, demoverze systémových programů i zajímavých her, ikonky, animace a bonbónek navrch v podobě PersonalPaintu, kdo by odolal?

Luboš Němec

Aminet 21

9.5 z 10

Autor: Schatztruhe
Cena: DM 25,-
Typ: PD série
Zapůjčil: Schatztruhe

✚ vynikající PD software, slušný bonus program

▭ nic

Záhady, mystéria a taje

Když do redakce a následně ke mně domů dorazilo od anglické fimy Sadeness Software cédéčko „Hidden Truth“ s nevzhledným čistě bílým obalem obsahujícím pouze obvyklou registrační kartu a objednávkový kupón na další CDčko podobného zaměření, moc nadšený jsem nebyl. To vše se však okamžitě změnilo už po prvním vložení cédéčka do mechaniky.

Hidden Truth aneb skrytá pravda je jedno z mála CDček pro Amigu se sci-fi zaměřením. Pokud teď čekáte zajímavé „sci-fi“ programy nebo něco podobného, asi vás moc nepotěším, ale Hidden Truth nemá se softwarem skoro nic společného, pouze tu prostou skutečnost, že na něm běží. Tím je míněn HTML formát, ve kterém jsou všechny texty uloženy a doplněny velmi zajímavými obrázky, dobře vymyšleným ovládáním a dokonce i hudbou linoucí se v pozadí.

Pravda nebo lež?

Hmm, tak to se asi už nikdy nedozvíme. Není vám jasné, na co narážím? Hned to napravíme. Hidden Truth obsahuje 617 MB textů, obrázků, tabulek, animací, zvuků a vůbec nejrůznějších údajů kolem UFO, paranormálních jevech, science-fiction, zajímavostí a kuriozit z „lidské“ společnosti, mnoha utajovaných informacích a vesmíru. GUI napsané v HTML jazyce je velmi pěkné (viz. obrázek) a hudba hrající občas v pozadí svým mystickým podáním jen doplňuje zaměření cédéčka.

Autoři CDčka nedělali samozřejmě žádnou (tedy skoro žádnou) z WWW stránek obsažených na Hidden Truth, ale vše pečlivě a vkusně seřadili do jednoho celku a doplnili příjemným a světe div se, i velmi jednoduchým ovládáním.

Nebudu podrobně popisovat, co všechno na CDčku najdete, to byste pak nezažili žádné překvapení. Snad ale neuškodí, když prozradím, že na něm najdete spoustu materiálů kolem oblíbeného sci-fi seriálu X-Files neboli Akta-X, mnoho fotek údajných mimozemšťanů (čti ufounů) včetně videosekvencí zachycujících UFO (patřičně rozmazaných), najde se i několik na první pohled jasných falzifikátů, ale vše je tak dobře sestaveno a doplněno mnoha vysvětlujícími texty, že se vám to stejně jako mně určitě bude moc líbit.

Vesmír samozřejmě úzce souvisí se science fiction a díky fantazii mnoha spisovatelů vznikly velmi zajímavé romány a filmy, z nichž na Hidden Truth najdete informace např. k naprosto bombastickému filmu „Independence Day“ aneb Dnu nezávislosti, klasiku zastupuje „Alien“ a jeho nejrůznější plagiáty (včetně detailního popisu všech zbraní použitých ve filmu!), o X-Files už řeč byla a ze sci-fi hororů se můžete pokochat například známým Frankesteinem - původní román Mary Shelleyové je na cédéčku dokonce v originále a všech původních kapitolách!

Z „lidských“ kuriozit možná potěší ty zvrhlejší jedince třeba životopis Adolfa Hitlera a pokud vám to ještě nebude stačit, můžete klidně přejít na oddíl masových vrahů nebo v tom lepším případě Titanicu.

V sekci paranormálních jevů si můžete prohlédnout známé kruhy v obilí, fotografie duchů (velmi zajímavé!), seznámit se s několika teoriemi zabývajícími se vznikem egyptských i jiných pyramid, vlastní část má vyhrazen i proslulý věštec Nostradamus (nebojte se, zánik světa příští pondělí zcela jistě nebude...) a samozřejmě nesmí chybět ani známý Bermudský trojúhelník.

V předposledním oddílu se můžete mrknout na tajné nebo v poslední době odtajněné vojenské projekty týkající se hlavně „neviditelných“ letadel a UFO a poslední databáze o vesmíru s astronomickými údaji o sluneční soustavě, černých dírách, kometách a dalších vesmírných objektech je jednou z nejrozsáhlejších oddílů na cédéčku vůbec. Animace jsou ve formátech AVI a MPEG a prohlížet si je můžete přímo z AWebu či IBrowsu, podle toho, jaký prohlížeč si nastavíte. Značná část je věnována našemu nejbližšímu kosmickému a dnes již o něco lépe prozkoumanému sousedu, planetě Mars (ty fotky jsou prostě nádherné!).

Hidden Truth obsahuje i jakousi databázi UFO včetně výukového kurzu, jak rozpoznávat různé druhy létajících talířů (vidliček, nožů, válečků do nudlí atd.) a znovu opakuji, že vše je perfektně sestaveno a díky možnostem HTML opatřeno

jak vynikajícím grafickým, tak i zvukovým doprovodem.

Při prohlížení doporučuji minimálně 256 barev a zapnutý dithering obrázků na nejvyšší dostupnou kvalitu, jinak přijdete o mnoho detailů na fotografiích. Máte-li možnost prohlédnout si vše na nějaké grafické kartě nebo v tom horším případě na PC či Macu, neváhejte, budete překvapeni, jak drasticky odlišně vypadají materiály obsažené na cédéčku ve věrných barvách! Že je vše doplněno obrovským množstvím odkazů na další a další materiály, texty, obrázky, animace atp. na WWW stránkách po celém světě, to snad nemusím ani připomínat, to je v případě HTML dokumentů samozřejmostí.

Na prohlížení je použit u Amigy AWeb, u Maca i PC si můžete nainstalovat MS Internet Explorer (pod Macem emulovaným na Amize jednoznačně nedoporučuji, pořád se hroutí).

Hodnocení? Je to super!

Pokud máte obavy o osud našeho milého kulatého světa, nebojte se, přiletí ufouni a zachrání nás (nebo naopak). Každopádně Hidden Truth je perfektně sestavené cédéčko s mnoha nesmírně zajímavými informacemi. Že je vše pouze v angličtině, to snad v případě CDčka anglické provenience není zase tak překvapující, nebo snad ano? Dalším kladem CDčka je skutečnost, že texty až na výjimky pouze doplňují grafiku a ne naopak, takže většinou vystačíte s minimálními znalostmi anglického jazyka, což je myslím v případě mnoha amigistů určitě kladem podtrhujícím výborně sestavené a zkombinované materiály. A nakonec upřímně, kdybych neměl možnost si při psaní recenze cédéčko důkladně neprostudovat, zřejmě bych si ho okamžitě koupil, protože tak exotická kompilace se hned tak nevidí.

Luboš Němec

Hidden Truth

10 z 10

Autor:	Sadeness
Cena:	29.95 GBP
Typ:	komerční
Zapůjčil:	Sadeness

+ absolutně všechno

- nic

ClipHistory

Instalace a požadavky

ClipHistory požaduje pro svůj běh OS2.04 a vyšší, dle autora se cítí nejlépe až pod OS3.0 a vyšším. Nic dalšího není třeba. Pokud máte navíc nainstalovánu knihovnu ReqTools, bude pro requestery z ClipHistory využíváno jejích služeb (samozřejmě lze vypnout).

Instalace probíhá naprosto samozřejmě za asistence standardního Installeru, nejlépe toho nového V43 od AT nebo výše. Dojde k nakopírování hlavního programu do WBStartup, dokumentace kam si přejete a případného lokalizačního katalogu do příslušného adresáře. Zde bych poznamenal, že v aktuálním archivu ClipHistory se český katalog z jistých důvodů nenalézá, ale můžete si jej stáhnout na nové adrese Lokalizační stránky české sekce ATO *<http://www.edunet.cz/-wmg/jsindlar/locale/locale.html>*.

Idea

A teď k věci... Kdo z vás si kdy řekl, že clipboard je sice velice pěkná věc, ale jaksi nenabízí to maximální pohodlí při použití? Každý zápis do clipboardu přece přepisuje definitivně tu předchozí položku. Že by to tady jaksi potřebovalo jisté vylepšení je jasné. Co kdyby se tedy rozšířila funkce jednotky clipboardu o možnost uchovávání několika posledních položek?

A přesně tohle si řekl autor ClipHistory, Magnus Holmgren (mimochodem autor mnoha dalších vynikajících věcí jako Visage, ReqTools, ReqChange), jednou při používání funkce Historie programu PowerSnap. Tato utilita umožňuje snímat text z obrazovky a udržovat historii o posledně uložených položkách. Ovšem právě jen pro ten sejmutý text, což je pouze záležitost PowerSnapu. Nebylo by úplně skvělé mít tuto funkci dostupnou pro celý systém, tzn. jeho clipboard?

Použití a vlastnosti

ClipHistory si nastavíte, spustíte jednou či víckrát pro každou jednotku clipboardu, který používáte a můžete začít zkoušet (ClipHistory je možné učinit rezidentním, což je výhodné při jeho používání pro několik jednotek clipboardu - šetří paměť). Funkce této utility je prostě geniální (nebo geniálně prostá?). Kdykoliv uložíte v jakémkoliv programu nějaký text, grafiku, zvuk atd. do clipboardu, vytvoří položku v historii a udržuje o ní přehled.

Uživatelské rozhraní je velmi jednoduché, po aktivaci se otevře okno (příklad použití je tady někde kolem) a v něm je obsažena historie zvolené jednotky clipboardu. Položky, které v něm uvidíte, jsou zobrazeny buď přímo jako text nebo (pokud se jedná o nějaký typ IFF) ve tvaru FORM xxxx (např. ILBM) plus jeho velikost v bytech. K tomuto oknu náleží menu, pomocí kterého se dají provádět základní operace jako mazání, načtení, uložení obsahu clipboardu atd.

V praxi tedy např. pracujete ve svém oblíbeném textovém editoru a používáte clipboard jen to sviští. Pak zvolenou klávesovou zkratkou vyvoláte okno ClipHistory přímo na okno svého editoru, pomocí kurzorových kláves či myší vyberete žádanou položku, okno se zavře a ... To je vše. Clipboard bude obsahovat to, co potřebujete.

Funkci ClipHistory navíc zvýrazňuje jeden fakt - a to je právě jeho použití zároveň s některým z programů, které snímají text z obrazovky (Snap z MCP nebo PowerSnap). Pokud alespoň trochu těchto vymožeností využíváte, jistě jste zjistili, že ne v každém případě se podaří sejmout žádaný text v pořádku hned napoprvé, ať už z důvodu snímání tučného písma nebo kurzívy nebo jiných. V ClipHistory se pak vždy dá nalézt i ten text či grafika, která byla sejmuta před těmito pokusy.

Svoje nastavení zapisuje do tooltypů, tedy nevytváří nikde žádný další soubor s nastavením. To je sice dobré, ale na druhou stranu je editace většího množství tooltypů (v ClipHistory je možno nastavit prakticky vše) ve stávající verzi Workbenche dost zdlouhavá a pracná - hodil by se nějaký editor pro nastavení.

Při nastavování si můžete určit číslo jednotky clipboardu, který chcete používat (tady bude asi určitě nejlepší 0, protože některé programy ani jiný neumí), max. počet v historii uchovávaných položek, min. a max. velikost jedné položky, max. velikost paměti pro historii clipboardu a ještě plno dalších. ClipHistory dále disponuje velmi dobrým ARexxovým portem. Pomocí něj je možné ovládat všechny funkce programu a umožňuje vám takové kousky, jako je ukládání obsahu historie na harddisk a při novém bootu Amigy natažení naposledy užitých položek, co dodat...

A další vyhlídky?

V budoucnosti autor slibuje editor nastavení, malý náhled obsahu netextové položky clipboardu přímo v okně historie, ukládání velkých položek clipboardu (např. obrázky) na harddisk, aplikační ikonu na WB pro vkládání do clipboardu, rozdělování a spojování textových položek atd. Rozhodně se máme na co těšit!

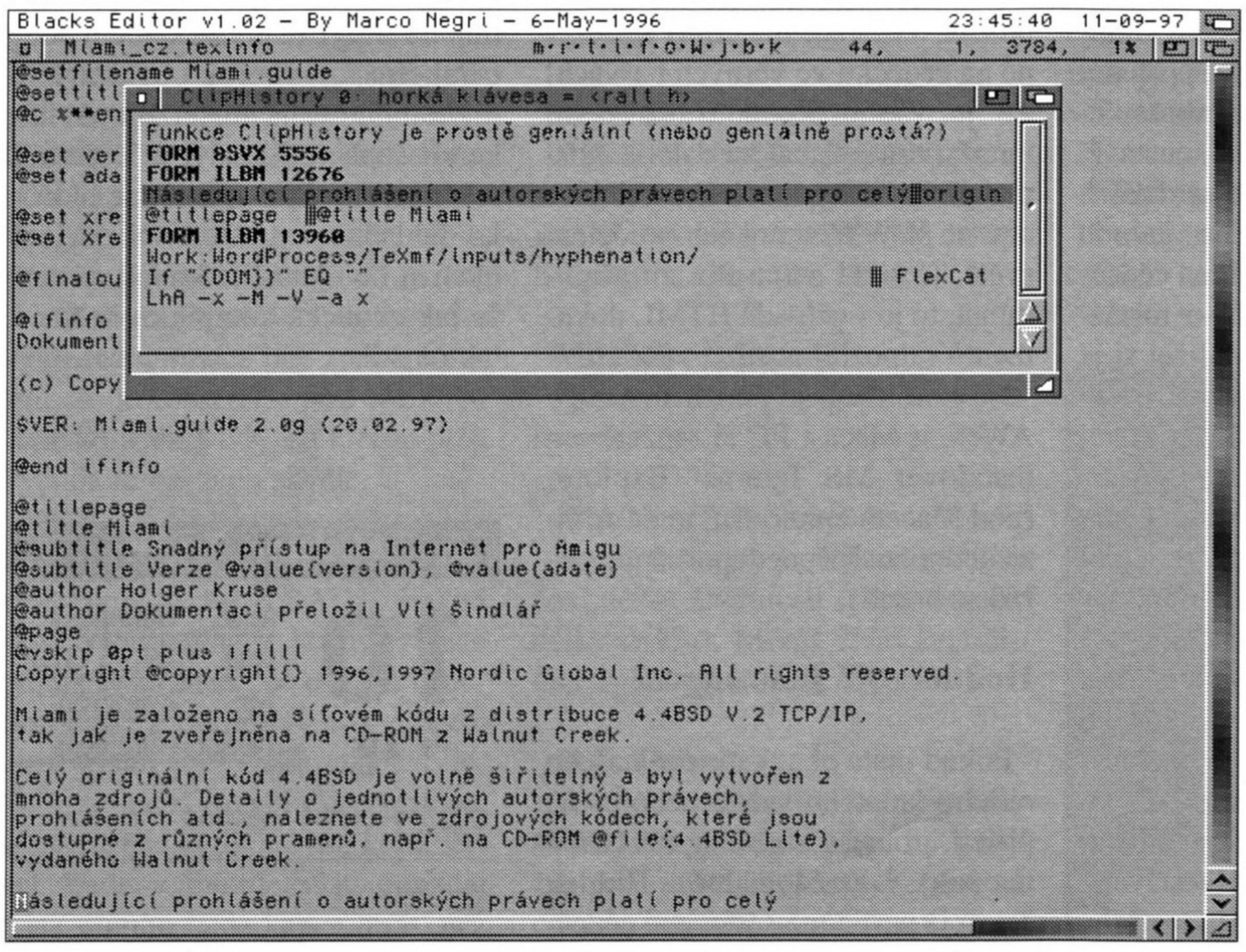
Závěr

Na závěr se musím zmínit, že bych uvítal vylepšení jedné funkce ClipHistory, a to výběru z historie. Při označení některé z výše umístěných položek se totiž nepřenese na konec seznamu, ale zůstane na své pozici. To je nevýhodné, protože z vlastní zkušenosti vím, že ji budu zase brzo potřebovat a jestliže je to právě ta logicky poslední před smazáním, tak ji při dalším kopírování ztratím...

Dále k programu nemám prakticky žádné připomínky, je bezchybný, rychlý a navíc fantasticky zefektivňuje práci. Zvláště ho ocení ti, kteří píší obrovské spousty textu, programátoři, prostě všichni ti, kteří intenzivně clipboard využívají. Rozhodně si ho vyzkoušejte.

A nezapomeňte poslat autorovi alespoň pohled, vždyť tohle všechno je úplně zadarmo, protože program je označen jako freeware!

Vít Šindlář



Clip History

9.5 z 10

Autor: M. Holmgren
Cena: -
Typ: freeware

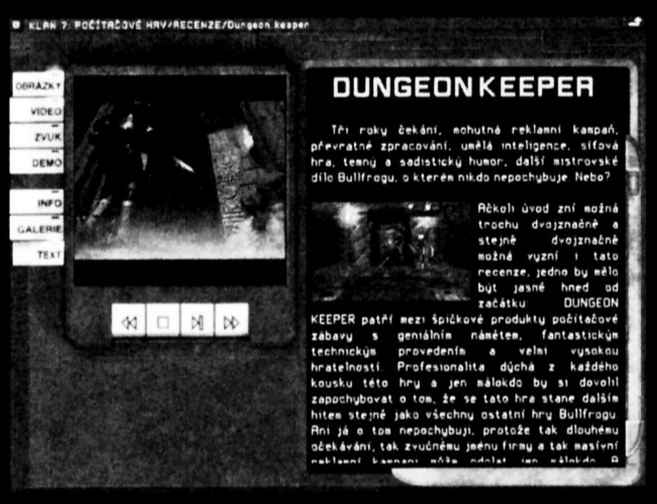
nápad, freeware, možnosti nastavení, komodita

žádný editor nastavení

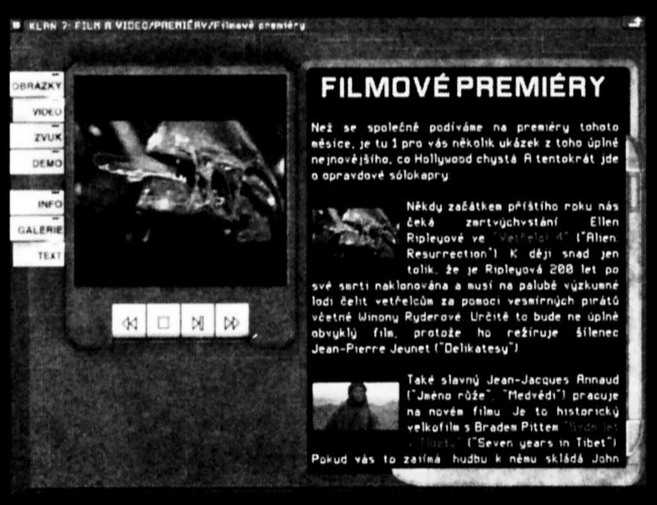
Časopis nové generace pro novou generaci

KLAN

k a ž d ý m ě s í c , v k a ž d é m v y d á n í :



- více než 50 minut ukázek z nejnovějších filmů
- více než 40 minut ukázek z nových audio CD
- více než 200 MB nejlepších demoverzí počítačových her
- více než 500 stran textu



- více než 50 minut původního soundtracku

účinkují: Honza Dědek, Marek Dobeš, Jan Eisler,
František Fuka, Štěpán Kopřiva, Jiří Pavlovský a další...

hudba divadlo publicistika výtvarné umění počítačové hry film a video literatura internet móda

CD-ROM měsíčník KLAN najdete již od prosince ´97 každý měsíc v prodejnách Camelot Bazaar, JRC, Bontonland, Popron, Klub 602, v síti prodejen ProCA, Libra, US Action, u vybraných prodejců denního tisku a u všech dalších dobrých obchodníků

Přesvědčte se na vlastní smysly:

Come in Future,
13.-17.10.1997,
pavilon K1, stánek 2

http://www.void.cz
e-mail:void@terminal.cz
tel.: (02)24 22 09 34

oficiální partner Camelot klub

Personal Paint 7.1

Poté, co jsem zhlédl přehled grafických programů v minulém čísle, jsem si uvědomil, že se již dlouho v Amiga Review neobjevila žádná recenze grafického programu. Tak tady jedna je - Personal Paint 7.1.

Lze předpokládat, že většina našich čtenářů tento produkt, resp. jeho starší verzi 6.4, dobře zná nejen díky příslušné recenzi, ale také díky tomu, že je součástí Amiga MAGIC balíku. Dále bych chtěl předeslat, že tato recenze se bude zabývat cédéčkem PPaint 7.1, které obsahuje rozhodně víc, než jen novou verzi Personal Paintu.

Instalace

Dodávané CD obsahuje Personal Paint v přímo spustitelné podobě (stejně jako všechny další utility na CD přítomné), takže lze vše spustit přímo z CD-ROMky nebo prostě přetáhnout soubory, které chcete mít na harddisku, z cedéčka na disk. K dispozici je i instalační program pro Installer (není ale přímo dostupný prostřednictvím ikony - lze jej však spustit z nápovědy). Vzhledem k tomu, že mám k dispozici pouze upgrade z verze 6.4, nebyl k dispozici nový manuál - vše je však popsáno v rozsáhlé dokumentaci v AmigaGuide formátu (v angličtině, němčině a italštině). Jak možná někteří z vás víte, Personal Paint používá svůj vlastní způsob lokalizace založený v podstatě na ASCII souborech s příslušnými texty. Příjemným překvapením této verze bylo, že počet podporovaných jazyků se rozrostl na 16 a mezi těmi novými se objevila čeština (a polština, maďarština apod.) - stačí okopírovat českou verzi fontu Personal.font a zvolit si v menu „Jazyk / Čeština“. Kromě podpory různých verzí jazyků se na tomto CD také objevila řada verzí PPaintu určených pro různé procesory - v dodávce jsou obsaženy verze optimalizované pro MC 68020, 030, 040 a také (!) pro PowerPC.

Při podrobnější prohlídce zjistíte, že kromě Personal Paintu je na CD také spousta dalších zajímavostí. Samozřejmě, že velkou část zabírají různé animace, které slouží z velké části k demonstraci některých složitějších postupů, které mohou být uživateli prospěšné, dále k demonstraci práce s ColorType (viz dále), k předvedením barevných a animovaných fontů z KARA kolekce apod. Naleznete také spoustu obrázků, hodně stereogramů, dva barevné fonty a hromadu skvělých arexxových maker. Kromě toho je na disku také program ColorType, což je editor bitmapových fontů (i barevných) s velmi rozsáhlou nabídkou nástrojů pro vlastní design fontů (především těch barevných, jak název napovídá). Dále jsou zde prográmky pro práci s animovanými GIFy, datové typy „pro Internet“ (tj. JPEG, PNG, GIF), ovladače pro tiskárny HP DeskJet (řada 5xx) a mnoho dalšího.

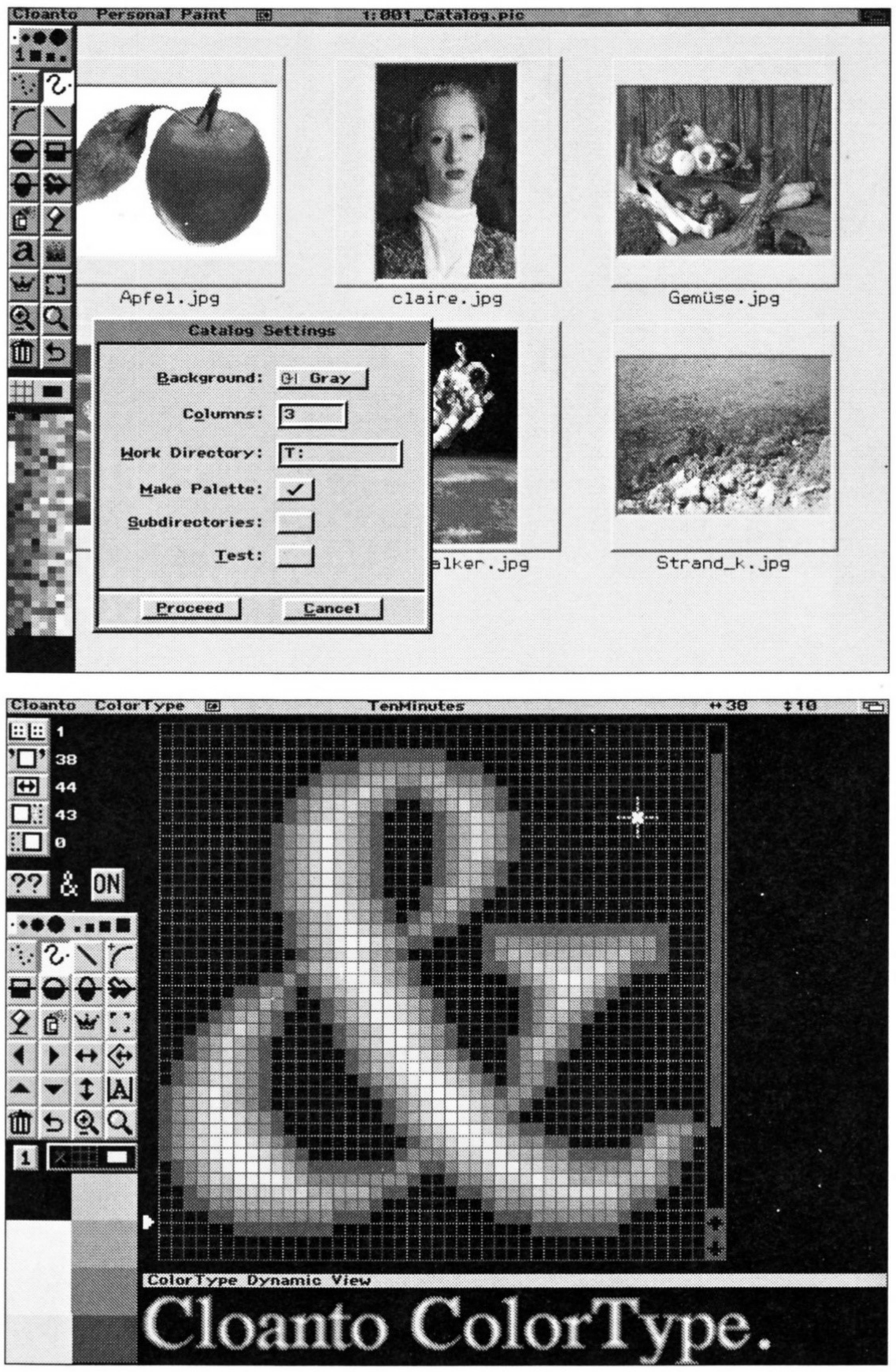
PPaint 7.1

Tak co je tedy nového v této verzi? Nejprve doplním jednu již zmíněnou novinku. Personal Paint nyní provádí grafické operace s bitmapami prostřednictvím externí knihovny, které pak obvykle zprostředkovaně volá blitter. Toto oddělení funkcí blitteru bylo nazváno „virtual blitter“ a má následující význam: pokud danou knihovnu někdo přepíše (ta už firma Cloanto samozřejmě udělala) tak, aby nepoužívala blitter, ale pracovala jen s instrukcemi procesoru, může Personal Paint pracovat i bez použití blitteru. To nemá na přímo Amize velký smysl, pokud... pokud by verze používající procesor místo blitteru nebyla výrazně rychlejší. K dispozici jsou verze virtuálního blitteru pro všechny typy procesorů MC 680xx (kromě MC 68060) a také pro procesory PowerPC. Je jasné, že na Amize s „třicítkou“ nebo něčím pomalejším vám to nabude příliš platné, ale pokud máte dostatečně rychlý procesor (nejlépe 68060 či PowerPC), může se řada operací výrazně zrychlit. S tímto systémem souvisí i podpora modulů vytvářených externími vývojáři pro nejrůznější operace podporující například skenery, speciální formáty obrázků atd. (dokumentace je na CD k dispozici).

S moduly - knihovnami souvisí samozřejmě import a export obrázků v různých grafických formátech. Ačkoli již v minulosti se Personal Paint mohl pochlubit poměrně slušnou nabídkou (IFF, GIF, PNG, PCX, datové typy...), tato byla ještě více rozšířena. Mezi novými formáty naleznete přímou podporu PhotoCD, GIF, BMP (pro Windows i OS/2), JPEG a 24-bitové datatypy, ale také originality typu TIM (Sony PlayStation), ASCII apod. Jak si za chvíli povíme, ani animované GIFy nečiní PPaintu problémy.

Mezi obecnými (nesouvisejícími s kreslením) vylepšeními naleznete i několikero nových nastavení. Jedno z nich umožňuje vylepšit uživatelské rozhraní, protože Personal Paint nyní umožňuje pracovat s cyklovacími gadgety, které se rozvinou do menu (popup menu). Zajímavou drobností je i možnost vytváření ikon (jak klasických, tak i NewIcon), které obsahují náhled obrázku; tak budete moci přímo na Workbenchi zjistit, co je v kterém souboru bez nutnosti otevírat PPaint či prohlížeč obrázků.

Co se týče kreslících schopností a operací pro zpracování obrazu, nabídka funkcí přístupných přímo klasickým způsobem se nijak nerozšířila, v podstatě všechny novinky souvisejí s podporou ARexxu nebo jsou přístupné prostřednictvím ARexxových maker, které pak volají interní funkce Personal Paintu. Proto se o nich více dozvíte za chvíli - právě v části týkající se ARexxu. Pro úplnost však připo-



menu základní přednosti a nedostatky. Personal Paint umožňuje pracovat s bitmapovou grafikou s hloubkou maximálně 256 barev, nepodporuje ani HAM, ani 24-bitovou paletu (tyto typy obrázků automaticky konvertuje do 256 barev, musím přiznat, že velice dobře). Má k dispozici všechny klasické kreslící nástroje, neoplývá však příliš mnoha kreslícími módy (viz minulé číslo Amiga Review a srovnání grafických programů). Naopak velice zdařilá je práce s textem, kdy máte vlastně k dispozici celoobrazovkový editor s podporou různých stylů, barev, spolupráce s clipboardem apod. Práce s animací je velice dobrá vzhledem k jedinečnému „Story boardu“, který dává uživateli rychlý přehled o rozvržení animace. Podporovány jsou i animace s různými paletami a animované štětce. Klasické a zde velice schopné je vícekrokové undo. Toto vše je doplněno základní „image processing“ - ve standardní nabídce naleznete řadu filtrů pro zpracování obrazu (rozmazání, rozpíjení, alfa kanál, stereogramy atd.) a další si můžete dodefinovat či upravit sami.

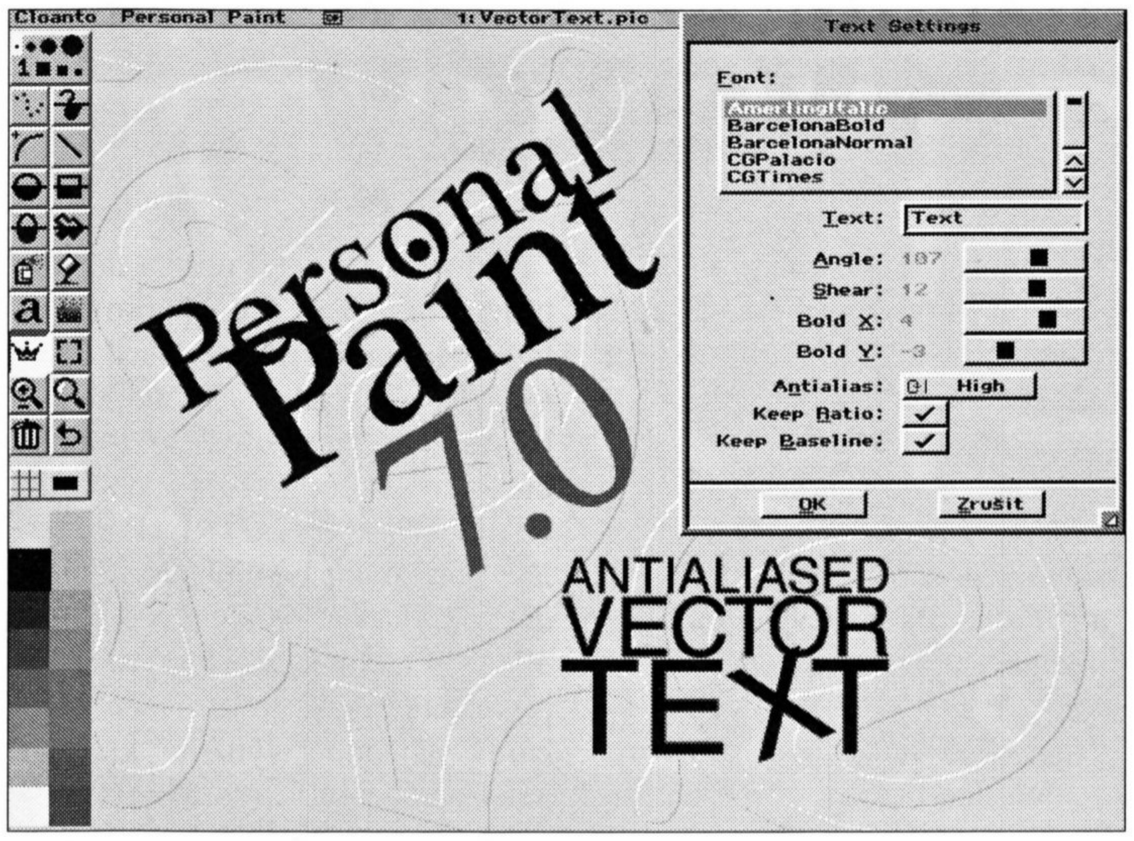
PPaint a ARexx

Existence arexxového portu je nyní běžnou záležitostí, a proto i Personal Paint nabízí více než 180 arexxových příkazů. Nicméně implementace použití arexxových maker je poměrně originální. Předně, s PPaintem je dodávána celá řada poměrně složitých maker (viz dále), které demonstrují jejich sílu. Tato makra mohou otevírat svá vlastní okna s ovládacími prvky stejného designu jako v PPaintu samotném, umožňují kreslení (třeba i vektorových objektů) apod. Vlastní práce s makry se provádí pomocí ikony umístěné na nástrojovou lištu. Po její aktivaci se buď přepne řízení do právě aktivního makra (levé tlačítko myši) nebo se otevře okno, z nějž lze makra spouštět a ukončovat (pravé tlačítko). Dále máte možnost makra přidávat, ubírat a přidávat jim klávesové zkratky. V tomto okně lze také nalézt nápovědu ke zvolenému makru (pokud ji obsahuje) a to v právě aktivním jazyce (tj. standardně je nápověda v angličtině, máte-li aktivní němčinu, tak v němčině...). Pokud nápověda v daném jazyce chybí, může ji lokalizátor či autor nového makra doplnit přímo do arexxového skriptu.

A co tedy dodávaná arexxová makra uživateli umožňují? Tak především je s Personal Paintem dodaná sada maker týkající se Internetu. Mezi nimi naleznete makra pro vystřižení animovaného štětce z animace (včetně časování) a jeho uložení v podobě animovaného GIFu, ale také načtení animovaného GIFu do podoby animovaného štětce. Za velice užitečné považuji makro pro vytváření „klikacích map“ pro WWW stránky (tj. map, které určují pro obrázek zobrazený ve WWW prohlížeči, co se má stát, když uživatel klikne na nějakou část obrázku - akce mohou být různé pro různé části obrázku). V PPaintu je makro realizováno tak, že v podkladu zůstane předchozí obrázek a vy pak pomocí okna s příkazy můžete přidávat a mazat oblasti obrázku, a to buď pravidelného tvaru (kruh, čtverec...) nebo rukou kresleného. Pokud jste s dílem hotovi, stačí výtvor uložit.

Další skupinou zajímavých maker jsou makra pro práci s textem s využitím vektorových fontů. Tato makra umožňují například prostě vložit vektorovým fontem psaný text do obrázku (tento text však může být různě skloněn, natočen, protažen...). K dispozici jsou i klasické efekty jako například text umístěný na kružnici či spirále. Lze také vytvářet animace s pomocí vektorových fontů - můžete nadefinovat „cestu“ textu obrázkem a změny jeho velikosti, tloušťky, natočení a kdo ví čeho ještě, a makro tento animovaný pohyb textu přidá do stávající animace.

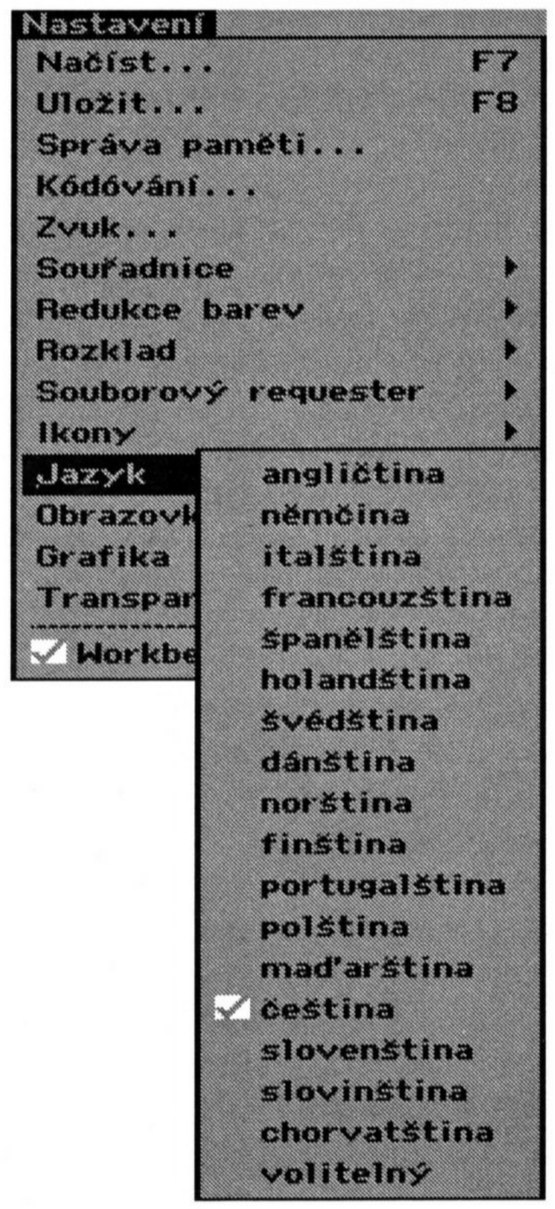
Jmenujme ještě několik zajímavých maker ze zbývající nabídky. Pokud někomu nedostačují importní a exportní možnosti PPaintu, jsou k dispozici makra, která provedou import či export pomocí ADPro (pokud jej ovšem máte neinstalováno). Velmi užitečné je také makro, které přidá pohybující se štětec do animace; realizace je podobná jako u vektorového textu - stačí vystřihnout štětec, nadefinovat cestu a rotace štětce během ní a nechat makro tvořit. Toť skutečně vylepšení, které PPaint potřeboval. K mání jsou i „dávková“ makra, které provedou danou operaci se všemi snímky animace (Emboss Animation) nebo se všemi obrázky v daném adresáři (ProcessFiles - aplikace zvoleného filtru, SlideShow). Zajímavé se mi zdálo i makro Image Catalog, které vytvoří pro obrázky v daném adresáři jejich katalog, tj. obrázek, který obsahuje stylizované diapozitivy s náhledy zvolených obrázků a s jejich jmény.



Doplňkové utility

Jak bylo zmíněno již na začátku, s Personal Paintem dostanete také několik dalších užitečných pomůcek. Tou první jsou datové typy pro Internet (formáty GIF, JPEG, PNG a XBM), které jistě všichni ocení - mají velmi dobré vzorkovací algoritmy (patrně tytéž jako PPaint) a nemají některé drobné chyby sharewarových datatypů (např. PNG versus akPNG). Také utility pro práci s animovanými GIFy jsou připraveny v podobě externích programů, takže není nutné používat přímo PPaint.

Specialitkou tohoto CD je Cloanto ColorType 3.1, což je editor bitmapových fontů; lze jej použít jako klasický editor fontů, ale jeho hlavní zaměření tvoří asi fonty barevné. Pro návrh a desing fontu nabízí téměř stejné možnosti jako PPaint pro práci s obrázky - máte k dispozici stejné kreslící nástroje a možnosti práce s paletou, můžete pracovat se štětci, najdete zda i undo či lupu. Podporován je ARexx a dodávaná makra (si nebo vám) hravě poradí, jak provést nějakou operaci se všemi znaky daného fontu (například operaci emboss či stranové převrácení).



Závěr

Ačkoli Personal Paint nedosahuje v jednotlivých kategoriích (kreslící a animační schopnosti či image processing) možností programů specializovaných jen na jednu konkrétní oblast, právě to, že nabízí od každého trochu může být pro domácího uživatele právě to pravé. Společně s dodávanými nástroji může být také velice vhodným nástrojem pro tvorbu grafiky pro WWW stránky, což je dnes také velmi populární oblast použití (zde zpravidla omezení na 256 barev není problémem a široká nabídka formátů je velmi vítaná). Za přijatelnou cenu tak uživatel dostane do rukou zajímavý a hlavně všestranný nástroj pro práci s bitmapovou grafikou.

Pavel Čížek

Personal Paint 7.1

8.5 z 10

Autor: Cloanto
Cena: DM 70,-
Typ: komerční

+ podpora řady procesorů, dodávaná ARexxová makra, podpora mnoha grafických formátů a Internetu

- instalace by mohla být lépe vyřešena, chybí podpora HAM a 24-bitové grafiky

Hvězdy...

Zdá se, že doby tak pracného a tak krásného pixelování pod lupou již patří kybernetické minulosti. Na naše monitory se stále více tlačí různé filtry, pluginy a to vše proto, aby vám zpříjemnily kreativní tvorbu a mnohdy i proto, aby vám kresba filtrováním trvala déle než starý dobrý „pixel by pixel“.

Na dnešní výpravu grafickým světem Amigy si připravte PPaint, Dpaint, myš a AGA čipy. A jaký bude cíl? Třeba toto:

...byl jeden a ten měl sen
v hluboký vesmír ponořen
samovolně v bílý papír přeměněn
a z hlubin StarTrek vynořen
u papíru stínem opatřen...

Připravíme si výchozí suroviny: kus hvězdné oblohy, nějakou kosmickou kocábku (v našem případě to bude loď Enterprise) a to je vlastně vše (viz obr.1). Pracovat budeme s programy Dpaint a PPaint.

Nejdříve si hvězdnou oblohu vhodně ořežeme a usadíme na bílou plochu. Pro její přechod do bílého pravého okraje využijeme filtr „Brush Alpha Channel“ z programu PPaint. Pomocí této funkce lze vykreslit brush takovým způsobem, že jeho průhlednost určuje druhý brush (v odstínech šedi). Nejlépe to ukáže příklad.

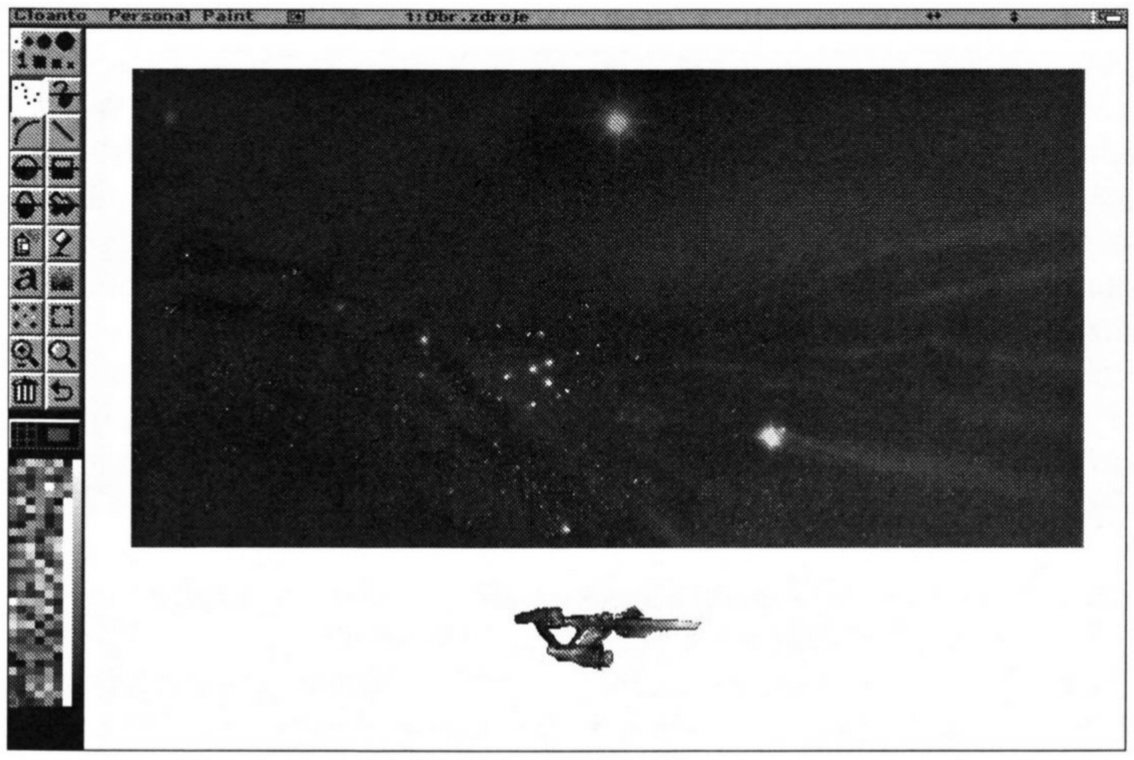
Na malou chvíli si odskočíme do programu Dpaint, který je pro tvorbu masky průhlednosti zvlášť dobře vybaven. Zvolte si mód se 32 barvami, přes celou paletu vyrobte přechod od černé barvy do bílé. Kombinací kláves CTRL+R vyvoláte obrazovku barvových přechodů, zde vyrobte přechod pro všech 32 barev tak, jak za sebou následují v paletě (pozn. pro označení více barev najednou využijte klávesu SHIFT nebo Alt). Nyní si nakreslete bílý obdélník, zvolte větší štětec (nejlépe kruh) a aktivujte mód kreslení AirBrush (rozprašovač), klávesou F5 navolíte funkci SHADE (stínování) a postupným rozprašováním vytvoříte na obdélníku nepravidelný přechod z bílé do černé (viz obr.2).

Nyní se vraťme zpět do PPaintu a dokončeme přechod. Jako brush číslo 1 vyřízneme kus z pravého okraje hvězdné oblohy, jako brush číslo 2 (přepíná se na Numlocku) vyřízneme přechod z obrázku 1. Otázkou je, jak dostat 32 šedých barev pro brush č.2 do palety hvězdné oblohy. Jde to. Dejme tomu, že hvězdná obloha má původně 256 barev. Trochu jich ubereme, v menu „Color“ aktivujeme položku „Less colors“ a snížíme počet na 256-32. Tím se nám uvolní 32 barev na konci palety. Tam umístíme 32 barev, které potřebujeme, a brush č.2 remapneme. Anebo celou věc provedeme jiným způsobem, a to tak, že si k obrázku č.1 přihrajeme přes F5 brush z obr.2 a aktivujeme položku z menu „Colors/Merge...“. Zní to možná trochu složitě, ale... chce to cvik. Zkrátka se dostaňte do stavu, kdy máte nahraný obr.2 a jako brush č.1 máte pravý okraj hvězdné oblohy a jako brush č.2 máte černobílý přechod z obr.1.

Brush č.1 a č.2 by měly mít stejnou velikost, ale není to podmínkou. Nyní aktivujte filtr „Brush alpha channel“ (klávesa ‘n’), přepněte se přes numlock na brush č.1 a někam hvězdnou oblohu umístěte. Měli byste dostat něco podobného, jako máme na obr.3. Takto vytvořený přechod oblohy do bílého pozadí opět připojte ke zbytku oblohy.

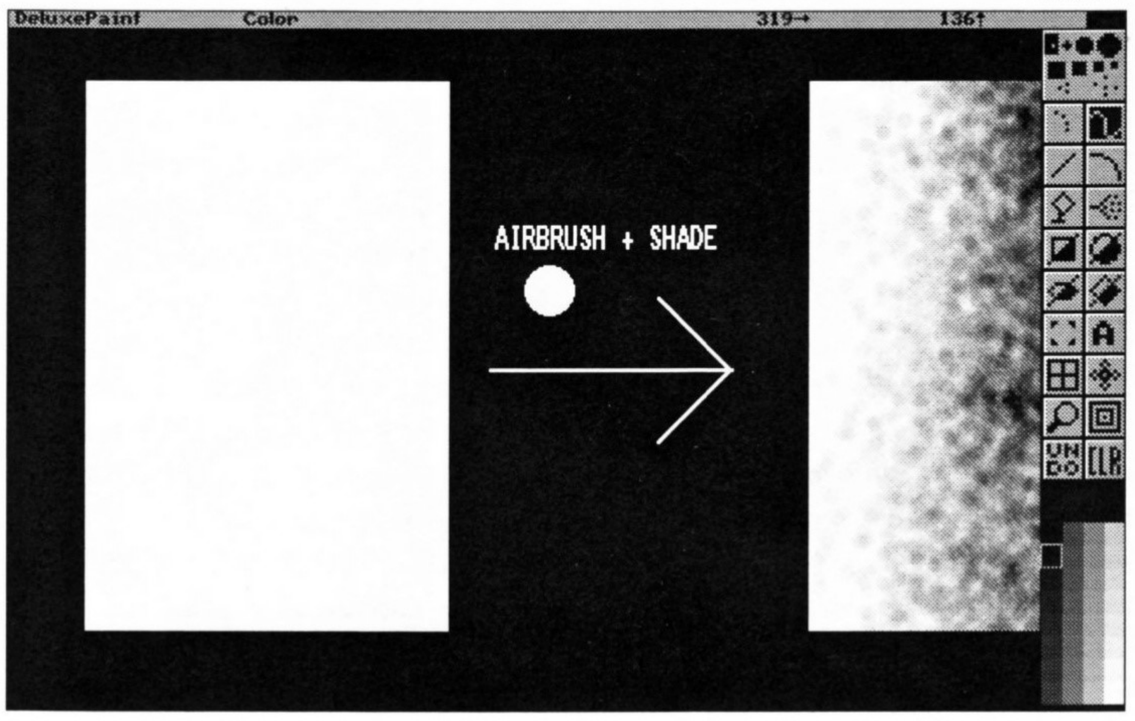
To hlavní máme za sebou, nyní zbývá ozdobit dort třešničkou. Způsobem, který jsme si ukázali v jednom z minulých čísel AMIGA Review, vytvořte na okraji oblohy stín lodi (filtr „Darken“ a následně filtr „Blur high“) a loď umístěte vhodně nad něj. Oblohu ozdobíme logem a máme práci hotovou (viz obr.4).

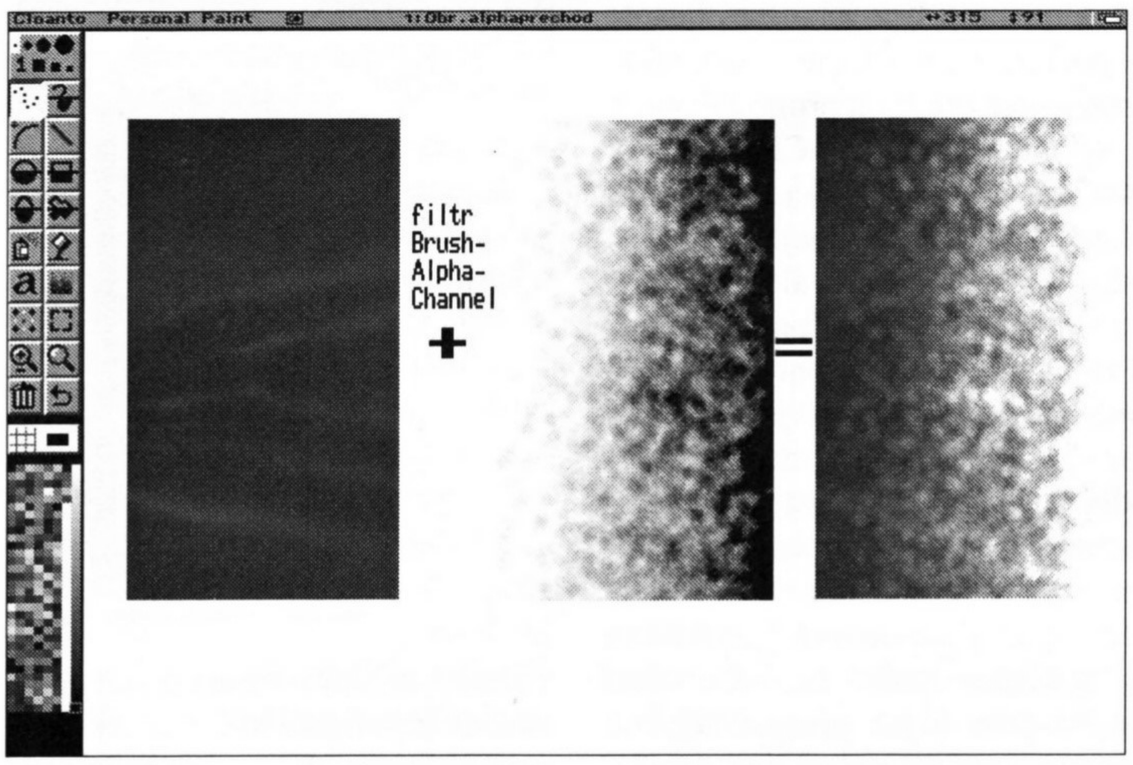
Jan Petkov



Obr. 1

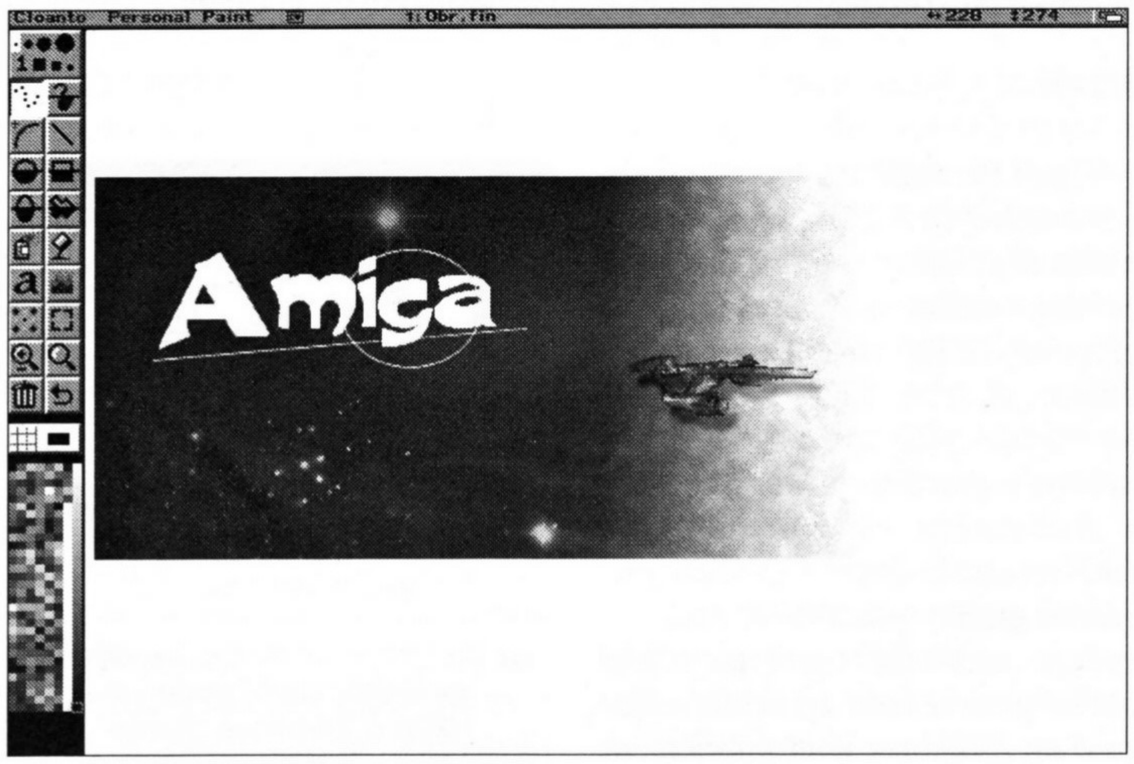
Obr. 2





Obr. 3

Obr. 4



Jak vyzrát na antialias...

Párám se s logem už několik hodin a nakonec mám ještě antialiasovat obrysy, a to ještě k tomu ručně? Na to už nemám sílu...

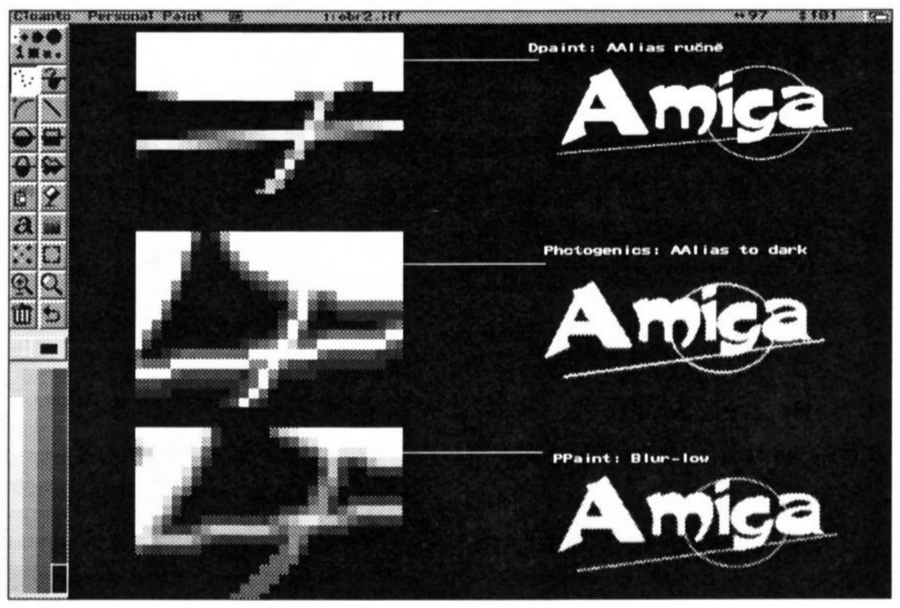
Počítačová grafika není dokonalá, rozlišovací schopnosti monitorů a grafických karet jsou stále větší, velikost pixelu se zmenšuje, ale vyhlazování kostrbatých okrajů (tzv. antialiasing) nás hned tak neopustí. AAlias je nudný, pracný a nutný. Lepší grafický program dneška by měl aaliasem disponovat. Na Amize je skutečnost poněkud jiná, protože programy „dneška“ neexistují, a tak musíme vystačit se stálicemi „včerejška“.

Osobně jsem se setkal na Amize se třemi programy, které aaliasem nějakým způsobem disponují.

Dpaint má funkci aalias přímo v nabídkovém menu. Pracuje to tak, že si nejdříve navolíte jeden ze tří stupňů účinnosti (rozdíl mezi nimi jsem zatím nezpozoroval), a pak už můžete kreslit kterýmkoliv vnitřním nástrojem Dpaintu (kruh, čára, křivka,...). Nutno podotknout, že tento aalias je velmi propracovaný, bohužel je vázán jak na paletu (musíte mít v paletě vhodné barevné odstíny) tak i na použití vnitřní funkce. Nakreslíte-li si barevné logo bez aaliasu a budete-li chtít jeho okraje vyhladit, pak můžete buď:

- logo vyříznout jako brush, zapnout aalias a logo umístit na kreslící plochu
- zapnout aalias, aktivovat funkci kreslení čar a celý okraj loga obtáhnout krátkými čarami v barvě okraje

Druhý vyjmenovaný způsob dává mnohem lepší výsledky (je ale rovněž nesrovnatelně pracnější). Nakonec bych se zmínil ještě o jednom způsobu výroby pseudo aaliasu. Je velmi jednoduchý, stačí aktivovat v menu Brush kreslící mód SMOOTH a hranaté pixely „rozmazat“. Nesmíte to ovšem přehnat.



V programu PPaintu máte k dispozici kreslící filtry a mezi nimi i „Blur“. Filtr vyrobí pseudo aalias podobný funkci SMOOTH z Dpaintu. Ovšem střední „Blur“ aplikovaný na malých úsecích okraje loga může dát i středně uspokojivé výsledky. Nic vám nebrání trochu si s nastavením filtru „Blur“ pohrát, možná se vám dostane dobrých výsledků, pak se nezapomeňte podělit o vaše zkušenosti i s námi.

Jediný program na Amize, který byl u mě na stole, a který má aalias přímo v nabídce filtrů a není vázán na paletu barev, je Photogenics. Dokonce máte k dispozici aalias do bílého nebo tmavého pozadí, s výsledky jsem ovšem nebyl příliš spokojen. Podobné kvality jsem dosáhl i s filtrem „Blur low“ v PPaintu.

Shrnutí nakonec. Kvalitní filtr pro aalias na Amize chybí, nevím jak jsou na tom novější programy (např. ArtEffect), ale zatím je skutečností, že opravdu kvalitní aalias zatím dosáhneme trochu pracně pouze s DPaintem. Rychlé výsledky (střední kvality) pak vytvoří nástroje programů PPaint nebo Photogenics.

Jan Petkov

Budoucnost 3D grafiky

V posledních dnech se na IML konferenci (konference uživatelů programu IMAGINE) rozpoutala vášnivá diskuse o budoucnosti tohoto programu, pro mě nejlepšího 3D programu vůbec, na počítačích Amiga. Rád bych se s vámi coby účastník této konference podělil o své dojmy.

Vše začalo vypuštěním dema Organica. Tento program je něco jako funkce blobs ale s mnohem většími možnostmi, které tady nebudu rozebírat, jelikož by to bylo na samostatný článek. Na jednoduchý dotaz mého přítele Barta Janssense o plánech firmy IMPULSE převést tento software na Amigu odpověděl Mike Halvorson (programový designer IMAGINE) toto:

„Amiga dnes nemá vnitřnosti k tomu, aby dělala, co potřebujeme, aby dělala. Připravíme verzi pro Maca ,ale pokud dostaneš nějaké peníze, postav si PC a ušetři si tak nějaké finanční prostředky. Ano, PC není dobré, ale je rychlé.“

Po tomhle prohlášení se zvedla taková vlna nevole, jakou jsem ještě nikdy na IML nezažil. Desítky uživatelů Amig se rázně ohradilo proti tomuto výroku. Mě také samozřejmě zajímalo, jak to Mike myslel a zda to znamená konec Imagine pro Amigu. Nemá jistě smysl plýtvat místem tohoto časopisu a opisovat všechny rozhořčené maily. Některé z nich měly až fanatický pohled na věc, ale většina zúčastněných se na problém dívala víceméně reálně. Hlavní výtky se začaly točit kolem dlouho běžícího, avšak zatím nic konkrétního nepřinášejícího, projektu C.U.P. Možná bych měl vysvětlit, co ta zkratka vlastně znamená. Jedná se o program, který má předplatitelům zajistit nejméně 4x do roka upgrade programu. Některé příspěvky se však točily i kolem věcí, jež s tématem raytracingu téměř vůbec nesouvisejí. Na to Mike odpověděl v kostce takto:

„Vezměte to reálně. Tato věc nemá nic společného s operačním systémem Amigy. Vše se týká pouze výpočetní síly počítače. Naprosto souhlasím, že operační systém Amigy nakopne přebujelý MS-OS, ale CPU, které se prodávají všude kolem, nejdou pod hranici 100MHz. Jestliže máte v plánu jít s dobou a sledovat toto odvětví, budete potřebovat tento druh síly. Několikrát jsem odpovídal ohledně updatů pro Amigu. Říkal jsem, že opravdu tvrdě pracujeme na Amiga verzi Imagine. Když vám dám datum první dodávky, mohl bych lhát. Pracujeme na tom pořád. Postoj, který zaujímáte, mě zaráží. Počítačový svět se změnil jako všechno kolem. Nové procesory, nový, lepší hardware... a kde jste vy? Commodore vás opustil ne proto, že neměl peníze, ale protože je to už nezajímalo. Jestli jste to nevěděli, musíte být opravdu naštvaní jejich přístupem. My jsme podporovali Amigu stále a budeme, dokud o to budou uživatelé stát. Nedělám z ničeho „rulez“, snažím se pouze nabízet software lidem k používání. Nechápu, proč někteří tak zoufale bazírují na typu počítače. Vždyť je to jen kus umělé hmoty, silikonu, lepidla a zlata. Já chci jen co nejrychlejší počítač za co nejnižší cenu a to je dnes PC, zítra třeba něco jiného. My půjdeme za těmito novými technologiemi. Proč nevoláte do GW2k? Je to společnost se 7 miliardami dolarů a přesto od nich nemůžete dostat žádnou odpověď ohledně budoucnosti Amigy. Organica potřebuje následující věci: rychlost, RAM a PC. Jestliže bych se domníval, že uživatelé Amigy to mohou splňovat, udělám Organicu do jednoho týdne.

a tak dále a tak dále... ALE!

Nakonec se snad částečně pod tlakem uživatelů objevil příslib nové verze. Mě osobně pak Mike slíbil, že Imagine 6.0 bude velmi brzy. Nechci rozebírat situaci kolem Amigy, protože to až tak nesleduji, avšak některá fakta jsou minimálně zarážející. Uvidíme co přinese dění po výstavě Computer 97. Amize zdar!

Pavel Jirák

Imaginace v Imagine

Když venku prší a sem tam se objeví i blesk, tak je to právě ta chvíle k zasednutí ke svému počítači a ... a například napodobit právě probíhající přírodní pochody a možná trochu navíc.

Vítám znovu všechny příznivce 3D počítačové grafiky a animací u dalšího volného pokračování seriálu o Imagine. Dneska se mrkneme na některé další zajímavé textury, které se mohou stát základem vašeho nového IMP projektu.

Ještě mi ale dovolte malou poznámku. Jelikož je IMAGINE jeden z mála programů, u kterého ještě nebyl pozastaven vývoj pro Amigu, máme se snad ještě v budoucnu na co těšit. Vše ovšem záleží na nás, uživatelích. Pokud se tvůrci alespoň částečně nevrátí náklady spojené s vývojem takového kusu softu jako je IMAGINE, brzy se na to lidově řečeno vykašle. IMAGINE je opravdu výborný program a jeho cena je dnes také víceméně směšná. A tak apeluji na všechny nelegální uživatele, aby se spojili s Larrym na <*larry@coolfun.com*> nebo <*sales@coolfun.com*>, a podpořili tak svojí koupí software, který za to jistě stojí. Mimo jiné dostanete i manuál, bez kterého se dnes při bohatosti nabízených funkcí jen stěží obejdete a podporu vůbec. No, rozebírat cizí svědomí mi nepřísluší a bylo by to koneckonců na jiný článek. Dost už.

Dneska bych začal další „živelnou“ texturou. Pokud nejste proti, jdeme na to.

Textura RAIN (déšť)

Tato textura je v podstatě podobná textuře, která se jmenuje DRIPDROP. Dovoluje nám definovat vše potřebné k napodobení deště a obzvláště pěkně vypadá například na jednoduché rovině, na níž je natažena nějaká ta fotografie. Výsledná animace pak způsobí dojem, že je fotografie pod hladinou naprosto čisté vody, na kterou prší. Vypadá to opravdu skvěle.

Jak si pořídit takovýto zážitek? Je to poměrně snadné. Stačí použít zmíněnou texturu RAIN. Pokud máte rádi reálnější scény, zkuste rybník nebo moře. V textuře nadefinujeme parametry pro rozsah vlny, výšku vlny, rádius a počet. Jelikož se jedná o cyklickou texturu, je také třeba nadefinovat, kolik kapek bude v tomto cyklu dopadat a jak dlouho bude kapce trvat, než úplně zmizí. Tato hodnota se udává jako část délky celého cyklu, zkrátka a dobře zlomek. Nejlepší asi bude když si to ukážeme na requesteru textury.

Min/Max Wavelength:
Jde o základní parametry, které nastavují rozsah šíře každé vlnky.

Min/Max Z Amplitude:
Důležitou součástí jsou tyto parametry pro takzvanou BUMP úpravu. Jsou použity k nastavení zdánlivé výšky a hloubky vlnek.

Min/Max Radius:
Parametry dovolující nastavit rozsah.

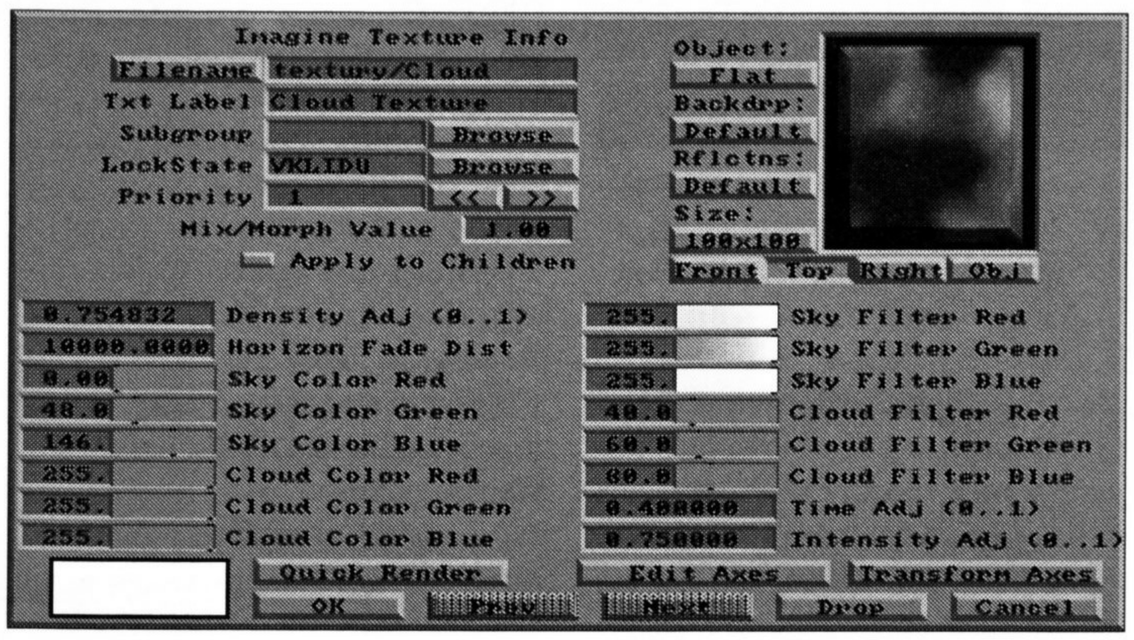
Min/Max Lifetime:
Tyto parametry jsou použity k určení délky životnosti (jako zlomek délky cyklu). Menší číslo zapříčiňuje rychlejší mizení atd.

Dist. Travelled:
Toto je animační mezipoziční (TWEEN) parametr. Musí být použit pro animaci textury, pokud chceme mít déšť zacyklovaný, morfuje z 0.0 do 1.0 (zvolíme stejný postup jako v předešlém článku na textuře FIRE, tedy pomocí stavů objektu).

# of drops in cycle:
Tento parametr nastavuje, kolik kapek padá v jednom animačním cyklu. Samosebou více kapek zabere při renderingu více času (tak kdy už budou ty PPC karty!?).

Random Seed:
Parametr, který se používá k vytvoření odlišného patternu deště. Zadejte si jakékoliv číslo.

No, a tím bychom to měli. Nyní stačí zadat ta správná numera a můžeme renderovat. POZOR! Osa Z musí být jako u většiny těchto textur kolmá na povrch a také nezapomeňte nastavit osy textury (je myšlen ten ohraničující box) tak, aby vám kapky dopadaly na správné místo. Pokud se rozhodnete přímo pro bouřku, přijde vám vhod další specifická textura, která sice není určena přímo na blesky (mimochodem, slyšel jsem o programu který pracuje nejen s objekty v prostoru ale i s prostorovým zvukem; třeba se toho u IMAGINE 8.0 taky



dočkáme), ale lze ji úspěšně využít. Jde o texturu SPARK.

Textura SPARK (jiskra)

Tato textura nám vytvoří efekt mezi elektrodami a je také plně animovatelná skrze funkci NOISE, což je vlastně jediná věc, která se během animace mění. Textura se nejčastěji aplikuje na průhlednou (filter) rovinu a animuje se znovu pomocí stavů. Podívejme se na requester.

Dist. Travelled:
Toto je animační mezipoziční parametr a nejčastěji se morfuje z 0.0 v prvním stavu do 1.0 druhého stavu.

Travel Magnitude Adj.:
Animovatelný NOISE jako velikostní veličina. Kontroluje množství víření, (gyrations), kterou textura projde. Čím větší číslo, tím poroste i víření. Tahle veličina může být použita i ke zvýšení, nebo snížení rychlosti víření během fixovaného počtu snímků.

Color, reflect, filter:
Tyto parametry kupodivu nastavují standardní atributy jiskry.

NOISE 1 a 2:
Tyto parametry mění pattern a formu jiskry. Když je nastavíme na 0,0,0,0, dají vám přímou rovnou linku. Připojením šumu, (NOISE), dostaneme zlomy a rozptýlení tvaru jisker. Vyzkoušejte si několik různých nastavení a nezapomeňte si upravit osy textury.

Tak, to bychom měli. Když už jsme u toho deště a blesků, tak bychom měli asi také vytvořit nějaký ten mrak, aby mělo z čeho pršet a blýskat se. IMAGINE vám i v tomto směru vychází vstříc pomocí další animovatelné textury CLOUDS, která se vyznačuje velmi kvalitním ovládáním, skutečnými 3D oblaky a také bohužel delší dobou potřebnou k vygenerování.

Textura CLOUDS (oblaka)

Tato textura byla vytvořena k snadnému dodávání oblak na scénu a pokouší se odstranit problémy, které jsou vlastní aplikování bitmapy. Jako obvykle se tato textura ukázala velmi užitečná právě pro dělání mraků. Systém spočívá v tom, že Clouds.itx aplikuje náhodné „skvrny“ na objekt. Tyto skvrny se dělí do dvou oblastí (v requesteru se nazývají CLOUD a SKY), které separují barvu a filtr z atributů objektu. Hustota (CLOUD COVER) může být libovolně přizpůsobena a oblaka mohou být animována i změnou podoby, tvaru. Lze tu i nastavit takzvanou „vzdálenost horizontu“, což je následně použito k vytvoření horizontu, který pak vypadá zcela „obalený“ nebo naopak „čistý“. Tolik na úvod a podívejme se opět na requester.

Density Adjust:
Tímto parametrem upravíme, jak moc prostoru nám zabere „CLOUDS“ a jak moc „SKY“. Jedná se v podstatě o nastavení poměru mezi těmito dvěma hladinami. Je to jednoduché. Například nastavení na 0.5 způsobí, že bude na scéně 50% obláčků a 50% oblohy. Nastavení 1.0 překryje „SKY“ úplně.

Horizont Fade Distance:
Tento parametr zahlazuje „aliasing“ a odstraňuje problémy, jež se vytváří, pokud používáme texturu nebo „brushmapu“ na objekt typu „ground“. Jistě všichni víte, co mám na mysli. Nastavení tohoto parametru na 10000 říká textuře, aby bylo kompletně zataženo 10000 jednotek (jde o interní imagine jednotky) od centra světa.

Poznámka: Nejedná se o vzdálenost od kamery, ale od absolutního počátku prostoru. Nastavením na -10000 (do mínusu) způsobí, že horizont bude naprosto čistý, což znamená že bude zcela „SKY“. Nastavením na 0 vypne mizení (fading) a textura dá oblaka na celou oblast k horizontu.

Cloud Color/Filter:
Toto jsou atributy nastavující „CLOUD“ část textury. Obvykle bývají nastaveny na bílou barvu a netransparentní.

Sky Color/Filter:
Jedná se v podstatě o to samé jako v předchozím bodě s tím rozdílem, že nastavujeme „SKY“ část. Obvyklé nastavení je bílá a filter je nastaven naplno! Tímto docílíme převzetí barvy pozadí (background color v action editoru) a můžeme použít i hvězdy při tvorbě noční oblohy.

Time Adjust:
Tento parametr je používán pro animování oblak. Pokud parametr měníme, podoba oblak se také změní. Vhodné je taky pohnout s osami textury a vytvořit tak pohyb skupiny oblak, což pak vypadá jako skutečný vítr. Tato textura lze samozřejmě zasmyčkovat (looping) a pokud ji morfujeme, tak vždy z hodnoty 0.0 do 1.0. Můžeme rovněž nastavit kolmou změnu pohybu ve směru od „ground“ objektu, který používáme.

Intensity adjust:
Tento parametr nám smíchá atributy textury s atributy nastavenými na objektu. Může být použit k přeměně textury až k zrušení objektu nebo jen k řídnutí oblak. Používejte znovu „edit axis“ na změnu velikosti, pozice a orientace textury. POZOR!!!! editace os funguje pouze na plane „objektu“ a nikoli na „ground“.

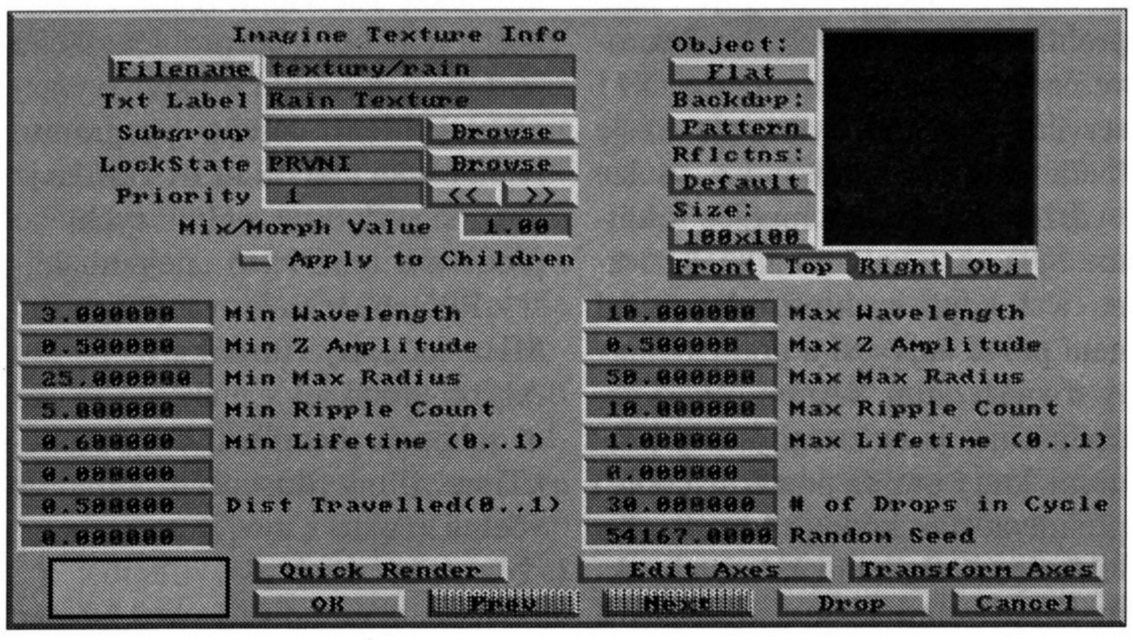
Poznámka:
Pokud používáte tuto texturu na simulaci mraků na „plane“ objektu, nastavte si v perspektivním okně NEWMODE a editujte velikost, pozici atd. v perspektivním pohledu. Získáte tak mnohem lepší přehled a snadněji docílíte toho, co právě chcete. Když děláme denní scénu, vytvoříme desku oblohy („ground“ objekt s texturou clouds) a nastavíme objekt na BRIGHT!. Také můžeme zkusit aplikovat texturu na pravidelný objekt s jinými barvami nastavenými v „SKY“ a „CLOUDS“ položkách s filtrem 0 a s nižší hladinou intenzity. Toto nastavení vytvoří například špinavý objekt a může posloužit jako náhrada textury DIRT.

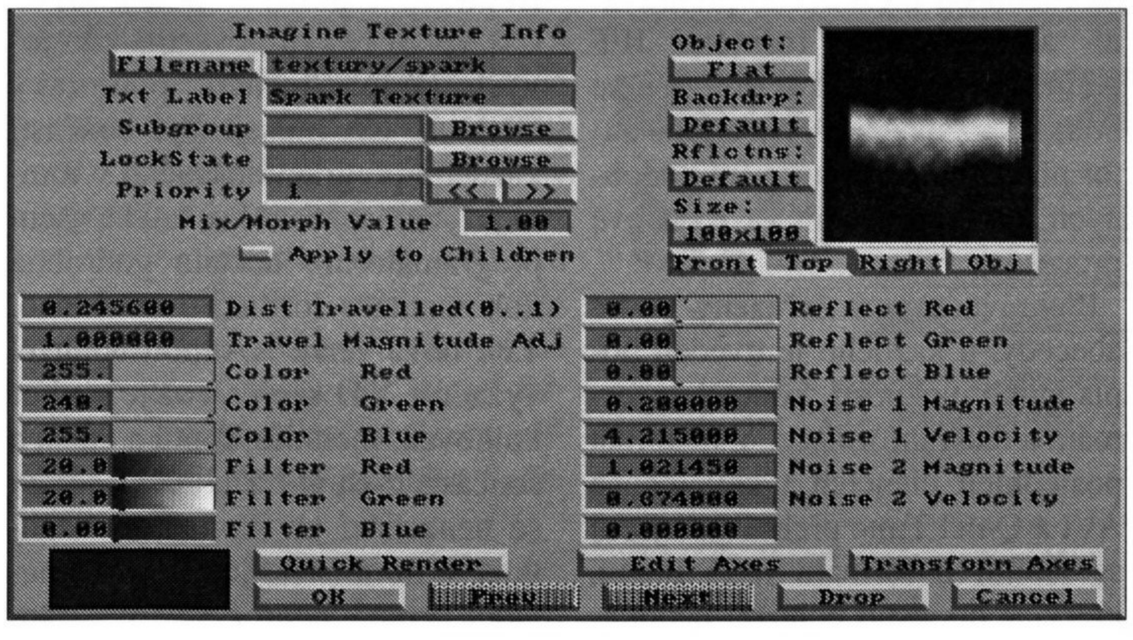
Závěr

Doufám, že vám tento krátký článek pomohl zabít přinejhorším nudu. Imagine zabíjí totiž nudu dokonale. Uvítám všechny vaše podněty, moje e-mailová adresa je *<lopolo@enet.cz>*. Počítám také se zavedením jistého guide pro Imagine na moji WWW stránku, která se nachází na adrese *<http://www.enet.cz/~lopolo>*.
Tak jest!

P.S.: poděkování za podporu pro Alien, cORRUPt, Ex, DNA, Atlet, Pekr, Sampl, Andrew, atd. :)

Pavel Jirák





Grafické a efektové programy II

Vážení čtenáři! V tomto čísle pokračuje přehled těch nejzajímavějších grafických a efektových programů. Stejně jako minule bude tabulka uvedena krátkým popisem.

Do tabulky efektových programů jsem vybral „ArtDepartment Professional“, „BitmapEditor“, „ImageEngineer“, „ImageStudio“ a „WildFire“. První čtyři programy jsou čistě efektové, BitmapEditor má dokonce i minimální kreslící možnosti. V případě WildFire se jedná spíše o animační software, který však umožňuje pracovat i s jednotlivými obrázky a počtem efektů se navíc řadí mezi programy s poměrně dobrými možnostmi image processingu. Podobně jako minule jsem ze stejných důvodů vynechal „Scalu“ a další téměř výhradně střihací a animační programy „clariSSA“, „Animage“ a podobné od proDADu - vrátíme se k nim někdy příště.

Informace o každém z programů jsem sháněl nejrůznějšími cestami, velkou pomocí byly WWW stránky (pokud je program či jeho autor má) a mailování do všech koutů světa. Pokud najdete v tomto přehledu nějakou chybičku, prosím o trochu tolerance, i když jsem se snažil všechno nejméně jednou ověřit, přeci jen nejsem neomylný. Programy jsou seřazeny podle abecedys popisem základních funkcí a možností. Pokud jsou k programům dostupné nějaké doplňky, většinou různé nahrávací a ukládací moduly, nové efekty či libovolné další externí doplňkové moduly, jsou v přehledu samozřejmě uvedeny také. Např. u BitmapEditoru se jedná o Gary's Effects, u ADPro pak o doplňkový disk ProConversion Pack atd. Mezi efekty a všeobecně doplňkové funkce vůbec jsem z pochopitelných důvodů nezařadil nic psaného v jazyku ARexx, neboť počet modulů by tak mohl být prakticky nekonečný.

Luboš Němec

Tiskové programy na Amize

Protože se neustále množí dotazy na možnosti Amigy v oblasti tisku, rozhodl jsem se stejně jako v minulém čísle AR sestavit tabulku s přehledem hlavních tiskových systémů či programů pro Amigu.

Mezi dva nejpoužívanější tiskové systémy patří Studio a TurboPrint, jako třetí do počtu jsem zařadil i PageStream 3, který má rovněž značné tiskové možnosti a odvážím se též tvrdit, že s ním při tisku obrázků docílíte prakticky stejných výsledků jako se Studiem nebo TurboPrintem. Perličkou je, že pro PageStream 3 navíc existuje i externí doplňkový modul pro Studio, takže se programy mohou výhodně doplňovat. Je samozřejmě pravda, že oba první tiskové systémy jsou univerzální a PageStreamem 3 k práci s jinými programy přinutíte jen velmi těžko (přes ARexx to samozřejmě jde), ale už vzhledem k jeho širokým možnostem zasahujícím do mnoha oblastí ho snad do této tabulky mohu zařadit. Přehled podporovaných tiskáren není samozřejmě konečný, všechny tři uvedené programy se pravidelně aktualizují, a tak je logické, že v novějších verzích najdete tiskové moduly či ovladače i pro v danou dobu aktuální modely tiskáren.

Stejně jako u grafických a efektových programů jsem informace o tiskových systémech sháněl několik týdnů a protože jsem s výjimkou nejnovější verze PageStreamu 3 už starší verze zbývajících dvou programů měl též možnost recenzovat, doufám, že vám tyto informace budou užitečné.

Luboš Němec

Přehrávače QuickTime a AVI animací

Místo celkového shrnutí prakticky všech novějších programů přehrávajících AVI a QuickTime animace jsem opět sestavil tabulku, která je určitě přehlednější než srovnání možností v jednom článku. V tabulce najdete přehrávače „AVId“, „CyberAVI“, „CyberQT“, „QT“ a dvě různé verze UNIXového playeru „XAnim“ s rozsáhlými možnostmi. „MainActor“ jsem vynechal, neboť rozsah jeho AVI a QuickTime formátů je dnes již nevyhovující a také rychlost přehrávání zvláště u AVI animací je, na rozdíl od bleskového přehrávání amigovského formátu IFF Anim, přímo tragická. Program se bohužel již dále nevyvíjí a jeho autor přešel na programování podobných systémů pro PC a RISCové procesory.

Přehrávače jsou seřazeny podle abecedy, u každého je uveden popis jejich možností, kódových formátů a další informace. V několika posledních článcích týkajících se AVI a QuickTime přehrávačů jsem se zmínil o formátu Intel Indeo, který až doposud bohužel nedokázal na Amize žádný z programů přehrát. Nedávno se však objevila nová verze multipřehrávače XAnim polské provenience, která Intel Indeo přehrávat umí, a to dokonce jak AVI, tak i QuickTime verze. Po krátkém pátrání, co, proč a proboha jak je to vůbec možné, jsem přišel na velmi zajímavou věc. Kdosi (jméno nevím, neznám a nepamatuji si) zakoupil, uvolnil, obstaral, prostě UMOŽNIL autorovi původní UNIXové verze XAnimu integrovat podporu formátu Intel Indeo a protože je XAnim freeware psaný pod GNU C a MUSÍ být šířen včetně zdrojových kódů (licenční podmínky GNU C též musejí být součástí každého programu psaného v tomto jazyce), současně se tak ke všem programátorům dostala podrobná dokumentace formátu Intel Indeo. Tato nová verze XAnimu bohužel vyžaduje X11 server, což je soubor knihoven, includes, fontů a dalších součástí rozhraní X11. X11 server se nenachází na Aminetu a stáhnout si ho můžete jen z *<ftp.nine-moons.com>* nebo z WWW stránky uvedené v tabulce u XAnimu, ale počítejte se značnou délkou archivu i místa na harddisku, neboť se většinou jedná o ASCII soubory a po rozbalení archivu se můžete dočkat nemilého překvapení v podobě několika desítek megabytů zdánlivého chaosu! Doporučuji tedy stáhnout si jen minimální verzi X11 serveru z popisované WWW stránky.

XAnim přehrává nejen AVI a QuickTime animace, ale i spoustu jiných amigovských i PC/SGI/Silicon atp. formátů (viz. tabulka) a současně funguje i jako prohlížeč obrázků. Jeho hardwarové nároky jsou díky použitém X11 serveru poněkud vyšší, ale už je kvůli podpoře Intel Indeo to lze vydržet. Popisovaná mutace XAnimu byla už několikrát aktualizována a i když rychlost přehrávání není právě nejvyšší a grafické karty rovněž zatím XAnim přímo nepodporuje, je to zatím jediný program, který umí (a poměrně dobře) přehrávat dva kódové formáty Intel Indeo. Originální XAnim se aktualizuje velmi často a v současné době se zvláště na UNIXové platformě jedná o tak rozsáhlý prohlížecí systém, který nemá obdoby na žádném jiném počítači.

Všechny přeložené verze (díky volně dostupným zdrojovým kódům) pro různé počítače umí většinu toho, co originální XAnim, ale bohužel vyžadují velmi výkonný hardware. S tím se však budeme muset smířit a opět si dovolím jednu poznámku - s amigovskými PowerPC kartami se bude dodávat i PPC verze GNU C kompileru včetně všech podpůrných programů, takže zde vidím reálnou možnost rychlého a bezproblémového portování XAnimu a tedy i výrazné urychlení celého programu. Amigovská nativní AGA grafika je totiž s podporou velmi rychlého procesoru (což i ten „nejpomalejší“ PPC 603e taktovaný na 200 MHz použitý turbokartách pro A1200 určitě je) v nízkém rozlišení schopná přehrávat AVI i QuickTime filmy dostatečně plynule včetně zvuku.

Luboš Němec

Název programu	**ArtDepartment Professional 2.5.1**	**BME 3.2**	**Image Engineer 3.41**	**ImageStudio 2.3**	**WildFire 4.0b**
Autor	ASDG	SoftLogik	Simon Edwards	Andy & Graham Dean	WK-Artworks
Cena	399,- DM (CD)	zdarma k PageStreamu 3	55,- DM (shareware)	30,- US$ (shareware)	190,- DM (včetně PowerPlugs & Axis3D)
Systémové požadavky	68000+, AmigaOS 2.04+, 2 MB RAM (doporučeno alespoň 4 MB FAST RAM), některé moduly jsou i v FPU verzích	68000+, AmigaOS 2.04+, 2 MB RAM (doporučeno alespoň 5 MB RAM a AmigaOS 3.0+)	68020+, AmigaOS 2.04+, 2 MB RAM (doporučeno 6 MB), SuperView Library 15+, rozlišení alespoň 640x400 bodů	68000+, AmigaOS 2.04+, 1 MB RAM (doporučena FAST RAM a AGA grafika), program je k dispozici i v 68020+ verzi	68020+, AmigaOS 3.0+, 4 MB RAM (doporučeno alespoň 4 MB FAST RAM) AGA čipy nebo grafická karta), program je k dispozici i v FPU verzi
Loadery	Abekas, Alias, Alpha, IFF Anim, Backdrop, Backline, BMP, CDXL, CGM, Clipboard, DV21, DPaint, FC24, EpsonScan, FLC, HAME, Ico, FrameGrabber, FrameStore, Fractal2000, GIF, HP Scan, Icon, IFF ILBM, IV24, Impulse, JPEG, JX100, JX Scan, MacPaint, Multipic, PAR Peg, PCX, PhotoCD, Pict, Pointer, QRT, Random File, Rendition, Ripple, Screen, SGI, TIFF, SunRaster, Targa, VLAB, WaveFront, X, YUVN, JStream, Load&Show FC24, Load &ShowOV, Load&Show Picasso, Load&Show Retina, VTGrab	BMP, GIF, IFF ILBM, JPEG, MacPaint, PCX, Pict, TIFF	ACBM, AmiFIG, BMP, C-Source, CGM, Doodle, Koala, CDR Previews, IFF Deep, Atari Degas, EPS, IFF Faxx, IFF ILBM, IMG, Limbo, MacPaint, FBM, AMF, QRT/POV, DataTypes, WMF, PNG, PBM/PGM/PPM, PhotoCD, Pictor, IFF RGB8, Raw, SVG, SunRaster, WPG Bitmap, WPG Vector, Targa, TIFF, Windows Icon, SGI, Pict2, PCX, YUVN	BMP, DataTypes, GIF, IFF-Deep, IFF ILBM, JPEG, PCX, PNG, PBM/PGM/PPM, QRT, SGI,Targa, TIFF, VMEM	IFF ILBM, IFF Anim, DataTypes, JPEG, PNG, MPEG (MPEG 1), YAFA
Savery	A2410, Abekas, Alias, IFF Anim, BMP, CDXL, CI3000, Clipboard, CyberGraphics, DPaint, DPIIE, EGSWindow, FC24, FrameBuffer, GIF, FrameStore, HAME, Icon,Harlequin, IV24, IFF ILBM, Impulse, JPEG, LFR, PCX, Picasso, OpalVision, Picasso96, Pict, Postscript, QRT, PrefPrinter, Rendition, Resolver, Retina, SGI, Sculpt, Separate, SunRaster, Targa, TIFF, X, VTBuffer, WaveFront, MultiCopyPrefPrinter, Sculpt With Dimensions, VTDisplay	BMP, GIF, IFF ILBM, JPEG, PCX, Pict Bitmap, TIFF	ACBM, AmiFIG, BMP, C-Source Chunky, Doodle, Koala, CDR Previews, IFF Deep, Atari Degas, EPS, IFF Faxx, IMG, IFF ILBM, Limbo, MacPaint, CGM, FBM, AMF, WMF, DataTypes, PBM/PGM/PPM, PhotoCD, PNG, IFF RGB8, Pictor, QRT/POV, Raw, SunRaster, SVG, WPG Bitmap, WPG Vector, SGI, Targa, TIFF, Windows Icon, Pict2, PCX, YUVN	BMP, EPS, GIF, IFF Deep, IFF ILBM, JPEG, PCX, PNG, PBM/PGM/PPM,QRT, SGI, Targa, TIFF, VMEM	ADPro GIF, EPS, IFF Anim, IFF ILBM, JPEG, PPM/PGM/PBM, PNG, YAFA
Efekty, filtry, operátory atd.	Antique, Apply Map, Blur, Broadcast Limit, Collapse, Colorize, Color To Grey, Convolve, Crop Image, Crop Visual, DCTV, DeInterlace, Define Pixel Aspect, Displace Pixel,Double Height, Double Width, Dynamic Range, GrayToColor, Halve, HistogramEqualization, Horizontal Flip, Intensity Range, Interlace, Line Art, MaxDynamicRange, MedianFilter, Mosaic, Negative, NTSCtoSquare, Pattern, Perspective, Pixelize Region, Polar Mosaic, Rectangle, Rectangle Visual, Refract, Roll, Remove Isolated Pixels, Rendered To Raw, Ripple, Rotate, Saturation, Scale, Sphere, ScaleToScreen, SimulatePrint, Text Visual, Tile, Tile Visual, Twirl, Vertical Flip, Warp, ColorCharcoal, DoubleSize, Emboss, Fresco, HighlightMirror, OilPaint, Remap&Rerender, Rotate Image, ScaleToPixelAspect, Solarize	Clone, Crop, Fill, Resize, Flip, Rotate, Average, Blur, Brightness, Contrast, Convolve, Emboss, Equalize, Gamma, Histogram, Hue/Saturation, Maximum, Median, Minimum, Negative, Pixelize, Reduce Noise, Sharpen, Solarize, Threshold, Tiles, Trace modul Convolve obsahuje tyto efekty: Gaussian Blur, Gaussian Sharpen, Laplacian Edge 1/2/3, Vertical Smooth, Low-Pass, High-Pass, North, South, East, West, NorthEast, SouthEast, SouthWest, NorthWest, Vertical Lines, Horizontal Lines, L-R Diagonal, R-L Diagonal	„Edit“ - Autocrop, Resize, Scale, Rotate, Reflect X, Reflect Y, Roll, Shear, Bulge, Remove Feature, Ripple, Twirl, Motion, Blur, Rotate Blur, Zoom Blur; „Balance“ - Histograms, Hue Brightness, Contrast, Gamma, Saturation, ColourFilter, Hue, Mask, Contrast Stretch, Equalisation, Convert To Grey, Convert To Colour, Threshold, False Colour, Negative, Posterize, Preserve, Solarise; „Filter“ - Impulse Filter Salt, Impulse Filter Pepper, Lowpass, Maximum, Median, Minimum, Highpass, High Boost, Local Contrast Stretch, Sharpen, Convolve, Displace, Pixels, Noise, Black&White Thicken, Black&White Feather; „Aplha“ - Impress, Displace, Composite, Halftone, Vignette Blur/Grey; „Other“ - Antique, Edge Effect; „Convolve“ - Blurr 45 degree, ColourFragment Black/Contour, ColourLineThin, Crayon, Drawn, EdgeDetect, Emboss Low/High/Ultra, Feather White, GaussianBlur, Line DetectHoriz/Vertical, NightVision, Raise, RoughNSharp, RoughSurface High/Low/Med, Smooth High/Normal/Ultra, Sobel, Spark, ThickenWhite, WetWhiteOnBlack, Woodcut	„Effect“ - Dynamic Range, FlipX, FlipY, Greyscale, Highlight, Random, Negative, Remove isolated pixels, RollX, RollY, Pixelize, Shadow; „Convolve“ - BlurHigh, BlurLow, Chisel, Cross, Diagonal, Focus, EdgeDetect, EmbossHigh, EmbossLow, FrostedGlass, RaiseHigh, RaiseLow, Shake, SharpenHigh, SharpenLow, Slash, Texture	„Buffers“ - AutoCrop, Compose, Crop, GSImport, CreateImage, DLA, Plasma; „Color“ - Add, Alpha, Antique, Emboss, Balancing, BGradient, LineArt, ColorRegion, ColorToGrey, Convolve, LUT, Neon, EdgeDetect, MedianFilter, OilTransfer, Negative, Noise, Posterise, SwapRGB, ReplaceComp, RIP, Threshold; „Misc“ - Circle, Comment, Rectangle, SetBackground, Text, Raster, GetDimensions; „2D-F/X“ - BlackHole, Bump, Displace, Halve, Cartesian2Polar, Flip, Magnet, MotionBlur, Roll, Refract, Rotate, RotateBlur, Pixelize, Scale, Shear, ShiftLines, TileBrick, Twirl, Wave, Wind; „3D-F/X“ - Axis3D, Bump3D, ColorCube, Cube, DataPlot, Genlock3D, Join3D, LWOB, Magnet3D, Morph, Perspective,ParPlot, SetColor, Sphere, Transform3D, Twirl3D, Triangulate, Twist, Water, Wave3D, Wrap, ZPlot
Použité GUI	Gadtools	Gadtools + vlastní gadgety	BGUI library	Gadtools	Gadtools + ikonkové ovládání
Možnost jednoduché lokalizace	ne	ne	jen všechna menu	ne	ne
Drag & Drop přímo v programu	ne	ne	ne	ne	částečně v hlavním editoru
App ikona na Workbenchi	ano	ne	ne	ano	ne
Práce s 24bitovou grafikou	ano	ano	ano	ano	ano
Podpora grafických karet	ano (přes systém nebo přes loadery/savery)	ano (CyberGraphX a přes systém)	ano (CyberGraphX, SuperView a přes systém)	ano (CyberGraphX a přes systém)	ano (přímo a přes systém)
ARexx port	ano	ano	ano	ano	ano
Tvorba a úprava dalších efektů	ano	ano (přes modul Convolve)	ano (přes modul Convolve)	ano (přes modul Convolve)	ano (přes plug-in Convolve)
Preview u efektů	ne	ne	ano (ne však u všech)	ne	ano (náhled lze vygenerovat)
Více pohledů na jeden obrázek	ne	ano	ano	ne	ano
Práce s alfakanálem	ano	ne	ano	ne	ne
Práce s paletou barev/typ	ano (RGB/HSB)	ano (RGB/HSV, CMYK nelze editovat)	ano (RGB/HSB/CMY)	ano (RGB/HSV)	ano (RGB + ColorWheel PlugIn)
Kreslící možnosti	jen vstup textu (Intellifonty a bitmap.fonty)	ano (jen pero - max. 256 barev)	ne	ne	ne
Zpracování animací	ano (přes FRED)	ne	ne	ne	ano
Práce se zvukem	ne	ne	ne	ne	ano
Podpora morfingu	ano (přes MorphPlus)	ne	ne	ne	částečně pomocí obálek (Envelopes)
Lupa	jen v některých operátorech	ano	ano	ano	ano (pouze změnou parametrů)
Undo/Redo	nepřímo pomocí Temp souboru	ano (nastavitelný počet kroků)	nepřímo (vždy se generuje nový obrázek)	ano	nepřímo pomocí Temp souboru
Virtuální paměť	pouze přes VMM nebo GigaMem	ano (vlastní systém)	pouze přes VMM nebo GigaMem	ano, vlastní (jen pro Undo/Redo)	ne (s VMM i GigaMem se hroutí)
Ovládání pomocí kláves	ano	ano	ano	ano	ano
Nápověda přímo v programu	ne	ano (kontextový Guide manuál)	ne	pomocí Guide manuálu	kontextová pomocí Guide manuálu
Tiskové možnosti	ano	ne	ano (přes SuperView library)	ne	ne
Podpora skenerů	ano (přes loadery)	ne	ano (přes SuperView library)	ne	ne
Rychlost programu	výborná	dobrá	výborná	dobrá	dobrá
Spolehlivost programu	vynikající	vynikající	výborná	vynikající	dobrá
Zajímavosti	funguje i jako komodita	makrorekordér, trace modul	definování menu, spolupráce s ADPro	příkazový Shell	umí konvertovat MPEG animace
WWW stránka	N/A	http://www.softlogik.com	http://yallara.cs.rmit.edu.au/~sbe	http://www.ajdean.demon.co.uk/	http://www.oberland.com/amiga/wildfire/
EMail na autora/distributora	N/A	support@softlogik.com	sbe@yallara.cs.rmit.edu.au	andy@ajdean.demon.co.uk	eksec@eure.de

Název programu	**AVId 0.9985**	**CyberAVI 1.11**	**CyberQT 1.3**	**QT 1.4**
Autor	Laszlo Török	Thore Böckelmann	Thore Böckelmann	Marcus Comstedt
Typ	přehrávač AVI animací	přehrávač AVI animací	přehrávač QuickTime animací	přehrávač QuickTime animací
Cena	15,- DM (shareware)	freeware	freeware	freeware
Systémové požadavky	68020+, AmigaOS 3.0+, 1 MB RAM, reqtools.library; doporučená konfigurace: alespoň 68030/50 MHz, 1 MB FAST RAM	68020+, AmigaOS 3.0+, 2 MB FAST RAM, 512 KB CHIP RAM, grafická karta nebo AGA čipset; doporučená konfigurace: AmigaOS 3.1, 68040+, grafická karta	68020+, AmigaOS 3.0+, 2 MB FAST RAM, 512 KB CHIP RAM, grafická krata nebo AGA čipset; doporučená konfigurace: AmigaOS 3.1, 68040+, grafická karta	68020+, AmigaOS 3.0+, dostatek FAST RAM pro načtení animací, grafická karta nebo AGA čipset; doporučená konfigurace: 68060, grafická karta; program je k dispozici ve verzích pro různé procesory/koprocesory
Podporované kódové formáty	Microsoft RGB (RGB) 8/16 bitů, Microsoft Video 1 (CRAM) 8/16 bitů, Radius CinePak (CVID) 24 bitů	Component Video (YUV2) 16/24/32 bitů, IBM Ultimotion (ULTI) 16 bitů, Intel Raw (YUV9) 16/24/32 bitů, Microsoft RGB (RGB) 4/8/16/24/32 bitů, Microsoft RLE8 (RLE8) 8 bitů, Microsoft Video 1 (MSVC) 8/16 bitů, Radius CinePak (CVID) 8/16/24/32 bitů, JFIF JPEG (JPEG) 8/24 bitů, Motion JPEG (JPEG) 8/24 bitů	Apple Animation (RLE) 1/4/16 bitů (color & gray), 16/24/32 bitů, Apple Uncompressed (RAW) 1/4/8 bitů (color & gray), 16/24/32 bitů, Apple Video (RPZA) 16 bitů, Apple Graphics (SMC) 8 bitů, Intel Raw (YUV9) 16/24/32 bitů, Radius CinePak (CVID) 8 bitů (gray), 16/24/32 bitů, Kodak Photo CD (KPCD) 16/24/32 bitů, Microsoft Video 1 (MSVC) 8/16 bitů, JFIF JPEG (JPEG) 8/24 bitů, Component Video (YUV2) 16/24/32 bitů	Radius CinePak (CVID), RLE (RLE), Apple Video (Road Pizza RPZA), JPEG, Apple Graphics (SMC)
Podporované zvukové formáty	PCM 8/16 bitů Mono/Stereo	DVI ADPCM 4 bity Mono/Stereo, MS ADPCM 4 bity Mono/Stereo, PCM 8/16 bitů Mono/Stereo	IMA ADPCM 16 bitů Mono/Stereo, PCM 8/16 bitů Mono/Stereo, PCM0 8/16 bitů Mono/Stereo, TWOS 8/16 bitů Mono/Stereo	IMA ADPCM4, MACE
GUI	vlastní žádné, externí Argue	Argue	Argue	vlastní žádné, externí Argue
Možnost jednoduché lokalizace	ne	ne	ne	ne
Podpora grafických karet	ne	ano (CyberGraphX)	ano (CyberGraphX)	ano (CyberGraphX)
Podpora AHI	ne	ne	ne	ano (limitovaná podpora)
Ovládání programu	CLI/Shell	WB tooltypy/Shell	WB tooltypy/Shell	WB tooltypy/Shell
Ovládání pomocí kláves	ne	ano	ano	ano
Přehrávání ve stupních šedi	ano	ano	ano	ano
Přehrávání v HAM/HAM8	ano (jen HAM8)	ano (jen HAM8)	ano (jen HAM8)	ano (jen HAM8)
Přehrávání přímo z HD/CD-ROM	ano	ano (přes asyncio.library)	ano (přes asyncio.library)	ne
Dithering při přehrávání	ne	ano (ordered)	ano (ordered)	ano (Floyd-Steinberg)
Rychlost přehrávání - gr. karta	nepodporuje grafické karty	vynikající	vynikající	vynikající
Rychlost přehrávání - AGA módy	vynikající	dobrá	dobrá	dobrá
Spolehlivost programu	s 060 na hranici použitelnosti	vynikající	vynikající	dobrá
WWW stránka programu	http://www.fok.hu/~phoenix	žádná	žádná	http://www.lysator.liu.se/~marcus/
EMail na autora	torok@alpha.dfmk.hu	tboecke@guardian.fido.de	tboecke@guardian.fido.de	marcus@lysator.liu.se

Název programu	**XAnim 2.69.7.8**	**XAnim 2.70.6.4 (Amiga Rev. 0.32)**
Autor	Mark Podlipec/Terje Pedersen	Sauron
Typ	přehrávač AVI/QuickTime/FLI/FLC/MPEG/DL/GIF... animací	přehrávač AVI/QuickTime/FLI/FLC/MPEG/DL/GIF/IFF Anim... animací
Cena	freeware	freeware
Systémové požadavky	68020+, AmigaOS 2.04+, 2 MB RAM, ixemul.library	68020+, AmigaOS 2.0+, 4 MB RAM, ixemul.library, X11 server program je k dispozici ve verzích pro různé procesory/koprocesory
Podporované kódové formáty	FLI/FLC, IFF Anim 3/5/7/8/J/L, GIF 87-89a, DL, Amiga PFX, MovieSetter, Utah Raster Toolkit RLE, JFIF, MPEG AVI - IBM Ultimotion (ULTI) 16 bitů, JPEG (JPEG) 24 bitů, Motion JPEG (MJPG) 24 bitů, Intergraph JPEG (IJPG) 24 bitů, SuperMac CinePak (CVID) 24 bitů, Microsoft Video 1 (CRAM) 8/16 bitů, Uncompressed (RGB) 8/24 bitů, Run lenght encoded (RLE8) 8 bitů, Editable MPEG (XMPG) 24 bitů QuickTime - Uncompressed (RAW) 4/8/16/24/32 bitů, Apple Graphics (RLE) 1/8/16/24 bitů, Apple Graphics (RLE) 8 bitů (gray), Apple Animation (SMC) 8 bitů (color & gray), Apple Video (RPZA) 16 bitů, SuperMac CinePak (CVID) 24 bitů, 8 bitů (gray), Component Video (YUV2) 24 bitů, Photo JPEG (JPEG) 8/24 bitů	FLI/FLC, IFF Anim 3/5/7/8/J/L, GIF 87-89a, DL, Amiga PFX, MovieSetter, Utah Raster Toolkit RLE, JFIF, MPEG, SGI Movie, Movie (Acorn) AVI - IBM Ultimotion (ULTI) 16 bitů, JPEG (JPEG) 24 bitů, Motion JPEG (MJPG) 24 bitů, Intergraph JPEG (IJPG) 24 bitů, Microsoft Video 1 (CRAM) 8/16 bitů, Microsoft Video 1 (WHAM) 8/16 bitů, Microsoft Video 1 (MSVC) 8/16 bitů, Radius CinePak (CVID) 24 bitů, Intel Indeo R3.1 (IV31) 24 bitů, Intel Indeo R3.2 (IV32) 24 bitů, Intel Raw (YUV9) 24 bitů, Creative (CYUV) 16 bitů, Uncompressed (RGB) 4/8/16/24 bitů, Run lenght encoded (RLE8) 8 bitů, Editable MPEG (XMPG) 24 bitů QuickTime - Uncompressed (RAW) 4/8/16/24/32 bitů, Uncompressed (RAW) 1/4/8 bitů (gray), Apple Graphics (RLE) 1/8/16/24 bitů, Apple Graphics (RLE) 8 bitů (gray), Apple Animation (SMC) 8 bitů (color & gray), Apple Video (RPZA) 16 bitů, Intel Indeo R3.1 (IV31) 24 bitů, Intel Indeo R3.2 (IV32) 24 bitů, Intel Raw (YUV9) 24 bitů, Radius CinePak (CVID) 24 bitů, Radius CinePak (CVID) 8 bitů (grey), Component Video (YUV2) 24 bitů, Photo JPEG (JPEG) 8/24 bitů, Kodak PhotoCD (KPCD) 24 bitů, Microsoft Video 1 (CRAM) 8/16 bitů, Microsoft Video 1 (WHAM) 8/16 bitů, Microsoft Video 1 (MSVC) 8/16 bitů
Podporované zvukové formáty	AVI PCM 8/16 bitů Mono/Stereo, ADPCM Mono, QuickTime PCM 8/16 bitů Mono/Stereo, QuickTime TWOS (signed PCM) 8/16 bitů Mono/Stereo, WAW	AVI PCM 8/16 bitů Mono/Stereo, AVI ADPCM 4 bity Mono/Stereo, AVI ULAW 8 bitů Mono, AVI DVI/IMA ADPCM 4 bity Mono/Stereo, QuickTime PCM 8/16 bitů Mono/Stereo, QuickTime TWOS (signed PCM) 8/16 bitů Mono/Stereo, QuickTime IMA ADPCM 4 bity Mono/Stereo, Movie Audio Signed PCM 8/16 bitů Mono/Stereo, Movie Audio Logarithmic 8/16 bitů Mono/Stereo, SGI Signed PCM 8/16 bitů Mono/Stereo, WAW PCM 8/16 bitů Mono/Stereo, WAW ADPCM 4 bity Mono/Stereo, WAW ADPCM 4 bity Mono/Stereo, WAW DVI/IMA ADPCM 4 bity Mono/Stereo, AU ULAW1 8 bitů Mono, AU PCM2 8 bitů Mono/Stereo, AU PCM3 16 bitů Mono/Stereo
GUI	žádné	žádné
Možnost jednoduché lokalizace	ne	ne
Podpora grafických karet	pouze přes systém - funguje CyberGraphX/EGS/Picasso/Retina	pouze přes systém
Podpora AHI	ne	ne
Ovládání programu	CLI/Shell	CLI/Shell
Ovládání pomocí kláves	ano	ano
Přehrávání ve stupních šedi	ano	ano
Přehrávání v HAM/HAM8	ano (HAM i HAM8)	ano (HAM i HAM8)
Přehrávání přímo z HD/CD-ROM	ano	ano
Dithering při přehrávání	ano (Floyd-Steinberg)	ano (Floyd-Steinberg)
Rychlost přehrávání - gr. karta	uspokojivá	vynikající (ale zatím bez zvuku)
Rychlost přehrávání - AGA módy	nevyhovující	dobrá (DŮLEŽITÉ: testováno pouze ve dvou barvách, jiný driver není k dispozici)
Spolehlivost programu	dobrá	dobrá
WWW stránka programu	http://www.portal.com/~podlipec/home.html	http://www.wroc.ids.edu.pl/~agnen
EMail na autora	terje@stud.cs.uit.no	sauron@sun1000.ci.pwr.wroc.pl

Název programu	**Studio 2.15c**	**TurboPrint 5.02**	**PageStream 3.3**
Autor	Wolf Faust	IrseeSoft	SoftLogik
Cena	109,- DM	129,- DM	210,- USD, německá verze 575,- DM
Systémové požadavky	68000+, AmigaOS 2.04+, 1 MB RAM (doporučeno alespoň 2 MB FAST RAM)	68000+, AmigaOS 2.04+, 1 MB RAM (doporučeno alespoň 2 MB FAST RAM)	68000+, AmigaOS 2.04+, 4 MB RAM (doporučeno alespoň 6 MB FAST RAM a rychlý procesor)
Přímo podporované tiskárny	AMS ProTracker A2,A3,A4; Amstrad 5000; Brother M-1324/1324L/1724L/1824L/1924L/ 1524L/2524L/2024L; Bull 4/14/924N/924/ 4/54, VP570/580, Pagemaster 201; C.Itoh 715F; Canon LBP4SX/8SX,BJ-10e/10ex/10sx/ 10sx/20/30/200/200e/200ex/130/330/130e/300, BJC-70/150/210/240/600/600e/610/620/800/ 820/880/4000/4100/4200/4550/210/240/620; Citizen Swift24/24e/24X/200/224/240/240C, GSX140, ProDot24, PN 48/60; Epson L-1000/ 750, LQ-1000/1050/1050+/1060/1070/1170/ 1500/2500/2550/500/510/570/800/570+/850/ 850+/860/870/950/100, Stylus 300/400/800/ 800+/820/1000,Stylus Color/II/IIs/400/500/600/ 800/1520/3000/Pro/ProXL/Stylus Photo/ SQ-850/870/1170/2000/2550,EPI200; Fujitsu DL900/1100/1150/1200/1250/3300/3600/ 4600C/5800; Hewlett-Packard LaserJet/Plus/ 500/2000/2/2P/2P+/3/3P/3D/3SI/4/4L/4Si/4M/ 4MP/4MX/4LM/4V/4VM/4Plus/4M Plus/5/5P/ 5MP/5Si, Color LaserJet, DeskJet/Plus/Portable/ 310/320/500/500C/510/540/550C/560C/600/ 660/850/855/1200C/1600C, PaintJet 300XL; LaserMaster LM7200LX-TX, Unity 1000/ 1200XL, WinPrinter 600XL/800; Minolta SP101PS; Nec Silentwriter 90,CP6/7, P2+/6/ 6+/7/7+/20/22Q/30/32Q/42Q/52Q/565XL/60/ 62/70/72/90/2200/5200/5300; Oce 6122/6123/ 6141/6142/6143/6450; Okidata ML-390Elite/ 391Elite/393C Elite/591, OL840; Panasonic 224, KX-P1123/1124/1540/1624/1654/2023/ 2123/2124/402/402S/405; PrePress Newgen TurboPS1200AT/300P/400P/440N/440ND/ 660B/660BE/880; QumeCrystalPrint Expr./ Pub.II; Seikosha BP7800, SL-80AI/80IP/90/ 92/92+/130/210/230/270/532, LT20; Star NB-15/ 24-10/24-15, NX-24-00, XB-24-10/24-15/24-200/ 24-250, SJ-48/144,LC-24-10/24-15/24-20/24-100/ 24-200/24-200C; Texas InstrumentsmicroLaser+ PS17/35, XL PS17/35; Triump Adler MPR 7314/ 7324S/7325S; Epson ESC/P2; Fargo Primera	9-Pin, 24-Pin, InJet-Epson, InkJet-HP, Laser; Brother 9/24-Pin; Canon BJ, Canon BJC210/240/240photo/4000/ 4100/4200/4200photo/600/600e/ 610/620/70/800, Canon LPB, Canon PJ1080A; Citizen 120D/120D+/ Printiva600C/Swift 24/240/Swift9; Epson EX/FX/LX, Epson LQ/SQ/SQ-xx00, Epson Stylus, Epson Stylus 820+IIs/ StylusColor/StylusColor200/400/500/ 600/800/1520/StylusColorII/IIs/ StylusPro(XL); Facit B3450; Fargo FotoFun; Fargo Primera/PrimeraPro; Fujitsu DL-1100; Hewlett-Packard DeskJet; DeskJet 1200/500/500C/ 520/540C/550C/560C/600C/660C/ 690/694photo/690c/694c/850C/ 870C, LaserJet II/II/IV/IVl/IVp/V, PaintJet/PaintJetXL/PaintJet300XL; Lexmark ExecJetIIc; Nec Pinwriter; Mannesmann Tally 7400-3C/7400-4C; Okimate 20 IBM/20 Std;Oki ML-38x/ ML-39x; Panasonic KX-P1124/ KX-P1540; Seikosha 9-Pin/24-Pin, SL-80AI/80IP; Star 9-Pin,Star LC/ XB-24/LC-10,SJ144	9-Pin/Color, 24-Pin/Color/ESC/P/ESC/P Color, ESC/P LQ/ESC/P LQ Color/ESC/P2/ESC/P2 Color, 48-Pin/Color; Action Printer L-750/L-100/T-750/ T-1000/2000/2250/2500/3000/3250/3260/4000/4500/5000/5000+/5500/; Apex-80; Epson DFX-5000/5000+/8000, DLQ-2000/3000, EX-800/1000, FX-80/80+/85/86e/100/100+/105/185/285/286/286e/800/850/870/1000/1050/1170, HS-80, IX-80, LX-80/96/300/400/800/810/850/1050/1050+/100/LQ-100/150/200/ 300/400/450/500/510/550/570/570+/800/850/850+/860/860+/870/950/1000/1010/ 1050/1050+/1060/1070/1060+/1070+/1170/1500/2500/2500+/2550,MX-80/80 TypeII/80TypeIII/80F/T/80F/T TypeII/80F/T TypeIII/82/82F/T TypeIII/10/0 100F/T TypeIII, P-80/80X, RX-80/80 F/T/80 F/T+/100/100+,SQ-850/870/1170/ 2000/2500/2550, Stylus 300/400/800/800+/820/1000/1500, Stylus Color/ColorII/ ColorIIs/200/400/500/600/800/1520/3000/Pro/Pro XL/Pro XL+, TLQ-4800, TSQ-4800; AEG Olympia NP 136 SE/136-24/30/60/80S/80SE/80-24, NPC 136-24; Alps Allegro 24/500/500XT, ALQ224e/324w, ASP1000/1600,DMX800, P2000/P2000+/P2000G/P2100/P2400C/P2424C;Amstrad DMP3000/3160/4000, LQ3500; Brother 2024L, DM-40,M-824L/1909/1924L; C.Itoh 210XP/215XP/ 9500XP/9515XP,C-210/310/310EP/310FP/310P/315XP/510/641/715A, CI-250, LXP/5000; Canon BJ-10sx/100/130e/200/200e/230/300/330,BJC-600/600e/800/ 800c/820/4000, PW 1080A/1156/1156A; Centronics H136-1A/H80-A,PS 210/ 220/240; Citizen 200GX/5200/5800, GSX 130/140/140Plus/145,HSP-500/550, PN48,Tribute 124/224; Commodore MPS 1250; Data General 6215/6216/6514/ 6515/6647/6684; Dataproducts 9030/9034/9040/9044; Diablo P10/P12 CQI; Diconix 150Plus/180si; Emerson1600EP/1600ET; Fujitsu DL1100/1200/2400/ 2600/3600/4400/4600/5600/900, Dotmax 24C/24D, DPL2400I/24C/DPMG9 F, 24D/24I, M3345; Hyundai HDP-1810/1820/910/920; Legend1080A; Mannesmann Tally MT222/230/290/330/490/85/86/87/88; Okidata ML180/180Plus/320/321/ 380/390/390+/391/391+/393/393+/393C/393C+; Okimate 240; Olivetti DM 105S/124/280/282/286/290/292/296/600S; Panasonic KX-P1000/1080/1080i/ 1081/1082/1083/1090/1091/1091i/1092/1093/1123/1124/1124i/1180/1191/1524/ 1540/1592/1595/1624/1654/1695/2023/2123/2150/2180/2624, KX-WD35/45; Roland PR-1010/1011/1012/1111/1112/1212A/1212AL/1215/1250/1550/2450, Raven PR-2416/2417/2418/2465/9101/9104/9606; Seikosha BL-5420FA, BP-5420AI/5460/5780, MP-1300AI/5300AI,Priente 2400/900, SBP-10AI, SK-3000AI/3005Plus/3005AI, SL-90/130AI/230AI/80AI, SP1000A/1000AS/ 1200AI/1200AS/1600AI/1600AS/1800AI/2000/2000Plus; Smith Corona D100/ 200/300,E200, Fastext 80; Star FR-10/15, Gemini-10X+/15X+, LC-10/10 Color/ 10 II/15/20/200/200 Color, LC24-10/15/200, NB24-10/15, ND-10, NL10, NP-10, NR-10, NX-15/1000/1000 Rainbow/1001/1020/1020 Rainbow/1500/2400/ 2410/2415/2420/2420Rainbow, Radix-10+/15+, StarJet SJ-48, XB-2410/2415/ 2420/2425/1000/1020/1500/1520; Tandy DMP 240; Texas Instruments 860/875/ 877/8920/8930; Hewlett-Packard LaserJet/LaserJet Plus/LaserJet500/2000/II/ IID/IIP Plus/IIP/III/IIID/IIISi/IIIP/4/4Plus/4Si/4L/4P/4PJ/5/5L/5P/6/6P, Color LaserJet, DeskJet 310/320/340/400/500/500C/510/520/540/550C/560C/ 600/600C/660C/680C/682C/690C/693C/850C/855Cxi/870Cxi/1200C, PaintJet/XL300; Fargo Primera/Primera Pro
Ostatní možnosti tisku	IFF ILBM; PCL 3-5C; Workbench	do souboru, Preference (Workbench)	do souboru, IFF ILBM; Postscript; Preference (Workbench); Studio
Podporované grafické formáty	IFF ILBM, BMP, GIF, JPEG, PCX, PNG, DataTypes, DCX, IFF Deep, PGM/PPM, Targa	IFF ILBM, BMP, DataTypes, GIF, JPEG, IFF Deep, IFF RGB8,YUVN, SunRaster, QRT/ POV, PGB/PPM/PBM	IFF ILBM, BMP, IFF DR2D, AdobeIllustrator (EPS), EPS, PCX, GIF, JPEG, MacPaint, Pict, ArtExpression (EPS), IFF ILUS, TIFF, přes Studio's Univ. Filter dále DCX, IFF DEEP, PBM, Targa a DataTypes
Typy ditheringu	Custom (uživatelsky definovatelný), Blue Noise 30%/50%. Backward-Brick 4/16/ 64/256, Floyd Steinberg, Forward-Brick 4/16/64/256, Halftone-A 4/16/64/256, Hexagonal Cluster 256, Horizontal 4/16/ 64/256, Jarvis, Ordered-A 4/16/64/256, PrtDevice Halftone/Ordered, Ordered-B 16/64, Spiral-Dot 4/16/64/256, Sierra, Stucki, Vertical 4/16/64/256	Ordered - 9-pin/Fine/Halftone/ Hexagonal; Dot - Fine/Medium/Big/Very Big; Line - Fine/Medium/Big/Very Big; Diffuse - Floyd Steinberg/Floyd Steinberg Big/Error-Difusion/ Super Diffusion	Ordered, Halftone, Floyd-Steinberg, Threshold a při tisku přes modul Studia všechny typy ditheringu obsažené ve Studiu; u typu Halftone typy Low Density, High Density nebo Custom - volitené typy bodů pro každou z CMYK složek: Donut, Dot, Line, NewDot, Propeller, Ring, Triangle
Tiskový program	Studio (stejný název jako má celý balík)	GraphicsPublisher	zajišťuje sám PageStream 3 nebo přes Studio či WB driver
Použité GUI	Gadtools	Gadtools + vlastní gadgety	Gadtools + vlastní gadgety
Možnost jednoduché lokalizace	ne	částečně (systémový lokalizační katalog)	ne
Podpora grafických karet	nemá smysl (chybí preview)	ano (CyberGraphX)	ano (CyberGraphX)
Podpora 24bitové grafiky	ano (bez preview)	ano (přímo na obrazovce)	ano (přímo na obrazovce)
Drag & Drop přímo v programu	ne	ne	ano (v pasterboardu = odkládací plocha kolem všech stránek)
App ikona na Workbenchi	ne	ne	ne
ARexx port	ano	ne	ano
Způsob tisku	systémové řešení	vlastní řešení (rychlejší přenos dat)	vlastní nebo systémové řešení
Ovládání pomocí kláves	ano	ano	ano
Preference pro nastavení tiskárny	ano (pro různé typy tiskáren)	ano (univerzální prefenční program)	ano (pro různé typy tiskáren)
Preview v tiskovém programu	ne	ano	ano (WYSIWYG, u externích obrázků jen vygenerovaný náhled)
Více obrázků v tiskovém programu	ne	ano	ano
Více pohledů na jeden obrázek	ne (nelze otevřít víc projektů najednou)	ne (nelze otevřít víc projektů najednou)	ano (omezeno jen volnou pamětí)
Lupa	bez preview postrádá smysl	ano	ano
Pravítka	ano	ano	ano
Vodící linky (Guides)/Mřížka (Grid)	ne	ne	ano
Rozměry stránky	závisí jen na možnostech tiskárny	závisí jen na možnostech tiskárny	podle možností tiskárny, maximálně 2000x2000 palců
Vertikální/Horizontální orientace	ano	ano	ano
Modulární řešení	ano	ano	ano
Nastavení priority tisku	ano (Low, Normal, High)	ne (jen priorita ovládací komodity)	jen při tisku přes modul Studia
Separace barev	ano (CMYK)	ano (CMYK)	ano (CMYK v grafice i postscriptu), též přes modul Studia
Tisk plakátů	ano	ano	ano
Tisk obrázku většího než je paměť	ano	ne (virt. paměť nedokáže obr. nahrát)	ano (bohužel velmi pomalé)
Tiskový výstup na port	paralelní a přes WB modul i sériový	paralelní, sériový, Turbo-Par, device	paralelní, sériový nebo libovolné device
Podpora češtiny v tisk. funkcích	ano (přes gr. mód a fonty v tískárně)	ano (přes gr. mód a fonty v tiskárně)	ano (tiskne pouze v grafickém módu)
Color Match System	ano (přes barvové a monitorové profily)	ano (přes barvové profily)	jen při tisku přes modul Studia
Kalibrace barev před tiskem	ano	ano	ano, též při tisku přes modul Studia nebo nouzově pomocí BME
Virtuální paměť	ano (vlastní swapovací systém)	ano (vlastní swapovací systém)	ano (vlastní systém nebo přes VMM/GigaMem)
Nápověda přímo v programu	ano	ne	ano (HTML manuál s vlastním prohlížečem)
Rychlost tisku (zpracování dat)	skvělá	skvělá	dobrá až vynikající (podle použitého tiskového modulu)
Spolehlivost programu	skvělá	vynikající	vynikající
Zajímavosti	tiskne současně libov. počet obrázků	funguje i jako screen graber	DTP program s rozsáhlými (nejen tiskovými) možnostmi
WWW stránka	N/A	http://home.t-online.de/home/irseesoft	http://www.softlogik.com
EMail na autora/distributora	100116.1070@compuserve.com	irseesoft@t-online.de	support@softlogik.com

Řídící znaky v shellu

Pokud si myslíte, že běžnému uživateli tento článek nic nepřinese, asi nemáte pravdu.

V dobách, kdy světem frčely BBS, se slovo ANSI ve významu řídících znaků skloňovalo ve všech pádech. ANSI se sice neskloňuje, ale z toho si nic nedělejte. O co se jedná? Řídícími znaky (neboli taky escape sekvencemi) jsou posloupnosti znaků, které se při vypisování na obrazovce neobjeví, místo toho však nějakým způsobem ovlivní další výstup. V našem případě se bude vše odehrávat v okně shellu, popřípadě v jiném okně zařízení CON:. Pokud ještě nevíte o co se jedná, otevřete si shell a zkuste napsat toto:

*Echo „*E[4m“*

Pokud jde vše v pořádku, vše, co se nyní napíše do tohoto shellu, bude podtrženo. Nedivil bych se, kdyby se vám to nelíbilo. Zrušte to příkazem

*Echo „*E[24m“*

a pokračujte ve čtení. Myslím si, že už máte zhruba představu o čem mluvím, a tak vám prozradím, k čemu všemu se to dá použít.

Co s tím?

Můžete si tím nastavit barvy písma a pozadí.

Písmo tak můžete změnit na tučné, kurzívu, či podtržené.

Naučíte se měnit pozici textového kurzoru na obrazovce, umazávat z okna text a posouvat obsahem okna.

Můžete měnit parametry celého okna.

Pokud si s tím opravdu pohrajete, můžete do shellu kreslit i barevné obrázky.

Jak na to?

Změna stylu a barvy písma je v podstatě jednoduchá. Dokumentuje to následující přehled.

**E[3Xm*

změní barvu popředí na X, namísto X dosaďte číslo od 0 do 7.

**E[4Xm*

změní barvu pozadí na X, X je z rozsahu 0 až 7.

**E[0m*

zruší kurzívu, podtržení a tučnost písma a nastaví standardní barvy písma.

**E[1m*

nastaví tučné písmo.

**E[2m*

zapne světlou barvu písma.

**E[3m*

další znaky se budou vypisovat kurzívou.

**E[4m*

písmo bude podtržené.

**E[7m*

zapne inverzní vypisování písma. Barva písma se stane barvou pozadí a pozadí bude mít barvu písma. Pokud pak budete nastavovat barvy písma a podkladu jinými řídícími znaky, bude se nastavovat vždy opačná složka.

**E[8m*

tak tento kód je veliká magie. Písmo se stane neviditelným. Veškeré změny barev a stylů písma se projeví teprve po vypnutí tohoto módu.

Všechny tyto módy se ruší kódem **E[0m*, nebo tím samým kódem, jen před číslici v kódu dejte dvojku. Například kurzívu vypnete pomocí **E[23m*. Jediná výjimka je vypnutí tučného písma, které se spolu s vysvícením vypíná **E[22m*.

**E[X@*

na místo kurzoru vsune X mezer, přičemž znaky pod a vpravo od kurzoru posune o stejný počet znaků doprava.

**E[XA*

posune kurzor o X řádků nahoru. X může být i vícemístné číslo. Pokud X neuvedete, kurzor se posune jen o jednu pozici.

**E[XB*

posune kurzor o X řádků dolů. Obdoba *E[XA.

**E[XC*

posune kurzor doprava o X znaků.

**E[XD*

posouvá kurzor doleva.

**E[XE*

posune kurzor X znaků dolů a nastaví ho na první sloupec.

**E[XF*

posune kurzor X znaků nahoru a nastaví ho na první sloupec.

**E[X;YH*

nastaví kurzor na řádek X a sloupec Y.

**E[J*

smaže znaky od aktuální pozice do konce obrazovky.

**E[K*

smaže znaky od aktuální pozice do konce řádku.

**E[XL*

vsune X řádků před aktuální řádek. Řádky pod ním se odsunou dolů.

**E[XM*

smaže X řádků pod kurzorem, opak předchozí sekvence.

**E[XP*

smaže X znaků pod kurzorem, opak *E[X@.

**E[XS*

posune celý obsah okna o X řádků nahoru.

**E[XT*

posune celý obsah okna o X řádků dolů.

**E[20l*

změní chování klávesy ENTER, po každém odřádkování se kurzor posune dolů, ale ne na začátek řádku.

**E[20h*

napraví chování způsobené sekvencí *E[20l.

Následující znaky sice nejsou čistokrevné escape sekvence, ale určitě se mohou také hodit. Stříška před písmenem znamená, že se znak píše s podrženou klávesou CTRL.

^J nám v shellu odřádkuje, s tím rozdílem, že příkaz, který jsme právě odklepli, se ještě neprovede a shell nám umožní zadat další příkazy. Tyto příkazy se pak provedou hromadně po normálním odřádkování klávesou RETURN. Toto má význam třeba tehdy, pokud nechceme, aby nám shell hned po prvním příkazu odscrolloval vypsaný text.

^M má v shellu stejný význam jako klávesa Enter

^I je obyčejný tabulátor

^G blikne obrazovkou popř. zahraje výstražný sampl - záleží na nastavení preferencí

^L je znak pro vypsání další stránky, v shellu se smaže okno

^N způsobí, že se k ASCII hodnotě následujících znaků bude přičítat 128.

^O vrátí stav způsobený ^N do pořádku

^W sice není řídící znak, ale při editaci v shellu smaže slovo vlevo od kurzoru, což se může hodit.

*N v argumentu příkazu zamění shell na znak konce řádku. Aby se nahrazení provedlo, musí být argument v uvozovkách.

Nastavování parametrů okna

Začneme od něčeho jednoduššího. Pokud jste si všimli, v původním shell-startupu od Commodoru jsou nadefinované aliasy pro zapnutí a vypnutí inverzních barev v okně. Toto bychom zařídit ještě neuměli, protože neumíme změnit barvu pozadí okna. Na to slouží jedna šikovná sekvence *E[>Xm, která nastaví barvu pozadí okna na barvu X.

Pokud jste zatím vše pochytili a baví vás to, mám pro vás opravdovou lahůdku. Existují řídící znaky, které umí posouvat začátek obsahu okna s přesností jednoho bodu! Slouží k tomu sekvence *E[Ax a *E[By. Za A dosaďte počet bodů od levého okraje a místo B napište, kolik bodů od samotného vrchu okna má začínat text uvnitř shellu. Pokud si tedy třeba myslíte, že vám je titulní lišta okna na nic, jde zařídit, aby tam prostě nebyla. To vám ukážu později v příkladech.

Pokud zjistíte, že byste chtěli mít obsah okna na stejném místě jako na začátku, vypište *E[x a *E[y a okno se vám posune tak, jak bylo původně. Posouvání obsahu okna má jednu zajímavou vlastnost. Pokud aktivní oblast v shellu zmenšíte, zůstanou na okraji okna nepřekreslené stopy po obsahu okna. Tímto způsobem by se dal nakreslit osmibarevný obrázek v rozlišení, které má aktuální obrazovka.

Teď už víte skoro všechno, ale než se dáte do experimentování, podívejte se na trochu teorie a na pár příkladů.

Jak to v shellu funguje.

Shell v příkazu 'echo „*E[1m"' změní *E na znak ESC, což je ASCII znak 27. Pokud však z nějakých příčin nemůžete použít klávesu ESC, zmáčkněte CTRL-[.

Pokud chcete mít zápis sekvencí co nejkratší, použijte shlukování. U řetězců, které mají na začátku '*E[' a na konci stejný ukončovací znak (například 'm'), můžete po 'těle' příkazu napsat středník a tělo dalšího příkazu a tak dále. Ukončíte to všechno příslušným ukončovacím znakem.

Například tímto příkazem vypíšete text, který bude bílý a zároveň podtržený.

```
Echo „*E[32;4mPodtržené bílé písmo.*E[0m"
```

Takto můžeme shlukovat sekvence se stejným ukončovacím znakem donekonečna.

Teď vám ukážu, jak dosáhnout největšího shellu, jaký se na obrazovku ještě vejde. Samozřejmě pomocí escape sekvencí. Okno shellu otevřeme příkazem

```
NewShell „CON:0/0/2000/-1//NOSIZE/NOCLOSE/NODEPTH/NODRAG/NOBORDER"
FROM s:bss
```

a do souboru s:bss dáme

```
Execute S:Shell-Startup
Echo „*E[0x*E[0y" NOLINE
Echo „*E[0;0H*E[J" NOLINE
```

Nejdříve se otevře okno bez okrajů, bez gadgetů a neposouvatelné a přes celou obrazovku, provedou se obvyklé inicializační akce, shellu povíme, kde má kreslit vnitřek a okno přemažeme. Tento shell má tu nevýhodu, že pokud ztratí a znovu získá fokus, systém se snaží nějak zvýraznit nově aktivované okno a trochu nám rozhodí barvy na prvních dvou řádcích.

Pokud chceme vytvořit aliasy s escape sekvencemi, stačí před každou uvozovkou napsat hvězdičku, aby nebyla interpretována shellem hned při zavádění aliasu. Tady vám nějaké užitečné aliasy napíšu.

```
alias cls „echo *"*E[0;0H*E[J*" NOLINE"
alias rev „echo *"*E[>1m*E[30;41m
                *E[0;0H*E[J*" NOLINE"
alias nor „echo *"*E[>0m*E[31;40m
                *E[0;0H*E[J*" NOLINE"
```

Cls slouží pro obyčejné smazání obrazovky, což by se dalo udělat i jednodušeji, pokud bychom vypisovali znak CTRL-L. Rev zapne inverzní display a nor ho vrátí do pořádku.

Následující příklad vám trochu přiblíží použití řídících kódů ve skriptech. V tomto příkladě budeme dosazovat shellovskou proměnnou do sequence, bude to ${x} a ${y}.

```
set x 3
set y 11
lab loop
  echo noline „*e[${x}x*e[${y}y"
  echo „*E[>${x}m*E[30;41m*E[0;0H*E[J"
  set x `eval $x+3`
  set y `eval $y+2`
  echo noline „*e[${x}x*e[${y}y"
  echo „*E[>0m*E[31;40m*E[0;0H*E[J"
  set x `eval $x+3`
  set y `eval $y+2`
IF 20 GT $x VAL
  skip loop back
EndIF
```

Tento skriptík udělá v na okraji okna shellu pár tenkých barevných proužků, což se sice asi nedá použít na nic užitečného, ale je to hezké. Na podobném principu by se dal nakreslit jakýkoliv až osmibarevný obrázek v jemném rozlišení, délka tohoto ANSI souboru by však byla mnohem větší, než podoba obrázku v IFF. Princip, na jakém by kreslení tohoto obrázku fungovalo, si lépe uvědomíte po spuštění následujícího scriptu:

```
set x 20
lab loop
  echo noline „*e[${x}x*e[${x}y"
  set x `eval $x + 1`
skip loop back
```

Prográmek posunuje obsah okna po jednom bodě doprava a dolů, při čemž zanechává na levém a na horním okraji stopu po písmenech. Schválně si to zkuste napsat.

Jiné použití těchto kódů může být v promptu (text na začátku příkazového řádku). Pokud chceme mít prompt nějak barevně odlišen, můžeme ESCape sekvence použít i tam. Uvedu příklad, který vypisuje tučně návratový kód posledního spuštěného příkazu.

```
Prompt „*E[1m%R.*E[22m%S> „
```

Pokud nechcete mít barevný, nebo jinak odlišný prompt, může se vám hodit pokaždé zrušit styl písma pomocí *E[0m, pak máte jistotu, že ten prompt vždy přečtete.

Jako poslední příklad vám uvedu malou animaci ujíždějícího tanku. Program není vůbec složitý a stopne se stisknutím CTRL-D.

```
Lab loop
Echo                                    „
___*E[5D*E[B  /___\===*E[9D*E[B  ooo-
oo*E[2A*E[5D" NOLINE
Skip loop BACK
```

Jak je vidět, s řídícími kódy se dá dělat mnoho. No řekněte sami, nebyla by to paráda mít demo, které se spouští v shellu pomocí příkazu 'Type Demo.txt'?

Příjemnou zábavu.

Petr Mareš

Hry CD32 a Amiga

4-Up-Bundle - 3CD - Microcosm, Chaos Engine, Dangerous Streets + Wing Commander	☺390
5-Up-Bundle - 5CD - Zool, Nick Faldos Golf, Now Games (100 her), Sensible Soccer, Chaos Engine	☺490
Akira (Amiga CD ROM)	↓☺250
Alien Breed 3D 2 - Killing Grounds AGA (Amiga)	1050
All Terrain Racing (CD32)	660
Arcade Classics Plus (Amiga CD)	↓☺590
Assasins - Ultimate Games Vol. 3 (Amiga CD)	650
Big Red Adventure (Amiga CD)	☺890
Benefactor (CD32)	490
Black Viper (CD32)	1150
Breathless AGA (Amiga)	☺990
Bubble and Squeak (CD32)	690
Capital Punishment (Amiga)	☺890
Cedric (CD32)	↓☺990
Chaos Engine (CD32)	↓☺120
Evolution - Humans 3 (CD32)	910
Fighting Spirit (Amiga CD / CD32)	990
Gamer Delight 2 (Amiga CD)	470
Gamer Software - disky z čas. CD32 Gamer (CD32)	99
Gloom (CD32)	590
Grandslam Gold Collection - 3 hry (CD32)	☺290
Guardien (CD32)	760
Gulp (Amiga CD)	↓☺490
Jet Pilot (Amiga)	☺890
Kang Fu (Amiga CD)	950
Legends (CD32)	670
Lost Vikings (CD32)	490
Microcosm (CD32)	☺490
Myst (Amiga CD) - **NOVINKA!!!**	☺1890
Naughty Ones (CD32)	720
Nemac IV (Amiga / Amiga CD)	690
Nick Faldo's Golf (CD32)	↓☺150
Nothing but Tetris (Amiga CD)	590
Now Thats What I Call Games (100 her pro CD32)	↓☺150
Pinball Illusion (CD32)	390
Road Kill (CD32)	680
Shadow of the 3rd Moon (Amiga CD) - **NOVINKA!!!**	☺1290
Sensible Soccer Int. (CD32)	↓☺150
Spherical Worlds (Amiga CD)	↓☺1090
Spearls Legacy (CD32)	1070
Super Streetfighter 2 Turbo (CD32)	910
Super SkidMarks (CD32)	560
Trapped (Amiga CD)	710
Trapped 2 (Amiga CD) - **NOVINKA!**	☺850
Uropa 2 (Amiga CD) - **NOVINKA!!!**	☺1390
Vital Light (CD32)	↓☺290
Wendetta (Amiga CD / CD32)	☺730
Zool (CD32)	↓☺150

Uživatelský software na CD

25 GTI Amiga CD Surprise Pack (25CD)	☺1590
8-OK Pack: Animatic, LSD&17Bit Compendium Vol. 1, Gamers Delight, Terra Sound Library, Saar/Amok II, Magic Illusions, Aminet 8, Nexus Pro Volume 1 (8CD)	1090
Amiga Developer CD	390
Amiga CD-Sensation V1 - Demos Are Forever	150
Amiga CD-Sensation V2 - Golden Games	290
Amiga Joker CD	430
Aminet 8, Aminet 10	↓↓↓☺190
Aminet 12, Aminet 13	↓☺310
Aminet 14, Aminet 15	↓☺310
Aminet 18, Aminet 19, Aminet 20	☺380
Aminet 21 - NOVINKA!	☺390
Aminet 22 - NOVINKA!!!	☺390
Aminet Set 1 (4CD)	☺690
Aminet Set 2 (4CD)	☺690
Aminet Set 3 (4CD)	↓↓↓☺690
Aminet Set 4 (4CD)	☺990
Aminet Set 5 (4CD) - **NOVINKA!**	☺1090
Amos PD CD Release 2	660
Animatic	199
Anime Babes	650
Beauty of Chaos	310
Color Collection	440
Erotic Collection	340
Frozen Fish 1995	540
Giga Grafics CD 1 - 4 (4CD)	519
Giga PD v3.0 (3CD)	310
Geek Gadgets 2	☺450
Hottest 4 Professional	660
Illusions in 3D	340
Light Rom Gold	890
Light Rom Volume 3 (3CD)	↓☺890
Light Rom Volume 4 (2CD)	1100
Lightwave Enhancer CD	720
Meeting Pearls IV	250
Megahits 4	460
Megahits 6 (2CD)	670
Megahits 7	510
Mods Anthology (4CD)	880
Network CD 2	490
Oh Yes... More Worms V1 - 1000 nových levelů	410
Octamed 6	650
Octamed Sound Studio v1	1100
p-OS PreRelease	750
Personal Paint 7.0 CD	1790
Photolite	660
Professional Backdrops Collection Volume 2	520
Scala Plug In	980
Sci-Fi Sensation Version 2 (2CD)	670
Sounds Terrific 2 (2CD)	670
Spectrum Speccy CD 1996	490
Superautos 94/95 & Studien	↓☺120
Textures	590
Workbench Add-On Volume 1	520
World Atlas	820
World Info 95	360
World of Clipart Plus	670
Xi-Paint v4.0	1990
Zoom Release 2	450

Photo CD

Film Legenden	270
Oldtimer	270
Traumziele der Welt	199

Všechny ceny jsou včetně DPH ! Stovky dalších titulů na objednávku!

javosoft® COMPUTER

AMIGA GAME REVIEW

Vážení a milí fandové počítačových her,

jsem opravdu velmi potěšen, že se s vámi mohu opět pozdravit na stránkách dalšího vydání AMIGA Review. Uplynulé dva měsíce byly skutečně štědré, a tak jsme se u nás v redakci mohli těšit z titulů, na které se celá herní část AMIGA Review duševně připravovala již od letních prázdnin.

Během poloviny listopadu se v redakční schránce objevil balíček, který zvěstoval něco velkého, protože jako odesílatel byla označená distribuční softwarová firma „Sadeness Software". Samozřejmě, že obsah balíčku tvořilo CD, na kterém jsme později nalezli hratelnou demoverzi na ON ESCAPEE. Herní sekce AMIGA Review obdržela tento CD disk jako jedna z prvních redakcí sídlících v Evropě. V tomto vydání se tedy můžete těšit na exkluzivní stránku, ve které naleznete informace o jedné z nejočekávanějších her letošního podzimu a zimy. Dozvíte se také, kam všude nám tvůrci (Invictus) dovolili nahlédnout a jakým dojmem na nás ON ESCAPEE zapůsobil. Nakonec bych rád podotkl, že pokud se maďarskému týmu Invictus podaří vše, co avizuje ve svém posledním letáku, máme se opravdu na co těšit.

MASTER AXE je název nové beat`em up, o které jsme naše čtenáři informovali již před dvěma lety. A vidíte, teprve až nyní se k nám dostala finální verze (proto bychom rádi poprosili všechny čtenáře, aby nás neobviňovali z toho, že rubrika novinky podává mylné informace o datech vydání, jež se týkají jednotlivých titulů). MASTER AXE byl přidělen našemu stálému spolupracovníkovi Honzovi Komárkovi, který pro vás připravil dvoustránkové povídání, ve němž se dočtete o kladech a záporech této žhavé novinky. Z dalších článků bych vás rád upozornil na dokončení návodu na THE BIG RED ADVENTURE a na povídání o výborné coin`up legendě GOLDEN AXE.

Na konec mého úvodníku bych vám rád poděkoval za vaše dopisy, které jsme si skutečně vzali k srdci, protože jste to vy, kdo svým zájmem určuje výhled časopisu, a my vám chceme rozumět, abychom mohli vyplnit všechna vaše přání.

Zachovejte nám přízeň.

Adam Král

P.S.: Za celou redakci AMIGA Review bych vám rád popřál hezké vánoce a šťastný Nový rok!

Letem světem

Na Internetu se proslýchá něco o tom, že se na CD AMIGU připravuje nová adventure, která by se měla stát tvrdým konkurentem právě vydanému MYSTu. Již samotný název napovídá, že jistě půjde o napínavou podívanou - NOTHINGNESS. Hlavní zápletka hry zatím není ještě známá. Ví se jen zhruba to, že NOTHINGNESS vyjde na CD, jehož součástí budou i filmečky v HAM8 (Wow!). Raritou je i ta skutečnost, že na hře pracují dva týmy současně (Melinaĺ Soft-Works a Cassiopee Development).

Po Capital Punishment se pro amigisty chystá další lahůdka. OLOFIGHT je název titulu, ve kterém se to bude hemžit nádhernými hi-tech renderovanými roboty (jen aby to nedopadlo jako Rise Of The Robots). Za celým projektem stojí začínající italská firma THE REAL OLOGRAM, která se rozhodla hned svým prvním titulem udělat díru do světa. Proto se v OLOFIGHT setkáte s nápaditou dynamickou hudbou a variabilní grafikou, jež poběží v několika paralaxních rovinách souběžně. Přitom každý zápasník bude vlastnit něco přes 150 animačních frejmů a jejich schopnosti porostou se získanými zkušenostmi. Autoři nepozapomněli ani na dvouhru. Tu vylepšili o několik nových nápadů, které nám bohužel nechtěli prozradit. Datum vydání bylo ohlášeno na leden-únor 1998.

Z Internetu se nám podařilo získat zaručenou nejnovější informaci o připravovaném megahitu FOUNDATION. Sami tvůrci, Sadeness Software, nám potvrdili datum vydání. Takže, vážení a milí, připravte se na 20. prosince. Ptáte se proč? Inu protože, v tento den vyjde v Anglii celo-CD verze FOUNDATION!!!

V brzké době je na obzoru další real-time strategie od softwarové firmy Ablaze Entertainment. Pokud si myslíte, že už jste někde něco o této firmě slyšeli..., máte recht, jelikož se jedná o slovenskou firmu, které Vulcani vydali mlátičku na způsob Renegade - The Strangers. Ještě jsem neuvedl název této dobře vyhlížející strategie, a tak to konám teď. Tento projekt se jmenuje DIVERSIA. Z angličtiny by se to dalo přeložit nějak jako „odvrácenost". V této real-time strategii na vás bude čekat velmi mnoho jednotek, které se budou dělit na pozemské nebo vzdušné (tvůrci zvažují i variantu vodní). Dočkáte se skvěle vypadající grafiky a vlastní vyrobenou hudbičkou. Tvůrci slibují, že v této hře se opravdu nudit nebude, jelikož DIVERSIA bude prošpikovaná akcí, kterou jste prý ještě nezažili. To vše by se mělo objevit na jednom CD. Objevit by se měl v polovině února a možná

Myslím si ale, že se čekání na tuto hru opravdu vyplatí. Nakonec zmíním i hardwarové požadavky - CPU 030 a 4 MB RAM či raději FAST RAM. Tvůrci slibují i verzi pro Power PC karty, která by měla vyjít o něco později (není známo kdy).

A nyní se přidržte vážení a milý, jelikož přichází opravdu slušná sprška. Už se držíte? Tak napněte ušiska! Firma Alive Media Software, která se dala nedávno dohromady se hodlá s konečnou platností pustit do předělávek několika her z PC a MACa na zlatou AMIGU. To jsem vás nažhavil, co? Nejraději byste ze mne vymlátili duši, jen abych to už konečně řekl. Dobrá tedy. Samozřejmě se bude jednat o jednu z nejpopulárnějších her pro PC - DOOM 1&2. Dále je v plánu i titul DARK FORCES, známá to domovka dle úspěšné trilogie Star Wars. Do třetice se jedná o velmi graficky slušný golfík LINKS PRO. Posledním chystaným titulem je nádherná a tajemná adventure, která je spíše filmem - PHANTASMAGORIA, u které se rozhodně budete bát (bububu). Hardwarové požadavky zní - CPU 030 a 8MB RAM + CD ROM mechaniku (nejméně čtyřrychlostní, doporučena osmirychlostní). Tituly by měly vycházet postupně v pořadí tak, jak jsem je napsal. První z nich by měl být k vidění na anglickém trhu s hrami v polovině ledna 1998.

Nakonec se nám podařilo získat i informace, jež jasně hovoří o připravované Virtu Cop Clone hře HARD TARGET. Poslední došlé obrázky předznamenávají, že se již blíží den vydání. Dodávám, že tvůrci zpracovali možnost „cooperative mode", která umožní hru dvou hráčů na jednom počítači pomocí dvou myší.

Adam a Richard Královi

Tipy, triky, cheaty

Tak už jsem ani nedoufal, že se ještě někdo ozve, a vida, nějaký zlý člověk mi poslal pár čítů, které ještě nebyly zveřejněny. A tak vám je nyní zde předkládám.

ADDAMS FAMILY
Nějaké kódy pro začátek
&1Y1M - přidá 3 srdíčka
V1S14 - překvapení
V919B - nějaký hnis či co

BUBBA 'N' STIX
2 - T1QKPF?CMG
3 - PXMYGFFW7D
4 - 913XPD1LZ5
5 - 12!FX?5RJ

CIVILISATION
Podržte během hry SHIFT a vyťukejte 123456789. Měla by se zobrazit celá mapa a na ní i vaši nepřátelé.

HISTORY LINE 1914-18
1 - PULSE
2 - GOOSE
3 - SPORT
4 - BIMBO
5 - TEMPO
6 - BARON
7 - BUMM
8 - LEVEL
9 - TOXIN
10 - PRINC
11 - CLEAN
12 - XENDON
13 - SIGNS
14 - HOUSE
15 - SIGMA
16 - SEVEN
17 - ZOMBI
18 - MOVES
19 - BLADE
20 - ZORRO
21 - STONE
22 - MOSEL
23 - ORDER
24 - SODOM

HUMANS
10 - MILESTONE
15 - RED DWARF
20 - SMART
25 - JIMS TIES
30 - MALCY MALC
35 - MAD FREDDY
40 - BANANA MOON
45 - VISION
50 - RANGERS
55 - CONSOLIDATED
60 - PROMISED LAND
66 - HELP ME
70 - NIN
75 - LORDS OF CHAOS
80 - BYE BYE BYE

HUMANS: JURRASIC LEVELS
10 - 7 MILE WALK
15 - ITS TOSH
20 - ALAN B STARD
25 - IDONTLIKEBRAWN
30 - ALMANBURIE
35 - BABBLE
40 - NEED MORE
45 - POUCH
50 - GLUM
55 - DRAKEER
60 - HAVE A BREAK
65 - I LOVE ME
70 - PYTHON LEE
75 - FATEANDFORTUNE
80 - FOREVER

JIMMY WHITE'S SNOOKER
Chceš vidět něco speciálního? Vyber si TRICK SHOT mód a zmáčkni F7, potom F4 a nakonec F1. Pak, když uslyšíš dvojitý klik, jdi do dema.

KRUSTY'S FUN HOUSE
2 - WHOAMAMA
3 - FLANDERS
4 - BROCKMAN
5 - SIDESHOW

LETHAL WEAPON
Kódy do jednotlivých misí:
1 - KSIIF
2 - ECYOIR
3 - FLRSKB
4 - EUOASF

Klávesové číty:
Zmáčkni ALT + Y-I - žádné kolize
Zmáčkni ALT + Y-L - extra život
Zmáčkni ALT + Y-K - extra ammo
Zmáčkni ALT + Y-Q - konec mise
Zmáčkni ALT + Y-(1 až 0) - various acc

NICKY BOOM
Nějaké ty kódy: KRATTY, MIRTES, ARRAX, JANIR, TRINOS, SIXAN

NICKY 2
A ještě nějaké ty kódy: DRAKO, ATIKH, FIRAM, LURNA, PALET, MIURA, SLORY

Railroad Tycoon Deluxe
Na mapě stiskněte SHIFT+$ pro více peněz.

SLIPSTREAM 5000
Schází-li vám tolik nutný přístup ke všem tratím, zkuste v hlavním menu napsat „RAFINERY" a budete mít přístup ke všem tratím.

STREET RACER
Jdi do options a zkus tyto kódy v „Cup Password".
Trafik - stříbrný pohár
Nejati - zlatý pohár
Dougal - platinový pohár
Turgay - zpřístupní tajné tratě a charaktery

T.F.X
V menu „CREATEPILOT" za každým podepsáním stiskni CTRL+ENTER. Budeš mít přístup ke všem i tajným tratím.

UNTOUCHABLES
Napiš „SOUTHAMPTONGAZETTE", stiskni F10 pro přeskakování levelů. Stiskni HELP v levelech 2, 3 a 6 pro skok do druhé části tohoto levelu.

WORMS
Napište na obrazovce se zbraněmi BAABAA, tím dostanete něco opravdu velmi silného.

PUSH OVER
10 - 07680
20 - 15362
30 - 08718
40 - 30734
50 - 22046
60 - 17470
70 - 19071
80 - 28927
90 - 28671
100 - 44543

RAINBOW ISLANDS
Na titulní obrazovce rychle naklobejte:
BLRBSSBJ - dostenete superrychlé boty
RJSBJSBR - dvojité duhy
SSSLLRRS - rychlé duhy
RRLLBBJS - skryté jídlo se dostane do baťohu s pěnezmi (???)
SRBJSLSB - bonus v podání jednoho melounu

ROBOCOP 3
K přeskakování levelů napiš THE DIDDY MEN se SHIFTem. Pak stačí pouze klávesa ESC a přeskoč si levelů, kolik chceš.

RODLAND
Zmáčkni HELP celkem pětkrát, dostaneš nekonečné životy a když budeš při chuti, můžeš pomocí klávesy SPACEBAR přeskočit i level.

SIM CITY
Podrž SHIFT a napiš FUND pro extra bonus - 10 000$. Toto můžeš pak používat, kolikrát chceš a dokud hlavně budeš živej. Ale pozor, při častějším používání se mohou vyvolat zemětřesení nebo jiné katastrofy.

SINK OR SWIM
2 - BISHOPMOVE
3 - PATSY4KERMIT
4 - HOWNOWPOWWOW
5 - RINGWORLD
6 - TROUGWORLD
7 - REDPLANET
8 - MEGALITHIC
9 - MYBREAKFAST
10 - TINYBOPPERS
11 - LOCKSALORDY
12 - HALOWEENIV
13 - NEWMODELARMY
14 - TIMEPIECE
15 - LARRYNIVEN
16 - KILLERWHALE
17 - BLUEHORIZON

TERMINATOR 2
Konečně funkční čít na Terminátora 2. K přeskakování levelů zmáčkni klávesy od F1 do F10, potom fire a nakonec ESC. Snad vám to půjde stejně dobře, jako to šlo mně.

TITUS THE FOX
2 - 2845
3 - 3559
4 - 1015
5 - 1933
6 - 0738
7 - 2665
8 - 5648
9 - 1331
10 - 1802
11 - 0791
12 - 1350
13 - 2290
14 - 5052
15 - 2045
16 - 2578

Master Axe

„Uáá!“ zařval a ve výskoku rozdrtil soupeřovu lebku... Tak dobrá, nebijte mně, už nebudu psát povídky, zkusíme něco jiného. Ode dneška mi říkejte Honza Suchopárek, budu totiž psát klasické suchopárné a nudné recenze typu „Tahle hra je dobrá, grafika je pěkná...“ Tak do toho.

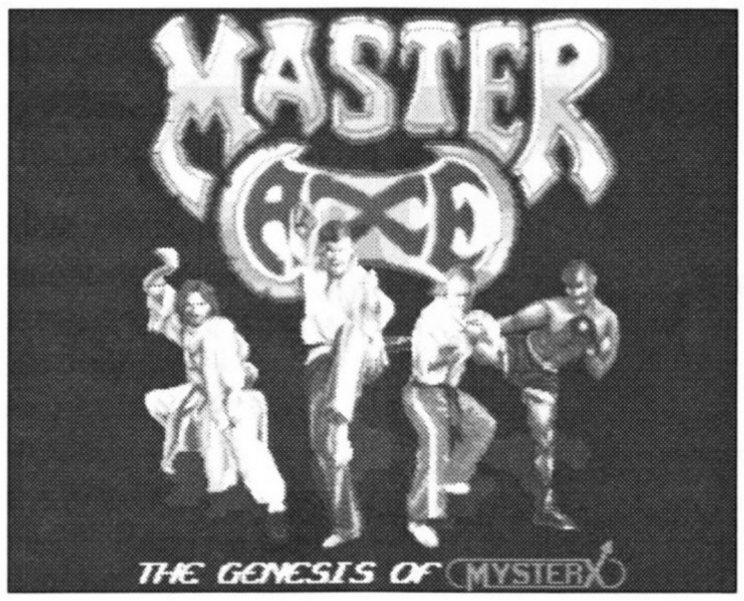
Máme tu hru Master Axe. Vytvořila ji mně úplně neznámá firma The Genesis of Mysterx a vypadá to, že nevkročila do světa herního byznysu levou nohou. Kdyby totiž zkusila své dílko prodávat v těch několika málo krámcích, které hry na Amigu ještě vedou, možná by si na kůrku chleba vydělala. Mlátička takového ražení už se nám na monitorech neobjevila drahně měsíců, nepočítáme-li skvělého polského Domana, který ale přece jen vycházel z jiného systému. Master Axe navazuje na své předchůdce od Streetfightera II (blahé paměti) po Body Blows a spol. (spoustu jsem jich vynechal, ale tyhle po sobě zanechaly v amigistické historii nejvýraznější stopy, že?). Klasické souboje muže proti muži (ženě), několik postav, každá ovládající jiný druh bojového umění či jinou zbraň.

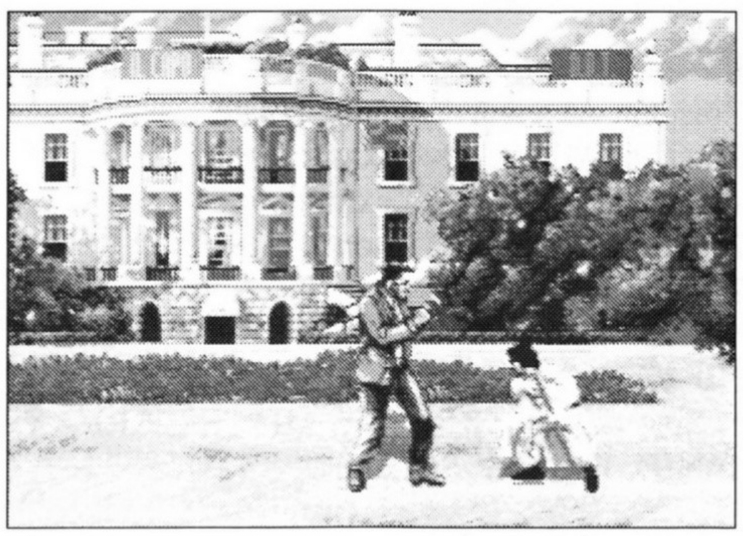
Když se vám nahraje úvodní obrázek a rozvrčí se při něm doprovodná melodie, začnete tušit cosi lákavého. Pravda, tahle hudba za moc nestojí, ale když to vašim uším nevoní, ještě pořád máte oči a ty už čekají, čím je Master Axe namlsá. Po chvilce jsou vám představeny všechny (i když ne tak docela) hlavní postavy tohoto dramatu, všichni ti Kung-fu Warrioři, Karate Kidové, Nunchakoidní Ninjové a podobně. Jen v krátkosti je prolétneme:

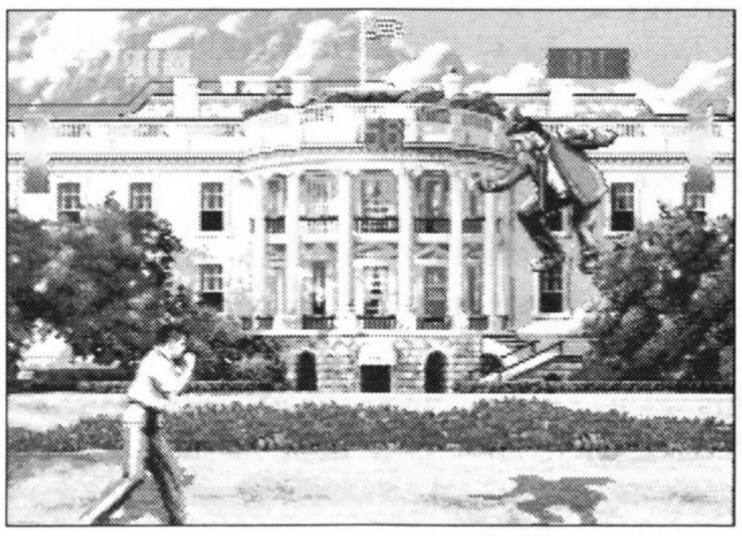
První se jmenuje Zane, je zástupcem hvězd a pruhů (čili skvělé Ameriky) a k jeho přednostem patří obratné ovládání nunchaků. Dámy, zanechávejte vaše vzkazy na... no nic. Druhá dáma nám pěkně připálí zadek, je to pěkná pekelnice, sekající kolem sebe těmi nejpekelnějšími nástroji. Říkají jí D.O.N. - Dead On Arrival (že by Mrtvá na projížďce?). Třetí je obrýlený a vždy elegantní federální agent v sáčku, jehož Codename je DOC. Chraň vás Ahríman, jestli se pokusíte vztáhnout ruku na prezidenta of the USA! Další chlápek by se s DOCem hned tak nedal dohromady. Jde o Seržanta Archera, bývalého to policistu, který si odseděl pár let za násilnosti a korupci, po útěku se dal k soukromé bezpečnostní službě a je ještě zkorumpovanější než kdy jindy! Pátá osůbka je potomek prapůvodních obyvatel Ameriky, Indián jménem Hunting Wolf, který ani po těch letech nemůže bělošskému lidu zapomenout, co udělal s jeho předky a jejich zemí, a pasoval se do role Mstitele rudochů. Šestý, dejme tomu že také člověk, nemá žádnou pohnutou minulost, ba naopak - je to klasický, bachratý Američan. Jenom se nám trošku víc vytáhnul, takže teď je z něj opravdu hora sádla, ale také svalů. Jak jinak by se mohl jmenovat než Big Mack (nebo Le Big Mak?).

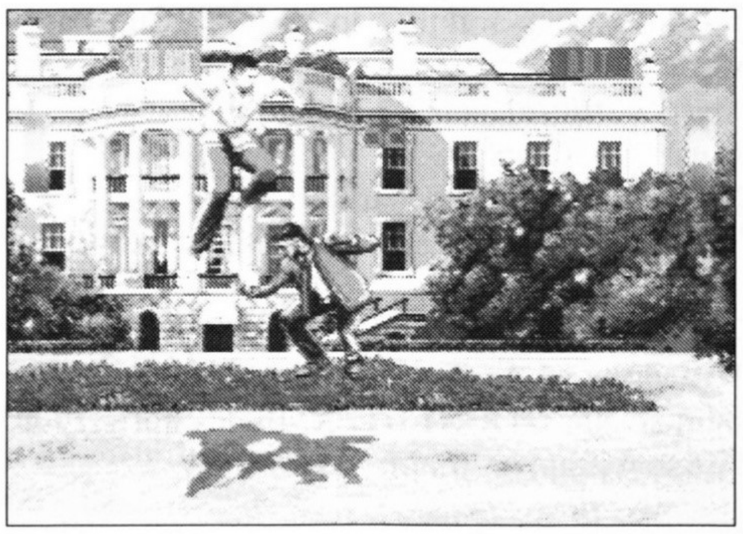
Z bažin se plíží Jóžin Le Baron, mistr tamního Voodoo klanu, jenž ale nepoužívá zastaralé popichování figurky špendlíkem, nýbrž velice moderní hůl s olezlým skeletem na jednom konci, což je mnohem účinnější. Následující „hrdina“ s ním má dost společného, jmenuje se Lord Inomada, pochází z Filipín a je mistrem v mlácení kolemjdoucích bambusovou tyčí. A konečně poslední umělec nese jméno Tozar, dobrodruh na věčných toulkách, který ze všeho nejvíc miluje americké a australské pustiny, kde je takový klídek...

To je všechno, co byste měli pro začátek vědět, nyní máte jen dvě možnosti: změnit něco v Options, kde najdete pár už tolikrát ohraných voleb ohledně zvuku, rychlosti, animace pozadí atd., anebo rovnou zmáčknout Start.









Ocitnete se v síni, kde si volíte cestu, jakou chcete se svým bojovníkem absolvovat. Tady už začínáte poznávat grafiku trochu více a nejspíš si jako já řeknete, že přidat trošku barviček a zostřit linie, byl by to takový lepší průměr. Neuchvacuje to, ale ručím vám za to, že při boji se nemusíte bát dvou kolem sebe šťastně poskakujících čtverečků.

Takže, jaké máte možnosti? Jako první se vám nabídne boxovací-kopací pytel, značící AGK Tréninkovou akademii. Nečekejte ale, že si to budete v tělocvičně rozdávat se všemi druhy posilovacích přístrojů, pískových panáků a cihlových zdí. Pro trénink si zvolíte jednoho ze čtyř mimořádně nadaných Instruktorů, skutečných mistrů toho kterého stylu. Ti doplňují onu základní devítku bitevníků, kterou jsme si už představili, a jsou určitě to nejlepší, co v Master Axe můžete spatřit, popř. s kým můžete hrát. Tak zase jenom stručně: Čtyřku Instruktorů vede samotný Master Axe, mistr snad všech bojových stylů, trošku podobný známému J.C. van D., mistrovi filmových střihů. Po jeho boku kráčí Gangsta, černoch, jehož nejoblíbenější disciplínou se stal kickbox. Následují je Reaper, který se hned díky své pohyblivosti a proti ostatním postavám velmi pestré škále úderů stal mým oblíbencem, a Il Capo, vlasatý Talián, na němž plandá jeho bojový oděv a zřejmě o něj dost často zakopává, díky čemuž je asi nejslabší z téhle čtyřky.

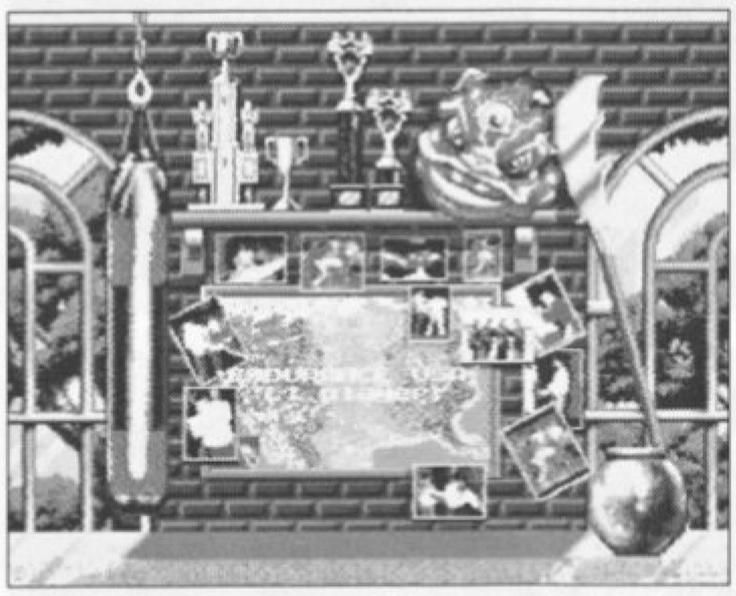
O co tedy v tréninku jde? Jeden z Instruktorů vás zasvětí do tajů boje, když se s ním procvičíte na vybraném bojovníkovi z devítky „misérablů“. Škoda, taková tělocvična se vším všudy by byla mnohem zajímavější, ale když holt musí být hra rychle hotová... Vrátíte se do Síně rozhodnutí a z pytle přeskočíte na volbu hrát klasický vyřazovací turnaj pro jednoho nebo dva hráče. Těchto dvou turnajů se bohužel účastní zase jen těch devět základních bojovníků a mají ještě jedno společné: začíná se v Hollywoodu, semifinále propukne v Las Vegas a ti, kdož se probojují do finále, se vzájemně rozporcují na pláži Maui.

Tak co grafička, už to vypadá líp? Trochu asi přece jen ano, pozadí celkem pěkné, s tou animací to asi autoři nemysleli moc vážně, jen občas někdo odněkud vykoukne nebo mu něco upadne, ale zase chybí ty barvy, asi aby si užili i pětistovkaři či co. Ale hlavně vidíte už všechny postavy v akci, které jsou na dnešní poměry dost dobře vykreslené, vybarvené a hlavně animované. Díky tomu je většina bojů dynamických a zajímavých, zkrátka žádná nuda, nehrajíli proti sobě zrovna dva Big Mackové. Jasně, se Streetfighterem nesnese srovnání (no, možná...),

ale když si vezmeme,jak na tom Amiga dnes je, můžeme být rádi že jsme aspoň trochu rádi.

Oči můžou vlhnout radostí a dojetím, ale uši, které jen tak tak propustily k mozku tu nepříliš vábnou hudbu, zjistí, že doprovodné zvuky při boji už možná někde slyšely. Opravdu, těch pár zvuků při úderech, zásazích a skocích jakoby vypadlo z reproduktoru stařičkého monitoru, na němž nadšený pětistovkař pilně smaží SF II. Je jich ale přece jen málo, a také při šklebech vítězných bojovníků by se někdy mohl ozvat jiný oslavný pokřik než ohrané „Yéééah!“ Zkrátka, hudba a zvuky v téhle hře docela prodělávají, ale jak pořád říkám - dneska už člověk nemůže chtít tolik, a krom toho už je tu pár signálů, že se něco v blízké budoucnosti zlepší.

Jinak jsou tu ještě jsou tu dvě cesty, které můžete zkusit projít. Hlavní poctu, jaké může hráč v Master Axe dosáhnout, znázorňuje mapa Ameriky. Jde o tradiční turnaj, jehož základy prý položil Master Axe v roce 1988, kdy poslal své tři žáky na pouť dlouhou 3300 mil z jednoho konce Ameriky na druhý... Troufnete si zvládnout takhle dlouhou cestu a přitom ještě v různých lokacích pozabíjet nebezpečné protiv-



níky? Troufnete! Na pouť se naštěstí nevydává žádný z Devítky, ti teď budou zase v roli vašich oponentů. Vyberte si jednoho z Instruktorů a na ně! Začínáte ve Washingtonu před Bílým domem, kde natrefíte na zuřícího agenta DOCa s paralyzérem, následují Pittsburghské hutě a borový les v Kentucky...

Zajímavé, ale ještě přeskočíme na poslední část hry, Spiritual Warrior, kde se, jak noblesně autoři tvrdí, každý vypořádá se svým mentálním Já, a vaše tělo a mysl splynou v harmonii. Probíhá to tak, že se vybraný hráč utká se svým „duchem“, odrazem, který se začne zhmotňovat, jakmile máte navrch. Hmmm, dá se říct, že autoři vlastně nepřišli vůbec s ničím novým, ale zaplaťpámbu, že se alespoň snažili a že přišli s hrou, do které se možná rád zakousne i amigista-pacifista, protože takhle vyvedených her dneska tolik nevídáme. „Yéééah!“

Jan Komárek

MASTER AXE

70
ze 100

Grafika: 80 Hratelnost: 80
Zvuk: 65 Originalita: 30
Firma: -

✚ dobrá grafika, pěkná animace

▭ nic moc nových nápadů, chybí více chvatů a také barev

Test. verze pro: Amiga 1200
Testováno na: Amiga 1200 HD + 4MB Fast RAM
Existuje i pro: Amiga 500
Poznámka: -

Final Odyssey
demoverze

O.K. a je to tady. Nová arcade-adventure viděna 3D izometrickým pohledem, je konečně na světě. Na mém harddisku se právě povaluje hratelná demoverze FINAL ODYSSEY. Téměř před malinkou chviličkou se z mých bedýnek rozezněl koncový sound a musím popravdě říct, že po dlouhé době je opět na co se těšit.

Příběh samotné hry zavání mystikou a starými řeckými bájemi a pověstmi. Jen pozorně poslouchejte a později mi určitě dáte za pravdu. Řecká mytologie vypráví o tom, jak král Minos byl nucen každým rokem zaplatit daň v podobě šesti krásných panen, které byly odvezeny na ostrov Kréta. Zde byly hozeny jako potrava veliké a odporné nestvůře Minotaurovi...

V této komplikované arcade-adventure hrajete úlohu Thesea, který má za úkol překonat obrovský komplex plný hádanek a záhadných labyrintů. Pokud se mu to podaří, není všem špatným dnům konec, jelikož na samém konci jej bude čekat finální souboj se samotným Minotaurem. Pokud se mu i zde bude dařit, zachrání šest dívek, které byly uvězněny na tomto ostrově.

Final Odyssey se snaží kombinovat logické hádanky s velkým množstvím akce a strategie. To vše a ještě mnohem více za účasti efektivních zbraní, chytrých nepřátel a všelijakých pastí. Jedinečnost celého bludiště působí i o to rozlehleji, že se autoři rozhodli pro použití skutečného 3D zvuku, který by měl bravurně navodit atmosféru akce a napětí.

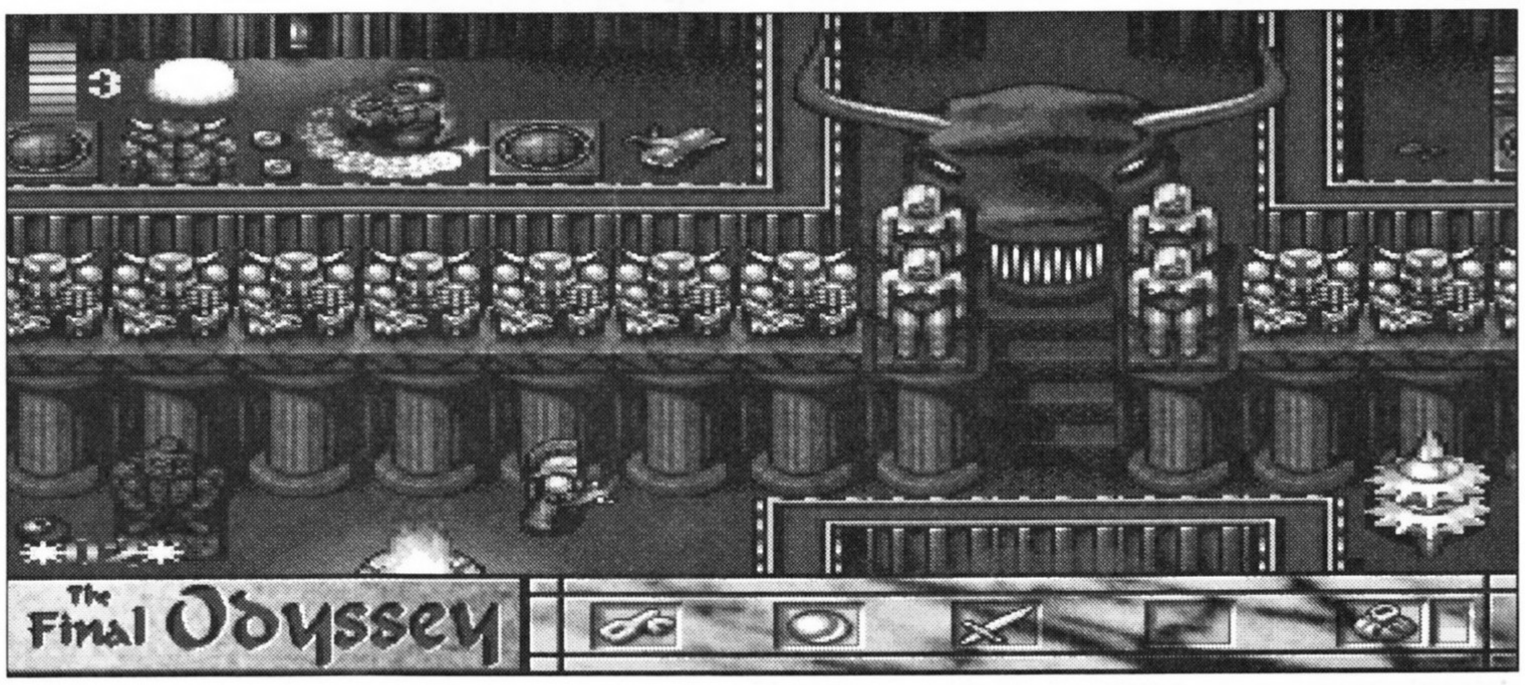
Levely v tiskové demoverzi jsou velmi variabilní. Během herní doby, kdy jsem přišel na pár hádanek a porazil nespočetné množství nepřátel, jsem se pořád bavil. O to více si toho vážím, protože grafické zpracovaní je na opravdu vysoké úrovni. Přitom celý systém chodeb, nepřátelé, zbraně - to vše je tak skvěle rozmístěné, že při hraní máte pocit, jako byste procházeli nekonečným labyrintem zábavy. Skutečně mi bylo líto, když jsem dovršil poslední zkoušky a hratelná demoverze skončila.

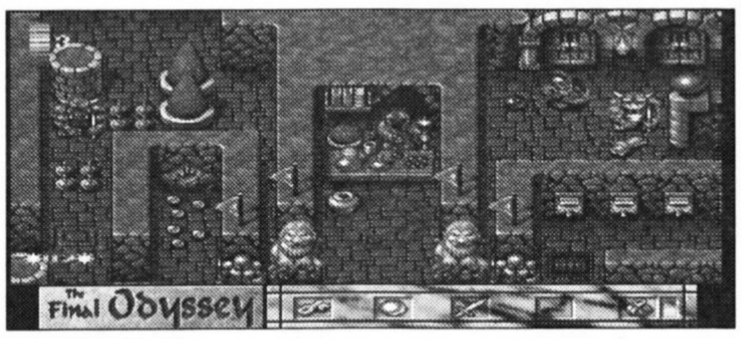
Ostrá verze FINAL ODYSSEY nabídne hráčům masivní světy, které celkově zaberou přes 100 herních oken, speciální namátkové levely s mnoha bludišti a podzemními komplexy, interaktivní charaktery, skvělou animaci hlavního hrdiny (to mohu osobně potvrdit), nepřátele a monstra s vlastní inteligencí. Dále se musím zmínit o pastech jako jsou létající šípy, plameny, jámy, valící se kameny, smrtelné hopsající míčky, jednosměrné cesty odkud není návratu, špatné dveře apod.(je toho skutečně hodně).

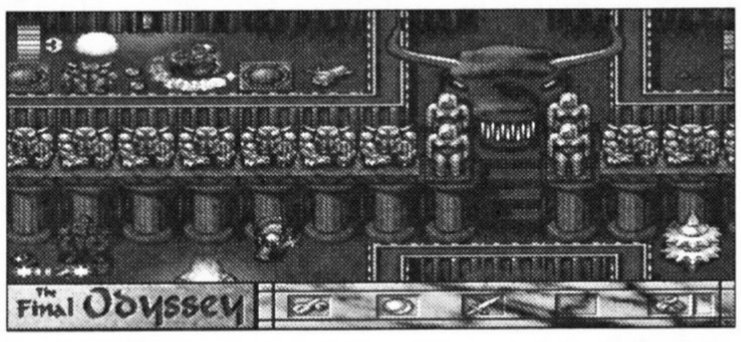
K bonusům přibyla možnost hry dvou hráčů, kdy se hráči mohou doplňovat nebo soutěžit mezi sebou. No a samozřejmě plně namluvený CD manuál, který obeznámí hráče se všemi důležitými informacemi.

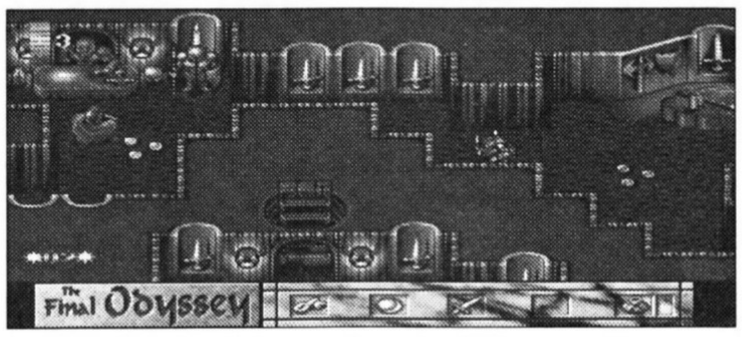
Požadavky na hardware hráčů nebude nikterak vysoký. Ke spuštění FINAL ODYSSEY postačí jakákoliv AMIGA s harddiskem a 2MB RAM. Doporučené jazyky, které bude hra podporovat jsou angličtina, němčina, italština, španělština a finština.

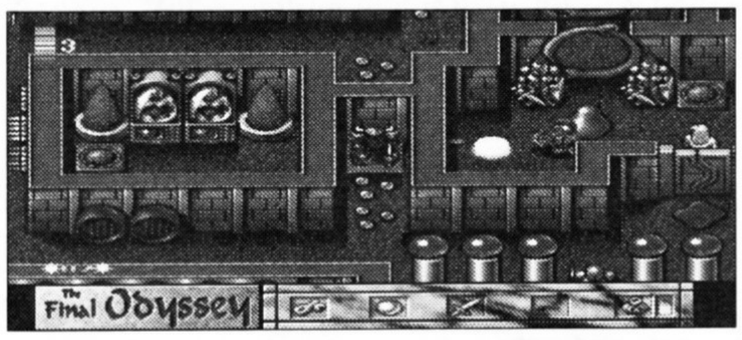
Adam Král

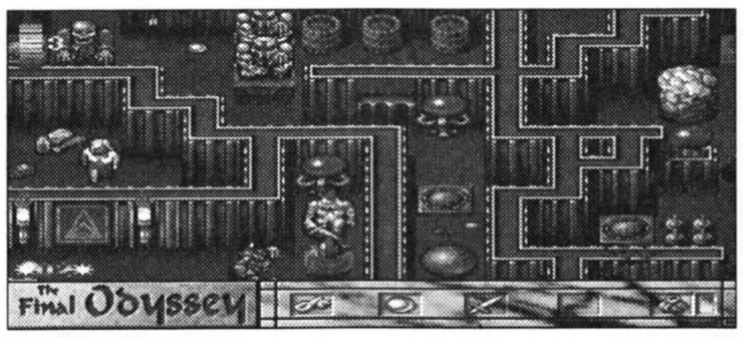


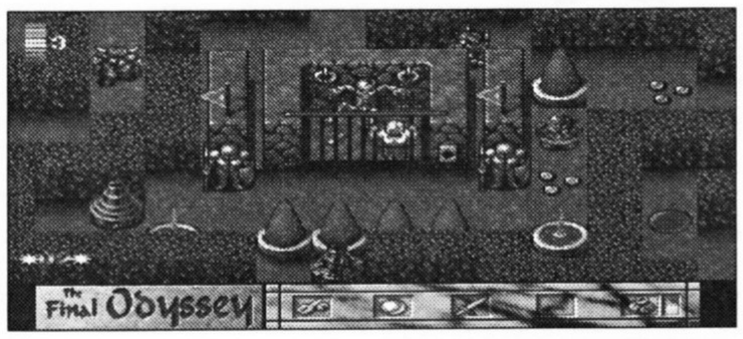


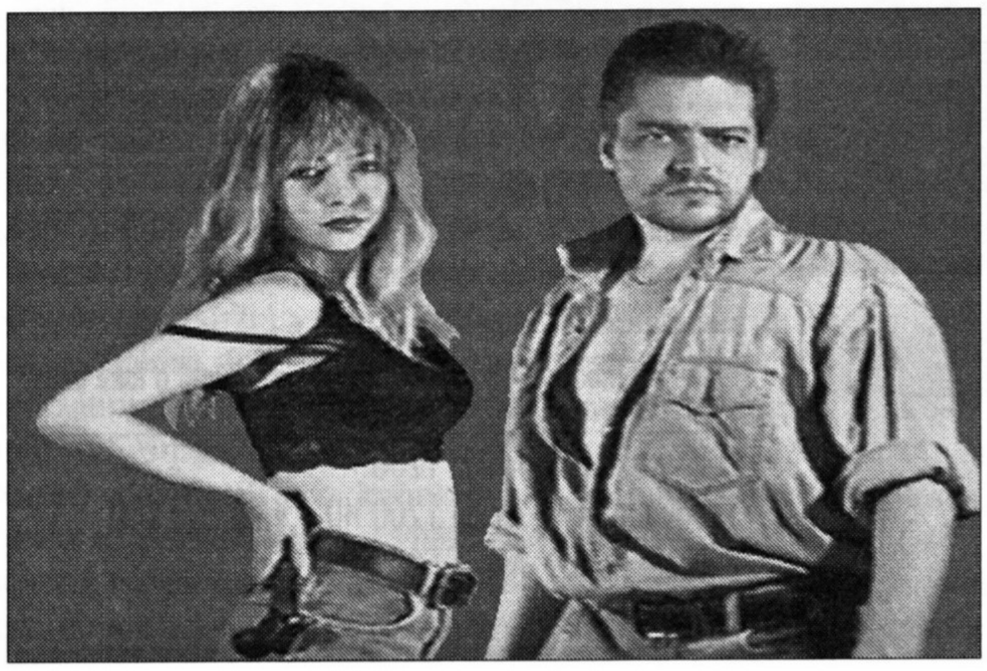












ASokoban

Hra Sokoban existuje už spoustu let a na spoustě počítačových platforem, od PMD-85 přes PC až po Amigu, původně se snad jedná o hru z UNIXu. Jedná se o hru logickou, takže se v ní vůbec nebude střílet, utíkat před různými obludami, nebudete hledat ani tajné východy, klíče ke dveřím, nikde nenajdete žádná kouzla, ani si je nebudete moci někde uvařit z roztodivných indegriencí. Zato si můžete značně procvičit své myšlenkové obvody a počítejte s tím, že některé levely nejsou vůbec jednoduché.

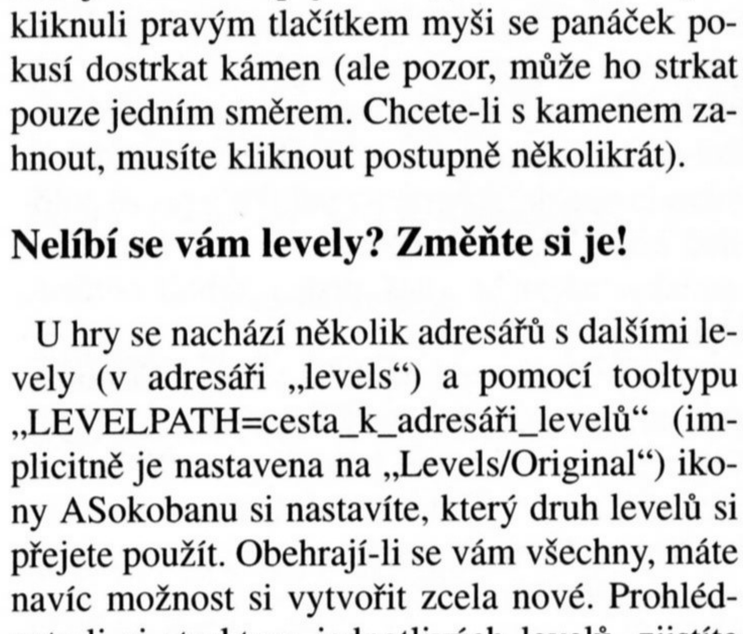
O co se jedná?

Cíl hry lze formulovat celkem jednoduše, ač cesta k němu bude často procházet po pěšinách značně trnitých. Po spuštění hry se před vámi objeví level, skládající se ze zdí, kamenů a jakési cílové plošiny. Vy máte za úkol všechny kameny postrkováním před sebou dopravit na jejich konečnou pozici, onu cílovou plošinu. Opravdu se jedná pouze o strkání, nemůžete ho táhnout, ani rozbít... Zdá se vám to jednoduché? Na první pohled to tak opravdu vypadá, ale... Často se vám totiž stane, že pošoupnete kámen do místa, odkud už ho nikdy nevyšoupnete. Nebo si také zatarasíte vstup do cílové plošiny tak, že už tam žádný kámen nedopravíte... A vám nezbude než přemýšlet, jak top udělat, aby to bylo...

Panáčkem se pohybujete pomocí kurzorových šipek, můžete také používat myš: kliknutím levého tlačítka se ihned postavička přemístí tam, kam jste ukázali (půjde-li to), na místo, kam jste kliknuli pravým tlačítkem myši se panáček pokusí dostrkat kámen (ale pozor, může ho strkat pouze jedním směrem. Chcete-li s kamenem zahnout, musíte kliknout postupně několikrát).

Nelíbí se vám levely? Změňte si je!

U hry se nachází několik adresářů s dalšími levely (v adresáři „levels“) a pomocí tooltypu „LEVELPATH=cesta_k_adresáři_levelů“ (implicitně je nastavena na „Levels/Original“) ikony ASokobanu si nastavíte, který druh levelů si přejete použít. Obehrají-li se vám všechny, máte navíc možnost si vytvořit zcela nové. Prohlédnete-li si strukturu jednotlivých levelů, zjistíte totiž, že je celkem jednoduchá: jedná se o obyčejný textový soubor, který si můžete vytvořit v jakémkoliv textovém editoru. Kde má být zeď, napíšete znak „#“, kde je výchozí pozice panáčka indikuje znak „@“, počáteční stav kamenů označuje „$“, koncové místo pro kameny „.“ a konečně, kde má být prázdné místo, umístěte mezery.



Nelíbí se vám grafika? Změňte si jí!

Stejně tak se dalším tooltypem „IMAGEPATH=cesta_k_adresáři_grafiky“ (implicitně je nastavena na „Images/Original“) určuje, jaká grafika k levelům se má použít. I zde si ji můžete dotvořit a přetvořit sami, opět se jedná o textové soubory, jejich struktura je ale již trochu složitější, ale kdo budete chtít, jistě ji dokáže pochopit. Kolem by měly být k nahlédnutí mj. obrázky jednoho a téhož levelu právě s různou grafikou.

Nelíbí se vám jazyk? Změňte si ho! aneb „Bonusové prémie“

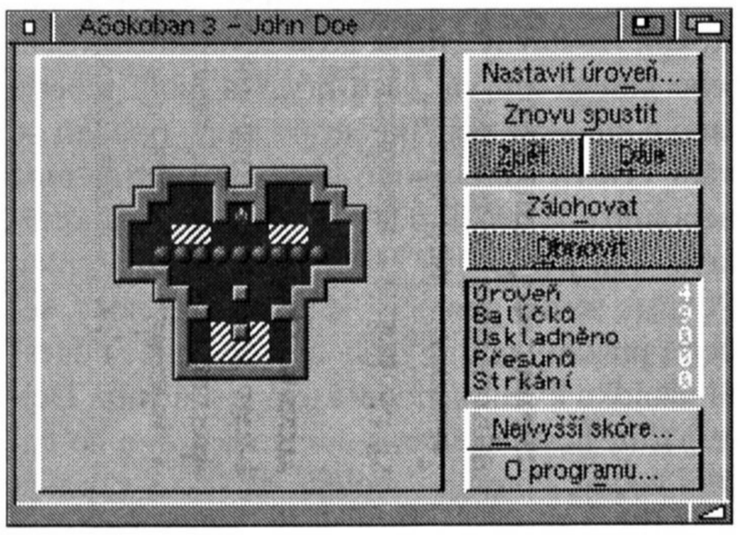
Disponujete-li počítačem se systémem 2.1 a vyšším, můžete použít český katalog, který je coverdisku k tomuto číslu AMIGA Review přítomen. Samozřejmě se jedná o workbenchovou hru, takže celá hra je plně multitasková, navíc se grafika plně přizpůsobuje grafickému rozlišení, jaké máte nastaveno. V praxi to znamená, že u mnohé grafiky, kterou si můžete zvolit, levely vypadají lépe, spustíte-li si je na Workbenchi, který běží ve 256 barvách. Velikost zobrazení levelu se pochopitelně přizpůsobuje velikosti okna, v němž ASokoban běží.

Další tooltypy

Kromě výše zmiňovaných dvou tooltypů můžete používat i další (pochopitelně jsou nepovinné):

PLAYER - pomocí tohoto tooltypu nastavíte, jaké má být implicitně nastaveno jméno hráče hned po spuštění ASokobanu.

SAVEPATH - zde uvedete cestu, kam se mají ukládat dosažené výsledky. ASokoban vás totiž nepustí do dalších levelů, pokud neabsolvujete ty před nimi. Pokud jste tedy už nějaké rozřešili, doporučuji vám uložit si pozici, příště spustit ASokobana pod jménem, které jste při zdolávání levelů naposledy použili (případně si je změnit v menu „Soubor/Nový“, pokud nechcete měnit tooltypy) a můžete pokračovat tam, kde jste skončili. Máte také možnost se vracet k již absolvovaným levelům a pokoušet se je rozřešit s lepším skórem, které se počítá podle počtu přesunů a posunů kamenů, jež jste během řešení levelu vykonali.



LEVEL - uvedete číslo levelu, od kterého chcete implicitně začínat.

PUBSCREEN - pokud nechcete, aby se vám ASokoban spouštěl přímo na obrazovce Workbenche ale třeba na nějaké jiné, využijte k tomu tento tooltyp.

LANGUAGE - chcete-li použít jiný jazyk, než který máte nastavený v nastavení Locale, uveďte jej zde (pochopitelně musíte disponovat potřebným lokalizačním katalogem s dotyčným jazykem)

Instalace

Hra ke svému běhu vyžaduje jakoukoliv Amigu se systémem AmigaOS 2.0 a vyšší. Navíc potřebujete mít nainstalovaný ClassAct BOOPSI classes, z něhož potřebuje ASokoban ke svému běhu arexx.class (je umístěn stejně jako celý ASokoban i s doplňujícími levely a grafikou na coverdisku k tomuto číslu AMIGA Review). Ten stačí překopírovat do vašeho adresáře SYS:Classes a následně spustit instalační skript. Možná jednodušší cestou, než použití standardní instalace, je pouhé překopírování adresáře s ASokobanem na místo, kde jej chcete mít.

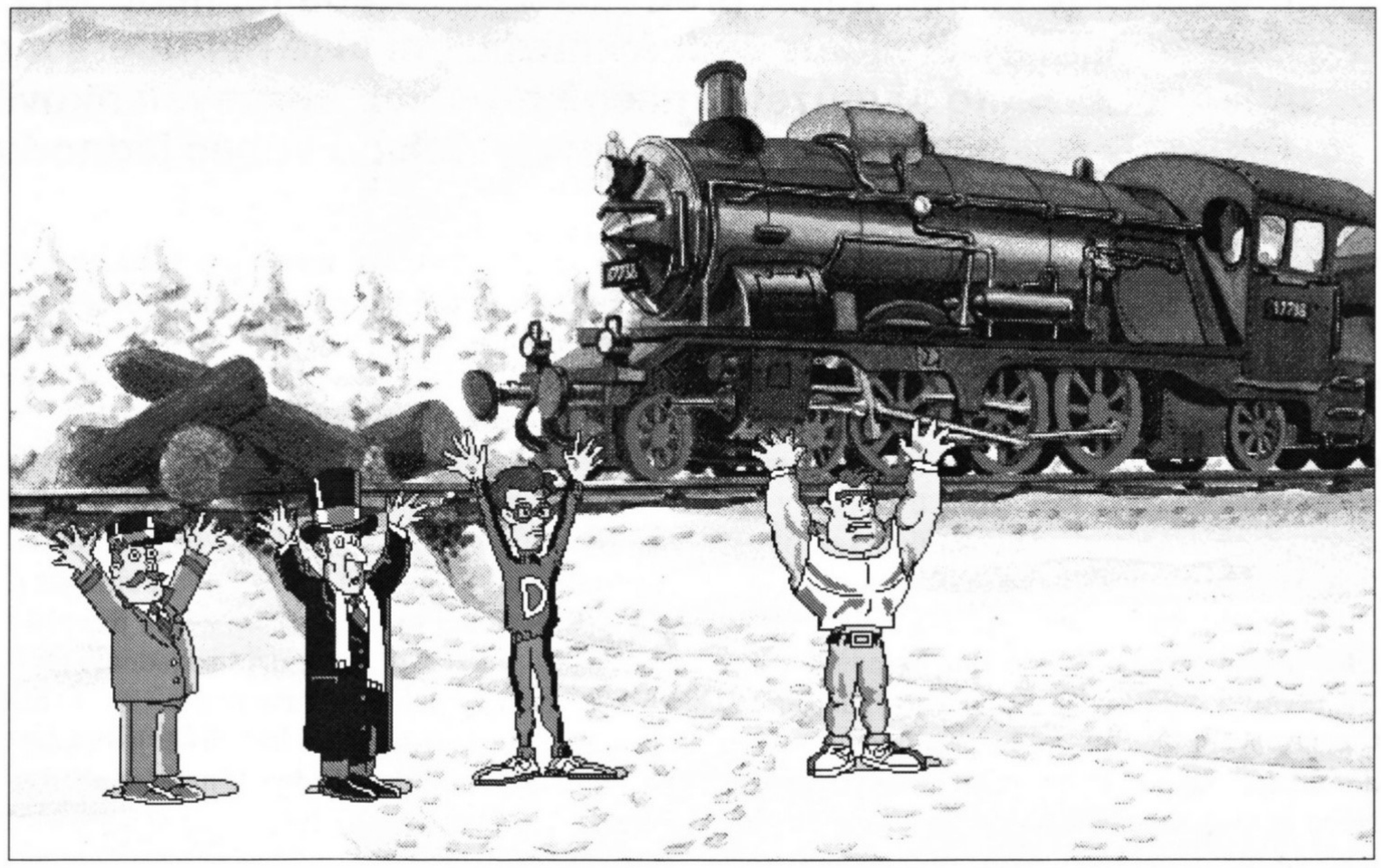
Závěrem

Zcela úmyslně neuvádím na konci této recenze hodnotící tabulku. Zvuk tato hra nemá žádný, ale to nevadí, často se zažerete do hry tak, že by jakákoliv hudba byla možná jen na obtíž a rušila vás. Grafika? Vzhledem k tomu,že může být pokaždé jiná, tak se také těžko hodnotí. Originalita? Vzhledem k tomu, jak je Sokoban už dlouho na světe, tak se skoro o originalitě nedá mluvit, ale přes to je postaven na dobrém nápadu. Hratelnost? Promiňte, právě jsem si v ASokobanu zazdil možný východ, tak se nezlobte, že už nebudu dál pokračovat v psaní...

Tomáš Benda

The Big Red Adventure

Návod - část druhá



Part Two

V této části hry hrajete s druhou postavou, kterou je náramně veselý a lehkomyslný námořník. Ten, díky některým neshodám, se zapomněl nalodit na svou loď a místo tohoto nakonec nastoupil na slavný Orient Expres, ve kterém sedí jeho kolega z první části hry. Na molu seberte lano a síť. Poté použijte síť na moře - podaří se vám vylovit starou botu, která vám stejně moc nepomůže, a tak si raději promluvte s námořníkem. Ten jen „lehce zvadlý“ po včerejší opici. Pokuste se mu pomoci - jděte do hospůdky, seberte prázdný půllitr ze stolu a přečtěte si dnešní nabídku kvalitních vín, která visí u baru. Dejte půllitr hostinskému, automaticky vám ho naplní vodou. Potom se zeptejte na vína a z dnešní nabídky vyberte poslední v řadě. Hostinský se odebere do sklepa a vy máte možnost sebrat kormidlo a mečouna ze zdi. Pak vyjděte z hospody a vydejte se směrem doprava k cirkusu. Zkuste si promluvit s cikánkou a odmítněte její služby. Po chvilce to zkuste znovu a tentokrát již zadarmo. Vyberte si budoucnost a až cikánka skončí a odebere se na kutě, promluvte si s jejím papouškem a z poliček s lektvary vezměte sérum proti bolení hlavy (Anti Headache Potion). Toto sérum je však prázdné, a proto si ho musíte znovu připravit.

Pečlivě prozkoumejte jeho obal a podle receptu z poliček vezměte Lizard Tails a Extract from Garlic Heads. Tyto lektvary nalijte do půllitru s vodou a získáte lék pro opilce. Ten odneste opilcovi na molo. Až se zotaví, promluvte si s ním o bedně, na které právě sedí. Nabídněte mu výměnný obchod - bednu za sud rumu... Vydejte se do krámu, který se nachází naproti cirkusu, vezměte fazole, ukažte je prodavači, kupte je a zkonzumujte. Poté vyjděte ven a jděte do cirkusu. Zde se zapište do soutěže ve vzpírání. Díky tomu, že máte v sobě fazole, vašeho protivníka překonáte a získáte sto rublodolarů.

Jděte zpět do obchodu, kupte sud rumu a doneste ho opilcovi pod nos. Až sleze z bedny, otevřete ji a prozkoumejte. Nalezená slunečnicová semínka doneste papouškovi do maringotky věštkyně. Papoušek se dobrovolně připojí k vašemu inventáři. Doneste ho námořníkovi, který sedí v popředí hospody. Pak si s ním popovídejte a nechte si vysvětlit, kde zrovna kotví Potěmkin. Potom si promluvte s hospodským a volením vždy poslední otázky z něho získáte informace o městě Zerograd, kde se můžete dostat na Orient expres.

Až získáte potřebnou informaci, vydejte se k věštkyni a zde seberte kus provázku, který je napnutý mezi poličkami s lektvary. Před cirkusem si promluvte s fakírem a dejte mu mečouna. Za to vám předvede své triky s polykáním mečů. Protože kýchnete, fakír se lekne a upadne do transu. Vezměte si jeden z jeho mečů a pokračujte dále doprava. Na křižovatce se dejte nahoru. Sněhulákovi seberte koště. Mečem poté vyvrtejte díru do ledu. Přivažte provázek na koště a vylovte z díry rybu. Odneste ji kočce na molo. Až na ni bude kočka civět, popadněte ji a použijte ji v hospodě na psa. Pes je také váš. S ním se vydejte z rozcestí přímo do doprava směrem do lesa.

V lese se porozhlédněte, dokud nenarazíte na vosí hnízdo. Použijte na něj lízátko a jděte doprava. Takto postupujte až do jeskyně s vlky a pak hoďte lízátko do ní. Projděte jeskyní a směrem doprava dojdete do městečka Zerograd. Ze zdi strhněte plakát a vstupte do průchodu vedle něj, kterým se dostanete na nádraží. Odtud jděte do místnosti se zavazadly. Ukažte plakát opici a seberte banán. Vraťte se k vlaku a banán zkonzumujte. Potom si několikrát zkuste promluvit s dámou i s jejím strážcem. Až se strážce rozzuří, vypění a uklouzne po banánu. Teď už nezbývá než si promluvit s dámou, která vás najme jako nového bodyguarda...

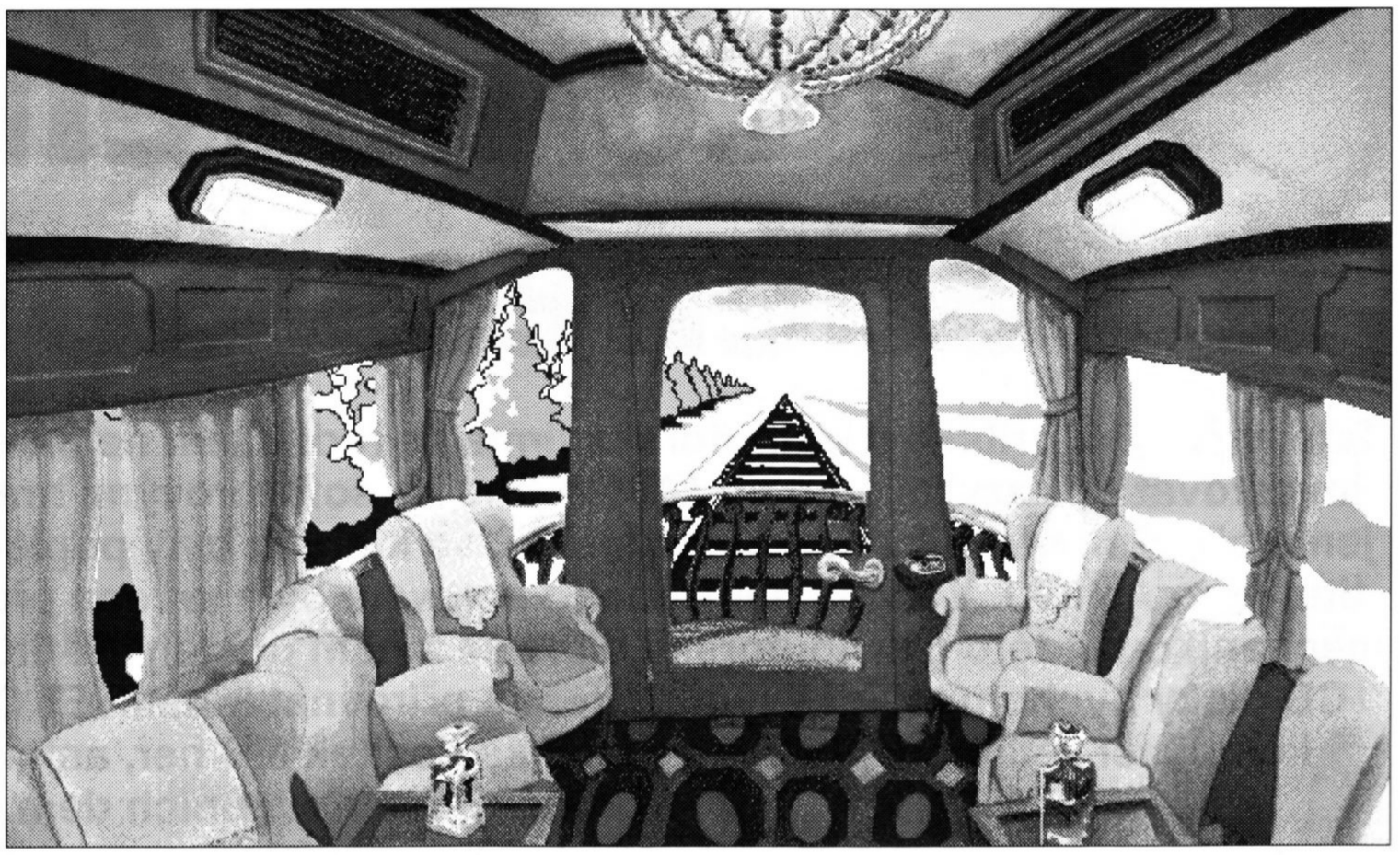
Part Three

Pozor, v této části hry opatrně! Pokud chcete, aby postavičky mohly jednat vždy podle svého, je nutné, aby si spolu promluvily a jako odpověď použily tu větu, která vyzve váš protějšek k činnosti. Čísla kupé, ve kterých se naši hrdinové nachází jsou - Hacker doug číslo tři, Donna v čísle šest a Dino Bean v čísle deset. V této třetí části TGRA se sejdou všichni naši hrdinové.

Vy se do vlaku dostanete v roli operní divy, která doprovází jakého si bohatýra J.R. (Dallas). Ve vlaku lze obcházet a klepat na jednotlivá kupé (občas to skutečně stojí za to). Až dorazíte k baru, naleznete staré známé - lumpy z Moskvy a zloděje z muzea. Promluvte si s nimi. Ti vás začnou vydírat vašimi intimními fotografiemi a budou po vás požadovat mikrofilm, který nutně potřebují (na co asi?). Při další obchůzce vlaku zpěvačka narazí na Douga a svěří se mu se svým problémem. V roli Douga se vydejte na obchůzku vlaku. Po cestě natrefíte na svalovce Dina. Promluvte se s ním a Dino začne s hledáním. Paní Molotovová chce přinést kávu - dojděte tedy do jídelního vozu a kávu ji přineste. Bohužel ji nešikovný Dino rozlije a polije dámu. Jakmile odejde, seberte na pultíku v pravé polovině kupé láhev. Vyjděte na toaletu, kde automaticky naleznete zlatý prsten. Obojí předejte Dougovi.

Doug se poté vydá na další pátrání. Cestou si pokecá s průvodčím, který má chuť si zakouřit. Cigaretu vám ochotně prodají gauneři za 100 rublodolarů, které momentálně u sebe nemáte. Zajděte za Donnou, požádejte ji o peníze, které ona získá od J.R.

S penězi zajděte zpět do baru, kde dostanete cigaretu. Pak se vydejte za průvodčím a dejte mu ji. Poté ještě jednou jděte do baru ke zpívajícímu Italovi, který se nachází na konci vlaku. Od něho si půjčte zapalovač. Ten dejte průvodčímu společně s cigaretou (ta je napuštěna omamnou látkou). Průvodčí se lehce „zfetne“ a vy mu již snadno seberete svazek klíčů z opasku. Nyní zajděte zpátky k Donně a promluvte si s ní o zloději z muzea. Donna zajde za zlodějem a nechá se pozvat na lahvinku. Protože zloděj je jaksi zvyklý na konzumaci alkoholu ve velkém, zajděte za Dougem, který vám předá láhev, kterou má od Dina z kupé jeho dámy. Láhev obsahuje uspávací prášky, použijte je na šampus a zloděj usne jako batole. Pak seberte z otevřeného kufru brýle, z postele seberte deku a polštář, otevřete šatník a zapamatujte si číslo napsané na košili.

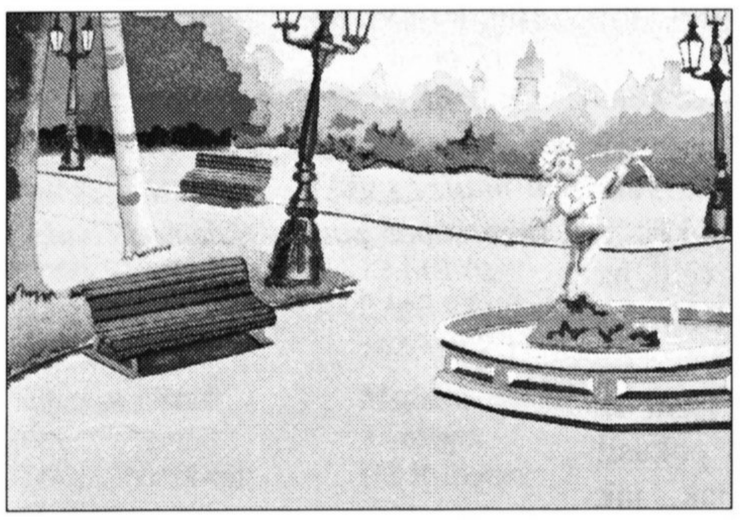


Se všemi věcmi se vraťte k Dougovi. Řekněte mu číslo košile a dejte mu deku. Doug vám za to dá prsten, který našel Dino v koupelně Molotové. Klikněte na sebe prstenem, objeví se hledaný mikrofilm. Nyní zajděte do baru a mikrofilm dejte oběma mafiánům. Ti vám za to dají fotografie i s negativy.

S Dougem dojděte na konec vlak (za zpívajícího Itala) a otevřete dveře. Pochodujte po střechách vozů až k zavazadlovému vagónu. Je to vlastně první vůz za lokomotivou. Tam použijte deku, po ní sešplháte ke dveřím, použijte klíče, které jste sebrali průvodčímu - dostanete se dovnitř. Krabici s korunou, kterou hledáte, otevřete snadno, protože díky přečtenému číslu na zlodějově košili znáte kombinaci zámku. Po nalezení koruny je vlak přepaden lupiči. Cestující jsou okradeni a Donna je nakonec unesena...

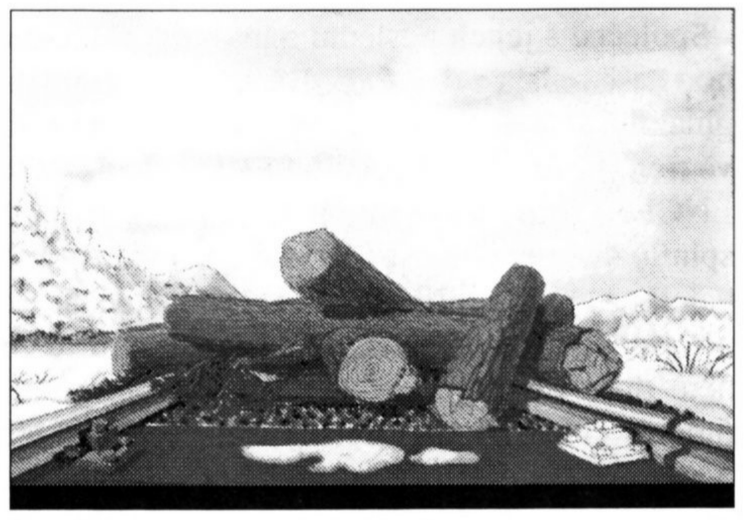
Part Four

Na úplném začátku se ocitnete ve velkých trablích, protože vám unesli Donnu. Vydejte se tedy směrem do stepi (dvakrát doleva a potom dolů k řece). Pokecejte si s Dinem a pak se pokuste odtlačit kámen. Samozřejmě k tomu využijte Dina, který je později všechny odnosí k řece a vybuduje z nich kamenný most. Přes něj přejděte do vesnice. Nyní si můžete ovládání přepínat mezi Dougem a Dinem. Zajděte tedy do maringotky k věštkyni Zeldě. Ta vám řekne, že Donnu unesl šílený profesor do vily v lese. Les se nachází za vesnicí. Do jeho domu však lze vstoupit jen tehdy, pokud budete mít magický nápoj. Ten vám ráda připraví Zelda, avšak k přípravě potřebuje tyto ingredience: lví zub, lidské kosti, slunečnicová semínka a netopýra. Jděte tedy na náměstí a tady posbírejte pět rampouchů z okapu domu, lampu visící na domě vlevo a okap z domu v pravém růžku (práce pro Dina).



Potom se vydejte na hřbitov, seberte lidské kosti a prázdnou láhev se svíčkou a promluvte si s lebkou, která leží pár „cm“ od hrobníka. Zkombinováním nalijte petrolej z lampy do láhve a tu dejte vypít hrobníkovi. Ten vám poté řekne něco bližšího k vile, která sídlí v lese. Jděte tedy na Malé náměstí, jenž se nachází u kostelní věže. Použitím Dinovy hrací skříňky uspěte dědka a vezměte jeho brýle. Zkombinováním s okapovou rourou sestrojte dalekohled (dobrý, ne?). Pak sundejte pokrývku z roští a vytáhněte z ní větvičku. U paty věže leží maličký kamínek, který seberte. Použitím pěti rampouchů na kostelní věž si vytvoříte žebřík a s Dougem vylezte na věž. Použijte dalekohled na sebe a lokalizujte vilu v lesích. Potom bouchněte nalezeným kamenem do zvonu a vyplašte spícího netopýra. Rychle aktivujte Dina, aby ho chytil do pokrývky. Nyní slezte dolů z věže a jděte do lesa za vesnicí směrem k vile.

V jednom ze stromů si všimněte otvoru (je velmi špatně vidět). Uvnitř naleznete slunečnicová semínka. Pokračujte až k vile a zde vytrhněte levému lvovi zub. Teď již máte veškeré čtyři ingredience, takže se můžete vydat k Zeldě. Od ní dostanete magický nápoj, se kterým se vraťte k vile.



Nyní opět po delší době máte možnost hrát za Donnu. Otevřete okno, otevřete polštář a dvakrát otevřete dveře. Z polštáře vylovte pírko a ze stolku seberte parfém. Potom prozkoumejte padací dveře ve stropě, prolezte jimi na půdu, kde seberte gramofonovou desku (lze si ji poslechnout na gramofonu), láhev s chloroformem a mrtvou straku. S parfémem zkombinujte láhev s chloroformem. Tuto vynikající směs použijte na dveře. Poté sejděte po schodech dolů, vejděte do prvního pokoje a seberte: bustu, květináč, ovoce ze stolu a sádrové úlomky, které zbydou po rozbité bustě. Nyní projděte doprava do pracovny. Zde v pravém oku kostry vezměte klíč (nejdříve ho ale prozkoumejte), na stole deník, pero a v druhé polici shora červenou knihu. Potom si knihu a deník přečtěte. Z kyvadla v hodinách vyberte zmagnetizovaný prach. Klíčem odemkněte skříň a vezměte si nádobku se zavařeným netopýrem. Do lebky ležící na stolu dejte pírko z polštáře, ovoce a zavařeného netopýra. Touto směsí naplňte plnící pero. Nyní jděte zpět na půdu a posypejte gramofonovou desku zmagnetizovaným prachem. Použijte křídu pro nakreslení kruhu. Potom do mrtvé straky stříkněte obsah pera (aaargh!) a položte ji do kruhu. Nakonec vložte desku do gramofonu. Slezte dolů do pokoje a dobře mířeným vyhozením květináče z okna zneškodněte stráž. Vedle vaší místnosti se nachází ložnice doktora Viraga, vstupte do ní. Promluvte na straku, doletí pro klíče a s nimi si odemkněte východ dole v hale. Gratulujeme!!!

Adam Král

Co nového u Sadeness Software?

Tato začínající britská distributorská fima se řadí k těm nejperspektivnějším, které se rozhodly investovat do rozvíjejícího se AMIGA trhu se softwarovými hrami. Právě před několika měsíci jsme obdrželi několik reklamních letáků, ve kterých byly popisovány některé slibně vypadající tituly pro AMIGU. Většina nabízeného software byla určena především pro majitele s CD-Rom mechanikou. Z této distributorské dílny se k nám dostaly již tituly AGA EXPERIENCE I a II. Tyto CD disky bychom mohli svým složením přirovnat k AMINET CD kompilacím. Skladba těchto kompilací většinou sestává z několika desítek MB her, animací, modulů, slideshow nebo z grafických a hudebních dem.

Společně s jejich poslední nabídnou naše redakce obdržela dvě originální CD. Jedním z nich byl právě třetí díl ze série AGA EXPERIENCE. Toto CD již tradičně splnilo svou povinnost a všem uživatelům AMIG přineslo nejedno překvapení. Respektive zde naleznete diskové magazíny (11 MB), moduly (16 MB), uživatelský software (102), grafická a hudební dema (222 MB), hry (88 MB), slideshow (11 MB), utilitky pro Workbench (39 MB) a několik pěkných animací (42 MB). Na tomto CD naleznete i dva avizované tituly od Sadeness Software. THE HIDDEN TRUTH (encyklopedie poznatků o UFO) a WOMEN OF THE WEB (pěkné fotky slabšího pohlaví). Obě CD lze samozřejmě objednat na kontaktní adrese Sadeness Software, kterou naleznete ve spodní části této stránky.

On Escapee

Druhým CD, které nám společně s AGA EXPERIENCE VOL. 3 přišlo, byla hratelná demoverze na skvělou arcade-adventure ON ESCAPEE. Na první pohled je jasné, že hlavním vzorem pro samotné autory byl nepřekonatelný Another World. Ostatně tvůrci se tím nikterak netají a přímo prohlašují, že od dob vydání Another World uplynulo hodně vody a právě nyní nadešel čas pro zrození nové legendy. Celé preview se rozkládá na jednom CD, kde zabere něco málo přes padesát mega. K orecenzování demoverze nám bylo umožněno nahlédnout ze 100% do prvního levelu, který se jmenuje Dumping Ground. U druhého levelu to bylo o něco méně, takže jsme si mohli prohlédnout jen 50% z Quarry Cave. Poslední třetí level Base Section byl pro tisk zpřístupněn jen z 30%. K nahlédnutí byl uvolněn i podvodní level (Underwater Part). v této ukázce jsme se mohli kochat skutečně nádherným odrazem hladiny, ve které se odrážela překrásná přírodní scenérie.

Nyní ale přejděme k jednotlivým levelům a řekněme si něco bližšího k jejich složení. V Dumping Groung se náhle ocitnete na nepříliš přátelské krajině. Všude samý déšť, bláto a natažené dráty, které jsou samozřejmě pod napětím. V tomto levelu si dejte zejména pozor na nepřátelskou létající mašinu, která se vás pokouší zaměřit a zneškodnit pomocí svého laserového děla. Rovněž si v pozdějších obrazovkách dávejte velkého majzla na útes, ze kterého jsem při hraní demoverze nejednou spadl (smrtelná animace je opravdu nádherná). V této části demoverze si můžete vyzkoušet všechny pohyby, které můžete s postavičkou provádět.

V druhém levelu se ocitnete v podzemí. Hned ze začátku se budete muset vypořádat s chapadly, která jsou velice nepříjemná (a rychlá). Dále pak pozor na tmavá zákoutí. Zde totiž snadno můžete přijít k úhoně, protože v těchto místech většinou narazíte na pasti a rokliny. V tomto levelu se později setkáte s pavoukem.

V jeho blízkosti naleznete mrtvé tělo ubožáka, od kterého můžete získat pistoli. Samozřejmě se nevyhnete ani soubojům se silně nepřátelskými zvířaty, které musíte zneškodnit dříve, než ony zneškodní vás. V DUMPING GROUND později naleznete i místa, kde musíte chtě-nechtě použít karty, na které během pobytu v určitém prostoru zajisté „natrefíte“.

BASE SECTION je sice z těchto tří levelů nejkratší, ale zato nejobtížnější. Hned úvodní obrazovka připomene všem pamětníkům zlaté doby Flashbacka. Vaše postava se objeví před dlouhou chodbou. V ruce pevně drží pistoli. Náhle se na konci chodby zjeví bojový robot. Po pár ranách padám k zemi. Vstávám, aktivuji štít a nabíjím zbraň. Náhle vystřelím několikrát po sobě a robot se hroutí k zemi... V tomto levelu se především snažte zaměřit na zeď a všímejte si veškerých znamení (získané informace se budou zajisté hodit). Ke konci levelu dojde i na teleporty a tajné místnosti. Pokud se vám podaří projít chodbami a dokončit celý „výcuc“ z finálního levelu, na obrazovce se vypíše: „To Be Continued“.

Tak a nyní doufám, že jsem se vám alespoň z malé části pokusil popsat ON ESCAPEE tak, jak jsme ho poznali u nás v redakci. Kompletní CD verze bude obsahovat především hudbu s hlasy, skok z běhu, skutečné plavání a samozřejmě spoustu dalších věcí.

Ze speciálních efektů ještě zmíním déšť, odraz vody, paprsky světel - stálé, blýskající, prudké a úsekové. Dočkáme se i nepřátel s vlastní inteligencí, logickými vložkami a jedním rozsáhlým labyrintem.

Pokud máte chuť se dozvědět více, máte možnost na této adrese:

Sadeness Software
13 Russell Terrace
Mundesley
Norfolk
NR11 8LJ
UK
E-mail:
(onescapee_sadeness.demon.co.uk)

Adam Král

SpiNet
INTERNET SERVICE PROVIDER
Připojte se k nám
za 202,- Kč
měsíčně.
202,- Kč měsíční poplatek a 1,- Kč/min. spojení
(od 22⁰⁰ do 6⁰⁰ hod. 0,60 Kč/min. spojení)
SpiNet, a.s., Pod Smetankou 12, 190 00 Praha 9
Tel: 02/24624461, Fax: 02/825493
E-mail: info@spinet.cz

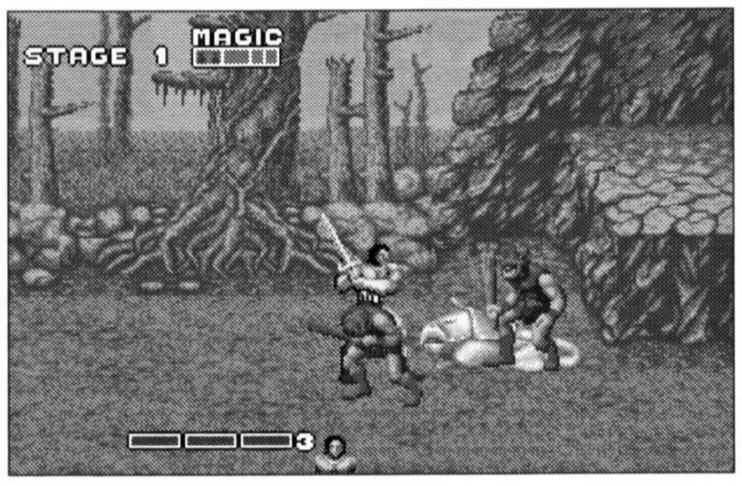
Golden Axe

Nyní je čas. Čas na další pořádnou klasičku...

Dnes jsem opravdu velmi potěšen, jelikož do dnešní klasiky jsme zařadili zlatý dobrý GOLDEN AXE. Ptáte se proč „jsme“? Protože se na tom shodla celá redakce. Každý dostal lísteček a napsal, jakou hru by chtěl prosadit do klasiky. A já jsem lístečky sečetl a GOLDEN AXE s jedním bodem vyhrál.

Ptáte se, jak je to možné? Jednoduše, celé losování proběhlo u mě doma a jelikož se nikdo jiný nedostavil, musel jsem hlasovat jenom já. Ale řeknu vám, že GOLDEN AXE vyhrál skutečně o prsa. Byly doby, kdy patřila tato hra mezi nejhratelnější hry. No, jen si vzpomeňte na okamžik, kdy jste před sedmi lety poprvé spatřili tuto hru. Zavolali jste kamarádovi a společně jste šli kupředu společnému cíli. No, nebyla to krása?

Během hry jste hulákali na kámoše, že máte ještěra, ať uhne a vy to vyčistíte. Prostě nádhera. Do té doby tu něco takového jako GOLDEN AXE nebylo, a tak není divu, že se tato hra chytla a někde se ještě dokonce ještě drží, i když si myslím, že už každého pustila. Ale není špatné si k ní po sedmi letech sednout a dokázat si, že jste nejlepší bojovník ze všech. A to doufám, že jste. A pokud ne, tak si zajděte do posilovny, tam si dejte deset sérií po pěti a jste fit. A pokud to nebude stačit, tak si dejte deset sérií po deseti. A když i to nepomůže, tak se stavte u nás v redakci, kde z vás uděláme určitě pravého bojovníka.



Nyní je čas. Čas na pořádné story...

Bylo nebylo za devatero horami a devatero řekami žil byl jeden Král. Nebyl jen tak obyčejný Král. Byl to totiž Richard Král a ten měl dceru. Jednoho dne však přepadl jeho krásný zámek zlý a ukrutný bezmozek Death Adder, vlastním jménem Martin Novák. A ten nastolil v celém království a nejen v něm krutý teror. Jednoho dne, když si udatný a odvážný bojovník XY, vlastním jménem YZ, zavazoval tkaničku u bot, přiběhl k němu jeho nejlepší kamarád ALEX, bohužel s šípem v zádech. Ovšem stihl mu říci, než umřel, že v království nyní vládne Adder a že vězní Krále a princeznu. XY nebo-li YZ ani chvilku neváhá a míří si to rovnou k hradu, jenže cesta je trnitá a spletitá, a tak bude muset nejednomu kostlivci useknout hlavu. To je asi tak vše k vlastnímu příběhu.

Nyní je čas. Čas na pořádný present...

Jednoho dne L.P. 1990 si sedli dva maníci ke stolu, John a Kenn Sanderson, a začali uvažovat o nějakém trháku, který by mohla zase SEGA vydat. Nakonec se rozhodli pro mlátičku, ve které by si spotřebitel mohl vybrat jeden ze tří charakterů a pustit se hlava nehlava či kost nekost do boje. A především, aby mohli k jednomu počítači zasednout dva lidé a spolu se probojovat až na samotný konec hry. Pravda je, že se těmto dvěma mladíkům (dnes již staříkům) podařilo vše zrealizovat.

Nyní je čas. Čas na pořádní fight...

No, co chcete ode mne slyšet? Že si v této hře ulevíte od denního stresu, to už určitě víte. Dobrá tedy, když už se tedy vyberete svůj charakter - bojovník - XY či YZ, bojovnice - 06 či 09 nebo elfa - EF či FE - může začíti vaše velké dobrodružství.

Se svým fighterem se budete muset probít přes několik ostrovů a nakonec i přes most, abyste se dostali do hradu, kde pokoříte samotného Addera. Na této zdlouhavé cestě potkáte i pár trpaslíků, kteří nosí na zádech pár kouzelných lahviček ve svých baťůžcích. A když budete zrovna v té chvíli při chuti, můžete ho nejednou pořádně nakopat do prdele (promiňte, to jsem musel). Po nějaké době budete mít lahviček dost, a tak vám nebude nic bránit v tom, abyste z nich vyrobili pořádné kouzlo. To pak nepřátelé padají k zemi hlava nehlava či kost nekost. Ale sami víte, že používání kouzla se nejvíce vyplatí proti koncovým bossům.

Ještě na své cestě narazíte na několik podivných koníčků, které si také můžete vyzkoušet a sami víte, že to pak s nimi odsejpá rychleji. Asi nejlepší je na celé akci večer, kdy na dobrou noc u táboráku nakopáte ještě pár trpajzlíků do pr... zadku a s klidnou duší pak můžete jít spát. A hned další den se můžete opět pustit do boje.

Nyní je čas. Čas na pořádné resumé...

Po dlouhé cestě a po zabití zlého Addera na vás konečně čeká sladká odměna. Jaká? No, jako v pohádkách. Pětadvacet na holou a spát. Nenenene, princeznu za ruku a půl království. Celková hra je stavěna opravu skvěle. Ale v dnešní době by se určitě nechytla. V době plné doomů, strategií a jiných žánrů. Ne že by se akční žánr nějak nechytal, ale s touhle grafikou těžko. Já vím, že nemohu srovnávat minulost s přítomnosti, ale já jsem holt takovej a ne makovej. Jenom je škoda, že SEGA nezůstala u Amigy déle. To by se teď pařilo, třeba Daytona USA, Virtua Cop, Vitua Fighter, Virtua Fighter 2 a jiné. Sklapni! Dobře, ale poslední srovnání si opravu nemohu odpustit. A to že GOLDEN AXE vypadá na Amize daleko lépe než na PC, a to hlavně po grafické stránce. Věřte mi, já nikdy nelžu. Jo, a víte, že má Tekken 3 vyjít i na Amigu?

Richard Král

Dopisy čtenářů

Vážená redakce AMIGA Review,

mám malý problém, který se Vám možná bude zdát malicherný, ale nikdo v mém okolími nedokázal poradit. Měl jsem na svém harddisku nainstalován program ImageFX verzi asi 2.0, která vyšla asi před dvěma roky na coverdisku k jednomu anglickému časopisu. Nedávno jsem ho smazal a zrušil i zařízení ImageFX:, které mi program naassignoval v souboru user-startup v adresáři S:. Od té doby mi každou chvíli ohlásí nejrůznější programy, že potřebují zařízení ImageFX: a že ho nemohou nalézt. Dělají to i programy, které jsem si nainstaloval po smazání ImageFX, ponejvíce to ale po mě vyžaduje obyčejný amigaguide, když načítám nějaký guide dokument. Mám A1200 + Blizzard 1230/50 IV, 32 MB FAST RAM a HDD 4.1 GB Seagate, AmigaOS 3.0 (ještě od Commodore). Prosím, poraďte mi, už mě unavuje stále odklikávat requestery a nevím, co s tím mám dělat.

S pozdravem

Stanislav Vele

Nejjednodušším pokusem (také ale náležitě systémově nečistým), jak se zbavit systémových hlášení požadujících nějaké zařízení, je takové zařízení zařízení zkusit naassignovat někam, kde Vám nebude vadit. Otázkou ale je, proč po vás vůbec nějaké programy vyžadují zařízení ImageFX:. Zmiňujete se o tom, že se tak nejčastěji děje při používání programu AmigaGuide. Možná že právě tam je kámen úrazu. V systémových proměnných existuje totiž proměnná amigaguide/path v adresářích ENVARC: a ENV: a některé programy do této proměnné připisují cestu, kde se má konkrétní nápověda (která bývá vyvolávána pomocí klávesy HELP) k dotyčnému programu nacházet. Zkuste se podívat, zda tam není řádek s odkazem na zařízení ImageFX:. Tak je potom také možné, proč se na ImageFX: odvolávají i programy, které jste instaloval později - hledají všechny cesty k nápovědám a mezi nimi je uvedena i ta na neexistující zařízení.

Vážená redakce,

jsem spíš uživatel než gamesník, her moc tedy nemám a podle toho také jsem vybavený monitorem. Mám VGA monitor, který nepodporuje zobrazení v normě PAL nebo NTSC. Chtěl bych se zeptat, jestli je nějaká možnost rozběhat některé běžné hry, které běží v PALu v této konfiguraci.

Jinak Vám držím palce, ať se Vám dobře daří a hlavně vydržte, jste přece jenom poslední časopis o Amize v bývalém Československu.

Veselé vánoce a šťastný Nový rok přeje

Pavel Šrámek

Bohužel neuvádíte, o které hry se Vám jedná. Hry, které alespoň trochu podporují systém (tzn. že běží na systémové obrazovce) je možné pomocí obrazovkových promotorů přinutit k nějakému rozlišení kompatibilnímu s VGA rozlišeními. Druhou možností je jednoduše dotyčnou obrazovku přesunout do pozadí, resp. před ní umístit obrazovku, jejíž obrazový mód dokáže Váš monitor zobrazit, a tu pomocí myše stáhnout dolů. Za ní se objeví PALová obrazovka, která ale v tomto okamžiku běží ve VGA módu. Zřejmě poslední (a nejdražší) možností je použít hardwarového flicker-fixeru, případně nějakého scandoubleru ve spojení s grafickou kartou, nebo i bez ní. V tomto případě je ale dobré se u Vašeho prodejce informovat o použitelnosti a nárocích toho kterého hardwarového řešení.

Vážená redakce,

dlouho jsem se rozhodoval, vyčkával, sledoval situaci kolem, než jsem se rozhodl Vám napsat. Přinutila mě k tomu situace a dopis adresovaný Vám od Romana Vlčka, otištěný v listárně AMIGA Review č. 31. Nejprve bych Vám chtěl sdělit, že jste skvělý časopis a i při nedostatcích v předplatném Vám zachovám přízeň. Vaše předplatné se ukázalo jako velmi děravé a myslím, že Váš argument - nefunguje Česká pošta tak jak má - není na pravém místě. Že by třikrát, co jsem Vás telefonicky prosil, abyste mně poslali AMIGA Review 30 + coverdisk a APD disk, které jsem si předplatil a Vy jste mě třikrát po telefonu slibovali jeho zaslání, nefungovala pošta? To se mně nějak nezdá. Váš časopis č. 30 + diskety jsem do dnešního dne neobdržel, a proto Vás žádám o jeho zaslání.

Myslím si, že čtvrt roku na zaslání jednoho čísla je už dost nebo snad mám ještě čekat a čekat...

Zdá se, že chyba je pravděpodobně v tom, kdo se stará o předplatné a rozesílání časopisů. Také Vaše předplatné je zbytečně složité a dalo by se vyřešit jinak.

Je mi jasné, že tento dopis stěží někdo přečte, natož aby ho bral vážně, ale jsem rád, že jsem Vám napsal, co si myslím a co se opravdu stalo. Jinak Vám přeji mnoho úspěchů a těším se na Vaše další čísla AMIGA Review.

S pozdravem

Vladimír Diviš

No, jak začít... Zkusím Vám, a nejen Vám, blíže přiblížit postup u rozesílání předplatného. Po té, co časopis vyjde (tj. je dodán z tiskárny) je rozvezen do distribučních firem (PNS, Transpress...) a do firmy Adlex, která nám zajišťuje zatavování časopisů do fólie a vlastní podání na poště. Tato firma od nás obdrží disketu, s aktuální databází pro dané číslo. Časopisy jsou tedy, asi o dva dny později než se časopis objeví na prodejnách, rozeslány předplatitelům. Ve vlastní redakci nám zůstává asi cca. 20-30 časopisů pro naši potřebu (např. pro redaktory apod.). A nyní přichází problém z Českou poštou. V případě, že by se žádné výtisky neztratily (což se nám mimochodem snad za dva roky nestalo) bylo by vše OK a myslím, že neobstojí Váš argument, že naše předplatné je děravé. Vše od registrace předplatného až po vyexpedování časopisu je naprosto v pořádku a bez jediné chyby.

Zde nastává druhá fáze, kde připouštím možnost naší chyby, i když.... V případě, že se časopis ztratí a předplatitel nám zavolá, dovolá se do redakce. Zde si někdo zrovna v redakci přítomný napíše jeho požadavek a předá ho pracovníkovi, který je pověřen posíláním dopisů a balíků. Ten připraví časopis na odeslání a uloží ho. Po vyjití následujícího čísla (AR nebo PIXELu) tyto časopisy přiřadíme k odesílání a to z důvodu levnějšího poštovného, které i tak stojí 6.50 za časopis, v případě CVD a APD až 10 Kč. Posílat časopis samostatně by bylo ještě mnohem dražší.

A zde můžou nastat chyby, jelikož vše jde mimo distribuční program a zaběhlou cestu. Konkrétně u čísla 30 byl problém v tom, že čísel 30 se ztratilo tolik, že jsme už žádná v redakci neměli a tudíž musíme čekat na vrácení remitendy z prodejen (a to bohužel člověk, který od Vás přijímal telefonicky reklamaci neví a tudíž Vám vše slíbí).

Argument, že Česká pošta funguje špatně je zde PLNĚ na místě, jelikož jinak by k těmto situacím vůbec nedocházelo. Nevypadali bychom v očích předplatitelů špatně my, a to zcela pomíjím naše finanční ztráty - nový časopis, nové diskety, znovu platit poštovné (u pošty obyčejnou zásilku reklamovat nelze).

Osobně nevím co v procesu znovuzasílání ztraceného časopisu vylepšit.

PS: dopisy čteme, od toho dopisu jsou, ne?

AMIGA Review Bazar

Aktuální nabídka
Amiga: Amiga CD32 - 3000 Kč, Amiga 1200 Classic Tower - 11000 Kč, Amiga 1200 HD 270 - 8500 Kč, Amiga 1200 od 6700 Kč, Amiga 1200 Magic od 8000 Kč, Amiga 4000 Desktop 040 - tel.
Monitory: Commodore 1084S - 3800 Kč, MicroVitec od 8000 Kč, NEC Multisync - 7200 Kč
Zázn. média: HD 120MB (2.5") - 1500 Kč, Interní FDD 3.5" DD - 1200 Kč
Turbokarty: Blizzard 1220-4MB - 2300 Kč, Blizzard 1230IV/50MHz - tel.
Tiskárny: EPSON LX400 - 2200 Kč, HP DJ 660C- 4900 Kč
CD: Aminet 7, 8, 10, 12, 13, 14, 15 á 300Kč, AminetSet 2 - 500Kč, Workbench Add On volume 1.- 300Kč, Morph (CD32) - 250Kč.
Ostatní: FPU 68882/33MHz PLCC - 900 Kč, FPU 68881/12MHz PGA - 400 Kč, ScanDoubler pro CyberVision - 2000 Kč, Sampler mono - 500 Kč
ATLANTIDA Publishing, tel. 02/375754

Prodej

Nabízím levně hudební moduly (např. The Progigy, Shamen, DJ Hooligan, Marusha, Wiseguys, atd. Rave, house, techno - 1ks 30 HA-3 Kč!!!). Dále spousta samplů, obrázků, progr. a her. Velký výběr! Seznam zašlu! Sháním CD na Amigu.
Lukáš Machálek, Za mlýnem 1879, 686 03 Staré Město, Tel: 0632/541683

Na díly: Denisa 8362, Paula 8364, Agnus 8371, CIA 8520 a další obvody. Levně i jednotlivě.
Zdeněk Sedláček, 561 16 Libchavy, Tel: 0465/582393 po 19 hod.

Amigu 500Plus, 2MB RAM, joystick, 2 podložky, myš, diskbox plný super her, dem, hudebních modulů, programů. Cena 4000Kč
Jakub Kutálek, 696 47 Žeravice 364, Tel: 0629/95624

Prodám hry na Amigu CD32 - Worms, AB3D, Subwar 2050, Rise of Robots, Deep Core, The Chaos Engine, PGA European Tour, Sensible Soccer, Wembley Soccer, Total Carnage, Brutal Paws of Fury. Cena dohodou - levně.
Roman Stehlík, 285 09 Psáře 10, Tel: 0603/521550

Koupě

Sháním funkční (min. 2x) CD-ROM do 700 Kč.
Jan Voňka, Březová 1303, 464 01 Frýdlanz v Č., Tel: 0427/22386

Koupím turbokartu Blizzard 1230/50 s 8MB RAM
Petr Varadi, Za kanálem 143, 507 91 Stará Paka

Ostatní

Vymením Cannon Foder I-II, Test Drive, Road Kill za Rise of the Robots. Jungle Strike, Fiba, Lion King za Doom II. Teak-wo-Do Master, Coala, Tornado za Primal Range. Gloom, Alien Breed 3D, Hired Guns za Turbo Trax.
Milan Marcinov mladší, Hlavná 26/88, 086 14 Bardějov, SR, Tel: 0935/975286

Hledám přítele Amigistu z Havířova, pro případné přátelství a výměnu zkušeností s Amigou. Okolo 23 let. Značka: v Havířově žádného Amigistu neznám.
Tom Przybyla, Nerudova 2/393, 736 01 Havířov

Vyměním turbokartu Blizzard 1230IV/50MHz pro Amigu 1200 za Blizzard 1240/40MHz + doplatím. Jen ve 100% stavu!! (Možný i prodej 4900,- bez RAM), spěchá. Tel: od 6hod do 14hod.
Jiří Javornický, Masarykova 85, 312 00 Plzeň, Tel: 019/7042342

Předplatné ČR AMIGA Review

Příjmení a jméno
Ulice (č.p.)
PSČ, Město
Rodné číslo / Používám počítač:

Objednávám si tyto čísla časopisu (požadovaná čísla zakroužkujte)
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 | **25-36** | **31-42**

Objednávám si Coverdisky k těmto časopisům (požadovaná čísla zakroužkujte)
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42

Objednávám si tyto čísla AMIGA Review PD disků (požadovaná čísla zakroužkujte)
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42

Časopisy AR 10-19 ze objednat pouze na dobírku za 150,- Kč

Zaplatil jsem [ ] kusů Amiga Review x 34,- Kč tj. [ ] Kč
Zaplatil jsem [12] kusů Amiga Review x 31,- Kč tj. [ ] Kč

POZOR - s časopisem č.30 si musíte předplatit i č.31, jelikož se jedná o prázdninové dvojčíslo.

Zaplatil jsem [ ] kusů Coverdisků x 15,- Kč tj. [ ] Kč
Celkem [ ] **Kč** Zaplatil jsem [ ] kusů APD disků x 40,- Kč tj. [ ] Kč

Predplatné SR AMIGA Review

Príjmení a jméno
Ulice (č.p.)
PSČ, Město

Objednávám si tyto čísla AMIGA Review (á 47,- Sk)
I. pololetí 1997 č. 24 - 29 | **rok 1997 č .24 - 35**
nehodící se škrtrněte

Objednávám si tyto čísla AMIGA Review + coverdisk (á 64,- Sk)
I. pololetí 1997 č. 24 - 29 | **rok 1997 č .24 - 35**
nehodící se škrtrněte

Zaplatím [ ] ks AMIGA Review x 47,- Sk tj. [ ] Sk
Zaplatím [ ] ks AMIGA Review CVD x 64,- Sk tj. [ ] Sk

Kupon zašlete na adresu: **ABO Press, Vajnorská 134, 831 04 Bratislava**
Čtěte informace na str. 50

Soukromá inzerce AMIGA Review

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

označte křížkem řádky, které mají být otištěny ▲

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

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

Podpis

Předplatné

Předplatné v ČR

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

1. Vystřihněte a čitelně, nejlépe hůlkovým písmem, vyplňte lístek s předplatitelským kupónem pro ČR, který je natištěn v tomto čísle. Při vyplňování kupónu prosíme věnujte, ve vlastním zájmu, pozornost především na vyplnění vašeho rodného čísla, pod kterým budete zapsán v naší databázi předplatitelů. Rodné číslo též slouží k identifikaci vaší platby. Na kupónu zakroužkujte čísla časopisů, coverdisků a APD disků, o které máte zájem a typ počítače, který vlastníte, nebo používáte. Ve spodní části kupónu vyplňte počet objednaných čísel, které vynásobte cenou za číslo. V případě, že si objednáte čísla 25-36 nebo 31-42, první řádku nevyplňujte a vyplňte řádku druhou, kde je výhodnější cena za jeden kus. **Žádné jiné kombinace u slev za dvanáct kusů, např. 30-41, nejsou přípustné (neumožňuje to distribuční program).** Třetí a čtvrtý řádek ve spodní části kupónu slouží k vypočtení ceny objednaných disků.

Časopisy AR 10-19 si lze objednat pouze jako komplet telefonicky či písemně na dobírku za 150,- Kč + poštovné. Tuto částku nehraďte na náš účet!
Coverdisky a APD disky si lze předplatit pouze společně s časopisem.

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

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

Číslo bank. spojení: **53502-071/0100**
Rodné číslo: rodné číslo
Variabilní symbol: **rodné číslo**

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

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

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

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

Předplatné v SR

Distribuci časopisu AMIGA Review předplatitelům na území Slovenské republiky zajišťuje od počátku roku 1997 výhradně firma
ABOPress, Vajnorská 134, 831 04 Bratislava, tel. 07/5253334
V případě vašeho zájmu o předplatné postupujte tímto způsobem:

1. Vystřihněte a čitelně, nejlépe hůlkovým písmem, vyplňte lístek s předplatitelským kupónem pro SR, který je natištěn v tomto čísle. Na kupónu uveďte o které časopisy máte zájem (zda o samotné či s coverdiskem) a na jakou dobu chcete předplatné objednat (na půl roku, či na celý rok). Ve spodní části kupónu vyplňte počet objednaných čísel, které vynásobte cenou za číslo.

2. Vyplněný kupón zašlete na adresu firmy ABO Press, od které obdržíte složenku k zaplacení.
Bližší informace získáte telefonicky na výše uvedeném telefonním čísle firmy ABO Press.

Soukromá inzerce

K podání soukromé inzerce je určen kupón, který je vytištěn na předchozí straně. Vyplněný kupón zašlete na adresu redakce. V případě, že je váš inzerát na více kupónech (kupóny lze okopírovat), kupóny očíslujte a zašlete společně v obálce. Křížkem do čtverečků za vašimi nacionálemi označte řádky, které chcete uvést jako kontakt do vašeho inzerátu. Tyto řádky nemusíte do inzerátu opisovat. Nad textem inzerátu zaškrtněte příslušný čtvereček podle typu inzerátu (Prodej, Koupě, Ostatní).
Inzerce v rubrice *Prodej* je placená a nelze zde inzerovat hardware.
Ke kuponu přiložte 4 kusy poštovních známek v hodnotě 4.60 Kč. (platí od čísla 30). Inzerce v ostatních rubrikách je zdarma.
V případě, že chcete zvěřejnit řádkový komerční inzerát, zašlete složenkou na adresu redakce 200,- Kč za každý inzertní kupon. Kopii složenky přiložte ke kuponu.

Seznam inzerentů

AMIGA REVIEW

ATLANTIDA Publishing	2
ATLANTIDA Publishing	51
JAVOSOFT	9
JAVOSOFT	37
Premium CZ	25
Premium CZ	52
SpiNet	46

Informace z redakce

Prodej časopisu v Praze

Firma ATLANTIDA Publishing distribuuje tento časopis kromě klasických distribučních firem jako PNS, Transpress a další, též přímo do jednotlivých prodejen. Počínaje tímto číslem však již nebudete moci náš časopis zakoupit v prodejnách JRC (PC Shop - za OD TESCO Máj, JRC Megastore - I.P. Pavlova). Firma JRC se již nezabývá prodejem Amig ani příslušenstvím a tudíž je pro ní prodej časopisu nezajímavý a distribuční smlouvu nám vypověděla. Jelikož se v těchto prodejnách prodalo nejvíce časopisů z celé Prahy, upozorňujeme Vás na tuto skutečnost. Nyní je celý náklad časopisů pro tyto prodejny převeden do prodejny Klub602, který sídlí též nedaleko od OD TESCO. Pražané tedy svůj časopis mohou zakoupit zde.
Klub 602, Martinská 5, 110 00 Praha 1, Po-Pá 10:00-12:00 14:00-17:00

Prodej časopisu v Ostravě

Stejná situace s prodejem časopisů nastala i v Ostravě. Zde jsme dodávali časopis přímo do prodejny ALFA Computers, které též zrušila odběr časopisu. Časopis je počínaje předminulým číslem dodáván ve stejném nákladu do prodejny PROFESIO, Hollarova 14, Ostrava.

AMIGA Review nyní jako dvouměsíčník

AMIGA Review bude vycházet počínaje předminulým číslem do odvolání jako dvouměsíčník. Z kraje února 1998 vyjde číslo 33 (leden / únor). Pokud se situace okolo Amigy vylepší (např. budou konečně karty BlizzardPPC) a tedy bude o čem psát a též se vylepší finanční situace časopisu, bude AR opět vycházet měsíčně. Časopisy budou vycházet vždy na přelomu měsíců.

AMIGA Bazar REVIEW

Vážení čtenáři,

dovoluji si Vám představit novou aktivitu našeho časopisu - AMIGA Review Bazar. Jedná se vlastně o komisní prodej počítačů Amiga 600/1200/ 4000 (nevztahuje se na starší modely - A500, A500+, CD32 apod.) a příslušenství k nim (turbokarty, paměti, harddisky, zdroje, FDD mechaniky apod).
Co nás vedlo k této aktivitě? Mnoho počítačových uživatelů opouští a prodává Amigu, přibývají však také noví uživatelé, kteří mají volbu - koupit počítač nový, nebo si sehnat starší, o něco levnější ale bez jistoty, že je počítač v pořádku. Tento časopis, který je sám o sobě ztrátový, financuje firma ATLANTIDA Publishing z prodeje počítačů a příslušenství. Ten však v poslední době stagnuje a jelikož se nám nechce ukončit vydávání časopisu hledáme další možnosti jeho financování. A právě jednou z možností je AMIGA Review Bazar. S touto akcí tedy končí, počínaje příštím číslem, možnost soukromé inzerce v oblasti hardware a příslušenství. Nadále tedy lze zdarma inzerovat pouze software, literaturu, výměnu her...

Příjem zboží do komisního prodeje

Zboží do komisního prodeje je přijímáno dvěma způsoby.
1. Zboží je fyzicky (osobně nebo poštou) dopraveno do sídla firmy ATLANTIDA Publishing. Osobně tak lze učinit v pondělí až pátek, mezi 13.00 a 17.00 hodinou. V každém případě (osobně i poštou) musí být termín a obsah nabízeného zboží předem telefonicky oznámen a firmou ATLANTIDA Publishing odsouhlasen. Ke zboží se přiloží níže otištěný kupon (kopie). Zboží dodávejte vyčištěné, nejlépe v původním obalu. Zboží bude před přijetím odzkoušeno. Na žádost majitele bude zboží kdykoliv okamžitě vráceno.

2. Zboží lze nabídnout k prodeji, ale přitom si ho nadále ponechat v užívání. Nabídku zašlete na otištěném kuponu (kopii), nebo ji lze podat telefonicky. Vaše nabídka bude evidována a v případě zájemce budete vyzváni k dodání zboží. V tomto případě je nutné uvést telefonní číslo a čas, kdy jste k zastižení. Písemná komunikace není možná. V případě jakýchkoliv změn (cena, konfigurace, zboží je již prodáno - rušíte záznam) je nutno tyto skutečnosti naší firmě neprodleně oznámit.

V obou případech Vám bude vydáno identifikační číslo, pod kterým se můžete dále informovat na své zboží či hlásit změny.

Poptávka na zboží

Prodej i na splátky

V případě, že máte zájem o koupi staršího počítače či příslušenství, můžete se osobně, ale nejlépe telefonicky informovat na momentální nabídku. V případě, že zboží nebude v této době k dispozici, můžete zanechat nezávaznou objednávku s cenou, kterou jste ochotni akceptovat. V nejhorším případě můžete učinit dotaz i písemnou formou, ale tato forma není ideální vzhledem k prodlevám při doručování písemností (námi písemně nabídnuté zboží může být v době, kdy potvrzujete zájem již prodáno).
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 reklamace uznána pouze tehdy, jestliže se oznámí telefonicky firmě ATLANTIDA Publishing v den, resp. druhý po přijetí zásilky. Na pozdější reklamace nebude brán zřetel.

Jak vyplnit kupon

Na kuponu vyplňte Vaše nacionále, telefon a čas, kdy budete na telefonu k zastižení. V případě, že budete zboží fyzicky předávat ve firmě ATLANTIDA Publishing, nebo jej posílat poštou, zakroužkujte bod 1. a vypište datum. V případě, že si zboží ponecháte až do případného prodeje zakroužkuje bod 2.
Do řádek napište detailně název zboží (A1200, A1200 Magic, Blizzard 1230IV apod.), jeho stáří a požadovanou cenu. V případě, že budete prodávat sestavu (A1200+HD+Blizzard) a souhlasíte s tím, aby se jednotlivé části prodaly i samostatně, vypište do každého řádku jednu část i s cenou. V případě, že napíšete pouze kompletní cenu, bude zboží nabízeno pouze jako komplet.

Evidenční číslo: ____

AMIGA Review Bazar

Příjmení a jméno

Ulice (č.p.)

PSČ, Město

Telefon / k zastižení od/do

1 / 2 **1. Zboží předáno (posláno): . . 1997** **2. Nabídka zboží**

Název zboží	Stáří	Cena

Až vás přestane bavit

zbavte se jí...

... a pořiďte si jinou.

CAMELOT BAZAAR

- výkup za hotové - přineste nám vaše „ohrané" hry, které už vás přestaly bavit a my je od vás vykoupíme. Můžete si být jisti, že vám nabídneme opravdu výhodnou cenu.

- příjem zboží do komisního prodeje - přineste nám vaše „ohrané" hry, které už vás přestaly bavit a my je prodáme jinému hráči za ceny, které si sami zvolíte. Po 12 měsících provozu naší pražské prodejny víme, že má 93% úspěšnost prodeje. Pravděpodobnost, že se právě vaše hra prodá je úplně stejná.

- prodej počítačových her pro PC a PSX - ačkoliv u nás najdete i nejnovější hity herního trhu, nabízíme vám především „ohrané" hry od jiných hráčů. Vypadají úplně stejně jako nové, protože naši zákazníci, kteří nám svoje hry prodávají, se k nim chovají stejně jako vy. Opatrně. Když budete chtít, můžete si u nás vybrat úplnou novinku i za méně než polovinu běžné ceny.

- prodej výpočetní techniky - jsme připraveni vám nabídnout zvukovou kartu, joystick, SONY Playstation, nebo rovnou celý počítač. Naši prodejci vám vše rádi předvedou, vyberou s vámi tu nejvhodnější konfiguraci, zkrátka budou mít pro vás vždy dostatek času. Nabízíme vám dobré ceny, kvalitní servis, záruku i leasing.

Recycled Games

"ohrané" hry z druhé ruky ve vynikajícím stavu, které vám nabízíme na našich prodejnách

PC	
Tomb Raider	800 Kč
Warcraft II	1000 Kč
Red Alert CZ	800 Kč
Broken Sword CZ	800 Kč
PSX	
Tomb Raider	1400 Kč
Die Hard Trilogy	1400 Kč
NHL 97	1100 Kč
Need For Speed II	1400 Kč

(příklad cen zboží v komisním prodeji v období 7/97)

Camelot Bazaar Praha
Zlatnická 4
110 00 Praha 1
tel.: (02) 231 35 57

Camelot Bazaar Brno
OD Petrov, II. p., Masarykova třída 26-30
602 00 Brno
tel.: (05) 4221 3020-21

Hledáme prodejce pro naši brněnskou pobočku. Jestli se chcete bavjt, jestli si chcete hrát, a to všechno za peníze, volejte Michala Poláka, tel.: (0603) 464 559