

**Frogger**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Frogger		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 10, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Frogger</b>	<b>1</b>
1.1	Frogger . . . . .	1
1.2	Wstêp . . . . .	2
1.3	Wymagania . . . . .	2
1.4	Moùliwoùci . . . . .	2
1.5	Instalacja . . . . .	3
1.6	Jak uùywaê? . . . . .	3
1.7	Biêdy . . . . .	7
1.8	Autorzy . . . . .	8
1.9	Przyszioùê . . . . .	8
1.10	Historia . . . . .	8
1.11	Overlay . . . . .	9
1.12	Podziêkowania . . . . .	9
1.13	Prêdkoùê . . . . .	10
1.14	VideoCD . . . . .	11
1.15	Lista dyskusyjna . . . . .	12
1.16	Rejestracja . . . . .	12
1.17	Filmy i dúwiêk z PSX'a . . . . .	13

---

# Chapter 1

# Frogger

## 1.1 Frogger

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

Wstęþ

Wymagania

Możliwoœci

Rejestracja

Instalacja

Jak uŸywaæ?

VideoCD

Filmy i dŸwiêk z PSX'a

Szybkoœc

Błędy

Historia

Plany na przyszłość

Autorzy

Lista Dyskusyjna

Podziękowania

Strona domowa Frogger'a:

<http://www.amiga.pl/frogger>

---

## 1.2 Wstę

Frogger jest programem pozwalający odtwarzać filmy skompresowane w standardzie MPEG (1 i 2)

Program został stworzony przez Miloslawa Smyka (thorgal@wfmh.org.pl),  
W tej chwili jego rozwojem zajmuje się Sebastian Jędruszkiewicz  
(bjsebo@jota.wi.tuniv.szczecin.pl)

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

Frogger jest programem shareware. Proszę o przeczytanie sekcji  
Rejestracja

aby dowiedzieć się w jaki sposób można dokonać rejestracji.

## 1.3 Wymagania

Sprzęt:

- Amiga (68k lub PPC)
- CD-ROM (jeśli zamierzasz odtwarzać filmy w formacie VideoCD)
- 4 MB RAM (a może 8?)

Oprogramowanie:

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

## 1.4 Możliwości

- Dekodowanie sekwencji wideo w formacie MPEG-1 i MPEG-2
  - Dekodowanie audio (warstwy I, II i III)
  - Szybki dekodery wideo 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 znajdują się 4 wersje Froggera, osobne dla różnych typów procesorów (PPC,040,060,030). Jeśli chcesz oszczędzić miejsce na HD, skopiuj tylko ten plik wykonywalny który odpowiada twojej konfiguracji.

Frogger od wersji 1.54 wymaga zainstalowanej biblioteki frog.library (która powinna znajdować się w archiwum) Nie musi ona znajdować się w libs: wystarczy że będzie w tym samym katalogu co Frogger.

## 1.6 Jak używać?

Froggera może zostać uruchomiony zarówno z poziomu CLI jak i z ikonki. ↔

Frogger wymaga dość sporego stosu, myśleć że wartość w granicach 100kb powinna być wystarczająca. Wersja PPC wymaga nie wymaga tak dużego stosu, ale radzę jednak poświęcić te 100kb - licho nie opłi.

!WAŻNE!

Jeśli korzystasz z kernela WOS, oraz emulacji ppc.library, może się zdarzyć iż system powiadomi cię o tym że Frogger nie jest wykonywalny. Jeśli biblioteka ppc.library nie została wcześniej otworzona, system nie potrafi załadować plików typu ELF. Można temu zaradzić używając programiku InstallLibPPC (który znajduje się w archiwum). Informacje na temat użytkowania programu można znaleźć w pliku InstallLibPPC.readme  
Ten mały program załaduje bibliotekę ppc.library, i nie pozwoli usunąć jej z pamięci.

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. Jeśli nie podano tego argumentu pokaze się requester asl, I będziesz mógł wybrać plik.  
Jeśli zamiast nazwy pliku wpiszesz VIDEOCD, Frogger będzie starał się odczytać dane do wyświetlania z płyty VideoCD. Więcej o VideoCD można znaleźć

tutaj

.

SCREEN:

Film będzie dtwarzany w okienku, ale zostanie otworzony nowy

ekran publiczny. Domyŝlnie okienko jest otwierane na WorkBenchu.

#### MODEID:

Ten parametr przyjmuje wartoŝc numeryczna okreŝlajacã modeid otwieranego ekranu (dziaŝa z opcjami SCREEN i FULLSCREEN). Wartoŝc moŝe zostaŝ przekazana jako dziesiŝtna (123456) szesnastkowa (0x123456 lub \$123456)

#### NOAUDIO:

Wyŝacza audio. Domyŝlnie Frogger bŝdzie siŝ staraŝ odtworzyŝ dŝwiŝk, jeŝli takowy znajduje siŝ w oglãdanym filmie.

#### NOVIDEO:

Wyŝacza wyŝwietlanie zdekodowanych klatek wideo. Oznacza to, ŝe klatki sã dekompresowane, ale nie sã pokazywane. Tej opcji moŝna uŝyŝ do sprawdzenia ile zajmuje konwersja z YUV na RGB, oraz transfer danych do pamieŝi wideo (ewentualnie C2P).

#### DISPLAY:

Okreŝlenie sposobu w jaki bŝdzie wyŝwietlany obraz. Domyŝlnie w kolorze, gŝbokoŝc zaleŝy od gŝbokoŝci ekranu na jakim jest wyŝwietlany obraz.

Dostŝpne metody wyŝwietlania:

VPLAYER - Uŝyta bŝdzie biblioteka cgxvideo.library do wyŝwietlenia w trybie OVERLAY.

VPLAYERGREY - Uŝyta bŝdzie biblioteka cgxvideo.library do wyŝwietlenia w trybie OVERLAY, tyle ŝe w odcieniach szaroŝci.

VPLAYER moŝe zostaŝ uŝyty tylko w przypadku posiadania karty graficznej wspomagajacŝ sprzŝetowã konwersjŝ z YUV do RGB. cgxvideo.library zostaŝa stworzona na potrzeby kart CV3D, ale dziaŝa takŝe na kartach BVisionPPC/CVisionPPC. Proszŝ o przeczytanie sekcji Overlay aby dowiedzieŝ siŝ wiecej na ten temat.

Opcje VPLAYER i VPLAYERGREY mogã zostaŝ uŝyte razem z opcjã FULLSCREEN.

W takim przypadku obraz bŝdzie przeskalowany tak by wypeŝniŝ caŝy ekran.

Zachowane zostanã parametry obrazu (aspect ratio).

W takim przypadku nie dziaŝa skalowanie obrazu.

P96 - korzystanie z funkcji PIP, którã oferuje system Picasso96. Dziaŝa tak jak VPLAYER, tyle ŝe uŝywa innego API (P96 zamiast CGFX )

P96GREY - To samo co P96, tyle ŝe w odcieniach szaroŝci.

GREY - Wyŝwietlanie w odcieniach szaroŝci.

FILE - Zapis klamek w formacie IFF. Po podaniu tej opcji pokaŝ siŝ requester asl, w którŝm naleŝy podaŝ katalog i nazwŝ pod jakã zostanã zapisane klatki animacji. Podczas dekodowania pokaŝ siŝ

maïe okienko, w którym podawane bēda informacje o aktualnie ↵  
dekodowanej  
klatce.  
Nazwy plików w których zapisywane sã klatki animacji majã ↵  
następujãcã postaê:  
<basename>.xxxxxx, where base name is name you have selected  
in asl, and x is frame number (in 6 digit format, ie ↵  
000001,000002,  
etc).

? - Pokaûe informacje o dostępnym trybach wyôwietlania.

#### FULLSCREEN:

Film bēdzie odtwarzany na peñnym ekranie, a nie w okienku.  
Dziaïa zarówno na CGFX'ie jak i ukïadach AGA. W przypadku AGI  
liczba kolorów jest ograniczona do 256, w przypadku kart graficznych  
supportowane sã wszystkie formaty pixela dostępane w bibliotece cybergraphx.lib

FULLSCREEN moûe zostaê uÿty razem z opcjã VLAYER, jeðli karta graficzna  
posiada sprzëtowã konwersjê z YUV na RGB.

#### LOOP:

Zapętla animacjê.

#### FPS:

Okreðla limit FPS. Domyðlnie prędkoðê wyôwietlania okreðlona  
jest przez animacjê. np. FPS 10, spowoduje wyôwietlenie animacji  
z prędkoðciã 10 klatek na sekundê.

#### FORCESTEREO:

Wïacza dekodowanie dzwiêku w stereo, Domyðlnie w mono, poniewaû jest  
szybciej.

#### AUDIO8:

Domyðlnie Frogger dekoduje dzwiêk do 16 bitów na próbkê.  
AUDIO8 spowoduje dekodowanie do 8 bitów, co jest szybsze, ale  
spada jakoðê dzwiêku.

#### VERBOSE:

Podaje informacje o dekodowanym filmie, prędkoðê z jakã zostaï  
odtworzony, iloðê przeskoczonych klatek, itp. Domyðlnie wyïaczone.

#### NOSKIP:

Domyðlnie Frogger bēdzie siê staraï przeskakiwaê klatki (jeðli zajdzie  
taka potrzeba) aby utrzymaê prędkoðê zapisanã w strumieniu danych. Opcja  
NOSKIP spowoduje wyôwietlenie wszystkich klatek. Uÿteczne  
do np. sprawdzania prędkoðci  
NOSKIP wyïacza dekodowanie dúwiêku.

#### MODEBYNAME:

Ta opcja pozwala na podanie typu ekranu na jakim ma byê odtwarzana animacja  
poprzez jego nazwê. np: MBN="Pal:Low Res"  
Nazwa musi byê dokïadnie taka sama jak wyôwietlana np w  
requesterach asl (moûna sobie sprawdzê nazwy uÿywajãc programu sys:prefs/ ↵  
screenmode)

#### AHIUNIT:



Okreœla unit AHi który bêdzie uÿtu do odtwarzania dzwiêku.  
Domyœlnie 0. Moÿna podaê numery 0 1 2 lub 3.

**VCDDEVICE:**

Okreœlenie device'a który bêdzie uÿty do odczytu danych z plyt VideoCD.  
Domyœlnie atapi.device.

**VCDUNIT:**

Okreœla unit na którym podiâczony jest napêd cd. Domyœlnie 1.

**OVERSCAN:**

Dziaïa tylko na koœciach AGA. Jeœli zostanie podany ten parametr,  
Frogger otworzy ekran z overscanem w przypadku gdy rozmiary filmu  
sã wiêksze niÿ rozmiary domyœlne ekranu. Domyœlnie obraz zostanie  
przeskalowany do rozmiarów ekranu, z opcjã OVERSCAN ekran bêdzie miaï  
takie same rozmiary jak film. Ekran powinien daê siê skrolowaê  
przy uÿciu myszki.

**VOLUME:**

Ustala gïoœnoœê dzwiêku. Domyœlnie 64. Wartoœê powinna byê  
pomiêdzy 0 a 64. Gïoœnoœê moÿe byê takÿ kontrolowana podczas  
odtworzania filmu przy uÿciu klawiszy '[' i ']'  
keys.

**PUBSCREEN**

Umoÿliwia podanie nazwy ekranu publicznego, na którym ma zostaê  
otwarte okno. Domyœlnie na Workbenchu. np.: PUBSCREEN DOPUS.1  
Radzê nie uÿywaê razem z opcja SCREEN; albo SCREEN, albo PUBSCREEN,  
wybór naleÿy do ciebie ;)

**PSXCD**

Jeœli chcesz oglâdaê filmy PSXowe bezpoœrednio z CD musisz  
uÿc tej opcji. niestety automatyczne rozpoznawanie pïyty nie dziaïaïo  
tak jak powinno.

Inne opcje mogã w tej chwili nie dziaïaê, lub dziaïaê nie tak jak sie tego  
spodziewasz. Nie uÿywaj ich.

**ToolTypes:**

-----

Wszystkie opcje dostêpne z CLI sã takÿ dostêpne z poziomu ToolType'ow.  
W dostêpnych ikonkach powinny byê one wpisane, wystarczy wybraê te  
ktore odpowiadaja wybranym przez ciebie opcjom.

**Menu:**

-----

Opcje dostêpne z menu sã teÿ dostêpne z poziomu klawiatury. Sã one  
opisane w sekcji poðwieczonej klawiszom (gdzieœ tak za 4-5 lini ;)  
Nie wszystkie opcje z menu dziaïajã.

**Klawiatura:**

-----

ESC - Koniec.  
Q - Kniec.  
+ - Powiêkszenie obrazu.

- - Pomniejszenie obrazu.
- O - Otworzenie nowego filmu.
- SPACE - Pausa/Wznowienie odtwarzania.
- ENTER - Wybór nowego filmu.
- [ - ciszej
- ] - głoŃniej

Tylko w przypadku wyŃwietlania w okienku:

- RAMiga + Q - WujŃcie.
- RAMiga + 1 - Ustawia wielkoŃ okna na 50 %.
- RAMiga + 2 - Ustawia wielkoŃ okna na 100 %.
- RAMiga + 3 - Ustawia wielkoŃ okna na 200 %.
- RAMiga + 4 - Ustawia wielkoŃ okna na peŃny ekran.
- RAMiga + 0 - Otworzenie nowego filmu..

GUI:

-----

- GUI jest dostępane tylko w przypadku odtwarzania flimŃw w okienku.
- Slajder słuŃy do przewijania flimu DziaŃa takŃ z wŃczonym dzwiŃkiem
- GadŃet ^ słyŃy do wyboru nowego filmu.
- GadŃet > sŃuŃy do zatrzymywania/wznowienia odtwarzania filmu.

Inne:

-----

- GadŃet zamykania okna powoduje zakoŃczenie dziaŃania programu.
- Okno Froggera jest teraz oknem typu AppWindow. MoŃna na nie przeciagnaŃ pliki do odtworzenia.

Kilka sŃŃw o opcji FULLSCREEN:

MoŃesz wybraŃ dowolny ekran. JeŃli jest on mniejszy niŃ rozmiary filmu, obraz zostanie przeskalowany (aspekt zostanie zachowany). JeŃli jest on wiŃkszy niŃ rozmiary filmu, obraz nie bŃdzie skalowany. W obu przypadkach moŃna rŃcznie zmieniaŃ rozmiar wyŃwietlanego filmu, uŃywajŃ klawiszy + i -.

Skalowanie dziaŃa takŃ na ukŃadach AGA, ale tylko w wersji PPC.

## 1.7 BŃedy

- ObsŃuga CTRL-C nie dziaŃa w wersji PPC.
- ObsŃuga standardu MPEG-2 zostaŃa tymczasowo wyŃŃczona.
- JeŃli wersja na 68k zostanie uruchomiona z ikonki, pojawia siŃ okno CLI, w ktŃrym naleŃy nacisnŃ dowolny klawisz aby zaczŃŃo wszystko dziaŃaŃ. NaprawdŃ nie wiem dlaczego tak siŃ dzieje...
- Tooltype'y (i uruchamianie z WB) moŃe nie dziaŃaŃ w wersji pod WOS'a
- Wersja pod WOSa dekoduje zle filmy z psxa. Jest to co najmniej dziwne,

zwaŕywszy na fakt ŕe ten samo kod skompilowany na 68k, czy teŕ pod PowerUpa dziala dobrze...

Informacje o bŕedach powinny byŕ nadsyŕane na adres:

`bjsebo@jota.wi.tuniv.szczecin.pl`

## 1.8 Autorzy

Frogger zostaŕ stworzony przez Miŕosiawa Smyka

W tej chwili jest rozwijany przez:

Sebastiana Jędruskiewicza  
(`bjsebo@jota.wi.tuniv.szczecin.pl`)  
(gŕówny programista ;)

oraz

Przemysŕawa Gruchaŕę  
(Dodatkowe programowanie, optymalizacja wersji 68k)  
(`sensei@box43.gnet.pl`)

oraz

Rafaŕa Saŕdę  
Nowe Funkcje do VideoCD (SCSI)  
(`rafal@lodz.pdi.net`)

Proszę o zapoznanie się z naszym nowym serwisem:

Lista Dyskusyjna

.

## 1.9 Przyszŕoŕe

- GUI.
- Lepsza synchronizacja audio - video.
- Moŕliwoŕe uŕywania protokoŕu `http://` (odtworzenie bezpoŕrednio z sieci)
- Odtwarzanie filmów CDI.
- I wiele wiele więcej. Lista TODO mi się powiększa z kaŕdym dniem ,niestety doba w polsce ma tylko 24 godziny...
- Obsŕuga AppIcon i AppWindow.

## 1.10 Historia

Historia jest dostepna 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 prędkości powiększyć okno tak by zajęło całe ekran.
- Podczas skalowania używana jest technika dwuliniowej filtracji, która eliminuje powiększone pixele.

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 tooltip'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 Armagedonem.
  - 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 strumieniu 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 VLAYER 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

<!!WAŪNE!!>

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

</!!WAŪNE!!>

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 płytkami. 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 ścieżki (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 amidze nie oûliwe jest odczytanie videocd, i ûe powinienem sië skontaktowaê z autorami filesystemu w tej sprawie...  
No cõu, wyglâda na to ûe ktoõ byi zbyt leniwy aby napisaê kilka linijek kodu...

## 1.15 Lista dyskusyjna

Stworzyliõmy specjalna listë dyskusyjna, dedykowanã wszystkim produktom sygnowanym przez gruë TotalVision (SoftCinema, Frogger, VisionFX)

Aby sië zapisaê wystarczy wysiaê pusty list na adres:

tvision-subscribe@egroups.com

(bez tematu, list powinien byê pusty)

A nastëpnie postëpowaê wediug instrukcji nadesianych przez serwer.

## 1.16 Rejestracja

Status Froggera zostal zmieniony - od wersja 1.54 program jest rozpowszechniany na zasadach shareware. Niezarejestrowana wersja jest ograniczona w nastepujãcy sposób:

- a) Jeõli film jest naprawdë dõugi, moûna obejrzeê jedynie 6 pierwszych minut.
- b) Jeõli wielkoõê filmu nie przekracza 20Mb, moûna obejrzeê jedynie 30% caioõci.
- c) Jeõli film jest mniejszy niz 756 kb, moûna obejrzeê go w caioõci.

Opîata rejestracyjna wynosi (dla osõb z Polski) 30pln.

Postanowiliõmy zastosowaê pewne preferencje przy rejestrowaniu zarówno Froggera jak i SoftCinemy w tym samym czasie, oraz dla uÿtkowników ktõrzy juõ zarejestrowali SoftCineme lub VisionFX:

- 1) Jesli ktos chce zarejestrowac SoftCineme i Froggera za jednym zamachem placi tylko 40pln. (normalnie bylo by to 60)
- 2) Jesli ktos ma juz zarejestrowana SC, moze miec Frogera za 20pln (normalnie 30)
- 3) Jesli ktos ma juz VisionFX, Frogger kosztuje 20pln.

Pieniãdze moûna wpîaciê na konto (numer poniûej), wysiaê przekazem, lub listem. Do wyboru do koloru ;)

Moj numer konta:

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

---

Mój adres:

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

Aby móc stworzyć klucz, potrzebuję następujących danych:

Imię i Nazwisko.  
Adres emaliowy.  
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 videod, 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 także 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 gadżet "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 powinniśmy 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 przyleś mi tą grę ;)  
Możesz też skopiować kawałek pliku na HD używając opcji CD->HD, a następnie przysłać mi pierwsze 200kb takiego pliku.

---