

**Frogger**

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

	<i>TITLE :</i> Frogger		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 31, 2024	

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Frogger</b>	<b>1</b>
1.1	Frogger . . . . .	1
1.2	Wst�p . . . . .	1
1.3	Wymagania . . . . .	2
1.4	Mo�liwo�ci . . . . .	2
1.5	Instalacja . . . . .	2
1.6	Jak u�ywa�? . . . . .	3
1.7	B�edy . . . . .	7
1.8	Autorzy . . . . .	7
1.9	Przysz�o�� . . . . .	8
1.10	Historia . . . . .	8
1.11	Overlay . . . . .	8
1.12	Podzi�kowania . . . . .	9
1.13	Pr�dko�� . . . . .	9
1.14	VideoCD . . . . .	10
1.15	Lista dyskusyjna . . . . .	11
1.16	Rejestracja . . . . .	12
1.17	Filmy i d�wi�k z PSX’a . . . . .	13

## Chapter 1

# Frogger

### 1.1 Frogger

Frogger - Ultimate MPEG Player  
v1.57 (20-04-2000)

Wstę

Wymagania  
Możliwości

Rejestracja

Instalacja  
Jak używać?  
VideoCD  
Filmy i dźwięk z PSX'a

Szybkość

Błędy

Historia  
Plany na przyszłość  
Autorzy  
Lista Dyskusyjna  
Podziękowania

Strona domowa Frogger'a:  
<http://www.amiga.pl/frogger>

### 1.2 Wstęp

Frogger jest programem pozwalający odtwarzać filmy skompresowane w standardzie MPEG (1 i 2)  
Program został stworzony przez Miloslawa Smyka ([thorgal@wfmh.org.pl](mailto:thorgal@wfmh.org.pl)),  
W tej chwili jego rozwojem zajmuje się Sebastian Jędruszkiewicz ([bjsebo@jota.wi.tuniv.szczecin.pl](mailto:bjsebo@jota.wi.tuniv.szczecin.pl))

---

Dekoder wideo (MPEG1/2) bazuje na úródñach programu mpeg2decode stworzonych przez MPEG Software Simulation Group.

Frogger jest programem shareware. Proszę o przeczytanie sekcji Rejestracja , aby dowiedzieê siê w jaki sposób mûna dokonaê rejestracji.

## 1.3 Wymagania

Sprzët:

- Amiga (68k lub PPC)
- CD-ROM (jeôli zamierzasz odtwarzaê filmy w formacie VideoCD)
- 4 MB RAM (a moze 8?)

Oprogramowanie:

- ppc.library 46+ (wymagane przez wersjê na PPC).
- AHI.
- CGFX v3+.
- cgxvideo.library jeôli zamierzasz korzystaê z opcji OVERLAY.
- kilka mpegów ;)
- Emulacja ppc.library v0.7c, jeôli korzystasz z dobrodziejstw WOS'a

## 1.4 Moûliwoôci

- Dekodowanie sekwencji wideo w formacie MPEG-1 i MPEG-2
- Dekodowanie audio (warstwy I, II i III)
- Szybki dekodér video i audio.
- Inteligentny system przeskakiwania klatek.
- Możliwość korzystania z OVERLAY'a.
- Szybkie C2P dla układów AGA.
- Szybkie funkcje do bezpośredniego dostępu do pamięci wideo (CGFX)
- Asynchroniczny dostęp do dysku.
- Możliwość skalowania obrazu zarówno na CGFX'ie jak i ADZE.
- Możliwość odczytu dysków zapisanych w formacie VideoCD.
- Możliwość odtwarzania sekwencji audio i video z PSX'a.

## 1.5 Instalacja

Archiwum nie zawiera skryptu instalacyjnego. Instalacja jest prosta: wystarczy skopiować zawartość archiwum do dowolnie wybranego katalogu na dysku.

W archiwum znajdujã siê 4 wersje Froggera, osobne dla róûnych typów procesorów (PPC,040,060,030). Jeôli chcesz oszczêdziê miejsce na HD, skopiuj tylko ten plik wykonywalny który odpowiada twojej konfiguracji.

Frogger od wersji 1.54 wymaga zainstalowanej biblioteki frog.library (która powinna znajdowaê siê w archiwum) Nie musi ona znajdowaê siê w libs: wystarczy ùe bédzie w tym samym katalogu co Frogger.

## 1.6 Jak uŹywaê?

Frogger moŹe zostaê uruchomiony zarówny z poziomu CLI jak i z ikonki. Frogger wymaga doê sporego stosu, myêlê Źe wartoê w granicach 100kb powinna byê wystarczajăca. Wersja PPC wymaga nie wymaga tak duŹego stosu, ale radzê jednak poêwieê te 100kb – licho nie ôpi.

!WAŹNE!

Jeêli korzystasz z kernela WOS, oraz emulacji ppc.library, moŹe siê zdarzyê iŹ system powiadomi ciê o tym Źe Frogger nie jest wykonywalny.

Jeêli biblioteka ppc.library nie zostaêa wczeêniej otworzona, system nie potrafi zaêadowaê plików typu ELF. MoŹna temu zaradziê uŹywajăc programiku InstallLibPPC (który znajduje siê w archiwum).

Informacje na temat uŹytkowania programu moŹna znaleê w pliku InstallLibPPC.readme

Ten maêy program zaêaduje bibliotekę ppc.library, i nie pozwoli usună jej z pamiêci.

Opcje:

-----

Wzorzec argumentów:

```
FILE, SCREEN/S, MODEID/K, NOAUDIO/S, NOVIDEO/S, DISPLAY/K
FULLSCREEN=FS/S, LOOP/S, FPS/N, FORCESTEREO/S, AUDIO8/S
VERBOSE/S, NOSKIP/S, MODEBYNAME=MBN/K, AHIUNIT/N,
BESTMODEID=BMID/S, QUALITY/S, VCDDEVICE/K,VCDUNIT/N,
SCALE/N,OVERSCAN/S,VOLUME/N,PUBSCREEN/K
```

FILE:

Plik do odtworzenia. Jeêli nie podano tego argumentu pokaze siê requester asl, I bêdziesz mógê wybraê plik.

Jeêli zamiast nazwy pliku wpiszesz VIDEOCD, Frogger bêdzie staraê siê odczytaê dane do wyêwietlania z płyty VideoCD. Wiêcej o VideoCD moŹna znaleê tutaj.

SCREEN:

Film bêdzie dtwarzany w okienku, ale zostanie otworzony nowy ekran publiczny. Domyêlnie okienko jest otwierane na WorkBenchu.

MODEID:

Ten parametr przyjmuje wartoêc numeryczna okreêlajăcă modeid otwieranego ekranu (dziaêa z opcjami SCREEN i FULLSCREEN). Wartoê moŹe zostaê przekazana jako dziesiêtna (123456) szesnastkowa (0x123456 lub \$123456)

NOAUDIO:

Wyêacza audio. Domyêlnie Frogger bêdzie siê staraê odtworzyê dŹwiêk, jeêli takowy znajduje siê w oglădanym filmie.

NOVIDEO:

Wyêacza wyêwietlanie zdekodowanych klatek wideo. Oznacza to, Źe Klatki să dekompresowane, ale nie să pokazywane. Tej opcji moŹna uŹyê do sprawdzenia ile zajmuje konwersja z YUV na RGB, oraz transfer danych do pamiêci wideo (ewentualnie C2P).

DISPLAY:

Określenie sposobu w jaki będzie wyświetlany obraz.  
Domyślnie w kolorze, głębokość zależy od głębokości ekranu na jakim jest wyświetlany obraz.

Dostępne metody wyświetlania:

VPLAYER - Użyta będzie biblioteka cgxvideo.library do wyświetlenia w trybie OVERLAY.

VPLAYERGREY - Użyta będzie biblioteka cgxvideo.library do wyświetlenia w trybie OVERLAY, tyle że w odcieniach szarości.

VPLAYER może zostać użyty tylko w przypadku posiadania karty graficznej wspomagającej sprzętową konwersję z YUV do RGB. cgxvideo.library została stworzona na potrzeby kart CV3D, ale działa także na kartach BVisionPPC/CVisionPPC. Proszę o przeczytanie sekcji Overlay aby dowiedzieć się więcej na ten temat.

Opcje VPLAYER i VPLAYERGREY mogą zostać użyte razem z opcją FULLSCREEN.

W takim przypadku obraz będzie przeskalowany tak by wypełnił cały ekran.

Zachowane zostaną parametry obrazu (aspect ratio).

W takim przypadku nie działa skalowanie obrazu.

P96 - korzystanie z funkcji PIP, którą oferuje system Picasso96. Działa tak jak VPLAYER, tyle że używa innego API (P96 zamiast CGFX)

P96GREY - To samo co P96, tyle że w odcieniach szarości.

GREY - Wyświetlanie w odcieniach szarości.

FILE - Zapis klatek w formacie IFF. Po podaniu tej opcji pokaże się requester asl, w którym należy podać katalog i nazwę pod jaką zostaną zapisane klatki animacji. Podczas dekodowania pokaże się małe okienko, w którym podawane będą informacje o aktualnie dekodowanej klatce. Nazwy plików w których zapisywane są klatki animacji mają następującą postać:  
<basename>.xxxxxx, where base is name you have selected in asl, and x is frame number (in 6 digit format, ie 000001,000002, etc).

? - Pokaże informacje o dostępnych trybach wyświetlania.

FULLSCREEN:

Film będzie odtwarzany na pełnym ekranie, a nie w okienku.

Działa zarówno na CGFX'ie jak i układach AGA. W przypadku AGI liczba kolorów jest ograniczona do 256, w przypadku kart graficznych supportowane są wszystkie formaty pixela dostępne w bibliotece cybergraphx.lib

FULLSCREEN może zostać użyty razem z opcją VPLAYER, jeśli karta graficzna posiada sprzętową konwersję z YUV na RGB.

**LOOP:**

Zapętla animację.

**FPS:**

Określa limit FPS. Domyślnie prędkość wyświetlania określona jest przez animację. np. FPS 10, spowoduje wyświetlenie animacji z prędkością 10 klatek na sekundę.

**FORCESTEREO:**

Włącza dekodowanie dźwięku w stereo, Domyślnie w mono, ponieważ jest szybciej.

**AUDIO8:**

Domyślnie Frogger dekoduje dźwięk do 16 bitów na próbkę. AUDIO8 spowoduje dekodowanie do 8 bitów, co jest szybsze, ale spada jakość dźwięku.

**VERBOSE:**

Podaje informacje o dekodowanym filmie, prędkość z jaką został odtworzony, ilość przeskoczonych klatek, itp. Domyślnie wyłączone.

**NOSKIP:**

Domyślnie Frogger będzie się starał przeskakiwać klatki (jeśli znajdzie taka potrzeba) aby utrzymać prędkość zapisaną w strumieniu danych. Opcja NOSKIP spowoduje wyświetlenie wszystkich klatek. Użyteczne do np. sprawdzania prędkości NOSKIP włącza dekodowanie dźwięku.

**MODEBYNAME:**

Ta opcja pozwala na podanie typu ekranu na jakim ma być odtwarzana animacja poprzez jego nazwę. np: MBN="Pal:Low Res"  
Nazwa musi być dokładnie taka sama jak wyświetlana np w requesterach asl (można sobie sprawdzić nazwy używając programu sys:prefs/ ↵ screenmode)

**AHIUNIT:**

Określa unit AHi który będzie użyty do odtwarzania dźwięku. Domyślnie 0. Można podać numery 0 1 2 lub 3.

**VCDDEVICE:**

Określenie device'a który będzie użyty do odczytu danych z płyt VideoCD. Domyślnie atapi.device.

**VCDUNIT:**

Określa unit na którym podłączony jest napęd cd. Domyślnie 1.

**OVERSCAN:**

Działa tylko na końcach AGA. Jeśli zostanie podany ten parametr, Frogger otworzy ekran z overscanem w przypadku gdy rozmiary filmu są większe niż rozmiary domyślnego ekranu. Domyślnie obraz zostanie przeskalowany do rozmiarów ekranu, z opcją OVERSCAN ekran będzie miał takie same rozmiary jak film. Ekran powinien dać się skrolować przy użyciu myszki.

**VOLUME:**

Ustala głośność dźwięku. Domyślnie 64. Wartość powinna być

---

pomiędzy 0 a 64. Głośność może być także kontrolowana podczas odtwarzania filmu przy użyciu klawiszy '[' i ']' keys.

#### PUBSCREEN

Umożliwia podanie nazwy ekranu publicznego, na którym ma zostać otwarte okno. Domyślnie na Workbenchu. np.: PUBSCREEN DOPUS.1  
Radzę nie używać razem z opcją SCREEN; albo SCREEN, albo PUBSCREEN, wybór należy do ciebie ;)

#### PSXCD

Jeśli chcesz oglądać filmy PSXowe bezpośrednio z CD musisz użyć tej opcji. niestety automatyczne rozpoznawanie płyty nie działało tak jak powinno.

Inne opcje mogą w tej chwili nie działać, lub działać nie tak jak się tego spodziewasz. Nie używaj ich.

#### ToolTypes:

-----

Wszystkie opcje dostępne z CLI są także dostępne z poziomu ToolType'ów. W dostępnych ikonkach powinny być one wpisane, wystarczy wybrać te które odpowiadają wybranym przez ciebie opcjom.

#### Menu:

-----

Opcje dostępne z menu są też dostępne z poziomu klawiatury. Są one opisane w sekcji poświęconej klawiszom (gdzie tak za 4-5 linii ;)  
Nie wszystkie opcje z menu działają.

#### Klawiatura:

-----

ESC	- Koniec.
Q	- Kniec.
+	- Powiększenie obrazu.
-	- Pomniejszenie obrazu.
O	- Otworzenie nowego filmu.
SPACE	- Pausa/Wznowienie odtwarzania.
ENTER	- Wybór nowego filmu.
[	- ciszej
]	- głośniej

Tylko w przypadku wyświetlania w okienku:

RAmiga + Q	- Wujocie.
RAmiga + 1	- Ustawia wielkość okna na 50 %.
RAmiga + 2	- Ustawia wielkość okna na 100 %.
RAmiga + 3	- Ustawia wielkość okna na 200 %.
RAmiga + 4	- Ustawia wielkość okna na pełny ekran.
RAmiga + 0	- Otworzenie nowego filmu..

#### GUI:

-----

GUI jest dostępne tylko w przypadku odtwarzania flimów w okienku.  
- Slajder służy do przewijania flimu Działają także z włączonym dźwiękiem

- Gadûet ^ slyûy do wyboru nowego filmu.
- Gadûet > siûûy do zatrzymywania/wznowienia odtwarzania filmu.

Inne:

-----

- Gadûet zamykania okna powoduje zakoïczenie dziañania programu.
- Okno Froggera jest teraz oknem typu AppWindow. Moûna na nie przeciągnąć pliki do odtworzenia.

Kilka siów o opcji FULLSCREEN:

Moûesz wybrać dowolny ekran. Jeêli jest on mniejszy niê rozmiary filmu, obraz zostanie przeskalowany (aspekt zostanie zachowany). Jeêli jest on wiêkszy niê rozmiary filmu, obraz nie bêdzie skalowany. W obu przypadkach moûna rêcznie zmieniaê rozmiar wyôwietlanego filmu, uýwajając klawiszy + i -.

Skalowanie dziaña takê na układach AGA, ale tylko w wersji PPC.

## 1.7 Bîëdy

- Obsługa CTRL-C nie dziaña w wersji PPC.
- Obsługa standardu MPEG-2 zostaña tymczasowo wyłączone.
- Jeêli wersja na 68k zostanie uruchomiona z ikonki, pojawia siê okno CLI, w którym naleûy nacisnąć dowolny klawisz aby zacząê wszystko dziañaê. Naprawdê nie wiem dlaczego tak siê dzieje...
- Tooltype'y (i uruchamianie z WB) moûe nie dziañaê w wersji pod WOS'a
- Wersja pod WOSa dekoduje zle filmy z psxa. Jest to co najmniej dziwne, zwaýwszy na fakt ê ten samo kod skompilowany na 68k, czy teû pod PowerUpa działa dobrze...

Informacje o bîędach powinny byê nadsyñane na adres:

[bjsebo@jota.wi.tuniv.szczecin.pl](mailto:bjsebo@jota.wi.tuniv.szczecin.pl)

## 1.8 Autorzy

Frogger zostañ stworzony przez Miñosiawa Smyka

W tej chwili jest rozwijany przez:

Sebastiana Jêdruszkiewicza  
([bjsebo@jota.wi.tuniv.szczecin.pl](mailto:bjsebo@jota.wi.tuniv.szczecin.pl))  
(główny programista ;)

oraz

---

Przemysław Gruchała  
(Dodatkowe programowanie, optymalizacja wersji 68k)  
(sensei@box43.gnet.pl)

oraz

Rafał Sądziński  
Nowe Funkcje do VideoCD (SCSI)  
(rafal@lodz.pdi.net)

Proszę o zapoznanie się z naszym nowym serwisem: Lista Dyskusyjna.

## 1.9 Przyszłość

- GUI.
- Lepsza synchronizacja audio - video.
- Możliwość używania protokołu http:// (odtworzenie bezpośrednio z sieci)
- Odtwarzanie filmów CDI.
- I wiele wiele więcej. Lista TODO mi się powiększa z każdym dniem, niestety doba w Polsce ma tylko 24 godziny...
- Obsługa AppIcon i AppWindow.

## 1.10 Historia

Historia jest dostępna w angielskiej wersji tego dokumentu  
(Frogger.guide)

## 1.11 Overlay

Co to jest Overlay? To specjalna funkcja kart graficznych posiadająca wiele zalet:

- Konwersja z YUV na RGB jest robiona przez kartę graficzną (Więcej mocy procesora może zostać przeznaczona na dekodowanie dźwięku czy obrazu) Filmy w formacie MPEG używają formatu YUV.
- Skalowanie jest robione przez kartę graficzną. Można bez straty przeliczyć powiększone okno tak by zajęło cały ekran.
- Podczas skalowania używana jest technika dwuliniowej filtracji, która eliminuje powiększone piksele.

Frogger używa Overlaya dzięki bibliotece cgxvideo.library. Biblioteka ta została stworzona do pracy z kartami CV3D, ale działa także na kartach BVISIONPPC/CVISIONPPC !!!

Na takich kartach overlay może być użyty tylko na ekranach o głębokości  $\geq 15$  Na innych kartach działa także na ekranach o mniejszej głębokości.

Aby móc się cieszyć tą funkcją na kartach CVPPC/BVPPC musisz wykonać następujące

czynności:

- zainstalować cgxvideo.library.
- w ikonke monitora BVISION/CVISION dodać tooltype'a:  
VLAYER=DESTRUCTIVE
- zresetować komputer.

## 1.12 Podziękowania

Chciałbym podziękować za pomoc, sugestie oraz ciekawe rzeczy nadesłane pocztą następującym osobom:

- Jacek Cybularczyk, za GUI, sugestie na temat optymalizacji oraz za nowe C2P
- Stephen Brookes (autor FBlit's ) za sugestie na temat wspomagania dla FBlita.
- Luca 'Hexaae' Longone za ikone dla Froggera.
- Patrick Beerhorst za ikonke dla systemu 3.5, oraz za wspaniałą nową stronę domową Froggera.
- Pavel Narozny za kolejne ikonki (OS3.5)
- Mirosław Bagrowski, za CD z Armageddonem.
  - Rafał Sanda za support dla napędów SCSI (VideoCD).
- I jeszcze innym osobom których nie pamiętam...

## 1.13 Prędkość

Zrobiłem kilka testów, porównując Froggera z dwoma innymi programami do odtwarzania filmów w MPEG. Wszystkie testy zostały przeprowadzone na komputerze a1200 + 64Mb + 604/200 + 040/25 + BVision. Animacje były odtwarzane z RAM:u Dźwięk był wyłączony.

Wszystkie testy zostały wykonane na pełnym ekranie (za wyjątkiem Isis'a który na to nie pozwala).

clip1.mpg, wielkość 176x112 900 klatek, prędkość strumieniu 30fps.

Frogger 1.54(1.5) AMP Isis

8bpp grey: 161.95 (150.09) 116.86 N/A

8bpp color: 113.39 (82.66) 76.95 49.04

---

15bpp:	101.06 (93.18)	75.13	62.68
16bpp:	101.32 (93.05)	75.11	62.99
24bpp:	81.63 (74.23)	67.17	46.05
Overlay:	74.65 (67.15)	N/T*	55.12

\* Nie udało mi się zmusić tego programu do działania w trybie Overlay  
clip2.mpg, wielkość 352x288 1500 klatek, prędkość strumienia 25fps.

Frogger 1.54(1.5) AMP Isis

8bpp grey:	31.30 (28.35)	21.79	N/A
8bpp color:	21.73 (15.86)	13.91	10.46
15bpp:	19.45 (18.21)	13.79	16.07
16bpp:	19.47 (18.22)	13.78	16.02
24bpp:	15.78 (14.24)	12.41	10.87
Overlay:	17.34 (14.39)	N/T*	13.21

\* Nie udało mi się zmusić tego programu do działania w trybie Overlay

Użyte opcje::

Frogger: NOAUDIO FS FDC NOSKIP VERBOSE (+DISPLAY GREY in grey test, and  
DISPLAY VPLAYER in overlay test).

Użyta wersja: 1.54

AMP: REQUESTER SPEEDHACK FRAMERATE 1 (+GRAY in grey test, and OVERLAY  
in overlay test).

Użyta wersja: 1.30

Isis: SKIP był ustawiony na 0 , AUDIO na mute, FRAMERATE na maximum.  
opcja FAST była włączona.

Użyta wersja: 2.12

## 1.14 VideoCD

<!!WAŻNE!!>

W tej chwili Frogger radzi sobie jedynie z dyskami zapisanymi w formacie VideoCD. Czytanie CDI nie działa. Ale pracuję nad tym.

</!!WAŻNE!!>

VideoCD to specjalny format CD, różniący się od zwykłego ISO9660.

Główna różnica polega na zwiększonej wielkości bloku zawierającego dane. na ISO jest to 2048 bajty, na VCD 2324 (brak jest korekcji błędów). Dzięki temu można na płytce zmieścić więcej danych. niestety użycie z filesystemów amigowych do obsługi CD nie radzi sobie z takimi płytami. I dlatego zdecydowałem się napisać własne funkcje do obsługi VideoCD.

Jak zmusić Froggera do czytania takich dysków:

- 1) Zamiast podawać nazwę pliku, należy podać słowo klucz: VIDEOCD.  
(Frogger VIDEOCD inne\_opcje)
- 2) Jeżeli używasz innego device'a niż atapi.device, podaj opcję VCDDEVICE  
(na przykład Frogger VIDEOCD VCDDEVICE cybppc.device inne\_opcje)
- 3) Jeżeli twój czytnik jest podłączony jako urządzenie inne niż 1, dodaj opcję VCDUNIT  
(na przykład Frogger VIDEOCD VCDDEVICE cybppc.device VCDUNIT 2 inne\_opcje)

Po chwili pojawi się okienko z zawartością CD. zaznacz tą ścieżkę którą chcesz obejrzeć i naciśnij przycisk 'OK'. Pierwsza ścieżka jest najczęściej nagrana jako ISO, a film jest na pozostałych ścieżkach. W okienku zobaczysz długość ścieżek (minuty:sekundy), I powinieneś zdecydować sam która ścieżkę wybrać:

```
Track1, length 00:08
Track2, length 65:21
```

Z całą pewnością film jest na ścieżce numer 2, Jeszcze nie spotkałem się z filmem który trwał by 8 sekund ;)

Rafał Saïda napisał funkcje do obsługi napędów SCSI, Tak więc opcja VideoCD powinna działać na większości (99% ?) dostępnych napędów. Jeżeli nie - napisz do mnie lub Rafała, postaramy się temu zaradzić.

Przypominam sobie, że kiedyś widziałem tekst (nawet WIEM gdzie, ale odkrycie gdzie to było pozostawiam dociekliwym czytelnikom ;) w krotym stało jak byk, że na amigdzie nie możliwe jest odczytanie videocd, i że powinienem się skontaktować z autorami filesystemu w tej sprawie... No cóż, wygląda na to że ktoś był zbyt leniwy aby napisać kilka linijek kodu...

## 1.15 Lista dyskusyjna

Stworzyliśmy specjalną listę dyskusyjną, dedykowaną wszystkim produktom sygnowanym przez grupę TotalVision (SoftCinema, Frogger, VisionFX)

Aby się zapisać wystarczy wysłać pusty list na adres:

tvision-subscribe@egroups.com

(bez tematu, list powinien być pusty)

A następnie postępować według instrukcji nadesłanych przez serwer.

## 1.16 Rejestracja

Status Froggera został zmieniony – od wersji 1.54 program jest rozpowszechniany na zasadach shareware. Niezarejestrowana wersja jest ograniczona w następujący sposób:

- a) Jeśli film jest naprawdę długi, można obejrzeć jedynie 6 pierwszych minut.
- b) Jeśli wielkość filmu nie przekracza 20Mb, można obejrzeć jedynie 30% całości.
- c) Jeśli film jest mniejszy niż 756 kb, można obejrzeć go w całości.

Opłata rejestracyjna wynosi (dla osób z Polski) 30pln.

Postanowiliśmy zastosować pewne preferencje przy rejestrowaniu zarówno Froggera jak i SoftCinemy w tym samym czasie, oraz dla użytkowników którzy już zarejestrowali SoftCineme lub VisionFX:

- 1) Jeśli ktoś chce zarejestrować SoftCineme i Froggera za jednym zamachem płaci tylko 40pln. (normalnie było by to 60)
- 2) Jeśli ktoś ma już zarejestrowaną SC, może mieć Froggera za 20pln (normalnie 30)
- 3) Jeśli ktoś ma już VisionFX, Frogger kosztuje 20pln.

Pieniądze można wpłacić na konto (numer poniżej), wysłać przekazem, lub listem. Do wyboru do koloru ;)

Mój numer konta:

Bank Pekao SA I O. Szczecin  
Nr. konta: 11001366-505215-1118-111-0  
Posiadacz konta: Sebastian Jędruszkiewicz

Mój adres:

Sebastian Jędruszkiewicz  
ul. P.Jasienicy 4/7  
70-492 Szczecin  
Poland

Aby móc stworzyć klucz, potrzebuję następujących danych:

Imię i Nazwisko.  
Adres e-mailowy.  
Kraj.  
Rodzaj procesora (PPC lub 68k)

## 1.17 Filmy i dźwięk z PSX'a

Możliwość odtwarzania audio i video z psx'a jest w fazie eksperymentu. Prawdopodobnie zawiera ogromne ilości błędów.

Frogger posiada nowe możliwości: potrafi odtwarzać filmy i dźwięk z PSX'owych gier. Takie dane są zapisane na dyskach w podobny sposób jak videocd, więc nie jest możliwe skopiowanie ich na hd przy użyciu dostępnych na amige filesystemów. Frogger potrafi czytać takie pliki bezpośrednio z CD.

Frogger potrafi odczytywać filmy z psxa takū z HD, aby skopiować plik z PSXowej płytki na dysk należy użyć opcji CD->HD z menu PSX.

Co konkretnie należy zrobić?

Uruchomić Froggera bez żadnych opcji. z menu PSX wybrać opcję CD->HD. pokaże się requester asl w którym należy wybrać plik do skopiowania z CD. Następnie pokaże się kolejny requester, w którym należy wpisać nazwę pliku pod jaką chcemy zapisać film.

W czasie kopiowania pokaże się małe okienko z paskiem postępu, operacje można w każdej chwili przerwać naciskając gadget "Abort".

Frogger potrafi teraz sam pobrać informacje o dewajsie i unicie na którym działa napęd cd, nie ma potrzeby podawania opcji VCDUNIT i VCDDEVICE.

Frogger potrafi rozpoznać format wybranego pliku, więc nie powinienem się o to martwić.

Video:

Pliki Str zawierają najczęściej filmy, i uwierz mi, niektóre z nich są po prostu wspaniałe ;) Parametry NOAUDIO i NOVIDEO działają, przy czym NOVIDEO działa trochę inaczej niż w przypadku filmów MPEG. Jeśli zostanie użyta opcja NOVIDEO, tylko audio będzie odtwarzane. Wszystkie inne opcje działają tak jak w przypadku filmów MPEG, za wyjątkiem NOSKIP, która to opcja jest ignorowana.

Jeśli użyty zostanie parametr NOAUDIO, film nie będzie synchronizowany z czasem, i będzie odtwarzany z maksymalną prędkością na jaką pozwala twój sprzęt. Jeśli audio jest włączone, jego dekodowanie będzie powodowało synchronizację audio z video.

Przewijanie działa.

Audio:

Pliki XA mogą zawierać do 15 ścieżek audio. W tej chwili Frogger potrafi dekodować tylko ścieżkę nr 1, zamierzam dodać menu do wyboru ścieżek audio w najbliższym czasie. Przewijanie oczywiście działa.

To wszystko. Jeśli znajdziesz film który nie jest wyświetlany przez Froggera, albo jest wyświetlany źle, skontaktuj się ze mną.

Najlepiej jeśli podasz nazwę gry z PSX'a która sprawia kłopoty (jeszcze lepiej jak przyślesz mi tą grę ;)

Możesz też skopiować kawałek pliku na HD używając opcji CD->HD, a następnie przysłać mi pierwsze 200kb takiego pliku.