CENA 49 KČ (S DISKETOU 69 KČ)

44
5/99

AMIGA REVIEW

4x EIDE buffered
Řadič pro A1200

Votice ´99
Setkání české scény

TVPaint 3.59
Nejlepší bitmapový kreslící program od firmy NewTek

MetalWEB 2.1
WYSIWYG editor webových stránek

AMIGA MAX

Santa Monica FC
Fotbalový manažer od polských sousedů

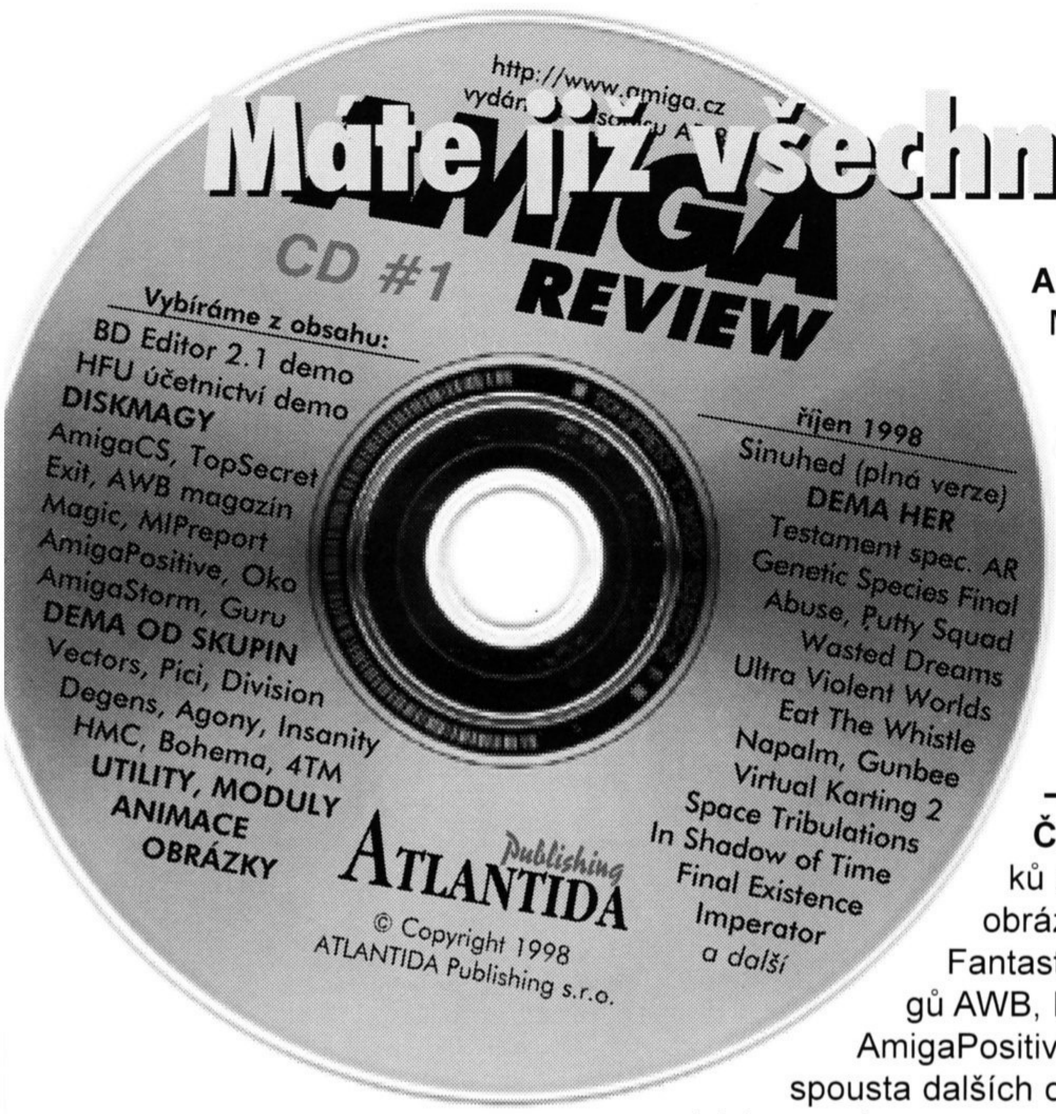
3D akce na PPC
aneb jak si nejlépe zastřílet s PPC kartou

PHOENIX FIGHTERS
Demo nové střílečky

Publishing ATLANTIDA

9 771211 146009 44

Máte již všechny čísla AMIGA Review CD?



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

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

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

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

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

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

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

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

Prodej i na splátky

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

SOFTWARE AMIGA	
HFU účet. 1.1 + jízdy Jednoduché účetnictví	**1050,- Kč**
HFU účet. 1.1+jízdy+sklad	**1470,- Kč**
HFU sklad 1.0	**735,- Kč**
BD Editor v1.0 mini	**600,- Kč**
BD Editor v2.2 Český textový editor	**1600,- Kč**
BD Manažer 2.0 Český diskový manažer	**350,- Kč**
CZ Lokalizace 3.1	**300,- Kč**

BLIZZARD	
BVision 8MB Grafická karta pro PPC, včetně CyberGraphX	**7990,- Kč**
Blizzard PPC 603e/160 MHz	
s 68LC040/25 MHz	**10890,- Kč**
s 68040/25 MHz	**11490,- Kč**
Blizzard PPC 603e+/160 MHz	
s 68040/25 MHz+SCSI	**14990,- Kč**
SIMM 16MB	**1464,- Kč**
SIMM 32MB	**3172,- Kč**
SIMM 64MB	**3904,- Kč**
* paměti pouze s kartou	

AMIGA REVIEW

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

Šéfredaktor AMIGA Review:
Tomaš Benda
benda@amiga.cz

Šéfredaktor Amiga MAX:
Josef Komárek
joe@amiga.cz

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

Obálka:
Jiří Podhorecký

Sazba:
ATLANTIDA Publishing

Tisk:
Tiskárna Moldau Press

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

Periodicita:
měsíčník

Distribuce:
Transpress, PNS a ostatní

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

Předplatné v SR:
ABOPRESS s.r.o.
Radlinského 27
811 07 BRATISLAVA
tel.: (07) 354979, 80

Cena:
49 Kč, 69 Kč s CVD

MK ČR 6824
ISSN 1211-1465

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

Publishing ATLANTIDA

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

Slovo editora

Vážení čtenáři,

uběhl další měsíc a vy držíte v rukou nové číslo AMIGA Review. Tentokrát jsme trochu netradičně věnovali daleko větší prostor článkům věnujícím se dění a událostem kolem Amigy samotné, i textům týkajícím se domácí amiga-scény. Kromě tradičního komentáře Petra Krenželoka a sekce tradičních novinek v tomto čísle naleznete první část původního a rozsáhlého rozhovoru Andreje Bunty s jedním z "otců" Amigy - Davem Hayniem.

V sekci "scéna" pak budete nepravidelně nalézat stručná představení jednotlivých skupin, jež jsou dnes na scéně aktivní, dnes je to rozhovor s Abortem. V druhé půli dubna pak proběhly různé amiga-párty, na straně 14 vám tedy přinášíme reportáž z Votického Workshocku, který se letos, soudě podle ohlasů z různých stran, příliš nevyvedl. Možnou cestou, jakou by se taková párty mohla také ubírat, naznačuje reportáž z polského R/R Meetingu, jenž se konal o týden dříve. Uvidíme. Každopádně nyní chystané květnové setkání v Malých Svatoňovicích má šance nám ukázat, zda česká Amiga-párty může dopadnout lépe.

Jednou z dalších novinek, která má v tomto čísle svou premiéru, je první díl seriálu věnujícímu se komponování hudby s pomocí naších přítelkyň a všemu, co s tím souvisí - úpravám samplů, zvukovému střihu a vlastnímu skládání. Samozřejmě pokud máte sami nějaké připomínky k náplni časopisu či náměty, jaké články nebo seriály byste rádi v AMIGA Review našli, stačí se pouze obrátit na adresu redakce. Bude-li podobných ohlasů více, budeme se je pochopitelně snažit realizovat.

Tomáš Benda
šéfredaktor

Tomáš Benda

OBSAH

INFORMACE

4 **AMIGA Review PD disk**
4 **AMIGA Review CVD**
5 **Co se děje kolem Amigy**
6 **AMIGA Review News**
co je nového ve světě Amigy
10 **Rozhovor s legendou**
první část interview s Davidem Hayniem

SCÉNA

12 **Interview s Abortem**
13 **Nový kabát TopSecretu**
nejen o novém vzhledu známého diskmagu
14 **Votice 99 (100% WorkShock)**
jak vypadala letošní Amiga-párty?
16 **R/R Meeting**
reportáž z párty u polských sousedů

HARDWARE

18 **4xEIDE buffered + SW EIDE'99**
řadič pro připojení čtyř EIDE zařízení k Amize

SOFTWARE

19 **TVPaint 3.59**
vynikající kreslící program
20 **WebColour 1.1**
21 **MetalWEB Designer 2.1**
vytvořte si sami svou WWW stránku
22 **TCalcStats 2.0**
statistická analýza v prostředí TurboCalcu
23 **FlashUpdate**
24 **Amstrad CPC**
přehled několika emulátorů počítače Amstrad
27 **XFD & XAD Package**
popis pakovacích systémů
30 **Malé, ale užitečné**
31 **Aminet 30**

WORK

32 **Skladatelem snadno a rychle #1**
první díl seriálu o práci s hudbou a zvukem
33 **Imagine 5.0 - #6**
pokračování kurzu

AMIGA MAX

34 **Herní drby**
co nového se událo na herním poli
36 **Santa Monica F.C.**
recenze fotbalového manažeru
38 **PPC doomovky aneb máme co pařit na PPC?**
přehled nejlepších PPC portů her Doom, Heretic a dalších
40 **Klasika: Lotus I, II, III**
ohlédnutí za slavnou řadou závodních her od Magnetic Fields/Gremlin

REDAKČNÍ RUBRIKA

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

AMIGA REVIEW PD DISK

YAM

Verze: 2.0p7 - Marcel Beck
Systém: 0S 3.0 a výše
Typ: freeware

V minulém čísle AR popisovaná 2.0 preview 7 verze nejlepšího e-mailového klientu pro Amigu. Oproti verzím 1.x má vylepšený vzhled, přidány další funkce. Vyžaduje MUI 3.8 a AmiTCP kompatibilní stack.

TCalcStats

Verze: 2.0 - Kohut, Bergquist
Systém: 0S 2.0 a výše
Typ: freeware

Volně šiřitelný balík ARexxových maker pro TurboCalc - celá řada popisných statistik i parametrických a neparametrických metod.

PriMan

Verze: 2.0 - B. McConnell
Systém: OS 2.x a výše
Typ: freeware

Užitečná a všestranná komodita pro správu tasků v systému. Můžete s jeho pomocí měnit prioritu běžících programů, vysílat signály přerušení (break) či pozastavení běhu programu (frozen), odstraňovat ze systému zatuhnuté tasky a okna a obrazovky, které po nich zůstaly.

MetalWEB

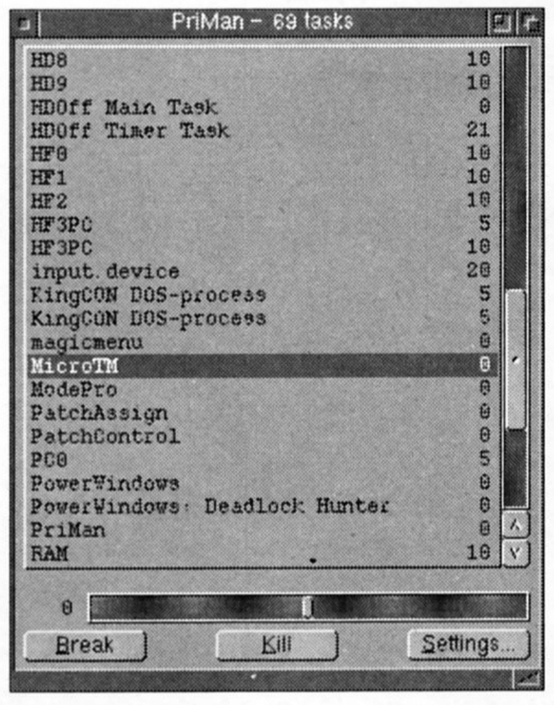
Verze: 2.1 - Multitaskers
Systém: OS 3.0 a výše
Typ: shareware

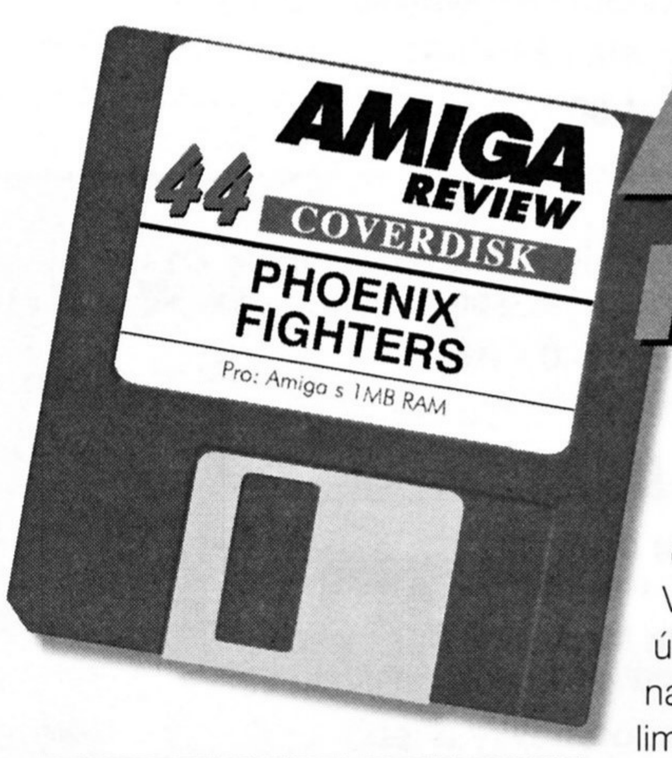
Patrně jediný WYSIWYG program pro tvorbu webu na Amize.

WebColour

Verze: 1.1 - Mark Harman
Systém: OS 3.0 a výše, PPC
Typ: shareware

Užitečná utilitka na tvorbu barvových efektů s písmem pro internetové stránky.





AMIGA REVIEW COVERDISK

PHOENIX FIGHTERS

Po freewarové střílečce Starbirds vám na dnešním coverdisku přinášíme demoverzi nové hry, kterou v blízké době vydá Alive MediaSoft. Na svědomí ji má tým Bitwise a jedná se o variaci na téma starých dobrých Turbo Raketti, které jsme kdysi ještě v Excaliburu hrávali jako diví. Phoenix Fighters však není jen obyčejná bezduchá střílečka. Ve hře budete plnit i rozmanité úkoly, jako například dostat se na určené místo ve stanoveném limitu, odblokovat zamčené brány a další. V misích na vás čekají nástrahy v podobě různých děl, magnetů, améb či bludných teleportů. Jako ve většině podobných her, i zde můžete nakupovat a prodávat různé zbraně i palubní vybavení vaší lodi.

Hra poběží na každé Amize vybavené alespoň 1 MB RAM a více se o ní dočtete v minulém čísle Amiga MAXu.

ARCD4 vychází již za měsíc!

Vážení čtenáři,
již za měsíc, spolu s jubilejním AR45, vyjde již čtvrté AMIGA Review CD. I tentokrát na něm ze zahraničního software naleznete mnoho nejrůznějších programů se zaměřením na systém, grafiku, zvuk a internet, FlashUpdate pro majitele PPC karet, nejnovější demoverze komerčních her i hry volně šiřitelné, nově pak nejnovější čísla zahraničních diskmagů. Připravujeme také další pohled na zahraniční scénu v podobě kompletní sbírky příspěvků z několika nedávno konaných parties.
Protože se před necelým měsícem jedna taková párty konala i u nás, najdete na ARCD4 i všechny příspěvky, které "soutěžily" ve Voticích. Z dalšího českého software jmenujme alespoň nová vydání diskmagů TopSecret a MIPreport, uveřejníme též opravenou verzi Bible Kralické. Chcete-li mít ARCD4 doma spolu s příštím číslem AMIGA Review, pak otočte na stranu 43 a prostudujte podmínky jeho objednání. Pokud vám chybějí starší CD, i ta jsou stále k dispozici.

Co se děje kolem Amigy

Petr Krenželok

Zatímco minulý měsíc jsme se v našem sloupku věnovali téměř výhradně platformě Amiga PowerPC a tímto vlastně produktům třetích firem, dneska se jistou dobu zdržíme u společnosti Amiga Inc. samotné.

Není to tím, že by snad dané PowerPC projekty byly zrušeny, ba právě naopak, vystvětluji si to tak, že nedostatek jakýchkoliv zpráv s PowerPC tématikou je dobrou známkou toho, že se konečně napilno pracuje. A jak také jinak. Dané firmy si jsou dobře vědomy faktu, že se musí nějak živit a hardware se špatně prodává bez software, a ten zase bez dostatečného výkonu počítače, takže právě proto přišel jednak smír Phase5 s řešením WarpUP společnosti Haage & Partner, a na druhé straně pak takový boom v oznámení nových a výkonných hardwarových produktů. Přece jenom zde bude existovat jisté překlenovací období, než světlo světa spatří Amiga NG a navíc si myslím, že i po jejím příchodu zde budou mít Classic Amigy stále ještě své místo.

Co se týče vývoje událostí u Amiga Inc., zdá se, že ani zde se pohyb věcí nezastavil. Amiga Inc. bude zřejmě na své web stránce vydávat on-line časopis Amiga Insight, v nedaleké budoucnosti bude pořádat pravidelná IRC setkání s uživateli, ve své kanceláři provozovat web-cam, takže budeme mít možnost pozorovat naše vývojáře při své práci, a v neposlední řadě se můžeme každý měsíc těšit na pravidelný komentář a shrnutí aktuálních událostí přímo prezidentem Amiga Inc., Jimmem Collasem. Je sice pravdou, že v tomto čísle žáden takový sloupek nenajdete, ale Jim má na jeho vydání celý tento měsíc, čemuž však nepřeje termín uzávěrky AR. Být vámi, nic bych si z toho nedělal, protože Jim je údajně manažer jak má být, jinak by zřejmě nedělal viceprezidenta v prodeji PC čtvrté největší firmy na světě, společnosti Gateway. Minulý měsíc Jim slíbil, že se osobně chce setkat s významnými představiteli komunity Amigistů, ať už z řad uživatelů či minulých nebo současných vývojářů kolem Amigy. A jak se zdá, dostává svým slovům, protože v jednom usenetovém příspěvku se objevila zmínka, že se Jim Collas při své plánované cestě do Evropy zastavil rovněž v Německu a hovořil zde například s DCE nebo Phase5. Věřím tomu, že naslouchal i spoustě jiných. Mě osobně by zvláště zajímalo jeho setkání s Davem Hayniem a Carlem Sassenrathem, ale přinejmenším v případě Davea k rozhovoru pravděpodobně dojde.

Jednoho večera se na IRC konferenci objevil Dr. Alan Havemose, aby tak "urovnal" jisté nesrovnalosti ohledně Amigy NG, kolující mezi uživateli. Když jsem si log přečetl, byl jsem celkem rád, že se Alan nevzdálil duchu AmigaOS tak jak jej známe dnes. I nový systém, tam kde to bude možné, bude podporovat koncepci obrazovek, pokud se rozhodne o podpoře datatypů, bude muset dojít k velkému zlepšení, pravděpodobně lepšímu objektovému přístupu, filesystém bude síťově transparentní, oproti QNX bude AmigaOS NG podporovat asynchronní messaging, Javu, svou ruku k podpoře přiloží rovněž Carl s REBOLem a změny dozná rovněž adresářová struktura. Alan má v plánu, že se celý systém nainstaluje do adresáře /AmigaOS, a žáden jiný program tam nebude nic zapisovat. Programy budou mít své komponenty umístěné ve vlastních podadresářích. Sice mu na to jeden uživatel namítnul, že je to zpátečnické a že je něco jako Windows registry s centrální evidenci daleko lepší, ale Alan si dovolil jaksi nesouhlasit. Co se týče hardware, Alan znovu upozornil, že tzv. MMC čip byl myšlen pouze jako reference na cílový výkon Amigy, reference, která stále platí, i když si podle jeho slov v dnešní době můžou u Amiga Inc. vybrat z vícero řešení. Zmínil se o tom, že sice dotahují i čipy jako RivaTNT, ale ty nepředstavují flexibilní řešení, a to tak, že jednoduše neintegrují věcí od 2D/3D přes video až po záležitosti jako NTSC/PAL a text na TV. Multiprocessing a podpora různých typů procesorů je samozřejmostí. Otázkou víceuživatelského systému se sice u Amiga Inc. zabývají, ale jak Alan prozradil, nevidí tuto vlastnost pro Amigu jako nějak zvláště požadovanou. Velký důraz údajně kladou na uživatelské rozhraní a systém interakce s uživatelem. Taky na to mají celkem vhodné lidi. To, že Amiga Inc. na post šéfa vývoje software pro grafiku, audio a video, přijala Richarda Lipese z SGI už asi víte z minulého čísla AR. Ale víte Vy, kdo je Dr. Rick LeFaivre? Že ne? Tak si držte klobouky, protože jak slíbil Jim, budete zřejmě překvapení, co že za manšaft to u Amiga Inc. sestavují.

Rick LeFaivre bude u Amiga Inc. pracovat jako šéf technického vývoje a bude zodpovědný za hlavní směry budoucího vývoje Amigy. Než se Rick přidal k Amiga Inc., pracoval jako víceprezident R&D a šéf technologického vývoje u společnosti Inprise Corporation, známé spíše jako Borland, byl víceprezidentem Advanced Technology Group v Apple Computer, víceprezidentem divize síťových systémů u Silicon Graphics, ředitelem Windows a grafických systémů u Silicon Graphics, a to není zdaleka úplný výčet všech jeho předchozích působení, jen si myslím, že je to celkem postačující. Co je důležité a ostatně jak se sám vyjádřil i Alan Havemose je fakt, že sebou Rick přináší řadu neocenitelných zkušeností a kontaktů. Doufejme že v náboru těch "správných" lidí budou u Amiga Inc. jen pokračovat.

Teď jsem si vzpomněl, jak se Alan při dotazu na možnost nové verze Amiga Basicu pro Amigy NG vyjádřil, že Microsoft už od něj neuvidí ani cent.

Nějaké novinky ohledně AmigaOS 3.5? Ale samozřejmě. Jak vyšlo postupně najevo, AmigaOS 3.5 bude používat Glow Icons, TCP/IP stackem bude zřejmě Miami, GUI bude běhat nad jádrem ClassActu, ale tady si nejsem 100% jist, standardním browserem by měla být zjednodušená verze AWebu a API pro mailer bude pocházet z dílny autora produktů Voodoo a NewYork. Nedávno byly přímo na stránce Amiga Inc. zveřejněny další drobné úpravy seznamu vlastností OS 3.5. Dojde například k aktualizaci a zlepšení WorkBenche (rozšířené API, lepší aktualizace obrazovky, pružnější reakce uživatelského rozhraní, nové funce pro ovládání klávesnice), rozšíření API a zrychlení práce knihovny ikon, aktualizaci (někdy i podstatné) některých dalších knihoven a datatypů (asl.library, 8svx.datatype, amigaguide.datatype/amigaguide.library, anim.datatype, animation.datatype, ascii.datatype, cdxl.datatype, ilbm.datatype, picture.datatype, sound.datatype, text.datatype), odstranění dalších nedostatků apod. Pro ucelený a hezky zpracovaný seznam vlastností AmigaOS 3.5 se doporučuji podívat na stránku: *http://www.amiga.com/amigaos35/index-e.html,* která je věnována speciálně OS 3.5.

Tolik Amiga Inc. Pokud se podíváme na nějaké události z jiné oblasti, zajímavý, a bohužel celkem nepříznivý mi připadal komentář Jima Drew, týkající se vydání FusionPPC pro Amigu. Ten se pro Amigu nevyvíjí ani ve volných chvílích. Plnou prioritu pro Microcode Solution totiž má emulátor iMaca pro PC. Dokud tento nebude dokončen, FusionPPC zůstane spát i nadále. Otázkou zůstává, jak dlouho to bude trvat...

Naopak Mick Tinker z Access Innovations Ltd. zřejmě svůj Boxer nakonec dokončí a to včetně řady inovací, jejichž detaily však odmítl prozradit, protože se již jednou s ohlašováním vlastností a termínu vydání spálil. Nicméně podle data ukončení předobjednávek některých společností na na Boxer motherboardu postavené Amigy, by to mohlo být někdy tento měsíc.

Tak to je od mě pro tento měsíc opravdu všechno a nashledanou v příštím AR. Keep the faith!

AMIGA NEWS REVIEW

Rovněž tento měsíc nebyl nijak skoupý na novinky kolem Amigy, a tak se můžete těšit na různá oznámení, či aktualizace nejrůznějších softwarových produktů. O nových PowerPC kartách zatím žádné další informace zveřejněny nebyly, což doufejme znamená, že všechni pilně pracují. Blíží se však nezadržitelně léto, a to by pro nás Amigisty mělo znamenat řadu nových událostí. Nepředbíhejme však, protože i tento měsíc není novínek rozhodně málo - tak si je užijte a nashledanou za měsíc.

ExiE & -pekr-

CZECH AMIGA NEWS

Krátké zprávy

Ultra Conv 4
Ultra Conv je program sloužící k vytváření efektů, konverzi animací a obrázků. Další informace naleznete na:
http://www.testseite.de/amiga/ultraconve.html

PegasePPC MPEG enkodér
MPEG audio enkodér je nyní dostupný rovněž ve verzi pro PowerPC Amigy (WarpOS) na:
http://perso.pacwan.fr/kakace/pegase

Přesun AmiSite
AmiSite, další news stránku věnovanou Amize, najdete na: *http://www.amisite.co.uk*

StrICQ mailing list
StrICQ, klon ICQ pro Amigu, se dočkal nového, oficiálnějšího mailing listu. Můžete se na něj přihlásit na: *majordomo@owlnet.net* s textem "*subscribe stricq-list*" v těle emailu

Suite101.com o Amize
Další článek o Amize na Suite101.com stránce, s názvem "Palmtop Power: The Amiga/Palm Combination" si můžete přečíst na:
http://www.suite101.com/article.cfm/amiga/19215

AmTelnet 1.27beta
Zatím poslední verzi telnetovacího programu AmTelnet si můžete stáhnout ze stránky VaporWare: *http://www.vapor.com*

Demo Space Station 3000
Digital Images konečně vypustili demo hry Space Station 3000. Tři .lha archivy najdete na: *http://www.digital-images.demon.co.uk*. Čtvrtý .lha archiv pak představuje záplatu.

Mame 0.35b1
Nejnovější verze MAME 0.35b11 (Multi Arcade Machine Emulator), je nyní k dispozci pro Amigy s procesory 060 a PPC. Najdete ji na:
http://www.triumph.no/mame

Basilisk II
Nová verze 0.5 volně šířitelného softwarového emulátoru 68K MACa BasiliskII pro BeOS, Unix a AmigaOS je nyní k dispozici na:
http://www.uni-mainz.de/~bauec002/B2Main.html

Aktualizace ScalOS
Nová verze ScalOS 1.2a, 99.9% náhrady Workbenche, je nyní k dispozici na:
http://www.aliendesign.net/files

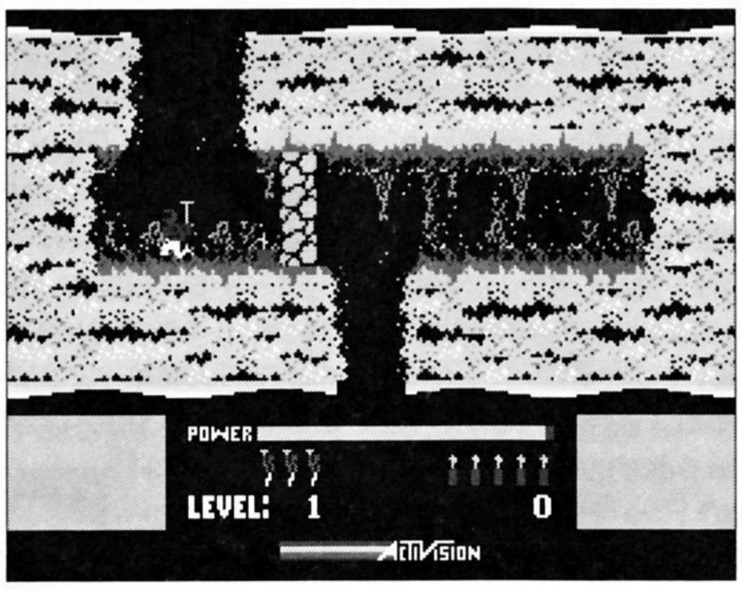
Aktualizace akDatatypů
Nové verze datatypů akPNG 44.35, akJFIF 44.35 a akTIFF 44.35 jsou k dispozici na:
http://home.t-online.de/home/Andreas_Kleinert/support.htm

PCX datatyp v43
Datatyp verze 43 pro práci s obrázky formátu PCX najdete včetně podrobných informací na:
http://www.vgr.com/v43dt

pokračování na straně 7

68K Blizzardy
Německá společnost DCE se dohodla s Phase5 na licenční produkci akceleračních karet založených na procesoru 68K, a to poté, co Phase5 zrušila jejich výrobu, protože se chce koncentrovat na trh PowerPC produktů. Majitelé zatím nerozšířených Amig se tedy můžou těšit na nové karty Blizzard 1220/4, Blizzard 1230-IV, Blizzard 1240 T/ERC,Blizzard 1260, Blizzard SCSI kit IV, Blizzard 2040, Blizzard 2060, Cyberstorm MKIII a CV64/3D s integrovaným scandoublerem.

fMSX Amiga v2.2 beta1
fMSX, Amiga MSX emulátor, nyní ve verzi 2.2 najdete na: *http://www.xs4all.nl/~roderick/fmsx/download.html*
Stránka obsahuje rovněž popis vlastností této nové veřejné betaverze, k jejímuž provozu však budete potřebovat verzi oficiální, kterou najdete na tetéž stránce.

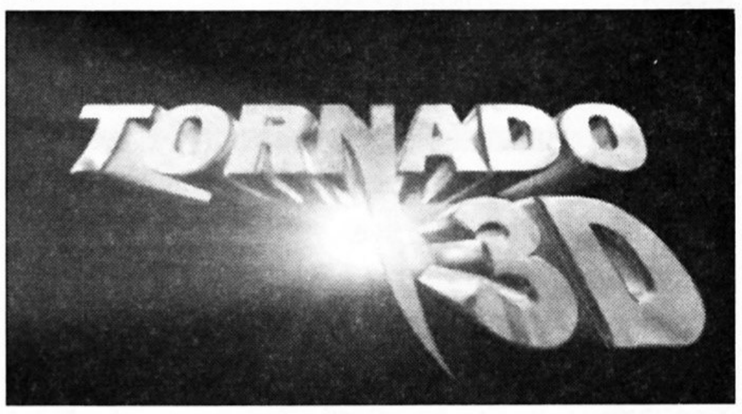


S fMSX můžeme zavzpomínat na mnoho báječných klasických her, jako třeba H.E.R.O. od Activision

aMozillaX IRC konference
Pokud máte zájem si přečíst záznam IRC konference, týkající se vývoje Mozilla (Netscape) browseru pro Amigu, navštivte stránku na: *http://www.realdreams.cz/amiga/local/24_4amozilla.html*, stručný výčet vlastností aMozillaX najdete na: *http://www.realdreams.cz/amiga/local/24_4amozillaf.html*

Hra The Prophet vydána
Alive Mediasoft konečně vydali The Prophet, RPG hru ve stylu Dungeon Master. Hra je dostupná ve verzích na disketách i CD. Více informací o dané hře najdete na:
http://www.innotts.co.uk/alive-mediasoft/Development.html#Prophet

Tornado3D v2.0 SE
Tato speciální verze renderovacího programu obsahuje vše co potřebujete k vytváření 3D grafiky a animace za přiměřenou cenu, s možností dalšího upgrade na plnou verzi produktu a s podporou PowerPC a podporu grafických karet Cyber a BlizzardVision/PPC. Podrobnější informace najdete na:
http://www.haage-partner.com/t3dse_e.htm

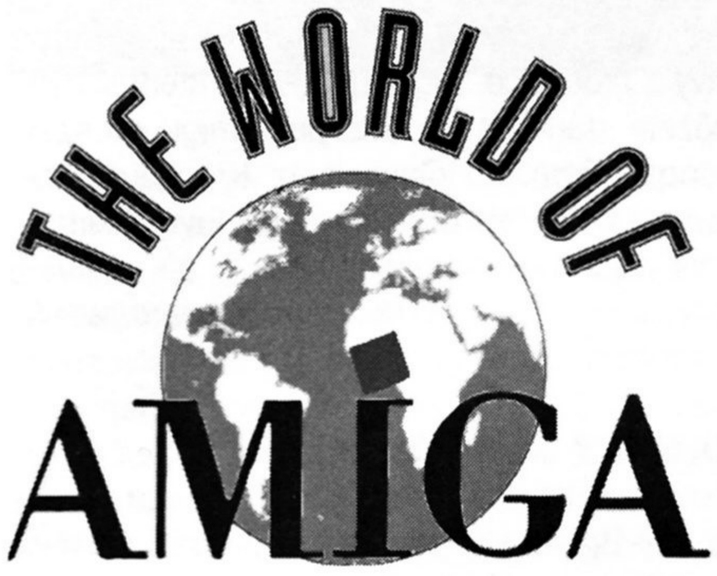


AsimCDFS 3.10
Poslední verze toho programu nyní zvládne vypálit vaše CD ve formátu Joliet. Pokud patříte mezi registrované uživatele AsimCDFS a vlastníte registrašní číslo, můžete si archiv nové verze stáhnout na:
http://www.asimware.com/support/downloads.shtml#asimcdfs

WarpUP 4
Po intenzivních přípravách a finálním testování, byla konečně vydána nová verze systému pro AmigaOS, dnes snad všem známá pod názvem WarpUP nebo WarpOS. Text popisující nové vlastnosti WarpUp naleznete na: http://www.haage-partner.com/wu-v4-e.htm, zatímco archivy programu a dalších nástrojů na:
http://www.haage-partner.com/wu_sup_e.htm

World of Amiga 99

Známá a v Anglii zřejmě největší výstava kolem Amigy se letos bude konat ve dnech 24. - 25. července, jako již tradičně v Londýně. Podrobnější informace o výstavě, od níž se očekává přínos nových oznámení Amiga Inc. či vydání některých produktů (AmigaOS 3.5, aMozilla), najdete na:
http://www.realdreams.cz/amiga/local/22_4amiga99.html, oficiální stránku výstavy pak na: *http://www.worldofamiga.com*



Portrait ála PaintShop Pro?

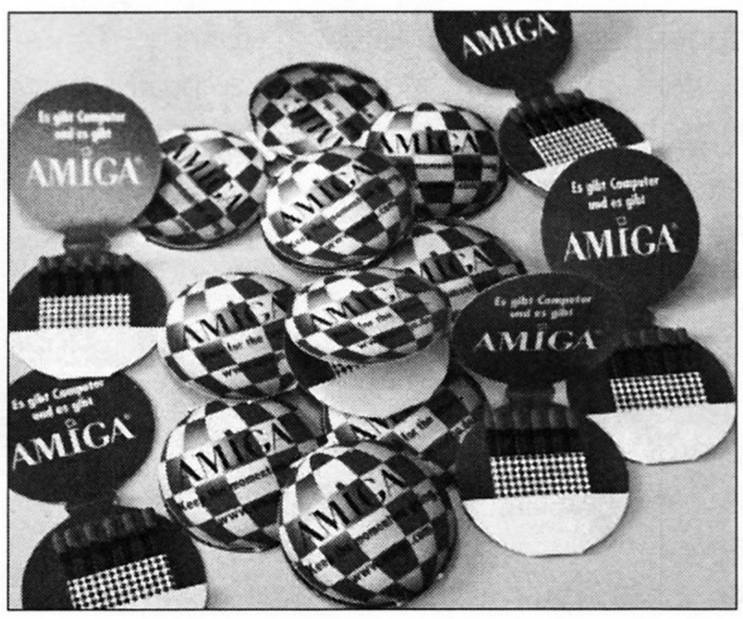
Portrait je název kreslícího programu, který byl před jistým časem uploadován na Aminet. Autor tohoto programu se v současné době pohlíží po talentovaných programátorech, kteří by mu rádi pomohli ve více oblastech, protože přepsal od základu jádro celého programu a nyní už zbývá pouze nabalovat různé funkce. Hlavní myšlenou je vytvořit něco mezi PaintShop Pro, Personal Paintem, Photogenicsem a ImageFX. Pokud máte zájem se dovědět více informací, máte tak možnost učinit na:
http://www.realdreams.cz/amiga/local/22_4portrait.html

Nový MP3 enkodér

Ncode je název nového programu pro vytváření souborů dnes již známého a velmi rozšířeného formátu MP3. Jedná se o freeware program, podporující MS-Stereo, známé možná jako joint-stereo. Program rovněž umožňuje definovat MP3-TagID. K dispozici jsou verze pro PowerUP, WarpUP a 68K a Vy je najdete na:
http://studserver.uni-dortmund.de/~su0583/

Amiga a zápalky?

Německá jednotka společnosti Amiga si krátí krátkou chvíli vymýšlením různých prezentačních drobností jako jsou například nový plakát nebo kuriózně zápalky ve tvaru červenobílého boing ballu. Můžete si je prohlédnout na:
http://www.amiga.com/diary/1999/990419-e.html

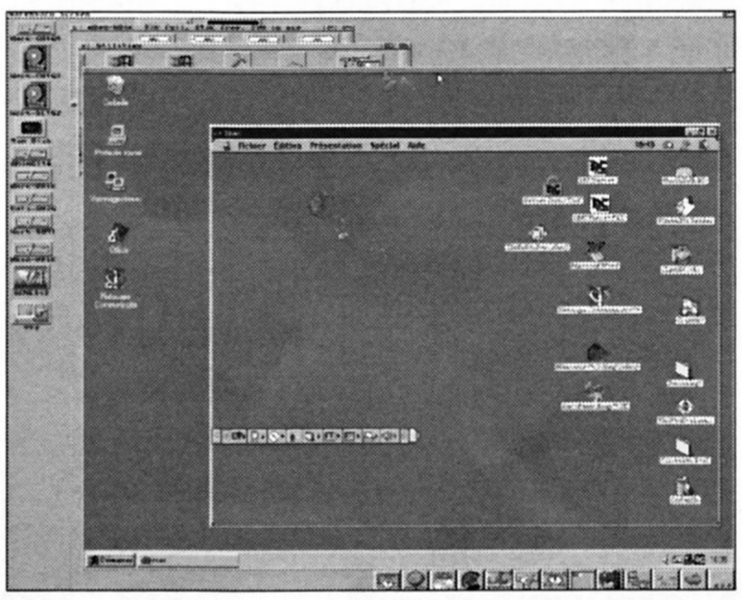


Opera ano či ne?

Nad browserem Opera ve verzi pro Amigu zatím bohužel dopadá nepřízeň osudu. Podle posledních informací sice probíhají jednání s jedním vývojovým týmem z Německa, ale autoři browseru si nejsou jisti, zdali z důvodu konkurence na poli browserů na Amize a celkem nefunkčního trhu Amigy, má smysl i nadále uvažovat o znovuoživení prací pro Amiga verzi.

Aktualizace VVA

Virtual Network Computing Viewer pro Amigu doznal další aktualizace, a to na verzi 0.9.1, již si můžete stáhnout na:
http://perso.cybercable.fr/dspach/subamiga/vva-vnc/vva-vnc.html



EatTheWhistle a aktualizace

EatTheWhistle, hra s tématikou fotbalu z dílny Hurricane Studios, je dostupná ve verzích classic, chunky a PowerPC a její poslední aktualizaci najdete na:
http://members.tripod.com/~GabrieleGreco/etw.html

Amiga Radio News

Amiga Radio Network je jakési rádio vysílání o Amize, vedené Casey Halversonem z UGN (User Group Network). Webovou stránku a další informace najdete na:
http://ugn.amiga.org/arn

Mailing listy Nordic Global

Všechny mailing listy firmy Nordic Global, známé především svým produktem Miami, jsou nyní zálohovány a veřejně přístupné skrze webové stránky, včetně možnosti vyhledávání. Více informací najdete na:
http://www.nordicglobal.com/ml.html

Voyager novinky

Oliwer Wagner sepsal narychlo zkráceně seznam nových vlastností browseru Voyager 3. Nebudou chybět věci jako podpora JavaScript 1.2, DOM (Dynamic HTML), CCS1 apod. Více se však dočtete na:
http://www.realdreams.cz/amiga/local/16_4voyager.html

Poslední novinky od Amiga Inc.

Na #amiga IRC kanálu se objevil Darreck Liesle (Amiga Inc.) a prozradil několik zajímavých skutečností:
Amiga Insight je název nového on-line Amiga časopisu, jež by se měl brzy objevit na stránkách Amiga Inc.
V budoucnu plánuje Amiga Inc. měsíční setkání s uživateli skrze IRC konference Skrze

Krátké zprávy

LHA 2.1

Novou verzi známého archiveru LHA najdete na: *http://lha.warped.com/*

Foundation update

Aktualizaci strategie Foundation 1.24c naleznete na:
http://www.sneech.freeserve.co.uk/FoundSupport.html#latest

Aktualizace Win UAE 0.8.8

Nová aktualizace emulátoru Win UAE 0.8.8, označená jako Release 3, odstraňuje několik drobných chyb a najdete ji na:
http://www.codepoet.com/UAE/mirrors.htm

Přesun stránky AmigaUniverse

Stránky časopisu AmigaUniverse se přesunuly na: *http://www.amigauniverse.co.uk*

Odpovědi Jimma Collase

Několik odpovědí Jimma Collase, nového prezidenta Amiga Inc. najdete na:
http://www.realdreams.cz/amiga/local/11_4collas.html

Amiga Corner

Amiga Corner je novým koutkem pro milovníky her. Najdete zde různé herní novinky, ale také recenze a mnoho tzv. screenshotů z celé řady her. Stačí navšívit stránku:
http://user.tninet.se/~ltb744a

Wasted Dreams dokončena

Hra Wasted Dreams z dílny Digital Dreams Entertainment je dokončena, a tak se snad brzy můžeme těšit na její oficiální vydání.
http://www.dd-ent.com

Settlers 2 nebudou

Blue Byte, autoři známé hry Settlers 2 odmítli s německými Titan Computers podepsat dohodu o možném portu této hry na Amigu.

Zdrojové kódy Eucalyptu

Díky nedostatku volného času se Isengard Developments rozhodli vypustit zdrojové kódy emaileru Eucalyptus, a zájemci si je můžou stáhnout na:
http://linux.tc3net.com/gandalf

Operation: CounterStrike

Nová stránka Operation: CounterStrike, první komerční záležitosti firmy Blue Black Solution se zrodila na:
http://www.thesnakepit.demon.co.uk

RA Player

RAPlayer verze 1.3, přehrávač RA a RA2 formátů, ve verzích pro procesory 040, 060 a PPC najdete na:
http://csc.smsu.edu/~strauser/RA.html

PPC ixemul

Nové verze ixemul.elf V0.58 and ixemul.library V47.4 pro systém PowerUp najdete na:
http://www.ph-cip.uni-koeln.de/~jakob

pokračování na straně 8

Krátké zprávy

JoyRide
3D automobilová hru pro AGA Amigy, podobná hře Test Drive 2 společnosti Accolade, nyní dostala název JoyRide. Novou stránku k této hře, včetně demoverze najdete na:
http://www.nettaxi.com/citizens/milang

MoonBases vydá Alien Mediasoft
Společnost Alien Mediasoft získala práva na vydání hry MoonBases, pocházející z dílny HomeGrown software.
http://www.eclipse.co.uk/homegrown

WarpGate
WarpGate, stránky věnované WarpOS a shromažďující informace o programech, využívajících tento systém, mají nyní svou vlastní doménu a naleznete je na: *http://www.w-9.de*

TurboPrint 7.04
Poslední aktualizaci tiskového programu TurboPrint naleznete na:
http://www.irseesoft.com/tp704_e.lha
Tato verze odstraňuje mnoho chyb a přidává ovladače pro tiskárny HP 880 a 895.

Aktualizace Starbirds
Majitelé BlizzardPPC karet si můžou stáhnout aktualizaci hry Starbirds na:
http://www.haage-partner.de/starbirds

Amiga a Psion
Beta verze AmigaNCP 2.0, programu sloužícího ke spojení Amigy s Psionem, nyní podporuje i Psion Series 5 a najdete jej na:
http://www.vapor.com/products/?prod=ncp

Miami Deluxe
Miami Deluxe 0.9h, beta verzi TCP/IP balíku pro náročné uživatele, je k dispozici pro registrované uživatele, kteří ji najdou na:
http://www.nordicglobal.com/swdl.html#Miami Deluxe

Linux Apus - průvodce instalací
Hledáte návod, jak rychle na vaše PPC Amigy nainstalovat Linux Apus (Red Hat)? Pak se podívejte na:
http://www.geocities.com/Vienna/6344/linux-inste.html

Y2K a Amiga
Z tzv. problematiky roku 2000 se stal fenomén, kterým dneska žije celý svět IT. Došlo i na Amiga a vy si můžete přečíst aktualizaci materiálu týkajícího se Amigy v souvislosti a Y2K na:
http://www.amiga.com/diary/developers/y2k.html

Amiga a NASA
Rozhovor s Halem Greenleem, dlouholetým pracovníkem NASA si můžete přečíst na:
http://amiga.eden.it/interviste/green/HalInterview-eng.html
Jak je vidět, mají Amigy v NASA stále své pevné místo.

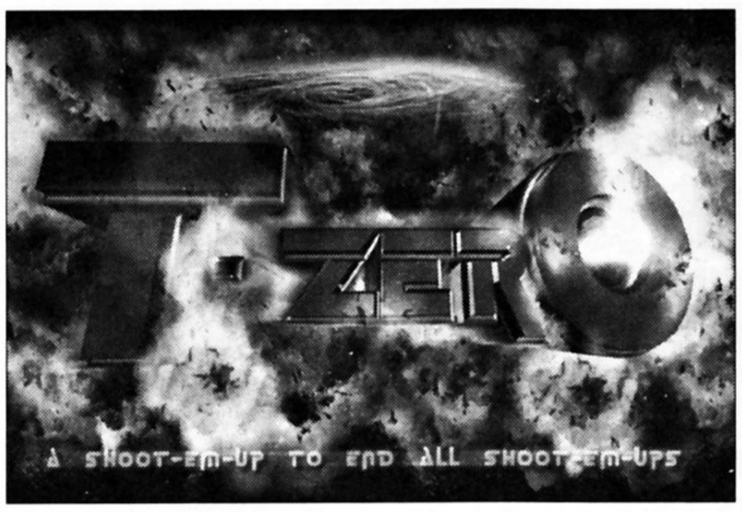
pokračování na straně 9

web-cam kameru, umístěnou v kanceláři Amiga Inc., budete moct sledovat práci osádky naší mateřské společnosti.
Darreck Liesle i Jeff Schindler rovněž přesouvají své působiště do San Diega.
Nový look & feel pěti nových budoucích inkarnací Amigy NG byl dán do vínku společnosti Pentagram Inc. Tyto designerské výtvory budou k vidění na nejrůznějších výstavách Amigy konané po celém světě.
http://www.pentagram.com

Cross ppc-egcs k dispozici
Egcs Linux/x86 -> PPC cross kompilátor, binární soubory kompilované pro x86-gnulibc1(libc5) obsahují: Paladin C knihovny, PowerUP inkludy, libmoto pro rychlé matematické operace a zájemci o výše uvedené najdou vše na:
http://www.helsinki.fi/~jxsaarin/egcs

Reportáž z Commonwealth Games 1998
Amiga Inc. sponzorovala výstavu Commonwealth Games 1998, konanou v Maljsii. Tuto pozdní ale přece jenom reportáž z výše uvedené události si můžete přečíst na:
http://www.amiga.com/diary/1999/990414-e.html

Stránka T-zer0
Společnost ClickBoom otevřela separátní stránku T-zer0, takže na ní mají přístup i uživatelé mimo portál. Stránku věnovanou této shut-em-up hře najdete na:
http://www.clickboom.com/t0/index.html



Aktualizace Smart File Systému
Nová verze SFS nese číslo 1.61 a najdete ji na: *http://www.xs4all.nl/~hjohn/SFS161.lha*, více informací k aktuální verzi pak u nás na: *http://www.realdreams.cz/amiga/local/14_4sfs.html*

Gilbert Goodmate screenshoty
Prelusion Inc. zveřejnili nové screenshoty jejich nadcházející adventury Gilbert Goodmate. Tato hra se vyvíjí a bude vydána na PC. Port pro Amigu bude následovat krátce poté, nebo pokud to bude možné, současně s vydáním PC verze. Snímky z nové hry najdete na:
http://www.prelusion.se/preview.htm

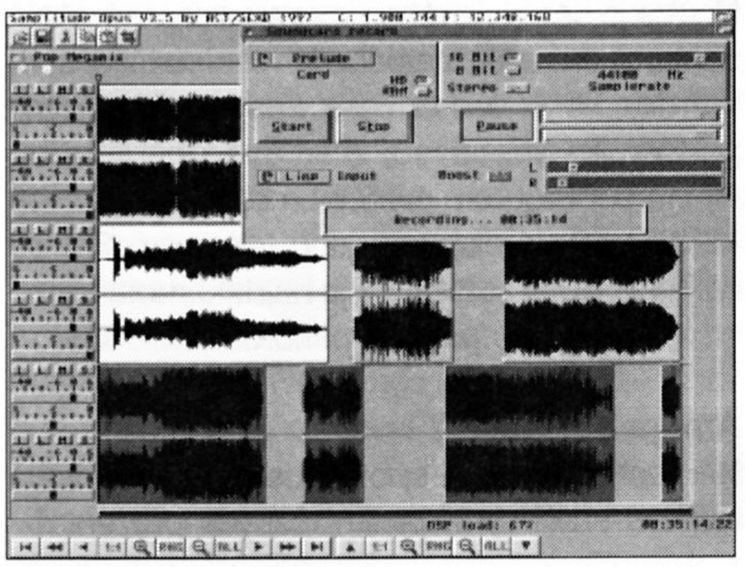
Alien Boxer
Společnost Antigravity přijímá objednávky na svůj Alien Boxer systém a počítá s termínem vydání systému na 15. května. Odpovědi na často kladené dotazy (FAQ) ohledně nového systému najdete na:
http://antigravity.com/cgi-local/shop.pl/page=boxerfaq.html/SID=8867387124

Vlastnosti DryICE
Vlastnosti nového browseru DryICE budou následující: HTML 4.0, CSS, JavaScript 1.3, podpora XML, možná REBOLu, browser nebude vyžadovat MUI ani ClassAct a bude pracovat nad protokolem HTTP 1.1. Tento browser nebude postaven nad kódem Mozilly, jedná se o "čistý" amigovský kód. Stránku DryICE najdete na:
http://www.scifi1.demon.co.uk/dryice

Jikes
Jikes je název pro Open source kompilátor Javy z produkce "Big Blue" (IBM), který si nyní můžete stáhnout ve verzi pro Amigu od společnosti RamJam Consulting, k jejímuž provozu však budete potřebovat knihovnu ixemul. Další podrobnosti najdete na:
http://www.ramjam.u-net.com/software/jikes/index.html

10, 9, 8, 7 .... a vítězem je ...
Stotisícím návštěvníkem Czech Amiga News se stal Bjarke Vangsgaard. Motivující na této skutečnosti je fakt, že Petro Tyschtschenko poskytl Czech Amiga News zajímavou cenu pro výherce - počítač Amiga A1200. Kdo bude dvěstětisícím návštěvníkem?

ACT - co dál?
Albrecht Computer Technik, autoři harddisk-recordingového programu Samplitude a zvukové karty Prelude, občas kontroverzní svými prohlášeními, známí také svou dřívější kritikou Amiga Inc., se ptají všech uživatelů - co dál? Pokud tedy máte představu, jaký hardwarový doplňek byste rádi ve své Amize viděli, podívejte se na jejich stránku. Zatím poslední hlasování se týká USB, končí 20. května a více informací najdete na:
http://act-net.com/news.html



Playable TV/NBA99
První informace přicházející z výstavy NAB99 hovoří o úspěchu jednotek Playable TV, jež se povedlo úspěšně prodat i některým velkým společnostem, jako je např. Disney. Tento systém je založen na Amize a produktech firmy NewTek Toaster a Flyer a vlastním softwarovém řešení, které skýtá moderní možnosti pro uživatele pracující s editací videa, a je vhodné pro velké obrazovky stadiónů. Více informací najdete na:
http://www.newtekniques.com/NAB99/

Dayota - Java pro Amigu
Nordic Global oznámili zahájení práci na adaptaci Java 2 platformy pro Amigu, s názvem Dayota. První veřejná beta verze by měla

být dostupná někdy v létě tohoto roku. Více informací najdete na:
http://www.nordicglobal.com

WildFire 7\PPC a MovieShop
WildFire Movieshop Operator je těsně před svým vydáním. Pokud budete mít tedy zájem si osvojit jisté techniky vytváření efektů, odkaz na více informací naleznete na:
http://www.amiga-news.de/archiv/txtwildfire.html

Miami SSL 2.0
Nordic Global vydali Miami SSL 2.0, jež přidává podporu SSL verze 3 a TLS verze 1 a měla by fungovat s většinou SGC web serverů. Více se dozvíte na:
http://www.nordicglobal.com

Nejlepší z Gremlinů
Společnost Islona Entertainment oznámila, že získala práva na vydání nejlepších výtvorů legendárních herních autorů Gremlin. Více o daném CD si můžete přečíst na:
http://www.islona.co.uk/islona/gremlin.html

PowerStation Image FX
Nova Design oznámili vydání balíků modulů s názvem PowerStation, které by měly využívat možností procesorů PowerPC. Více se dozvíte na:
http://www.cucug.org/amiga/amiga-news/1999/990502-nova.html

Nové vlastnosti OS 3.5
Stránka AmigaOS 3.5 se dočkala další aktualizace v podobě úpravy a rozšíření seznamu vlastností tohoto operačního systému. Konkrétní informace naleznete na:
http://www.amiga.com/amigaos35/index-e.html, v sekci *"features"*.

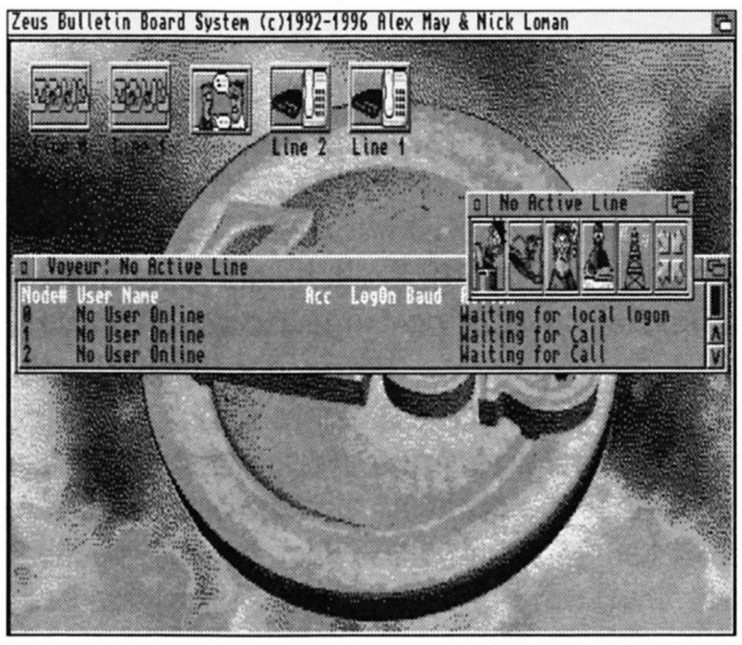
ScreensOS IRC log
Záznamy IRC konference s autory ScreensOS, nového operačního systému pro PowerPC Amigy, postaveného nad WarpUP kernelem, najdete na:
http://www.amigauniverse.co.uk/news/may/03-1.html

AmigaAMP 2.5 service pack 2
AmigaAMP 2.5 service pack 2 je nyní k dispozici na: *http://amigaamp.amiga-software.com/download.html*
Tato verze by měla odstranit chybu způsobující zamrzání AHI.

Rage Of Mages pro Amigu
Sanios Software zahájili práci na Rage of Mages, realtimové strategii, licencované od Monolith Production Inc. Hra poběží na AGA i grafickými kartami vybavených amigách a předpokládaný datum vydání je stanoven na prosinec 1999. Další informace o této hře najdete na:
http://www.rageofmages.com/home.asp

Multiprocesorový systém
Impulse je projekt multiprocesorového systému, postaveného na bázi procesorů Motorola ColdFire (z velké části 68K kompatibilní). Jedná se o projekt společností IAT Manufacturing and Alternate Approach, o kterém se více dočtete na:
http://www.freeyellow.com/members7/iatmanufacturing/impulsemain.html

Zeus Development
Zeus Development, autoři Zeus Bulletin Board Systému (Zeus BBS), byli prodáni novému managementu pro lepší zabezpečení vývoje budoucích produktů. Další informace najdete na:
http://www.amiga.org/news/1999/0430-zeus.shtml



Dr. Alan Havemose na IRC
Dr. Alan Havemose, šéf softwarového vývoje Amiga Inc. se objevil na IRC kanále #amiga, aby tak s amigisty pohovořil o budoucím operačním systému Amigy NG. Záznam rozhovoru v textové podobě naleznete na:
http://www.black-sun.co.uk/allan.txt

akDatatypy a SView/PPC pod WarpOS
Podle posledních testů je zřejmé, že akDatatypy a SuperView/PPC Andrease Kleinerta nyní fungují pod WarpOS, powerPC řešením společnosti Haage & Partner, které bylo Amiga Inc. uznáno za PPC standard pro AmigaOS 3.x. Pod WarpOS tyto programy pracují díky emulaci knihovny ppc.library Franka Wielleho, kterou naleznete na:
http://devnull.owl.de/~frank

Shogo pro Amigu
Hyperion s potěšením oznamují, že v úzké spolupráci se Stuartem Walkerem z Digital Images, práva od společnosti Monolith k portování hry Shogo na Amigu. Tato hra je na platformě PC hodnocena poměrně dobře. Shogo je 3D střílečka, namíchaná ve stylu anime/manga a využívá LithTech (tm) engine, vyvinutý společností Monolith.
http://www.shogo-mad.com

AmigaOS a AmigaFever spojují síly
Dva relativně nové časopisy věnované Amize a vycházející v Německu, se rozhodly spojit své síly nad jedním titulem - AmigaOS. Více informací o časopise, možnosti objednání apod. naleznete na:
http://www.amigaos.de/start.htm

ADescentPPC WarpUP/Warp3D
Známou hru Descent v přepisu pro PowerPC Amigy, tentokráte ve verzích pro WarpOS, a to s a bez podpory standardu Warp3D, naleznete díky Petru Annussovi někde na Aminetu.
http://ftp.uni-paderborn.de/aminet/change.html

Krátké zprávy

MPEG2 modul pro Picasso IV?
Pokud máte zájem o MPEG2 modul pro grafické karty PicassoIV, můžete svým hlasem přispět k možnosti produkce daného modulu. Svůj hlas můžete přidat na:
http://www.rit.edu/~wwt5491/mpeg_survey.html

ArtEffect
Haage & Partner vydali další tři jazykové katalogy k programu ArtEffect. Jedná se o český, francouzský a dánský jazyk. Tyto katalogy najdete na:
http://www.haage-partner.com/ae_sup_e.htm

Alive goes CD
Společnost Alive Mediasoft se po úspěchu hry The Prophet rozhodla zainvestovat investovat, výsledkem čehož je rozhodnutí, že všechny budoucí tituly z jejich dílny budou vydány pouze na CD.

Galerie Photogenicsu
Paul Nolan na své stránce založil Galerii výtvorů PhotoGenicsu. Na bezesporu zajímavé obrázky se můžete podívat na:
http://www.paulnolan.com

ACSYS znovu ve vývoji
Hra se názvem ACSYS je znovu ve vývoji. Jedná se o hru ve stylu Turrican a další informace včetně hezkých screenshotů najdete na:
http://www.rz.tu-ilmenau.de/~sobotta/acsys1.html

500 PPC Amig pro RC5
V současné době se na dešifrování v rámci iniciativy RC5 podílí již 500 PPC kartami vybavených Amig. Přidejte i vy svůj výkon. Informace naleznete na:
http://distributed.amiga.org

Interview s týmem Beyond
Rozhovor s týmem stojícím za hrou Beyond, nesoucí se v duchu Frontiera a Wing Commandera, si můžete přečíst na:
http://www.amigaextreme.com/interviews/beyond/1.html

RealAudio pro Amigu
AmigaRA, www stránka, která hostí petici za portování RealPlayeru pro Amigu, oslavila jeden rok své činnosti. Informace o historii a budoucnosti si můžete přečíst na:
http://www.horus.ch/AmigaRA

AMP - Amiga Movie Player PPC
K dispozici je nová verze MPEG Movie Playeru AMP 1.02 pro uživatele PowerPC Amig, kterým ke štěstí stačí základní AGA konfigurace. U této nové verze došlo ke zvýšení rychlosti přehrávání následujícím způsobem:
- 6/32 bit módy - 37.2 fps oproti 25.0 fps ve 32bitech
- 8 bit černobílý mód s použitím CGX - 50.8 fps oproti 45.4 fps

Tuto novou verzi naleznete na:
http://www.amidog.com/amp

Rozhovor s legendou

Zlaté časy Amigy I.

ANDREJ BUNTA

„A billion to nothing is just about three;
a strange kind of genuis, that Mehdi Ali."

Práve ste si prečítali úryvok textu z piesne The Chicken-Lips Blues, ktorú zložil Mike Rivers na rozlúčkovej Death Bed Vigil party. V roku 1991, keď sa Mehdi Ali dostal na čelo manažmentu, bol Commodore prosperujúcou firmou oceňovanou na 1 miliardu dolárov. Po troch rokoch, v apríli 1994, Commodore skrachoval.

Vyrastal v mestečku Colts Neck, štát New Jersey. O počítače sa zaujíma od roku 1973, keď mal takmer 12 rokov. Nemal vlastný počítač, ale BASIC sa naučil za týždeň. Vyštudoval Carnegie-Mellon University v Pittsburghu v obore Matematika/Informatika, ale študoval i kognatívnu psychológiu. Ovláda štyridsať programovacích jazykov, ale navrhuje počítače. Rád fotografuje a pracuje s drevom; má rád vodné športy a trénoval Aikido. Počúva rock a pije Pilsner Urquell. Dave Haynie.

Dave, povedal by si nám, ako si začínal, čo bolo tvoje prvé zamestnanie?

Keď som skončil školu, začal som pracovať v General Electric vo Philadelphii. Mal som pár ponúk, ktoré ma nezaujali a bol som na pohovore i na niekoľkých ďalších miestach (Microsoft, IBM). V GE to vyzeralo dosť lákavo, vábili vás rozprávkami, že budete pracovať na projekte Space Shuttle. To miesto bolo v skutočnosti otrasné. Bolo jasné, že pracovali na vývoji nukleárnych zbraní.

Hneď, ako som sa rozhodol odísť z GE, poslal som životopis „hľadačovi mozgov" a o dva dni neskôr som dostal odpoveď, aby som ešte v ten deň prišiel na pohovor. Mal som na sebe oblečenie „protestu proti GE" (biele rifle a doma vyrobená, čierna košeľa - všetky decká, ktoré prijali spolu so mnou, sa postupne menili na nevýrazných unavených mužov, tak typických pre GE).

Tak som šiel na ten pohovor. Nakoniec som sa ocitol vo vestibule budovy rozprávajúc sa s človekom, ktorý vyzeral ako John Lennon. Hovoril som aj s členom správnej rady Commodoru, a potom zase s tým človekom z vestibulu, ktorý, ako sa nakoniec ukázalo, bol Bill Herd, hlavný inžinier pracujúci na projekte „TED" v Commodore. V pondelok som navštívil Commodore, na mieste som dostal ponuku a ďalší pondelok som nastúpil. Netušil som, aký dobrý krok to nakoniec bol. Dokonca mi dali mierne vyšší plat ako v GE.

Na čom si pracoval a aké boli tvoje reakcie, keď si prvýkrát počul o Amige?

V čase, keď sa k nám dostali prvé zmienky o Amige a o záujme Commodoru o ňu, som pracoval na Commodore 128. Zdala sa byť naozaj úžasná. Prvú sme dostali do West Chesteru v období „Zorro" (rok 1984, revízia A1000 so „Zorro" základnou doskou v čiernej kovovej krabici; West Chester bolo centrum výskumu a vývoja Commodoru - pozn. aut.), ale nemohli sme sa k nej ani priblížiť.

Prvýkrát som si ju dobre prezrel na CES v januári 1985 v Las Vegas. Pracovali sme na Vianoce i na Nový rok, aby sme 25 počítačov C128 dostali do takého stavu, že vyzerali byť pripravené na odoslanie. Hlavným problémom bol čip 8563, čo bol 80 riadkový zobrazovací čip zdedený z projektu „Terminál pre C900". Jednoducho nebol dobre zosynchronizovaný so zbernicou C128. C900 bola lacná pracovná stanica s procesorom Z8000 (16-bitový procesor, omnoho lepší ako x86) navrhnutá tak, aby na nej bežal Coherent, klon UNIXu. S rozlíšením v megapixeloch a v tej dobe Commodorom vyvíjaným blitterom stanica C900 mierila skôr na Sun ako na IBM.

Na konci výstavy sme sa (my všetci z Commodoru) museli zúčastniť prezentácie vo veľkom hotelovom apartmáne, kde nám ukázali A1000. OS ešte nebol hotový, ale predvádzali „hard-coded" demá Fields, Boing! a Robocity; boli ohromujúce - predtým ešte nikto nikdy nevidel niečo také na osobnom počítači. Posadali sme si dokola, pili sme pivo a presviedčali sme Dava Needla a niekoľkých ďalších ľudí od Amigy, z ktorých som vtedy ešte nikoho nepoznal, aby Amigu otvorili.

Ako to vtedy vyzeralo v Commodore?

Jack Tramiel chcel odísť a založiť si alebo kúpiť svoju vlastnú počítačovú spoločnosť, takže si zaumienil opustiť Commodore v najväčšom možnom chaose. Mnoho ľudí hovorí o Jackovi zlé veci a ako manažér bol naozaj ťažký prípad, ale počítače chápal ako svoje povolanie. Myslím si, že toto bol kľúč k jeho úspechu - manažérov (alebo aspoň väčšinu z nich), ktorí po ňom nasledovali, nezaujímalo či predávajú počítače, farebnú vodu alebo elastické sťahovačky z lykry, kým zarábali veľké prachy. Jack taktiež počúval inžinierov a dobre vedel, kto pozná odpovede a kto nie, a teda koho sa oplatí počúvať. Málokto z ďalších manažérov počúval niekoho iného okrem svojho ega.

Mimochodom, hovorí sa, že Commodore v tom čase pracoval na vývoji supertajného počítača s MC68000. Je to pravda?

Na jeseň 1983 sa rozhodne hovorilo o utajenom projekte 68000 zriadenom na neurčitom, odľahlom mieste. Potom, ako Jack v januári odstúpil, to nikto viac nespomínal. Keď Jack oznámil, že prevzal Atari, väčšina ľudí, ktorí mohli pracovať na projekte 68k, sa zjavila tam, v Atari. A predstavte si naše prekvapenie, keď Atari ST debutovalo a vyzeralo ako zlá imitácia architektúry C900.

Stretával si sa vtedy s ľuďmi ako Jay Miner, Carl Sassenrath, -RJ-Mical, Dale Luck alebo David Morse?

Počas tých rokov som spoznal Dala Lucka a RJ Micala, i keď žili na opačnom pobreží, a teda sme sa nikdy nemohli často stretávať. Boli to tí najlepší a najzábavnejší ľudia v branži. Jay bol skvelý chlap. Stretol som sa s ním niekoľkokrát, ale najviac času som s ním strávil na DevCone v Paríži v roku 1990, kde sme svetu predstavili A3000. Viackrát som s ním večeral. Naozaj zaujímavý človek. Takže, keď ľudia ako Jay, RJ, Dale alebo Jim Mackraz mohli povedať niečo dobré o mašinách, ktoré som navrhoval, bola to naozaj odmena.

S Carlom a s mnohými ostatnými sme sa poznali veľmi dobre podľa mena a prípadne cez email, takže to bolo trochu zvláštne, keď ste prvýkrát stretli osobu, s ktorou ste si rok či dva dopisovali.

Bola to sranda pracovať v Commodore? Prečo?

Bola to sranda pre množstvo dôvodov. Prevládali kamarátske vzťahy - boli sme priatelia a spolupracovníci. V halách sme bojovali s detskými pištolkami, v labákoch hrala rocková hudba, v piatok sme mávali dlhé obedy, v lepších obdobiach nás manažéri zásobovali pivom a pizzou, aby sme boli šťastní a pracovali dlho do noci. Udialo sa množstvo príhod, niektoré z nich sú zaznamenané vo filme „The Deathbed Vigil and other tales of digital angst", ktorý som natočil.

Najlepšie z toho všetkého asi bolo, že neexistovali nejaké obmedzenia. Neexistovalo žiadne čakanie na Microsoft, kým nastolí nejaký choromyseľný štandard. To je dôvod, prečo Amiga je skôr „umením" ako výsledkom skupinového návrhu, ako je to bežné u moderných počítačov.

Pracovali tam fanatický nikdy nespiaci šialenci, ktorí pracovali dňom i nocou bez jedla, s očami červenými od neustáleho sedenia pred monitorom?

Áno, tak to tam naozaj vyzeralo. Boli tam ľudia, ktorí pracovali prakticky 24 hodín denne, 7 dní v týždni. Niektorí prichádzali o šiestej ráno, niektorí o šiestej večer. Nanešťastie to vyzerá tak, že DNA vytvorila moje telo i myseľ, a tie vyžadujú spánok. Pracoval som na tom a dnes zhruba každých 24 hodín potrebujem 3 až 4 hodiny spánku. V minulosti som pravidelne pracoval aspoň jednu noc v týždni, po celé tie roky. Práve kvôli takýmto dôvodom som si nechával pod stolom spací vak.

Práca na Amige bola pre mňa často všetkým. Ak som doma (keď už všetci ostatní spali) práve nepracoval, tak som na Amige programoval alebo písal články alebo odpovedal na emaily a prispieval do diskusných skupín.

Ako sa rodili tie najlepšie a najbláznivejšie myšlienky a nápady?

Bill Herd a ja sme mali vo zvyku brať si papiere z práce do Marga-

rita's (mexická reštaurácia), rozložiť ich po stole a pokračovať v práci pri jednom alebo dvoch krčahoch dobrého piva. Raz sme tam spolu s Gregom na servítkach navrhli A4091 (SCSI radič pre A4000 - pozn. aut.).

Kreativita často prichádza tak, ako by to nikto nečakal. Pracovali sme na A3000, prišli nové Buster čipy, a všetko fungovalo, len Bridge karta nie. Henri Rubin spanikáril a hneď na druhý deň požiadal o lietadlo plné Nemcov, aby nám prišli pomôcť. Trápil som sa s tým celý deň, ale musel som odísť k zubárovi. Nemci prileteli, ponúkli sa, že sa na to pozrú, tak som odišiel.

V rýchlosti približne 130 km/h som sa rútil dolu diaľnicou 322 v mojom starom červenom Fiere, rádio hučalo, cítil som sa perfektne, čo sa všetkého týka (pod Henriho tlakom, chronicky unavený, v krvi nebezpečne nízka úroveň kofeínu a alkoholu), a zrazu som to mal: absolútne presne som vedel, kde je problém.

Keď som sa vrátil, žiadni Nemci v dohľade. Vybral som Bridge kartu, urobil malú zmenu a vrátil som ju späť. A čo sa nestalo, tadá, už to fungovalo. Spustil som teda test Bridge karty a išiel som domov. Podľa všetkého, keď sa vrátili (odišli sa najesť a ubytovať), boli ohúrený. Na druhý deň bola sranda, každému som musel vysvetlovať, v čom bol problém, atď.

Tvoje najšťastnejšie obdobie v Commodore?

Asi neskoré osemdesiate a začiatok deväťdesiatych rokov. Vtedy som si mohol byť istý, že máme skutočnú skupinu pracujúcu na Amige 3000 a budúcnosť sa zdala byť aspoň na rok po dokončení A3000 skutočne žiarivá vďaka mašinám A1000+ a A3000+ založených na Pandora (AA) čipsete, ktoré mali byť následne nahradené AAA mašinami. Samozrejme, Mehdi Ali to všetko zničil, ale bola to pekná chvíľa, kým trvala.

Bol manažment v rokoch 1991-1993, ktorý viedol Mehdi Ali a Bill Sydnes, naozaj taký hrozný?

Ako som raz povedal, tí ľudia neboli schopní ovládať počítač a už vôbec nie riadiť počítačovú spoločnosť. Vlastne, oni sa absolútne nehodili na akýkoľvek druh podnikania. Sydnes bol úplne a dokonale nekompetentný. On sa ani nesnažil pochopiť, čo je to Amiga - bol to chlap odchovaný na PC (v IBM podľa všetkého viedol projekt PCjr, čo bol jeden z mála totálnych neúspechov IBM). Keď sa dostal na čelo vývojového oddelenia, zrušil všetky nádejné projekty, zámerne zastavil vývoj všetkých pripravovaných produktov a v podstate robil také neuveriteľné veci, a teraz VÔBEC nepreháňam, keď vyhlásim, že moja mačka Boggins by vývoj viedla lepšie.

Naozaj zrušili všetky vývojové projekty predošlého manažmentu?

Absolútne. Na jar roku 1991 sme mali vo vývoji dva projekty, ktoré mali skončiť ako reálne produkty pripravené do výroby v apríli 1992. Jedným bola moja Amiga 3000+, prvý AA systém. Druhým bola Amiga 1000+, ktorá by znamenala koniec A3000. Toto bola úpne nová, nenákladná architektúra na základe procesorov 68020/68030, ktorú navrhol Joe Augenbraun. Myšlienkou bolo pripraviť 25Mhz systém s AA, SIMM slotmi pre Fast RAM a IDE harddiskom v cene asi 800 dolárov, čo by v '92 bola úplne bomba. Keď v lete 1991 Sydnes prevzal vývoj, projekt A1000+ bol úplne zrušený a A3000+ bola degradovaná na „AA vývojovú platformu".

Ďalším príkladom je A500 verzus A600. Predtým ako prišiel Sydnes, George Robbins pracoval na naozaj lacnej Amige, ktorú nazval A300. Nepoznám detaily, ale bola veľká asi ako C64 a viem, že George pracoval na nejakom super lacnom internom genlocku. Keď prišiel Sydnes, A300 zmutovala na A600, ktorá stála o 75 dolárov viac, pričom podľa väčšiny ľudí ponúkala menej ako A500.

Už to bolo dosť zlé, ale Sydnes a Ali zrušili aj A500. Ak sa dobre pamätám, po prvýkrát v histórii Commodoru sa stalo, že výroba produktu, ktorý sa stále úspešne predával (500 tisíc počítačov za rok), bola zastavená. Počet predaných Amíg rýchlo klesal. AA mašiny prišli neskoro, a to len preto, že ich uvedenie bolo zámerne zdržané. Ale to nestačilo. Ali a Sydnes neverili v AA, a tak neobjednali dostatočné množstvo súčiastok. Preto v najdôležitejšom období, na vianoce roku 1992, bolo množstvo Amíg A600, ktoré nikto nechcel a málo A1200, čo boli v skutočnosti dobré počítače. Ak sa dali zohnať.

Toto bola príčina, ktorá vrhla Commodore do ekonomického víru, z ktorého už nebolo návratu. Tak vznikli 350 miliónové straty, a preto v roku 1993 nezostali žiadne peniaze na iné produkty, čo spoločnosť v roku 1994 položilo.

Keď nastúpil Lew Eggebrecht, mnou podporované projekty za vlády Sydnesa (AAA prototyp, A4091, DSP karta, architektúra Acutiator) sa stali oficiálnymi. Ale Eggebrecht nebol vodca, nemal žiadnu víziu, nevedel bojovať. Hádam, že to bol jeden z tých pôvodných ľudí od IBM-PC, čo podľa všetkého bolo dôvodom vysokého platu a rešpektu, ktorého sa mu dostávalo medzi blbmi ako Ali, ale nie medzi tými, ktorí skutočne trávili čas navrhovaním architektúr počítačov, takže ste nevedeli, či sa máte smiať alebo dolámať tomu človekovi všetky kosti za to, že nás 15 rokov preklínali takým biednym a očividne zle pozliepaným hackom ako pôvodné PC. Odbočil som...

Bolo ešte možné zvrátiť beh udalostí po Aliho a Sydnesovom „manažmente", a tak zabrániť krachu Commodoru?

Ako sa hovorí, nebolo to nič také, čo by sa nedalo zvládnuť použitím stroja času a účinnej pušky. Ale vážne, dosť o tom pochybujem. Jednoducho už nezostali žiadne peniaze na výrobu nových produktov, tým menej na ich vývoj. Napríklad, niekoľkí Gregovi ľudia navrhli nový 68040/68060 modul. S týmto modulom by Amiga 4000 bola na 25Mhz takmer dvakrát rýchlejšia, pričom bolo možné osadiť '040 na 40Mhz alebo '060 na 66Mhz. Ale čo bolo úplne najlepšie, vďaka zákazníckym hradlovým poliam by tento modul bol veľmi lacný.

Čo boli podľa teba tie najdôležitejšie momenty, ktoré neskôr prispeli ku krachu Commodoru?

Technológia žije z investícií. Vývoj čipov je nákladnejší ako vývoj systémovej architektúry, systém je drahší ako software a software tiež nie je zadarmo. Ešte pred Alim a Sydnesom Commodore nereinvestoval svoje zisky (bolo to úplne šialené, keď Ali mal väčší plat ako šéfovia firiem IBM, Compaq, DEC alebo Apple) a na trhu neexpandoval.

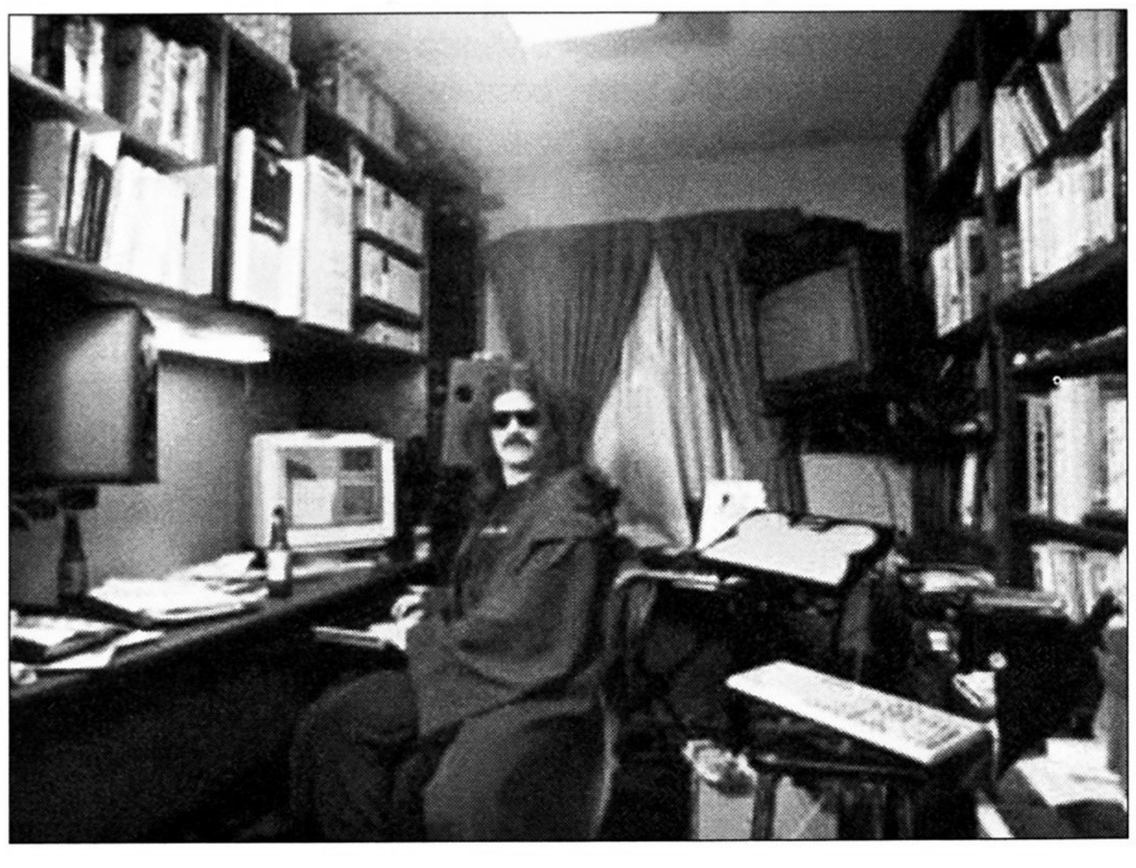
Kto bol/je podľa teba väčší diabol - Ali alebo Gates?

Pre celý priemysel? Očividne Gates spôsobil viac škody. Na druhej strane, čo sa týka morálky, Ali bol určite väčší „diabol". Gates môže mať ego veľké ako štát Washington, ale bledne v porovnaní s Aliho egom. Obávam sa, že Gates je ako Tramiel - vie ako predávať veci a vie, kedy ma počúvať ostatných. Ali sa správal tak, ako keby počúvať niekoho iného bolo prejavom slabosti. Obklopil sa idiotmi, ktorí hovorili iba „áno", čo je najkratšia cesta do pekla.

Mimochodom, Carl má na Aliho jednoznačne iný názor (pozri AR č. 30 - pozn. aut.). Zaujímavý kontrast. Myslíš si, že má takýto názor preto, že z Commodoru odišiel veľmi skoro (v roku 1985), a neskôr pre Commodore pracoval iba externe (na zmluvu), takže nepoznal podmienky, ktoré tam vládli?

Presne. Veľmi, veľmi zriedka sa ukázal vo West Chesteri. Ako zmluvný partner bol mimo, nevidel, ako Ali nakazil celú spoločnosť. Hej, ja som si to tiež všimol až vtedy, keď prišiel robiť bordel do vývojového oddelenia.

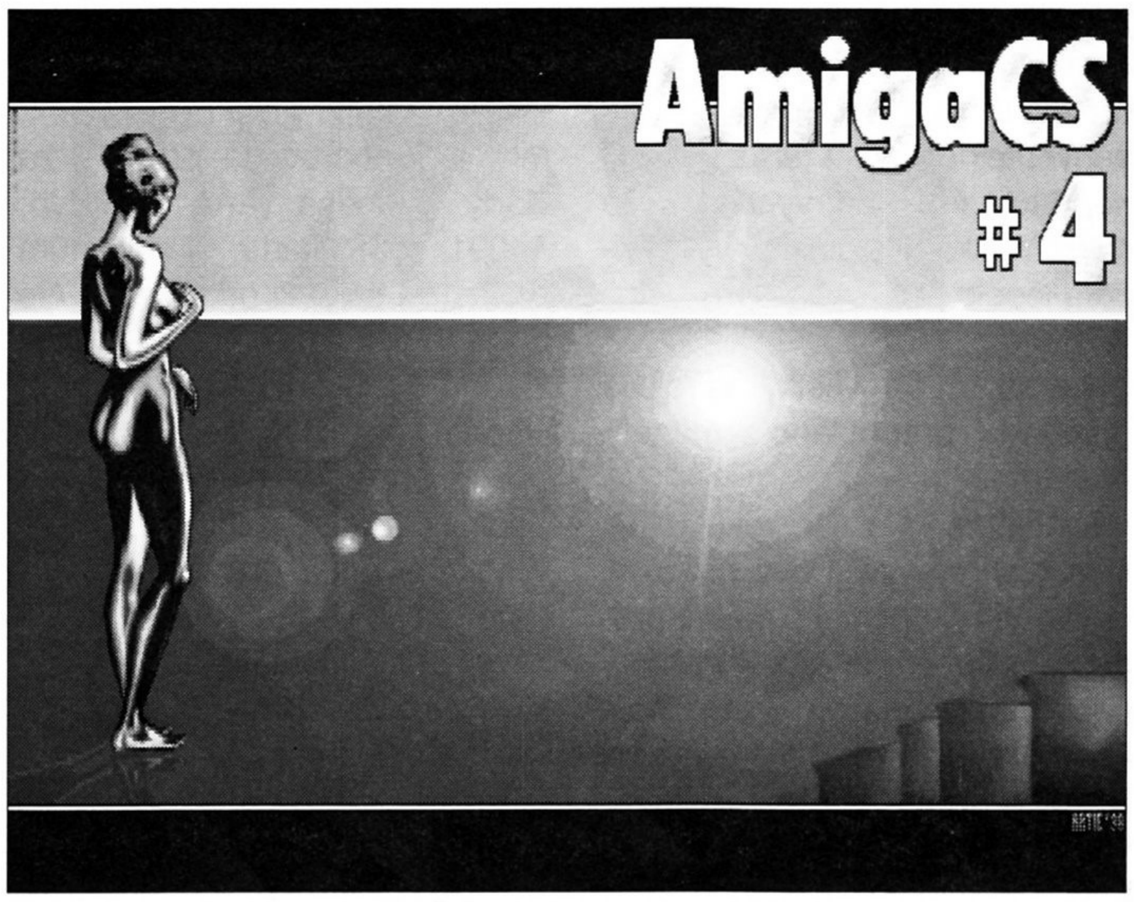
(Pokračovanie v budúcom čísle.)



Interview s Abortem

Tomáš Benda

V tomto nepravidelném seriálu se vám budeme snažit přiblížit domácí scénu formou rozhovorů s jednotlivými skupinami působícími na scéně, či s jejich zástupci. Jak už tomu často v životě bývá, jako kritérium pořadí představování skupin jsme zvolili abecedu. Jejím prvním písmenem je "A", takže je na řadě ABORT. Rozhovor jsem s nimi vedl v jejich domácím "útočišti" - v Chaloupce.



Našel jsem tam, a povídal si, s následujícími "Aborťáky":
Shaman - Jaroslav Pokorný (code C/ASM), JR - Jaromír Rozmara (gfx), lusk - Lukáš Skála (code C), Wolf - Marek Hron (music). Dalším a posledním členem Abortu, který však tentokrát do Chaloupky nedorazil, je Schizzy - Petr Skála (code C/E/ARexx).

TB (Tomáš Benda): Kdy Abort vznikl?

JR: Někdy mezi prvním a druhým číslem AmigaCS, což znamená březen 1998.

TB: Až tak nedávno? Měl jsem pocit, že již první číslo AmigaCS bylo vydáno pod hlavičkou Abortu...

Shaman: Kdepak. Abort vznikl až díky AmigaCS. Myšlenka AmigaCS je odvozena z IRC kanálu #amigacs, na kterém se v druhé polovině roku 1997 skupina lidí dohodla, že vznikne nový diskmag a budou do něj přispívat právě amigisté z #amigacs. Původní engine měl vytvořit Alien, já jsem měl dělat pouze obarvovač textu. Nakonec situace uzrála tak, že náš kodér totálně vybouchnul, a proto jsem musel udělat nejen obarvovač a vlastní prohlížeč, ale nakonec i naplnit obsah. Zhruba v té době jsem se poznal s JRem a YA (Schizzyho a luska jsem znal již z dřívějška) a společně jsme naplnili první číslo v té době ještě neexistujícího diskmagu. První číslo tím vším bylo negativně poznamenané a teprve to druhé byla zcela naše práce, co se designu týče.

TB: Kde se ve vás vlastně vzala ta síla vydávat zřejmě nejkvalitnější diskmag na současné domácí scéně, zejména když ho vytváříte zcela zdarma?

Shaman: Nesmírně nás povzbudil nečekaně kladný ohlas na první 'testovací' číslo. Bez takové podpory a spousty nových přispěvatelů by další ACSka nikdy nevznikla. Všem těmto lidem patří dík!

lusk: Sílu jsme také čerpali na našich pravidelných sezeních v Chaloupce :-)

JR: Další naší motivací bylo, že jsme nebyli spokojeni se stavem scény a také jsme chtěli navázat na tradici kvality a profesionality, kterou zde vyznačili sceneři dřívějších dob.

TB: Máte některé konkrétní na mysli?

JR: Dodnes oceňujeme práci skupin Vectors, Pici, HMC, Division, Agony a podobných. Možná se v dnešní době jejich výtvory zdají zastaralé, ale přesto bychom bez nich nevznikli ani my *(Abort - pozn. red.).*

TB: Co ještě má Abort na svém triku kromě AmigaCS?

JR: Je to demoprodukce, připravujeme již druhé krátké intro, přispíváme grafikou a hudbou do compo soutěží...

TB: Čeho všeho jste zatím dosáhli?

Shaman: Asi nejdůležitější jsou čtyři čísla AmigaCS a naše první demo, které vzniklo ve spolupráci se skupinou Insanity. Bylo však šito neuvěřitelně horkou jehlou, příště se toho již budeme vyvarovat.

TB: Jak se Abort cítí na české scéně?

Shaman: Přestože jsme nová skupina, pocítili jsme sympatie a přátelství. Ale na druhé straně i nepochopitelnou nenávist.

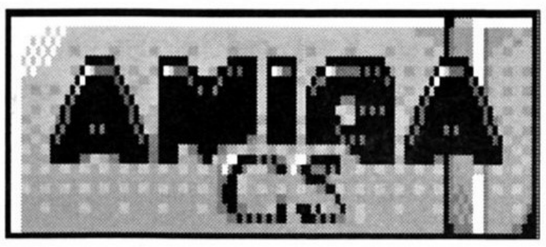
TB: Od koho?

JR: Nebudeme konkrétní, myslíme si, že je to všeobecně známo.

TB: Co vám na domácí scéně vadí nejvíc?

Wolf: Mizející kvalita, nepřátelství, záměna slov, soutěživost a konkurence, absence etiky...

TB: Jak byste tedy krátce definovali amiga-scénu?



JR: Jako úzký okruh velmi zainteresovaných lidí a větší okruh cizopasníků.

TB: Jaké máte plány do nejbližší budoucnosti?

Schizzy: Samozřejmě AmigaCS#005 - no release date yet.

JR: Ve skutečnosti je Abort v období, kdy mezi členy vládne spíš skepse. Chybí motivace...

Wolf: Plánujeme takovou malou vnitřní "očistu", ale vše se bude projednávat na naší interní párty v květnu. Zatím panuje v Abortu nechuť pokračovat v té cestě, kterou jsme se vydali.

TB: Spolupracujete i s jinými skupinami domácí či případně světové scény?

JR: Toho času žádné konkrétní plány koprodukce.

TB: Mohli byste čtenářům AR přiblížit obsah a smysl některých ústeckých setkání částí domácí scény? (AHI, CONNECTION...)

Abort: Ne :-))

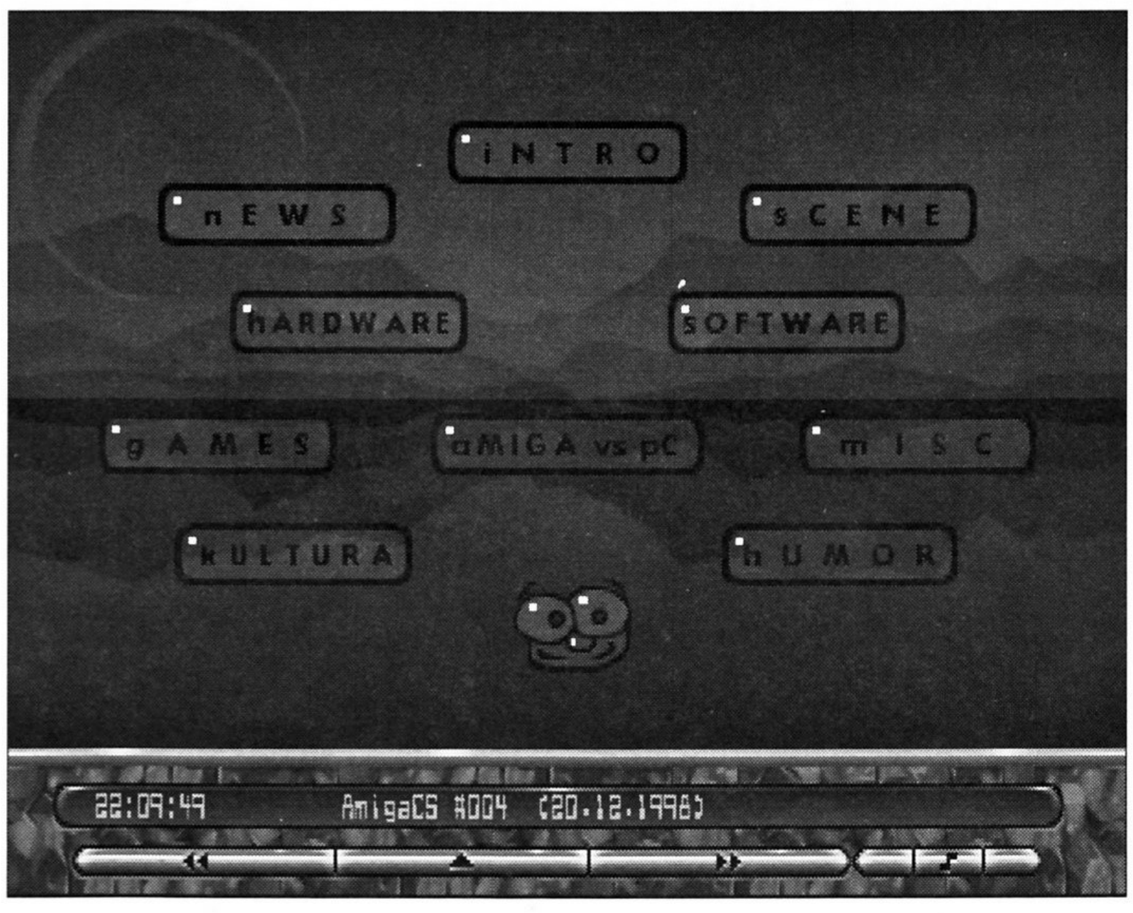
TB: ...takže kde vás může kdokoliv pravidelně najít?

lusk: Pravidelně již nikde. Ze sobot v Chaloupce se stal nudný stereotyp, teď bude vše jinak! Virtuálně nás najdete na naší nové společné WWW stránce:
http://terezka.ujep.cz/~abort

TB: A obligátní otázka na závěr: vzkázali byste něco čtenářům AR?

Abort: Vyhoďte Amču a kupte si PSX! ;)

TB: Díky za rozhovor.



Nový kabát TopSecretu

JAN KRAJÍČEK

Odpověď na otázku "Co je to Top Secret?" zná snad většina amigistů. Už jednou v AMIGA Review vyšel článek o diskmagu se jménem Top Secret, ale protože se v poslední době u jeho tvůrců udály velké změny, které se projevily i v samotném magu, nebylo by na škodu o něm poreferovat znovu.

Co je nového?

Tak abychom to snad vzali od počátku. V AMIGA Review číslo 36 jsem napsal, že hlavním tvůrcem Top Secretu je Láhve. Od té doby se k němu připojilo pár lidí, z nichž někteří s ním spolupracují dodnes (Dizzy), zatímco jiní dlouho nevydrželi (Gargamel, Hologram), čímž vznikla skupina Horizontal Lamerz. Samozřejmě se neobjevovaly články pouze členů Horizontal Lamerz, prostor dostal každý, kdo měl chuť a něco napsal. Časem se engine magu sice měnil, ale pouze v drobnostech jako je využívání ARrexu.

Velké změny přišly, až ve chvíli kdy se k Horizontal Lamerz připojili Bolda a E.N.I.F.., se kterými je sestava HLA následující (v abecedním pořadí): Amigo, Bolda, Brooch, Dizzy, E.N.I.F., Jave, Láhve a PM. Oba dva ex-členové Amiga Positive Teamu - který tímto přestal existovat, stejně tak jako jejich HTML-mag Amiga Positive - se na vlastní popud přesunuli do HLA. Tímto příchodem došlo k posílení coderů v řadách Horizontal Lamerz, což se projevilo na vzhledu Top Secretu a vzniká TOP SECRET - NEW GENERATION.

Jak vypadá číslo 15?

Po nakliknutí ikonky, která je až na nápis NEW! pod klosetem, úplně stejná jako ty předešlé, se spustí Top Secret v novém balení. Tohoto nového balení si můžete všimnout od čísla 15, které se mi podařilo spustit až po nakopírování fontů z adresáře Top Secretu do svého systémového adresáře Fonts. Tento problém se u šestnáctky už nevyskytuje. Mimochodem, na Amiga párty III. ve Voticích by mělo být představeno číslo 17. Úvodní introscreen od Broocha je sice hezký, ale na to jsem nebyl zase tolik zvědav, takže jsem ho kvapem odkliknul, a vrhnul jsem se na těžké jádro (hardcore).

Číslo 15 se nese v duchu veselých, skotačivých barev, které se mi moc nezamlouvají. V této nelibosti nejsem sám, jak se lze dočíst v dopisárně šestnáctého čísla, kam Artie/eMB napsal a teď cituji: *"....paleta... Vypadá jak smíchané barvy ze staré ruské televize"*, konec citace. Ale to je pouze taková drobnost. Tyto

barvy jsou použity u nadpisů rozházených po obrazovce, které zastupují jednotlivé rubriky. Rubriky jsou tu klasické, zaběhnuté: Kultura, Srandy kopec, Co se děje?, a některé jsou zcela nové: Hry, Hardware. Co se týče obsahu, je to takový střed, možná lehce podprůměrné kvality typické pro Top-Secret.

Na pravé straně obrazovky je asi jednu pětinu široký pruh, kde jsou umístěny ovládací prvky. Jako originální nápad se mi jeví monitor, umístěný v pravém horním rohu obrazovky, na kterém jsou zobrazovány krátké zprávičky, což je například uvítání, či kdo vytvořil toto číslo. Láhve by chtěl tento monitor ještě trochu vylepšit blikajícím kurzorem, ale vše záleží na coderech.

Nyní postupme dále: uprostřed tohoto pruhu jsou dvě šipky pro posun v textu a mezi nimi je kosočtverec, po jehož stisknutí následuje návrat do menu o stupínek výše. Ten, kdo by chtěl použít pro posun textu klávesnici, samozřejmě může. Úplně dole v pravém rohu screenu jsou tři tlačítka na ovládání hudebního doprovodu. Zleva to je čtvereček pro ticho, čárka s trojúhelníčkem pro hudbu a otazníček pro změnu modulu. To by sice bylo hezké, ale muselo by vše fungovat, tak jak má. Při dvojnásobném nakliknutí otazníčku se mi vše kousalo a kousalo. Tvůrci o tom vědí a vše opravili, takže u šestnáctky mi to ani jednou nespadlo. Zato jsem zjistil, že pokud zvolím nový modul nemůžu ho stiskem čtverečku hned vypnout. Pro vypnutí jsem musel chvíli počkat a až pak vše fungovalo tak jak mělo. Když už mluvím o hudbě nesmím se nezmínit o autorovi jednoho modulu, jímž je Laxical ze Scoopexu. Ten ho sice nenapsal speciálně pro Top Secret, ale věnování modulu pro použití v magu je také úspěch.

Na první pohled je na patnáctce vidět nevychytanost enginu, který je cítit novorozeneckou krví a trpí dětskými nemocemi.

Jak vypadá číslo 16?

U čísla 16 se hlavní menu skládá z dvanácti chlívečků s názvem rubriky, srovnaných do skupin po třech, po třech, po dvou a po čtyřech, podle jejich tematiky (pravděpodobně). Po najetí kursorem myši na nějaký chlíveček se nám rozsvíti, takže víme jestli vůbec někam ukazujeme a kam se po kliknutí dostaneme. Při rychlém pohybu myší někdy zůstanou svítit i chlívečky, na které už neukazujeme. Tato chyba ale nemá vliv na funkčnost magu.

Na pravé straně obrazovky je opět okrasný pruh barvy, který tam bude nejspíše vždy, protentokrát hnědých odstínů (což by mohlo býti dřevo) s logem Horizontal Lamerz a šipkami pro pohyb v textu. Tyto šipky se oproti dřívějšku po nakliknutí promáčknou, takže mám jistotu, že jsem myšáka (je to určitě samec, protože myš nemůže mít ani koule, ani kuličku) přidusil dostatečně. To se mi vcelku hodí, protože mám myšáka nemocného, což znamená špatně reagujícího na vnější podněty (mačkání, tlačení a někdy i bušení). Na rozdíl od patnáctky jsou zde slabší pruhy lemující obraz ze zhora i ze zdola. Kolem těchto dřevěných latí je obtočen řetěz. Sice nevím určitě jestli to jsou latě, ale společně s okrasným pruhem vkusně dotvářejí atmosféru.

Prvotní dojem z úvodního screenu je v totmo čísle pro změnu tmavý, což nezmění ani dva barevné cliparty. Nutno podotknout, že tento dojem mne neopustil po celou dobu mého seznamování se s Top Secretem, ale na tmavých barvách není nic špatného, rozhodně lepší než cirkusácké barvy z patnáctky.

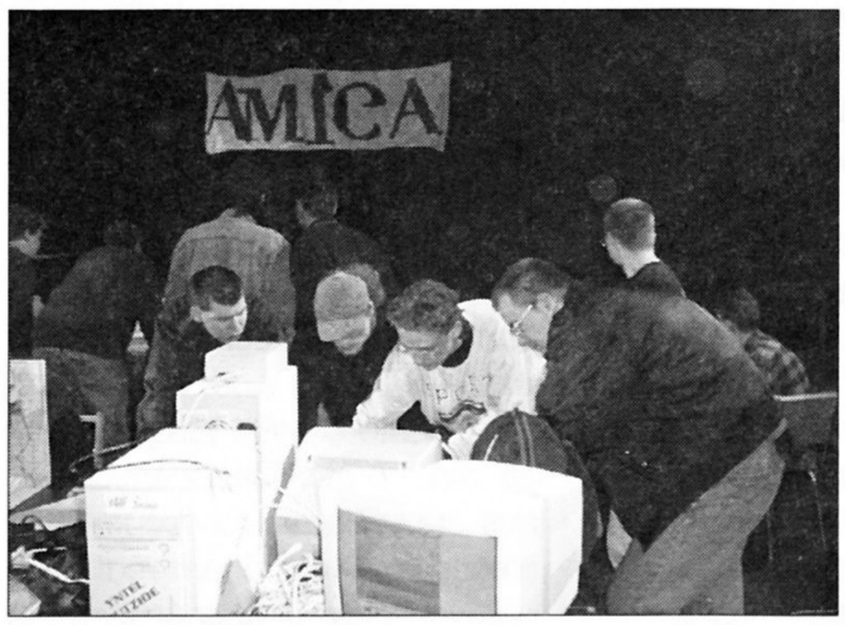
Shrnutí

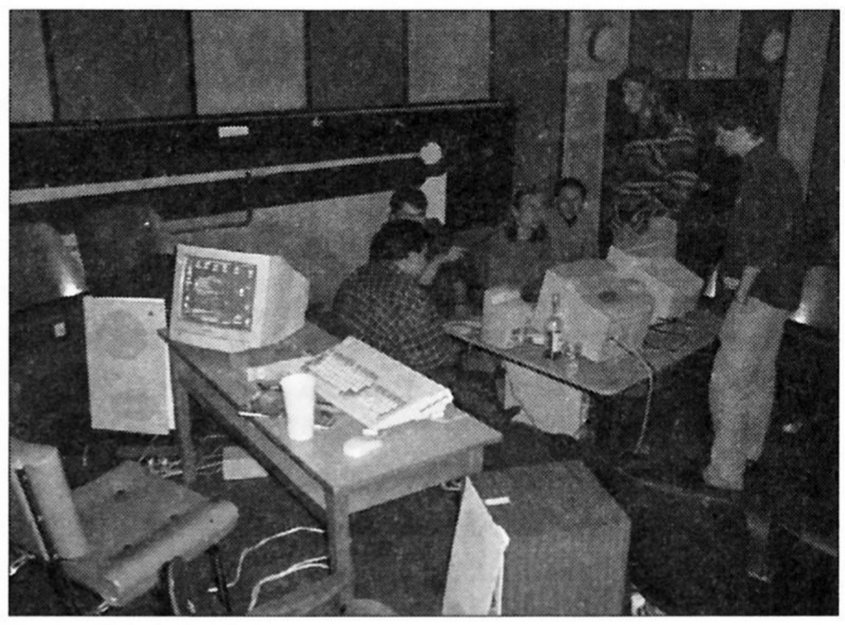
Novým enginem získal Top Secret přitažlivější tvář. Je sice pravda, že ztratil jistou část své originality (kdo kdy viděl mag v Multiview), ale mně to zas až tolik nevadí. Já jsem rád, že si můžu při čtení Top Secretu říci: "Nojo, Amiga zvládne rozhodně více barev než ZX Spectrum." Jestliže budou vychytány dnešní mouchy a zvýší se počet přispěvovatelů, můžeme se těšit na souboj o nejlepší český diskmag s AmigaCS. Už dnes je patrno, že by mohl pro Top Secret dopadnout lépe než dříve.

Votice 99 (100% WorkSHOCK)

Josef Brož

Od dob památného Resetkání se u nás nekonalo setkání Amigistů, které by bylo zaměřeno na soutěže. Pokusy o obnovení compo-tradice se objevily na brněnské výstavě WorksShop 96'. Resetkání a Workshop již nefungují, a proto jsem se těšil na soutěže ve Voticích...





Po prvním nevýrazném setkání na jaře 98, uspořádali kolegové z Amiga Positive další větší akci v říjnu 98. Tato party měla nepřímo navázat na myšlenku soutěží z WorkShopu a patrně proto dostala jméno WorkShock. (viz AR 38).

Na WorkShocku byly obnoveny soutěže v klasickém stylu, tedy hudba, grafika, animace, demo, atd. Přes trochu podivný způsob bodování (bonusy a penalty) se tehdy compo poměrně vydařilo.

Všichni doufali, že letošní jarní party bude mnohem lépe organizována a soutěže proběhnou regulérněji. Patrně i za tímto účelem byly ustanovena pravidla, která sepsaly osobnosti "české scény" na Connectionu I.

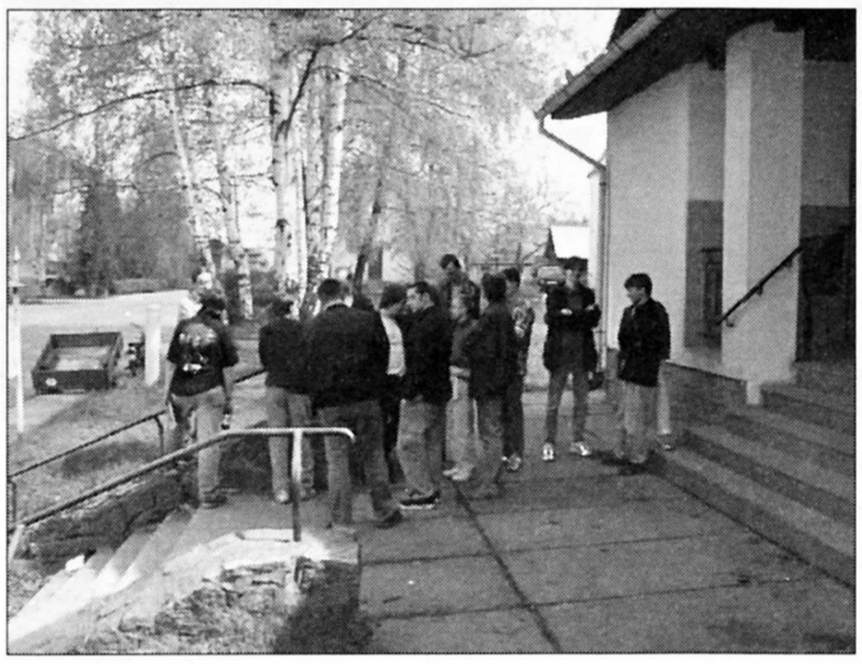
Scéno: vzhůru do Votic!

Do Votic jsme dorazili již v pátek v osm hodin a pomáhali jsme Enifovi a Boldovi s přípravou party. Kolega Plaček se objevil až kolem desáté hodiny a velmi se divil, že není vše ještě připraveno...

V sobotu ráno (24.4.) se votický kinosál začal pomalu zaplňovat. Mezi příchozími jsem poznával známé tváře - Fida, Artieho, Trixieho, AGAse, Fractala, Joea, Verticaly, atd ... (Aborti dorazili později).

Kino se naplnilo již kolem jedenácté hodiny. Na party bylo asi kolem 60 lidí a cca 17 Amig. Největší pozornost budili Fido a Chroust se svými PPC stroji a Bvisiony, resp. Cyber Visiony. Obecně patřila k nejrozšířenější konfiguraci Amiga s 030/50. Dále pak byly zastoupeny počítače s 040/40, asi čtyři 060 a tři PPC stroje.

Pozastavím se u Fidovy a Chroustovy nové grafické karty. Výkon a schopnosti karet s Permedií jsou vskutku úctyhodné. Vysoká rozlišení a 24-bit grafika jsou samozřejmostí. Zajímavá byla Fidova demonstrace výkonu karty a Cyberstormu PPC 604. Efekty jako morphing, warping probíhaly v reálném čase, a to v rozlišeních, o kterých se majitelům AGA Amig může jen zdát...



Na akci se přijeli podívat i zástupci firmy Javosoft. K vidění byl HW jako FastATA, ScanDoublery a hlavně BVision. Pan Janáček pořizoval momentky z party - některé z nich vidíte na této dvoustránce, další si můžete prohlédnout na internetové stránce: *http://www.adt.cz/~amiga*

Soutěžíme... nebo nesoutěžíme?

Návštěvnost party byla o něco slabší než na podzim. Myslím, že to bylo způsobeno hlavně špatnou propagací. Osobně jsem se o přesném datu akce dověděl asi deset dní předem ze stránek CAN. Velmi mě tehdy zarazilo, že informační text obsahoval jen obecné informace a neuváděl pravidla soutěží.

Kolem poledne se party již celkem rozjela a mnozí se začali zajímat o soutěže a pravidla. Plaček prohlásil, že soutěž proběhne po 14. hodině a dál se o to nestaral. Přesto do 17. hodiny nebyla soutěž ještě zdaleka připravena. Nebyly zajištěny reproduktory, podchycené příspěvky a ani připravené pódium pro monitory...

Osobně jsem se Plačka dotazoval, jak bude probíhat soutěž s animacemi, které jsem se chtěl zúčastnit. Odpověděl, že teď má práci - pohled na jeho monitor mě přesvědčil o jeho zaneprázdněnosti - emulátor MACa byl patrně v tomto momentě důležitější než organizování soutěží.

Na přímý dotaz, zdali mohu animace pouštět ze Scaly na svém compu mi odpověděl záporně. S vážnou tváří mi tvrdil, že to pravidla nedovolují, a že soutěžní počítač je jen jeden. Řekl jsem mu tedy, aby mi svá "pravidla" ukázal. Další odpověď byla opět vyčerpávající - podle kolegy Plačka byla pravidla jasně definována v pozvánce na party (patrně myslel AR 43).

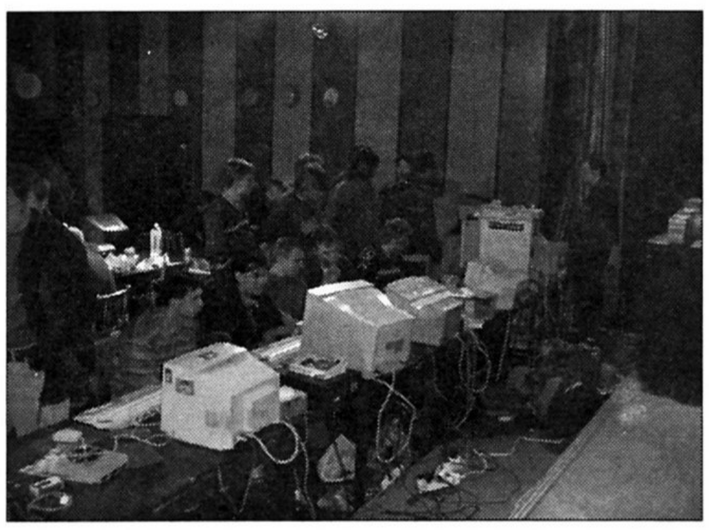
Viděl snad někdo z Vás v tomto čísle ony "pravidla"? Mimo obecných informací, že soutěž bude, tam není ani řádka o nějakých omezeních či pravidlech!

Když jsem trval na svém a argumentoval faktem, že na mé Amize jsou čtyři Scalovské animace (presentace) od různých autorů, nakonec mi ustoupil ...

Poté si začal stěžovat, že je na všechno sám, apod. Nabídl jsem se, že postavím na pódium Amigu se třemi monitory, na které mohou probíhat soutěže. Mezi tím konečně začala hudební soutěž (byla asi 19. hodina).

Hudební compo bylo velmi špatně nazvučeno. Dvě 100W počítačové reprobedny prostě nezvládnou ozvučit celý kinosál. Vrcholem všeho bylo, když Plaček zapojil další dvě malé bedny do zesilovače a mikrofon přiložil k prvním bednám...

Vzhledem ke kvalitě reprodukce se málokdo přinutil k vyslechnutí všech soutěžních skladeb. Po čtvrtém modulu značně prořídly řady posluchačů... Absurdní na tom je, že na party byli Amigisté (hudebníci) se zesilovačem a s



velkými bednami. Jak ale řekl p. Plaček: "Soutěžní počítač je jen jeden..."

Nejvyšší úroveň měla grafická soutěž, kde se sešlo několik velmi kvalitních příspěvků. Projekce probíhala na Plačkově 17" monitoru. V praxi to vypadalo tak, že se kolem něho nahrnulo asi deset lidí a ostatní nic neviděli - objektivita tedy byla zaručena. Nejhorší však byl fakt, že jeho monitor měl velmi tmavý obraz.

Situace se opakovala během soutěží v kategorii 3D (renderovaných) obrázků. Naštěstí kolega Dizzy zapojil k Plačkově Amize svůj 17" monitor... nyní (pro změnu) byl problém se softwarem, který odmítal pouštět obrázky na oba monitory zároveň. Myslím, že podobné problémy by měl mít organizátor vyřešeny předem a neměl by se jimi zabývat během vlastní soutěže.

Animačních příspěvků bylo celkem sedm (na mém počítači byly čtyři). Tři měl Plaček na své Amize. Pochopitelně je také pouštěl ze Scaly, bohužel nedokázal správně nastavit rychlost přehrávání a všichni se opět tísnili u jednoho monitoru.

Potom začala presentace animací z mé Amigy. Pro mnohé bylo možná překvapením, že animace od Allewa, Brooche a ostatních byly pojaté jako multimediální projekce. Obsahovaly nejen hudbu, ale i mnohé efekty a další sekvence.

Plaček toho využil jako záminky pro diskvalifikaci těchto čtyř příspěvků ze soutěže. Nakonec ho přítomní amigisté přesvědčili a pro tyto animace byla založena nová kategorie. Díky tomu však vznikl problém s hodnocením a mnozí začali znechuceně odcházet hned po prvním příspěvku, aniž by se zajímali o další (bohužel i moje, Broochovy a Allevovy) práce.

Mezitím mi autoři obou přihlášených dem (Lazy a Zelený) přinesli svá dílka s žádostí, aby byla puštěna na třech monitorech. Kolega Plaček to samozřejmě ignoroval a pustil první demo ze svého počítače. Nakonec byla dema znovu spuštěna na mé Amize, takže je mohli shlédnout všichni přítomní.

Zde si musím rýpnout ... vítězné demo od Verticalů na mé Amize asi třikrát spadlo. Očividně se nesneslo s procesorem

060. Nakonec musel Lazy donést Amigu s 040. Dema byla obsahově nejzdařilejší částí soutěže. Oba tvůrci předvedli, že i česká dema mohou soupeřit s produkty zahraniční scény.

Co se dělo v zákulisí...

Po soutěžích kolega Zelený oficiálně uvolnil logickou hru Pacomix 2, na které pracoval spolu s Artiem & spol. Atmosféra již nebyla tolik napjatá, a tak jsem konečně našel čas na seznámení se s přítomnými Amigisty. Osazenstvo party bylo vesměs na vysoké úrovni, a tak jsem měl možnost poznat mnoho zajímavých lidí.

Vždy se mi líbila intra od skupiny Absurd. Na party byl přítomen i jejich slovenský koder Sante. Celkově působil velmi skromným, až téměř stoickým dojmem. Shlédli jsme nějaká nová dema a promluvili o slovanské vzájemnosti...

Největší zájem vzbuzoval Fido, a to nejen svým hardwarem, ale hlavně vylepšenou verzí svého Enforce. Hra běhá velmi rychle i na 040. S grafickou kartou vypadá engine velmi slibně. Shamana a ostatní z Abortu jsem zahlédl jen letmo. Patrně byli nespokojeni s organizováním party a proto se neúčastnili soutěží. Obecná pravidla, jež byla přijata na Connectionu I, zde byla zcela ignorována...

Kolem půlnoci vybalil Dizzy video a začal pouštět seriál Městečko South Park. Znavení Amigisté rázem ožili a usadili se kolem Láhveho stařičkého monitoru. Tento brutální seriál byl sledován s větším zájmem a v hojnějším počtu než vlastní soutěže...

Piráti stále žijí

Korunu svému snažení nasadil Plaček tímto výrokem do mikrofonu - "Kdo si chce přepálit NAPALM, ať si ke mě přijde ... jen za 200 Kč".

Není důležité jestli jsem správně zachytil všecha slova, ale jejich obsah je prostě šokující...

Pominu fakt, že je to nelegální a neetické. Každý se živí jak může, ale kde se v tom člověku bere odvaha, tedy spíše drzost, nabízet produkt, jako je NAPALM, na party, kde jsou zástupci AMIGA Review a půlka české scény.

Po tomto výroku mi bylo jasné, že účast na další party budu zvažovat. Celkem bych mu odpustil otřesnou organizaci soutěží a technické zabezpečení... ale veřejné přepalování NAPALMu? To je i na mne příliš.

Závěrem

Závěrem bych se chtěl omluvit Boldovi, kterého jsem kritizoval za organizování minulých compos (podzimní Workshock). To, co předvedl jeho kolega Plaček, předčilo všechna má očekávání...

R/R Meeting

Boleslav Kristen

Tak jsem se zúčastnil své první párty v Polsku, ale na úvod chci zdůraznit, že se nejednalo o přímo klasickou párty, ale spíše o takové uvolněné setkání - meeting. Ale když to porovnám s letošními Voticemi, tak můžu prohlásit, že to byla opravdová párty!

Únor

Když v čísle 2/99 polského časopisu Magazyn AMIGA objevil se další můj článek, který byl věnován IRC kanálu #amigacs, vůbec jsem netušil, jak velký rozruch to udělá jak v Polsku, tak i u nás. Na #amigacs se začalo objevovat plno polských kolegů, kteří přišli buď ze zvědavostí nebo si chtěli o něčem promluvit. A tak jsem poznal dva Poláky Synth a PMazi. Po několika rozhovorech mi nabídli, že se můžu s nimi sejít na nějaké polské párty. Tak jsme se domluvili na Meetingu a poslali mi pak na mail malou pozvánku a stručné informace o "párty". Tyto informace si můžete přečíst v Top Secretu 16.

Březen-duben

Zpočátku jsem trochu zapomínal napsat organizátorům, ale pak jsem se oficiálně nahlásil a dostal takovou malou invitku na párty, dělanou v Demomaniacu nebo Demomakeru. Oficiální datum bylo stanoveno na 17-18. 4. 1999. To už jsem věděl v únoru, ne jako někde jinde, kdy se čekalo na poslední chvíli! Tak jsem sháněl ochotné lidi, kteří by se mnou jeli. Podařilo se mi pouze přemluvit Arnyho a Piose, bohužel RedRose nemohl jet kvůli práci (a ani se kvůli ní neobjevil ve Voticích). V průběhu tohoto měsíce se na polském kanálu #amisia domlouvalo, kdo přijede a kdo ne, co se bude dělat atd. PiosOne začal zjišťovat nejvhodnější spojení a taky se musely nějaké peníze vyměnit na polské zloté, abychom tak nějak mohli žít.

17.4.-18.4.1999

Čekám na Arnyho před domem a vyrážíme na vlak. Na nádraží na nás už čeká PiosOne, který tam stepuje už 45 minut. Jdeme si koupit jízdenky, ale jelikož jedeme za hranice, musíme jít do speciální pokladny. Zpáteční lístek (na druhý den) stojí do Ratiboře pouze 84 Kč (heh, a do Votic jsem platil 600!). Přestupujeme v Bohumíně na vlak přímo do Polska. Nejprve musíme ale projít přes kontrolu, kde pouze ukazujeme pasy a sedáme do polského vlaku. Co zarazí na první pohled je to, že se velmi blbě sedí a je nějak málo místa.

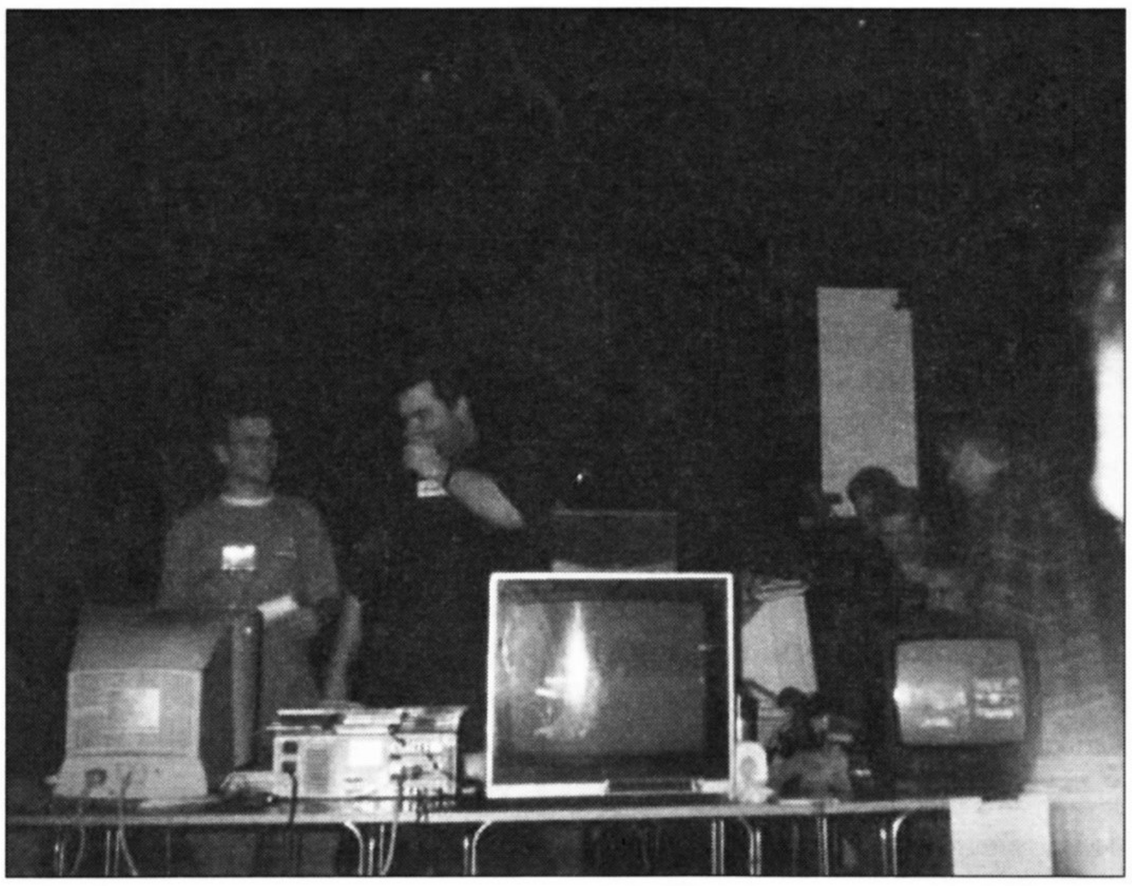
Vlak se konečně dává do pohybu a my se kocháme přírodou (aspoň já, protože oni se chytli četby polských časopisů, aby aspoň trochu mluvili polsky). Vlakem jsme jeli asi 30 minut. Konečně Ratiboř, nástupiště vypadá chaotické a já hledám Syntha, který na nás měl čekat. Nikde nikdo a tak vytahuji vytisknutý plánek cesty a vyrážíme do toho blbého deště.

Po asi 20 minutové chůzi jsme na místě. Objekt se jmenuje Střecha a je to bývalý kulturní dům. A tak vstupujeme do dveří a stoupáme po schodech. První co vidím přes zamlžené brýle je OCHRANKA! Je to velmi příjemný kluk, žádný skin nebo nějaký pitomý barový vyhazovač. Tak jsem si nechal zavolat hlavního organizátora, kterým byl Grzegorz Juraszek, znám jako YOYO nebo FEI. V rychlosti mi vysvětlil, co a jak a tak jsem platil vstupné, které činilo asi na naše 90 Kč. Po zaplacení jsem se ještě podepsal na seznam hostů, škrtl se na oficiální pozvánkové listině a dostal jsem identifikátor, na který jsem si napsal nick a skupinu.

Pokud jste mě měli možnost potkat ve Voticích, měl jsem ho na sobě. Když tak učinili i Pios s Arnym, vydali jsme se do hlavního sálu. Sál byl asi tak dvakrát větší než ve Voticích. Po stranách byly stoly s počítači, vzadu plno židlí a vepředu byl velký monitor (nebo spíš televize), vedle něho od Feie Amiga 4000 s PPC a CVPPC, Amiga 1200 pro turnaj v Sensible Soccer a další Amiga, která sloužila pro zápis REALTIME TEXT, což byla velká legrace, protože mohl kdokoliv přijít a napsat několik slov v CEDu. Někteří to vzali sportovně a psali to v stylu jak na IRCu, což mě trochu zmátlo, protože jsem tomu hned naletěl. Možná ten text Láhve dal do TS17, to teď nevím. Bohužel nebyl BigScreen, protože se ho organizátorům nepodařilo sehnat. Pokud se nepletu, bylo tam asi 10-15 Amig, ve velké míře A1200 v towerů a skoro všechny s PPC!

A tak jsem chvíli pozoroval Amigy a snažil se přečíst jména na vizitkách abych našel známé. Můj kolega ze swappu Atrey byl ale rychlejší. Po vroucném přivítání se mě ujal jako průvodce a postupně mi představoval jiné aktéry galavečeršou. A tak jsem na vlastní oči poznal tyto lidí: ZABORA (dělal hru Zdrajca-polská hra FMV), KYA (dívka amigistka, hodně se známe s IRCe), KEMPY (jeden z legendy swappu), NORMAN (člen Anadune a redaktor diskmagu polského Beret) a XTD (což je nejlepší hudebník, kterého znám, dělal na demu Technological Death, nebo tak nějak :). Když jsem XTDa přivedl ke stolu a řekl Piosovi a Arnymu kdo to je, málem jim vypadli oči. Udělalo se s ním několik fotek, možná, že je tu někde i vidíte. A ještě k XTDovi. Když jsme večer chlastali, tak vytáhl takovou malou skleněnku. Nemusím asi zdůrazňovat na co. Piosovi se rozzářila očička jak malému dítěti, které dostane svůj dlouho očekávaný dáreček, a tak se snažil tuto zázračnou věc od XTDa vyloudit. Musel jsem všechno překládat, jeho prosby a XTDovo doporučení, že jí je možno zakoupit v PNS stáncích v Polsku. Ale když viděl XTD, jak je Pios skoro u vytržení, tak mu ji na česko-polské bratrství věnoval. A tak Pios má skleněnku od XTDa, s čímž se pyšnil i ve Voticích a pokud ji nepřepálil, má ji dodnes. Ale vraťme se zpátky do počátku.

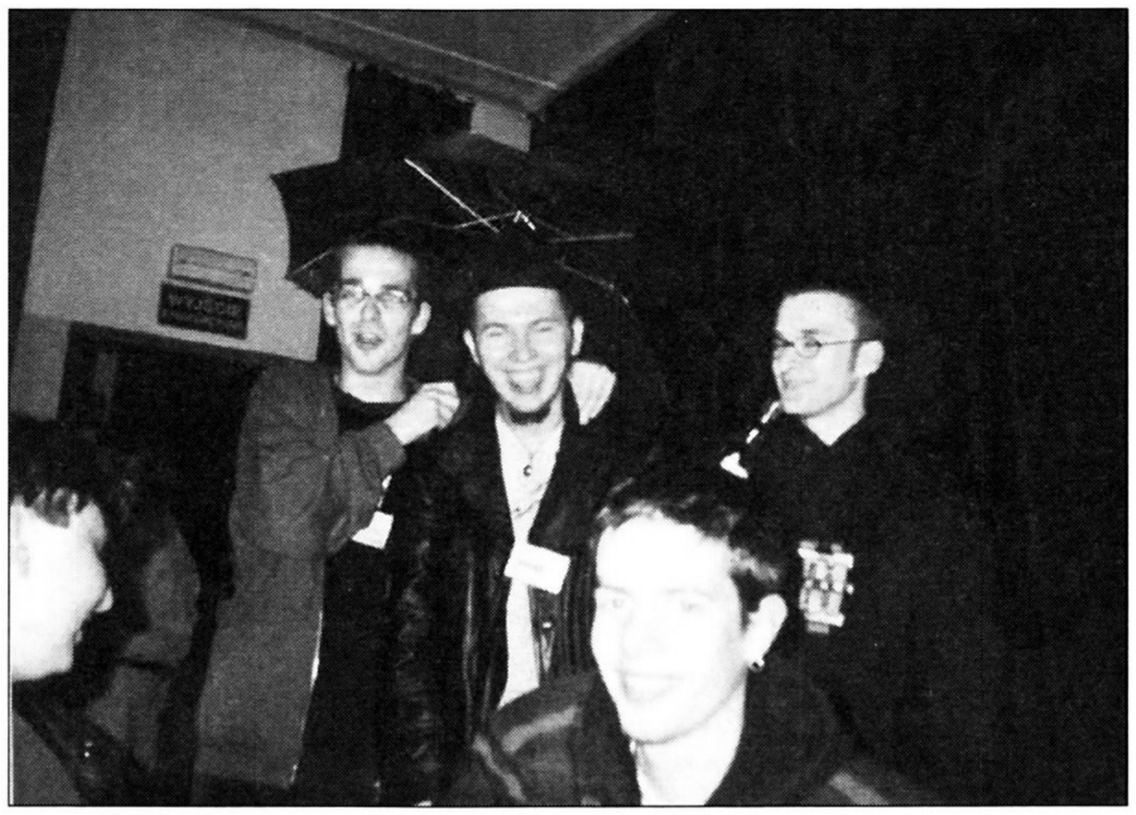
Mezi zápasy jsem se konečně setkal face 2 face s panem Markem Pampuchem (MPS), mým šéfem s Magazynu AMIGA. Velmi hezky jsme si promluvili v baru skoro o všem. Zapomněl jsem ještě uvést, že kromě hlavního sálu byla ještě k dispozici taková malá předsíň, kde se kouřilo, samozřejmě WC a hlavně takový malý irský bar, kde jsme seděli s MPSem. Celou dobu běžely na



obrazovce různá dema, hlavně frčely od skupiny PSB (Przyjaciele Stefana B.), což je taková crazy grupa, která dělá zajímavá a hlavně velmi humorná dema. Večer chtěli jet Pios s Arnym domů, ale bohužel se Arny sekl s odjezdem vlaku o 10 minut a tak se musel (k své nelibosti) vracet zpět.

Skoro celou dobu jsem musel odpovídat na otázky, co se děje v Čechách, kde je scéna, co je s Enforce a Testamentem 2 atd. Připadal jsem si jako FiDův tiskový mluvčí. Když zjistili, že jsem z Čech, tak první otázka směřovala na FIDa. To je asi jediná věc, která se jim teď asi vybaví, když se řekne Česká republika a AMIGA. Na jednu stranu je to hezké, ale na druhou stranu zarazí, že kromě něho skoro nic neznají (ještě znají stránky Czech AMIGA News).

Mezitím probíhala různá compa, jak normální tak i crazy compo's. Ceny byly různé, třeba za demo soutěž dostali členové PSB starší, ale funkční video. Třeba v crazy compo byly takové soutěže: kreslení tabákem - cena kapesníky; házení šipkami na terč, což byl de Bill Gay-tez - cenou bylo časopisem PC Okey (něco jako u nás Počítač pro každého), který byl fanaticky zničen; kreslení fraktálů bez použití štětců pouze prsty - vítěz obdržel pastelky a omalovánky; v soutěží o nejrychlejší vypití piva z plechovky s použitím slámky, zase byly první cenou 3 piva atd. Všechny tyto soutěže mi dokonale pozvedly mou skleslou náladu. Hrozně jsem se třeba zasmál, když bylo ASCII compo a porota se skládala z náhodně vybraných pěti členů, kteří dostali takové píšťalky na dělání kraválu a na který obrázek bude největší ohlas, ten vyhrál. A tak když byl soutěžní obrázek od ZABORy a porota jenom slabě pískala, tak autor v rámci vyvození nejlepší reakce začal porotu mlátit prázdnou plastikovou láhví po hlavě. Bohužel, nevyhrál. Ale já se válel v křečích. Na další compo ale píšťalky zmizly do baru.



Po skončení všech 21 (!) compo's se ještě promítala dema (konečně jsem viděl to demo GenderBender od Total Division, na kterém dělal kód ELF a které jsem dostal jako dárek od něho, ale nějak nemám PPC a o něco později v Polsku stále populární VHS dema. A tak jsem viděl Venture-Ogniste bejbe, což je videoklip, který soutěžil i v polské hitparádě Disco Polo Relax (ještě větší shit než eSo) a pak nějakou parodií na Hvězdné války, všechno v polské produkci. Potom se promítal polský kultovní film, který se jmenoval REJS, ale i když jsem se snažil, nějak jsem ho nemohl moc pochopit. V té době už Arny a Pios spali na židlích. Já jsem spíš komunikoval s YOSHIm a jinými. Po skončení filmu ještě proběhlo závěrečné losování na čísla, které jsme měli na vizitkách.

A tak se na mně usmálo štěstí, osud se slitoval nad mojí láskou ztrápenou duší a vyhrál jsem 50 PLN (asi 450 Kč) a celý ročník 1998 časopisu MA is CoverCD, ale jelikož vlastním všechny čísla, tak jsem je spravedlivě rozdělil mezi Piose a Arnyho, takže se Pios chlubí plným originálním a hlavně legálním PPaint 7.1 s polským návodem...

Nutno připomenout, že organizátoři splnili svůj záměr - na pokrytí všech výdajů muselo přijít 50 lidí a další peníze ze vstupného šly všechny na ceny a zbytek na závěrečné losování. Kromě mě to samé co já vyhrál ještě někdo jiný. To se u nás nemůže nikdy stát! Nakonec ještě letěl film ve stylu Manga. Ráno se rychle balilo, dopisovaly poslední adresy, loučilo se atd. Před zpáteční cestou jsem se chtěl nechat vyfotit před jedním barem, který se jmenoval Bar AGA, ale bohužel, film už byl totálně vyfocený...

Plný zážitků a polského piva jsem se dopotácel kolem jedné odpoledne domů a šel okamžitě spát.

Rekapitulace

Asi bude rozumné, když to trochu porovnám s Voticemi. Začnu od té horší strany, co se mi nelíbilo na Meetingu. Trochu nelogické postavení bočních počítačů. Nebyly otočeny do středu ale naopak, směrem ke zdí. Takže pokud se nesedělo u počítače, nebylo co vidět. A druhá věc, co se mi nelíbilo, byla vysoká cena za pivo. Jim to tak drahé nepřijde, ale my, co jsme zvyklí, že za jedno polské pivo máme 3-4 české, to vypadá draze.

No ale teď nastupují pouze samá kladná hodnocení. Takže od počátku:

- identifikace - vizitky, které každý nosil a po přečtení bylo jasné o koho jde a ne jak ve Voticích, kde jsem se musel každého ptát, kdo je kdo a podobně.
- atmosféra - nikdo se nad nikým nerozčiloval, vše bylo v dobré humorné atmosféře, nevedly se žádné spory atd...
- compo's - byly některé vskutku originální. Vše bylo dobře slyšet, ne jako ve Voticích, kde se při compech pouštěly empétrojky, někdo se snažil produkovat něco v Octamedu a pořád dokola pouštěl samply a moduly a myslel si, že je King, čímž nejen mě s Hollowmanem dokonale zkazil náladu... Prostě každý na polské party ztlumil hudbu a poslouchal. Vše bylo taky dobře vidět, prostě úplně něco jiného než u nás - a jak jsme se shodli s Trixiem, je to v lidech, v kultuře, v morálce.
- ceny - sice nebyly velké narozdíl od jiných párty, ale byly vtipné a jak už jsem uvedl výše, všechny zbylé peníze se daly na ceny. Sponzorem sice byl nějaký městký pivovar, který dodal piva, a časopis MA, který daroval několik ročníků. Když ve Voticích někdo vyhraje čisté CD za 35 Kč za první místo, tak to trochu zarazí.

Poděkování

Děkuji organizátorům (FEI a COACH), že jsem mohl se zúčastnit meetingu. Děkuji také Markovi Pampuchovi za životní setkání s legendou Amigy. Také chci poděkovat kamarádům za skvělé strávené hodiny (Holdysovi, Synthovi, PMazimu, Atreyovi, Normanovi, Zaborovi, XTDovi, KYAi, Yoshimu a jiným, děkuji i mojí ochránce, tedy Piosovi a Arnymu.

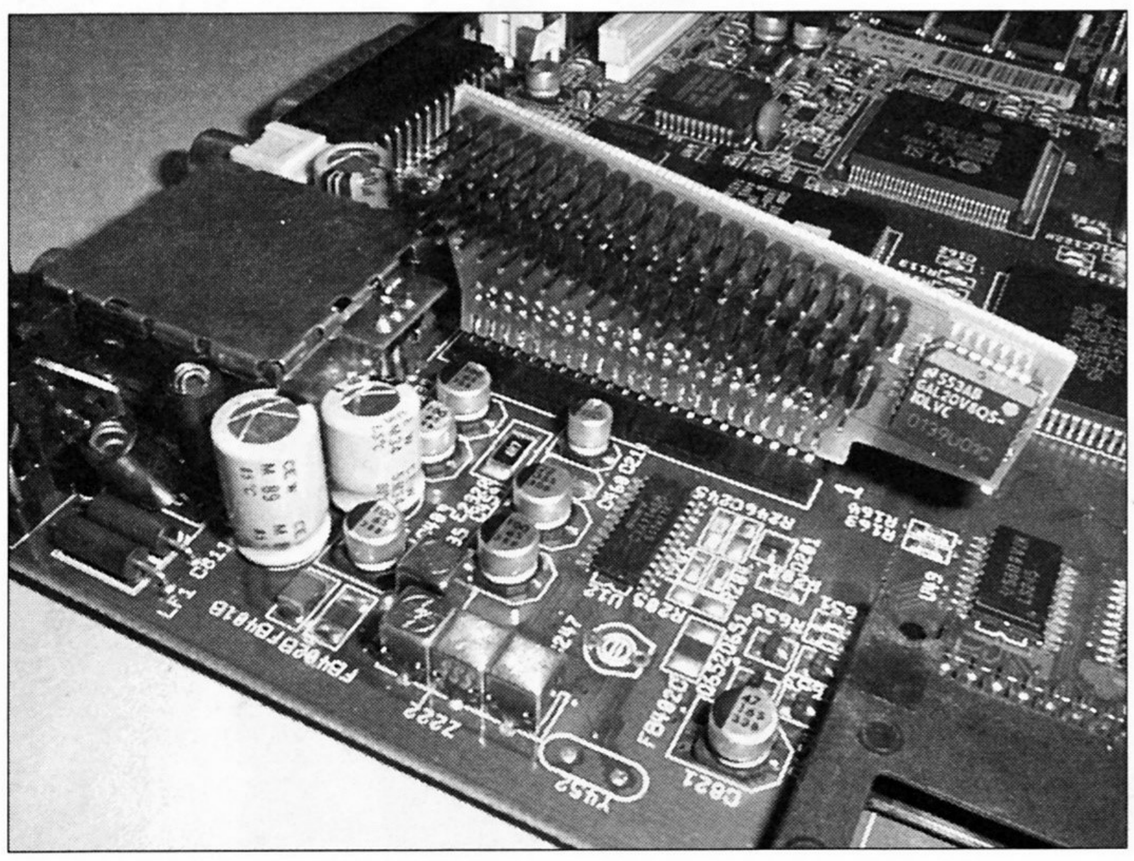
4 x EIDE buffered + SW EIDE'99

Jiří Kopecký

POŽADAVKY: Amiga 1200

V minulém čísle jsme podrobně popsali výrobek Fast-ATA2/EIDE. Pro ty z Vás, jež tuto recenzi nečetli, jen zkráceně připomenu, že se jednalo o EIDE řadič s podporou velkokapacitních disků nad 4.3GB a s přenosovou rychlostí 16,6 MB/s v modu PIO 4. Dnes Vám představíme výrobek úzce související s předchozím.

Výrobek nese označení "4 x EIDE buffered" a jedná se taktéž o řadič EIDE disků. V podstatě lze říci, že nabízí všechny vymoženosti Fast-ATA2/EIDE až na přenosovou rychlost. Podstatou tohoto výrobku ovšem není rychlost přenosu dat, ale naopak poskytnout majiteli možnost použití jakéhokoli pevného disku, který současný trh nabízí. A to bez ohledu na jeho kapacitu. Použitím tohoto výrobku již také nejste omezeni pouze na dvě EIDE mechaniky připojitelné k počítači (běžně CD ROM a HDD), ale můžete připojit až 4 různé zařízení standardu ATAPI nebo EIDE. Spolu s tímto řadičem obdržíte i instalační disketu s ovladačem. Ovladač tohoto řadiče pracuje na stejném principu jako ovladač k řadiči Fast-ATA2/EIDE. Je tudíž zcela automatický a sám rozpozná jaká zařízení máte k řadiči připojena. Ovladač kromě harddisků spolehlivě rozpozná i jiná zařízení EIDE standardu, například CD-R/CD-RW zapisovací jednotky, disketové mechaniky LS120, mechaniky ZIP a podobné.



Provedení výrobku

Samotný výrobek je velice elegantně proveden (viz obrázky kolem), je malého rozměru a tudíž nezabírá více místa než by bylo vhodné a zbytečně nepřekáží. Má všechny standartní konektory tj. 1x2.5" a 2x3.5". Takže si nemusíte dělat starosti s nákupem redukovaného kabelu z 2.5" na 3.5" a bez jakýchkoli problémů použijete běžně dostupný kabel. Jak již tedy z textu vyplynulo, kabely nejsou součástí výrobku (proč taky když je skoro každý má). Jediné možné mínus pro tento výrobek je, že je konstruován na výšku a ne na ležato, takže ti z Vás, jenž nemají svou Amigu namontovánu v toweru a měli harddisk v levém rohu Amigy, jej musí přemístit více do středu.

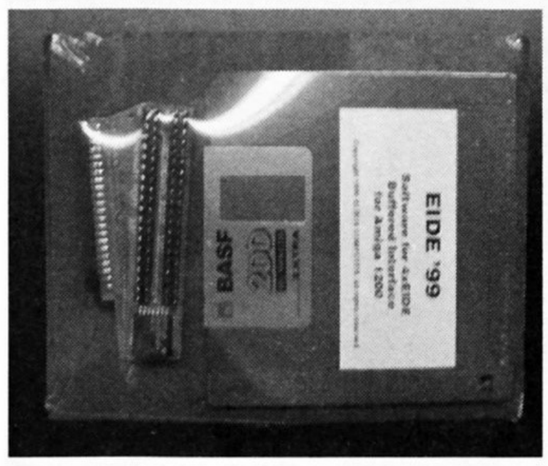
Rychlost řadiče

Nyní si povíme něco o rychlosti tohoto řadiče. Není to sice rychlostní přeborník, ale už ze slovíčka "buffered" obsaženého v názvu vyplývá, že i co se rychlosti týče, jsou zde určitá vylepšení. Rychlost sice není to, oč u tohoto výrobku běží, ale i v manuálu se dočtete o garantovaném 20 % urychlení diskových operací a tudíž i samotné rychlosti disku. Musím uznat, že je tomu přesně tak, ne-li dokonce lépe. Z námi provedených testů vyplynulo, že lze dosáhnout i 25% nárůstu výkonu disku. Disk dosahující maximální rychlosti okolo 1,6 MB/s na klasické A 1200 dosáhne s tímto výrobkem

rychlosti 2 MB/s. Toho je docíleno "bufferováním" diskových instrukcí řadičem, z čehož plyne i název výrobku.

Zhodnocení

Výrobek mohu jednoznačně doporučit všem zájemcům, pro které není podstatná rychlost



disku, ale jde jim zejména o vyšší kapacitu a kompatibilitu zařízení a všem těm, kdož potřebují mít připojené více než 2 EIDE mechaniky k počítači. Zároveň také ušetříte nějakou tu stokorunu, přesněji 800Kč při porovnání ceny s řadičem Fast-ATA2/EIDE Lite a 1400Kč v porovnání s plnou verzí.

Závěrem

Z tabulky je patrné, že již dosti znatelného urychlení dosáhnete i na Amize, která není vybavena pamětí FAST. Toto zrychlení se pohybuje okolo již zmiňovaných 20 až 25 %. V minulém čísle jsem slíbil otestovat nějaký z nejnovějších modelů harddisku s řadičem Fast-ATA2/EIDE. Měl jsem k dispozici zcela nový Western Digital 8,4GB UDMA/66. Výsledky jsou uvedeny v tabulce. Leč žádné překvapení se nekonalo. Výsledky jsou zcela identické jako u disku 1,6GB. Soudím, že mnou použitá konfigurace Amigy již není sto pracovat s vyššími rychlostmi a proto se očekávaný výsledek nedostavil. Zajímavé by mohlo být porovnání s diskem o vyšším počtu otáček při stejné kapacitě.

PEVNÉ DISKY (Harddisky)		68020 0 MB	68020 4 MB	68030 0 MB	68030 32 MB
3,5" 130 MB	STANDARD	0,668	0,919	0,754	0,880
PIO 0	FAST ATA	1,062	1,065	1,065	1,067
	4 x EIDE	0,835	1,010		
3,5" 1,6 GB					
r.v. 1996	STANDARD	1,495	2,333	1,548	2,457
PIO 4 NF	FAST ATA	3,855	6,241	3,874	6,241
	4 x EIDE	2,010	2,750		
3,5" 8,4 GB					
r.v. 1999	STANDARD	1,503	2,347	1,554	2,473
PIO 4 NF	FAST ATA	4,165	6,648	4,287	7,480
	4 x EIDE	2,080	2,970		

TVPaint 3.59

Luboš Němec

POŽADAVKY: AmigaOS 3.0 a vyšší, CPU 68030+, FPU, 16 MB RAM, CyberGraphX kompatibilní grafická karta

Věci nevídané dějí se na tom to světě a oblast programů pro Amigu nezůstává v tomto dění stranou. O čem mluvím? Francouzská firma Tecsoft vlastněná mnohem známější firmou NewTek totiž uvolnila svůj bitmapový kreslící a efektový program TVPaint v Amiga verzi jako FREEWARE!!! Vzhledem k tomu, že se program kdysi začal prodávat za neskutečných 3500,- DM, jedná se o jednu z největších událostí v softwarovém světě Amigy.

Televizní malování?

TVPaint určitě netřeba dlouze představovat, s televizním přijímačem ale nemá nic společného. TVPaint je kreslící přesněji řečeno přímo malířský program, jehož základní vlastností je práce v 16 miliónech barev. Podporovány jsou prakticky všechny klasické i moderní malířské techniky, naprostou samozřejmostí je tedy práce s tlakovým tabletem (série Wacom a kompatibilní), 256 stupňů průhlednosti, vrstvy, ARexx, grafické karty a mnoho dalších vymožeností, které z TVPaintu dělaly zřejmě nejlepší bitmapový kreslící program, ostatně doposud se neobjevil pro Amigu žádný srovnatelný kreslící program.

Instalace

Předně vás určitě bude zajímat, kde TVPaint sehnat. Takže diktuji adresu: *http://www.newtek.com*, poměrně známá firma, nemyslíte? Upozornění pro všechny softwaru-dychtivé stahovače - nezapomeňte si při stahování opsat také sériové číslo (pokud se nemění po vyplnění formuláře před stažením, sériové číslo zní: LYFI-360AMNFR-0669), které najdete na stejné stránce, program ho vyžaduje! Celkem se jedná o tři samorozbalovací (SFX) DMS archivy, které je nutné rozbalit na diskety či RAD: disk a program poté nainstalujete už velmi snadno. Jak jste si mohli přečíst, TVPaint už v době svého vzniku vyžadoval grafickou kartu, takže opravdu patřil výhradně mezi profesionální software. Možnostmi tam v oblasti softwaru pro Amigu naštěstí patří stále, hardwarové nároky jsou na dnešní dobu už relativně nízké, protože grafickou kartu si dnes může pořídit skoro každý uživatel, který to s Amigou myslí vážně. Tecsoft navíc doporučuje ještě AmigaOS 3.1, procesor 68040 a Zorro-3 kompatibilní grafickou kartu. Mimo interních preferencí se TVPaint se nastavuje ještě pomocí tooltypů, zde je stručný přehled:

ScreenOffsetX= [hodnota], ScreenOffsetY= [hodnota] - souřadnice levého horního rohu obrázku na screenu (když má menší rozlišení než obrazovka), standardně je vycentrován.

FastSave= [cesta] - adresář pro rychlé otevření a uložení souborů, normálně je to adresář s nainstalovaným TVPaintem.

DEVICE= [název zařízení] - určuje zařízení, které bude používat polohové zařízení/tablet, standardně je to sériový port respektive serial.device.

NOGAUGE - zakáže zobrazení informací o čase, ve kterém budou provedeny operace se soubory a filtry.

NOERASEALERT - pomocí tohoto parametru povolíte TVPaintu přepisovat soubory bez upřesňujícího dotazu.

NOICONS - zakáže ukládání ikon společně s obrázkem.

Kreslení, základ všeho

V TVPaintu lze nakreslit téměř všechno. Slovem všechno myslím jednoduše VŠECHNO. K dispozici jsou sice jen 3 vrstvy s libovolně nastavitelnou průhledností přes alfakanál, ale přesto lze při kreslení dosáhnout až překvapivých výsledků. Autoři programu uvádějí při všech dostupných kombinacích až 1400 kreslících funkcí! Program umí pracovat s obrázkovými formáty IFF Deep, ILBM, TGA, GIF, JPEG, BMP, PCX, Rendition, SunRaster a SGI, což pro profesionální použití jistě postačuje. Tablet sice není přímo vyžadován, ale bez něj vám řada kreslících funkcí a technik zůstane nedostupná, protože myš je v tomto případě pouze velmi nedokonalá náhražka tabletu. TVPaint podporuje s výjimkou nejnovějších modelů prakticky celou řadu tabletů Wacom a ZPen včetně modelů ArtPad, takže pokud to myslíte s programem vážně, je investice do tabletu nutností.

Kreslící plocha je po zvolení velikosti pevně daná, TVPaint má totiž svoje vlastní (a nádherné) GUI (viz obrázek), na okénkový styl Amigy respektive Workbenche hned zapomeňte. Rychlost programu je i s 68040 takřka neuvěřitelná, neboť vše je v naprosté většině případů provedeno okamžitě, a to včetně vyhlazení a s dostatečně rychlou grafickou kartou v miliónech barev! Na Amize zcela určitě nemá TVPaint v rychlosti kreslení konkurenci, ImageFX je při kreslení zoufale pomalý a ArtEffect nebo Photogenics ve více než 256 barvách také oproti TVPaint v rychlosti značně zaostávají. Pokud budete oponovat rozsahem efektových funkcí, máte pravdu. TVPaint obsahuje pouze několik filtrů pro aplikace základních efektů typu reliéf (Emboss), rozostření (Blur) apod., ale na jeho obranu musím dodat, že nikdy nebyl vytvářen jako efektový program, ale jako profesionální kreslící nástroj a několik efektových modulů pouze vhodně doplňuje

kreslící možnosti. Animace lze v TVPaintu v nouzi vytvářet s použitím vrstev také, ale program v této oblasti nenabízí žádné obvyklé animační možnosti, a tak ho pro sestavování nebo práci s animacemi prakticky nelze použít. Práce s textem funguje zřejmě nejdokonaleji ze všech kreslících programů pro Amigu, a to hlavně kvůli dokonalému vyhlazování fontů (podporovány jsou pouze vektorové fonty), které by si PersonalPaint nebo ImageFX mohly vzít za příklad. Češtinu v některých vektorových fontech (především ty "patchnuté" z lokalizací K8 a E2) ale TVPaint nedokáže správně zobrazit. TVPaint podporuje ARexx, přibližně třicet ukázkových skriptů najdete v archivech také.

Dokumentace

Dokumentace v rozsahu cca 2 MB je k dispozici pouze ve formátu PDF a skládá se ze dvou částí - první z nich vysvětluje instalaci, nároky a možnosti programu, druhá je pak podrobný manuál detailně popisující jednotlivé kreslící funkce a lze ji použít nejen k seznámení s programem, ale také jako výukový manuál. Použití PDF formátu přináší pro amigisty spoustu doplňkových obrázků, bez nichž by manuál byl jen nicneříkajícím textem, ale oba dva amigovské PDF prohlížeče XPDF nebo Ghostscript nejsou příliš kvalitní a nelze je označit jako použitelné pro studování manuálu. Pokud tedy chcete mít vše nejlépe v klasické tištěné podobě, budete muset použít např. Acrobat Reader a obětovat přesně 218 stran papíru formátu A4. Další možností, která je ale pouze nouzovým řešením, je stáhnout si manuál v textové podobě (zkonvertovaný z PDF), odkaz najdete na amigovských NEWS na adrese *http://www.realdreams.cz/amiga/IndexCZ.html* - díky výrobní lhůtě časopisu budete muset probrat starší novinky. Jinak doporučuji si manuál přečíst minimálně jednou, teprve pak objevíte většinu těch zajímavějších funkcí.

TVPaint pro všechny?

Pro všechny zřejmě ne, ale určitě pro majitele téměř všech grafických karet. Ti šťastnější vlastníci PPC turbokaret mohou ještě v nouzi vyzkoušet emulaci systému CyberGraphX na AGA čipech, ale bohužel nemohu přesně říci, zda s emulací bude TVPaint korektně pracovat, přesněji řečeno zda ho dokážete spustit ve 256 barvách. Nedostatkem v dnešní době je nízký počet podporovaných vrstev (max. 3), minimální (přesněji řečeno skoro žádné) animační možnosti a s největší pravděpodobností ukončený vývoj programu, přesto je TVPaint v podobě freeware zcela zásadním útokem na všechny bitmapové kreslící programy na Amize. Pokud tedy máte, nebo si v brzké době hodláte nějakou grafickou kartu pořídit, určitě TVPaint vyzkoušejte. Budete jistě příjemně překvapeni, jak je program rychlý a co všechno umí.

AMIGA REVIEW

VÝROBCE: NewTek
TYP: freeware
CENA: --

HODNOCENÍ
Patrně nejlepší bitmapový kreslící program pro Amigu s podporou vrstev, tabletu, Arexxu, funguje ovšem pouze na grafických kartách.

WebColour 1.1

LUBOŠ NĚMEC

POŽADAVKY: AmigaOS 3.0 a vyšší, 2 MB RAM, MUI

HTML, jazyk mágů, čarodějů a především webdesignérů má svoje záludnosti i zajímavosti. Bezpočet grafických a animačních efektů v Javě zatím zůstává nám amigistům nedostupný, to nám však nebrání mrknout se na jeden zajímavý efektový prográmek, který pracuje pouze s písmem a barvami. Aktuální verzi programu najdete na Aminetu v adresáři "comm/www", navštívit můžete i web autora WebColour na adrese *http://members.tripod.com/~Mark_Harman.*

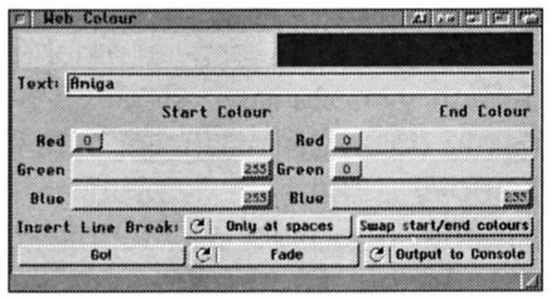
Funkce programu

WebColour vytváří nejrůznější barvové přechody pomocí tagu `<FONT COLOR="#barva">` `</FONT>` a umí propočítat plynulý přechod například z červené do modré nebo odstíny šedi z bílé do černé či naopak. Každé písmenko má jeden odstín určené barvy, nečekejte tedy u krátkých slov s několika písmeny žádné zázraky. Jako jednoduchý příklad uvádím třeba slovo "Amiga". Pokud nastavíte přechod z azurové do nejsytější modré, bude výsledek v HTML podobě vypadat takto:

```
<FONT COLOR="#00FFFF">A
</FONT>
<FONT COLOR="#00C0FF">m
</FONT>
<FONT COLOR="#0080FF">i
</FONT>
<FONT COLOR="#0040FF">g
</FONT>
<FONT COLOR="#0000FF">a
</FONT>
```

No a přesně tuhle šílenost za Vás WebColour vytvoří sám a ušetří Vám navíc zdlouhavé a pracné počítání a nastavování odstínů barev. Ovládání celého programu je opravdu velmi snadné, jako GUI je použita univerzální nadstavba MUI a tak si můžete snadno nastavit pozici okna i jeho velikost. Text napíšete do stejnojmenného gadgetu (mezery jsou ignorovány, ale zobrazeny), vyberete si počáteční a koncovou barvu pomocí obvyklých RGB šoupátek a kliknete na "Go". Výsledný HTML kód je zobrazen v okénku, odkud si jej můžete okopírovat například do HTML editoru pomocí standardní kopírovací funkce AmigaDOSu Pravá Amiga+c a vložit pomocí Pravá Amiga+v. Nastavit lze i výstup do souboru, objeví se requester pro výběr vytvářeného souboru.

Typ barvového přechodu můžete nastavit na "fade" nebo "bounce". První z nich je plynulý přechod z barvy do barvy, druhý je pak opět plynulý přechod, ale do středu slova, od středu se vytvoří přechod z barvy do barvy v obráceném pořadí. Pro rychlou výměnu počáteční a koncové barvy slouží tlačítko "Swap start/end colours". Barvy vidíte v horní části okénka (viz obrázek) - pokud si WebColour spustíte ve 256 barvách pod CyberGraphX 4, uvidíte místo barev jen šrafování, použijte tedy alespoň 15ti bitovou hloubku barev. Posledním volbou je oddělení písmen ve slovech pomocí odřádkování ("After every letter"), nebo vložení enteru pouze po mezerách ("Only at spaces"). Na ukázkových obrázcích bohužel uvidíte vše pouze v odstínech šedé (snad se to v PDF formátu plánovaném na AR CD zlepší), ale i tak jsou vytvořené přechody dobře viditelné.



AMIGA REVIEW

AUTOR: Mark Harman
TYP: freeware
CENA: --

HODNOCENÍ
Užitečná utilitka na tvorbu barvových efektů s písmem s jednoduchým ovládáním a bezproblémovým provozem.

MetalWEB Designer 2.1

Luboš Němec

POŽADAVKY: AmigaOS 3.0 a vyšší, MUI 3.8

Recenzi na MetaWEB jsem chtěl napsat už dávno, ale teprve verzí 2.0 dokázali autoři programu, že program začíná být použitelný. Poslední dostupnou verzí na Aminetu je MetalWEB 2.1 a konečně si tedy povíme, o co se vlastně jedná. MetalWEB Designer je zatím prvním WYSIWYG (What You See Is What You Get) HTML editorem pro Amigu. Cena programu je na tak zajímavý produkt dost nízká, pouhých 40,- DM. Snad Vám recenze pomůžet v otázce, zda se vyplatí tuto částku investovat.

Jak vyzrát na program?

V archivu najdete kompletní instalaci včetně nutných doplňků pro MUI, manuál ovšem jaksi není k dispozici. Buď si autoři programu myslí, že ovládání jejich programu je tak snadné, že manuál nepotřebuje, nebo ho prostě zatím neměli čas udělat (upozorňuji, že se jedná už o verzi 2.1!). Budiž, první nedostatek je za námi, podíváme se na program samotný. Typické MUI prostředí s dobře vyřešenými ovládacími prvky v podobě ikonek a okamžitě dostupných roletových menu, to se mi líbí. Ale co ty dvě okna navíc? To menší slouží evidentně jako odpadkový koš, větší pak jako univerzální editační paleta. Většinu akcí v MetalWEBu lze totiž provádět pouhým přetažením myší, takže vytváření WWW stránky je opravdu jednoduché. A máme tady další problém. Když mám hlavní okno MetalWEBu roztažené do celé obrazovky a kamkoliv kliknu, okamžitě zmizí jak editační paleta, tak odpadkový koš. Jak mám tedy přetáhnout nějaký objekt? Musím hlavní okno zmenšit (pak ovšem zase pro změnu nevidím, co jsem vlastně tak pracně tvořil) nebo dát do pozadí a pak už to jde. Nešla by ta dvě okénka permanentně zamknou na popředí? Vyřešila by se tím řada problémů při editaci metodou drag&drop. Hmm, evidentně to nejde nebo neumím hledat.

Nevadí, zkusím si jen tak cvičně vytvořit nějaký ten rámec, když už je program dle popisu podporuje. Jo tak to je jiná káva, rámce lze vytvářet opravdu velmi snadno jedním kliknutím myší, podobně funguje například Macromedia Dreamweaver, i když ten nabízí o výrazně lepší správu hotových rámců. Čtyři nejčastěji používané varianty rozdělení rámců najdete navíc v nabídce "Fast frames". Zdrojový kód každého rámce případně celé WWW stránky lze získat kliknutím pravým tlačítkem na požadovaný rámec a výběrem volby "Show Source Code", zobrazený zdroják lze teoreticky i vytisknout. Říkám teoreticky, protože v neregistrované verzi, kterou jsem testoval, nic podobného nefungovalo a po přepnutí na zdrojový kód a zpět vytvářená stránka dokonce zmizela! Naneštěstí něco jako krok zpět (tradiční Undo) MetalWEB nezná a tak je jakoukoliv chybnou operaci nutno smazat a pokračovat znovu a znovu. Místo Undo zřejmě má fungovat odpadkový

koš "Storage", kam se přesouvají objekty myší, ale toto řešení se mi nezdá jako příliš použitelné.

MetalWEB rozhodně nepodporuje pixel-to-pixel umísťování objektů, na Amize totiž zatím bohužel chybí podpora CSS stylů. Text se tedy vkládá po řádcích v jakémsi primitivním řádkovém editoru, obrázky je nutné vybírat v editační paletě nebo je přetahovat myší. Pomocí popup menu lze měnit velikost fontu v mezích možností HTML, jednoduše lze vkládat i ostatní prvky jako formuláře, cyklovací menu, tlačítka, checkmartky apod. Formátování textu je opět standardní, k dispozici jsou všechny tři obvyklé druhy zarovnání - vlevo, vpravo a centrovat, stejně snadné je psaní tučného textu, italiky nebo podtržení.

Preference

Okénka být pořád v popředí zjevně nemohou, ale zato jsem objevil preference programu. Rychle jsem nastavil potřebné fonty (jako základní písmo se na Webu standardně většinou používá Times nebo jeho obdoba), barvy jsou v pořádku, pokračujeme nastavením prohlížečů. V MetalWEBu spolupracuje se všemi třemi použitelnými web browsery na Amize. Pro každý z nich - IBrowse, AWeb a Voyager. V preferencích můžete také aktivovat zobrazení blikání (Blink = šílená funkce, kdo ji použije, jeho web budiž navždy zatracen...) a nahrávání obrázků přes datatypy - nedoporučuji používat, protože lehce se při mylném importu grafiky v jiném formátu než GIF nebo JPEG může stát, že na Amize bude importovaná grafika na stránce v pořádku, ale na jiné platformě už nikoliv. Doplňkem preferencí je okno "WebSite", které ukazuje strukturu dokumentu včetně statistických údajů o grafice a HTML kódu. Bohužel už nekontroluje linky jako v podobných WYSIWYG programech na PC či Macu, a tak se musíte spolehnout na svou vlastní paměť. Posledním doplňkem patřícím ale spíš už mezi editační funkce je okénko "Metatype Information", kde zadáváte jednotlivé META tagy (samozřejmě ručně, žádná nabídka zde není k dispozici). Nejčastěji používaným užitečným metatagem je specifikace češtiny pomocí "content-type", což však u Amigy postrádá smysl, neboť zatím žádný browser ani MetalWEB samotný automatické překódování češtiny nepodporují - díky 8bitovému kódování standardně používaných bitmapových fontů to ostatně ani není možné.

WYSIWYG editor na Amize?

Jak to tedy vypadá s celkovým hodnocením programu? Pokud bych měl srovnávat s obdobnými WYSIWYG HTML editory pro platformu PC a Macintosh ve stejné cenové kategorii (tedy shareware a freeware), nedopadne to pro MetalWEB příliš dobře. WYSIWYG funkce jsou sice místy použitelné (někde je to však čiré zoufalství), ale jaksi příliš primitivní a v prohlížeči vypadá WWW stránka většinou podstatně jinak. MetalWEB se dle mého názoru nehodí pro vážnější práci, ale jednoduchý web v něm uděláte poměrně rychle a snadno. Zatím chybí podpora JavaScriptu a také práce s tabulkami postrádá přehlednost a hlavně jednoduchost. Nikde jsem se nedočetl, pro jakou specifikaci jazyka HTML je MetalWEB určen, chybějící manuál a práci se zdrojovým kódem musím nutně považovat za výrazný nedostatek. I přes všechny vyjmenované nedostatky má program něco do sebe - třeba práce s rámci je vyřešena velmi dobře, drag&drop funkce také, ostatně na Amize nemá zatím MetalWEB v oblasti vizuální tvorby webu žádnou konkurenci. Ještě jednou tedy velmi krátce - MetalWEB se v žádném případě nehodí pro profi tvorbu webu, užitečný však může být všem začátečníkům, kteří si chtějí vyrobit svoje WWW stránky, zde však je potřeba program již zaregistrovat a smířit se s podivným chováním ARexxu, editace zdrojového kódu, chybějícím Undo a několika dalšími zmatky v ovládání. Pokud potřebujete spolehlivé překódování češtiny, jednoduchý, ale plně použitelný WYSIWYG, JavaScript a Javu, na MetalWEB zapomeňte a zkuste raději freewarový emulátor Macintoshe ShapeShifter a taktéž volně šiřitelnou 68K verzi Netscape Composeru. Tečka.

AMIGA REVIEW

Autor: Multitaskers
Typ: shareware
Cena: DM 40,-

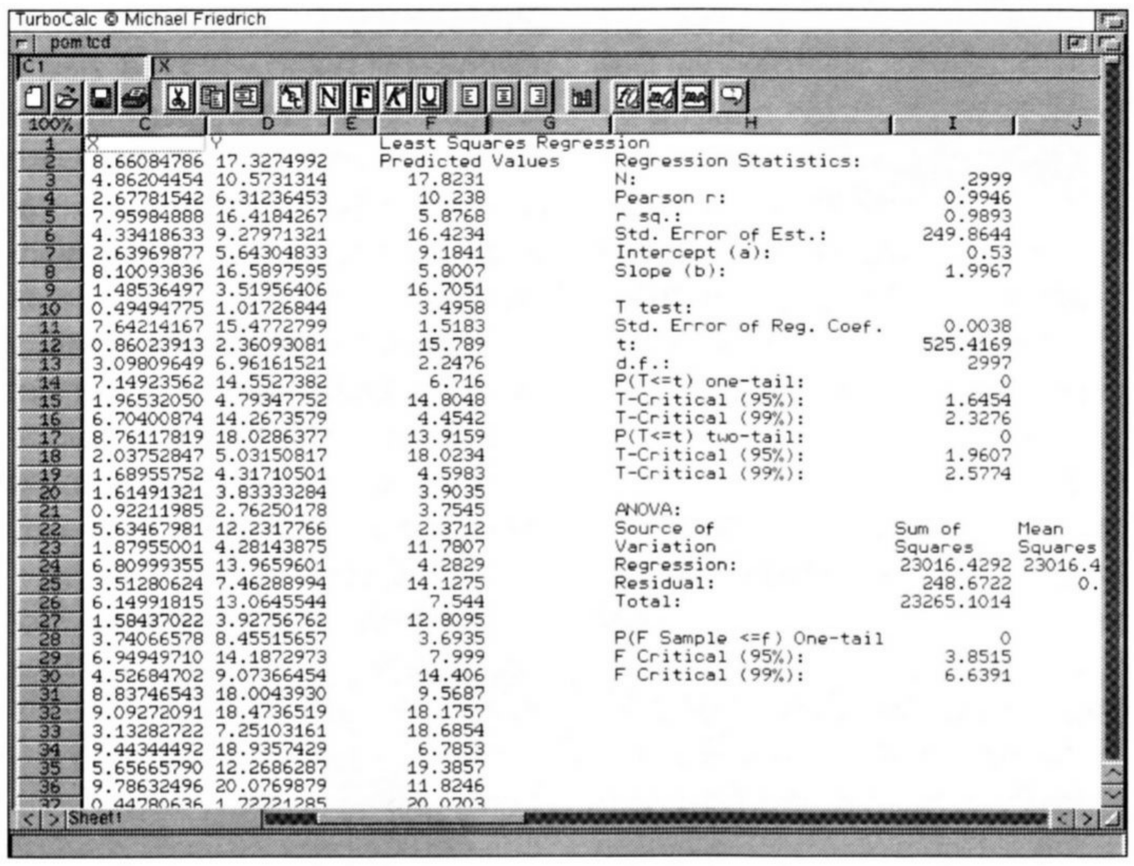
Hodnocení
Levný a na Amize patrně jediný WYSIWYG program pro tvorbu webu pro začátečníky a pokročilé s částečně použitelnými WYSIWYG funkcemi, chybějícím Undo a bohužel řadou chyb.

TCalcStats 2.0

Pavel Čížek

POŽADAVKY: TurboCalc 5.0

Ti, co sledují AMIGA Review pravidelně, si jistě vzpomenou na sérii recenzí věnovaných tabulkovému kalkulátoru TurboCalc a i na moje stížnosti ohledně nedostatečné nabídky statistických funkcí. Balík TCalcStats 2.0 se snaží tento nedostatek napravit.



TCalcStats 2.0 je volně šířitelný balík ARexxových maker, s jejichž pomocí lze do TurboCalcu integrovat celou řadu popisných statistik, i parametrických a neparametrických metod. Požadavky na systém jsou jednoduché: musíte mít počítač, na němž lze provozovat TurboCalc (cokoli od OS 2.0 s nějakou pamětí a trochou místa na harddisku), a vlastnit TurboCalc. Dle autorů je TCalcStats určen pro TurboCalc 5.0, ale z vlastní zkušenosti mohu říci, že bezproblémově pracuje i s verzí 4.0 (možná, že tudíž funguje i s verzí 3.5, protože zmíněná ARexxová makra žádné speciální vlastnosti nových verzí TurboCalcu nevyužívají). Dále potřebujete mít spuštěný ARexx a k němu knihovny RexxReqTools.library a Rexxmathlib.library (obojí lze nalézt na Aminetu). No a to je vše - stačí jen nainstalovat a jít.

Použití

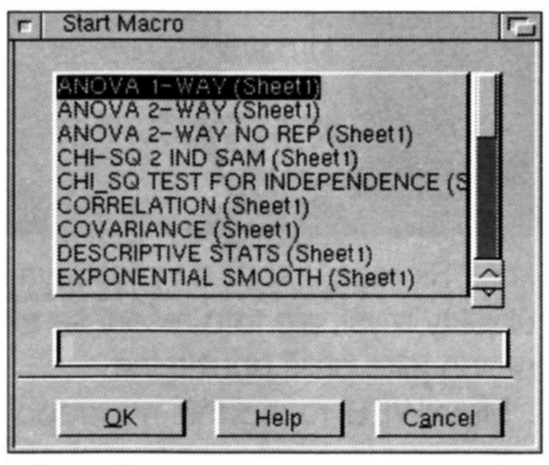
Instalace se provádí pomocí standardního instaleru a neměla by činit nikomu obtíže - stačí jen určit, kde máte TurboCalc nainstalován a dojde k nainstalování ARexxových maker, nápovědy a makrotabulky. Co musíte překousnout je, že budete nuceni přidat do user-startup assign na adresář TurboCalcu, který normálně není potřeba, ale TCalcStats bez něj nepracuje.

Podívejme se nejprve na nápovědu. Ta je k dispozici jak ve formátu HTML, tak v AmigaGuide. Dle mého názoru je velice dobře zpracovaná, protože kromě popisu základních věcí jako jsou systémové požadavky a popis jednotlivých nabízených funkcí (velice podrobný, vše je i s ukázkovými příklady) zde najdete i obecný úvod do statistické analýzy, základních principů a postupů v ní používaných a samozřejmě i odkazy na další literaturu.

Tak, a jak se vlastně tato ARexxová makra používají? Není to tak složité. Kromě toho, že musíte mít otevřenu tabulku s analyzovanými daty, je potřeba nějak spustit příslušné ARexxové skripty. To můžete udělat buď z Shellu (což ale není příliš pohodlné), nebo z TurboCalcu. Přímé použití z TurboCalcu vyžaduje, aby uživatel nejprve otevřel dodávanou makrotabulku, v níž jsou nadefinovány příslušné odkazy na ARexxová makra (tu pak můžete schovat, aby nepřekážela na obrazovce). Pro stálé používání je asi nejjednodušší tuto makro-tabulku umístit mezi soubory automaticky otevírané po spuštění programu. Je-li tak učiněno, lze jednotlivá makra spouštět přes nabídku 'Macro / Play...', v níž po provedení předchozích úkonů naleznete rozsáhlou nabídku popisných statistik a parametrických i neparametrických procedur. Stačí si danou proceduru vybrat a spustit. Po spuštění se makro pomocí requesterů postupně vyptá na potřebné parametry, mezi nimiž jsou vždy rozsah oblasti s daty (zadává se horní levý roh a dolní pravý roh výseku tabulky obsahujícího analyzovaná data) a oblast pro výpis výsledků (horní levý roh). V závislosti na zvolené funkci mohou následovat i další dotazy (např. která proměnná je závislá apod.). Výsledky jsou v závěru vypsány do zadané oblasti tabulky. Pokud zadaná oblast s daty obsahovala v prvním řádku názvy proměnných, budou tyto ve výstupu použity, pokud ne, pak budou popisky obsahovat obecné názvy jako je 'Sloupec 2' apod.

Nabízené statistiky

Přejděme ale k funkcím nabízeným balíkem TCalcStats 2.0. Nejprve se zaměříme na popisné statistiky, pak na parametrické testy, dále neparametrické testy a konečně další statistické funkce.



Popisné statistiky

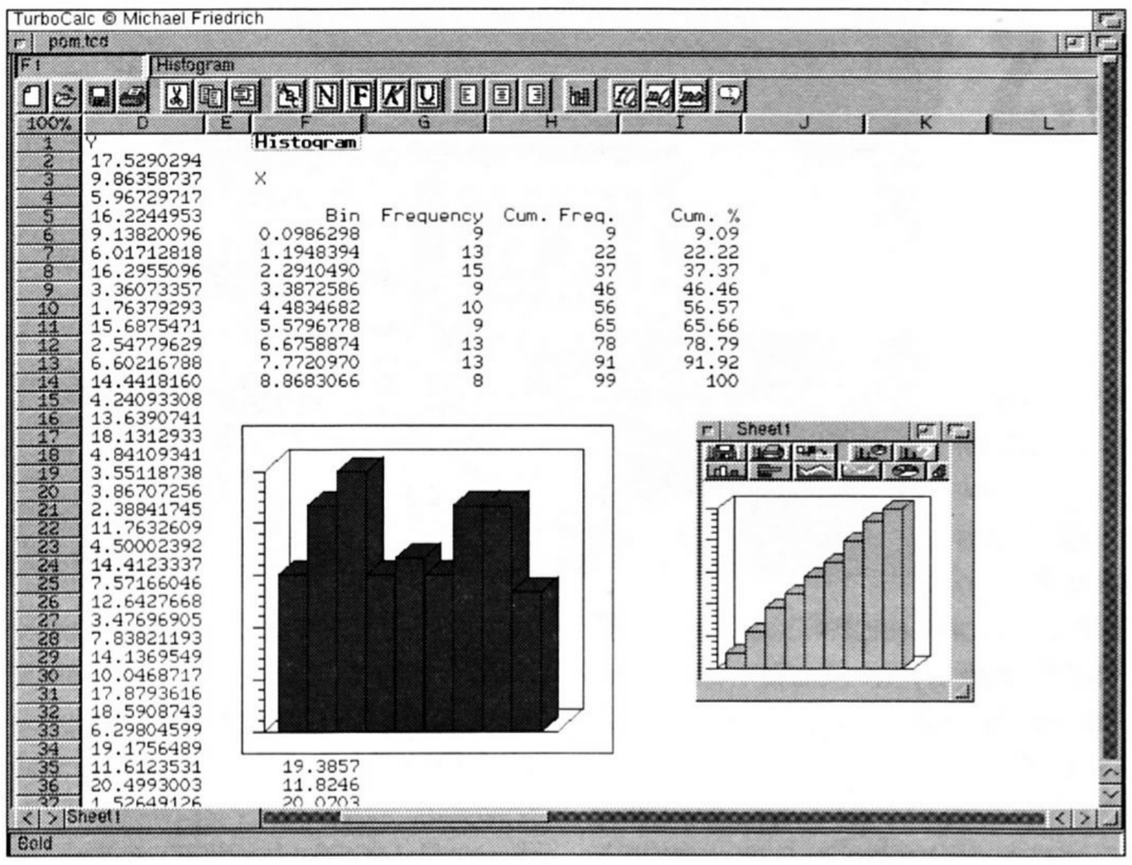
Sem spadá především popis vzorku dat a jeho charakteristik. Funkce 'Descriptive statistics' spočítá pro libovolný počet proměnných následující charakteristiky: počet pozorování, součet, průměr (aritmetický, geometrický, harmonický,...), kvartily (dolní, horní a medián), maximum a minimum, standardní chybu, šikmost a špičatost, odhad konfidenčních intervalů na 5% a 1% hladině spolehlivosti atd. To by snad mohlo většině uživatelů postačit. Pro zadanou proměnnou si dále můžete nechat spočítat 'Frequency distribution histogram' (histogram po jednotlivých třídách i kumulativní, v procentech i dle počtu pozorování), a to buď dle uživatelem zadaných tříd nebo automaticky určených programem. No a konečně můžete vytvořit pomocí 'Relative rank and percentile calculation' percentily a tříděné (či pořádkové) proměnné pro daný vzorek (tj. proměnné, které pro každou hodnotu původní proměnné obsahuje pořadí dané hodnoty při sestupném či vzestupném uspořádání dat podle velikosti).

Parametrické testy

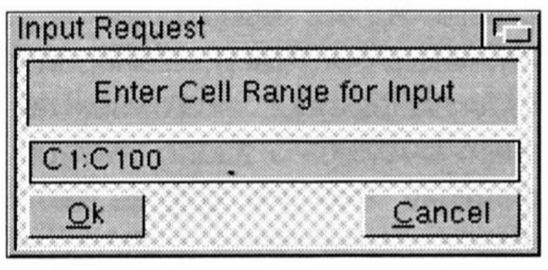
I parametrických testů, tedy testů vycházejících z jistých předpokladů o rozdělení (nejčastěji jeho normalitě) náhodných veličin, jejichž realizace studujeme, nabízí TCalcStats poměrně dost. Z těch zcela základních zde najdete t-testy pro test rovnosti průměrů dvou nezávislých vzorků (pro shodné i nestejné rozptyly), párový t-test a F-test rovnosti rozptylů dvou vzorků. Myslím, že není třeba zabíhat do podrobností, protože kdo chce tyto procedury používat, bude mít snad nějaké tušení o jejich významu. Kromě této základní nabídky mají uživatelé k dispozici také analýzu rozptylu, tj. metody pro testování shodnosti průměrů či statistické rozdílnosti několika vzorků dat najednou. TCalcStats nabízí jednocestnou i dvoucestnou ANOVU (analýzu rozptylu).

Neparametrické testy

Zatímco parametrické testy předpokládají nějaký daný typ distribuční funkce (i když při dostatečném množství dat to nemusí být nijak omezující díky fungování centrální limitní věty), neparametrické testy žádné takové předpoklady nepotřebují (stačí jim splnění poměrně obecných podmínek) a je tudíž možno je použít i pro data z výrazně nenormálních datových souborů. Tyto testy zpravidla vycházejí z tříděných ekvivalentů původních vzorků dat (viz popisné statistiky), které jsou mimo jiné vypsány jako součást výsledků. TCalcStats mezi neparametrickými metodami nabízí řadu ekvi-



valentů výše uvedených parametrických testů - Mann-Whitneyův U-test (neparametrický ekvivalent parametrického t-testu rovnosti průměrů dvou nezávislých vzorků), Wilcoxonůn párový test, Kruskal-Wallisův H-test (odpovídá jednocestné analýze rozptylu) atd. Dále zde naleznete chi-kvadrát testy dobré shody



(například s normálním rozdělením) a mnoho dalšího (korelační testy,...).

Další statistické nástroje

Z dalších pomůcek nabízených v TCalcStats zmiňme například výpočty kovariance a korelace dvou proměnných, které mají blíže k popisným statistikám. Dále zde najdete lineární a nelineární regresi, které stejně jako v ostatních výše zmíněných případech pracují dle očekávání. Plusem je to, že kromě řady výsledných charakteristik popisujících odhady parametrů lineárního regresního modelu (determinační koeficient, test významnosti regrese, apod.) jsou generovány i všechny predikované hodnoty. Jedinou výtku bych měl vůči tomu, že regrese je omezena jen na jednu vysvětlující proměnnou.

Závěr

Je mimo možnosti krátké recenze seznámit čtenáře se všemi nabízenými možnstmi, které tento balík maker má. Vzhledem k tomu, že je k dispozici zdarma, není to ani tak podstatné. Podívejme se tedy spíše na jeho použitelnost a případné nedostatky. Jedním "nedostatkem" týkajícím se spolupráce s TurboCalcem je to, že zpracování a předávání čísel ARexxu vyžaduje, aby tabulka nepoužívala nějaký lokalizovaný formát dat - přesněji, je třeba, aby nebyla použita desetinná čárka, ale tečka, a aby nebyly použity oddělovače tisíců a miliónů. Druhým nedostatkem na kráse je vlastně využití ARexxu; to na jedné straně umožňuje snadnou integraci funkcí do TurboCalcu, na straně druhé ovšem způsobuje relativní "pomalost" výpočtů (ARexx je interpretovaný jazyk). Výsledkem je. že práce s daty o velikosti maximálně stovek pozorování je ještě přijatelně rychlá, ale například lineární regrese s 3000 pozorování už je záležitost na několik minut. Protože se ovšem dá předpokládat, že TCalcStats je určen spíše domácím uživatelům, studentům, kteří je používají pro "školní" účely, apod., neměla by být pomalost práce s většími soubory dat omezující. Poslední drobností je, že pokud dojde k chybě během výpočtu (v 99% případů způsobenou tím, že se nedodrží postup uvedený v nápovědě, nebo tím, že zadaná oblast neobsahuje číselná data), uživatel se nic nedozví - pouze vidí, že se výpočet nedokončil.

I přes zmíněné problémy může být TCalcStats velice užitečným pomocníkem, obzvláště díky široké paletě nabízených funkcí.

AMIGA REVIEW

Autor: R. Kohut, N. Bergquist
Typ: freeware
Cena: --

Hodnocení
Zajímavý balík nástrojů pro statistickou analýzu v prostředí TurboCalcu, díky použití ARexxu trochu pomalý.

FlashUpdate

Jiří Jandl

Akcelerační karty pro Amigu s procesorem PPC jsou zde již nějaký ten pátek, takže nikoho nepřekvapí, že se pomalu ale jistě začíná objevovat i celkem kvalitní software, pro toto výkonné CPU. Horší to kolikrát bývá s jeho rozběháním, a někdy se první spuštění takového programu projeví jen nic neříkajícím requesterem, který ohlásí, že chybí v knihovně nějaká instrukce, nefunguje korektně PCMCIA slot nebo se program bez jakéhokoliv upozornění zhroutí. Jak tomu odpomoci?

Každá akcelerační karta je vybavena malým chipem (ROM), ve kterém je uložen krátký program, který oznámí systému "hola, já jsem Blizzard a jsem zapojen". Blizzard PPC i jeho silnější kolega CyberStorm PPC jsou vybaveny takzvanou FlashROM, která má oproti dříve používaným ROMkám výhodu - je totiž v provedení EEPROM, to znamená mazatelná elektrickými impulsy.

Při zakoupení RISC karty máte ve Flashce "nahrán" dnes již zastaralý systém s knihovnou verze 43 beta, a ten již pro většinu moderních aplikací (BDEditor, QuakePPC...) zákonitě nepostačuje. Proto začaly od Phase5 brzy proudit archívy se zajímavým názvem: "Flashupdate".

První se objevil již na sklonku minulého roku a sliboval instalaci knihoven verze 45. To bylo radosti, když všechny nové aplikace pod PowerUP začaly fungovat. Kdo by v té době tušil, jak silný nástroj se v samotném čipu ukrývá.

Následovala Flash, která se objevila začátkem tohoto roku a jmenovala se zcela netradičně "bvppcupd". Byla to narychlo připravená verze, protože v té době se již ve světě začaly objevovat grafické karty BlizzardVisionPPC, které se starší verzí mely jisté problémy. Jako obrovský klad bych zde viděl přidělání spousty klávesových zkratek při bootu (vypnout katru, vypnout paměť, SCSI ...) a zcela nové bootmenu, vyvolávající se stlačením klávesy ESC. Zde se dá nastavit sousta věcí týkající se celé karty, jako je SCSI, mapování ROM do fastky a dokonce i přesměrování vektoru pro emulátor MACa, který se musel doposud spouštět příkazem PrepareEmul. V tomto menu šlo nastavit, zda se mají grafická data zobrazovat standardně v PALu, nebo ve VGA!

Vše bylo v pořádku, až do chvíle, než Phase5 došla k názoru, že součástky na těchto BVisionech jsou americké, tudíž nekvalitní a začala používat součástky "japonské", to znamená velmi levné korejské.

Zvláštností bylo, že tyto "nové" karty se nesnášely s již existující ROMkou, nezbývalo tedy nic jiného, než vydat novou a do readme napsat, že byly odstraněny chyby z předchozích verzí. Update vyšlo 23. 3. 1999 - problém byl v tom, že nový update se pro změnu nesnášel se staršími kartami a situace se opakovala dne 27. 3. 1999, kdy vyšel nový Update. Připomíná mi to trochu politiku Microsoftu, když vydá W98 a okamžitě oznámí, že za dva měsíce bude první opravný pack.

Že v této ROM byla spousta chyb, mohou dosvědčit lidé, kteří si ji stihli nainstalovat. Např. zacyklený reset byl toho dost velkým důkazem. Totéž zřejmě usoudila i Phase5, když po třech dnech(!) vydala (kolikátou?) Flashupdate30399.

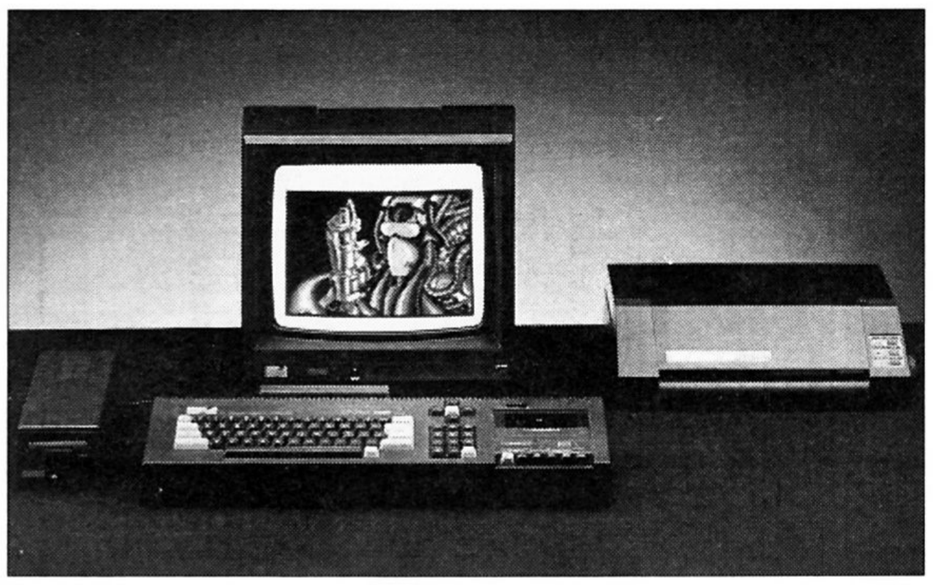
Tato Flash již naštěstí opravdu funguje. Obsahuje knihovnu verze 46.26, na které již funguje vše, co bylo naprogramováno (většina programů vyžaduje 45 a vyšší), konečně funguje na všech kartách a dokáže dokonce ještě něco: přemapovat grafiku z AGA obrazovek na grafickou kartu. Nečekejte od toho žádný zázrak, GODS si na BVsionu opravdu nezahrajete, ale nenutí to člověka stále přehazovat monitory, když se potřebuje dostat jen do Early startupu.

A nakonec snad jen malá poznámka. EEPROMka na turbokartě rozhodně není věčná. Je sice přepisovatelná, ale rozhodně ne donekonečna. Neustálé přepisování ji ničí, stejně tak neustálé přesejvování nastavení karty v bootmenu Blizzarda. Jak prohlásil jeden z našich nejlepších programátorů Filip Doksanský: "Phase5 si uvědomuje, že FlashROMky nejsou na věky, tak se nás jich snaží zbavit". Je to sice jen žertovný nápad, ale mrazení v zádech započne v okamžiku, kdy si uvědomíte, že je to pravda.

Amstrad CPC

Luboš Němec

8mi bitová mašinka z produkce anglické firmy Amstrad zažila výsluní své slávy v dobách někdy před 10 lety převážně na britských ostrovech. Samotný Amstrad bude jistě znám zejména všem uživatelům ZX-Spectra, které bylo po krachu sira Cliva Sinclaira odkoupeno právě počítačovou divizí Amstradu.



Hardware

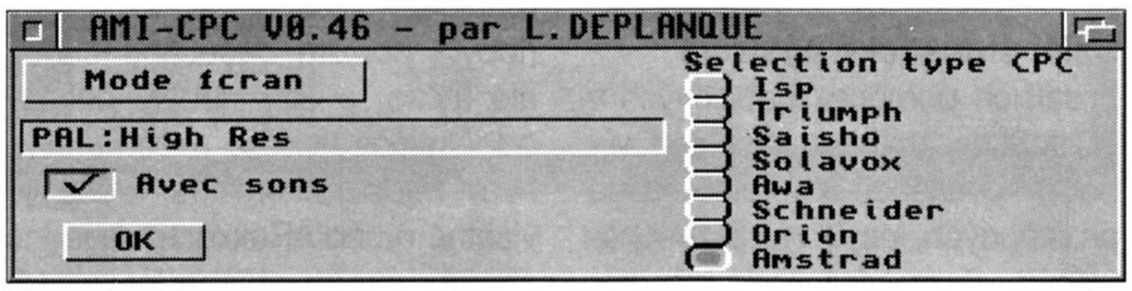
Poněkud záhadná zkratka CPC znamená Colour Personal Computer. Amstrad CPC se vyráběl v několika provedeních, během pěti let bylo na trh uvedeno 5 modelů. První tři typy se jmenovaly CPC, zbylé dva vylepšené z roku 1989 pak měly ještě přídavek Plus.

Klasický CPC464 měl 64 KB RAM a vpravo od klávesnice zabudovaný kazetový magnetofon, typ CPC664 pak už měl 3" floppy mechaniku a též 64 KB RAM. Nejzajímavějším typem byl pak na svou dobu jeden z nejmodernějších 8bitových počítačů Amstrad CPC6128, který měl mimo kvalitní klávesnice a floppy drive už 128 KB RAM. Poslední dva vyráběné modely CPC464+ a CPC6128+ se lišily pouze v počtu max. zobrazitelných barev a mírně odlišném hardwarovém návrhu. Všechny modely poháněl procesor Z80 taktovaný na 3.3MHz, o zvuk se staral obvod AY-3-8912, který měl generovat 3 zvukové a 1 šumový kanál. Hardware zajišťující komunikaci se zvukovým čipem, klávesnicí, magnetofonem/floppy drivem a pododobně pocházel od Intelu, řadič disket podporoval max. dvě 3" dvoustranné diskety (bylo je nutné otáčet), 40/80 stop. Grafický čip 6845CRTC byl na svoji dobu velmi rychlý a již v té době podporoval hardwarový scrolling, přepínání obrazovek a další zajímavosti. Rozlišení obrazu bylo od 160x200 bodů v 16 barvách přes 320x200 ve 4 barvách až po 640x200 bodů ve dvou barvách (u modelů Plus pak až neskutečných 4096 barev), což v té době neměl žádný domácí mikropočítač. Následovníkem Amstradu CPC byl kancelářský počítač/psací stroj Joyce, ale to už je jiná kapitola.

Pro Amstrad je k dispozici odhadem více než 2000 her a programů v kazetových i disketových verzích. Řada her byla převedena právě ze ZX-Spectra, poměrně dost základních kancelářských programů bylo též lokalizováno do češtiny.

Ami-CPC 0.46

Emulátor pochází původně z PC verze emulátoru CPE a v archivu najdete i zdrojové kódy. Aktuální verzi emulátoru z ledna 1998 lze získat na Aminetu nebo na adrese *http://www.chez.com/deplanque*. Pokud znáte emulátor CPE, můžete ho s amigovskou verzí porovnat sami. Hlavním nedostatkem je poněkud nedokonalá podpora tiskového výstupu, chybí emulace některých videomódů stejně jako možnost nahrávat hry a programy z kazetového magnetofonu, emulátor však běhá v poctivém multitaskingu. Ami-CPC vyžaduje celkem tři ROMky, jedná se o LROM, UROM a ROM7. Ve starších verzích emulátoru je z licenčních důvodů bohužel nenajdete, ale pokud zapátráte na internetu po verzi 0.46, není problém ROMky stáhnout v archivu společně s Ami-CPC, protože majitelé copyrightu Amstrad Electronic a Locomotive Software uvolnili tyto ROM k volnému používání. Emulátor je k dispozici ve dvou provedeních - Standard a Turbo. "Normální" verze je s procesorem 68020 velmi pomalá, například pracovat s Basicem je sice možné, ale provádění instrukcí je několikrát pomalejší než na originálním CPC. Pokud máte ovšem alespoň procesor 68030 a FAST RAM, měli byste docílit minimálně 100% rychlosti originálního Amstradu CPC. Turbo verze vyžaduje 2,5 MB FAST RAM + 512 KB CHIP RAM a je zhruba o 20% rychlejší než verze Standard. Při testování jsem nezjistil žádné známky nestability ve srovnání s verzí Standard a tak mohu verzi Turbo jen a jen doporučit - potřebnou konfiguraci pro její provozování má dnes snad už každý. Konfigurace emulátoru probíhá pomocí jednoduchého GUI a tooltypů, nastavit si můžete typ počítače (Amstrad nebo jeho licenční obdoba Schneider), název disku respektive diskového snapshotu, dále lze vypnout/zapnout zvuk, specifikovat ROMky stejně jako u některých emulátorů ZX-Spectra, nastavit přerušení a screenmód, ve kterém se emulátor spustí.



V archivu u emulátoru najdete také pět doplňkových utilit. "Cpc2Cpe" se používá ke konvertování diskových snapshotů pro emulátor CPE, "Cpc2dsk" na konvertování staršího formátu taktéž diskových snapů AMI-CPC, "Cpc2EmuCPC" ke konverzi snapů pro EmuCPC, "CreeDisk" vytvoří novou disketu v DSK formátu (tedy snapshot diskety na HD Amigy) a poslední utilita "DZ80" umí disassemblovat Z80 binární soubory.

Kvalita emulace je vynikající, rychlost s 68030/50MHz též plně postačující. Jak už to skoro u všech emulátorů bývá, u některých her má emulátor problémy s překreslováním obrazovky a při testování se mi často stávalo, že spousta spritů se dokonce nezobrazila vůbec. Bohužel nejde z emulátoru používat paralelní port a tedy ani tisknout. Jinak však nemám k AMI-CPC žádné další připomínky, celkově funguje velmi dobře a také práce s diskovými snapshoty je na úrovni. Navíc se jedná o freeware, co víc chtít?

Název: AXF64 v0.31
Autor: Ludovic Deplanque
Cena: freeware
Hodnocení: Kvalitní emulátor s dobře vyřešenou prací s diskovými snapshoty, pro vážnější práci budete potřebovat procesor 68030 a FAST RAM, na některých systémech má problémy s klávesnicí.

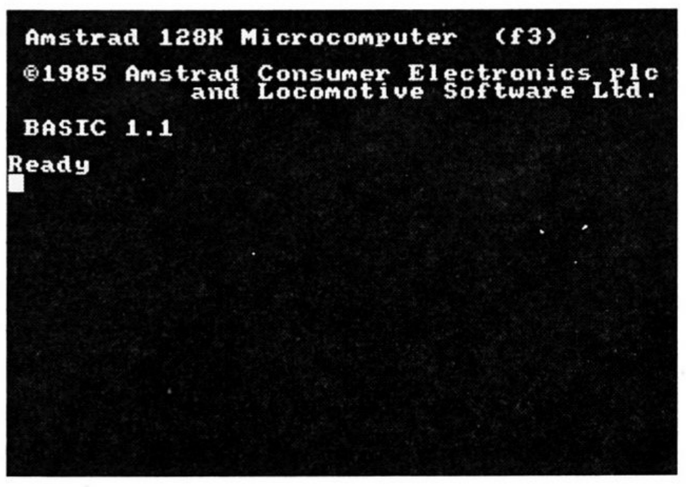
CPE 1.02

CPE je obdobou stejnojmenného emulátoru pro PC, v archivu najdete i zdrojové kódy a jeden diskový snapshot. Amigovský CPE je patrně nejstarším emulátorem Amstradu CPC, který autor již nikdy neaktualizoval. Z toho vyplývá i použitelnost a kvalita emulace, kterou bych označil spíš jako pokus o vtip.

Vzhledem ke stáří emulátoru se však nelze divit, že toho CPE moc nenabízí. Emulátor běží v multitaskingu, v zařízení CPE: musí být umístěny tři ROMky, stejné jako u AMI-CPC. V archivu CPE žádné ROMky nenajdete, můžete tedy použít LROM, UROM a ROM7 z AMI-CPC. Pokud budete už po prvním spuštění chtít emulaci ukončit, zde jsou klávesové zkratky: CTRL+LSHIFT+LALT provede reset emulace, RALT+LALT pak emulátor ukončí. Autor poněkud nepochopitelně změnil formát snapshotů diskových verzí programů a tak musíte mezi oběma platformami Amiga <-> PC všechny tyto snapshoty konvertovat.

CPE není zrovna nejrychlejší, ani s procesorem 68060 nedosahuje rychlosti originálního Amstradu CPC. Chybí zvuk, což v dnešní době prostě již nelze akceptovat a ani stabilita emulátoru není nejlepší.

Název: CPE 1.02
Autor: Bernd Schmidt
Cena: freeware
Hodnocení: Poněkud těžkopádný a pomalý emulátor bez podpory zvuku, který nelze doporučit ani pro hraní her.



A-CPC 2.0

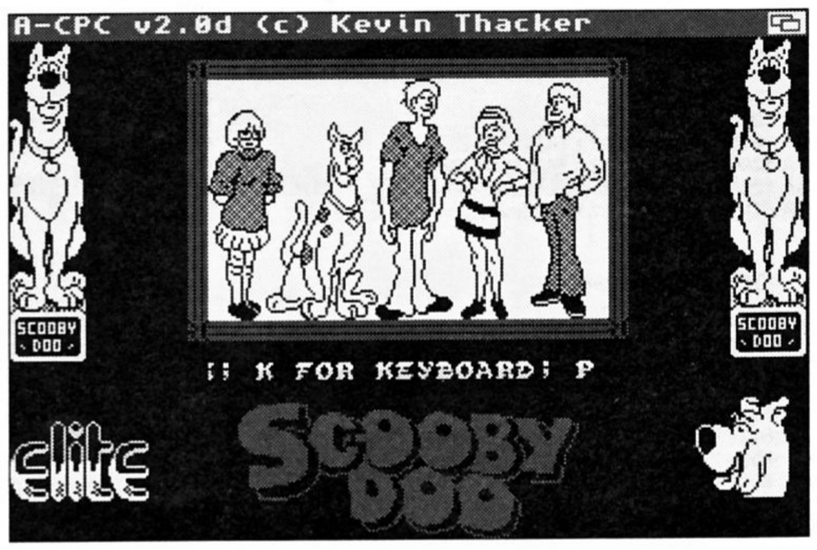
A-CPC je k dispozici ve dvou verzích - demoverze jako freeware a plná verze pro registrované uživatele. Demoverze umí pouze nahrávat páskové i disketové snapshoty, v registrované verzi pak lze i ukládat a dostanete rovněž utility pro přenos dat mezi Amigou a CPC respektive můžete si pak sami vytvářet image CPC disket. V registrované verzi funguje navíc emulace joysticku a Multiface 2 a také emulace modelů CPC+. Demoverzi pod označením 2.0d najdete na Aminetu v "emulátorovém" adresáři "misc/emu", pokud se objeví novější verze (slibovaná 2.1), zkuste ještě adresu *http://www.cs.cf.ac.uk/K.E.W.Thacker/Amstrad/* (snad ještě bude fungovat). Emulátor lze spouštět z CLI/Shellu nebo Workbenche, vyžadován je konfigurační soubor dle typu emulovaného CPC. Konfigurační soubory jsou následující:

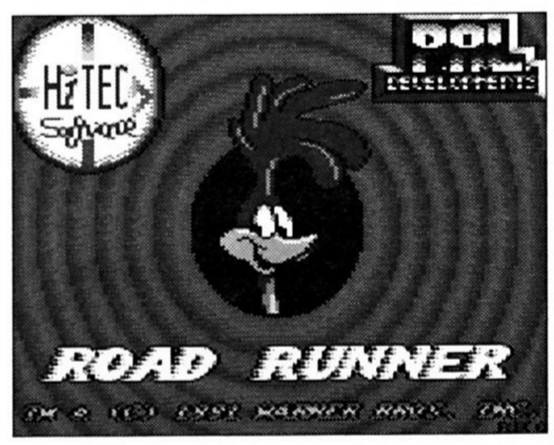
- cpc464.config = CPC 464,
- cpc664.config = CPC 664,
- cpc6128.config = CPC 6128,
- 464plus.config = 464+

a 6128plus.config = 6128+.

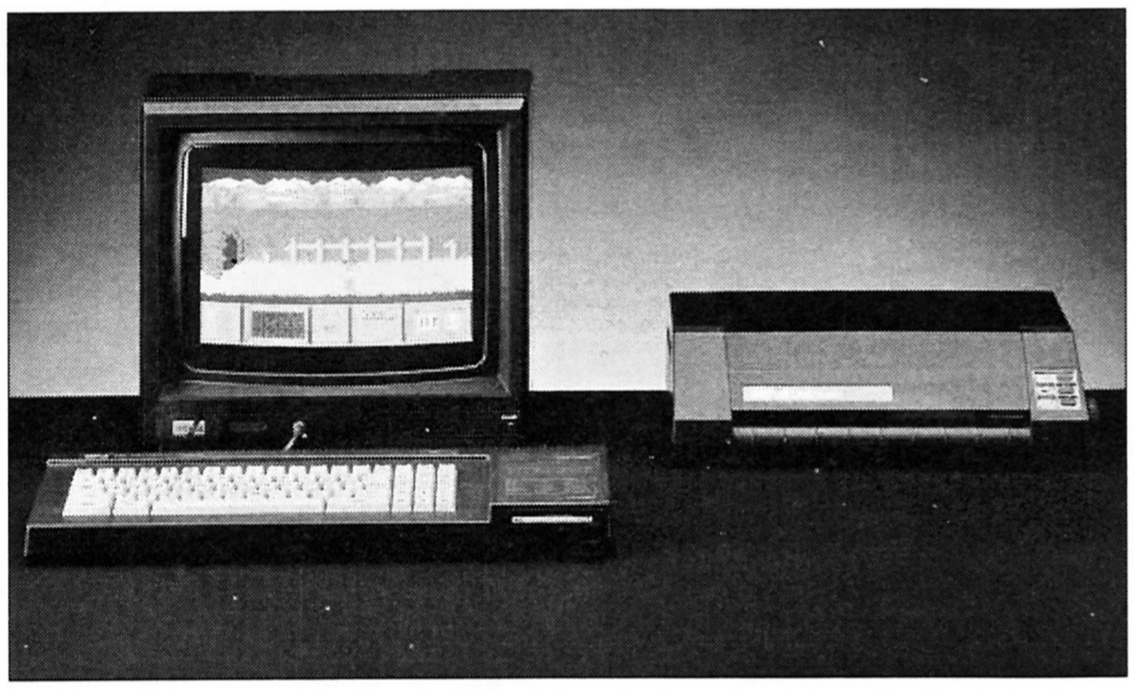
Nejjednodušší metodou je spustit emulátor přímo z konfiguračního souboru přes klasickou project ikonu.

Standardně jsou konfigurační soubory nastaveny pro spuštění na procesoru 68020 a vyšším, pokud tedy máte procesor 68000, musíte si všechny preferenční soubory změnit. Nahrávání páskových nebo diskových snapshotů her probíhá už ze spuštěného emulátoru, který si pamatuje poslední zvolenou cestu. Formát snapshotů je stejný jako v emulátorech CPCEMU a CPE a všechny snapy by měly mít koncovku ".SNA". Diskové snapy jsou opět ve stejném formátu jako CPCEMU, pro jejich vytvoření můžete použít dodávanou utilitku Make_DSK (pouze v reg. verzi). Práce s diskovými snapshoty je jednoduchá, stačí přes menu "vložit" disk do drivu. Ovládání celého emulátoru je také snadné, klávesa F1 nahraje snapshot, F2 ho naopak uloží, F8 emuluje tlačítko Stop na Multiface a F10 emulátor ukončí. Většina doplňkových utilit je dodávána pouze s registrovanou verzí emulátoru a tak Vám o nich nemohu říct nic bližšího, jejich popis najdete v manuálu.





Rychlost emulátoru závisí na použité verzi hlavního exe souboru, k dispozici jsou verze Slow, Fast a Fastest. Verze Slow je plnohodnotná emulace kompletního hardware, Fast je určena pro běžné používání a verze Fastest je optimalizovaná na hry. Pokud máte 68040, bude i verze Slow minimálně stejně rychlá jako originální Amstrad CPC, verze Fastest je pak použitelná pro hraní her i s procesorem 68020 (testováno na A1200 v minimální konfiguraci s FAST RAM). Pokud bych měl hodnotit kvalitu emulace, je přibližně stejná jako u AMI-CPC, emulovány jsou však i rozšířené screenmódy. Synchronizace obrazu a zvuku je s 68040 a 68060 stále slušná, na pomalejších procesorech pak vynikající. Emulátor nepadá a lze ho bez problémů používat i se systémovými programy.



Název: A-CPC 2.0
Autor: Kevin Thacker
Cena: GBP 10
Hodnocení: Slušný a stabilní emulátor nabízející práci s klasickými i diskovými snapshoty, dobrou emulací zvuku i konfuguračních možností, modely Plus jsou dostupné pouze v registrované verzi.

EmuCPC 0.7

Poslední ze tří použitelných emulátorů (CPE nepočítám mezi použitelné) Amstradu CPC je EmuCPC. Umí pracovat se snapshoty formátu A-CPC, CPCEMU a CPE, podporuje audio výstup, všechny screenmody originálního CPC, a to vše v multitaskingu. Potřebné ROMky jsou v archivu už obsaženy, dále v něm najdete společně s emulátorem jeden diskový snapshot. Jedná se o dvoustranou disketu, jejíž obsahem jsou převážně hry jako například BombJack, Sorcery, Arkanoid, Batman apod., ale také systémové programy - hudební editor TMS, konverzní disková utilita Pardisc nebo jednoduchý matematický program Graph.

Diskové snapy vyžadují assign CPCDISK:, pro konverzní účely a práci s diskovými snapy jsou dodávany s emulátorem utility "CreateCPCDisk", "ListCPCDisk", "ReadCPCFile", "WriteCPCFile", "LoadCPCDisk" a "ConvertCPCDisk". Emulátor je k dispozici také ve verzích Lite - nejedná se však o neregistrovanou verzi nebo demo, ale o zrychlené emulační rutiny na úkor kvality emulace. Zajímavostí je možnost připojení Amigy k originálnímu Amstradu CPC pomocí paralelního kabelu (speciální zapojení, které najdete v manuálu), EmuCPC umí také emulovat příkaz TAPE SAVE přes amigovské audio.

Ovládání celého emulátoru probíhá v CLI/Shellu nebo klasicky přes tooltypy, kde se nastavují všechny důležité parametry jako adresáře pro ROM a snapshoty, přerušení respektive screen refresh, typ CPC včetně velikosti RAM apod. Voleb je víc než dost, autor EmuCPC však žádné GUI do emulátoru nezařadil. Rychlostí je na tom EmuCPC víc než dobře, s FAST RAM je emulace použitelná i na procesoru 68020, na obvyklé konfiguraci 68030/50MHz je pak hraní her i práce se systémovými programy lahůdkou. Posledním extrémem je pak 68060, kde dosahuje EmuCPC skoro šestinásobku originálního AmstraduCPC.

Název: EmuCPC 0.7
Autor: Stephane Tavenard
Cena: freeware
Hodnocení: Kvalitní a rychlý emulátor použitelný pro všechny hry i systémy, dojem kazí pouze relativně složité ovládání z CLI/Shellu.

Volba je jasná

Mimo amigovské verze CPE jsou všechny tři emulátory použitelné jak pro hraní her, tak i pro práci se systémovými programy. S výjimkou A-CPC jsou AMI-CPC i EmuCPC freeware, takže nemají žádná omezení. Ke každému z emulátorů jsou dodávány pomocné utilitky pro práci s diskovými snapshoty a obvykle i pro jejich konverzi. Pokud byste přesto potřebovali konvertovat nějaké diskové snapshoty a řádná z utilit k emulátorům Vám nevyhovovala, zkuste CPCCONV od Johna Girvina, který najdete na Aminetu opět v adresáři "misc/emu". Jinak snapshotů her i systémů lze "ulovit" na internetu velké množství, zkuste například "*ftp.nvg.no/pub/cpc*", já se loučím obligátním lovu zdar!

BVision 8MB SGRAM + CGX 3 7990,-

Počítače:

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

phase 5 Digital Products:

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

Elbox/Apollo - karty, turbokarty, towery:

RK060	Elbox E1200/4 - 4MB FAST RAM pro A1200 + hodiny	↓2190
RK080	Elbox E1208 - 0-8MB FAST RAM pro A1200 + hodiny	↓1990
RK110	Elbox E1230-II 40 - 68030, 2x SIMM, 1x FPU,	4490
RK120	Apollo 1240/33MHz - 68040/33, 1-2x SIMM	8490
RK125	Apollo 1240/40MHz - 68040/40, 1-2x SIMM	10190
RK130	Apollo 1260/50MHz - 68060/50, 1-2x SIMM	17990
HC080	Apollo SCSI-Kit pro A1230, 1240, 1260	3190
EL020	E/Box - tower pro A1200, plech + zdroj 230W, kabeláž	↓5990
MI020	Kryt + interface klávesnice - vhodné pro E/Box, bez red.	1490
MI050	PC Keyboard Interface - značkový	↓1090
MI045	PCMCIA adaptér 90° pro towery	590
EL110	Fast-ATA2/EIDE Controller pro A1200	2790
	- rychlý řadič IDE 32bit dosahující rychlost až 16.6MB/s	
EL112	Fast-ATA2/EIDE Lite Controller pro A1200 - NOVINKA!	2190
	- řadič IDE 16bit dosahující rychlost až 8.3MB/s	
EL114	Upgrade na 32bit verzi Fast-ATA2/EIDE - NOVINKA!	890
EL116	4xEIDE buffered + SW EIDE'99 - NOVINKA!!!	1390
EL120	Elbox ScanDoubler - externí	3990
EL130	Elbox ScanDoubler + FlickerFixer - externí	↓4790
RK015	Elbox A-500/2 + hodiny pro A500, Garry adaptér	2290
RK020	Elbox A-501 Plus - paměť pro A500+ 1MB	1190
RK030	Elbox A-601 - paměť pro A600 1MB + hodiny	↓1490
RK430	Elbox CDTV/2MB + zálohování hodin	2490
RK140	Apollo 4040/40MHz - 68040/40, 4x SIMM, 1x SCSI	13490
RK145	Apollo 4060/50MHz - 68060/50, 4x SIMM, 1x SCSI	23990

Příslušenství pro CD32:

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

RAM karty, SIMMy a FPU:

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

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

EL110	Fast-ATA2/EIDE Controller pro A1200 - NOVINKA!	2490
	- cena platí jen při zakoupení spolu s 3.5" harddiskem!	
HD020	HDD 2.5" 260MB + předinst. OS3.1	↓2290
HD105	Seagate 3.2GB EIDE, Ultra ATA	↓4590
HD110	Western Digital 4.3GB EIDE. Ultra ATA/66	↓5290
HD120	Western Digital 6.4GB EIDE, Ultra DMA/33	↓5990
HD125	Western Digital 8.4GB EIDE, Ultra ATA/66	↓6540
HD130	Western Digital 10.1GB EIDE, Ultra DMA/33	↓7690
HD135	Western Digital 13.1GB EIDE, Ultra ATA/66	↓9190
HD140	Western Digital 20GB EIDE, Ultra ATA/66 - NOVINKA!	↓13490
	** za příplatek 500Kč k těmto cenám Vám provedeme kompletní instalaci harddisku včetně instalace OS (2.1, 3.0, 3.1). Pokud nemůžete donést počítač osobně, domluvte si instalaci telefonicky, pošlete Amigu k nám a my ji nejpozději do tří pracovních dnů pošleme na dobírku zpátky. Aktuální ceny HDD na dotaz!*	

CD ROM jednotky pro A600/1200:

CD060	CD ROM Mitsumi FX600 6x ATAPI	↓1490
CD100	CD ROM Mitsumi FX320 32x ATAPI	↓1890
CD105	CD ROM Sony CDU-711 32x ATAPI	2390
CD110	CD ROM Mitsumi FX4010 40x ATAPI	↓2290
CD200	CD ROM SCSI Toshiba XM-6401B 40x, 4.8MB/s	4390
	** aktuální ceny těchto a jiných CD ROM na dotaz!*	

Diskety a CDR:

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

Disketové jednotky:

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

Monitory:

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

Myši a podložky:

MY005	Myš Amiga - NEW! - NOVINKA!	399
MY010	Performer 300dpi - NOVINKA!	449
MY020	MegaMouse 400dpi - mikrospínače	499
MY025	Wizard mouse 560dpi třítlačítková - mikrospínače	880
MP010	Podložka AMIGA - BoingPad, průměr 23cm, super!	130
MP060	Podložka DINO	95

Literatura:

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

Ostatní příslušenství, různé:

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

Joysticky:

JO020	SV 121 Quickjoy I Turbo	299
JO040	SV 123 Supercharger - mikrospínače, autofire	↓429
JO050	SV 124 Quickjoy II Turbo	429
JO116	JoyPad Boomerang	↓290
JO120	Konix Speedking Analog Joystick	↓350
JO130	Joy Matt Autofire	290
JO135	Joy Matt Skorpion - univerzální "trojnožka"	410
JO140	Joy Turbo - mikrospínače	290

Náhradní díly:

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

Audio a video produkty Elsat a HDP atd.:

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

Micronik Tower a příslušenství:

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

Tablety a scanery Amiga:

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

Macro System - Casablanca:

DI240	Casablanca040 + HDD 4.3GB	104590
DI245	Casablanca040 + HDD 6.4GB	107690
DI250	Casablanca040 + HDD 9.1GB	101990
DI260	Casablanca040 + HDD 18GB	133690
DI241	Casablanca060 + HDD 4.3GB	117690
DI246	Casablanca060 + HDD 6.4GB	120690

Macro System - Casablanca:

DI251	Casablanca060 + HDD 9.1GB	123990
DI253	Casablanca060 + HDD 9.1GB + DV	194890
DI261	Casablanca060 + HDD 18GB	146590
DI263	Casablanca060 + HDD 18GB + DV	215590
DI271	Casablanca060 + HDD 36GB	199990
DI273	Casablanca060 + HDD 36GB + DV	269490
HD300	HDD 4.3GB + šuplík	12990
HD305	HDD 6.4GB + šuplík	16990
HD310	HDD 9.1GB + šuplík	19990
HD350	HDD 18GB + šuplík	41990
SO900	Adorage Magic for Casablanca - sada efektů	3490
SO901	Adorage Magic II for Casablanca - sada efektů	3490
DI230	Casablanca Effect Disk 1 - 5 (cena za 1 disk)	1990
DI229	Casablanca Bluebox Effect Disk	3090
SO920	Video Spicerack - 200 špičkových efektů	4590
DI232	Akaba - kreslící a animační program	6290
DI233	PC-Link - propojení s PC	6290
KL010	Klávesnice pro Casablancu	490
DIxxx	RA - Rendering Acceleration upgrade na 060	19990
DI216	BreakoutBox - YUV výstupy	32490
DI215	Casablanca DV-Option - DV sběrnice	77990
DI224	Heimdall - DVD RAM zálohovací zařízení, 5.2GB/disk	44990
SO910	*Monument Titler CS for Casablanca - připravujeme*	*na dotaz*
DI231	*Casablanca Font Disk CZ - připravujeme*	*na dotaz*
	** na vyžádání Vám rádi zašleme podrobné informační materiály*	

Village Tronic:

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

Amiga I/O rozšíření:

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

Software a hry FreeWare pro Amigu:

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

Software pro Amigu:

SO115	CZ Lokalizace v1.0 pro Amiga 1200/4000 Magic	290
SO410	Turbo Print Professional v. 7	2190
SO415	IBrowse - english	↓1390
SO420	PCx + Fusion - dva skvělé emulátory! - NOVINKA!	↓1990
SO425	PC Task 4.4 - english	2890
SO440	České vektorové fonty - cca 10 fontů/disketa	250
SO451	SCALA IC500	na dotaz
SO461	SCALA PL500 Player	na dotaz
SO485	SCALA EE100	6990
SO561	DirectoryOPUS 5 MAGELLAN II	2690
SO738	Monument Pro V3/V3 for MovieShop	9990
SO650	Adorage 2.5	4490
SO670	clariSSA professional V3	7990

Amiga CDTV:

CT005	Commodore CDTV Player - přehrávač hudebních CD	↓↓↓1790
CT020	Ovládač pro CDTV - infra, originál Commodore	990
CT030	Myš infra pro CDTV - originál Commodore	890
	** CD pro CDTV na dotaz!* Máme skladem několik titulů!	

Výprodej&Doprodej:

SO180	Trap Fax - skvělý faxovací program	↓↓↓999
SO330	Repro Studio Universal - retušovací program	↓↓↓1999
SO550	CanDo v2.5 PAL - interaktivní vývojové prostředí	↓↓↓1499
SO561	DirectoryOPUS 5 - nejlepší prog. pro správu souborů	↓↓↓1499
SO570	EDGE - kvalitní textový editor	↓↓↓799
	** uvedené zboží je k dodání pouze do vyprodání zásob!*	

Služby

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

Informace

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

Zásilková služba pro Slovensko

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

Ceny v tomto inzerátu jsou včetně DPH platné ke dni 5.5.1999 a počítané při kurzu 19.20 za 1DM, aktuální ceny Vám rádi sdělíme.

javosoft® COMPUTER

Centrála: prodejna, zásilková služba, servis, velkoobchod

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

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

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

XFD & XAD Package

Luboš Němec

Základní popis všech X-Systémů používaných na Amize jste si mohli přečíst v minulém čísle AR. Protože pakovací systém XPK byl už popsán v jednom ze starších čísel AR a systémy XPR a XEM nejsou z hlediska běžného použití nijak zajímavé, podíváme se tedy podrobněji na poslední dva zbývající X-Systémy, a to XFD a XAD.

XFD jako standard?

Požadavky: AmigaOS1.2 (+ arp.library) a výš, pro depakování XPK souborů pak ještě xpkmaster.library a patřičné XPK pakovací/kódovací knihovny

S hlavní ideou přišel Georg Hoermann, na vývoji celého systému se ale podílelo mnohem větší množství lidí, kteří psali rutiny pro externí decrunchery. Celý systém XFD vznikl především proto, aby uživatelům ušetřil spoustu práce se sháněním nejrůznějších depakovacích programů a zabránil též v do jisté míry značnému chaosu v mnoha typech decruncherů. Autorovi XFD se tak podařilo sjednotit rozbalování prakticky všech známých i neznámých packerů včetně podpory systému XPK, čímž se jeho XFD systém stal standardem jak pro skoro všechny antivirové programy, tak i v samotné oblasti rozbalování souborů. XFD nepodporuje archivační programy a neumí tedy rozbalit žádný z archivů typu LHA, LZX, ZIP, ARJ, ARC, RAR apod., pro rozbalování archivů je určen další popsaný systém XAD.

Struktura a možnosti systému XFD

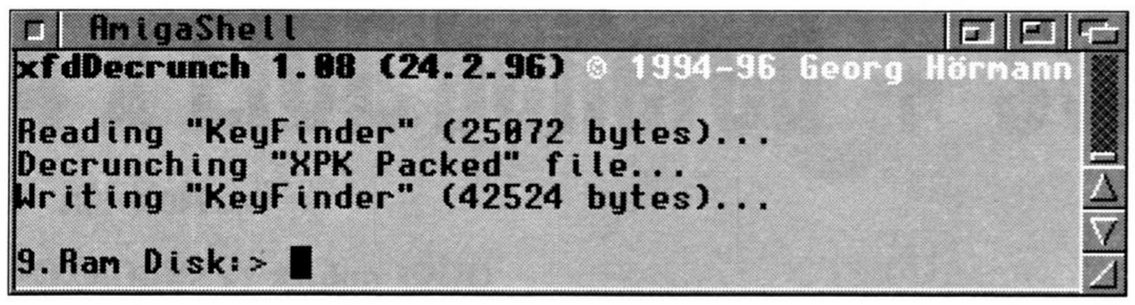
Celý systém se skládá z hlavní (Master) knihovny xfdmaster.library, doplňkových externích decruncherů a ovládacích případně informačních utilit. Všechny služby spojené s depakováním obstarává uvedená xfdmaster.library, kterou je možné ovládat buď přímo voláním jednotlivých funkcí (tedy programově) nebo klasicky s pomocí utilit přiložených v archivu. Obrovskou výhodou celého systému je funkčnost od AmigaOS 1.2 (!!!) a výš, pouze utility xfdPatch a xfdDecrunchAddr vyžadují AmigaOS 2.0 a novější. Instalace celého systému spočívá v okopírování xfdmaster.library do LIBS:, externích decruncherů do LIBS:xfd/ a ovládacích utilit do adresáře C: nebo jinam, kam máte nastavenou cestu (příkaz AmigaDOSu Path). Počet podporovaných interních i externích decruncherů je opravdu značný, ve verzi XAD systému 39.1 lze rozbalovat následující packery:

BOND Cruncher
TrashEliminator 1.0
ByteKiller 1.3
ByteKiller 2.0
ByteKiller 3.0
ByteKillerPro 1.0
ByteKillerPro 1.0 Pro
ByteKiller 97
DragPack 1.0
Deluxe Cruncher 1.0/2.0
Deluxe Cruncher 3.0
TNM Cruncher 1.1
RSI Cruncher 1.4
High Pressure Cruncher
HQC Cruncher 2.0
ReloKit 1.0
SoundTracker Packed Song
ANC Cruncher
PowerPacker 2.0
PowerPacker 2.3
PowerPacker 3.0
PowerPacker 3.0 Encrypted
PowerPacker 3.0 Overlayed
PowerPacker 4.0
PowerPacker 4.0 Library
PowerPacker 4.0 Overlayed
PP 4.0 Library Overlayed
PowerPacker 4.0 Encrypted
PP 4.0 Library Encrypted
PowerPacker LoadSeg
PowerPacker Data
PowerPacker Encrypted Data
PowerPacker Patch 1.0
Quick PowerPacker 1.0
PPbk (PP20-Clone)
SubPacker 1.0
Imploder
Imploder Library
Imploder Overlayed
Imploder Data
XPK Packed
XPK Crypted
TetraPack 1.02
TetraPack 1.1
TetraPack 2.1
TetraPack 2.1 Pro
TetraPack 2.2
TetraPack 2.2 Pro
DefJam Cruncher 3.2
DefJam Cruncher 3.2 Pro
Master Cruncher 3.0 Addr
Master Cruncher 3.0 Data
Master Cruncher 3.0
PackIt 1.0 Data
PackIt 1.0
Time Cruncher 1.7

TFA Cruncher 1.54
TurtleSmasher 1.3
Mega Cruncher 1.0
Mega Cruncher 1.2
Mega Cruncher Obj
Double Action 1.0
FreewaY 0.7
CrunchMania Data
CrunchMania Encrypted Data
CrunchMania Library
CrunchMania Normal
CrunchMania Simple
CrunchMania Addr
StoneCracker 2.70
StoneCracker 2.70 Pro
StoneCracker 2.92
StoneCracker 2.92 Data
StoneCracker 2.99
StoneCracker 2.99b
StoneCracker 2.99d
StoneCracker 3.00
StoneCracker 3.00 Data
StoneCracker 3.10
StoneCracker 3.10 Data
StoneCracker 3.11
StoneCracker 4.00
StoneCracker 4.00 Data
StoneCracker 4.01
StoneCracker 4.01 Data
StoneCracker 4.01 Addr
StoneCracker 4.01ß Addr
StoneCracker 4.03
StoneCracker 4.03 Data
StoneCracker 4.04
StoneCracker 4.04 Data
StoneCracker 4.04 Addr
IAM Packer 1.0 (ATM5) Data
IAM Packer 1.0 (ATM5)
IAM Packer 1.0 (ICE!) Data
IAM Packer 1.0 (ICE!)
DragPack 2.52 Data
DragPack 2.52
TurtleSmasher 2.00 Data
TurtleSmasher 2.00
PMC Normal
PMC Sample
Titanics Cruncher 1.1
Titanics Cruncher 1.2
Spike Cruncher
TryIt Cruncher 1.01
TSK Cruncher
LightPack 1.5
Crunch Master 1.0
HQC Compressor 1.00
FlashSpeed 1.0
MaxPacker 1.2

FCG 1.0
Syncro Packer 4.6
Syncro Packer 4.6 Pro
TurboSqueezer 5.1
TurboSqueezer 6.1
TurboSqueezer 8.0
CrunchyDat 1.0
ProPack (RNC)
ProPack (RNC) Data
ProPack (RNC) Data Key
Old ProPack (RNC)
ST Cruncher 1.0
ST Cruncher 1.0 Data
Chryseis Cruncher 0.9
GNU Packer 1.2
GNU Packer 1.2 Seg
GNU Packer 1.2 Data
Super Cruncher 2.7
Ultimate Packer 1.1
CFP 1.35/1.36
PK-Protector 2.00
SA/SC/SF/SP/SQ Cruncher
(Vic2) Data Cruncher
(Vice) Data Cruncher
Thalion (VOL1) Data Cruncher
(XP10) Data Cruncher
XPAC optimizer Cruncher (PP20
4Get It! Encryptor
(.4Vx) Cruncher
(=SB=) Data Cruncher
(Ace?) Data Cruncher
AddressHead
Alcatraz (ALC0) Data Cruncher
(ArcD) Data Cruncher
(arcD) Data Cruncher
(ArcR) Data Cruncher
(ATOM) Data Cruncher
AXIS (PP20-Fake) Cruncher
BHC3 Decruncher
(CRUN) Data Cruncher
(CRND) Data Cruncher
(FUCK) Data Cruncher
(Gary Symons) Data Cruncher
(MARC) Data Cruncher
(TXIC) Data Cruncher
(xVdg) Data Cruncher
AMOS Compiler Cruncher
Action Replay II (ARPF) Data C
Action Replay III (ARP3) Data
(ACE!) Data Cruncher
CMP1 Cruncher
Crunch-O-Matic 1.0
Crunch-O-Matic 1.0 Data
Crunch-O-Matic 1.0 IFF
Crunch-O-Matic 1.0 Text
Crunch-O-Matic 1.0 Module

CP Data (Bug-Fixed!)
Crunch 1.3
Crunch 1.3 Seg
Crunch 1.3 Data
(CSFX) Data Cruncher
PACK Data (Pepsi Game)
(DHp2) Data Cruncher
DiskMasterII Packer 1.0
DII's PicRun Converter
(Dtpk) Data Cruncher
FIRE (RNC Clone) Cruncher
(FUNGUS) Data Cruncher
(GP) Data Cruncher
GraftGold (GC!2) Data Cruncher
GraftGold (GC!3) Data Cruncher
GZip
(HUF#) Data Cruncher
(HUFF) Data Cruncher
(Ice!_eof) Data Cruncher
TSM! Cruncher
Ice! Cruncher
Infect (IFT?) Data Cruncher Imploder Clone
ISC1.5 Normal
ISC1.5 Comparer
ISC1.5 Bitstream (Pass3)
(JEK!) Data Cruncher
(JR) Data Cruncher
(LeCr) Data Cruncher LeCrunch
LOB 1-6 Cruncher
(LZDA) Data Cruncher
LZ Warp Huffmann (LZWH)
(MASM) Data Cruncher
(MASS) Data Cruncher
(MTP1) Data Cruncher
(MTPS) Data Cruncher
(pack) Data Cruncher
(PaK0) Data Cruncher
PCompress LH Data
S-Exec Cruncher
S-Anim5
S-Text
S-Pic
PCompress HILH Data
PCompress FALH Data
(PCR4) Data Cruncher
(RLE) Data Cruncher
(SPv3) Data Cruncher
SSUR Cruncher
TPWM Cruncher
TUC 1.16
TUC 1.16 Data
UNIX Compress
Unknown Cruncher 1
Unknown Cruncher 2
Virtual Dreams Data Crunch



Ovládací utility

xfdDecrunch

Hlavní prográmek sloužící k rozbalování souborů. Vyžaduje Kickstart V37+, v případě starších verzí AmigaOS pak ještě arp.library. Utilitka používá obvyklé parametry SOURCE pro název souboru a DEST pro určení adresáře nebo názvu samotného souboru určeného k depakování. Pokud zadáte v parametru SOURCE adresář nebo použijete wildcards, DEST pochopitelně musí být také adresář. V případě zadání pouze názvu souboru (xfdDecrunch <jméno souboru>) bude uvedený soubor přepsán jeho rozbalenou podobou se stejným názvem. Parametr COPYALL způsobí okopírování zadaných souborů do DEST adresáře, který musí být v tomto případě uveden. Uvedete-li ještě Parametr ALL, bude se prohledávat kompletní adresářová struktura od úrovně zadané parametrem SOURCE. Obvyklý parametr FORCE způsobí zákaz dotazu na případné přepsání souboru. Další parametr CLONE určí, že rozbalený soubory (včetně adresářů) budou mít stejný komentář a stavové bity (atributy) jako originální zabalený soubor či soubory. Při chybě způsobené např. neočekávanou strukturou souboru nebo nekorektní funkcí externího decruncheru se objeví hlášení, zda chcete v rozbalování pokračovat, čemuž lze zamezit parametrem NOASK. U souborů pakovaných s pevnou paměťovou adresou (dost nebezpečný stav, ale většina těch exotičtějších pakovacích formátů je založena právě na principu pevné adresy) máte k dispozici parametry LINKSIMPLE a LINKPRO. První z nich přilinkuje k rozbaleným datům pouze jednoduchou hlavičku, která data či soubor rozbalí na určenou adresu a v případě executable souboru jej spustí. LINKPRO je mnohem inteligentnější způsob, kdy je zkoušeno alokovat očekávaný paměťový prostor a s pomocí overlay technik není třeba pevná adresa ani kontinuální paměťový rozsah, tedy tento systém funguje i v různých typech paměti.

Dalším speciálním parametrem je STRIPHUNKS, který umí odstranit z některých souborů různé části hunků a s jeho pomocí lze někdy rozbalit i mnohé jinak nedepakovatelné soubory či data. Poslední parametr NOEXTERN zakáže používání externích decruncherů, což je užitečné zejména v případě havárie depakování některých typů souborů jako jsou SFX (samorozbalitelné) soubory.

xfdDecrunchAddr

Velmi podobná utilitka jako xfdDecrunch specializovaná na rozbalování souborů pakovaných na určenou adresu. Vyžaduje Kickstart V37+, parametry jsou podobné jako u xfdDecrunch. SOURCE udává zdrojový soubor, DEST pak výstupní soubor, wildcards tentokrát nejsou podporovány. Parametr HEADER může nabývat hodnot 0-4 a 11-13 dle žádaného typu hlavičky souboru (podrobný popis viz manuál). S číselnými hodnotami udávanými za parametrem HEADER souvisí ještě několik dalších speciálních parametrů, jejichž popis opět najdete v manuálu.

xfdLibInfo

Informační utilitka o packerech podporovaných samotnou xfdmaster.library. Zobrazený přehled obsahuje jméno packeru, jeho identifikátor a další podrobné informace. xfdLibInfo vyžaduje Kickstart V37+ nebo starší AmigaOS společně s arp.library. Utilitka nemá žádné parametry.

xfdList

xfdList zkoumá soubory a informuje o případném použitém packeru. Vyžaduje opět Kickstart V37+ nebo starší AmigaOS s arp.library. Parametr FILE nemusí být uveden, s obvyklým ALL lze navíc prozkoumat celé adresářové struktury. NOEXTERN zakáže použití externích decruncherů pro zkoumání a může tak zamezit padání systému v případě neodladěného nebo zcela nového externího decruncheru (který většinou není bez chyb).

xfdPatch

Tato utilita patchne *dos.library/[New]LoadSeg()* vectory a zabrání spuštění hlavičky rozbalovaného souboru, což je užitečné zvláště v případě nesprávné funkce hlavičky starých cruncherů pod novými AmigaOS. xfdPatch vyžaduje Kickstart v37+ a zatím nepodporuje soubory chráněné heslem. Odstranění xfdPatch z paměti lze provést pomocí parametru REMOVE. Další parametr DEFAULT určuje, že se soubor nebo jeho řčásti rozbalí na určené místo v paměti (CHIPnebo FAST RAM). Parametry EXTERN a NOEXTERN povolí či zakážou použití externích decrucherů, pomocí FAILATERROR a NOFAILATERROR můžete sdělit utilitce xfdPatch jak má reagovat při chybě vzniklé při depakování.

xfdScan

xfdScan prohledává soubory a snaží se v nich najít nějaká zapakovaná data. Utilita vyžaduje Kickstart V37+ nebo starší AmigaOS + arp.library. Parametr SOURCE udává název prohledávaného souboru, DEST pak určuje základní kořenové jméno, ke kterému se v případě nalezených zabalených dat připojí číselné parametry ".xx" počínaje číslem "00". NOEXTERN opět zamezí používání externích decruncherů. Parametr SCANODD nastaví prohlížení souboru vždy od sudé adresy, vyžaduje však procesor 68020 a novější.

xfdUnlink

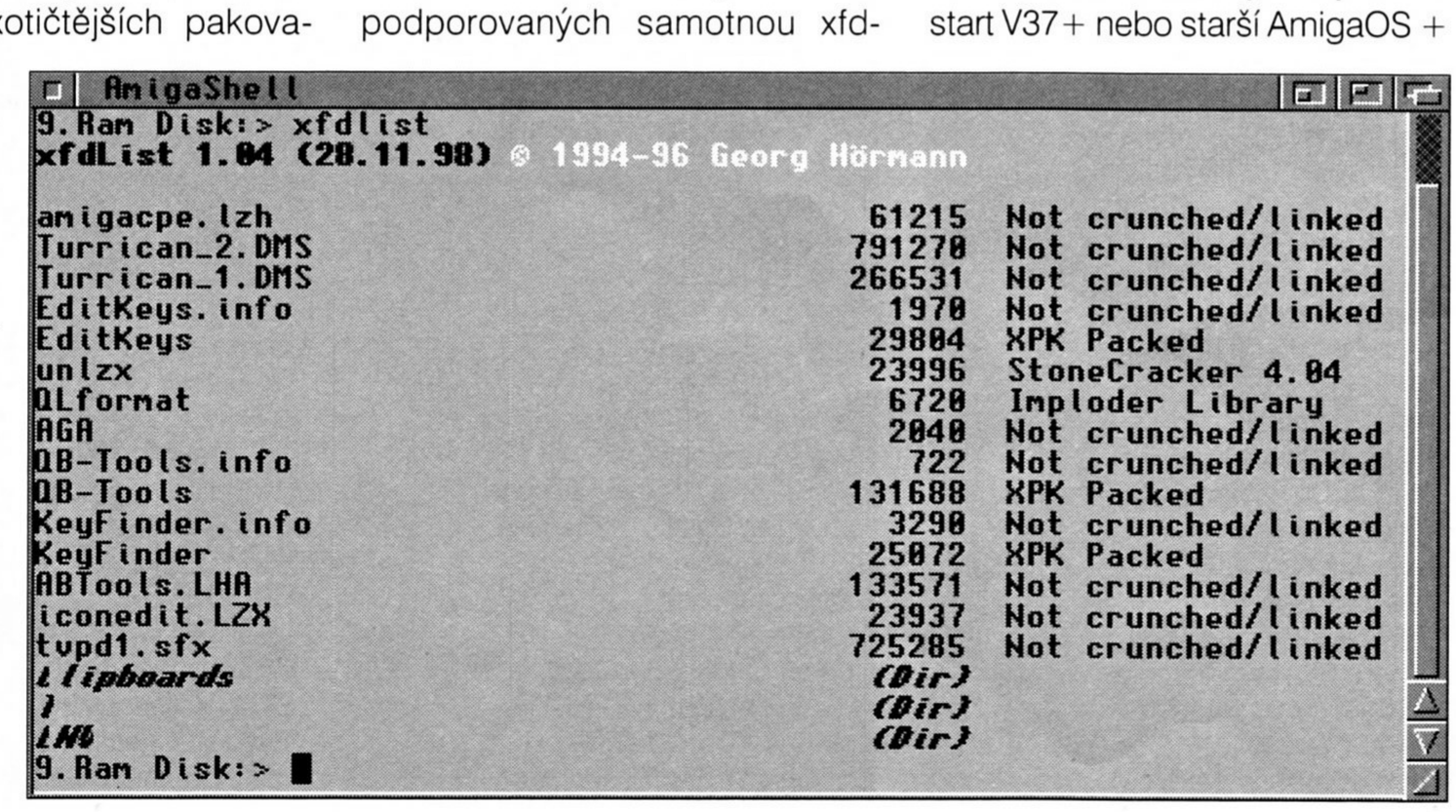
Jak už název napovídá, slouží tato utilita k odlinkování souborů. Vyžadován je opět Kickstart V37+ nebo starší verze AmigaOS + the arp.library. SOURCE jako vždy udává soubor, DEST1 a DEST2 určují výstupní soubory.

HackProPack

Utilita sloužící výhradně k rozbalování souborů zapakovaných s cruncherem ProPack z produkce Rob Northen Computing, neboť tento packer používá speciální pakovací metody s pomocí 16bitového klíče. HackProPack umí najít správný klíč pro takto zabalená data. Vyžadován je Kickstart V37+, u starších verzí AmigaOS pak také arp.library. Pro název souboru tentokrát funguje parametr FILE, s další volbou FROM a TO lze určit, od jakého rozsahu se budou zkoušet jednotlivé klíče (1-65535/$1-$ffff).

Rozšíření a podpora

Jak už bylo řečeno, používají systém XFD hlavně antivirové programy jako Virus Z, Virus Checker II apod. Není mi známo žádné GUI pro ovládací utility, takže nejjednodušším způsobem použití je nastavit si xfdDecruch a ostatní například do DirectoryOpusu, DOS Controlu, BD Manageru a dalších diskových/souborových managerech. Systém XFD se poměrně často (v poslední době alespoň 1x měsíčně) aktualizuje, všechny nové verze najdete vždy na Aminetu. XFD je vynikající pomůckou všude, kde je potřeba rozbalit nějaký zapakovaný soubor či soubory. Snadno se ovládá (i když GUI k jednotlivým utilitám by autor systému mohl dodat také) a je velmi spolehlivý.



Autor: Georg Hoermann a další
Typ: freeware
Hodnocení: Na Amize zcela bezkonkureční univerzální depakovací systém se snadným použitím, rozsáhlou dokumentací a nulovou cenou.

XAD

Požadavky: Kickstart 37+ (AmigaOS 2.0 a vyšší)

Totéž, co dokáže xfdmaster.library se soubory, umí systém XAD s celými archivy. Základem je opět MASTER knihovna, tentokrát logicky xadmaster.library, ovládání zprostředkovávají utility podobných názvů jako u systému XFD. Systém XAD podporuje následující souborové a diskové archivy:

Diskové archivační formáty

SuperDuper3 - buffer z kopírovacího programu SuperDuper3
xDisk - XPK archivační program od Olivera Wagnera
xMash - XPK archiver
PackDev - packer pracující opět na principu XPK knihoven
Zoom, Zoom 5 - diskový archivační systém od Olafa Barthela

Souborové archivační formáty

Tar - UNIXový archivační formát, který se vyznačuje nepoužíváním žádné komprese a uvnitř TAR archivů naleznete většinou ještě klasický ZIP nebo GNU ZIP
SDS Soft. SFX - SDS Software Self Extracting archivy
LZX - LZX archivační program
MXM-Simple Arc. - SFX archivační program obsažený v pakceru Zoom 4.1
LhPak SFX - SFX archiver použitý v packeru Zoom 5.x
Amiga+ Unpack - formát používaný kdysi německým časopisem Amiga Magazin
Amipack - další formát Amiga Magazinu používaný u coverdisků

Víceúčelové archivační formáty

DMS - určitě netřeba podrobněji představovat, na Amize určitě nejrozšířenější formát pro archivaci disket
DMS SFX - Self extracting DMS/FMS archivy, varianta výše uvedeného formátu DMS

Přestože systém XAD umí používat externí decrunchery, nebyl dlouho žádný z těchto doplňkových prográmků respektive modulů k dispozici, v současné době jsou součástí XAD systému výše uvedené moduly pro rozbalování LZX a Zoom archivů. Diskové archivy mohou být rozbaleny na odpovídající či kompatibilní zařízení nebo též do paměti či souboru, zatím však funguje rozbalení pouze na příslušné device. XFD systém je shareware s poměrně vysokým poplatkem 20$, omezení neregistrované verze však nejsou naštěstí žádná! WWW stránku autora najdete na adrese *http://home.pages.de/~Gremlin/*. Ovládací utility jsou velmi podobné utilitkám z depakovacího systému XFD, takže se v nich budete snadno orientovat.

xadLibInfo

Malý prográmek xadLibInfo zobrazuje název, stavové bity, ID, vyžadovanou verzi xadmaster.library všech klientů hlavní hnihovny. Utilita nemá žádné parametry.

xadList

xadList prohlíží soubory a informuje o typu archivu. Parametr FILE určuje název souboru či celého adresáře, zadat můžete libovolný počet souborů a použít lze i wildcards AmigaDOSu. Bez parametru FILE bude prozkoumán aktuální adresář, ze kterého byl xadList spuštěn, prohlédnutí celé adresářové struktury zajistí parametr ALL. Další parametr NOEXTERN zakáže použití externích decruncherů (zatím nejsou k dispozici).

xadUnDisk

Utilitka xadUnDisk je hlavním ovládacím prográmkem a slouží k rozbalování diskových archivů. Parametr FROM určuje diskový archiv, TO pak výstupní zařízení jako je například DF0:, FMS: nebo RAD:. Parametry LOWCYL a HIGHCYL určují počáteční a konečný cylindr diskety nebo kompatibilního zařízení, tyto dva parametry však není třeba ve většině příkazů zadávat. ENTRY nastaví položku, která bude rozbalena. Většina diskových archivů obsahuje samozřejmě pouze jednu položku, ale v případě možných multiarchivů je nutné zadat číselný parametr. Parametr PASSWORD nastavuje heslo a může být použit k rozbalení zakódovaných diskových archivů. Použití SAVETEXTS umožní uložení informačních textů (např. z DMS), k zadanému jménu jsou pak automaticky připojeny číselné parametry. NOEXTERN jako obvykle zakáže použití externích decruncherů, INFO nebo LIST zobrazí informace o archivu, SHOWTEXTS zobrazí informační texty uložené v archivech. OVERWRITE umožní přepsat zdrojový soubor a s pomocí parametru IGNOREGEOMETRY lze předejít chybovému hlášení o špatné struktuře archivu při rozbalovaní souboru na zvolené zařízení.

```
AmigaShell
9.Ram Disk:> xadunfile iconedit.LZX ram:Clipboards/
Wrote    46720 bytes: ram:Clipboards/IconEdit
Wrote     3805 bytes: ram:Clipboards/IconEdit.info
9.Ram Disk:>
```

xadUnFile

xadUnFile je druhá hlavní utilita sloužící k rozbalení dat z archivů. Parametr FROM udává diskový archiv, DESTDIR pak výsledný adresář, kam se rozbalený soubor či soubory uloží. Pokud adresář uvedený za DESTDIR neexistuje, bude vytvořen. PASSWORD slouží k zadání hesla potřebného u kódovaných archivů. Parametr FILE určí název výstupního souboru či souborů, NOEXTERN jako vždy zakáže použití externích decruncherů. INFO a LIST zobrazí informace o archivu, OVERWRITE povolí přepsání výstupního souboru (samozřejmě pokud existuje). NOTREE vynechá adresářovou strukturu a zapíše rozbalená data přímo do nastaveného adresáře (pomocí DESTDIR). Při použití ASKMAKEDIR se při zjištění chybějícího výstupního adresáře objeví dotaz na jeho vytvoření. Parametry NOCOMMENT, NOPROT a NODATE zabrání nastavení stavového komentáře, stavových bitů a datumu u výsledného souboru/souborů.

Rozšíření a podpora

Rozšíření tohoto systému mezi uživateli je takřka nulové, neboť program je novinkou mezi depakovacími systémy. Použití ovládacích utilit není příliš složité, ale pro úplného začátečníka, který neumí zacházet s příkazovým řádkem v CLI/Shellu, nebude pravděpodobně systém XAD příliš použitelný.

Zatím bohužel neexistuje žádné GUI pro ovládací utility, snad se nějaké brzy objeví. Nedostatkem prvních verzí systému je ale především malý počet podporovaných archivů, mezi nimiž chybí třeba stále často používané LHA (i když původní LZX umí rozbalovat i většinu LHA archivů, externí LZX decruncher použitý v XAD systému nic podobného nezvládne), rozbaloval nelze ani archivy ZIP, ARJ a ostatní archivy vytvořené dalšími známými archivačními programy. Pokud se v brzké době objeví verze systému XAD podporující více známých archiverů (souborových či diskových), ať už v podobě externích decruncherů nebo podporovaných samotnou xadmaster.library, může se systém XAD stát vynikající a užitečnou pomůckou v mnoha situacích.

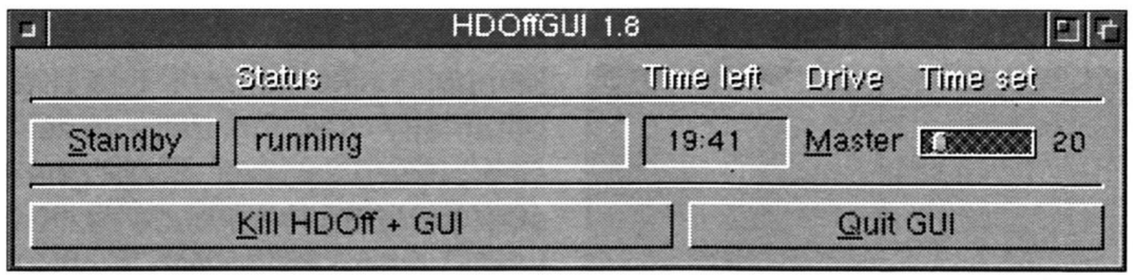
```
AmigaShell
9.Ram Disk:> xadlist
KeyFinder                                  42524  unknown
amigacpe.lzh                               61215  unknown
Turrican_2.DMS                            791270  DMS
Turrican_1.DMS                            266531  DMS
EditKeys.info                               1970  unknown
EditKeys                                   29804  unknown
unlzx                                      23996  unknown
QLformat                                    6720  unknown
AGA                                         2040  unknown
QB-Tools.info                                722  unknown
QB-Tools                                  131688  unknown
KeyFinder.info                              3290  unknown
ABTools.LHA                               133571  unknown
iconedit.LZX                               23937  LZX
tvpd1.sfx                                 725285  unknown
Clipboards                                 <DIR>
T                                          <DIR>
ENV                                        <DIR>
9.Ram Disk:>
```

Autor: Dirk Stoecker
Typ: shareware
Cena: USD 20,-
Hodnocení: Zajímavá varianta depakovacího programu s možností rozbalovat i diskové archivy, zatím však chybí dostatek podporovaných formátů.

Malé, ale užitečné

Radim Demel

HDOffGUI 1.8



Tento prográmek poskytuje velmi praktické GUI k oblíbenému programu HDOff 1.38 a vyšší, který slouží k vypínání IDE harddisků. Pro spuštění rozhraní je vyžadována knihovna triton.library (je přibalená v archivu), Kickstart 2.04 a samozřejmě program HDOff (v adresáři C:). Pomocí těchto dvou programů pak lze velmi snadno zastavit max. 2 harddisky, a to buď okamžitě nebo po vámi stanovené době. To se hodí zvláště tehdy, pokud nějakou dobu nebudete Amigu používat, ale přitom ji nechcete vypínat. Zastavením harddisku pak snižujete opotřebení samotného harddisku i spotřebu elektřiny.

HDOffGUI lze používat jak z Workbenche (v tom případě se nastavení načítá z tooltypů ikony), tak z Shellu (je možné zadat argumenty shodné s tooltypy, není to však vyžadováno). HDOffGUI je komodita, při nastavování je tedy možné zadat klasické tooltypy pro vyvolání okna programu pomocí klávesových zkratek apod. Navíc je možné zadat tyto tooltypy:

STOPDRIVES - slouží k vypnutí obou harddisků najednou pomocí zadané klávesové zkratky.

STOPMASTER - slouží k vypnutí harddisku, který je nastaven jako master (scsi.device unit 0) pomocí zadané klávesové zkratky.

STOPSLAVE - stejné jako výše uvedený tooltype, vypíná pochopitelně harddisk označený jako slave (scsi.device unit 1). Pokud je v systému přítomen pouze jeden harddisk, je tento tooltype ignorován.

TIMEMASTER - zadává čas v minutách, po který musí být master harddisk nečinný před přechodem do klidového režimu. Pokud chcete, aby se master harddisk vůbec nevypínal, zadejte zde hodnotu 0.

TIMESLAVE - zcela totožné jako TIMEMASTER, platí samozřejmě pro slave harddisk. Pokud máte jen jeden harddisk, je tooltype opět ignorován.

Po nastavení tooltypů pak stačí v době, kdy odcházíte od zapnuté Amigy, spustit HDOffGUI. Na Workbenchi se zobrazí malé okno, ve kterém pomocí posuvné lišty 'Time set' můžete změnit dobu, která zbývá do vypnutí nečinného harddisku (max. lze nastavit 180 minut), tlačítkem 'Standby' můžete harddisk vypnout okamžitě bez ohledu na dobu zadanou v tooltypech a v poli 'Time left' si můžete ověřit, kolik času zbývá do vypnutí harddisku. Tlačítkem 'Quit GUI' ukončíte HDOffGUI, nikoli však HDOff. No a tlačítkem 'KillHDOff + GUI' pak vypnete vše.

Pokud nechcete mít po spuštění GUI na obrazovce zobrazené celé okno, můžete jej zmenšit do lišty kliknutím na ikonifikační tlačítko v titulní liště okna a uzavíracím tlačítkem v levém horním rohu GUI pak lze okno schovat (nikoli ukončit).

HDOffGUI je výborným doplňkem samotného programu HDOff, jeho hlavní přínos tkví v tom, že již není nutné zadávat do startup-sequence řádek pro spuštění HDOff a navíc umožňuje pružnou změnu požadované doby nečinosti harddisku před přechodem do klidového režimu, včetně okamžitého vypnutí. Program je navíc absolutně stabilní, takže ho lze jen doporučit.

Autor: Matthias Andree
Typ: e-mailware

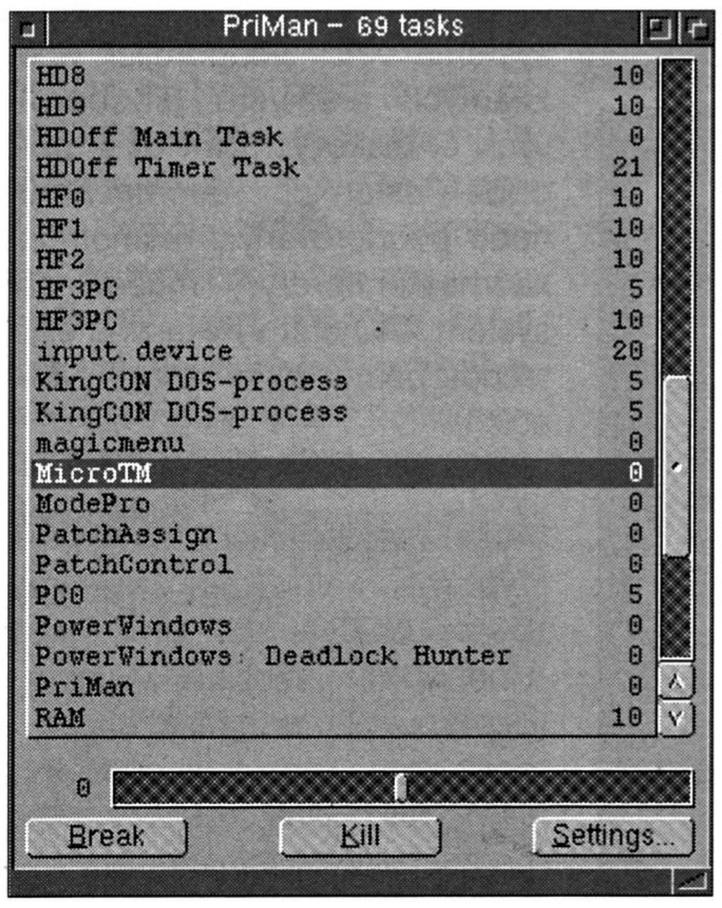
PriMan 2.0

"Zamrzlý", "zatuhlý", prostě "spadlý" program zná z vlastní zkušenosti určitě každý. Pokud nějaký program spadne a "neshodí" při tom systém, nejedná se o úplnou tragédii (nepočítáme-li data, která byla právě spadlým programem zpracovávaná...). Není ovšem nic příjemného, pokud zatuhlý program nechá v systému otevřenou obrazovku či okna.

V takovém případě vám může cenné služby prokázat program PriMan. Ač se jedná o program z roku 1994, není mezi uživateli příliš znám, což je určitě velká škoda. Šikovná komodita PriMan totiž po svém spuštění otevře okno se seznamem všech aktuálně běžících tasků (procesů) v systému a nabídne vám několik akcí, které můžete na tyto tasky aplikovat.

Co vše lze pomocí PriManu provádět? Tlačítkem 'Break' můžete task ukončit (je vyslán signál BREAK, stejně jako kdybyste stiskli klávesy CTRL + C). V takovém případě je běžící task řádně ukončen, je uvolněna jím používaná paměť a používané zdroje, atd. Podobně jako tlačítkem 'Break', lze vysílat signály přerušení i pomocí položek menu Task/Signal. Pokud nechcete task ukončit, ale jen pozastavit jeho běh, zvolte položku menu 'Frozen'.

Pokud vám nějaký program nečekaně zatuhl, potom jej většinou nelze ze systému odstranit pouhým signálem CTRL + C. V takovém případě v seznamu klikněte na task zatuhlého programu a poté klikněte na tlačítko 'Kill'. Následně jsou ze systému odstraněny všechny obrazovky a okna programu. Není ovšem uvolněna paměť, kterou zatuhlý program používal, ale to už bychom po PriManu chtěli opravdu mnoho... Tato operace není zcela bezpečná a občas se nepodaří zatuhlý task odstranit, přičemž dojde ke "shození" systému, z vlastní zkušenosti však mohu říci, že k tomu dochází skutečně velmi zřídka - většinou tehdy, pokud se pokusíte odstranit task, který je sice v seznamu tasků zobrazen, ale ve skutečnosti již v systému není.



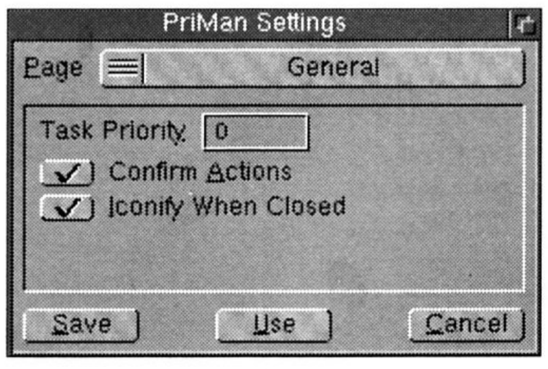
Okno programu je totiž každých 0.5 sekundy obnovováno, takže pokud ze systému odstraníte nějaký task, vyplatí se před dalším použitím tlačítka 'Kill' malou chvíli počkat a přesvědčit se, že inkriminovaný task je v systému stále přítomen.

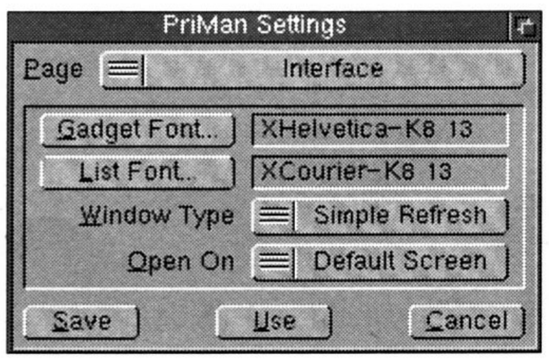
V seznamu můžete dále velice snadno změnit prioritu tasku a tím ovlivnit rychlost jeho zpracovávání. Stačí kliknout na zvolený task a v dolní části okna na posuvné liště nastavit požadovanou prioritu.

PriMan je systémově zcela korektně napsaný program, který výborně plní svou funkci. Má široké možnosti nastavení: lze zadat písmo pro tlačítka i položky seznamu, volit mezi 2 typy obnovování okna, zadat otevření okna PriManu na Workbenchi či na veřejné obrazovce v popředí, povolit ikonifikaci okna či zadat zobrazování bezpečnostního requesteru před každou akcí...

PriMan mohu jen doporučit. Nejedná se sice program, který by patřil do rukou začátečníka, ale uživatel který se alespoň trochu orientuje v systému může v PriManu získat velice užitečný nástroj - přinejmenším na odstraňování těch nepříjemných oken, která zbývají po zatuhlých programech.

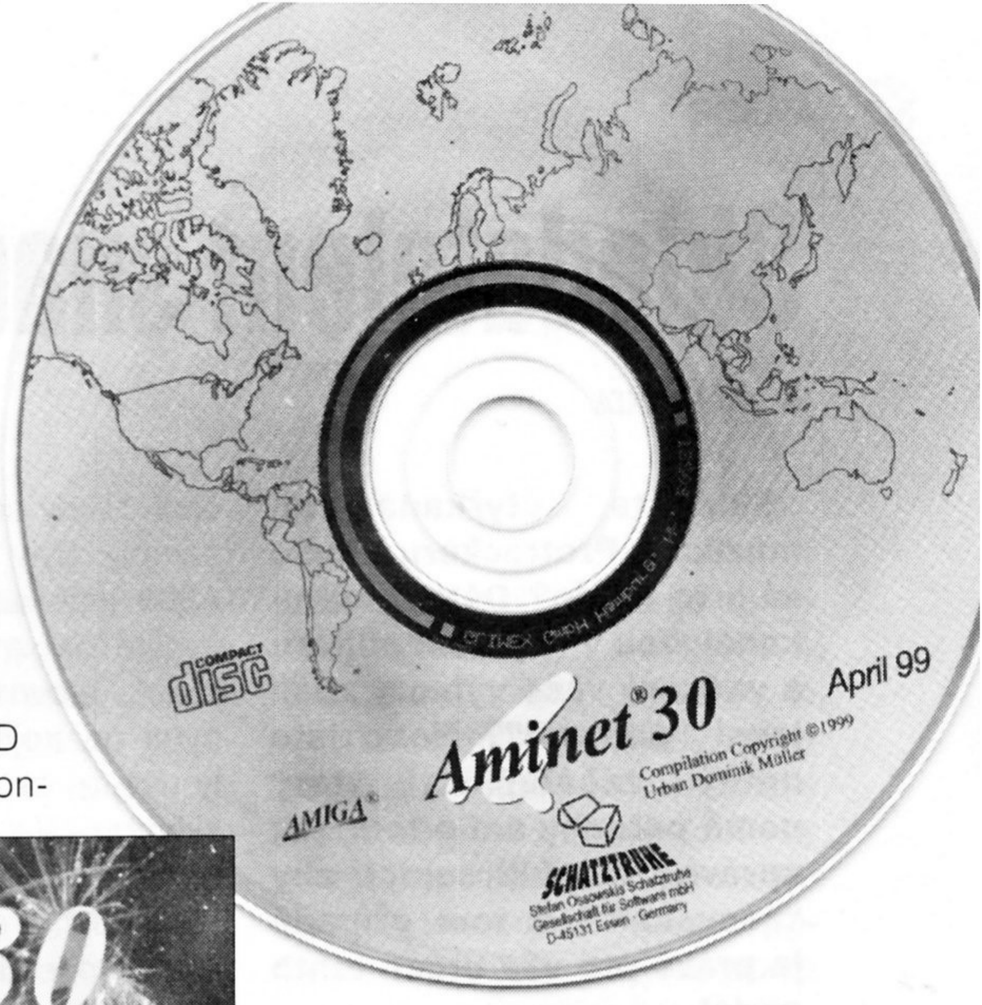
Autor: Barry McConnell
Typ: freeware





Aminet 30

Luboš Němec



Dubnový Aminet měl menší zpoždění, ale snad Vám o měsíc opožděná recenze nebude vadit. Jako vždy uvádím nejprve přehled adresářů s jejich pakovanou i rozbalenou kapacitou a počtem souborů v jednotlivých adresářích:

"biz"	14 MB	(25 MB)	75
"comm"	13 MB	(23 MB)	128
"demo"	37 MB	(64 MB)	42
"dev"	21 MB	(37 MB)	97
"disk"	1 MB	(1 MB)	19
"docs"	25 MB	(43 MB)	78
"game"	60 MB	(104 MB)	184
"gfx"	19 MB	(32 MB)	81
"hard"	3 MB	(5 MB)	27
"misc"	37 MB	(64 MB)	65
"mods"	190 MB	(327 MB)	199
"mus"	11 MB	(19 MB)	54
"pix"	98 MB	(169 MB)	228
"text"	6 MB	(10 MB)	47
"util"	15 MB	(25 MB)	214

Třetinu kapacitu cédéčka zabírají hudební moduly, dalším tradičním žroutem místa jsou obrázky a animace. Zajímavých demoverzí komerčních programů není na Aminetu 30 mnoho, vyzkoušet si můžete STFax Professional 3.7 a rozhodně si nainstalujte

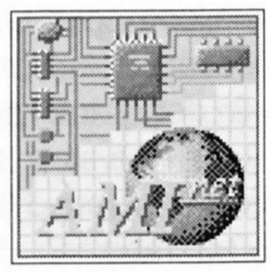
eTeacher, což je multimediální program pro výuku anglického jazyka. Haage&Partner pro Vás připravili WarpUP 3.1 (už je ale i betaverze 4.0 - viz novinky v AR) a spoustu katalogů pro AmigaWriter včetně češtiny, mezi updaty najdete například patch pro CygnusEd 4.17, Wordworth 7 a PGS Universal Filter 1.4.

Pokud se zajímáte o TCP/IP, vyzkoušejte si demo nového TCP/IP balíku Genesis, všichni uživatelé grafické nadstavby MUI najdou na CDčku mnoho nových knihoven. Po dlouhé době byl aktualizován přehrávač audio CDček GroovyPlayer, na prohlížení objektů formátu LightWave se hodí LightView a Aminet 30 obsahuje i novou verzi prohlížeče obrázků SuperView II včetně update PPC modulů. Z dalších systémových programů upozorňuji na freewarový ShapeShifter 3.10, dlouho očekávaný emulátor herní konzole SEGA MegaDrive/Genesis (jehož recenzi mám v plánu snad už do příštího čísla AR), dále PPC verze emulátoru Nintendo64 (YES, IT'S TRUE!), MP3 player AmigaAMP 2.4, SongPlayer, několik nových ovladačů pro tiskárny Epson Stylus a HP DeskJet, nové datatypy, XPK a XAD systém (viz dokončení recenze v tomto čísle), prostě všechno, co je v oblasti systémů pro Amigu nového.

Na každém CD Aminet mají své místo i hry a tak na Aminetu 30 najdete konečně hotovou demoverzi mlátičky OloFight, preview strategicko-akční hry Tanx, nové obrázky z Napalmu, zrychlený engine legendárního AlienBreed3D, zajímavou arkádu HellShot, obdobu oblíbených tančíků Frontal Assault, porty Hereticu a Hexenu včetně WarpUP verzí, novou verzi portu Descentu s podporou S3 Virge a několik desítek dalších střílečka, skákaček, hopsaček, deskových i textových her.

Bonus programem je tentokrát hra Gloom 3. Kdo čte herní rubriku Amiga Review, dávno ví, že se jedná o doomovku s bitmapovým scrollingem a "plochým" enginem (žádné schody, výtahy apod.). Gloom byl ve své době jednou z prvních AGA her pro CD32 a jeho třetí pokračování vyžaduje procesor 68020 a lepší a 2 MB RAM a harddisk. Doporučená konfigurace je AGA čipy nebo grafická karta, 68040/25 MHz a 6 MB FAST RAM. Gloom 3 má mimo nových levelů obsahovat 10 zbrusu nových nepřátel, novou grafiku a zvukové efekty, combat level a podporu hraní po modemu. Zkoušel jsem ho chvilku hrát, ale moc se mi engine ani grafika v prvních levelech nelíbila. Ovšem můj názor na hry pro Amigu je s výjimkou nejrůznějších portů a Napalmu ostatně celkově poměrně skeptický, takže se jím rozhodně nenechte ovlivnit! V přebalu CDčka najdete kupón pro upgrade na kompletní verzi edice Gloom Zombie Massacre, která byla už v AR43 recenzovaná a výsledné hodnocení vůbec nedopadlo špatně. Zajímavostí je určitě, že Gloom 3 lze hrát i v okénku na Workbenchi, rychlost programu je v tomto případě bohužel zcela zoufalá.

Ovládání Aminetu 30 je stále stejně snadné, hledací utilitky velmi rychlé, prostě vše jak má být. Databáze a ovládací prvky mají něco přes 80 MB, k čemuž se tentokrát výjimečně nehodlám vyjadřovat. Je to totiž neskutečně MNOHO. Jinak je ovšem Aminet 30 jako vždy skvělý, bonus program ucházející, spousta systémů, dostatek her a nepočítaně hudebních modulů a grafiky. Prostě nutnost pro každého Amigistu.



AMIGA REVIEW

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

Hodnocení
Tradičně zřejmě nejkvalitnější sbírka PD programů a her se zajímavým bonus programem za přijatelnou cenu.

Skladatelem snadno a rychle #1

Jiří Jandl

Skládáte čtyřkanálovou muziku v Protrackeru a moc vám to nejde? Děláte multikanálovou v nějakém editoru a veškeré vaše výtvory znějí jaksi "podivně"? Nebo jste úplný začátečník, který nemá potuchy ani o tom, jak správně zacyklit sampl, aby "necvakal"? V tom případě je právě pro vás určen tento seriál.

S čím se budeme přesně zabývat? Pokusíme se z vás udělat hudebníka, který nemá jen chuť skládat, ale také to dovede. I v hudbě platí, že někdy pilný hlupák překoná líného chytráka. Je sice krásná myšlenka tvrdit, že člověk s talentem dokáže cokoliv, ale i hudba se dá naučit a o té počítačové to platí dvojnásob. Chce to jen pomocnou ruku, desítky hodin strávených u hudebního editoru a něco teoretických znalostí. Nebudu se zde zabývat vysvětlováním rozdílů mezi dur a mol a podobných věcí, existuje na to dost odborné literatury, a kdo neslyší hudebně vůbec, nemá ani šanci cokoliv dobrého udělat. Budu se tu zabývat spíše praktickou stránkou věci, jako je přímá editace skladby, nastavení panoramatu ve stereu, jak nejlépe nasamplovat či resamplovat nástroj, jak používat ten či onen zvuk, aby působil i na čtrnáctibitovém výstupu Amigy co nejvěrněji.

Co k této práci budete potřebovat?

1. nějaký samplovací program, nejlépe SoundFX, ale postačí pro začátek i Audiomaster.
2. dobrý tracker s možností editace více stop, na Amize přichází v úvahu snad jen DigiBooster a Octamed 7 SoundStudio, já upřednostňuji Octamed a veškeré ukázky proto budou vysvětlovány ve spojením s tímto trackerem.
3. kvalitní samply všech možných nástrojů, pro začátek doporučuji banku nástrojů dodávanou s s přehrávačem MIDI songů GM-Playerem, který je zdarma ke stažení na Aminetu.

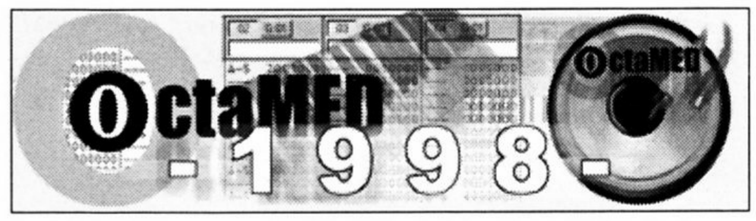
Co s tím?

Než se pustíme do vlastní práce, dovolte mi několik rad a doporučení. Nikdy nepoužívejte tzv. ST-samply. Byly dobré v době, kdy A500 kralovala světu, ale jejich kvalita je mizerná a věrnost zvuků, srovnáte-li je se skutečnými nástroji, je mizivá. Nepokoušejte se jako svoji první skladbu dělat techno, house, hip-hop a podobné "duc duc" melodie, i když je máte třeba v oblibě, a budete je chtít v budoucnu dělat. Na rytmice, kdy charlestonka 3x do doby cinkne a na každou sudou posadíte elektrický pad, zvící hlasitosti prvního výstřelu Aurory, se totiž nenaučíte nic. Začněte hezky pomalu, a vězte, že pomalý waltz je editačně ta nejhorší skladba, jaká může být. Střezte se používat loopované bicí, celou rytmiku, nebo dokonce celou pasáž. Hodně poslouchejte melodie s klasickými nástroji, a snažte se zapamatovat si jejich způsob hry. Vězte, že s trubkou se pracuje zcela jinak, než například s klavírem, protože zatímco klavír udeří, zní, pak rychle stáhne svoji hlasitost a zní dál až do vytracena, trubka nasadí bez úderu, podle délky noty se v jistém okamžiku dostaví vibráto, a pak buď prudce zmlkne, nebo se rychle vytratí. I živý trumpetista se musí občas nadechnout...

Jdeme na to!

Nechme tedy planého plkání, a vrhněme se přímo k věci. Po spuštění Octamedu instalovaného standardním způsobem nebo přímo zpuštěním z CD se na jeho obrazovce objeví tři okna. Main Control, Block a Information. Zaktivujete-li si okno Block myší a stisknete-li nějakou kurzorovou šipku, zjistíte, že malý rámeček, v tomto programu kurzor, se po té spoustě čísílek dokáže pohybovat a že sloupce čísel se pohybují směrem nahoru a dolů. To nám poslouží k vysvětlení, jak je takový song vlastně dělán.

Do těchto sloupců se zapisuje hudební part, který se na lince, po které jezdí kurzor, přehrává. Řádek je 64, lze tedy teoreticky používat čtyřiašedesátinové noty. Většinou to však není potřeba, proto si pro začátek představíme celou tuto číselnou řadu jako čtyři takty po šestnácti číslech. Znamená to asi tolik, že jedna čtvrťová nota bude mít délku čtyři řádky. Pro snažší pochopeni, když napíšete notu C která má mít délku čtvrťové noty, tzn. na jednu dobu, a napíšeme ji na řádek číslo 000, tak následující nota musí být až na pozici 004, nebo musí být nota ukončena jinak, o tom si ale povíme později.



Mezi jednotlivými takty se můžete přenášet buď ručně pomocí kurzorových kláves, nebo přes klávesy F6 - F9. Klávesa F10 vás přenese až na konec všech čtyř taktů. Nyní se podívejme podrobněji na tuto hromadu nul, a zjistíte, že jsou od sebe odděleny bílými svislými čarami. To jsou jednotlivé stopy, v tomto okamžiku pouhé čtyři, a v každé stopě je na každém řádku pět nul, do kterých se zapisují efekty a práce s notou, a tři pomlčky. Na tyto pomlčky se právě zapisují vlastní noty, tzn. informace o tom, jakým nástrojem a v jaké výšce má tento zvuk znít. Řeknete si asi, že by to byla dost krátká skladba, jen na čtyři takty... Celé toto čtyřstopé okno (nazývejme jej blok) se však může za sebou několikrát opakovat a hlavně lze nastavit, aby těchto bloků bylo za sebou více a různých. A nyní se tedy dostáváme k celé struktuře songu.

Povšimněte si okna Information a malých gadgetů na něm, označených písmeny Sg, Sc, Sq a B. Jednotlivé zkratky znamenají: Song, Sekce, Sekvence a Blok. Zkuste nakliknout na gadget B (blok) a otevře se okno, ve kterém máte připraven jen jeden jediný Blok z názvem 000. Chceme-li udělat delší song než jen 4 takty (a kdo by nechtěl) musíme si přidělat další bloky v tomto okně, nejlépe tlačítkem Append New. Než začnete bezmyšlenkovitě klikat a "nacvakáte" si 5000 bloků, rozmyslete si bedlivě, jak dlouhá vaše skladba asi bude, a kolik budete potřebovat zhruba stop. Jako ukázkový příklad, si nastavíme skladbu, která bude mít 10 bloků a osm stop.

Abychom si ušetřili práci s nastavováním stop u každého bloku zvlášť, pomůžeme si malou fintou, a nastavíme 8 stop dříve, než začneme vůbec vytvářet bloky. V menu Block (ne pod gadgetem) si odklikneme položku Set Properties (klávesová zkratka Left Amiga B) a táhlem nastavíme myší 8 stop. Nyní můžeme toto okno zavřít a "naklikáme" si pod gadgetem B (blok) potřebných deset bloků. všechny bloky budou mít v tomto okamžiku 8 stop. Octamed však ještě v tuto dobu neví, v jakém pořadí má bloky přehrávat (mohou být klidně na přeskáčku, nebo se mohou některé opakovat), musíme mu to tedy zadat, a to buď přímo pod gadgetem Sq (Sekvence), kde tlačítkem Append uděláme 20 pozic pro bloky a pak každou zvlášť naklikneme myší a přiřadíme ji číslo požadovaného bloku, nebo si opět elegantně pomůžeme a pod gadgetem B (blok) naklikneme myší postupně všechny bloky vyjma 000 a po každém kliknutí klepneme na knoflík App to Seq a Octamed přiřadí jednotlivé bloky do sekvencí sám.

Jsme-li hotovi, navštívíme ještě jednou menu, podíváme se do podmenu Set Options v menu Song (Left Amiga H) a nastavíme přepínač na 1-64 ch mixing, a v kolonce Name své budoucí dílko pojmenujeme. V menu Settings a podmenu Mixing Settings si zapneme jako zvukový výstup Amiga 14 bit, zapneme Stereo, a na táhlíčku označeném jako Max Channels nastavíme 8. Zatržítka Smoothing si raději ani nevšímejte...

Naklikněte si v tomto okně tlačítko Panning... a v okně které na vás vyskočí vypněte FreePanning. Táhla, která jsou pod tímto zatržítkem, určují, kde bude která stopa ve stereo panorámatu. Prozatím je rozházejte střídavě doprava a doleva. Ale jen prvních 8 stop. Ostatní se stejně nebudou přehrávat, tak ať neděláte zbytečnou práci. Nyní máme připravenou šablonu k editaci, takže si ji uložíme na disk (menu project/save) a můžeme se vrhnout na vlastní tvorbu. V příštím čísle si již vyzkoušíme, prakticky, jak takovou jednodušší skladbu naprogramovat.

Imagine 5.0 - #6

Michal Kovář

Šestý díl je tady a já vás opět vítám ve světě 3D grafiky. Dnešní kapitola bude věnována jednak dalším metodám vytváření objektů v Detail editoru, ale vzhledem k dopisům, které se mi nashromáždily v YAMu nejprve začnu odpověďmi na některé z nich.

Množí se připomínky, že věci, které popisuji, nemůžete najít. Znovu tedy upozorňuji, že popisované funkce se vztahují k Imaginu 5.0. Nemohu za to, že v nižších verzích spousta funkcí chybí. Ani verze 5.0 není nic moc převratného a nového a zaobírat se nižšími verzemi by byla jen ztráta času.

Další záležitost se týká toho, že se mi množí jízlivé připomínky, že bych měl se seriálem skončit, protože je Imaginu již údajně odzvoněno. Vzhledem k tomu, že jsem z vaší strany neobdržel moc opačných názorů, rozhodl jsem se dále nepopisovat Stage editor a vůbec nenačínat Cycle a Spline editor. Nerad bych zabíral místo lidem, kteří si myslí, že by se na "mém" místě vyjímal lépe jejich článek. Pokud si tedy přejete, aby tento seriál i nadále vycházel, očekávám nějaké ohlasy. V opačném případě dodělám popis Detail editoru a s přáním mnoha úspěchů se s vámi rozloučím.

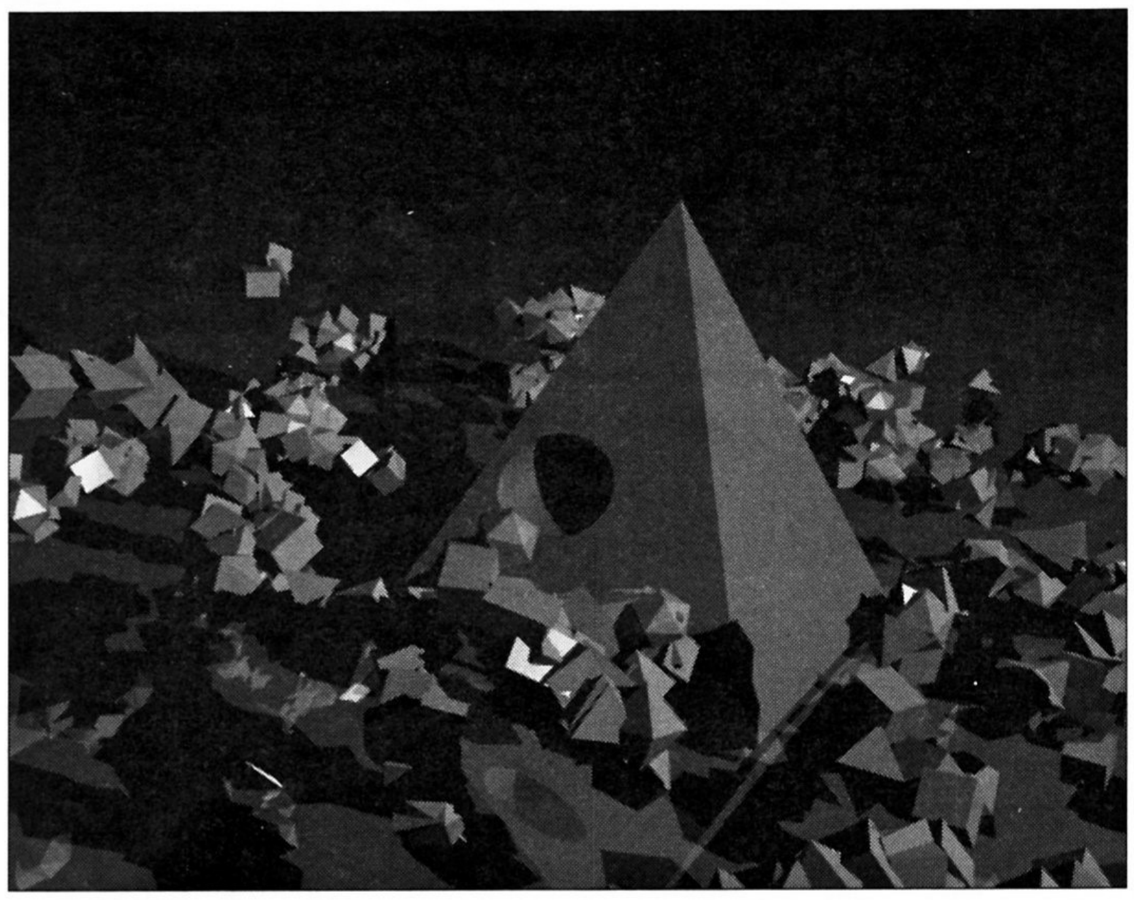
Na druhou stranu mi přišlo i pár na začátečníky zdařilých výtvorů. Jsem rád, že má slova našla odezvu alespoň u někoho z vás. Vám, kteří jste mi tyto obrázky zaslali, děkuji, a slibuji podat pomocnou ruku i po případném uzavření seriálu.

Tak. Už se přestaneme hrabat v poště a půjdeme zase k věci. Jistě vás někdy napadlo, že spousta objektů by se dala namodelovat sloučením nebo naopak odečtením více těles. Není jediný důvod, proč to nezkusit - Imagine tyto tzv. Booleanovské operace pochopitelně má. Musíte však splnit několik podmínek, aby vše fungovalo. Nejlépe si to ozřejmíme na primitivním příkladu.

Jednoduchým příkladem budiž opět naše krychle. Vytvořte 2 krychle a jakýmkoli způsobem je prolněte. Zde si však dejte pozor na následující omezení. Nesmí splývat body, hrany ani facy. Pokud byste krychle k sobě jen přiložili, imagine na vás začne hulákat a pochopitelně se na vás vykašle. Objekty v sobě musí být čistě ponořeny. Je nasnadě, že čím složitější objekty uděláte, tím více se zvyšuje pravděpodobnost, že se nestrefíte čistě.

Také si musíte uvědomit, že řezáním vznikají body, hrany a facy, které by za normálních okolností byly zbytečné (např. 3 body v přímce). U jednodušších objektů není problém tyto věci odstranit, ale u složitějších objektů se pěkně zapotíte. Ovšem nějaká ta desítka bodů a hran navíc váš výpočet nijak rapidně nezpomalí - můžete je tedy v klidu ignorovat.

Takže teď už se můžeme vrhnout do práce. Objekty, po kterých chcete, aby se krájely, musíte sjednotit do GROUPy. Pak funkcí SLICE spustíte výpočet (trvá řádově několik sekund). To, co se před vámi objeví, bude shluk nových objektů. Objekty se jednoduše rozpadnou na patřičné části a na vás je vybrat, o které máte zájem. Nejprve proveďte UNGROUP (RAmiga + Y) a pak si vybírejte. Pro začištění vzniklých objektů proveďte funkci JOIN, která objekty spojí v jeden. Poté funkcí MERGE spojte duplicitní body. Toto je zásadní rozdíl oproti jiným 3D programům. Zatímco zde si pouze vybíráte z vytvořených objektů a vyhazujete nepotřebné, ve většině ostatních programů jste nuceni používat funkce AND, OR, XOR a pod. Zda vám tato metoda vyhovuje nebo ne je pouze na vás. V určitém ohledu má každé řešení své výhody a nevýhody.



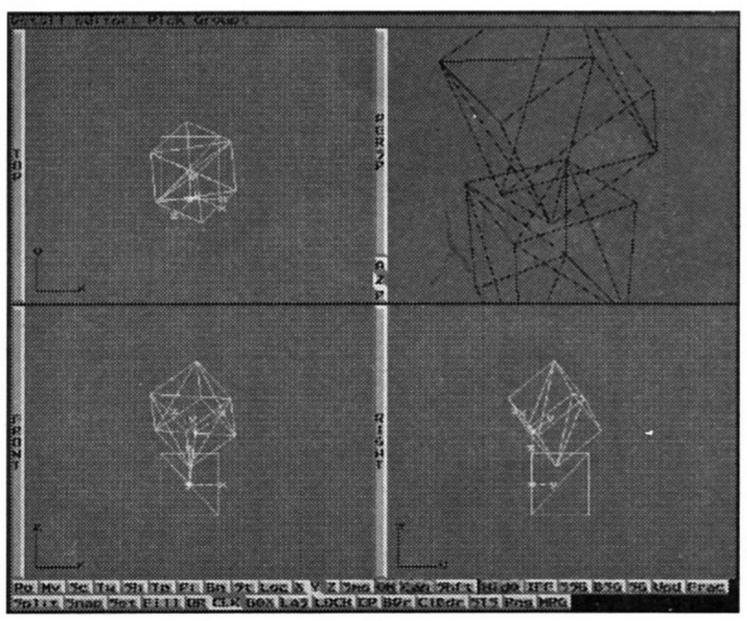
To je v zásadě vše, co vám může funkce SLICE nabídnout. Je jen na vás, jaké budete mít nápady na její využití. Můžete ji např. použít při vytváření tunelů nebo tvorbě "virtuálního ementálu". Možnosti jsou neomezené.

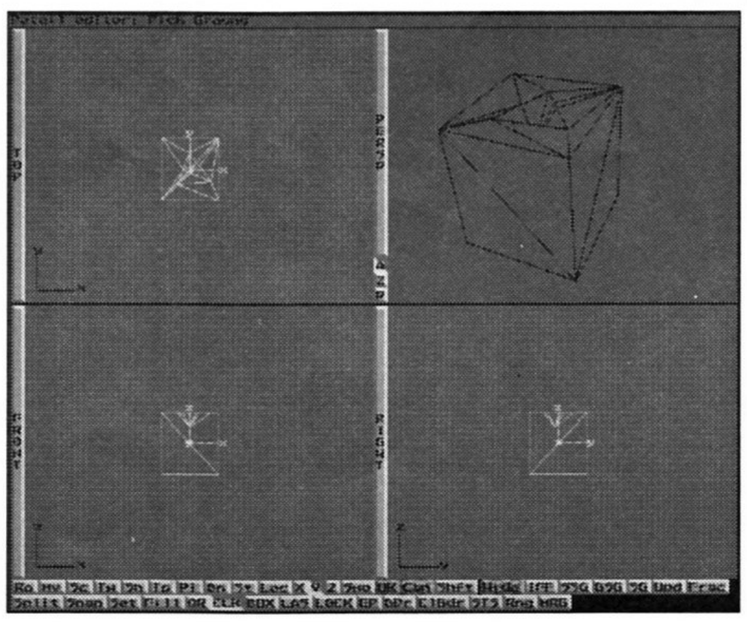
Další efekt, který by vás mohl zajímat je funkce PARTICLE. Jak sám název napovídá, vytváří dojem malých částeček, které svým množstvím tvoří jistý tvar. Imagine na to jde celkem fikaně. Každý face je ve výpočtu nahrazen dalším objektem a tím budí zdání rozptýlených částic. Je jasné, že čím více má objekt faců, tím přesvědčivěji bude výsledek vypadat (a tím déle se bude počítat).

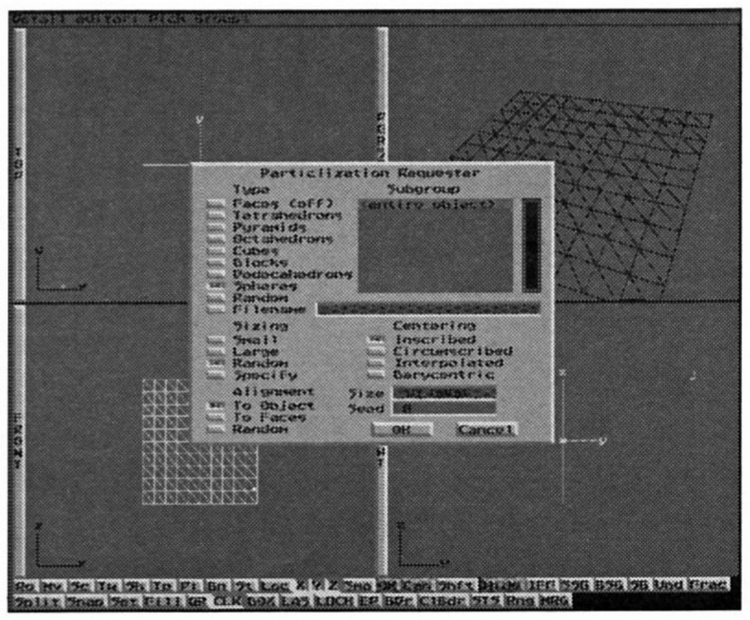
Při nastavování si můžete vybrat mezi předdefinovanými objekty nebo můžete použít objekt vlastní. Tím se pochopitelně nabízí možnost použít jako particle objekt další,již particlizovaný, objekt. Zní to možná šíleně, ale vypadá to zajímavě. Další nastavení určuje, jak bude daná částice natočena. Pochopitelně si můžete nastavit i její velikost nebo centrování vzhledem k facu.

Vyzkoušejte si to na jednoduché desce, které nastavte více sekcí. Z menu vyberte funkci PARTICLE a v objevivším se requesteru si zvolte položky, které vám vyhovují. V drátěném náhledu neuvidíte nic - vše se dozvíte až z výpočtu. Tento efekt se dá využít například při zobrazování většího počtu identických objektů. Tímto způsobem již není problém udělat třeba košík jahod nebo rozbité sklo.

Tímto dnes skončím. V detail editoru se již celkem orientovat umíte a tak myslím není nutné se již tolik zaobírat podrobnostmi. Příště se naučíte používat textury a brushe a to už bude dost velký krok k vaší samostatnosti. Bude to také (vzhledem k výše uvedeným důvodům) patrně jeden z posledních článků, takže se pomalu snažte osamostatňovat. V příštím díle se však ještě určitě setkáme.







AMIGA MAX #16

Vážení gamesníci,

došlo k nejhoršímu. Bohužel se vyplnila moje nejhorší noční můra, která mě strašila v posledních vydáních. Herní trh, respektive to, co z něj zbylo, se dostal do takové situace, že jsme byli nuceni zredukovat počet stran tohoto vydání Amiga MAXu na pouhých sedm. Do uzávěrky se nám v redakci nepodařilo shromáždit takové množství článků, jak jsme předpokládali, také díky tomu, že nevyšly další ohlášené projekty, či ty slíbené ještě pošta nedoručila.

Samozřejmě se jacísi šotci postarali o to,, že se nějaké hry (nebo aspoň jejich dema) objevily těsně po uzávěrce. Ty však jsme již do obsahu zařadit nemohli. Pro dnešek se tedy budete muset spokojit s následujícím obsahem:

Po klasických novinkách, které jsou mnohdy velice zajímavé, byť vyhlížejí trošičku utopisticky (viz release schedule firmy Delsyd Software), vás čeká AGASlayerova recenze polského fotbalového manažeru Santa Monica F.C. Prófa, který jediný z našeho týmu vlastní PPC board, si vzal na mušku dostupné porty 3D her a vybral pro vás ty nejzajímavější (samozřejmě, po uzávěrce se objevily jejich nové verze... ach jo!). Dnešní vydání završí RedRose se svým retro pohledem na slavnou sérii Lotusů.

Jste zvědavi, co vás čeká příště? Jedno vám slíbit můžu - Amiga MAX bude mít opět svých devět stran. A co se týče obsahu, budou tu domovky tentokrát pro 68k, nové mise pro Quaka, klasická autíčka SuperCars a další.

Za měsíc se nashle těší **Joe**

Herní drby

Joe

Jaro sice nedonutilo výrobce naší jediné drogy (samozřejmě her, na všechno ostatní zapomeňte! Snad s výjimkou alkoholu...) aby konečně vydali slíbené projekty, nicméně opět se na zpravodajských stránkách objevilo několik velice zajímavých novinek. A protože nejsem žádný škrt, tady je máte:

Možná si někteří z vás pamatují kdysi dávno previewovanou adventuru **Gilbert Goodmate.** Pokud mě paměť neklame, měli jsme její early demo dokonce i na coverdisku. Na to všechno ale můžete s klidem zapomenout! Prelusion totiž hru kompletně předělali a důkazem těmto slovům jsou všechny ty nádherné obrázky, které tu všude kolem vidíte. Gilbert dostal nový grafický kabátek, který je mnohem slušivější než předtím. Zásluhu na tom asi má fakt, že hra vyjde zároveň na jednom cédéčku jak pro Amigu, tak i pro PC, přiznejme si, minulá verze grafiky nebyla zrovna dokonalá (taková trochu vulcanovská) a z hlediska komerčního by asi moc nezaujala. Zato tohle, to je jiná! Vrhlo se na ni několik kreslířů a animátorů od Disneye a výsledek vidíte sami. Jen mě mrzí, se se tisková zpráva nezmiňuje o datu vydání...

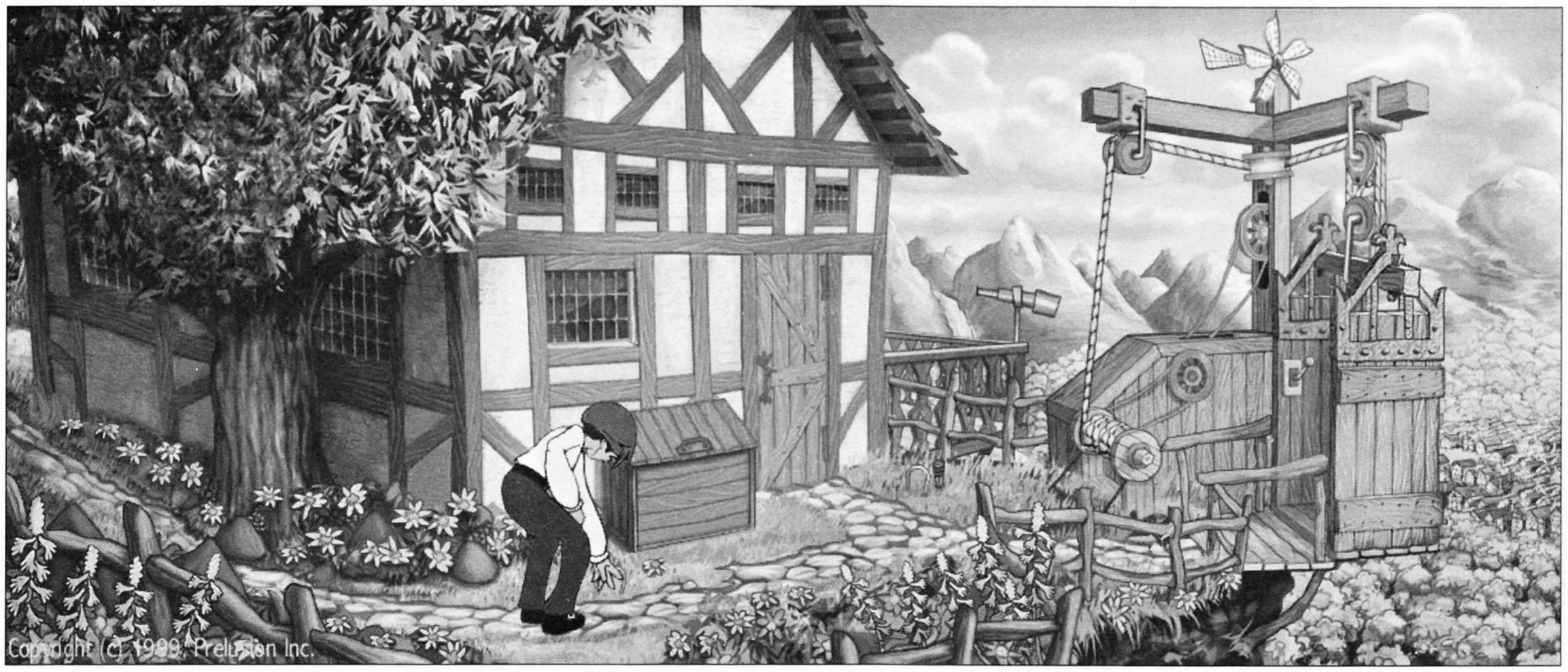
S dalšími zajímavými novinkami přichází společnost **Digital Images,** která je známá především svou snahou o portování nejrůznějších her na Amigu. Kromě již profláknutých projektů se objevily i další zajímavosti, ale pěkně popořadě:

Nedávno konečně vyšlo demo vesmírné hry **Space Station 3000.** Plánovali jsme do tohoto čísla preview, ale demo bylo okamžitě staženo s tím, že je hrozně bugovaté a tak jsme museli zavrhnout i preview. Po uzávěrce se objevilo demo nové, které jsme však ještě neměli šanci vyzkoušet. V projektu SS3000 došlo nedávno k těmto změnám: pro akční/adventure část na stanicích a nepřátelských lodích bude použit engine Genetic Species (proboha!), což by do hry mělo vnést více akce. Uvidíme prý také mnoho filmových sekvencí a skvělé intro. Jestli bude tak "skvělé" jako u Geneticu, tak potěš pámbů!

Práce na **Wipeout 2097** finišují, během pár dnů by se měly objevit finální screenshoty a stejně tak i demo.

Programátoři týmu Binary Asylum se budou podílet na tvorbě **třetího pokračování Zeewolfa.** Milovníci této výborné hry se tedy již můžou začít těšit na další výtečné mise.

Digital Images samozřejmě neztrácejí naději na úspěch v jednání ohledně konverzí, v merku mají Heretic 2, Quake 2 a F22: Air Dominance Fighter. V přípravě jsou už i hry pro počítač AmigaNG, Kijitsu Warrios & Digital Soccer a další. Jak asi víte, tyto tituly byly před nějakým časem ohlášeny pro řadu Amiga Classics s procesory 060/PPC, nyní tedy hledí AmizeNG vstříct.



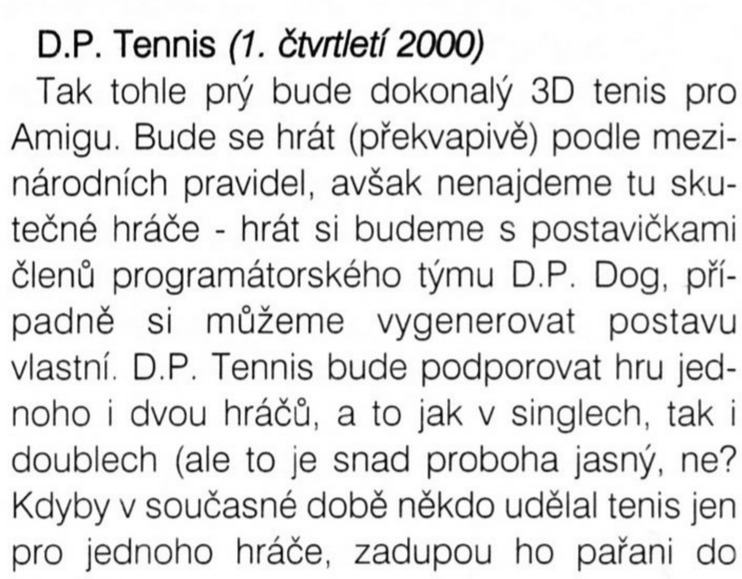
Delsyd Software je pravděpodobně nejambicióznější amigáckou herní firmou pod Sluncem. Jednak si vytkli za úkol plně podporovat jak současné PPC systémy, tak i plánované turbokarty s procesory G3/G4 a samozřejmě i platformu AmigaNG (doufám, že se jí konečně dočkáme...). Delsyd má dalekosáhlé plány, her je v jejich seznamu hodně a také data vydání vypadají velmi... velmi... no, posuďte sami:

The Last Patriot *(vánoce '99)*
3D střílečka/adventura odehrávající se kdesi v budoucnu, kdy Spojené státy zabředly do velké občanské války. Vláda je na pokraji sesazení. Vy jste v roli jednoho z posledních vládních agentů, kteří se ještě neobrátili se proti svým chlebodárcům. US prezident přišel s plánem jak revoluci zastavit. Na určité místo ve Washingtonu musíte doručit poslední výkřik vojenské techniky - robota I.C.808. Je vám sděleno umístění robota a jste posláni do akce s tím, že další informace obdržíte časem...
Na jednom cédéčku se budou distribuovat verze pro PPC (OS 3.5) i AmigaNG.

The Adventures of D.P. Dog *(2. polovina 2000)*
3D adventura o hledání té pravé bytosti opačného pohlaví (není však jasné, zda jde o ženu či fenu ;-)) postavená na comicsové grafice a enginu hry The Last Patriot. Je to pokus o údajně úplně první plně 3D point'n'ckick adventuru vůbec. Díky pohyblivé kameře si budete moci prohlédnout každý kout všech lokací pěkně zblízka. Ve hře bude užito Phongova stínování, hra by se měla předvést už na Blizzardu 603e/160.

D.P. Tennis *(1. čtvrtletí 2000)*
Tak tohle prý bude dokonalý 3D tenis pro Amigu. Bude se hrát (překvapivě) podle mezinárodních pravidel, avšak nenajdeme tu skutečné hráče - hrát si budeme s postavičkami členů programátorského týmu D.P. Dog, případně si můžeme vygenerovat postavu vlastní. D.P. Tennis bude podporovat hru jednoho i dvou hráčů, a to jak v singlech, tak i doublech (ale to je snad proboha jasný, ne? Kdyby v současné době někdo udělal tenis jen pro jednoho hráče, zadupou ho pařani do země!)

D.P. Kart *(někdy v roce 2000)*
Hra od téhož týmu, závody motokár na dvanácti tratích s osmi závodníky (každý má svoje přednosti a slabosti), nastavitelné povětrnostní podmínky, možnost vylepšit si svou káru různými bonusy, bavit se mohou při použití joystickového adapteru až čtyři hráči najednou. V plánu je i dataCD s novými tratěmi, hudbou a závodníky.

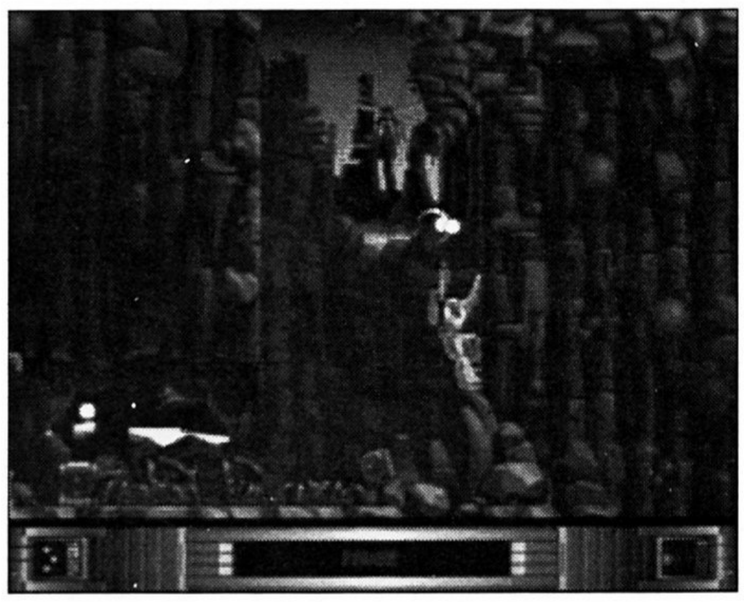


I-40: Cross Country Rally *(2. polovina 2001)*
Drsoňové, bacha! Pokud se chcete zúčastnit zajímavé, vzrušující a hlavně ilegální zábavy (hej vy dva, vypalovačky nechte doma!), pak vítejte na americké dálnici Interstate 40, která spojuje Wilmington (North Carolina) a Bakersfield (California). Abyste zvítězili, budete muset využít všech svých řidičských schopností. Budete muset bojovat s překážkami, nepřízní počasí, číhající policií i s únavou. Utkáte se se špičkami mezi piráty silnic a musíte jim ukázat, že oni jsou proti vám úplné nuly!
Tak to bychom měli přehled her připravovaných firmou Delsyd Software. Bohužel není k dispozici jediný obrázek, informace slovem tedy budou muset stačit.

A teď bomba - podařilo se nám získat exkluzivní informace... zpět, nejsme na Nově! Vývojáři vesmírné střílečky **Lambda** opět odtajnili něco ze své kuchyně. Prý připravili nový grafický engine, který bude zcela flexibilní při práci s rozlišením (počítá se se základními: 320x240 a 640x480) s podporou 3D hardware, bude podporovat 3D hardware přes Ward3D. Co se týče zvukové stránky, je zatím podporován pouze výstup přes Paulu, v budoucnu přibude i implementace AHI. V současnosti se optimalizuje softwarové rastrování obrazu, pracuje se na vlastním programovacím jazyku LambdaScript a jeho kompileru, bez nějž se další vývoj hry neobejde (takže zase další zdržení).

A teď něco pro powerpeckaře: **Hurricane Studios** jsou rádi, že mohou oznámit release první komerční PPC hry. PPC upgrade k jejich fotbálku **Eat The Whistle** je k dispozici na stránkách autorů a k běhu vyžaduje ppc.library V46+, AHI V4.x a samozřejmě také originální CD. Zároveň byl vydán update i pro Amigy s procesory 040/060. Díky vylepšeným verzím si budete moci užít následujících vymožeností: s PPC hra dosahuje 25fps při rozlišení 640x400 na AGA Amigách, přes 30fps při 640x480 s grafickými kartami CVPPC/BVPPC, při hře v low-resu přesahuje rychlost 50fps na AGA i GFX; scaling - realtime změna velikosti okna při hře na Workbenchi; tripple buffering; vylepšená podpora CGX/P96; inteligentnější brankáři; vylepšené ovládání hráčů.
K tomu si můžete z internetu (nebo příštího ARCD ;-)) stáhnout nová hřiště s vylepšenou grafikou.

Někdy v roce 1997 byla týmem **Unique Productions** ohlášena střílečka **ACSYS**, hra ve stylu legendárního Turricana. Pak ale zmizela z očí veřejnosti a po dlouhých dvou letech se konečně dostává na stránky herních zpravodajů. Kolega z Amiga Nutty psal něco o tom, že hra má velmi zajímavý příběh, což nám ale u střílečky může být docela putna - pokud ke hře nebude dodáván napínavý barevný comix. Program má být kvůli maximální rychlosti napsán ve strojáku (Fuxoft rulez? ;-)) a k běhu bude potřebovat CPU 030, 4MB Fast a 4xCD-ROM.



Hyperion Software oznamuje široké veřejnosti, že ve spolupráci se Stuartem Walkerem z Digital images pracuje na portu populární PC hry Shogo, což je 3D střílečka ve stylu manga (znáte to, různé japonské televizní i komixové seriály, často i dost nemravné ;-)), která využívá enginu LithTech (tm) firmy Monolith, údajně nejdokonalejšího 3D herního enginu vůbec. Shogo bude potřebovat Amigu vybavenou PPC, WarpOS a díky Warp3D bude využívat i různého 3D hardware. Datum vydání ještě nebylo stanoveno, ale podle různých spekulací by hra mohla vyjít ve třetím čtvrtletí tohoto roku.
Co myslíte, bude nejlepší 3D akční hrou na Amize Shogo, nebo jej v den svého vydání převálcuje Enforce?

Zdroj: Amiga Nutta
http://www.nutts.demon.co.uk

Santa Monica F.C.

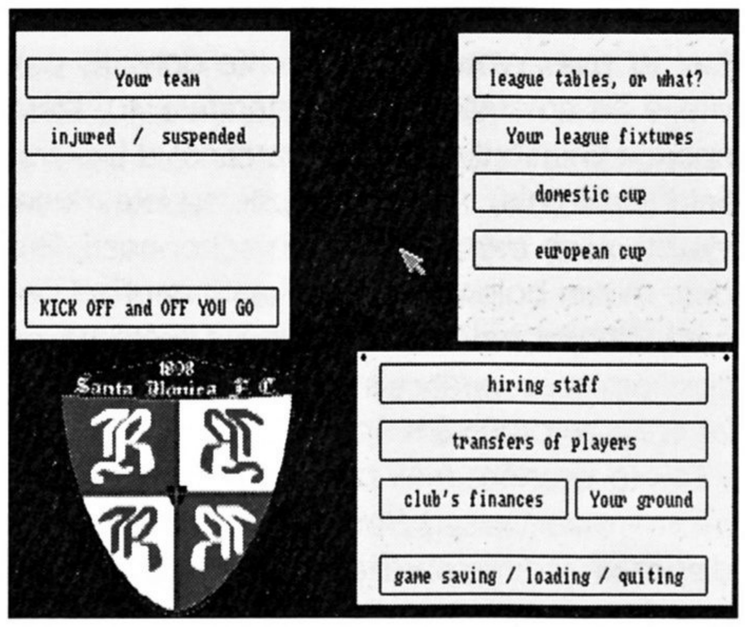
AGASLAYER

Joe vůbec nerespektuje, v jaké psychické situaci se teď nacházím (a ve fyzické po "párty") a tak mě terorizuje. Zase Vás musím nudit ze stránek AMaxu ;). Dneska to bude krátké, jednak jsem na tom fyzicky a psychicky špatně a jednak se jedná o malinkou hru (asi 1,2MB). Takže končím tento úvodník a vzhůru do reality.

Info

Santa Monica (ještě, že ne Santa AGA ;)) je klasický fotbalový manager, který se ale od svých jiných vrstevníků (Anstoss, Football Business), z kterých autor čerpal návrhy, liší tím, že je totálně freeware! Ale toto není první charakteristický rys. Začneme ale nejdřív od počátku. Autor se jmenuje Adam "FREY" Barczynski a jeho firma se jmenuje Frey United. Asi tušíte, že pochází z Polska. Nebojte se, nebude to další opis polské hry v takovém stylu, jak měl kdysi chuť polské hry sjíždět Joe :)). Hra byla dokončena za pět dní a vznikla kolem 13. září roku 1998. Tato verze hry (1.20) byla definitivně dokončena 25. listopadu 1998. Co nás ale v úvodu zarazí je fakt, že celá hra byla napsaná v jazyku AMOS Professional. Trochu jsem měl z toho obavy, protože většina her, které jedou v AMOSu, mi dělá "divy" s počítačem. Hra ale běží naprosto korektně a za celé tři dny tvrdého testování mi nespadla a nedělala mi žádné problémy ani ve Workbenchi nebo s obrazovkou.

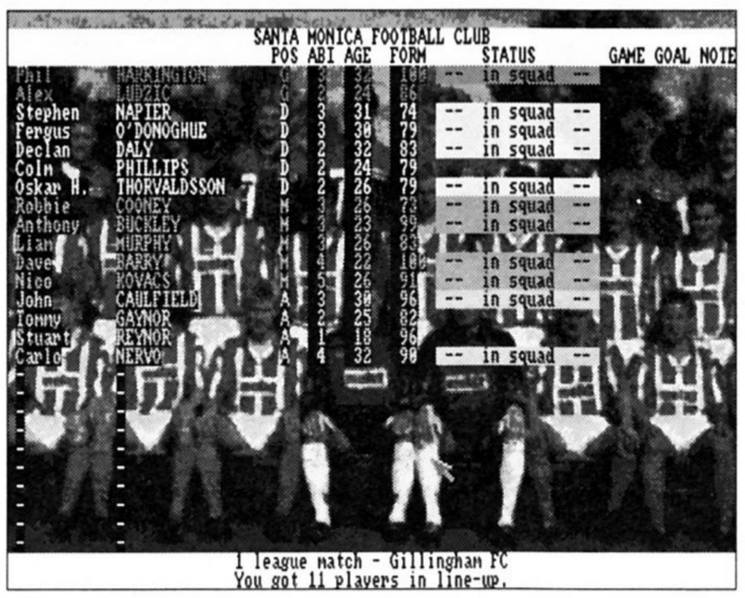
Chci upozornit, že SMFC není typickým manažerem, ale jakousi "light" verzí nádcházející manažerové pecky, o které se dočtete na konci. Pokud jste totální fanoušek všemožných statistik a nastavování, cítíte se jako správný ekonom v transakcích, máte čich na hráče a hlavně umíte vždy mužstvo správně motivovat, aby dosáhlo kyženého vítězství a Vám se sypaly penízky do kapsičky (nebo prasátka), tak Vás asi tento manažer zklame. Ale ještě ho neodvrhujte, můžete to zkusit i s ním, jen tak se připravit na tu "pecku". Pokud ale máte rádi jednoduché manažery, kde se moc nekombinuje anebo jste nikdy nepropadli kouzlu sedět celý den u počítače a bezduše jenom klikat myší a kousat si nehty, zda



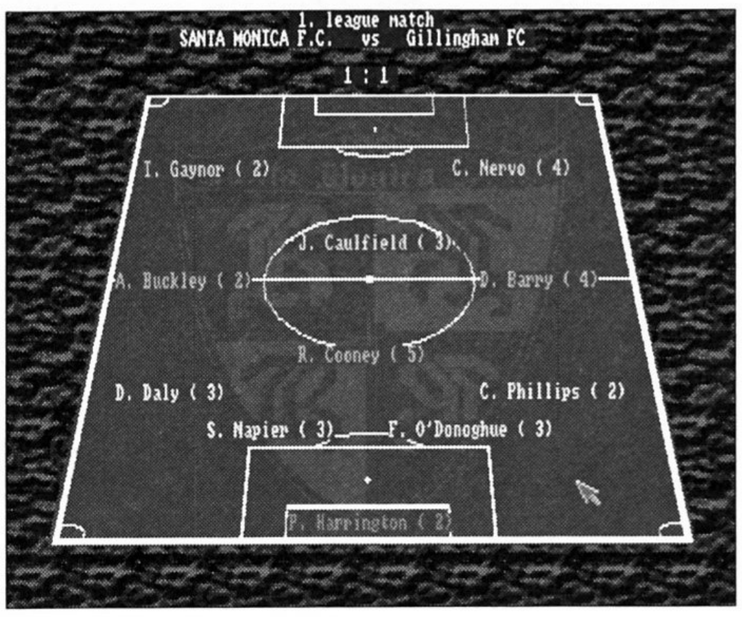
moji miláčkové konečně vyhrají a nesestoupí do nižší třídy, tak pro Vás je tato hra jako na míru ušitá!

Popis tlačítek

Takže už konečně můžeme hru spustit. Po zobrazení dvou obrázků, které jsem mimochodem hodil tady jako screeny, na Vás hrkne úvodní obrazovka, kde si vybíráte v jakém jazyce bude s Vámi program komunikovat. Na výběr je zde samozřejmě polský jazyk, pak anglický nebo německý anebo taky texaský, což je perfektní parodie na jazyk polský, to není ani nářečí, ale dá se tomu porozumět a hlavně zasmát. Po zvolení jazyka nastupuje další výběr, a to ve které ligové soutěží se budete zmáhat se svým klubem. Totiž pořád hrajete pouze za klub Santa Monica F.C., což je asi podle názvu hry srozumitelné :). A v jakých soutěží si můžete zahrát? Je to anglická, německá, holandská, polská, belgická, italská, španělská, francouzská, skotská, Frey Utd, necom a ná-



hodně generovaná liga. Zastavil bych se u posledních tří. Liga Necom a Frey Utd jsou ligy, kde jsou náhodně usituované různé kluby z celé Evropy, takže zde můžete se setkat i s Bohemians Praha nebo Hradec Králové. A ta poslední náhodně generovaná liga je taková, že jsou zde opět evropské kluby, ale se změněnými názvy. Takže se můžete setkat s takovýma týmy jako například: Sigma Eindhoven, Cosmos Ostrava, AC Katovice, IFK Praha atd... To člověka velmi dobře pobaví :). No a když jsme si vybrali už ligu, tak samozřejmě hrajeme v té nejnižší divizi, v závislostí na státu buď v třetí divizi



nebo v amatérské lize. Máme tady okno s několika tlačítky. Tak si je postupně pro přehlednost popíšeme.

V levém horním rohu se nachází:

- informace o hračích (zda je to brankář - B, obránce - O, záložník - M anebo útočník - A; jeho aktuální forma od 40-100; jeho schopnosti od 1-10; počet zápasů a vstřelených gólů; zda je zraněn nebo suspendován)
- informace o zranění nebo suspendování za červené karty a na jak dlouho (v týdnech)
- dole tlačítko pro vstup do zapásu. Musíte si nejdřív vybrat 11 hráčů základní sestavy a rozmístění hráčů se určí podle toho, kolik si zvolíte útočníků, obránců atd. Jak jednoduché :)

Pravý horní roh nám zase nabízí toto:

- tabulka - zde si můžete zkontrolovat Vaše aktuální postavení. Vaše tabulka má barvu zelenou, pouze v té hledejte svůj tým :)
- kalendář zápasů - rozpis ligových zápasů, v závorce je vždy uvedena forma klubu
- domací pohár - zde se Vám zobrazuje, na koho narazíte v dalším kole
- evropský pohár - to samé co předchozí, pouze se musíte do nějakého kvalifikovat :)

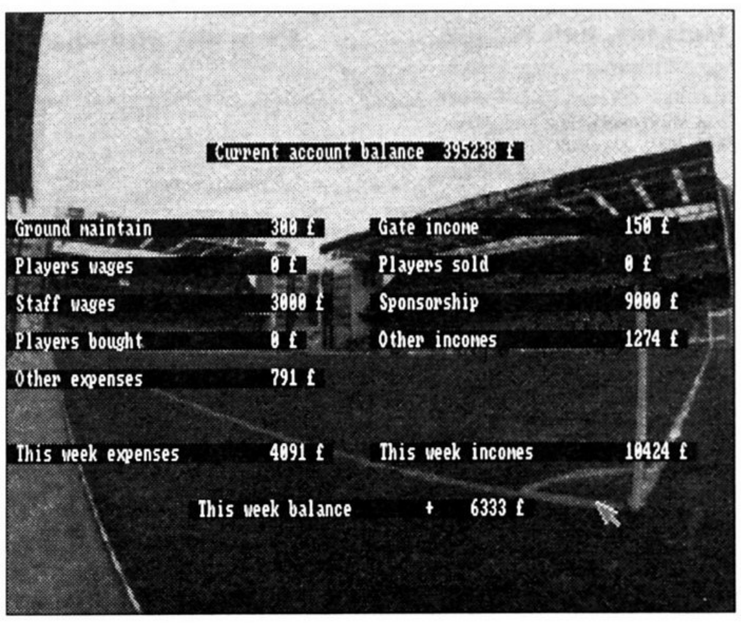
A pravý dolní roh nám skrývá tato políčka:

- volba zaměstnanců - zde si vybíráte trenéra, maséra a skauta, který Vás budě informovat o volných hráčích, které by bylo vhodné koupit
- transfery - zde nahoře je výpis Vašich hráčů, o které mají zájem jiné kluby, níže je volný transfer, takže pokud hráče nechce nikdo koupit, můžete ho takhle poslat pryč, a dole vidíte aktuální transfer listinu, která se mění pouze po skončení sezóny a jsou zde nabídky jak z domácí soutěže tak i ze zahraniční
- finance - tady si můžete pouze prohlédnout, kde Vám penízky utíkají
- stadión - zde můžete si vybudovat větší svatostánek nebo ho zmenšit a tak platit menší daně
- načíst/uložit pozici, případně exit ze hry. Snad není nutné více rozepisovat. Tím šetříme papír a hlavně lesy (můj oblíbený ekologický slogan —> Jezte bobry, zachráníte lesy ;)). Uff, tak jsem to snad rozebral podrobně?

Hra

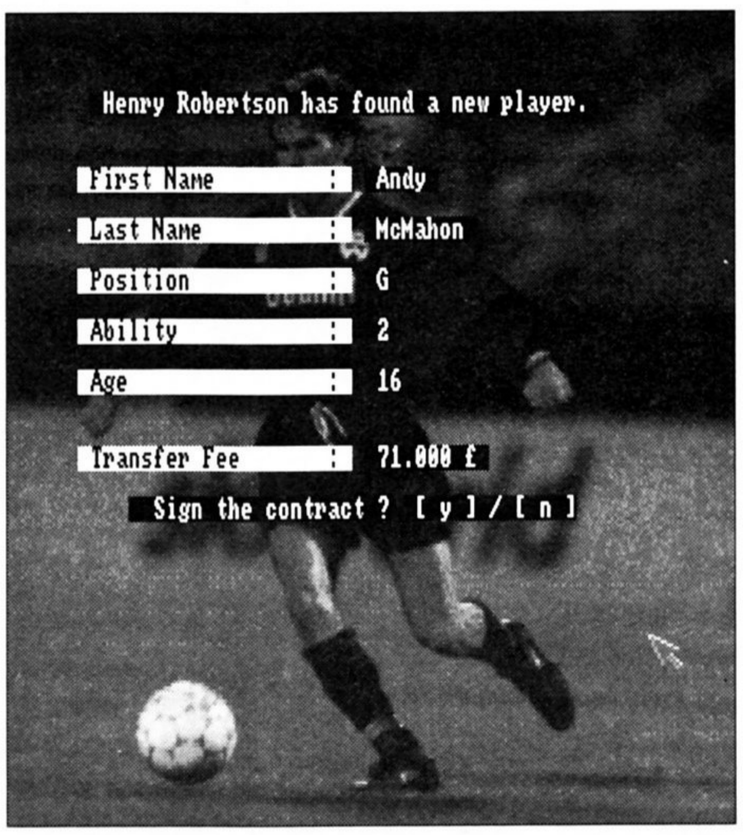
Jak vypadá hra? Po zvolení základní sestavy (11 hráčů) a kliknutí pravým tlačítkem se dostáváme do výpisu kdo bude hrát a kdo je na lavičce, a tak znovu kliknete a ŠOK. Tmavá obrazovka, nahoře běží čas, napsáno kdo s kým, takže Santa Monica F.C. vs ??? a pod tím průběžný stav. Když se něco důležitého stane, tak se Vám to vypíše. Ale nečekejte nějaké zázračné informace, pouze informace kdo dal gól (z naší strany se zobrazí i jméno střelce, za soupeře pouze nápis GOL!!) a v které minutě, kdo nedal penaltu (to je dobré, aspoň víte, koho příště nepostavíte :)), kdo dostal červenou kartu a kdo se momentálně zranil. Ale zde pozor u zranění - hra se nezastaví jako u jiných manažerů, to musíte udělat sami! Děje se tak po kliknutí pravého tlačítka myši. Hru tak můžete přerušit i po celý průběh utkání, nejdříve ale po sedmi odehraných minutách. Střídá se tím způsobem, že si vyberete hráče a pak nahradníka (vše levým tlačítkem). Takto můžete i přeskupovat formace. Máte sestavu 4-4-2 a tak místo záložníka pošlete do hry dalšího útočníka a rázem máte formací 4-3-3. Po skončení hry (někdy se hraje i přesčas do 95 minuty) se Vám objeví výsledky ze všech divizí a po odkliknutí jste zase zpět v menu.

Peníze můžete vydělat na vstupenkách, na dobré transakci a nebo také za postup do vyšší soutěže či za vítězství v nějakém poháru. Sponzora si nevybíráte, toho si zvolí vždy na jednu sezónu představenstvo klubu. Hráči a zaměstanci samozřejmě stárnou a tak je nutno kupovat mladé perspektivní hráče. Po skončení sezóny se vypisují tabulky všech divizí, pak kdo postoupil a kdo naopak sestoupil a nakonec se buď zvyšují nebo snižují schopnosti Vašich hráčů, v závislosti na tom, jakou měli průměrnou známku za zápas. Pak následuje další sezóna a zase dokolečka to samé. Je to jednoduché, princip pochopí každý. A o to autorům přece šlo.



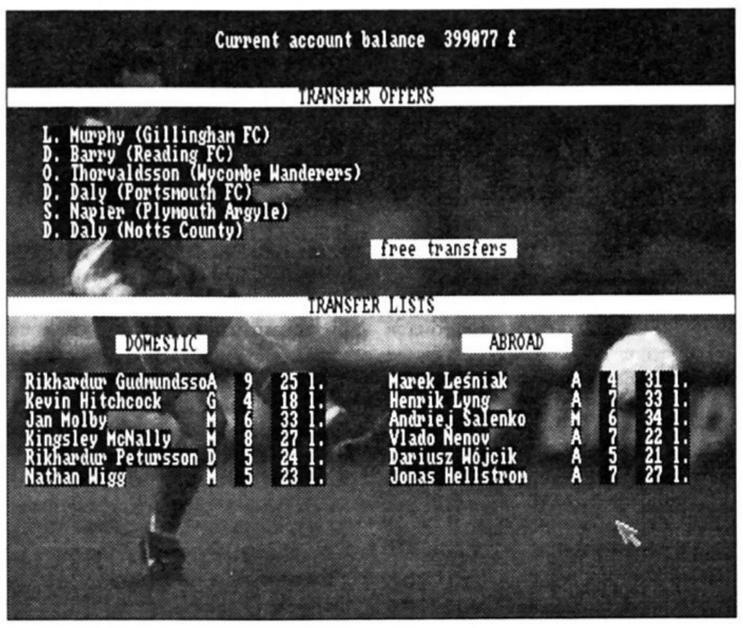
Hudba a grafika

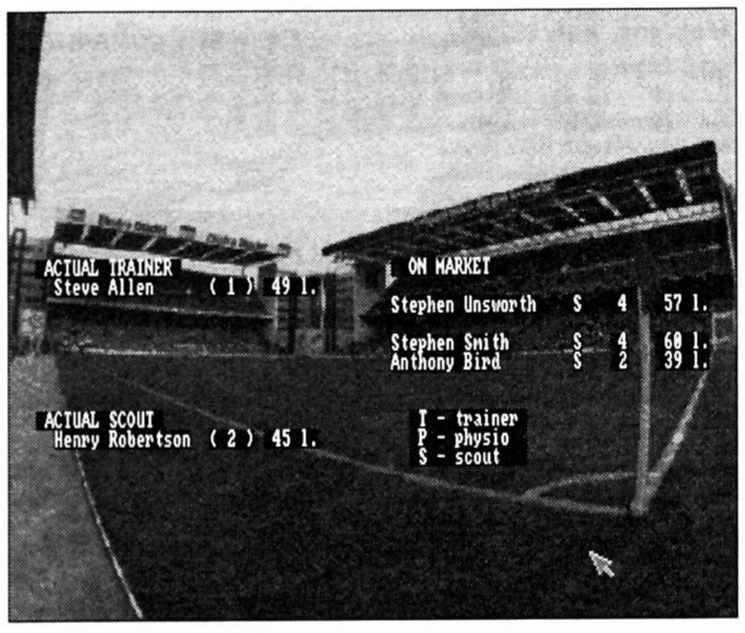
Hudba je skvělá, takové svižné rytmické, do ucha lahodící a do mozku se zavrtávající metalové moduly jsou perfektní. Eh, co plácám! Bohužel hudba a zvuky, samply jaksi nejsou. Prostě ticho, jenom pohyb myšky po podložce slyšíte a případně Vaše nadávky nebo prosby. A jestliže jsem psal o hudbě, tak pouze proto, že jsem si nechal na pozadí hrát perfektní moduly od HOLLOWMANa^TSG, kterého tímto zdravím a čekám na pivo za neplacenou reklamu :). Grafika se nese v ECS barvách, ale naprosto ladí a nejsou s ní žádné problémy, prostě vše je čitelné. Jako pozadí jsou naskenované různé černobílé obrázky samozřejmě s fotbalovou tematikou.



Hodnocení

Po dlouhé době zase klasický manažer (nepočítám SambuWC, protože to byla i jako hra, ale hratelností radějí mlčím). Sice je ochuzen o nějaké statistiky, ale jako takový předvoj toho, co nás čeká, je velmi dobrý. Strávil jsem u něj dost času a vím, že jej budu hrát ještě dlouho. Co se mi líbí je dobrý humor, když si vyberete texaský jazyk, nebo ty mixy klubů, pak jednoduchost a hratelnost, hodnocení hráčů podle známky za zápas a změny jejich schopností.





Nelíbí se mi ale to, že pořád hraju doma (aspoň to tak vypadá podle menu), potom trochu mrzí, že i když si vyberete anglický jazyk, tak máte polská družstva napsaná v polském fontu, což rozhodně nepřidává na kráse. Dále můžu vytknout trochu málo informací o průběhů zápasu, mohlo by třeba ještě psát, kolik bylo diváků, kdo trefil tyčků, že se rozehrává roh atd... No a samotným faktem je hudba-nehudba. Neškodilo by aspoň nahodit třeba jenom dva moduly. Ale jinak manažer obstál výborně, hlavně když si vzpomenu na poslední Euro League Manager.

Uvidíme, co nás bude čekat příště. A tak abych už Vás nenapínal a konečně dostal ze sebe to, co jsem už avizoval na počátku, tak se teď stane. Díky tomu, že se Joe už obstojně naučil polský jazyk, tak pro Vás, milí čtenáři, zkontaktoval autora FREYe (kdysi redakčního kolegu z konkurenčního polského časopisu AMIGA Computer Studio) a ten AMaxu poskytl plnou verzi manažeru Philips SV Eindhoven, o kterém si můžete přečíst v Preview. Jenom podoktnu, že PSV má kolem 300 MB zbaleno na CD a na disku bude potřebovat 400 MB.

Jinak přeji autorům hodně dalších úspěchů v tvorbě dalších her a doufám, že Joe napíše o novinkách v novinkách. Jinak se můžete mrknout na stránku *"http://www.freyutd.w.pl"*. Program je distribuován jako freeware, ale můžete za obětavou práci autorům poslat nějaký malý dárek, více je napsáno v guide. Ale ne tak, jak jste se odvděčili FiDovi za Testament2! Ono se fakticky asi nevyplácí dělat hry v Čechách! Ale to tu nebudu rozebírat...

★★★☆☆

77%

Typ:	fotbalový manažer
Výrobce:	Frey Utd., 1998
Distributor:	freeware
Minimum:	A500 + 1MB RAM, HDD
Doporučeno:	A1200 + Fast RAM, HDD
Testováno na:	A1200 + 030/50, FPU, 32MB Fast RAM, HDD

PPC doomovky, aneb máme co pařit na PPC?

PRÓFA

Milé děti, věřte, nebo nevěřte, dlouho, předlouho jsme přemlouvali Štěpánku Haničincovou. Celá redakce prosila, plakala na kolenou, ale marně. Už je nějakou dobu v důchodu a o doomovky naportované do naší milé Amigy zájem nejeví. A to že má vztah k dětem?! A tak jako druhý v pořadí, co se týče hardware, jsem připadl v úvahu já. A já to vzal. Tady je recenze.

Ještě než začneme,

řekněme si něco o stavu na PPC vodách. O flash-updatu z 11.7.1998 jste již byli AR informováni (AR 38, str. 10), nyní si řekneme, něco výhodách a nevýhodách pro spouštění následujících aplikací.

Nejprve výhody:

Pokud přidáte k binárnímu souboru #?.elf odpovídající ikonku, můžete spouštět soubor přímo nakliknutím z Workbeche, jako když je to #?.exe soubor. Vylepšená část ppc.library obsažená ve flashrom způsobí, že se soubor spustí. Super je, že bere se zde ohled na tooltypy obsažené přímo v ikoně, tak jak jsme zvyklí u ostatních, z Workbenche spustitelných aplikací. Další fajn věc je, že při spouštění ze Shellu, příkaz PPCLoad a jiné runelf záležitosti akceptují následující parametry za souborem, který se měl spustit. To dříve nešlo a bylo velmi smutné, že například u ADoomaPPC takto nešla přepínat různá nastavení. Program se spustil vždy defaultně na implicitních hodnotách a někdy už s tím se nic dál nenadělalo. Co však bylo na tomto update nejdůležitější, byla možnost korektního připojení tehdy nových CyberVisionPPC grafických karet, od kterých se slibovalo mnohé.

Ovšem, co se stalo dále:

WarpOS, systém neustále se přetlačující s PowerUp, dostal ránu přetěžkou. Nová ppc.library ve flashrom je mnoha svých funkcích nekompatibilní s předešlou a tudíž... To jedině znamená, že pokud mají všechny WarpOS šlapat na 100% se systémem, musí se WarpOS předělat k obrazu novému, tak jak Phase 5 si uráčila dovolit. Nepomůže ani instalace takzvaně "kompatibilní" verze. Co z toho vyplývá, nezasílejte mě, já to vím, spíše volejte řediteli. Pokud vím, zatím dovedl vysvětlit úplně všechno, je to zřejmě levoboček slavného děda Vševěda.

Zatím WarpOS dospěl ke své verzi 3.1, která nemá tento problém vyřešený a tak máme tady dvě možnosti: Buďto systém neupdatovat a nekupovat si CyberVisionPPC grafickou kartu, anebo mít smůlu, pokud tuto kartu mám. Nebo si počkat na update WarpOS, prý brzy bude, nebo snad už je touto dobou na Aminetu. ...a pak bude zase další update Phase 5... Ne to už straším a jak dobře vím od Štěpánky a jejího čertíka (Ro-)Bertíka (to se vůbec divím, že takové věci prošly do dětského pořadu - fuj!), strašit se dlouho nemá. Znamená to pouze jedno, jelikož jsem vlastník CyberVisionPPC grafárny, tak o WarpOS portech tu nebude ani štěk. Jasný?

O čem budu psát

Vybral jsem vždy pouze jeden reprezentativní, PowerUp a podle mě nejlepší port pro tyto hry: Doom, Quake, Heretic a Hexen. Společná je podpora minimálního rozlišení 320x200, slušná rychlost v tomto rozlišení, podpora grafických karet, běh v multitásku a spotřeba paměti něco kolem deseti mega. U všech portů doporučuji UW HDD, AFS, nebo FFS s DynamiCache na maximáních hodnotách, min. 32MB fastram a grafickou kartu.

Doom, aneb asi posté ADoomPPC 1.3

Rozumné rozlišení je 320x200 (25-35 obrázků za sekundu), podpora 16-ti zvukových kanálů pro ruchy a dalších 16 pro muziku. Na mix používá doomsound.library, mixuje se na Motorolce 680x0. Podporuje CD32 joypad, joystik, klávesnici, myš, síťovou hru. Je stabilní a dobře vychytaný. Zvládá všechny cheaty a pracuje s originálními i sharewarovými wady. Má mnohem více možností nastavení mapy než originální Doom na PC.

Parametry:
-forcedemo (nejlepší blanker, co znám),
-joypad,
-music,
-maponhud (mapa se prolíná s 3D pohledem),
-rawkey (použití základního kódování klávesnice, místo nastaveného preferencemi Workbenche), -screenmode,
-fps,
-rotatemap,
-width,
-height,
-mmu.

Výtka: malé přehmaty při výpočtu sejmutých nepřátel, nehratelnost už při rozlišení 640x400 (8-10 fps), chybí direct CGX (jako tomu bylo u ADoomu) a chybí hra v okně.

Požadavky: ADoomPPC vyžaduje ppc.library v45.13 a vyšší, OS 3.0 a vyšší, AGA, nebo GFX.
Autor: Joseph Fenton (jlfenton@ctaz.com)
Cena: Freeware.
Hodnocení: Hra samotná 85%; Port 80%
Poznámka: Je to prostě Doom.

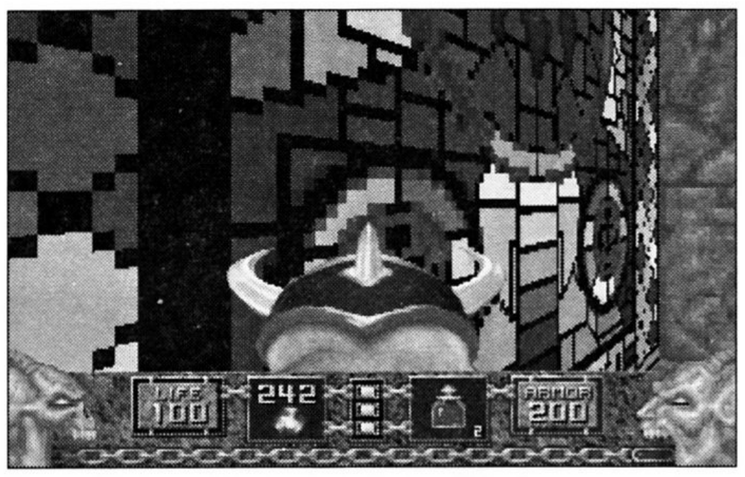
Heretic, aneb Heretic_v0.6

Zatím v PPC verzi je možné rozlišení 320*xxx (35-45 obrázků za sekundu) podpora 16-ti zvukových kanálů pro ruchy a dalších 16 pro muziku. Stejně jako u ADoomaPPC se na mix používá doomsound.library, mixuje se na Motorolce 680x0. Muzika se mi nezdařila spustit. Podporuje joystick, klávesnici, myš, síťovou hru. Je stabilní a dobře vychytaný.
Parametry:
-asl (nabídka screenmodů, nepoužívat jiné než 320*xxx! U cgfx, netřeba zadávat, Heretic najde cgfx mód automaticky),
-nodoublebuffer,
-window (Heretic běží v okně alespoň 15-ti bitového Workbenche, pozor neběží současně s doublebuffering. Pozor, pro šílence je možné vyzkoušet i na AGA!!),
-directcgx (nefunguje s window),
-fps,
-mouse,
-music,
-nosfx,
-nosound,
-hicolor,
-bilinear (bilinearní filtrace hicolor módu, nějak mi to nefungovalo, nevím co to je, na to se zase zeptejte ředitele, v návodu mistr píše, že mám vidět pořádný rozdíl) *(ale funguje to, viz obrázky - pozn. Joe)*,
-joy,
-ham6,
-ham8 a
-chramst10.

Poslední parametr je pro totální sebedestrukci a výtuh Amigy, harddisků, CD-Romky a tiskárny, kdy se vám bude z ní jenom kouřit a viry ve tvaru zmutovaných alienů se začnou prohánět po monitoru a nedaj pokoj, dokud nejsou smazána všechna data. Autor si dal skutečně záležet, v závěru totiž uvidíte hořící harddisk, který se ke konci svého deliria prořízne a vyhřezne ven z vašeho toweru, jako malá cirkulárka. Doporučuji tedy specielní nehořlavé oblečení a hasicí přístroj rozhodně u sebe.

No a teď zase chvilku vážně. Máte-li GFX, parametr *-directCGX* dělá skutečné divy. Z 5-ti obrázků za sekundu, skočíte rovnou na 40. Mít grafickou kartu se opravdu vyplatí.

Výtka: Ovládání myší je zvláštní v tom, že přes 3D pohled přebíhá pointer, který sice vážně nenarušuje hru, ale je to takové, řekněme zvláštní. Důvod tohoto "efektu" si vysvětluji tím, že pointer má ještě jednu funkci, a to pauzu, která se spustí namířením pointeru na spodek obrazovky a stisknutím fire (LMB). Věřte, že se mi to vždycky nechtěně povedlo uprostřed těch největších řeží a to když hladina adrenalinu dosahovala kritických hodnot. Po nečekaném zapauznutí už to byly hodnoty evidentně smrtelné. Po krátkém komatu (je dobré mít u sebe defibrilátor), jsem mohl pokračovat dál. Hra neumí hudbu, neovládá CD32 joypad a vyšší rozlišení. Samotná hra jako taková mě



Zde je ukázka bilineárního filtrování v Elfově portu v praxi. Horní obrázek je originál, spodní filtrovaný. Doufám, že je to patrné i při černobílém tisku - pozn. Joe

příjde velmi stupidní, jak nápadem, tak i grafikou i zvuky. Velmi mě připomíná svým vzhledem AB3D, ale to byla a je doomovka s nápadem a se šťávou, tohle ne.

Pro ty, kdo se nevyzná, jak a co, uvádím, jak se spouští Heretic na mé konfiguraci: *ppcrun heretic.elf -directcgx -fps -mouse -music -joy*

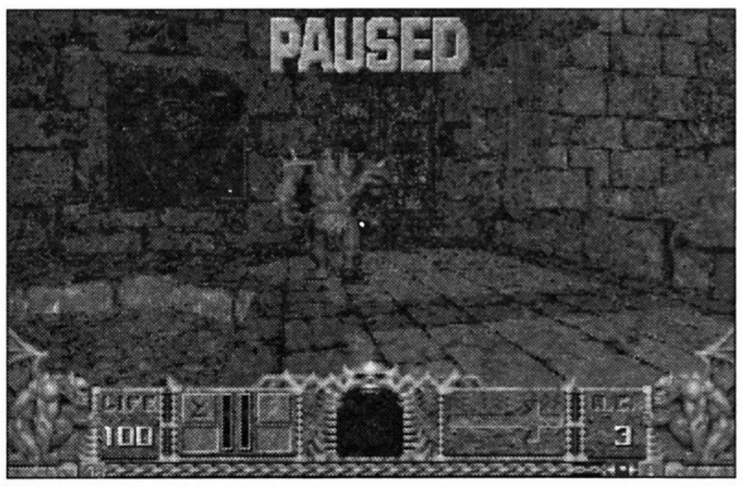
Požadavky: AGA, CGFX, 8MB fastram
Autor: Sebastian Jedruszkiewicz (elf ^ va)
Cena: Freeware.
Hodnocení: Hra samotná 30%; Port 70%
Poznámka: Více informací v AR 41, str.39

Hexen, aneb Vaxen 0.6

Nu a od autora Heretica máme tady portík i pro Hexena. Asi bude mnoho podobné, podíváme se na to. Je možné pouze rozlišení 320x200 (30-40 obrázků za sekundu) podpora 16-ti zvukových kanálů pro ruchy, na mix se používá doomsound.library. Podporuje joystik, klávesnici, myš, síťovou hru. Port není stabilní, zasekává se, při quitu občas zamrzne počítač. Kdo má FFS, velký pozor na validaci!

Parametry:

-asl,
-nodoublebuffer,
-window,
-directcgx,
-fps,
-mouse,
-music,
-nosfx,
-nosound,



-joy a
-lbhack (způsobí přeskakování určitého počtu počítaných frames, hra se má tím zrychlit).

Výtky: Hra se neskutečně dlouho nahrává (20 sekund) a chybí parametr forcedemo - demo se nepřehrává. Jako u Heretica pointer vesele přejíždí po 3D výhledu, nezpůsobuje však srdeční kolapsy. Pauza je umístěna na tlačítku Del. Hra opět nepatří mezi ty chytré, občas zazlobí zvuky a nelze běžet a skákat současně. Hra neumí hudbu, neovládá CD32 joypad a vyšší rozlišení.

Pro ty, kdo chtějí spouštěcí script: *ppcrun vaxen.elf -directcgx -fps -mouse -music - joy*

Požadavky: AGA, CGFX, 16MB fastram
Autor: Sebastian Jedruszkiewicz (elf ^ va)
Cena: freeware
Hodnocení: Hra samotná 35%; Port 60%
Poznámka: aspoň něco pro PPC...

Quake, aneb Fast Quake 5, v. 1.06

Jednoznačně nelepší! Ale popořadě. Hra se umí přizpůsobit jakémukoliv rozlišení, které zadáte. Velmi dobře běží ještě na obrazovce 800x600!! Řekl bych, je to tak ještě 15 fps (fps počítadlo chybí), při rozlišení 640x400 odhaduji rychlost 35-45 fps! Jakým způsobem to zvýší požitek ze hry, to snad nemusím vysvětlovat. Autor udělal mnoho fint, tento port je jednoznačně nejrychlejší na Amize, jen tak dál, jen houšť! Hra automaticky detekuje Vaši grafickou kartu, grafická data jsou pouštěna přímo do ní. Vše, co se děje, je zpracováváno pouze procesorem PPC, chybí 68k startup kód, nepoužívá

se na zvuk doomsound.library, mixuje se tedy na PPC, apod. Nedalo mi to a podíval jsem se na zatížení generačně starší motorolky 68040. Zapnul jsem Scout a ten ukázal jednoznačně - task Quake zabírá 0% procesorového času. Ano, nejedná se tiskovou chybu amiga-šotka, říkám slovy nula procent, a pro ty co ještě nechápou, nebo neslyší, má chřipku, má chřipku, má chřipku. Má chřipku. Má chř... Mno tak jdeme dál. Hra se nahrává neuvěřitelně krátce, něco do 9 sekund. Podporuje klávesnici, myš, síťovou hru. Stabilita hry je dobrá.

Parametry:

-scrmode (defaultně je použit 0x50001000, PicassoIV lowres, pokud nelze otevřít, je použit mód 0 (pal). Quake se přizpůsobí svým vlastním rozlišením otevřené obrazovce, takže odpadá zvlášť nastavování screenu a rozlišení, jako např. u ADoomaPPC),
-ahimode (defaultně je použit 0x100004 (Delfina), u Pauly je fajn použít jakýkoliv "Fast Stereo++" mód, není potřeba "lepších" módů, vše je předmixováno Quakem), -ahifreq (defaultně je použito 28000 Hz, v této frekvenci se také odbývají veškeré interní mixovací rutiny - zvuk je velmi ostrý)
-surround (defaultně je nastavena 0, čili surround kanál je vypnut).

Výtky: Chybí podpora joysticku, CD32 joypadu, fps paramametru, hra v okně, jinak opravdu nevím.

Ke hře samotné snad jenom toto. Srovnám-li např. Dooma a Quaka graficky, animačně, technicky,

možná i zvukově, jednoznačně vyhrává Quake. Ale větší zábava je Doom.

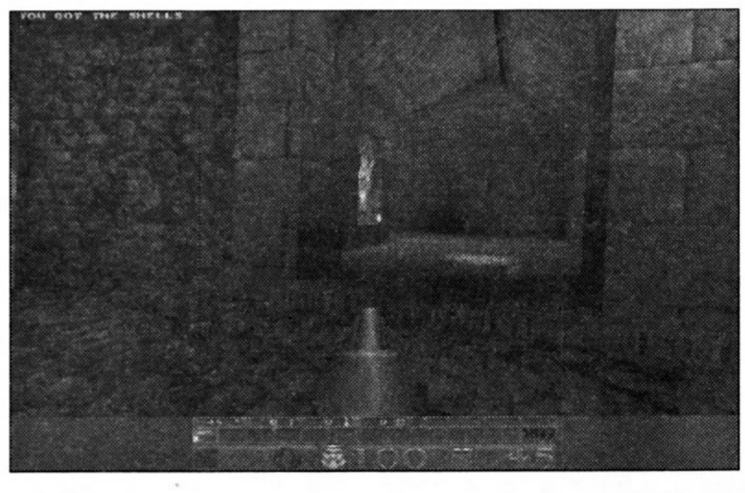
Kdo by rád nějaké to chytré nastavení, zkuste třeba *-surround "1", -ahifreq "28000", -ahimode "0x0002000d", -scrmode "0x40c2000d" -crosshair "1"*. Takto nějak pařím já.

Požadavky: AGA, CGFX, 16MB fastram
Autor: anonymní (nikoliv z lásky k nám, ale k sobě - port je nelegální)
Cena: za pět prstů
Hodnocení: Hra samotná 92%; Port 96%
Poznámka: potupně stažen a vymazán z Aminetu firmou Clickboom

Závěrem

Mám-li hodnotit sám za sebe, zatím vyhrává Quake. Říkám zatím, protože zrychlí-li se nějaký port pro Dooma, tak aby velice slušně běhal na 640x400, raději budu hrát Dooma nežli Quaka. Zatím poměr rychlostí hraje pro kupodivu daleko náročnější hru, než Doom, autor je zřejmě slušný programátor. Také ho z Clickboomu nemají moc rádi, tomu co udělal, říkám slušně vypálený rybník firmě, která nemá toto vůbec zapotřebí. Kdo si od ní zakoupil originálního Quaka pro Amigu a provozuje ho na 040-ce, toho opravdu hluboce lituji. Ze zvědavosti jsem totiž vyzkoušel i tuto verzi a nevěřil jsem, jak byla hra pomalá a nehratelná i při základním rozlišení. Nebudu se o tom více rozepisovat, to už udělal JayTee v AR 35, str. 36, ale Clickboom se v readme chlubí nějakými supertriky pro užití s grafickou kartou. Že by grafická karta s Permedií II byla málo? Asi jo. Dva, tři obrázky za sekundu, to opravdu není mnoho, ani pro otužilého pětisťovkaře s Jet Pilotem.

Naproti tomu 060-ka zvládá originálního Quaka velmi dobře (viz AR 39, str. 36). (ehm, no, to byl sice originální, ale přímo pro šedesátku optimalizovaný engine poskytnutý laskavě půvabnou Sofií z ClickBoomu - pozn. Joe) Ptám se proč, why? Inu, jak by řekl Jay Tee, tož tak. A co by řekla Štěpánka? Asi toto: Milé děti, to je opravdu, opravdu všechno. A teď požádejte někoho ze svých rodičů, aby vám vypnul televizi. Já vím, že se chcete ještě dívat, ale běžte raději ven, mohla by vás bolet hlava a to byste přece nechtěli.



Testováno na: A1200T,Z3,CyberStormPPC 604e/200+68040/25R,CyberVisionPPC,32 MB FastRAM,UW SCSI HDD

Klasika: Lotus I, II, III

RedRose

Přišel mi e-mail na mého Paegase, abych pro toto číslo zavspomínal na slavnou trilogii Lotusů. Nevím přesně, kdo si to přál, jestli ten grafoman AGASlayer anebo Joe (mail mi přišel od AGAse s tím, že si to přeje Joe). před časem jsem psal o Lotusech pro amatérský časopis Fénix, nicméně nabízím překopanou verzi toho článku i pro čtenáře AMAXu.

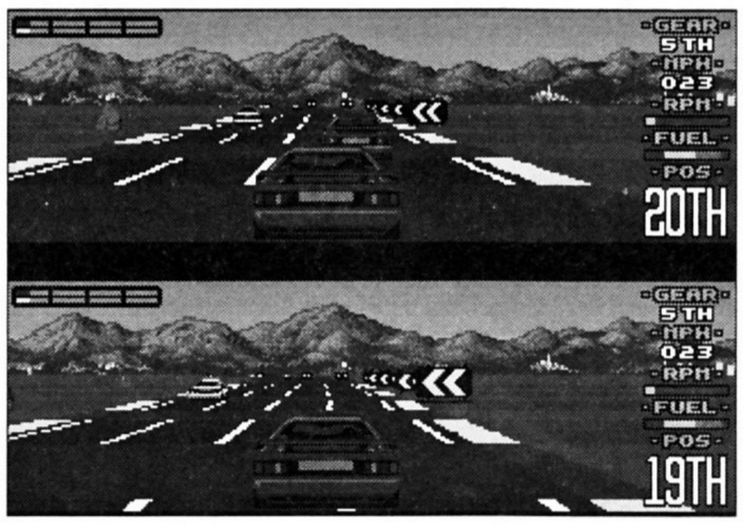
Všechny verze Lotusů spáchali programátoři firmy Gremlin Graphic. *(á, chybička se vloudila - byli to Magnetic Fields, Gremlini samotní dělali až třetí díl - pozn. Joe)* První díl přišel na svět v roce 90, díl druhý v roce 91 a díl třetí v roce 92. Když spatřil Lotus I. (dále L1) světlo našeho amigáckého světa, způsobil mezi amigisty podobné pozdvižení, přirovnatelné snad jen k vydání Napalmu (nechápu - mně ta hra nijak zvláště nebere - nejsem stratég) a nebo k vydání DOOMa pro PC firmou ID Software... no doufám, že moc nepřeháním. Grafika na jedničku, hratelnost vynikající a pokud se sejdou dva kámoši (či kámošky), tak byla zaručená dlouhohodinová pařba. Byla to prostě bomba mezi auty na Amize. Příchod druhého dílu byl plný očekávání, jak se firma Gremlin vypořádá s vynikající jedničkou, aby byla dvojka alespoň úspěšná. Dopadlo to výborně, ale jinak než si každý myslel.

Ve dvojce se už závodí trochu jinak. V L1 záleželo hlavně na pořadí v cíli a doplňování paliva, ale v L2 to tvůrci pozměnili a spokojili s časovým limitem a projížděním CheckPointů, což znamená, že když nedojedete včas k dalšímu CheckPointu, hra končí, tak jako ve hře HangOn. Oba díly jsou výborné a L2 navíc přinesl několik skvělých efektů, jako bouřku, vánici nebo mlhu, kde nevidíte skoro nic, kromě kousků cesty před vámi a koncových světel před vámi jedoucích aut. Dá se říci, že dvojka není ani tak následník jedničky, jako spíše alternativa prvního dílu. Pro ty, kterým se moc nezamlouvá L1, je tady L2 a naopak.

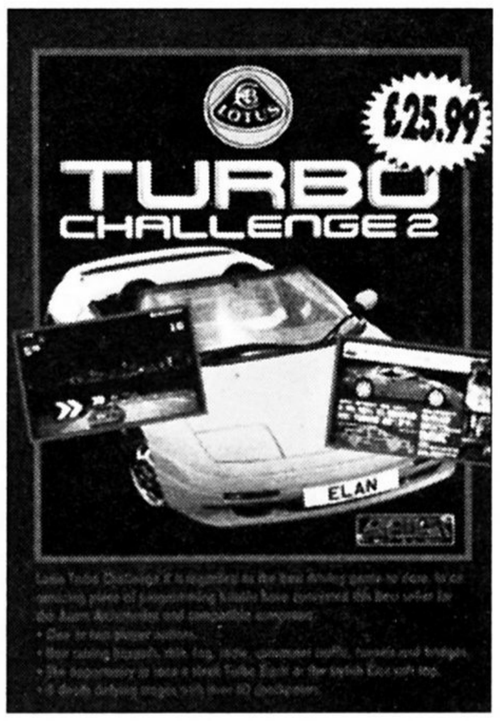
Když už se zmiňuju o výborné hratelnosti, tak o tom taky pár slov. Úhel pohledu na vlastní auto je výborný a nedá se mu nic vytknout. Samotný scrooling je naprosto dokonalý (L1 a L2) a nevzpomínám si, že by se mi někdy auto třeba jen trochu zaseklo, nebo cukalo. Zatáčky se dají projíždět i velkou rychlostí, ale vyletět z trati se dá taky, takže to s tou rychlostí zase nepřehánějte. Tradičně, jako ve všech podobných hrách při třeba jen mírném sjetí z cesty auto zpomaluje, ale do ničeho nenaráží (ale to je spíše chyba, než kladná vlastnost) (ehm, pokud u cesty zrovna nejsou reklamní tabule - pozn. Joe) a v tunelech se o zdi jen poškrábete, ale jiný efekt to nemá.

Ale aby toho nebylo málo, tak se tvůrci pro velký úspěch rozhodli pro díl třetí. Jenomže co ještě vymyslet, aby se to pořád neopakovalo? A taky aby to mělo nějaký úspěch. S přípravou L3 dostali tvůrci dokonalou myšlenku: spojit přednosti L1 a L2, přidat něco málo navíc a vytvořit dokonalý výtvor.

Dokonalá myšlenka ovšem nezaručuje i skvělý výsledek, čehož důkazem je bohužel Lotus III. A teď polemika: ten kdo jako první vsunul do DF0: L3 a oba předchozí díly ani neviděl, musel žasnout nad výběrem mezi tankováním a checkpointy, efektem silného bočního větru, výběrem ze tří různých aut (všechny bych chtěl mít v garáži, hlavně to žlutý Cabrio!), 13 různých prostředí atd. Bohužel pro ty, kteří už hráli L1 a L2 tak jako já, musel být L3 opravdovým zklamáním. Osm krajinek, bylo pouze přemístěno z předchozích dílů a pouze pět je nových! V L1 se jelo na neměnném okruhu a v L2 na dlouhých tratí. V L3 oba tyto typy splácali dohromady. To by nebylo ani na škodu, ale problém je v tom, že si



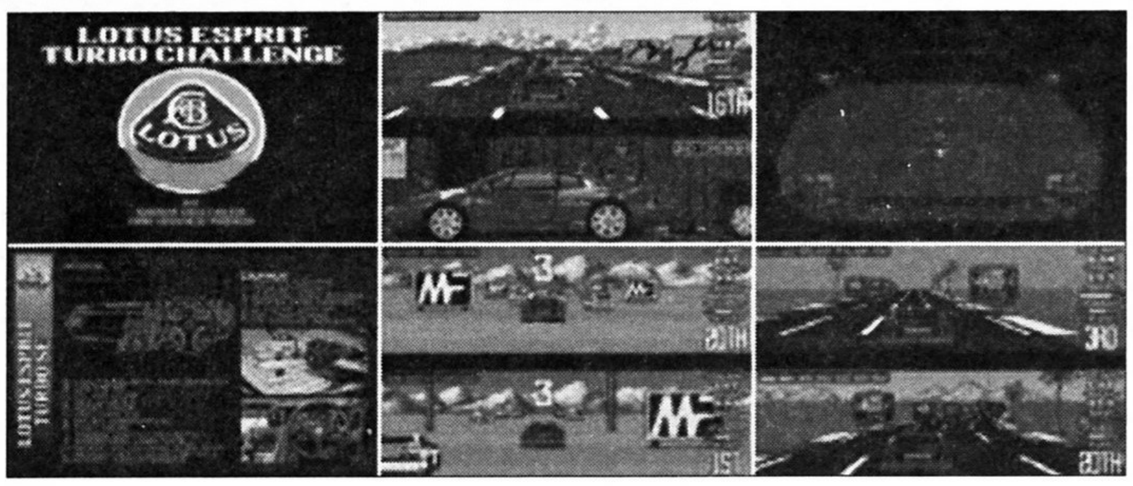
tratě absolutně nemůžete zapamatovat, protože trať se tvoří přímo, když hrajete, což znamená že je to pokaždé trochu (dost) jiné. Já osobně nevím, jestli se to někomu může líbit, ale vím že existují hráči, kterým se právě toto líbí a právě proto sáhnou po L3 dříve než L1, nebo L2. Mě ovšem toto řešení vůbec nevyhovuje. L3 má taky editor tratí, ve kterém si můžete vytvořit svoji vlastní trať. Potíž je ale v tom, že se nastavujou se pouze procenta a tak i když všechno nastavíte dle svého gusta, tak nebudete vědět jak bude váš výtvor vlastně vypadat. Taky můžete nastavit zručnost řidičů okolních automobilů. Toto ale nemám vyzkoušené, protože na některé editory zkrátka nejsem stavěný (a nebo na ně nemám nervy?). Grafika zůstala na vynikající úrovni, ovšem scrolling bych za plynulý rozhodně nepovažoval (no, ale při některých 3D hrách je to podstatně horší), zvláště při hře dvou hráčů současně. V celkovém hodnocení tedy stojí L1 a L2 vedle sebe na vrcholu, zatím co L3 patří na příčku několik míst pod ně.

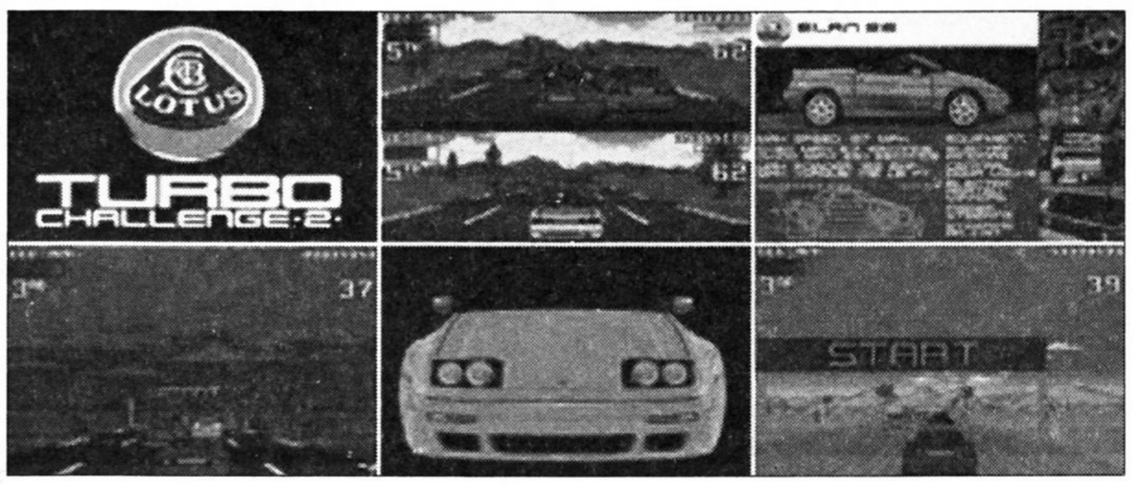


Přes toto všechno se L3 docela slušně prodával, ale tvůrci později vymysleli, že by mohli vytvořit pro AGA Amigy jakýsi soubor těchto her a o nějaký čas později vyšla kompilace Lotus Trilogy, ve které jsou tyto díly hezky pohromadě.

Od vydání posledního dílu Lotusu (L3), už uběhlo sedm let a tak mohu trochu srovnávat, jak se posunul vývoj v této herní oblasti na Amigách. Ty, kteří znají hry z PC, určitě napadne Need For Speed II a III. Bohužel takhle dokonalá auta na Amigách ještě nemáme (snad zatím - těšte se na Wild Tracks od firmy Deepcore - slibují opravdu skvělá auta), ale srovnávat se to dá i s jinými auto-moto hrami, například Extreme Racing, Flyin High a ostatně i nějaké ty formule. Já osobně mám radši hry typu All Terrain Racing, Nitro a nebo nejnovější Max Rally (zatím mám jen hratelné demo, ale tu hru si na sto procent koupím!), ale hraju i Lotusy. A s tím srovnáváním? Flyin High je sice super, ale něco mi na té hře vadí a Lotusy bych zařadil mezi F1 from DOMARK a Extereme Racing asi v tomto pořadí:

1) F1 from DOMARK
2) Lotusy I,II
3) Flyin High
4) Extereme Racing
5) Lotus III





Listárna

Vážení čtenáři,

ještě než se podíváme na vaše dopisy, rád bych vyhlásil jednu anketu týkající se ARCD4. Od polské firmy Frey Utd. jsme exkluzivně získali povolení k uveřejnění jejího nového fotbalového manažeru Philips SV Eindhoven Manager (recenze v příštím čísle Amiga MAXu) na našem AMIGA Review CD. Hra však zabere na CD necelých 300 MB, tedy téměř polovinu, a to ještě v LHA archivech (v jiné formě se nesmí distribuovat). Je tedy nutné ji z CD rozbalit na harddisk, kde by zabrala asi 400 MB. Bylo by také možné hru vydat na ARCD4 jen s nejpotřebnějšími soubory bez dalších zvuků a komentáře - pak by na CD zabrala zhruba 36 MB (po rozbalení na HDD kolem 50 MB). Proto se vás ptáme:

Chcete mít hru PSV Endhoven Manager na ARCD4 v plné nebo jen základní verzi?

Protože se datum vydání našeho dalšího CD nezadržitelně blíží, hlasujte prosím co nejdříve poštou nebo na e-mailovou schránku *joe@amiga.cz*

A nyní již k vašim dopisům:

Vladimír Hanuš z Vrchlabí navrhuje, aby se na ARCD objevovaly nejnovější verze knihoven a příkazů AmigaDOSu, stejně jako jsme před časem uveřejnili nejnovější datatypy. Dále píše, že se mu u popisů programů v AR chybí internetové adresy, ze kterých by bylo možné software stáhnout.

K prvnímu návrhu: jednoznačně ano, na ARCD najdete vždy nejnovější verze všech systémových příkazů, knihoven i datatypů. Co se týče uvádění internetových adres - popisovaný software lze v 99% případů najít na Aminetu, stalo se však pravidlem, že všechen recenzovaný software (jedná-li se o komerční produkt, tak jen demoverzi) si můžete koupit na APD disku (k dostání samostatně v prodejně Klub602) a samozřejmě jen najdete i na dalším ARCD.

Čtenář David Šutera alias Dave se ve svém dopise vrací k AR číslo 26:

Přečetl jsem si v něm recenzi na hru "Walker". Ptali jste se, zda-li se někdo dostal dál než recenzent hry Jan Konečný. Já jsem hru dohrál až do konce, samozřejmě pomocí cheatu (jak jinak lze tuto skvělou, ale přehnaně obtížnou hru dohrát, že!).

Cheat zní: až se objeví titulní obrázek Walkera s nápisem "PRESS FIRE TO START", je třeba napsal slovo "WALKER". Zapnutý cheat signalizuje červený proužek.

Teď stačí během hry stisknout současně tyto klávesy: CTRL, HELP, L a přesunete se do další úrovně. Takto se dostanete až na konec hry, kde je možno shlédnout celkem pěknou animaci - "outtro".

Jsem rád, že si hra "Walker" našla cestu do rubriky Amiga Games Classic, neboť patří mezi mé oblíbené hry. No uznejte, ve které jiné hře můžete ničit a střílet tak, jako právě ve Walkerovi!

Uznáváme. Walker, který byl v roce 1993 vydán legendární firmou Psygnosis, si místo v hrením nebi jistě zaslouží. Dave ještě připojuje žebříček svých TOP her a dodává, že by uvítal zveřejnění žebříčku oblíbených her čtenářů AR.

V tomhle tě, Dave, budeme muset zklamat. Hitparádu jsme se do Amiga MAXu pokoušeli přesunout z Excaliburu, kde AMAX dříve vycházel, ale mezi čtenáři AR tato aktivita měla velmi malou podporu. Přesněji řečeno - skoro nulovou. Ze dvou-tří hlasujících nelze objektivní hitparádu sestavit. Samozřejmě se na tom podepisuje čím dál větší herní sucho. Pokud by ale mezi čtenáři zájem o hitparádu vzrostl, nebyl by problém tuto tradici obnovit.

Miroslav Sedlák z Ostravy by si rád vylepšil svou Amigu a táže se, má-li zakoupit PPC kartu nebo počkat na Boxera. Pokud mám správné informace, tak PPC karty již od začátku roku nejsou k dostání prý z nedostatku procesorů a co se týče Boxera - ten bude v základní konfiguraci (CPU 060/66, 16 MB RAM, 2 GB HDD, 24xCD, modem 56kbps) stát 1495U$, což mi přijde jako docela drahá sranda...

And now something completely different:

Do redakce nám zcela znenadání přišlo "promotional demo" (tedy výtisk zdarma) samizdatového časopisu Sin (doufám, že to čtu správně, neb první písmeno názvu je vyvedeno velmi podivně), který je věnován všem počítačovým platformám Amigou počínaje, přes Apple a SGI a WIntelem konče.

V čísle 1/99 si můžete přečíst bližší "rozebrání" operačního systému QNX, článek Prey - zamyšlení nad rozdíly mezi PCčkáři a Amigisty, úvahu o tom, proč jsou produkty Microsoftu tak rozsáhlé a náročné, zajímavé informace o systému BeOS, recenzi programu Candy Factory (pro Amigu, samozřejmě) na tvorbu webové grafiky, pár perliček nejen ze světa počítačů a další zajímavé články. Bližší informace o tomto časopise získáte na adrese:

Black Sir (True Reality)
Petr Hireš A.
Bludov 202
789 61

Autorizovaný servis f. COMMODORE

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

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

Náhrada membrány KB Amigy 600

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

Hry CD32 a Amiga

CG005	Bundle Akira + Gulp (2CD) + ZDARMA 3CD (CD32) - *Zool, Now Games (100 her), Chaos Engine*	☺490
CG014	Amiga CD-Sensation V2 - Golden Games	↓↓↓☺120
CG016	Amiga ClassiX Vol. 1 (400 her, Amiga CD) - NOVINKA! - *Testament, Alien Breed 2, Apidya, Apocalypse, Armourgeddon, Canon Fodder 1&2, Dark Seed, First Samurai, Gods, Ishar 3, Lion King, Lotus III, Syndicate, Turrican 3 a mnoho dalších...*	☺880
CG018	Akira (Amiga CD / CD32)	↓☺250
CG025	Arcade Classics MKII (Amiga CD)	↓☺560
CG042	Assasins 4 CD	↓☺630
CG030	Big Red Adventure (Amiga CD)	☺890
CG060	Brain Damage Pinball (Amiga CD)	☺890
CG061	Buble & Squeak (CD32)	☺690
DG130	Capital Punishment (Amiga)	960
CG085	Cedric (CD32)	↓☺990
CG100	Chaos Engine (CD32)	↓☺120
CG110	Civilisation (Amiga CD)	↓☺690
CG180	Eat the Whistle (Amiga CD) fotbal - NOVINKA!	☺830
CG192	Final Odyssey (Amiga CD) - NOVINKA!	☺1290
CG194	Flying High (Amiga CD)	☺890
CG196	Foundation (Amiga CD) - NOVINKA!	☺1490
CG199	Gamers Delight 2 (Amiga CD)	510
CG202	Gamer Software - disky z časopisu CD32 Gamer (CD32)	99
CG204	Games Room (Amiga CD) - NOVINKA!	☺490
CG206	Genetic Species (Amiga CD)	↓☺1390
CG209	Grandslam Gold Collection - 3 hry (CD32)	290
CG215	Gulp (Amiga CD)	↓↓↓☺250
CG300	Microcosm (CD32)	↓↓↓☺350
CG311	Myst (Amiga CD)	☺1890
CG313	Napalm (Amiga CD) - NOVINKA!!!	☺1890
CG316	Naughty Ones (CD32)	☺690
CG325	Nemac IV (Amiga / Amiga CD)	☺740
CG327	Nick Faldo's Golf (CD32)	↓☺120
CG330	Nothing but Tetris (Amiga CD)	620
CG340	OnEscapee (Amiga CD)	☺1330
CG345	Pinball Illusion (CD32)	↓↓↓☺320
CG360	Quake (Amiga CD) - NOVINKA!	☺1990
CG400	Samba World Cup (Amiga CD) fotbal - NOVINKA!	↓↓↓☺990
CG412	Sensible Soccer Int. (CD32)	↓↓↓☺150
CG420	Shadow of the 3rd Moon (Amiga CD)	☺1290
CG425	Simon the Sorcerer (Amiga CD) - NOVINKA!	☺680
CG430	Sixth Sense Investigations (Amiga CD) - NOVINKA!	☺1020
CG426	Spherical Worlds (Amiga CD)	↓☺1090
CG435	Strangers AGA (Amiga CD)	↓☺890
CG445	Street Racer (Amiga CD) - NOVINKA!	☺710
CG460	Theme Park (AGA + ECS) (Amiga CD) - NOVINKA!	☺740
CG464	Time of Reckoning - data pack Quake&Doom	☺940
CG466	Trapped2 (Amiga CD)	☺880
CG475	Ultimate Gloom (Amiga CD) - NOVINKA!	☺740
CG480	Ultimate Super Skidmarks (Amiga CD) - NOVINKA!	☺740
CG485	Uropa 2 (Amiga CD) - NOVINKA!	☺1390
CG495	Virtual Karting 2 (Amiga CD) - NOVINKA!	☺790
CG496	Vital Light (CD32)	↓↓↓☺250
CG490	Wendetta (Amiga CD / CD32)	↓↓↓☺640
CG550	Zool (Amiga CD ROM / CD32)	↓☺150

Software na CD

CS001	1700+ Textures for Desktop Video with Amiga	☺490
CS014	Amiga CD-Sensation V1 - Demos Are Forever	↓↓↓☺120
CS016	Amiga Joker CD	430
CS0	Aminet 7	↓↓↓☺150
CS0	Aminet 8	↓↓↓☺150
CS0	Aminet 10	↓↓↓☺150
CS027	Aminet 12	↓↓↓☺150
CS02	Aminet 13	↓↓↓☺150
CS02	Aminet 15	↓↓↓☺150
CS02	Aminet 19	↓↓↓☺150
CS032	Aminet 21	↓☺310
CS034	Aminet 22	↓☺310
CS033	Aminet 23	↓☺310
CS031	Aminet 24	☺420
CS025	Aminet 25	☺420
CS035	Aminet 26	☺420
CS028	Aminet 27	☺420
CS022	Aminet 28	☺420
CS021	Aminet 29 - NOVINKA!	☺420
CS030	Aminet 30 - NOVINKA!!!	☺420
CS019	Aminet Set 3 (4CD)	↓↓↓☺690
CS020	Aminet Set 4 (4CD)	☺1150
CS017	Aminet Set 5 (4CD)	☺1150
CS023	Aminet Set 6 (4CD)	☺1150
CS029	Aminet Set 7 (4CD) - NOVINKA!!!	☺1150
CS040	Animatic	↓↓↓☺150
CS041	Anime Babes 3 - Special Edition	830
CS043	Beauty of Chaos	↓☺250
CS051	Color Collection	480
CS054	CybergraphX v.4 - NOVINKA!!!	☺950
CS055	Deluxe Paint 5 CD - NOVINKA!	☺990
CS061	Erotic Collection	370
CS080	Frozen Fish 1995	540
CS085	Giga Grafics CD 1 - 4 (4CD)	570
CS086	Giga PD v3.0 (3CD)	340
CS087	Geek Gadgets 2	☺470
CS120	Illusions in 3D	340
CS121	Light Rom Gold	↓☺790
CS125	Lightwave Enhancer CD	790
CS127	Light ROM 6 (4CD) - NOVINKA!!!	☺1390
CS128	Meeting Pearls IV	↓☺190
CS131	Megahits 7	☺460
CS136	Mods Anthology (4CD)	☺950
CS140	Network CD 2	↓↓↓☺250
CS151	Octamed Sound Studio v1	↓↓↓☺390
CS153	Personal Paint 7.1 CD	↓↓↓☺990
CS154	Photolite	660
CS155	p-OS PreRelease	☺790
CS160	Scala MM 400 CD - NOVINKA!	☺13990
CS161	Scala Plug In	1190
CS162	Sci-Fi Sensation Version Rel. 2	↓☺400
CS163	Scene Xplorer - NOVINKA!	☺290
CS182	Spectrum CD 1999	↓↓↓☺550
CS185	Superautos 94/95 & Studien	↓☺120
CS201	Workbench Add-On Volume 1	560
CS230	Zoom Release 2	450

Photo CD

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

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

javosoft® COMPUTER

Předplatné ČR AMIGA Review

Příjmení a jméno

Ulice (č.p.)

PSČ, Město

Rodné číslo /

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

37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 **37-48** **43-54**

Objednávám si Coverdisky k těmto časopisům (požadovaná čísla zakroužkujte)

37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 | 49 50 51 52 53 54* od čísla 49 jsou CVD (2ks) za 35,-

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

37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 od čísla 49 již APD nebudou

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

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

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

Zaplatil jsem [*] kusů Coverdisků x 35,- Kč tj. [ ] Kč

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

Evidenční číslo: [ ]

AMIGA Review Bazar

Příjmení a jméno

Ulice (č.p.)

PSČ, Město

Telefon / k zastižení od/do

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

Název zboží	Stáří	Cena

Soukromá inzerce AMIGA Review

Příjmení a jméno [ ]

Ulice (č.p.) [ ]

PSČ, Město [ ]

Telefon [ ]

označte křížkem řádky, které mají být otištěny ▲

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

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

Podpis

AMIGA Review Bazar

Amiga:
Amiga 1200 Infinitiv Tower - 6900 Kč
Amiga 1200 Desktop Dynamite - 4000 Kč
Amiga 1200 Magic HD40 - 6900 Kč
Amiga 1200 HD40 - 5200 Kč
Amiga 1200 HD60 - 5000 Kč
Amiga 1200 Desk. Dynam. HD260 - 5200 Kč
Amiga 1200 Magic - 4900 Kč
Amiga 1200 HD 540 + Bliz.1220+4MB - 6000 Kč
Amiga 1200 + int. scandoubler - 5900 Kč
Amiga CD32+SX1+4MB+FDD - 4000 Kč
Amiga CD32+SX1+8MB+FDD+HD850 - 6000 Kč
Amiga CD32 - 2300 Kč
Monitory:
Commodore 1084S - 2900 Kč
Phillips 8833 - 3200Kč
Amiga 1438 - 4900 Kč
Turbokarty / RAM karty:
Blizzard 1230III+8MB - 3200 Kč
Blizzard 1230IV+8MB - 3900 Kč
Blizzard 1230IV+16MB - 4200 Kč
Blizzard 1230IV+32MB - 4800 Kč
Blizzard 1240 + 16MB - 6700 Kč
Blizzard 1240 + SCSI kit - 8000 Kč
Blizzard PPC603e+/200/040 - 15900 Kč
Blizzard PPC603e+/200/040 + 32MB - 19000 Kč
Blizzard PPC603e+/240/040 + 32MB - 20000 Kč
HD, CD-ROM, FDD:
HD 420MB 2.5" - 1600 Kč
Ext. FDD 3.5" DD - 1000 Kč
CD: Fresh Fish 7 - 100Kč, Amiga Times - 500Kč
Hry CD32: Magic Island - 200Kč, Jame Pond 3 - 150Kč, Trapped - 300Kč
Ostatní: Zorro BUS Z2 + videoslot - 3300Kč, Blizzard SCSI kit - 2500Kč, Blizzard SCSI kit pro 1230/III - 2500Kč, CD32 MPEG modul - 5500Kč, Micronik 4 IDE adapter - 1000Kč, ATonce A500/Plus - 1000Kč, Modem Microcom 28.8 - 1500Kč, AURA PCMCIA - 3800Kč, MIDI - 1200Kč, HP Desk Jet 400 - 2500Kč, Octagon SCSI - 1500Kč, datový kabel 2,5"-3,5" - 200Kč, BD Editor 2.1 - 800Kč, BD Editor 2.2 - 1000Kč, interní scandoubler A1200 - 2800Kč.
ATLANTIDA Publ., tel. 02/375754, Po-Čt 13-17 hod.

Soukromá inzerce

Prodej

Amigu 1200 na díly (nejde ddisketovka) za 1300 Kč a druhou nefunkční za 700 Kč, zdroj pro Amigu bez konektoru za 300 Kč, novou třítlačítkovou myš za 250 Kč, RGB kabel za 260 Kč, RAM kartu s 4MB pro A1200 za 1100 Kč.
Koenigsmark Marin, U Nikolajky 16, 150 00 Praha 5, tel.: 02/53 58 625

Koupě

Koupím dětské hry na disketách na A600.
Netri Jiří, L. Svobody 750, 742 13, Studénka 2, tel.: 0655/712 84

Koupím ovladač na Amigu CD32.
Tel.: 0465/53 51 76

Ostatní

Hledám Amigistu, který pomůže s připojením Amigy k internetu. Výběr a instalace software a hardware (nemůžu zprovoznit PCMCIA SupraComCard faxmodem). Uvítám každou pomoc.
Talaš Luděk, Volgogradská 59, 700 30, Ostrava 3

Kdo pomůže s připojením Amigy 500 k tiskárně Seikosha GP500AS a s ovládáním.
Bahenský Petr, Novosedly na Moravě 349, 691 82 Novosedly, tel.: 0625/52 10 52

Koupím Blizzard 1230-IV/50MHz, myš Amiga nebo Atari levně. Prodám novou nerozbalenou paměť pro A600 RK030 sleva 66%, HDD pro A1200 80MB 3,5" za 550 Kč. Koupím AMIGA review č. 1 až 12.
Tel.: 040/35 069 večer

Předplatné a AMIGA Review Bazar

Předplatné v ČR

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

1. Vystřihněte a čitelně, nejlépe hůlkovým písmem, vyplňte lístek s předplatitelským kupónem pro ČR, který je natištěn v tomto čísle. Při vyplňování kupónu prosíme věnujte, ve vlastním zájmu, pozornost především na vyplnění vašeho rodného čísla, pod kterým budete zapsán v naší databázi předplatitelů. Rodné číslo též slouží k identifikaci vaší platby. Na kupónu zakroužkujte čísla časopisů, coverdisků a APD disků, o které máte zájem a typ počítače, který vlastníte, nebo používáte. Ve spodní části kupónu vyplňte počet objednaných čísel, které vynásobte cenou za číslo. V případě, že si objednáte čísla 37-48 nebo 43-54, první řádku nevyplňujte a vyplňte řádku druhou, kde je výhodnější cena za jeden kus. **Žádné jiné kombinace u slev za dvanáct kusů, např. 36-47, nejsou přípustné (neumožňuje to distribuční program).** Třetí a čtvrtý řádek ve spodní části kupónu slouží k vypočtení ceny objednaných disků.
Časopisy AR 25-36 si lze objednat telefonicky či písemně na dobírku za 15,- Kč/kus + poštovné. Minimální objednávka je 5 kusů. Tuto částku nehraďte na náš účet!

CVD a APD disky si lze předplatit pouze společně s časopisem.
2. Vyplněný kupón zašlete na adresu redakce, která je uvedena v tiráži.

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

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

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

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

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

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

Předplatné v SR

Distribuci časopisu AMIGA Review předplatitelům na území Slovenské republiky zajišťuje od počátku roku 1997 výhradně firma *ABOPress, Radlinského 27, 811 07 Bratislava, telefon 07/354961, 354979, 354980*
V případě vašeho zájmu o předplatné kontaktujte tuto firmu, kde Vám podají další informace.

Soukromá inzerce

K podání soukromé inzerce je určen kupón, který je vytištěn na předchozí straně. Křížkem do čtverečků za vašimi nacionálemi označte řádky, které chcete uvést jako kontakt do vašeho inzerátu.
Inzerce ve všech rubrikách je placená a v rubrice *Prodej* nelze inzerovat hardware. Ke kuponu přiložte 4 kusy poštovních známek v hodnotě 4.60 Kč (platí od čísla 30).
V případě, že chcete zvěřejnit řádkový komerční inzerát, zašlete složenkou na adresu redakce 200,- Kč za každý inzertní kupon. Kopii složenky přiložte ke kuponu.

AMIGA Review Bazar

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

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

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

Předplatné AR CD

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

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

Rodné číslo (podle něj budete veden v evidenci)
Čísla které objednáváte (např. AR CD 2,3 či AR CD 2-3)
Na přední straně napište ČITELNĚ Vaši adresu a to včetně PSČ.

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

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

JIŽ VYŠLY NÁSLEDUJÍCÍ ČÍSLA: 1, 2, 3

Změna v CVD a APD

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

Seznam prodejen AR

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

Praha	Klub602, Martinská 5
Brno	Knihkupectví Ryšavý, Česká 31
Havířov	Javosoft, Svornosti 2

AMIGA® Bazar

Kupte si nový starší počítač

Vykupujeme a prodáváme následující počítače

Amiga 1200 (Tower), Amiga CD32, Amiga 4000

a příslušenství k těmto počítačům jako

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