

**Frogger**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Frogger		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 16, 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	Możliwości . . . . .	2
1.5	Instalacja . . . . .	3
1.6	Jak używać? . . . . .	3
1.7	Błędy . . . . .	9
1.8	Autorzy . . . . .	9
1.9	Przyszłość . . . . .	10
1.10	Historia . . . . .	10
1.11	Overlay . . . . .	10
1.12	Podziękowania . . . . .	11
1.13	Prędkość . . . . .	11
1.14	VideoCD . . . . .	13
1.15	Lista dyskusyjna . . . . .	13
1.16	Rejestracja . . . . .	14
1.17	Filmy i dźwięk z PSX'a . . . . .	15

---

# Chapter 1

# Frogger

## 1.1 Frogger

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

Wstęþ

Wymagania

Możliwoœci

Rejestracja

Instalacja

Jak uŸywaê?

VideoCD

Filmy i dúwiêk z PSX'a

Szybkoœê

Błędy

Historia

Plany na przyszłość

Autorzy

Lista Dyskusyjna

Podziękowania

Strona domowa Frogger'a:

<http://frogger.rules.pl/>

---

## 1.2 Wstę

Frogger jest programem pozwalajícím odtwarzaiê filmy skompresowane w standardzie MPEG (1 i 2).

Program został stworzony przez Miloslawa Smyka (thorgal@wfmh.org.pl), w tej chwili jego rozwojem zajmuje siê Sebastian Jędruszkiewicz (elf@frogger.rules.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 dowiedzieiê siê w jaki sposób moùna dokonaê rejestracji.

## 1.3 Wymagania

Sprzët:

- Amiga (68k lub PPC)
- Kaùdy komputer z systemem Linux (PPC lub x86)
- CD-ROM (jeòli zamierzasz odtwarzaiê filmy w formacie VideoCD)
- 4 MB RAM (a moze 8?)

Oprogramowanie:

- ppc.library 46+ (wymagane przez wersjê na PPC).
- AHI.
- CGFX v3+.
- cgxvideo.library jeòli zamierzasz korzystaê z opcji OVERLAY.
- kilka mpegów ;)
- Emulacja ppc.library v0.7c, jeòli korzystasz z dobrodziejstw WOS'a.
- mpega.library do dekodowania audio w wersji 68k.
- SDL.library 1.1.3 (wersja dla systemu Linux).

## 1.4 Moùliwoœci

- Dekodowanie sekwencji wideo w formacie MPEG-1 i MPEG-2
  - Dekodowanie audio (warstwy I, II i III). Teraz teù szybki dekoderek w wersji 68k ↔ (przez mpega.library)
  - Dekodowanie AC3 audio (Dolby Digital)
  - Szybki dekoderek video i audio.
  - Inteligentny system przeskakiwania klatek.
  - Możliwoœc korzystania z OVERLAY'a.
  - Szybkie C2P dla układow AGA.
  - Szybkie funkcje do bezpoœredniego dostępu do pamieci wideo (CGFX)
  - Asynchroniczny dostep do dysku.
  - Moùliwoœd skalowania obrazu zarówno na CGFX'ie jak i ADZE.
  - Moùliwoœd 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, myślenie że wartość w granicach 100kb powinna być wystarczająca. Wersja PPC wymaga nie wymaga tak dużego stosu, ale radzę jednak powiększyć te 100kb - licho nie opłaca.

Sugeruję także używanie programu `setmemmode`, i ustawienie szybkości pamięci na 60ns (`setmemmode 60ns`). Można również próbować używać opcji `(CYBER | BLIZZ)68KNOPRECHARGE` oraz `(CYBER | BLIZZ)PPCNOPRECHARGE`, ale te opcje mogą powodować kłopoty z niektórymi kośćcami pamięci. Ustawienie pamięci na 60ns znacznie zwiększa wydajność PPC, a co za tym idzie Frogger będzie działał szybciej.

Pamięć można również przestawić na 60ns w PPC Boot Menu.

**!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 ładuje bibliotekę `ppc.library`, i nie pozwoli usunąć jej z pamięci.

Opcje:

-----

Wzorzec argumentów:

```
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:

Plik do odtworzenia. Jeœli nie podano tego argumentu pokaœe siê requester asl i bédziesz mógi wybraê plik. Jeœli zamiast nazwy pliku wpiszesz VIDEOCD, Frogger bédzie staraï siê odczytaê dane do wyôwietlania z płyty VideoCD. Wiêcej o VideoCD moœna znaleûê

tutaj

.

WINDOW:

Odtwarza animacjê w okienku na WB. Tryb domyœlny.

SCREEN:

Film bédzie odtwarzany w okienku, ale zostanie otworzony nowy ekran publiczny. Domyœlnie okienko jest otwierane na WorkBenchu.

MODEID:

Ten parametr przyjmuje wartoœê numerycznâ okreœlajacâ modeid otwieranego ekranu (dziaïa z opcjami SCREEN i FULLSCREEN). Wartoœê moœe zostaê przekazana jako dziesiêtna (123456) szesnastkowa (0x123456 lub \$123456).

NOAUDIO:

Wyïacza audio. Domyœlnie Frogger bédzie siê staraï odtworzyê dźwięk, jeœli takowy znajduje siê w ogládanym filmie.

NOVIDEO:

Wyïacza wyôwietlanie zdekodowanych klatek wideo. Oznacza to, œe klatki sã dekompresowane, ale nie sã pokazywane. Tej opcji moœna uœyê do sprawdzenia ile zajmuje konwersja z YUV na RGB, oraz transfer danych do pamieci wideo (ewentualnie C2P).

DISPLAY:

Okreœlenie sposobu w jaki bédzie wyôwietlany obraz. Domyœlnie w kolorze, gïêbokoœê zalezy od gïêbokoœci ekranu na jakim jest wyôwietlany obraz.

Dostêpne metody wyôwietlania:

VLAYER - Uœyta bédzie biblioteka cgxvideo.library do wyôwietlania w trybie OVERLAY.

VLAYERGREY - Uœyta bédzie biblioteka cgxvideo.library do wyôwietlania w trybie OVERLAY, tyle œe w odcieniach szaroœci.

VLAYER moœe zostaê uœyty tylko w przypadku posiadania karty graficznej wspomagajacej sprzêtowâ konwersjê z YUV do RGB. cgxvideo.library zostaïa stworzona na potrzeby kart CV3D, ale ðziaïa takœe na kartach BVisionPPC/CVisionPPC. Proszê o przeczytanie sekcji Overlay aby dowiedzieê siê wiecej na ten temat.

Opcje VLAYER i VLAYERGREY mogã zostaê uœyte razem z opcjâ ð 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.

VLAYERPM2 - Nowa, szybsza metoda - działa tylko na kartach BVisionPPC/ CVisionPPC.

Czasami się zawiesza, więc uważaj.

VLAYERPM2GREY

- To samo co VLAYERPM2, tyle że w odcieniach szarości.

P96

- korzystanie z funkcji PIP, którą oferuje system Picasso96.

Działa tak jak VLAYER, 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 pojawi się requester asl, w którym należy podać katalog i nazwę pod jaką zostaną zapisane klatki animacji. Informacje o aktualnie dekodowanej klatce zostaną wyświetlone w małym okienku.

Nazwy plików w których zapisywane są klatki animacji mają następującą postać:

<basename>.xxxxxx, gdzie basename to nazwa, którą zaznaczysz w asl, a x jest numerem ramki (w 6 cyfrowym formacie, np 000001, 000002 itp).

PPM

- Działa tak samo jak DISPLAY FILE, ale zamiast w formacie IFF, klatki są zapisywane w formacie PPM.

?

- Pokaż informacje o dostępnych trybach wyświetlania.

ADECODER:

Służy do wyboru dekodera audio, który zostanie użyty. Dostępne dekodery:

SW - (domyślny) Dekoder programowy. Będzie to wewnętrzny z Froggera (PPC będzie mpeg.lib (68k)

DELFINA - Użyty zostanie delfmpeg.device. Dekoder sprzętowy.

MELODY - Użyty zostanie melodympeg.device. Dekoder sprzętowy.

? - Pokaż informacje o dostępnych dekodernach.

AOUTPUT:

Służy do wyboru trybu audio. Dostępne tryby:

AIFF - Dźwięk zapisywany do pliku w formacie AIFF. Wymaga sndfile. library.

AHI - (domyślny) Dźwięk odtwarzany przez ahi.device.

ADEV - Dźwięk odtwarzany przez audio.device. Obecnie niedziałający.

? - Pokaż informacje o dostępnych trybach audio.

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 sã wszystkie formaty pixela dostêpne w bibliotece cybergraphx.lib

FULLSCREEN mo¿e zostaê u¿yty razem z opcjã VLAYER, je¿li karta graficzna posiada sprzêtowã konwersjê z YUV na RGB.

**LOOP:**

Zapêtla animacjê.

**FPS:**

Okreœla limit FPS. Domyœlnie prêdkoœê wyœwietlania okreœlona jest przez animacjê. np. FPS 10, spowoduje wyœwietlenie animacji z prêdkoœciã 10 klatek na sekundê.

**VERBOSE:**

Podaje informacje o dekodowanym filmie, prêdkoœê z jakã zostaã odtworzony, iloœê przeskoczonych klatek, itp. Domyœlnie wyiãczone.

**NOSKIP:**

Domyœlnie Frogger bêdzie siê staraã przeskakiwaê klatki (je¿li znajdzie taka potrzeba) aby utrzymaê prêdkoœê zapisanã w strumieniu danych. Opcja NOSKIP spowoduje wyœwietlenie wszystkich klatek. U¿yteczne do np. sprawdzania prêdkoœci. NOSKIP wyiãcza 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 dokãdnie taka sama jak wyœwietlana np w requesterach asl (mo¿na sobie sprawdzê nazwy u¿ywajãc programu sys:prefs/ ← screenmode)

**AHIUNIT:**

Okreœla unit AHi który bêdzie u¿ytu do odtwarzania dŹwiêku.  
Domyœlnie 0. Mo¿na podaê numery 0 1 2 lub 3.

**VCDDEVICE:**

Okreœlenie device'ai, który bêdzie u¿yty do odczytu danych z pi¿yt VideoCD.  
Domyœlnie atapi.device.

**VCDUNIT:**

Okreœla unit, na którym podãczony jest napêd cd. Domyœlnie 1.

**OVERSCAN:**

Dziaãa tylko na koœciach AGA. Je¿li zostanie podany ten parametr, Frogger otworzy ekran z overscanem w przypadku gdy rozmiary filmu sã wiêksze ni¿ rozmiary domyœlne ekranu. Domyœlnie obraz zostanie przeskalowany do rozmiarów ekranu, z opcjã OVERSCAN ekran bêdzie miaã takie same rozmiary jak film. Ekran powinien daê siê skrolowaê przy u¿yciu myszki.

**SCALE:**

Ustawia skalowanie wyœwietlanej animacji (w %). Jak na razie dziaãa tylko je¿li animacja wyœwietlana jest w okienku. U¿ycie tej opcji sprawi, ze zignorowane bêdã opcje SIZEX and SIZEY.

**SIZEX:**

Ustala szerokoœê wyswietlanej animacji (animacja zostanie przeskalowana) Dziaãa tylko gdy animacja wyœwietlana jest w okienku. Domyœlnie szerokoœê

pobierana jest ze strumienia.

**SIZEY:**

Ustala wysokość wyświetlanej animacji (animacja zostanie przeskalowana)  
Działają tylko gdy animacja wyświetlana jest w okienku. Domyślnie wysokość pobierana jest ze strumienia.

**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 ']'.  
;

**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 działa tak jak powinno.

**STARTFROM:**

Pozwala na podanie bajtu, od którego Frogger ma rozpocząć odtwarzanie filmu. Na pewno działa z filmami w formacie mpeg-2, i niektórymi w formacie mpeg-1.  
Przykład: STARTFROM 500000 spowoduje że Frogger przeskoczy pierwsze 500000 bajtów.

**STOPAT:**

Pozwala na podanie bajtu, na którym Frogger ma zakończyć odtwarzanie. Działają ze wszystkimi filmami w formacie mpeg.

**SMREQ:**

Ponieważ Frogger używa w tej chwili funkcji BestModeID do znalezienia modeid ekranu na którym będzie odtwarzany film, dodana została ta opcja. Jeśli zostanie użyta, Frogger otworzy requester ASL, i pozwoli na wybranie dowolnego trybu.  
Domyślnie Frogger używa bestmodeid(), poszukując ekranu o głębokości 8bpp na adze i 16 na cgfxie. Głębokość może zostać zmieniona przy pomocy parametru DEPTH (ale tylko na cgfxie ma się rozumieć).

**COLORKEY:**

Uaktywnia kolorkeying, który pozwala na przesłanianie okien które używają trybu Overlay przez inne okna. działają tylko na CV3D i kartach VooDoo.

**DEPTH:**

Pozwala na zmianę głębokości ekranu jaki Frogger otworzy. Domyślnie 16. Możliwe wartości: 8 15 16 24 32. NIE UŻYWAĆ NA ADZE!

**FREQDIV:**

Pozwala na podzielenie częstotliwości dekodowanego strumienia audio. Działają tylko w wersji 68k, gdy używana jest mpega.lib  
Możliwe wartości: 1 2 or 4.

## AUDIOQUALITY:

Pozwala na zmianę jakości z jaką dekodowany jest strumień audio.  
Działa tylko w wersji 68k, gdy używana jest mpega.lib  
Możliwe wartości LOW MEDIUM or HIGH (np. AUDIOQUALITY=LOW).

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'ow.  
W dostępnych ikonkach powinny być one wpisane, wystarczy wybrać te  
które odpowiadają wybranym przez siebie 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.  
W przypadku odtwarzania audio w formacie XA, dostępne jest dodatkowe menu  
pozwalające na wybór ścieżki której chcielibyśmy posłuchać.

## Klawiatura:

-----

ESC - Koniec.  
Q - Koniec.  
+ - Powiększenie obrazu.  
- - Pomniejszenie obrazu.  
O - Otworzenie nowego filmu.  
SPACE - Pausa/Wznowienie odtwarzania.  
ENTER - Wybór nowego filmu.  
[ - ciszej  
] - głośniej  
Strzałka w lewo - Poprzedni film (jeżeli wybrano kilka).  
Strzałka w prawo - Następny film (jeżeli wybrano kilka).

Tylko w przypadku wyświetlania w okienku:

RAMiga + Q - Wyjście.  
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 filmów w okienku.  
- Slajder służy do przewijania filmu. Działa także z włączonym dźwiękiem  
- Gadżet ^ służy do wyboru nowego filmu.  
- Gadżet > służy 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 wybraê dowolny ekran. Jeêli jest on mniejszy niû rozmiary filmu, obraz zostanie przeskalowany (aspekt zostanie zachowany). Jeêli jest on wiêkszy niû rozmiary filmu, obraz nie bédzie skalowany. W obu przypadkach moûna rêcznie zmieniaê rozmiar wyôwietlanego filmu uýwajâê klawiszy '+' i '-'.

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

## 1.7 Bïëdy

- AppWindow moûe dziañaê lub nie. Jakaô magia.
- GUI w trybie fullscreen nie dziaña na Adze.
- W wersji WOS filmy VideoCD pokazujâ róune dziwne rzeczy.
- Wersja PowerUP uruchomiona pod WOS+emulacja ppc.lib zawiesza siê na koniec. To siê tylko zdarza, gdy uýwasz WOS >=5.0. uýyj v4.0 i wszystko bédzie dziañaê.

Informacje o bïëdach powinny byê nadsyñane na adres:

Sebastian Jedruszkiewicz  
elf@frogger.rules.pl

## 1.8 Autorzy

Frogger zostañ stworzony przez Miñosiawa Smyka

W tej chwili jest rozwijany przez:

Sebastiana Jêdruszkiewiczza  
(elf@frogger.rules.pl)  
(główny programista ;)

oraz

Przemysława Gruchañê  
(Dodatkowe programowanie, optymalizacja wersji 68k)  
(sensei@box43.gnet.pl)

oraz

Rafañ Saïdê  
Nowe Funkcje do VideoCD (SCSI)

---

(rafal@lodz.pdi.net)

Proszę o zapoznanie się z naszym nowym serwisem:  
Lista Dyskusyjna

.

## 1.9 Przyszłość

- GUI (częściowo zrobione)
- 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.
- Wszystko co zechcesz. Wystarczy, że zapytasz.

## 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 prędkości powiększyć okno tak by zajęło cały 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

- zresetowaé komputer.

## 1.12 Podziękowania

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

- Jackowi Cybularczykowi, 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)
- Miroslaw Bagrowski, za CD z Armageddonem.
- Rafal Sanda za support dla napędów SCSI (VideoCD).
- Dariusz Gawerski, za CD z filmikami w MPEG-2
- Thiilot Lionel, za francuskie tłumaczenie dokumentacji.
- Frank Mariak, za informacje o nowym trybie overlay.
- Virginio Savani za kolejną ikonkę.
- Sigbjørn Skjæret za najnowszą sndfile.library i dokumentację do niej,
- Tomasz Siewiera płyty z mpeg, płyty od PSX i pomysły na odtwarzanie filmów z PSX.
- Rafał Grembowski za optymalizacje IDCT, i za jego nieustające próby pokonania gcc pod względem jakości generowanego kodu ;)
- Łukaszowi Samorajowi za uaktualnienie polskiej wersji dokumentacji.
- 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 Aa400 + 128Mb + 604/200 + 060/50 + CVisionPPC.

---

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).

StainXFull.mpg, rozdzielczość 320x240, 798 klatek, 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, rozdzielczość 160x120, 450 klatek, 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

Użyte opcje::

Frogger: FS NOSKIP VERBOSE (+DISPLAY GREY w teście w odcieniach szarości i DISPLAY VPLAYER w teście w overlayu).

Użyta była wersja 1.64

AMP: VERBOSE DEBUG NOAUDIO SPEEDTEST=DISP REQUESTER (+GRAY w teście w odcieniach szarości, i OVERLAY + WINDOW w teście w overlayu).

Użyta była wersja 2.02

Isis: SKIP ustawiony na 0, AUDIO na mute, FRAMERATE na maximum. FAST ustawione na ON..

Użyta była 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 użaden 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 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 stalo jak byk, że na amidze 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 siê zapisaê wystarczy wysiaê pusty list na adres:

tvision-subscribe@egroups.com

(bez tematu, list powinien byê pusty)

A nastêpnie postêpowaê wedlug instrukcji nadesianych przez serwer.

Moûesz teû odwiedziê egroups.com, aby przeczytaê starsze wiadomoœci.

<http://www.egroups.com/lists/tvision>

## 1.16 Rejestracja

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

- a) Jeœli film jest naprawdê dluogi, moûna obejrzeê jedynie 6 pierwszych minut.
- b) Jeœli wielkoœê filmu nie przekracza 20Mb, moûna obejrzeê jedynie 30% caïoœci.
- c) Jeœli film jest mniejszy niz 756 kb, moûna obejrzeê go w caïoœci.

Tak jak obiecywaliœmy, opïata w wysokoœci 30pln dla osôb z Polski jest waûna do momentu znalezienia na polskim serwerze cracka. Poniewaû takowy siê pojawiï, cena jest teraz taka sama dla wszystkich, czyli 30DM (60pln)

Postanowiliœmy zastosowaê pewne preferencje przy rejestrowaniu zarówno Froggera jak i SoftCinemy w tym samym czasie, oraz dla uûytkowników którzy juû zarejestrowali SoftCineme lub VisionFX:

- 1) Jeœli ktoœ chce zarejestrowac SoftCineme i Froggera za jednym zamachem pïaci tylko 80pln. (normalnie bylo by to 120)
- 2) Jeœli ktoœ ma juû zarejestrowana SC, moûe mieê Froggera za 40pln (normalnie 60)
- 3) Jeœli ktoœ ma juû VisionFX, Frogger kosztuje 40pln.

Pieniãdze moûna wpïaciê 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 Jêdruskiewicz

Mój adres:

Sebastian Jêdruskiewicz  
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 VIDEOCD, więc nie jest możliwe skopiowanie ich na HD przy użyciu dostępnych na Amigę 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. Podczas kopiowania wyświetlany będzie postęp w kopiowaniu pokazany w małym okienku, operacje można w każdej chwili przerwać naciskając gadget "Abort".

Frogger potrafi teraz sam pobrać informacje o device 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 proszę mi wierzyć, 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. Wyboru ścieżki można dokonać ←  
używając

rozwijanego menu.  
Przewijanie oczywiście działa.

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