

Frogger

COLLABORATORS

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

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Frogger	1
1.1	Frogger - Ultimativer MPEG Player	1
1.2	Einleitung	1
1.3	Vorraussetzungen	2
1.4	Features	2
1.5	Installation	2
1.6	Benutzung	3
1.7	Bugs	8
1.8	Authors	9
1.9	Zukunft	9
1.10	History	9
1.11	Overlay	10
1.12	Thanks	10
1.13	Speed	11
1.14	VideoCD	12
1.15	Mailing List	13
1.16	Registrierung	13
1.17	PSX movies and audio support	14

Chapter 1

Frogger

1.1 Frogger - Ultimativer MPEG Player

Frogger - Ultimativer MPEG Player
v1.64 (05-03-2001)

Einleitung
Vorraussetzungen
Features

Registrierung

Installation
Benutzung
VideoCD
PSX Movies und Audio

Geschwindigkeitstest

bekannte Fehler

History
zukünftige Änderungen
Autoren
Mailing Liste
Danksagungen

Frogger home page:
<http://frogger.rules.pl/>

1.2 Einleitung

Frogger ist der ultimative MPEG video player, mit MPEG-2 support. Frogger wurde ursprünglich von Miloslaw Smyk (thorgal@wfmh.org.pl) veröffentlicht, später übernommen von Sebastian Jedruszkiewicz (elf@frogger.rules.pl).

Der MPEG1/2 Decoder basierte ursprünglich auf mpeg2decode, welches

von der MPEG Software Simulation Group entwickelt wurde.

Frogger ist nun Shareware. Bitte lesen Sie Registration um sich über die Registrierung zu informieren.

1.3 Voraussetzungen

Hardware:

- Amiga (68k oder PPC)
- irgendein Computer mit Linux (PPC oder x86)
- ein CD-ROM für VideoCD-Wiedergabe
- 4 MB RAM (oder waren es 8?)

Software:

- ppc.library 46+ (PPC version).
- AHI für Ton.
- CGFX v3+ für CGFX Grafikkarten.
- cgxvideo.library für overlay Unterstützung.
- einige mpegs zum Abspielen ;)
- ppc.library emulation v0.7c, wenn Sie WOS benutzen
- mpega.library für Audiodekodierung in der 68k Version.
- SDL library 1.1.3 (Linux version).

1.4 Features

- Video layer 1/2 Dekodierung
- Audio layer I, II und III Dekodierung.
Nun auch mit einem sehr schnellen Decoder in der 68k Version (durch die mpega.library).
- Eingebauter AC3 decoder.
- schnelle video & audio Wiedergabe.
- Intelligentes frame skipping.
- Overlayunterstützung.
- schnelle C2P für AGA.
- Direkte CGFX-Videospeicher Zugriffsroutinen.
- Asynchrones Lesen von Platte.
- Bildskalierung auf CGFX und AGA.
- Unterstützung für das Lesen von VideoCD's.
- Unterstützung für PSX movie und audio Dateien.

1.5 Installation

Es gibt kein Installerskript , kopieren Sie einfach das passende Executable für Ihren Rechner und den passenden Guide woauchimmer Sie es hin haben wollen.

Beachten Sie , es gibt 4 verschiedene Versionen des Programms für 030,040,060 und PPC Prozessoren.

Beachten Sie weiterhin, daß Frogger die `frog.library` benötigt. Kopieren Sie es nach LIBS: oder in das Verzeichnis , wo Sie Frogger hinkopiert haben.

1.6 Benutzung

Frogger kann vom CLI und über ICON gestartet werden. Es benötigt in der 68k Version ca. 100000 Bytes Stackspeicher. Geben Sie vor dem Start diesen Befehl ein : `"stack 100000"` . Die PPC Version ist nicht ganz so gierig, sie braucht nur ca. 16000 Bytes.

Ich schlage vor, daß Sie `"setmemmode"` benutzen, um Ihre PPC-Karte auf die Benutzung von 60ns RAM's hinzuweisen, dies beschleunigt den PPC. Geben Sie z.B. `"setmemmode 60ns"` ein.

Sie können auch versuchen (CYBER | BLIZZ)68KNOPRECHARGE und (CYBER | BLIZZ)PPCNOPRECHARGE mit `"setmemmode"` zu setzen, aber das muß nicht immer mit jedem Typ RAM gehen.

!! WICHTIG !!

Wenn Sie WOS benutzen, und die `ppc.lib` emulation, kann es passieren, daß das System anzeigt, daß Frogger.PPC nicht ausführbar ist. Das kommt daher, daß die `ppc.lib` nicht im Speicher ist und das System dann keine PPC-Programme im ELF-Format laden kann. Bitte installieren Sie `"InstallPPCLib"` (schauen Sie in `InstallPPCLib.readme` nach um weitere Informationen zubekommen) . Dies wird die `ppc.lib` in den Speicher laden so, daß es nicht entfernt werden kann.

Optionen:

TEMPLATE:

```
FILE,WINDOW/S,SCREEN/S,MODEID/K,NOAUDIO/S,NOVIDEO/S,DISPLAY=D/K,
ADECODER=AD/K,AOUTPUT=AO/K,FULLSCREEN=FS/S,LOOP/S,FPS/N,VERBOSE/S,NOSKIP/S,
MODEBYNAME=MBN/K,AHIUNIT/N,VCDDEVICE=VD/K,VCDUNIT=VU/N,OVERSCAN/S,
SCALE/N,SIZEX/N,SIZEY/N,VOLUME/N,PUBSCREEN/K,PSXCD/S,STARTFROM/N,
STOPAT/N,SMREQ/S,COLORKEY/S,DEPTH/N,FREQDIV/N,SUBTITLE=ST/K,PREFS/K,
AUDIOQUALITY=AQ/K:
```

FILE:

Datei zum Abspielen. Wenn keine Datei angegeben wurde, wird ein Fenster geöffnet und Sie können dort eine Datei zum Abspielen auswählen.

Geben Sie als Text VIDEOCD ein, wird Frogger Daten von einer VideoCD lesen. Lesen Sie hier mehr.

WINDOW:

Abspielen in einem Fenster. Defaultmodus.

SCREEN:

Das Fenster wird auf einem PUBScreen geöffnet. Defaultmäßig auf der WB.

MODEID:

Geben Sie die ModeID für die Optionen SCREEN und FULLSCREEN an. Dies kann entweder in Decimal- (ie. 123456) oder in Hexdarstellung (ie. 0x123abc) angegeben werden. Hexzahlen können als 0xnummer oder \$nummer angegeben werden.

NOAUDIO:

schaltet die Audioausgabe ab.

NOVIDEO:

schaltet die Videoausgabe ab. Audio wird weiterhin dekodiert, wenn welches da ist.

DISPLAY:

Geben Sie den Wiedergabemodus an, normalerweise wird Frogger den Farbdithermodus benutzen, je nachdem welche Farbtiefe der Bildschirm hat.

verfügbare Wiedergabemodie:

VPLAYER - benutze cgxvideo.library video overlay Funktion.

VPLAYERGREY - benutze cgxvideo.library video overlay Funktion, in Grau.

VPLAYER kann nur mit gfx-Karten die hardwaremäßig YUV -> RGB Konvertierung unterstützen. Die cgxvideo.library unterstützt eigentlich nur die CV3D-Karte, aber es geht auch mit BVisionPPC/CVisionPPC. Bitte lesen Sie das Kapitel Overlay für Infos wie Sie overlay benutzen.

Beachten Sie, daß von Version 1.41 an, vlayer auch mit FULLSCREEN benutzt werden kann. Das Bild wird passend skaliert, es ist kein rein/raus zoomen möglich. Wenn Sie das wirklich brauchen, kontaktieren Sie mich.

VPLAYERPM2 - Neu, schnellere Methode die nur mit Permedia2 Chips funktioniert. Einige User berichteten einige Crashes , so mit Vorsicht benutzen.

VPLAYERPM2GREY

- Das Gleiche wie VPLAYERPM2, aber in Grau.

P96 - benutzt die PIP Funktion vom P96 RTG System. Es arbeitet wie die VPLAYER Option, nur benutzt es statt der cgxvideo.library das P96 System.

P96GREY - s.o., aber in Grau.

GREY - generelle Grauausgabe

FILE - speichert die Bilder in iff Dateien. Ein ASL-Dateirequester wird aufpoppen, in dem Sie den Basisfilenamen eingeben können. Ein kleines Fenster wird Sie auf dem Laufenden halten. Der IFF-Filename sieht wie folgt aus:

<basename>.xxxxxxx, wo der Basisname der Name ist, welchen Sie im

ASL-Requester ausgewählt haben, und x ist die Framenummer (im 6 Ziffernformat, z.B. 000001,000002, etc).

PPM - wirkt wie FILE, aber speichert die Bilder im PPM Format.

? - kleine Info über die Displaytypen.

ADECODER:

Wählen Sie den Audiodekoder aus:

SW - (default) software mpeg audio decoder. Entweder PPC (eingebaut)
oder mpeg.a.lib basiert (68k)
DELFINA - benutzt delfmpeg.device für Audiodekodierung.
MELODY - benutzt melodympeg.device für Audiodekodierung.
? - Kleine Info über die verschiedenen Typen.

AOUTPUT:

Wählen Sie die Audioausgabe aus:

AIFF - Speichert Audiodaten im AIFF-Format. Diese Option benötigt die
sndfile.library (enthalten).
AHI - Defaultmodus. Sendet die Audiodaten ans ahi.device.
ADEV - Sendet die Audiodaten ans audio.device. Derzeit Kaputt.

FULLSCREEN:

spielt den MPG im FullScreenmode ab, anstelle eines Fensters. Geht auf CGX und
AGA (256 Farben). Geht auch mit VPLAYER.

LOOP:

Loopt Animationen.

FPS:

Limitiert die Bilder pro Sekunde. Normalerweise kommt die FPS-Rate vom Film.

VERBOSE:

Schaltet die Ausgabe von Warnungen und anderen Meldungen an. Ist sonst aus.
War früher VERBOSE und STATS.

NOSKIP:

Normalerweise überspringt Frogger einige Bilder um mit dem Ton synchron zubleiben.
NOSKIP verhindert dies, so gehen keine Bilder verloren, aber der Ton könnte ↵
nicht
mehr passen.

NOSKIP schaltet die Audiodekodierung aus.

MODEBYNAME:

statt der ModeID kann man hier den Bildschirmmodus per Namen auswählen.
z.B.: MBN="Pal:Low Res"
Der Name muß EXAKT mit dem z.B. in Screenmode angezeigten übereinstimmen.

AHIUNIT:

Wählen Sie hiermit die AHI Einheit aus, mit der Sie abspielen wollen. Normal ist ↵
0

ansonsten sind 1,2,3 erlaubt.

VCDDEVICE:

wählt das Device des CD-ROM mit der VideoCD aus, normal ist das atapi.device

VCDUNIT:

wählt die Unit zum VideoCD Device aus. normal 1.

OVERSCAN:

Works on AGA only. If used, Frogger will open screen with overscan, if movie resolution is bigger than selected screen resolution. By default output will be scaled to fit screen size. With OVERSCAN opened screen will have the same size as mpeg, and can be scrolled with mouse.

Funktioniert nur mit AGA. Wenn aktiviert, benutzt Frogger einen Overscanscreen wenn die Auflösung des Film größer ist als die des normalen Bildschirms. Normalerweise wird die Ausgabe skaliert um in den Bildschirm zu passen. Der Film kann im OVERSCANModus mit der Maus verschoben werden.

SCALE:

Skaliert die Bilder in Prozent, normalerweise 100. Funktioniert nur im Windowmodus. Die Option hebt SIZEX und SIZEY auf.

SIZEX:

Setzt die Bildgröße in Pixeln, normalerweise kommt die Größe vom Film. Funktioniert nur im Windowmodus.

SIZEY:

Setzt die Bildgröße in Pixeln, normalerweise kommt die Größe vom Film. Funktioniert nur im Windowmodus.

VOLUME:

Setzt die initiale Lautstärke, sollte zwischen 0 und 64 sein. Während des Abspielens kann die Lautstärke mit den '[' und ']' Tasten verändert werden.

PUBSCREEN:

Den Namen des PUBScreens zusetzen. Normalweise Workbench. Nicht zusammen mit SCREEN benutzen, nur (FULL)SCREEN oder PUBSCREEN.

PSXCD:

Wenn Sie PSX Filme direkt von einer PSX CD abspielen wollen, nutzen Sie diese Option. Unglücklicherweise funktioniert die automatische Audioerkennung nicht ganz, daher diese Option.

STARTFROM:

Frogger startet ab dieser Position, geht nicht mit allen Mpegfilmen. Diese enthalten dann nur einen Sequenzkopf. Geht mit allen Mpeg-2

Beispiel: STARTFROM 500000 wird Frogger zwingen die ersten 500000 bytes der Datei zu überspringen.

STOPAT:

Hält Frogger an dem bestimmten Byte an. Geht mit allen MPEGs.

SMREQ:

Normalerweise sucht Frogger die passende Bildschirmauflösung zum Film raus.
Mit SMREQ kann man das selbst machen.

COLORKEY:

Schaltet Colorkeying auf Grafikkarten ein, die das unterstützen.
Das erlaubt überlappende OVERLAY-Windows.

Geht nicht mit B/CVisionPPC Karten. Geht mit Voodoo3 und CV3D.

DEPTH:

Dieser Parameter gibt die Farbtiefe des Bildschirms an, nachdem
automatisch gesucht werden soll.
default 16. Mögliche Werte: 8 15 16 24 32. NICHT MIT AGA VERWENDEN!

FREQDIV:

Ist eine MPEG-A-Option , am besten dort nachlesen.

AUDIOQUALITY:

Kontrolliert die Audioqualität, wenn die MPEG-A-Library benutzt wird (68k).
Mögliche Werte: LOW , MEDIUM oder HIGH (0,1,2 bei MPEG-A)

Andere Optionen funktionieren im Moment nicht. Sie könnten auch gehen und ↔
Probleme

verursachen, benutzt Sie einfach nicht. Sie sind gewarnt worden. Ich bin dann ↔
nicht

Schuld wenn was daneben geht.

Wenn Sie nicht verstehen , wie eine Option funktioniert, fragen Sie mich einfach.

ToolTypes:

Alle Optionen die in der Shell verfügbar sind (s.o.) , sind auch als TOOLTYPES
verfügbar. Sehen Sie sich einfach das Frogger.info an, da stehen alle drin.

Menu:

Menüpunkte im Menü können auch über Tastaturkürzel erreicht werden (s.u.).
Nicht alle Punkte funktionieren, ist noch nicht ganz fertig.

Wenn ein XA Audiotrack gespielt wird, ist dort ein Pulldownmenu mit den ↔
verfügbaren

Tracks, so können Sie nun den entsprechen Track aussuchen.

Keyboard:

ESC	- Ende.
+	- Zoom in.
-	- Zoom out.
O	- Neuen MPEG-Film öffnen.
SPACE	- Play/Pause während des Abspielens.
ENTER	- Neuen MPEG-Film auswählen.
[- leiser.
]	- lauter.

Left Arrow - vorherigen Film auswählen, wenn mehrere ausgewählt wurden.
Right Arrow - nächsten Film auswählen, wenn mehrere ausgewählt wurden.

Nur im Windowmodus:

RAmiga + Q - Ende.
RAmiga + 1 - Größe auf 50 %.
RAmiga + 2 - Größe auf 100 %.
RAmiga + 3 - Größe auf 200 %.
RAmiga + 4 - Maximale Größe.
RAmiga + 0 - Neuen MPEG-Film öffnen.

GUI:

Die GUI ist im Window- und im FullScreenmodus verfügbar.
Wieauchimmer, die GUI ist im FULLSCREENMODE nur unter CGX verfügbar,
AGA Unterstützung wird später hinzugefügt. Um die GUI aufzurufen und
wieder verschwinden zu lassen, drücken Sie die Rechte Maustaste.

- Slider spult im Film vor/zurück.
- Eject gadget (Pfeil rauf) - neuen Film auswählen.
- Play gadget (rechter Pfeil) - Play/Pause movie.

Sonstiges:

- Das Windowclosegadget beendet Frogger.
- Das Froggerwindow ist nun ein APPWindow, ziehen Sie die Filmicons einfach auf das Fenster.

Einige Worte über den CGX Fullscreenmodus:

Sie können jeden Modus aussuchen den sie wollen, so lange das Pixelformat unterstützt wird. Wenn die Bildschirmauflösung kleiner als die Filmauflösung ist, dann wird es automatisch skaliert. Andersrum nicht. In beiden Fällen kann man mit '+' und '-' selbst verhältniskorrekt skalieren.

Skalieren funktioniert auch mit AGA, aber nur mit PPC Power.

1.7 Bugs

- AppWindow geht, oder auch nicht, keine Ahnung.
 - AGA fullscreen könnte defekt sein. Sicher ist aber, das es kracht wenn man im FullScreenmode auf die rechte Maustaste drückt.
 - Fullscreen GUI geht auf AGA nicht.
 - VideoCD unter WOS zeigt Streifen und andere "coole" Dinge. Weiß neet wieso!
-

- PowerUP version crashed unter WOS und PPC.LIB Emu am Ende, Grund unbekannt. Passiert nur unter >=5.0, nehmt einfach V4.0, dann gehts.

bug reports sollten an mich gesendet werden:

Sebastian Jedruszkiewicz
elf@frogger.rules.pl

1.8 Authors

Frogger wurde ursprünglich von Miloslaw Smyk geschrieben

Nun wirds von

Sebastian Jedruszkiewicz
(elf@frogger.rules.pl)
main programming.

und

Przemyslaw Gruchala
additional programming,
68k assembler optimized routines.
(sensei@box43.gnet.pl)

und

Rafal Sanda
new VideoCD reading routines.
(rafal@lodz.pdi.net)

entwickelt.

Werfen Sie bitte einen Blick auf unseren neuen Service: Mailing List.

1.9 Zukunft

- GUI (teilweise fertig)
- bessere audio - video syncro! Das wird aber auch Zeit Sebastian!
- Unterstützung für HTTP:// Protokoll.
- CDI Unterstützung.
- und einiges mehr. Meine TODO-Liste wächst weiter, leider haben auch die Tage in Polen nur 24 Stunden.
- AppIcon.
- Alles was Sie wollen, nur fragen.

1.10 History

Vergeßt es einfach! Keine Übersetzung! Ich bin doch nicht Wahnsinnig.

1.11 Overlay

What is overlay? It is a special feature of gfx card, which have got a lot of advantages:

- colorspace conversion is done by the card (more cpu power can be used for audio or video decoding) mpeg video uses YUV color space, and it has to be converted to RGB before displaying. In overlay mode this conversion is done by graphic card.
- scaling is done by graphic card. It means ,that you can (in theory) scale small window to fit whole screen without speed decreasing.
- Also when output is scaled, graphics card uses bilinear filtering to eliminate zoomed pixels.

Frogger supports overlay using cgxvideo.library. This library was designed to work with CV3D board, but it also works with BVISION/CVISION cards!!! Remember that it can be used on BV/CV only on screen with depth >= 15. On other cards (like CV3D) it works in 8bpp mode too. To use Overlay feature on CV/BV card do the following things:

- install cgxvideo.library (libs: is a good place to hold this file ;)
- in your BVISION/CVISION monitor icon add tooltype:
VLAYER=DESTRUCTIVE
- reboot.

Now you can enjoy the overlay feature. Remember that this is a hack and it may cause problems (if running on other screen than WB, some strange stripes may appears on WB).

1.12 Thanks

I should thanks several people for help, suggestions and bug reports:

- Jacek Cybularczyk, for GUI, and some cool optimizing suggestions. Also for suggestion how to fix slider code, and the new C2P.
 - Stephen Brookes (FBlit author) for suggestions about FBlit support.
 - Luca 'Hexaae' Longone for Frogger icon (the new one).
 - Patrick Beerhorst for the OS3.5 Frogger icon.
 - Pavel Narozny for another 2 OS3.5 icons.
 - Patrick Beerhorst for great Frogger home page.
-

- Mirosław Bagrowski, for the Armageddon CDs.
- Rafał Sanda for great job done on SCSI support for VideoCD.
- Dariusz Gawerski, for the CD with MPEG-2 sequences.
- Thillot Lionel, for the French translation of the guide.
- Frank Mariak for the information about new overlay mode.
- Tomasz Siewiera mpeg cds, psx cds, and the idea for PSX movie support.
- Virginio Savani for another Icon.
- Sigbjørn Skjæret for the latest sndfile.library, and dev docs for it.
- Rafał Grembowski for optimized IDCT, and his work on trying to outperform gcc generated state-of-the-art code;)
- Lukasz Samoraj for the updated polish guide.
- and others I dont remember right now... They know ;)

1.13 Speed

Es ist lang her seit ich einen speed test gemacht hab. Hier sind die neuesten:

Alle Tests wurden auf einem A4000 + 128Mb + 604/200 + 060/50 + CVisionPPC gemacht. Animationen werden vom RAM: abgespielt, Audio war aus. Hier ist was ich bekam.

Alle Tests sind im Fullscreenmodus gemacht worden (AMP and Frogger), nur Isis war im Windowmodus getestet (es gibt keinen anderen).

StainXFull.mpg, size 320x240, 798 Bilder, Datenrate 30fps.

	Frogger 1.64 (1.63)	AMP	Isis
8bpp grey:	73.76 (60.70)	48.068	N/A
8bpp color:	58.85 (46.67)	37.282	26.24
15bpp:	50.08 (38.89)	39.660	35.36
16bpp:	50.09 (38.82)	39.638	35.40
24bpp:	36.76 (31.60)	29.621	22.35
Overlay:	35.17 (30.50)	30.099	36.93

canyon.mpg size, 160x120, 450 frames, stream rate 30fps.

	Frogger 1.64 (1.63)	AMP	Isis
8bpp grey:	324.09 (288.22)	225.653	N/A
8bpp color:	256.77 (239.34)	183.077	102.63
15bpp:	214.93 (189.81)	179.316	139.68
16bpp:	214.86 (189.83)	179.072	139.50
24bpp:	154.47 (147.85)	129.239	88.63
Overlay:	120.70 (118.85)	115.758	141.30

benutzte Optionen:

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

Version war 1.64

AMP: VERBOSE DEBUG NOAUDIO SPEEDTEST=DISP REQUESTER (+GRAY in grey test, and
OVERLAY + WINDOW in overlay test).

Version war 2.02

Isis: SKIP war auf null, AUDIO war mute, FRAMERATE war auf maximum.
FAST war auf null.

Version war 2.12 (neuere gibts nicht)

1.14 VideoCD

<!!IMPORTANT!!>

nur VideoCD ist zur Zeit unterstützt. Lesen von CDI cd's muß nicht gehen.

</!!IMPORTANT!!>

VideoCD ist ein spezielles Format einer CD, ein bisschen anders als ISO CDs. Der Hauptunterschied ist, daß auf VideoCDs, die Blockgröße größer ist als auf normalen ISO-CDs, da ist der Datenblock 2048 Bytes groß und hat einen Fehlerkorrekturcode, auf VideoCDs sind es 2324 Bytes und keine Korrektur. Das gibt mehr Platz für den Film. Leider gibts kein AmigaCD-Filesystem daß VideoCDs lesen kann. Deshalb macht Frogger das selbst.

Wie kriegt man Frogger damit zum Arbeiten?

1) Geben Sie statt eines Filenamen VIDEOCD ein.

2) wählen Sie Ihr passendes Device aus, wenn es nicht atapi.device heißt.

3) Wenn eine andere Unit als 1 nötig ist , dann geben Sie das ein.

z.b. frogger.ppc display vlayerpm2 vcdunit=3 vcddevice=blizzppc.device VIDEOCD

um PERMEDIA2 Overlay und VideoCD über SCSI-Device des BlizzardPPCBoards zu aktivieren.

Nach einer Weile kommt ein kleines Window in dem Sie den abzuspielenden Track auswählen, wenn nur ein Track auf der CD ist, kommt das Window nicht. z.B.

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

Sicherlich ist der richtige Track Track 2, weil er 65 Minuten und 21 Sekunden lang ist, der andere ist nur der CDI-Bumper, daß ist eine Art Vorspann mit kleinen Infos über die Software, die die CD erstellt hat.

Rafal Sanda hat den SCSI support für Frogger geschrieben, es sollte jetzt auf jedem CD-ROM gehen. Wenns nicht geht kontaktieren Sie mich oder Rafal Sanda (rafal@lodz.pdi.net) . Wir versuchen eine Lösung zu finden.

1.15 Mailing List

Für alle TotalVision Produkte (Frogger,SoftCinema,VisionFX) gibts eine Mailingliste. Um eingetragen zu werden, senden Sie eine leere Mail an

tvision-subscribe@yahoogroups.com

Kein Betreff , keine Text im Nachrichtenkörper

Folgen Sie dann den Instruktionen.

Sie können sich auch alte Mails der Liste ansehen :

<http://groups.yahoo.com/group/tvision>

Sebastian are you sure thats still correct ?

1.16 Registrierung

Stimmt, Frogger ist nun ein Sharewareprogramm. Die unregistrierte Version ist in 3 Teilen beschnitten:

- Wenn der Film wirklich groß ist, dann können Sie nur 6 Minuten sehen.
Eine Art Quelgeist ;)
 - Bei weniger als 20 MB Dateigröße werden nur 30% des Films abgespielt.
 - Nur bei weniger als 756kb wird Frogger alles abspielen.
-

Bitte beachten! Wenn Sie eine CPU <= 68040 (68040, 68030, 68020 68010 or 68000) wirds keine Sharewarerestriktionen geben. Ich glaub nicht das es wirklich Spaß macht auf so einer CPU Mpegs zu schauen. wieauchimmer, sendet mir einfach das Geld oder anderen coolen Kram (wie CDs mit Filmen drauf) wenn Sie diese Software mögen...

Registrierungsgebühr sind 30DM (15\$). Ich nehm auch andere Währungen

Um Ihren persönlichen Schlüssel (KEY) zubekommen, schicken Sie mir einfach mein Geld. Sie können mir das Geld im Umschlag scchicken (keine gute Idee), oder sich online via reg.net registrieren:

<https://secure.reg.net/product.asp?ID=7012>
(Frogger registration)

<https://secure.reg.net/product.asp?ID=7030>
(Frogger & SoftCinema multi registration).

In Deutschland lesen Sie am besten www.amiganews.de vom 2.4.2001 , da sich jemand gefunden hat , der auch Überweisungen annimmt.

Hier ist meine Adresse:

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

Um einen persönlichen Schlüssel zuerstellen, brauche ich

Ihren Namen
Ihre Email-Adresse
Land,
CPU Type (PPC oder 68k)

1.17 PSX movies and audio support

Nehmen Sie zur Kenntniss, daß PSX Unterstützung ist experimental und enthält sicherlich eine Menge Fehler.

Frogger hat nun neue Features: Unterstützung für PSX Movies (.str .fmv) und für PSX Audiofiles (.xa .ixa). Weil diese Dateien auf der CD so gespeichert sind, wie VideoCDs. Es ist nicht möglich diese auf die Platte zu kopieren. Frogger kann es direkt von der CD lesen.

Da gibts ein neues Menü, mit Funktionen die PSX Filme betrifft. Bis Jetzt funktioniert nur CD->HD, dies kopiert PSX Dateien von CD auf die Platte. PSX Filme können auch direkt von der Platte gelesen werden.

Wie man Dateien von der CD kopiert:

Starten Sie Frogger ohne Optionen. Von PSX-Menü wählen Sie "CD->HD"

Ein ASL-Requester wird auftauchen, wählen Sie das File auf der PSX-CD. Ein anderer ASL-Requester nimmt den Namen unter dem der Film gespeichert werden soll auf. Ein kleines Window zeigt mit einer Progressbar den Fortschritt an. Dies kann mit einem Klick auf "Abort" jederzeit abbrechen.

Frogger kann jetzt automatisch erkennen welches Device und welche Unit benutzt werden soll zu lesen, VCDUNIT und VCDDEVICE braucht man nicht mehr.

Frogger erkennt auch den Filetype automatisch.

Video:

".str" Files enthalten normalerweise Videosequenzen mit Ton. Glaubt mir, einige von denen sind echt gut ;)

NOAUDIO und NOVIDEO funktionieren natürlich auch. Das Positionieren in den Filmen, geht besser aus bei MPGs :)

Audio:

XA Files enthalten bis zu 15 verschiedene Audiotracks. Es gibt ein Menü, in dem man den XA Track ändern kann. In XA Dateien kann man auch prima rumsehen.

Das wärs. Wenn Ihr Filme (CDs) findet die nicht gehen, gleich melden. Teilt mir den Titel des PSX Spiels mit oder schickt mir die CD.

Wenn eine CD nicht geht, kopiert das File einfach auf HD und schickt mir die ersten 200Kb davon.
