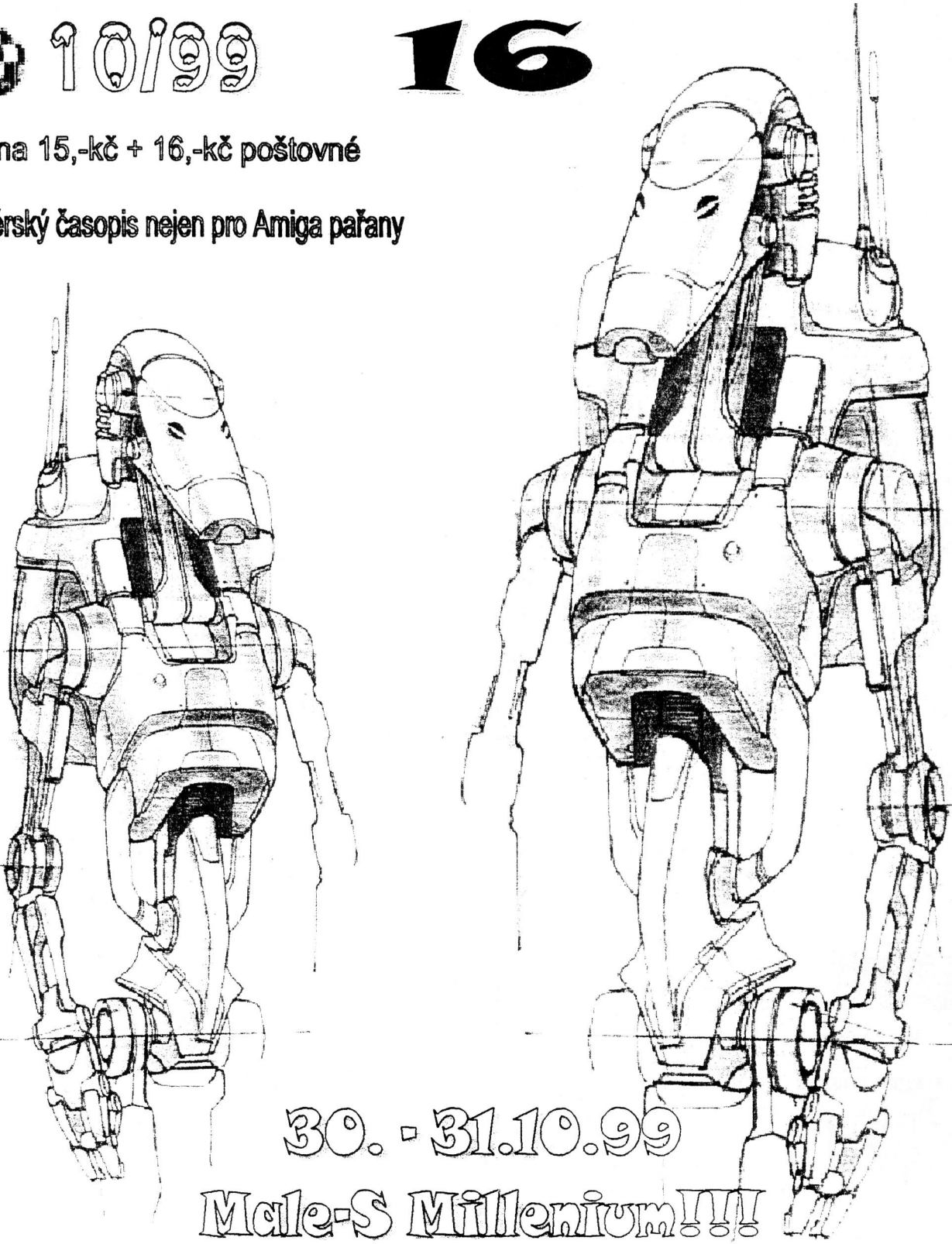
AMIGA FÉNIX

10/99 **16**

Cena 15,-kč + 16,-kč poštovné

Amatérský časopis nejen pro Amiga pařany



30. - 31.10.99

Male-S Millenium!!!

Předplatné

Cena jednoho výtisku je **15**,-Kč + **16**,- kč poštovné pokud se rozhodnete stát se předplatitelem máte výhody následujících slev:

3 čísla 81,- 6 čísel 162,- 12 čísel 324

Peníze nám zasílejte na jednu z uvedených adres a prosíme složenkou typu C. Chceme tak předcházet různým ztrátám na poště,protože v dopise se ani peníze zasílat nesmí. Pokud jste z Brna a okolí můžete mít FÉNIX za **15**,-Kč což jsou náklady na kopírování...

Po telefonické domluvě vám ho rádi předáme.

BRAUN	**JKMS**	**KAF**
Karel LENC	Jirka MISSBACH	Karel FALTIN
Slunečná 4	Štouračova 19	Výšina 5
BRNO 634 00	BRNO 635 00	BRNO 637 00
05/47215299	**05/46211807**	**05/43236568**
lenck@iol.cz	**jkms@post.cz**	**kaf.@post.cz**

Uvítáme když si necháte poslat několik čísel na jednu adresu a pak to ostatním v okolí rozdáte, protože poštovné nám stouplo tudíž i náklady stoupají a i vy ušetříte za poštovné.

TOP twenty

NAPALM	213
SLAMTILT	114
MAX RALLY	69
DUNE II	67
WOLFENSTEIN	66
FLASHBACK	65
UFO	54
GENETIC SPECIES	50
THE SETTLERS	46
FORMULE ONE GRAND PRIX	44
GLOOM IV ZOMBIE MASSACRE	44
FOUNDATION	33
CANNON FODDER	33
WORMS	26
AMIGA DOOM	25
WAYNE GRETZKY HOCKEY II	22
TESTAMENT II	22
GLOOM III	18
CANNON FODDER II	16
TESTAMENT	15

OBSAH 16

3
Slovo úvodem
4
Listárna
5 - 7
Co se děje kolem nás
RECENZE
8
KID CHAOS
9
GOLDEN AXE
10
THE CLUE!
11
PROJECT - X
12
BREED96 + KINGS BOUNTY
13
Velká cena Španělska
14+15
Zaměřeno na PPC
16+17
KYOCERA FS-800
18
Duhové víření
19 - 21
Apocalypse 99 + Interface party 99
22 - 24
Povídka Na lyžáku
+
OBSAH FÉNIXu 0 - 15
+
Ceník SYSTÉM X

A-MIGA-A

E-mail - redakce lenck@iol.cz

AMIGA

powered by AMIGA

FÉNIX [16] - REDAKCE

KAREL FALTIN - (KAF) e-mail : kaf.@post.cz recenze, návody, povídky, mluvčí
KAREL LENC – (BRAUN) e-mail : braun@iol.cz dtp, gfx, news,
JIRKA MISSBACH – (JKMS) e-mail : jkms@post.cz recenze, web, news
TOM PRZYBYLA (RED ROSE) e-mail : redrose@post.cz recenze
ALEŠ JANEČEK – (MUF) recenze
JAROSLAV ČERVINKA (YETTI) recenze
MAREK PATÁK (MARIEN) hardware
RADEK HRDLIČKA (LAHVE) lahve@brandysnlab.cz recenze
MILAN KUBA - hardware

Akce pohlednice - do redakce přišlo pouze 6 pohlednic a tudíž i hitparád. Myslel jsem si, že když dostanete zdarma podložku pod myš budete už ochotni zaslat i hitparádu a třeba i nějakou kritiku☺. Akce potrvá do konce roku. Každý kdo nám zašle pohlednici svého města a připíše svůj TOP TEN her dostane zdarma podložku pod myš. Pište na Braunovu adresu☺

Ke dni 30.10.99 vstoupilo na náš WEB 808 Amigistů.

Fénix On-line : WWW.MUJWEB.CZ/WWW/CASOPIS_FENIX E-mail redakce : lenck@iol.cz

Vychází 30.10.1999 v nákladu 70ks - FÉNIX (17) vyjde během měsíce listopadu ???

AMIGA CS · ADVISORY · SIN · DATA AMIGA CLUB D.A.C. · AMIGA FENIX · NAS · OLD GURU TEAM · javosoft · CZECH AMIGA NEWS · AMIGA REVIEW

Něco málo na úvod

Teda musím říct, že v průběhu tohoto měsíce občas nastaly situace, jež už už zaváněly tím, že tenhle úvod už vůbec psát nebudu, nebo spíš že bude začínat slovy - milí amigisté, amigistky, amigistčata, je nám líto, ale... .Opět se toho totiž stačilo poměrně dost udát a nutno říci, že to nebyly žádné příjemné věci. Tak především nás zčistajasna opustil náš do té doby nejpilnější a nejvěrnější dopisovatel RED ROSE. Vydal k tomu dokonce prohlášení, jež si můžete přečíst v listárně, takže ho tu nebudu nijak podrobněji rozebírat., či komentovat. Nutno říci, že nás to dost zaskočilo, protože pokud si otevřete posledních pár čísel FéENIXu, zjistíte, že se na jejich obsahu dotyčný podílel celkem významně a z toho důvodu je pro nás jeho odchod opravdoou ztrátou. Staví nás to totiž před problém jak zaplnit na příště stránky FÉNIXu. Já už totž pomalu nemám o čem psát a JKMS jakbysmet. Někteří naši další přispivatelé sice občas něco napíšou, ale celkově to vypadá tak, že budeme mít nejspíš do budoucna problémy s obsahem! K tomu se přidružuje další - staronový problém s financemi. Je konec října a FÉNIXácká kasa naprosto zeje prázdnotou. A to už bohužel několik měsíců! Důvod k tomu je celkem prostý. Nedávno jsme si to s BRAUNem propočítávali a nezbylo nám, než konstatovat, že výroba časopisu je pořád dražší a dražší. Opět nám zdražili toner do kopírky, papíry, obálky, poštovné, stejně jako toner do BRAUNovy tiskárny, atd. Navíc bylo třeba nechat kopírku prohlídnout technikem kvůli fotoválci a to schramstlo další tisícovku nad plán. No prostě veškeré předplatné od všech už dávno zmizelo ve víru válečných událostí, takže už někdy kolem června jsme byli totálně na suchu. Nezbylo tedy, než FÉNIX dotovat z vlastních prostředků, což také činíme dodnes. Problém je ale v tom, že už to začíná být kapku neúnosné. Ono když vždycky na konci měsíce investjete nějakých pět set, či tisícovku do obálek známek, a já nevím čeho všeho ještě, po čase vás to tak nějak začne štvát, zvláště pak tehdy, když pomalu neušetříte ani kačku. No já teď třebas zrovna potřebuju novou myš a jenom doufám, že na ni někde naškudlím. Naštěstí se nám teď nedávno podařilo splašit oba tonery (do tiskárny i do kopírky) za poloviční ceny, což naše náklady poměrně významně snížilo. Dalším problémem, jež s sebou vydávání FÉNIXu pravidelně přináší je poměrně velká spotřeba volného času. O tom by vám mohl nejlépe povykládat BRAUN, jenž je v podstatě duší celého časopisu - tj. má na starosti vše od grafické úpravy, tisku, sešití dohromady, až po odnesení toho všeho na poštu. Sice jsme už mnohokrát konzultovali způsoby, jak bych mu mohl tuto jeho dřinu nějak usnadnit, ale k ničemu smysluplnému jsme zatím nedospěli. Problém je totiž v tom, že se BRAUN před nedávnem vrhl do podnikání, a tudíž má čím dál míň volného času, v němž se může FÉNIXu věnovat a také není zrovna jednoduché jej zastihnout jak doma na telefonu, tak i na mobilu.

A k tomu je zde ještě jeden - abych tak řekl psychický problém. Víte ono když jsme začínali, bylo to celý fajn. Měli jsme elán do práce, pár lidí nás četlo, chodily povzbuzující dopisy, dotazy, postřehy, atd. Jenomže pak to tak nějak vyšumělo a lidé se o nás v podstatě přestali zajímat, přestaly chodit hitparady a vůbec celá ta počáteční aktivita ustala. BRAUN se to sice snažil několikrát rozhýbat - třebas svojí akcí „podložka za pohlednici" , ale výsledek byl opravdu chudý. No prostě jsme se postupem času dostali do stejné situace, která před tím zapříčinila konec vydávání DACANova občastníku. Prostě nás ten nezájem okolí už začal pomalu ubíjet a stále častěji se nám drala na mysl otázka „ má to, co děláme, vůbec smysl???" Potom se objevil onen již známý problém s NAPALMem a rázem bylo všechno jinak. Začalo se o nás mluvit na netu a psát kde všude, ale to všechno ne proto, že tu jsme a že se snažíme něco dělát, ale pouze se omýlalo „ KAF spirátoval NAPALMovskej manuál, KAF je lamer, atd." A uznejte sami, koho by to nenaštvalo!

Všechny tyto výše zmíněné problémy nás tedy v době zhruba před čtrnácti dny donutily k vážnému zamyšlení nad budoucností FÉNIXu. Upřině řečeno jsme se už málem chystali napsat mail všem okolo Amigy se zdělením, že FÉNIX končí, ale nakonec se nám to tak nějak rozleželo v hlavě a navíc přišlo několik povzbuzujících mailů, takže jsme nakonec přijali rozhodnutí počkat do konce roku, aby se vidělo, jak to bujde i bez RED ROSEho, jak na tom budeme s financema, volným časem a vůbec tak nějak celkově. Doufejme že se to nějak vyvrbí...

REDAKCE

...ať vás provází síla...

LISTÁRNA

Tak Nazdárek Braune,

Dost mně mrzí to s tím Napalmem a taky musím napsat, že jsem strategie NIKDY nehrál, ale napalm mně dokonale dostal! A taky mi KAFův manuál dost pomohl a s AGAsem jsem zpočátku nesouhlasil, ale když jsem si přečetl zákon o autorských právech (moc dobrý čtení), tak jsem musel uznat, že k porušení skutečně došlo. No nic, stalo se a život jde dál. Soudit se s náma snad nikdo nebude a tak se na to časem zapomene.....

Víc mi vadí, že se teď Fénix zpozdil o měsíc a půl, což je nemilé a vypadalo to, jakoby jste se po Napalmu rozhodli to zabalit. To by se mi vůbec nelíbilo. Chyby děláme všichni a je důležité je se z nich poučit a neopakovat je. Dost o Napalmu a s tím spojennými problémy. Napalm jsem dohrál za lidi do konce, ale s CHEATem a teď se pokouším hrát bez CHEATu.

Taky se zamyslete, jestli nějak nepozměníte název Fénixu, protože se na stáncích se objevil časopis „Fénix - ve velkém stylu". Přesto, že my byli první, oni zřejmě budou mít ten název registrovaný a to by taky nebylo moc dobré, kdyby se to profláklo, ale to nechám na vás.

To by teda bylo asi všechno a hoši vydržte.

S pozdravem RedRose

Tak kde začít - zaprvé jsem nechápal proč jsi vůbec tento dopis psal, když jsi už měl v plánu skončit s Fénixem, ale to hodíme za hlavu a budeme se soustředit na budoucí čísla Fénixu. Je pravda, že začal vycházet FÉNIX ve velkém stylu, ale nás to nějak neohrožuje, protože my se jmenujeme AMIGA FÉNIX, ale pro zkrácení názvu jen Fénix.

Ano Fénix se zpozdil o jeden a půl měsíce, ale snad pochopíš, že máme nárok na dovolenou.

A teď něco z mé strany k aféře Napalm (braun). Samozřejmě, došlo k porušení autorských práv, ale nedošlo ke kopírování ORIGINÁLU návodu který je dodáván s originální hrou. Je pravda, že si někdo bude moci přečíst v češtině jak co funguje, ale v originálu je vše anglicky, takže si opravdu myslíš, že každý Amigista umí anglicky? Bohužel se stalo a na tom nic nezměníme, ale co vím na 100% že KAF tím to návodem nechtěl ublížit samotné hře, protože jak je mi známo tu to hru dohrál snad jeden z prvních u nás bez cheatu. Proto když někdo napíše, že je lamer a pirát tak by se měl nad sebou opravdu zamyslet. Protože můj názor je ten pokud hru dohraji mám právo napsat na ní návod, a že jsme udělali chybu v tom, že jsme okopírovali a otiskli obrázky, které bychom stejně mohli vygrabovat z hry to už je teď vedlejší.

KAF byl hodně zdrcen a myslím, že by spíše zasluhoval odměnu než pomluvy a další hnusnosti. A co chci ještě zdůraznit a v AR článku to chybělo, že KAF vlastní ORIGINÁLKu NAPALMu a ne, že pirát dělá návod pro piráty!!!!!!!!!! To mě doslova dožralo, když jsem toto přečetl v AR. No nic to bude asi k této cause z mé strany vše.

Jen bych opravdu prosil RED ROSE, proč končíš na vždy vždyť jsi mohl třeba napsat jednou za čas nějaký článeček.

Ještě chci zdůraznit, že RED ROSE mi poslal dokonce pohledy dva za což ti také moc děkuji.

Braun

Prohlášení - RedRose^HARVESTER

Když mi před rokem a něco, přišlo nulté číslo Fénixu, tak jsem byl velmi nadšen tím, že můžu někde začít a taky tak nějak pomoct zkomírající Amiga komunitě u nás.

Ovšem Rok je dlouhá doba a za tu dobu se stalo dost věcí, které výrazně ovlivnily mou účast v této komunitě. Jednou z hlavních změn bylo seznámení s AGASlayerem a posléze i vstoupení do jím založené skupiny HARVESTER.

Okolnosti tomu asi chtěly, ale v posledních třech až čtyřech měsících se stal AGASlayer terčem celé „české scény" a potažmo i jeho-naše skupina. Všechno začalo Napalmem a potom se to už sypalo. Tady musím pozvednout, že AGAs vše myslel dobře a nemněl v úmyslu někoho poškodit, ale upozornit na chyby a to se vše obrátilo proti nám. AGAs je mým skutečným přítelem a z 95% s ním ve všem souhlasím a kromně několika dalších z naší skupiny, vlastně nemám kam bych se vydal, abych se nějakým způsobem uplatnil. Aby se všechno dalo do pořádku, svezl jsem se s AGAsem a abychom zabránili dalším útokům „českých scenérských střelců", rozhodli jsme se pro dobro a zachování HARVESTERu pro následující: AGASlayer už definitivně zkončil s TopSecretem a já, abych zamezil střetům mezi mnou a AGAsem, končím s Fénixem a účast na tvorbě článků pro AmigaReview, potažmo i AmigaMAX ještě zvažujeme. O dalších aktivitách HARVESTERu, rozhodne až další interní párty (InterfaceParty II). Jedno je ovšem jisté už teď. Já i AGAs začneme dopisovat externě do nově oživeného diskmagu „EXIT". Jinak se zřejmě soustředíme na silnou Polskou scénu, ale to bych už moc předbíhal. Loučím se tímto s dopisováním do Fénixu, kde jsem začal a BRAUNovi, KAFovi a JKMS vděčím, za to že částečně přispěli tomu, aby moje jméno vešlo na veřejnost nás Amigistů a doufám, že mé články nebudete moc postrádat.

Red Rose

Co se děje kolem nás

AMIGA REVIEW 48 a 49

Tento krát vyšli už dvě čísla AR a Fénix zatím jen jeden, což je smutné, ale reálné. Obsah obou čísel je našlapaný informacemi. Obsah AR 48 - Jak to vypadalo na Apocalypse 99 v Brandýse nad Labem, Causa Napalm od Boleslava Kristena, který spor s námi zveřejnil pod cizími jmény, Iwin - reinkernace Commodore?, World of Amiga 99, Amiga OS 3,5, PC mouse Adapter, Image FX 4,0, Linux PPC 99, recenze na novou gamesu od click boomu - T - ZERO. Obsah AR 49 je také zajímavý, hlavně zde najdete návod na WASTED DREAMS. S číslem 49 vyšlo již v pořadí páté ARCD na kterém se nachází opravdu spousta věcí okolo domácí scény. Však neváhejte a kupte se jej.

PC GAMER 1

Tak tento nový časopis o hrách pro PC dokonce něco málo píše i o naší Amize. Team 17 tvoří PHOENIX pro PC a článek AMIGA NA ROZCESTÍ. Už se o Amigu začínají zajímat.

EXCALIBUR 73

Také píši o nové Amize a dodávají, že v dalších číslech budou nadále o Amize psát. Což vypadá dobře a až bude nová Amiga budou i lepší hry.

GAMES STAR 11/99

Zde se píše o Teamu 17, znovu oživí Aliena Breeda a to v 3D s názvem ALIEN BREED CONFLICT, ale samozřejmě, že na PC, ale kdo ví třeba bude i na novou Amigu-

Amiga Inc. a mediální aktivity

Od dob, kdy Commodore zkrachoval, se mnozí snažili vrátit jménu Amiga původní lesk. Bohužel ani Escomu a Viscorpu se to nepodařilo. Přesto jsme od těchto firem mohli slyšet mnoho optimistických prohlášení o světlých zítřcích. Nikdy však nedošlo k jejich naplnění. Dnes je Amiga v rukách velké americké společnosti Gateway. Po počátečních rozpacích, tajnostech a personálních výměnách se přebudovaná Amiga Inc. začala plně věnovat své práci. Velkou měrou tomu napomohl nástup Jima Collase na post ředitele Amiga Inc.

Předchozí vlastníci Amigy zcela ignorovali potřeby komunity a její touhu po informacích. Jejich občasná nevýrazná prohlášení jsou dnes nahrazena měsíčními zprávami komunitě od Jima Collase. Přístup k uživatelům se změnil. Jedním z důkazů je obnovení vývoje OS 3.5 pro dožití řady Amiga Classic. Dále presentace Amiga Inc. na WOA v Londýně a spolupráce s firmami jako Sun a Corel. Je znát, že v dnešní Amiga Inc. se opravdu pracuje. O výsledcích této práce se budeme moci přesvědčit již na konci tohoto roku - (Amiga NG).

Velmi diskutovanou otázkou v případě Amigy NG je volba Linuxu jako kernelu budoucího OS. Linux momentálně prožívá velký rozmach jako alternativa k Windows. Objevily se negativní reakce na volbu Linuxu. Na hlavu Jima Collase se sneslo mnoho kritiky. Osobně si myslím, že nebyla oprávněná. Pro volbu Linuxu hovoří jeho rozšířenost (velikost uživatelské základny), množství aplikací a stabilita. Mimo jiné, volba QNX jako jádra OS byla učiněna před Collasovým nástupem do funkce. Jim Collas a jeho inženýři jistě velmi dobře rozpoznali vlnu zájmu, které se Linux těší. Nová Amiga bude mít skvělou příležitost se na této vlně svézt. Jistě v tom hraje roli i Gateway, která chce mít svého koně v následujícím souboji Linuxu vs Windoze.

Aktivity Gateway a Amiga Inc. neušly pozornosti mnoha magazínů. Vlna mediálního zájmu je jasným důkazem solidní práce Amiga Inc., Nejen odborné kruhy vedou novou Amigu v patrnosti, ale i společensky orientované magazíny jako např. Forbes nebo ekonomický WallStreet Journal a mnohé další. Zmíněný magazín Forbes se ve své tištěné podobě orientuje na čtenáře z vyšší společnosti. To samo o sobě cosi signalizuje. Nejzajímavější příspěvek o Amize se objevil ve WallStreet Journalu. Materiály v ostatních magazínech se v základních bodech téměř shodují.

Většina autorů však není zcela seznámena se situací kolem Amigy Classic. Pojmy jako scena, loajalita uživatelů, historie platformy, apod jsou zmiňovány jen vzácně. Proto jsou také na mnoha místech aktivity Amiga Inc. přičítány mateřské společnosti Gateway. Dále mnozí autoři nemají jasno ve volbě procesoru AmigyNG. Proto se vedle TRANSMETA objevují i jména jako MIPS od SGI, G4 od Motoroly, apod. Zde je několik překladů z médií, která uveřejnila zprávy o nové Amize >

NEWSBYTE NEWS

Newsbyte News - „Gateway prozradí detailnější plány s Amiga platformou nejpozději příští měsíc (září??). V technology briefu uveřejněném na Webu ohlásila společnost popis dvou Amiga produktů, které jsou vyvíjeny :

AMIGA Operating Environment (OE) - sloužící pro základní přenosné aplikace jako přístup a služby Internetu (tablety).

AMIGA Multimedia Convergence Computer (MCC) - hardwarová a softwarová platforma, která umožňuje přístup do Internetu, podporuje digitální video, 3D grafiku a domácí síťové standardy.

„Amiga MCC je zamýšlena pro multimediálních aplikace, 3D hry, digitální video a jako základ budoucí domácí počítačové zábavy. digitální". Gateway plánuje Amigu NG běžící na LINUXovém operačním systému ... http://www.newsbytes.com .

YAHOO! News

Yahoo! News - „Naše strategie je závislá na dobré multimediální podpoře a výkonech", což lidé od Amigy očekávají.

Linux today - ohlášení spolupráce Amigy a Corelu :

„Jsme velmi vzrušeni naší spoluprací se společností Corel a zvláště pak řadou jejich produktů", řekl Jim Collas. Ujišťuje me se, že naši zákazníci,

kteří si koupí nové Amiga systémy, budou mít aplikace nejvyšší kvality, jako např. linuxový WordPerfect Office.

Zákaznící Corelu udělali přes milion downloadů WordPerfectu 8 pro Linux od jeho uvedení na WEB v prosinci 98. „Očekávali jsme úspěch Linuxové verze", řekl president firmy Corel - Michael Cowpland, „ale milion downloadů je mimořádná věc. Nehovoří to jen pro kvalitu WordPerfectu, myslím, že to ukazuje i na vzrůstající popularitu Linuxu. Očekáváme velký úspěch s WordPerfect Office, který pro Linux vydáme počátkem roku.

Podrobnější informace o Linuxu a Amize NG se dovíte v prohlášení člena Amiga R&D teamu - Ricka LeFaivra (snad ho pro AR někdo přeloží).

THE WALLSTREET Journal - překlad ...

Před dvěma roky výrobce PC GATEWAY Inc. získal práva a patenty na kultovní produkt počítačového průmyslu, na osobní počítač Amiga. Amiga měla debut v roce 1985 a stále má své příznice, částečně i jako důsledek James Deanovské historie : rychlý vzestup a tragický pád.

Gateway zaplatila 13 milonů dolarů za 47 patentů Amigy, zahrnující zajímavé multimediální technologie. Původní plán výrobců ze San Diega zahrnoval použití patentů při jednání s ostaními výrobci PC. „Byla to bedna s pokladem" - řekl Joe Tore, bývalý inženýr Amiga Inc. Nyní se Gateway snaží vzkřísit Amigu a výrazně ji přiblížit vzoru příští epochy počítačů. Potichu zformovala a vybavila novým personálem Amiga Inc, aby dodatečně dala dohromady levná informační zařízení pro internet na základě Amiga technologie.

„Na obzoru je nová revoluce, která udělá z počítačů přirozenou součást každodenního života" řekl Jimm Collas, prezident společnosti Amiga a bývalý úředník Gateway. Řekl, že počítač bude souhrnem všeho, od digitálních hudebních přehrávačů a herních strojů až po bezdrátové tablety s připojením k Internetu. První produkty vyjdou na počátku příštího roku v cenách od 100 $ za herní konzole a do 1000$ za pracovní stanici ..

Gateway se chce postavit proti velkým společnostem jako Microsoft Corp, výrobcům spotřební elektroniky jako Sony nebo Philips. Proti společnostem, které vyvíjejí svá moderní informační zařízení. Jim Collas řekl, že Amiga bude prodávat licence svých projektů dalším výrobcům spotřební elektroniky. Avšak i pro společnost (Gateway) se ziskem 7,5 miliardy dolarů jsou rizika značná. „Začíná bitva silných mužů", řekl Sean Kaldor výzkumník International Data Corp.

Nakolik bude nová Amiga vycházet z minulosti není známo. Jim Collas najal návrháře z původní Amigy spolu se softwarovými specialisty od Sillicon Graphics Inc. a Apple computers. Amiga, říká Collas, bude fungovat nezávisle na svém předchůdci, a bude se svobodně rozhodovat.

Prvním produktem San Diegských oddělení bude nová Amiga, o které Jim Colas říká, že má zajistit návrat vývojářů zpět k platformě Amiga. Na příští týden plánuje společnost vydání nové verze operačního systému Amigy, který poskytne přístup do Internetu (patrně je myšlen AWEB, který bude součástí OS 3,5 - Scaterac -). Amiga nebude ničím, pokud nebude pružná. Poprvé se objevila před 14 lety jako odvážná alternativa k IBM PC a Apple Macintosh. Nadšenci pro grafiku a video se shromáždili kolem Amigy pro její schopnosti zacházet s videem a hudbou. Společnost Commodore LTD. prodala 5 milionů Amig než náhle zanikla. Dokonce dnes hollywoodští animátoři a filmoví tvůrci stále používají Amigy pro vytváření speciálních efektů.

Úpadek Amigy nastal, když Commodore vyhlásil v roce 1994 bankrot, a přestal vyrábět počítače. První pokus o vzkříšení Amigy nastal v roce 1995, když německý výrobce Escom AG získal patenty Commodore v aukci před fimou Dell Corp. Ale podobně jako Commodore, Escom vyhlásil bankrot o rok později a výroba se znovu zastavila. Příznivci Amigy se stali mrchožrouty, kteří pročesávali BBS při hledání software a doplňků z druhé ruky. Přesto, stále ještě existují desítky malých společností, živořících na Amiga trhu.

Jason Compton, který vlastní Amigu a provozoval Amiga Report stále věří, že nic nemůže překonat originál. „Nikdy jsem neviděl počítač, s kterým bych si více užil". Říká, že plány Gateway jsou o něco vyšší než znovuoživení jména Amigy. „Pokud mohu říci, není zde návaznost na originální technologii."

Jim Collas řekl, že nositelé takových obav nechápou duši Amigy. „Není to ani tak nová technologie, které je třeba pro inovativní rozvíjení stávajících technologií". „Právě tak, jako už před léty společnost IBM umožnila uživatelům pracovat s multimédii, dnes Amiga přinese informační epochu i běžnému člověku", říká.

Amiga Inc. se zatím drží svých plánů. Proto mám mnoho důvodů věřit, že Amiga NG se objeví před koncem roku. Jiná věc je, jakým způsobem bude pokračovat vývoj Amigy Classic po uvedení řady NG. Pokud přinese očekávaný úspěch je jasné, že PPC stroje patrně zajdou, případně budou dožívat jako vedlejší vývojová větev. Jejich životnost potom prodlouží jen Collasem přislíbená úprava AmigaSoft OE pro PPC Amigy s OS 3.5 nebo QNX a Phase 5.

Závěrem bych chtěl poděkovat kolegovi Amigovi^hLA za pomoc při překladání ...
Scaterac

EXECUTIVE UPDATE

Září 14, 1999

TO: THE AMIGA COMMUNITY

Děkuji za Vaše dopisy a připomínky k našim plánům s Amigou. V minulých týdnech jsme dostávali stovky, ne-li tisíce emailů a zpráv od loajalních Amigistů z celého světa. Mnoho z Vás vyjádřilo znepokojení nad budoucností Amigy. Toto znepokojení se zakládalo na nedávných zprávách v mediích a četných diskusních skupinách. Velmi na mě zapůsobil duch a zaujetí této velké komunity.

Skutečnost je taková ... vypůjčeno od Marka Twaina ... zprávy o smrti Amigy byly velmi přehnané. Chci poskytnout o něco více detailů o našich plánech s Amigou, jak o produktech tak o firmě. Chtěl bych objasnit všechny nejasnosti, které existují. Za prvé, doufám, že budete souhlasit, že Amiga nikdy nebyla o kompletu /BOX/. Nikdy nebyla ani o operačním systému. Jistě tyto věci byly částí toho, co dělalo originální Amigu skvělou, ale ve svém srdci o byla Amiga o „lepším způsobu".

Amiga předběhla dobu. Amiga slíbila, že změní svět. Postupovala proti konvenčnímu myšlení a byla lepší než cokoliv jiného. Ve skutečnosti můžeme uvažovat, že je stále lepší.

Myšlenky a duše originální Amigy stále žijí. Ale omezovat Amigu na jeden produkt (BOX), jeden OS, udržet Amigu by znamenalo bránit ji v dosažení plného potenciálu. Přemýšlejte o tom !!!!! Originální Amiga nikdy reálně nedosáhla plného potenciálu, navzdory svým technickým výhodám a jednoduchosti používání. Proč? Protože by se nikdy nestala všudypřítomnou. Ranná vize společnosti byla patrně příliš omezená pro obrovský potenciál, který Amiga nabízela.

Originální Amiga byla o multimediích, tak proč nemít Amigu bežící na každém typu zařízení, nad každým OS. To je krása Amigy, a zde je náše práce. Nacházíme se uprostřed revoluce, u něčeho co svět jestě neviděl, a Amiga neměla nikdy lepší šanci, aby mohla změnit svět a měla větší vliv. Omezovat Amigu na jeden product /BOX?/ a na jeden OS, v tomto bodu by bylo jako nabízet světu lepšího koně a kočár na úsvitu automobilového věku.

Amiga její revoluční duše si zaslouží něco víc. Amiga bude produkovat softwarové technologie, které umožní Internetové služby pro rozvíjející se kategorii produktů, které se obeně řadí k „Informačnim zařízením". Je to vzrušující mega-trend v průmyslu a my jsme nadšeni, že můžeme být v čele této nové vlny v pocitačové historii. Navíc jsme se rozhodli pracovat s obchodními partnery, kteří budou prosazovat naši softwarovou technologii na svých systémech, spíše než vstoupit do hardwarových obchodů přímo ...

Dlouhý život Amize, ale pokud si myslíte, že Amiga bude komplet

(box), že bude o jednom produktu, mylíte se. Amiga je o lepším

způsobu. V nadcházejících měsících a týdnech slibujeme pokračovat v našich plánech a děkujeme za další podporu. Společnou prací umožněme Amize revoluci v průmyslu a změnu světa.

Long live Amiga,

Thomas J. Schmidt - President & C.E.O.

(překlad Josef Brož)

17. Září 1999

Otevřený dopis Amiga komunitě ....

Na diskusních skupinách a v emailech se za posledních pár týdnů objevilo mnoho zmatků a frustrací. Omlouvám se, že jsme nebyli konkrétnější v komunikaci. Chci, aby záznamy byly řádné.

V první řadě - ohledně mých předcházejících zpráv - neustále na mě dělá dojem zaujeti a zodpovědnost komunity. Vytrvali jste i přes řady různých pozdvižení v minulých letech, i přes několik neúspěšných startů nových Amiga strojů. Zasloužíte si více. Přijímal jsem během minulých dvou týdnů mnoho a mnoho e-mailů, které vyjadřovali Vaše názory a frustrace. Dovolte mi, abych se pokusil shrnout vše, co jsem slyšel ...

Mnoho z Vás uznává, že se musíme zaměřit na software pro přicházejici generaci „Internetových zařízení „. Jsme nadšeni novým Amiga Operating Envirovment (dále Amiga OE), spoluprací s Linuxem (a ostatními operacními systémy, které podporují Javu) a ohromně vzrůstající křivkou Internetových zařízení, na kterých bude fungovat.

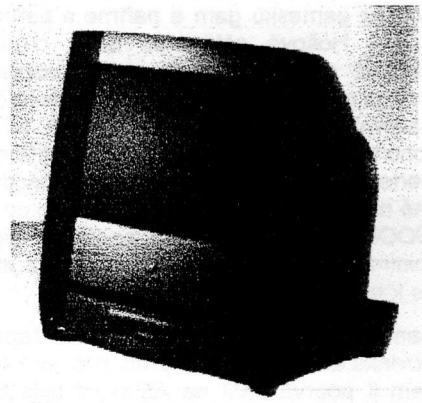
Vy jste nás v této snaze elegantně podporovali, za což děkuji. Jak jistě víte, v červnu jsme ohlásili vývoj „multimedia convergence computer" (dále MCC), který by sloužil jako nová generace desktop počítačů Amiga. Po změně ve vedení v Amiga Inc, jsme museli zrevidovat všechny naše výrobní plany. Upřímně, naše schopnost dodat MCC byla nerealistická. Navíc jsem rozhodl, že by bylo mnohem lepší spojit se s množstvím různých hardwarových výrobců, než s nimi soupeřit prostřednictvím našich vlastních produktů.

Z Vašeho pohledu je zde jeden velký problém. Zní to velkolepě, ale co tento nový směr udělá s originalní Amigou (Amiga Classic). Docela upřímně, nic. Uvědomujeme, ze toto neuspokojí požadavky komunity po nové generaci Amig ... Odpověd ? Zůstavám zainteresován v hledání partnerů, kteří se budou zajímat o vývoj nové generace počítačů Amiga a operačního systému. Pokračujeme v dalších diskusích společně s nově zformovaným „Phoenix Platform Consortium" a hovoříme se společnostmi zajímajícími se o dodání nové generace Amig.

Jsme otevřeni možnosti licencovat MMC produkt, jeho specifikace a design firmám, které jsou zainteresovány v dalším vývoji počítačů Amiga. Veříme, že to bude atraktivní obchodní příležitost pro mnohé firmy. Abych to shrnul - pokračujeme v soustřeďování našich prostředků při definování softwarových standardů pro přicházející generaci „internetových zařízení". Neplánujeme nabízet hardwarová zařízení, ale budeme pracovat s vyrobci hardware, kteří budou chtít licencovat naši technologii.

K nabídkám nových generací Amiga systémů, jsme připraveni začít jednat se společnostmi, které chtějí nabídnout takový produkt. Ty z Vás, kteří jsou nadšeni Amiga OE, běžícím na širokém druhu budoucích Internetových zařízeních, ty zveme ke sledování našeho postupu a aktivit během nadcházejících měsíců ..

Softwarový model Internetového zařízení, který dáváme dohromady otevře vzrušující novou eru softwarového vývoje. Myslíme si, že to bude velmi zajímavé pro inovativní myslitele, kteří byli přijati k Amize před rokem ...



Thomas J. Schmidt President and CEO Amiga, Inc.

Našli jsme na Internetu

Z Amigy zůstane opravdu jen jméno
Tomáš Holčík Počítače - 21. 9. 1999 0:00

Žádné počítače Amiga už zřejmě nikdy neuvidíme, z Amigy zůstane jen operační systém, který se bude licencovat. Thomas Schmidt, současný ředitel Amigy, ve svém prohlášení oznámil, že Amiga ustupuje od připravované výroby multimediálních počítačů a set-top boxů. Po dlouhém rozvažování, co bude se stále slušnou značkou Amiga dále v budoucnu, se nejprve objevila možnost multimediálních počítačů vybavených amigáckým operačním systémem. Ty měly být používány jako zařízení pro přístup k Internetu a informacím vůbec. Nyní Amiga obrátila opět svou strategii a místo toho, aby konkurovala jiným firmám se svými zařízeními, bude vyvíjet pouze operační systém, točící se okolo Linuxu a podpory Javy. Tento systém bude licencovat jiným výrobcům. Logo Amigy tak s největší pravděpodobností na krabičce počítače nenajdeme.

Živě komentuje: Komentáře k počítačům Amiga se točí hlavně kolem pohnutého osudu této značky, ta změnila řadu majitelů a vždy nějak zůstala existovat. Amiga ale už rozhodně není tím, co byla dříve. Zůstalo z ní pěkné jméno „přítelkyně", ale její podstata je nyní úplně odlišná. Nyní pohasly i poslední naděje, že by mohla být Amiga nadále značkou nějakých hardwarových zařízení. Amiga se změnila na softwarovou společnost vyvíjející proprietární operační systém. Doufá, že se sveze na přicházející vlně krabiček pro Internet. Nicméně i kdyby byla úspěšná, Amiga to prostě už nikdy nebude.

Amiga se připravuje na návrat!
Jiří Hlavenka Počítače - 22. 7. 1999 0:00

Je už obnošenou průpovídkou, že Amiga nosí smůlu. Za svého života vystřídala, nemýlím-li se, tři majitele, a vždy způsobem, že její poslední vlastník zkrachoval. Čtvrtým je americká firma Gateway, který firmu k velkému překvapení publika koupila v roce 1997 – všichni si byli jisti tím, že se jedná o mrtvý produkt. Gateway také nechala Amigu dva roky odpočívat v hrobě, až na ni všichni zapomněli; nyní ale dochází k překvapivému pokusu o vytažení trumfu z rukávu – Amiga má být základem pro výrobu zjednodušených počítačů, které firma nazývá „information appliances", tedy zatím docela mlhavě.

Zdá se, že u Gateway se po uplynulé dva roky nezahálelo: firma tiše budovala tým inženýrů i manažerů a dnes je ve vybudování nové architektury okolo Amigy docela daleko. Připravované stroje mají být hodně univerzální, mají sahat od přehrávačů MP3 k set-top boxům. Nový operační systém má být poprvé postaven na jádře Linuxu – to je samozřejmě další výrazný argument hovořící pro úspěchy tohoto operačního systému.

Živě komentuje: Co zbude ze staré Amigy? Možná nic, jenom to jméno – ale to nevadí. Důležité je, že Amigu postavili inženýři, kterým tvůrci standardu PC ve své době nesahali po paty; Amiga v éře počítačů PC 286 na 12 MHz byla schopna pohánět softwarové video- a audiostřižny v produkční kvalitě, což počítače s Pentiem III Xeon na 550 MHz, podle testů osmdesátkrát rychlejší, nedovedou dodnes. Pokud tento tým skutečně staví nové internetové počítače, máme se na co těšit – je možné, že onen nepochopitelný krok Gatewaye byl jeho nejrafinovanějším tahem. Ostatně, firma Gateway byla vždy „posvátnou strakatou krávou" pro geeks, pro uživatele, kteří ze všeho nejvíce milovali technické finesy a dovedli je ocenit, takže je možná i tím nejlepším domovem pro připravovaná zařízení. Zatím je všechno velmi utajené; ví se jen, že se programuje v Javě a Jini, ale spousta připravovaných technologií bude proprietárních (ach jo...). I přes inženýrský potenciál to jednoduché mít Gateway nebude: v oblasti, která ještě prakticky nevydělala jediný dolar, má už nyní nejméně deset docela hrozivých konkurentů.

KID CHAOS Amiga 500

Právě ode mě vodešlo pár amigistů z Mufí pařanský seance a zrovinka dneska sme si jako hlavní pařbu našeho malýho setkání vybrali bomba, ale 100% skutečně bomba gamesku gam a paříme a paříme ..... Hošové eště Vás budu chvilku napínat protože Vám to zatim prozradit nechci,poněvadž Vás musím nejdříve upzorniti na fakt,že my když paříme, tak u toho trošku (víc) pijeme.No a proto přátelé berte s rezervou můj současný stav,páč mě napadlo,že když už paříme ňeco co je GOOD,tak moch vo tom napísat ňákou minirecenzi,aby nebyla moc dlouhá a aby se k ní hlavně vešly vobrázky.

Tandlenc gameska gam není sice žádná novinka,ale v době asi před pěti lety,kdy sem jí poprvé pařil na A500 už byla tak promakaná a i na A500 rychlá a plynulá,že by to dneska nezvládalo ani nejlepší PC.

Hra se jmenuje KID CHAOS a málokterá pařba jí může trumfnout,protože ve hře plyně (i na A500) scroluje ňekolikanásobný pozadí a vůbec celej scroling ve hře ani na chvíli nezadrhne.A k tomu všemu hraje promakaná a líbivá techno hudba a i ty zvukový efekty sou super.

Samonoha že tahle hra je klasická chodička typu SUPERFROG,taky na čtyři diskety (MUF má HD verzi Hééé č),ale graficky je podstatně lepší. Sice řada amigistů namítá že je to moc těžká hra,ale ať se taky hošani trochu snažej,že jo ?

Sám osobně přiznávám,že hra je opravdu ve srovnání se Superfrogem o dost těžší,ale ta hratelnost nemá obdoby.Kor když Váš hrdina postupně zrychluje chůzi až třeba i do běhu jako třeba SONIC na Seze a věřte nebo nevěřte, fšecko plynule zrychluje s postavičkou bez jedinýho zakolísání.

Prostě neexistuje jinej stroj než AMIGA,kterej by to tak kvalitně a bez problémů dokázal.

Ve hře máte za úkol v podlouhlým komplexu stupíků,chodeb a podvodních katakomb vymlátit bejzbolkou většinu květin nasázených po levelu.Cestu nám ztěžuje různá to zvěřina,drůbež a ryby.Například králíci,kachny,pod vodou piraňky a v katakombách netopějři a krysy. Po vymlácení určitýho počtu květin se otevře východ,kterej musíme najít a hurá dál.

Každej svět má čtyři levely a mezi světama je bonusový kolo typu Arkanoid.

Přátelé,tahle gameska je opravdu na dlouhý dny a noci,a jenom pro trpělivý pařany a kvalitním joystickem.Ale to neznamená,že by si jí nemohl zahrát kdokoliv,že ?

Nezbejvá mi než dodat,že pokud tuhle hru eště nemáte,tak ste vo hodně přišli, a máte tudíž co dohánět. MUF

GOLDEN AXE Amiga 500

Jelikož již lámu třetí píjo do bachoru,páč Mufovi stačí velice málo k tomu,aby se lehce naval,tak jsem se rozhodl,že pro Vaše ctěné Amigoobecenstvo napáchám nějakou tu zběsilost na téma recenze. Poněvadž s opojením mím,Vám tolik známím,napadají mě zajímavé to vjeci. Je sicež pravda,že přímoúměrně počtu vyblízaných fláhví,roste i míra pravopisných chyb v textu. No nic.Dosti bylo již vokecávek a teďka k vážný práci. Hra vo který dnes píšu,je známá opět z videoher a šestnáctibitových konzolí jménem SEGA.Ale to přece eště neznamená,že by AMIGA nezvládla to samý.Samonoha že ano! Gameska se menuje GOLDEN AXE a je opět naprosto,jak už to u her na AMIGU bývá,super ! V menu pařby si můžete zvolit buď zelenýho vikinga se sekerou svalovce v trenclích nebo téměř nahatou bojovnici s mečem. Hra buhužel nemá úvodní intro,ale my dobří pařani,kteří tuto hru dohráli až na konec,víme vo co ve hře ide. No chalani,de přece vo to,že zlý(asi)obr uvěznil na jejich vlastním hradě prince s princeznou a naším úkolem je postupně zrasit moho prapodivných nepřítelů a ty dva zachránit.

LEVEL 1

Začínáme ve vesnici,kde bydlíme a už to mydlíme....Haháááá,ze mě možná bude eště básník. No nic....

Cestu nám znepříjemňujou idioti s kyjema,ale my protože sme určitě statečný,se jen tak nedáme.Tu máš vole ťafku,ta sedla co ? A co je zas tondlencto ? Modrá vopice ! Sekyseky A z vopice už lítaj magický butýlky,kterých když posbíráme mnoho a zmáčkneme ALT,tak uvidíme kouzlo. Každej hrdina má jiný a čím víc máme flašek,tím účiňejší kouzlo je.

Hele skála ! Hop a skok hóre.Jů a drak s idiotem na zádech. Buch do blba a drak je náš.Seká vocasem jak debil,ale ukázalo se to býti velmi užitečný.Hajzláni padaj k zemi a bojej se eště zvednout. Ano ano a už je vidim. Dva teplý bratři,růžový vobři ! Nate buzmani pár zásahů.Sekanec střídá sekanec,a může nám bejt i jedno že ty dva obřisci maj kldiva.

LEVEL 2

No a sme u propasti.Edové se na nás rozebíhaj,no ale protože sou úplně vypatlaný,tak se od nás nechaj pěkně přeskočit a smířeni s osudem padaj dolu.Teď tu běžej ňáký haranti,který sme asi taky vysvobodily. A de se dál.ÓÓÓÓ růžovoučkej drak ! ÓÓÓÓ a fluše firebally ! Jauvajs !

Eště shodit toho blba z draka a už se jede.Flus,flus,plamínky.....

Hošové,jak po másle ! Prasmoňové nemaj absolutně žádnou šanci. Právě sme dorazily do města.Kyjani si nedaj říct a furt se snažej útočit. A sakra ! Teďka se ze země vyklubaly ňáký kostry.Jóóóó hoši,je to v suchu,sou měký. Přátelé,právě ze dveří leze červenej rytíř,co budem dělat.No,co kdybys ho MUFe skusil zabít,co ty na to jako svazák ? Dobrá,dobá de se na něj. Pár votoček s měčem,stylem Barbar Conan a hlava letí.Je mi moc líto,že i červeňákovy ta škéca nezbuchla.

LEVEL 3

Je vidět,že i mimo město je to docela pěkný.Teda až na toho modrýho draka plameňka předemnou.Zas na něm rajtuje idiot a má ho neustále přiškrcenýho, aby před sebe plival voheň jenom když chce.Pár zásahů do nepřítela a zas máme ňákýho toho draka ku prospěchu svýmu.áááá schody na most.Hop hop a ....a sakra most je rozpadlej.Co draku,umíš hopsat vysoko a daleko ? Si piš kámo ! Hopsá a hopsá a jakej byl můstek. To mě teda podrž ! Zase teplomilný vobři,odkud se berou ? Teď sem zvědavej,,když to sou ty teploušové,jestli jim bude vadit pár poněkud trochu víc teplejch plamínků.Přátelé,vadilo jim to !

LEVEL 4

Tajdlenc cesta pokračuje ke schodům,po kterejch se leze na obřího ptáka orla loskutáka.Z jeho peří se zas na nás d(s)erou ty votravný kostry. Připadá mi to až skoro podivný,ale taková mrtvá kostra starýho válečníka by měla bejt logicky odolná proti plamenům,ale nebyla. Padlo pár blbů a koster a loskuták je v naší moci.Bezva !

LEVEL 5

Právě náš chrabrý sportovec hrdina provádí výsadek z ptáka na hradbách onoho hore již zmíněnýho hradu.Ani sme se pořádně nevzpamatovali z toho šílenýho letu a už se na nás řítí rozřuřenej plameňák,kterýho si zasejc vosedlal jeden z idiotů.

A hle ! Dvaja červený rytířové najednou ! Dyk to se přece nedá zvládnout !
Drž hubu a bojuj nebo tě zakilujou a bude po srandě.
Zásah míjí zásah a jaký byli ty dva komici.Teď hurá do hradu ! No tohle ? Kdy ty kostry přestanou vopruzovat ? Asi tady v tom pěkným velkým sálu.Jéééé asi už vidim toho vobra se sekerou vobouručkou jak zatím eště sedí na trůnu.Pozor,už se zvedá.čapnul sekeru a de na MUFa. Ha ! To sem nečekal ! Nejenom že s tou sekerou machruje jak samuraj Gonza,ale zvládá po mě vrhat ňáký blesky nebo co.Bude to dost náročnej souboj.Zrovna si vzpomínám na to,že bysme mu mohli ukázat kouzlo. Připravit,ke startu,teď.ALT je zmáčklej a už to lítá. Co to ? Obr hapal,sekera mu vylítla roztočená do vzduchu a spadla mu rovnou doprostřed hrudníku.Krev stříká jako blázen a zároveň se na řetězech spouštějí zajatci.Pěkně nám poděkovali a nic nám za to nedali.
A niní kolegovja už jenom v závěrečným outru vidíme MUFa jak stojí u tý jeho tolik obíbený automatový budky,jak jásá nad úspěšným zdoláním gamesky gam.Avšak MUFí jásot rázem ustal,když se vokolo něj znenadání začali vobjevovat fšecky potvory ve hře vobsažený.Zbabělý MUF se dal na útěk.Potvory ho honěj po městě a jestli ho eště nečapli,tak ho tam honěj dodnes.

Hra funguje na fšech Amigách a vřele jí doporučuju komukoliv,kdo má rád násilí.

S pozdravem Hurá na potvory se s Váma loučí

MUF

THE CLUE ! Amiga 1200

Normálně teď už hry příliš nehraju, ale mám teď takové volné období, tak jsem po dlouhé době na mém harddisku znovu našel výtečnou německou hru „The Clue!", kterou v roce 1994 vyrobila firma NEO (známá především nepříliš povedenými hrami) a tuším, že se jednalo o jednu z prvních her pro AGA čipy (dříve AGA hry nikdo často nevyráběl, A1200 nebyly ještě příliš rozšířeny). Ale nejen AGA podporou stála tato hra za skouknutí, ale především zaujala příběhem a stylem.

The Clue (původně hra v němčině, která byla o něco později převedena do angličtiny) je hrou kombinující logiku, adventuru a RPG zároveň, děj je zasazen do Anglie a do minuého století (tedy čas a místo přesně pro mě, tohle období je mi sympatické, ani nevím proč). Hráč je v úloze mladého zloděje Matta Stuvysunta, kterému byla kýmsi nabídnuta loupež malé trafiky. Příběh se však začne rozvíjet ve chvíli, kdy se Matt zamiluje do jisté dívky. Celý příběh je velmi rozvinutý, bude vás pronásledovat mafie, budete plánovat loupeže, prát u delaerů špinavé peníze, prodávat lup, vybavovat se na loupeže, zamazávat po sobě stopy např. tak, že budete průběžně měnit auto...

Celou hru, pokud jste ji neviděli v chodu, lze velmi těžko popsat. Chodíte po městě tím, že skáčete z jednoho obrazu do druhého, animace je zde minimální a ani není potřeba. Vždy si z nabídky zvolíte, kam chcete jít (jet), když jste na místě, v menu se vám ukáží další nabídky...

Tato hra se skládá z několika částí. Z pohybu po městě, a s tím spjaté prodávání lupu, obhlížení další budouvy, kterou budete chtít vykrást, najímání kolegů v hospodách, nákup jiného auta, návštěvy policejní stanice (která většinou končí „Game Overem")... zápletek a pastí je zde mnoho a vy postupně zjišťujete, že to vše byla jen jedna velká lest od místí mafie, ale nechci vše prozrazovat.

Druhou částí hry je plánování loupeže - kreslení plánu. Tato část je promyšlena opravdu dobře. Uvidíte symbolicky namalovaný plán budovy a jednoduše nakreslené postavičky (Vás a Vaše kolegy), kterými pak pohybujete, použítáte speciální nářadí na otevírání dveří, páčení sejfů, odblokování alarmů, likvidaci stráží...

Postupně vám budou přáteli nabízeny složitější a složitější budovy k vyloupení jako např. Zlatnictví, hřbitov, kde budete mít za úkol ukrást Marxovy kosti, vyloupit banku, kasárna a vrcholem všeho bude vybílení Londýnské věže. Hra se tím neustále stupňuje a s tím souvisí lepší zabezpečení budov, která budete muset nějak obejít, takže taktiky loupeží se budou neustále měnit. Nejjednodušší jsou prázdné nechráněné budovy, později narazíte na alarmy, které budete muset nejprve zablokovat, abyste mohli vzít např. obraz ze zdi (jinak alarm začne houkat a policie Vás chytí přímo při činu, tím hra většinou končí). Ve finále budete vykrádat už několikapatrové budovy, které jsou střeženy hlídači a pohybujícími se kužely světel, mezi kterými budete muset kličkovat.

Budete řešit složité situace a kombinovat činnosti, protože ve složitějších budovách bude např. drahá socha chráněna alarmem, ale vy si budete muset dávat pozor, jestli ten alarm není chráněn např. alarmovými hodinami, které (pokud zlikvidujete stráž) budete muset pravidelně přepínat (což normálně dělá stráž, když hlídkuje, ale pokud stráž zlikvidujete, musíte hodiny přepínat sami, nebo se spustí alarm!), budete napadat stráže ze zálohy a obcházet všechny zabezpečovací systémy. Tím se budou vylepšovat vaše schopnosti a vám bude např. vyloupení trezoru trvat stále kratší a kratší dobu. Navíc ještě můžete rozdělovat úkoly svým spolulupičům, kdo má kdy co udělat - prostě spolupráce.

Celý systém se zdá být složitý, ale celá hra je naprogramována na jednoduché ovládání, které se brzy naučíte. Místo učení se hru ovládat se budete moci ihned vrhnout na svou první loupež. Styl tvoření plánu loupěže je také jednoduchý, možná jen částečná úprava plánu není možná (např. změnit plán od poloviny), což je škoda, ale co se dá dělat. Když už jsme u těch nevýhod, mohla by se k nim počítat i malá rychlost hry (při loupěžích platí, že čím více lidí se na mapě pohybuje a čím složitější je budova, tím pomalejší hra je, ale dá se to přežít). Hra sice běží rychleji na turbokartách, ale bohužel je zde poněkud divně vyřešena kompatibilita a při použití turbokarty záhadně nechodí muzika (toto lze vyřešit vypnutím karty), která je ve hře dost podstatná.

Věřte mi, že The Clue je první a velmi kvalitní hra, kterou bychom mohli nazvat „simulátor zloděje". Velmi dobrá grafika, jednoduchá, ale do děje zapadající muzika (která velmi doplňuje atmosféru, nejvíce asi při samotných loupežích, čímž perfektně udržuje napjatí hry), občasné animace a hlavně výtečný nápad tvoří z této hry jednu z nejlepších her svého druhu i po tolika letech. Existuje dokonce i CD verze, kde jsou všechny dialogy namluveny herci (neviděl jsem to, ale může to být velmi zajímavé). Na poměry roku 1994 se jedná o produkt, který vydrží dlouho a je navíc velmi kvalitní. Doporučuji si ji sehnat a chvíli hrát, protože pak se do hry rychle vžijete a jen tak Vás nepustí. The Clue je přesně ten typ, u kterého si budete ve tři hodiny ráno říkat: „ještě tuhle loupež a pak půjdu spát... nebo ještě tuhle... a ještě tuhle...".Láhve

PROJECT - X Amiga 500

Ještě včera jsem absolutně nevěděl o čem bych tak do Fénixu napsal, ale dost mi pomohl DIESEL, který zase jednou přišel ke mně a pustil si počítač. Chvilku se trápil s nějakým obrázkem v PPaintu a potom prokopával adresáře, co by si tak zahrál. Já se zrovna díval na „Star Trek :Voyager" a potom jsem uslyšel nějakej povědomej zvuk....."Ty bláho já to tu ještě pořád mám?!? Tušíte správně. Na monitoru byl spuštěn PROJECT - X. Okamžitě jsem se podíval do seznamu od BRAUNa (to je vážně super! nemusím už prolistovávat všechny Fénixy, jestli to tam už není - díky BRAUNe) a když jsem zjistil, že to tam není, bylo rozhodnuto. Teď sedím v práci a před sebou mám nějakou klávesnici s obrazovkou, ale Amiga to není. Kdosi mi tu říkal, že je to počítač, ale mám takový dojem, že se mě snaží mystifikovat. Není to počítač! jen to tak vypadá! Po stisknutí tlačítka, kterým by se to mělo zapnout, to začalo podivně hučet (to budou ty dva větráky co tam jsou o průměru 12cm!!) a na černé obrazovce se vypisují nějaké údaje a po dlouhém čekání (moje Amiga bootuje 25 vteřin) se objevuje obrázek s nápisem WindowsNT v 4.0 (pro ty kteří neví o co se jedná, je to „Operační Systém" z produkce mikrošrotu - pardón - MicroSoftu)..... Z taskbaru spouštím WordPad (ani ten pitomej WORD tu nemaj) a zkouším jestli to funguje a velmi opatrně hledám starší články. Páni to je doba než se ten „reguester" otevře a než ty soubory najde. Pro krista co tady je za procesor?!? Vždyť i holá Amiga1200 musí být rychlejší. „PENTIUM II 266MHz". Tak to zírám s takovým procesorem a vleče se to jak pondělní ráno. No nic - celýmu tomu podivnýmu stroji se tu všeobecně říká PC. Nic proti, ale doma bych ho mít nechtěl (už tak mi padaj vlasy - ještě by mi navíc zešedivěli). To si raději koupím Playstation, ale zatím to v plánu nemám.

Tak, ale abych se vrátil ke hře samotné, tak hra PROJECT - X je označovaná za vesmírnou střílečku dnes už prakticky za legendární.Na výběr máte tři rakety, ale tady se pozastavím, protože vybrat si tu správnou raketu, není jen tak jednoduché. První se jmenuje HYPERION a je ze všech tří nejrychlejší, po startu má jednoduché střílení vpřed, ale unese málo zbraní, které doplňujete v průběhu hry. Druhá je HUNTER MK7 a je středně rychlá. Po startu má dvojité střílení vpřed a unese přiměřené množství zbraní, (přiměřeným myslím dostačující). Ta poslední se nazývá CRUX II a po startu má dvojité střílení vpřed a jednoduché střílení úhlopříčně. Unese snad všechen arzenál zbraní, který hra nabízí, ale její pomalost je až nesnesitelná (přesto se dá uhýbat celkem solidně). Já držíc se hesla „zlatá střední cesta", hrál zatím vždy s raketou VOYAGER - sorry co to zase kecám HUNTER MK7, která je středně rychlá a dost zbraní vám taky unese.Hra nabízí i možnost hry dvou hráčů, kdy se střídáte, každý po jednom životě a může si každý zvolit jinou raketu.

Hra začne docela pěkným naběhnutím nápisu PROJECT-X a potom hlavní menu. V ní jsou volby jednoho nebo dvou hráčů a OPTIONS ve kterém si vyberete raketu, zvukový doprovod a další blbiny. Asi dobrá volba je AUTOFIRE. Když tuto volbu zapnete, tak váš joystick bude střílet jako se zapnutým autofire i když ho třeba vůbec nemá. Pro mě je tato volba zbytečná, protože moje tři joysticky AUTOFIRE mají, tekže to nepoužívám. Tak máme všechno nastaveno a můžeme začít. Naskakuje obraz s pěkným modrofialovým pozadím a s raketkou letíte horizontálně z leva do prava. Ve spod obrazovky je lišta, na které jsou volby pro zbraně. V řadě za sebou tam jsou tytovolby : SPEED, GUNS, BUILD, SDE, PLASMA, MAGMA, LAZER, a STEALTH. Při likvidaci nepřátel, se po jejich zničení objevují bubliny s písmem „P", které sbíráte a na spodní liště se s každou bublinou aktivní zbraň posune o stupeň dále. Pokud ji vyberete, tak se po další bublině rozsvítí SPEED, který svítí i při startu. V reálu to znamená, že s každou přidanou zbraní (teda GUNS až MISSILE) se vám zvyšuje palebná síla vašeho stroje. Při plném vyzbrojení můžete mít až : trojité střílení v před, trojité střílení úhlopříčně, trojité střílení do stran (tedy nahoru, dolů) a čtyřikrát samonaváděcí střely, které samy hledají svůj cíl. Pokud ovšem zvolíte některou další zbraň (PLASMA, MAGMA, LAZER), tak všechno ostatní střílení zmizí a máte pouze tu kterou jste si vybrali. Volba STEALTH je asi nejlepší, protože když ji dosáhnete a zapnete, tak jste na chvíli nesmrtelní, ale dejte si pozor na to až to zkončí. Celou hru doprovází výborně nasamplovaný hlas, který hlásí právě aktivní zbraně, začátek a konec nesmrtelnosti atd. atp. Jako nepřátele se tu objevují velká spousta rozmanitých tvarů. Od kamení, motýlků, až po raketky či všelijaké barevné kuličky. Každý level je zakončen závěrečnou potvorou, které vypadají taky dost různorodě.

Tak to by asi bylo všechno, co bych k této hře napsal. Legenda od firmy TEAM17

(kéž by začali znovu dělat hry pro AMIGU) úspěch už dnes asi nezaznamená, ale jako oddechová hra je stále vynikající a pokud zrovna nehrajete nějakou 3D palbu nové doby, můžete se z hrou PROJECT-X dobře odreagovat. Já jsem si PROJECT-X zahrál zrovna před chvílí a teď se zase vrátím k Napalmu!

Pokud čtete moje články tak víte že strategie nemám rád a ani je neumím a ani je nechci a jediná strategie kterou jsem kdy skutečně hrál je SimCity, ale z Napalmu jsem úplně vedle sebe a každou volnou chvilku ho hraju, obvzlášť po tom, co mi AGAs nahrál jediný super CHEAT, který pro Napalm existuje, ale o tom až někdy jindy.....

RedRose

BREED 96 - Amiga 1200

Hra, o niž se teď zmíním, je čítankovým příkladem toho, jak může být i taková prostá jednodisketová strategie zajímavá a jak svým zpracováním a hratelností často překonává i hry daleko známější, na pohled kvalitnější a především abych tak řekl vícedisketovější. Tím pochopitelně ani zdaleka nechci tvrdit, že se BREED 96 může měřit se strategiemi typu DUNE II, THE SETTLERS, nebo nedej bože přímo NAPALM... no to ani omylem! Ovšem dá se říct, že může poskytnout při troše dobré vůle nejednomu pařanovi celkem srovnatelnou zábavu. Mám-li tuto vesmírnou strategošku k něčemu přirovnat, nezbývá, než vyslovit jediné jméno - REUNION! Skutečně! BREED 96 je totiž v podstatě jakýsi zmenšený a zjednodušený REUNION. Náplň obou her je tímto prakticky jasná. Pro nezasvěcené, popř. pro ty, kdo REUNIONa nikdy nehráli, či o něm dokonce ani neslyšeli, uvedu pár základních charakteristik, v nichž se obě hry shodují. Takže, jak už jsem řekl, jde o kosmickou strategii. Vlastníte planetu, či měsíc a na něm začínáte stavět továrny, ubikace, doly, hangáry - no prostě celou základnu. Bohužel jsou ale v této hvězdné soustavě i jiné civilizace, s nimiž porůznu uzavíráte mír, alianci, či s nimi naopak válčíte. Abyste ale v podobných bitvách mohli uspět, musíte si pochopitelně vyvíjet a stavět jak zbraně, tak i ochranné štíty, vylepšovat nosnost a rychlost svých lodí, atd. Dále musíte během hry kolonizovat okolní ještě neosídlené (nebo vámi dobyté) planety a měsíce, aby vám ze zdejších kolonií plynul co největší přísun kreditů a také surovin. V tomto se však BREED 96 poněkud od REUNIONu liší, protože zde nelze přepínat pohledy na jednotlivé planety, ale můžete zde sledovat pouze váš momentální domovský svět - to znamená ten, který právě budujete. Ovšem jakmile je již tento dostavěn, nic vám nebrání jej zaměnit za jakýkoli nový, kde chcete základnu vystavět také. Stačí pouze naložit na kosmickou základnu potřebný materiál, dopravit ji k dotyčné planetě a kolonii jednoduše založit. Na dřívější vybudované základny však již nemáte žádný vliv. Pouze vám odtud v pravidelných intervalech plynou kredity. Tohle pochopit mi popravdě řečeno trvalo dost dlouho! Když se mi zčistatemna změnil svět poprvé - respektive když jsem poprvé založil novou kolonii a na obrazovce se mi tak zjevila ještě nezastavěná kolonie, asi půl hodiny jsem zoufale šmejdil mezi ikonami ve snaze vrátit se na svoji původní planetu. Nakonec jsem to ale vzdal, neboť mi došlo, že s tím už asi nic nenadělám a že si na to holt budu muset zvyknout. To byl taky jeden z mých hlavních problémů při hraní této hry. Tím dalším bylo omezení počtu mých lodí. To jsem se totiž takhle jednou mohutně vyzbrojoval před závěrečným útokem na domovskou planetu nepřátelských mutantů, když vtom - šup, vyrobila se poslední loď a - hra se vymazala. Prostě se mi najednou sama vypla. Od té doby jsem žil v bláhové doměnce, že to bylo nedostatkem paměti, ovšem poté, co mi to nedávno spadlo úplně stejně už vím, že to bude buďto kvůli nedostatku chipky, nebo je to omezení prostě zakódováno ve hře samotné. Víc jak nějakých 40 lodí prostě nepostavíte a basta. Ovšem to vůbec nevadí. Stačí si pouze hlídat jejich počty a stále vylepšovat jejich zbraně a štíty. Nepřítel je totiž vylepšuje značně pomaleji, takže se vám může po chvíli stát, že udeříte pěti loděma na soupeřovu planetu, chráněnou tlupou třiceti lodí, a vaše pětice statečných si s tou převahou hravě poradí. Ovšem je zde ještě jeden problém - se sejvováním! Pokud totiž hrajete z diskety a chcete sejvnout, objeví se vám asi osm pozic, kam lze danou pozici ve hře uložit. Problém je ale v tom, že jsou tyto pozice ukládány přímo na onu disketu se samotnou hrou, takže je vám jistě jasné, že už tam moc místa nezbývá. Díky tomu je zde možno využít max. tři pozice. Při hře z hadru je to sice lepší, ale tady je zas potřeba se vyvarovat třetéí save pozice, protože zde se sice hra normálně uloží, ale pokusíte-li se odsud loudnout, nejde to. Proto doporučuji sejvovat raději rovnou dvakrát. Je to jistější. přez výše uvedené problémy ale musím konstatovat, že je tato hra zpracována překvapivě dobře, ať už po stránce grafické, či zvukové. Její ovládání je navíc poměrně jednoduché, takže jej po čase zvládne nejspíš každý. Proto si myslím, že by se BREED 96 mohl spoustě lidí, kteří třebas někdy hráli REUNIONa líbit. No každopádně jej můžete považovat za příjemné zpestření při čekání na nějakou další suprovou kosmostrategii.

KAF

KING BOUNTY

Amiga 500

Tož k týhle vpravdě historické gamesce jsem se dostal doslova jako slepej k houslím. Bylo to zrovna v době, kdy mě oslovil jistý kolega Šanc s nabídkou na přispívání články do jeho vznikajícího diskmagu HELP, o němž jsem se již zmínil v některých svých dřívějších článcích. Tehdy jsem se tedy dostal k psaní do podobných periodik a činím tak vlastně dodnes. Ovšem zpět k tématu. V jednom z prvních čísel tohoto diskmagu kolega Šamc otiskl celkem zajímavou recenzi na hru, o niž právě píšu a ta byla vlastně důvodem k tomu, že jsem si ji od něj posléze nechal poslat. Nějak se mi to ale zvrtlo a ta hra u mě zůstala dlouho ležet v šuplíku - teda vlastně v diskboxu. Tam jsem na ni po nějaké době narazil a zkusmo si ji plejnul, abych pak ke svému překvapení zjistil, že je todílko poměrně hratelné, zajímavé a v neposlední řadě též přeložené do češtiny, což je, jak jistě uznáte, rozhodně významné plus. No a tak jsem se do téhle gamesy trochu zažral a zhruba po třech tejdnech se mi ji skoro podařilo dohrát do konce. Tím skoro myslím to, že už jsem stál tváří v tvář poslední nejstrašnější armádě, ale ta mě po dlouhém vysilujícím souboji nakonec porazila, a to mi tak nějak vzalo elán do další hry.

Teď mě tak napadá, že tady o dotyčné gamesárně pořád jenom tak neurčitě mluvím a přitom vlastně mnozí ani nevíte co je to vlastně za hru, o co v ní jde, atd. Takže vězte, že jde o takový jakýsi mix strategie, bojovky a možná i adventure. Jste zde hrdina (kouzelník, barbar, paladin, či rytíř), jemuž král Maximus svěří úkol získat zpět jeho ztracené žezlo a porazit všechny nepřátele. Vy si tedy najmete armádu žoldáků, s jejichž pomocí zlikvidujete jednak všechny potulné bandy lupičů na všech čtyřech kontinentech království a také dobudete všechny hrady, osídlené vzbouřenci. Během toho též objevujete různé poklady, jež můžete buďto sebrat, nebo je rozdat vesničanům - díky tomu vám pak stoupne hodnocení a můžete pak najmou silnější armádu.

A nyní něco o samotné hře. Hned na úvod bych měl zřejmě předeslat, že pochází z roku 1991, takže je celkem jasné, že neoplývá ani bombastickou grafikou, ani žádnými super zvukovými efekty. Co ji ale činí zajímavou je krom námětu i celkové zpracování a hratelnost. Ta je tu opravdu kvalitní, žtakže člověk za chvilku ani nevnímá chudou grafiku a celkově nevýrazný zvuk a je přezto hrou zcela uchvácen. A o to tu myslím jde především, ne?

KAF

VELKÁ CENA ŠPANĚLSKA

Ani sem se nenadál a už znovu sedím u svého complu a píšu další článek. Tentokrát sem si vzal na paškál Španélsko. Okruh je hodně zatáčkovitý, tudíž dost technicky náročný. Což je to pravé pro lamače jojsticků. Proto že jsem nemněl dost času abych zajel pro tento článek solidní čas, tak sem použil průjezd asi puo roku starý,což moc nevadí protože ten čas vcelku ujde a rozhodné nepatří k těm nejhorším.

Okruh měří 4 474 metrů a ku podivu přes svou technickou náročnost nepatří k těm nejpomalejším.

Nyní se dostáváme k nastavení vozu: 64/ 39 16R. Převodovka 33, 39, 45, 51, 57, 63. Čas 1: 13, 729.

Teď k popisu okruhu:

Na cílové rovince se držte vlevo a šlápněte autu po krku co to dá. V pohodě projeďte kolem cedule oznamující 100m do zatáčky, tato cedule je totiž umístěna příliš daleko od za táčky. Až tak po 50 metrech od cedule, záleží na odhadu, začněte brzdit na nějakých 150 až 160 KM/H, zatočte doprava až při výjezdu přidejte plyn. Na kratičké rovince přeřaďte na 3. a hned točte do leva. Tato zatáčka snese projeti pod plným knedlíkem, ale na předešlé rovince se formulka moc nerozjede ta že v praxi to vypadá tak že tam budete mýt namotaných asi 190 KM/h. Hned po této zatáčce následuje další zatáčka vpravo která je dvakrát lomená a její druhá část solidně vynáší. Ale nechá se projet na 4. v rychlosti kolem 240 KM/h. Ale jak sem již napsal chce to dávat sakramensky pozor v druhé části ať nevyjedete na trávu, taky sem to zkusil a sou z toho pěkný hodiny. Následuje hodně mírná leva, spíš je to rovinka, na které již by jste tam mněli cpát 6. Asi 100 až 120 metrů před koncem rovinky začněte prudce brzdit na 140 až 160 KM/h, to podle průběhu zatáčky, seřaďte na 2. A točte doprava, samozřejmě byste si měli nad jed co nejvíc doleva, nemusím ani psát že zatáčku je nutno projet bez plynu.

Přidávejte až v druhé třetině protože tam zatáčka hodné povoluje ze sevření, dá se tam nahnad dost času. Chvíly po projetí této zatáčky opět začněte brzdit před další zatáčkou. Tato zatáčka je hodně prutká a nejpomalejší na celém okruhu, Dobržďuje se asi na 110 až 120 KM/H a seřazuje se na 1. rychlostní stupeň. Nájezd do této zatáčky je dost pozvolný a až na konci se hodně utahuje, proto je nejvhodnější před zatáčkou být co nejvícev pravo, jak sezatáčka začne ohýbat zatočit do leva, to vás stáhne asi u prostřed zatáčky k levému obrubníku, zase vás to vynese tak do prostřed silnice, v tomto okamžiku by se tam mněli mít nejmenší rychlost díky keré zvládnete tutu nejvíce stočenou část. Projetí této zatáčky vás vynese až na obrubník tak s opětným zrychlováním rači opatmě. Témněř okamžitě začněte zahybat v levo ale nemusýte se bát můžete klidné zrychlovat i v této zatáčce. Hned po výjezdu seřaďte na 3. rychlostní stupeňa pez plynu projeďte další levou zatáčku. Nyní vás cekají tři nebo čtyří zatáčky o kterých nemásmysl příliš psát, akorát je důležité to žé se vnich může zrychlovat. Teď najížďíme do šikany v které se první zatáčka točí do prava a druhá doleva. Před šikanou seřaďte na 3. a tesně před ní dobrzděte asi na 210 KM/h, začněte zatáčet. Plyn začněte přidávat až ťesně před výjezdem z druhé zatáčky, okamžitěpo výjezdu zařaďte za 4. Najedete asi na 300 metrovou rovinku která je zakončena dost technickou pasáží. Tato pasáž začíná prudkýn bržďením zhruba na 150 KM/h a na 2. rychlostní stupeň, začněte zatáčet do leva, za počasného velmy opatrného přidávání plynu. Asi u prostřed zatáčky si můžete dovolit mírně přidat, ale fakt jen na chvýli, hned po projetí této zatáčky vác totiš čeká další tentokrád pravá zatáčka. Do této zatáčky přibrzděte asi na 180 KM/h, nyní v klidu můžete zatočit. Po projetí této zatáčky můžete zase sešlápnout plynový pedál. Teď vás čeká jen série tří levých zatáček do kterých je třeba si akorát nadjed, ale brzdit ani seřazovat není potřeba. proto se jimy nebudu zabývat blýže. Potom již vyjedete na cílové rovince. Přeju hodně štěstí při ježdění tohoto okruhu vám přeji a odcházím gamesit další okruh.

Yetti

Omluva

Z důvodu toho že nemám monitor (zatím) a na mojí televizi nejde skoro nic přečíst sem se dopustil hrozné bastlárny proti češtině a to v článku BLIZZARD 1240. Rozhodné to co bylo zveřejněno není celá startup-seqence, ale pouze její část která se má napsat na začátek vaší startup-seqence. Všem se za to omlouvám a doufám že se to již nebude opakovat neboť je dnes 30.9. a monitor je již objednán. Na něm již budu moci po sobě články přečíst. (Jo monitor 17palců bych si také nechal líbit pozn. braun)

YETTI

Zaměřeno na PowerPC

Na úvod : Tak a jsem tu s novým povídáním, které bude mít snad dva až tři díly, pokud mě z toho PPC nešlehne :-)Je to snad poprvé co já píšu o nějakém kusu Hardware, ale v podstatě mě k tomu dokopal JKMS (i když tak na dálku), který byl neustále zvědavý, jak to PPC vlastně funguje. Tak na úvod snad, jak jsem se k té vzácné kartě vůbec dopracoval. Někdy na podzim roku 1995 jsem si koupil svůj druhý počítač AMIGA 600 (ten první byl ATARI 800XL) a po roce jsem si k němu koupil HD 1200 MB a turbokartu APOLLO TURBO 620/25 + 8MB FAST RAM a CD-ROM 4x Páni to byli úchvatné časy! Ta rychlost a pohodlí s hardiskem.

Asi po půl roce jsem se seznámil s dvěma Amigisty, kterými byli AGASlayer a MarioFunBeat. Oba měli A1200 030/50 + FPU a já začal zjišťovat, že potřebuju přejít na vyšší třídu. A tak jsem v listopadu 1998 od jednoho Amigisty z Karviné, který přešel na PC koupil A1200 + HD1200MB + ScanDoubler + VGA monitor, ovšem bez turbokarty a tak jsem začal přemýšlet, jestli koupit Blizzarda 060/50 a nebo Blizzarda PPC 040/603e a protože to pořád vypadalo, že se Amiga ubírá směrem k PPC, tak jsem si koupil v Javosoftu tu nejlevnější PPC kartu, kterou tam mněli (stejně jsem to málem finančně neunes) a to BLIZZARD PPC 603e/160 + 68LC040/25 + 16MB FAST RAM (to byla chyba, protože 040 procesor s označením LC nemá FPU!). Z A600 se přestěhoval můj původní HD, CD-ROM a 8MB Fast RAM a tím jsem se dostal na současnou konfiguraci : Power Amiga 1200, Blizzard PPC 603e/160 + 68LC 040/25, 24MB FastRAM (8+16), 2MB ChipRAM, HD 1200MB a CD-ROM QUAD SPEED. Nedávno jsem to celé přestavěl do Big Toweru (IBM - AT) s Windows klávesnicí.

Přechod z A600 s 020 na A1200 s 040 byl více než úchvatný a těm, kteří si pořizovali nějakou turbokartu, nemusím popisovat jak potěší výrazné zvýšení rychlosti samotného počítače. Ale na co jsem sám byl nejvíce zvědavý, bylo to, jak pracuje ten zázračný procesor PowerPC a tady začínají moje více útrapné, než dobré zkušenosti se zprovozňováním programů pro PPC. Tedy stále jsem neměl vše správně odladěné a něměl mi kdo poradit, takže jsem jenom zkoušel, zkoušel a zkoušel.... Tady musím vyzvědnout článek od ALEWa z Top Secretu, který mi tímto výrazně pomohl, protože až do chvíle, než jsem si ten článek přečetl, jsem neměl ani tušení o nějakém „FlashUpDate" a tímto mu chci poděkovat.

Asi největší utrpení s PPC je dvojí řešení využití tohoto procesoru. Mám tím na mysli PowerUP (phase5) a WarpUP (Haage&Partner) a jejich neustálá vzájemná nekompatibilita. Taky díky tomu se mi ještě nepodařilo spustit žádný program určený pro WarpUP. Hlášky typu „Unable to open PowerPC.Library", jsem už vzdal, přesto že dotyčnou knihovnu mám, ale v systému běží PPC.Library (PowerUP) a proto PowerPC.Library (WarpUP) nejde použít. Shodit PPC. Library, abych mohl použít PowerPC.library se mi ještě nepodařilo a tak používám programy pouze pro PowerUP.

Instalace & FlashUpDate

Pokud se tady rozhodnete koupit si PPC kartu (doporučuju všem, vzhledem k tomu, že s AmigouNG je to pořád více - méně nejisté, hlavně díky zrušení spolupráce s QNX a spoustě dalších veskrze nablahých informací) a přinesete si ji domů, budete muset absolvovat instalační proces (co taky jiného...), který je celkem jednoduchý a zvládne ho i měně zkušený uživatel. První co uděláte, je že vsunete kartu do vnitřností Amigy. No - slovo vsunete není na místě a spíše by se hodilo slovo NARVETE, protože karta, ač má výborné rozměry se do Amigy Classic vsouvá dost obtížně a chvílemi jsem měl i pocit, že se něco musí zlomit. Doporučuji přitom mít z Amči sundaný vrchní kryt a klávesnici, protože je lepší přístup a můžete si to přidržet i z druhé strany. Taky paměti SIMM bych raději vsazoval až po docvaknutí karty protože tam dost překáží. Pokud máte tohle za sebou, zkompletujete Amigu, ale spodní dvířka nechte sundané a pokud máte 040 je více než vhodné podsunout pod Amigu ještě větráček, pro lepší chlazení procesoru 040, ale není to podmínka - - funguje dobře i bez něj. Spuste Amigu a do CD-ROMky vložte CD, které ke kartě dostanete a do DF0: disketu, kterou dostanete taky. na první pohled je vidět, že Amiga nebootuje rychleji, ale není to způsobeno PPC, ale čtyřicítkou, která už teď normálně funguje. „Otevřete" disketu a spusťte instalaci softu pro PowerPC. tady se budete řídit tím co se vám na obrazovce monitoru (nebo televize) bude vypisovat. Potom si z této diskety zkopírujte do C: prográmek ROM2FAST a na první řádek ve Startup-Seupenci zadejte příkaz „RUN >NIL: C:ROM2FAST" což způsobí, že se vám ROMka přemapuje do FastRAM. Na starších Blizzardech se toto muselo nastavit na JUMPERECH, které už na Blizzardech s PPC nejsou a stará se o to ROM2FAST. taky si do C:zkopírujte CyberPatcher a ve Startovačce dejte na řádek za RESIDENTní příkazy, příkaz „C:CyberPatcher". Ten urychlí některé programy. Na CDčku je instalace MUI3.8, ale předpokládám, že MUI už máte všichni. Ostatně jsem tu instalaci zkusil, ale MUI potom dost podivně zlobilo. Další co by jste si měli z CDčka nainstalovat je „CyberGraphicXv3". Pokud máte grafickou kartu, tak to výrazně oceníte. Pokud grafámu nemáte (stejně jako já) nainstalujte si CGX s emulací pro AGA čipy přes PPC. Mnělo by to mírně urychlit vykreslování grafiky, přesto že já jsem nějaké zrychlení nepoznal. Tady to bude skutečně asi jenom pro pořádek a až dotyční majitelé PPC budou vlastnit grafické karty, tak teprve uvidí ten nářez rychlosti grafiky. Ti, kteří mají Amigu s KS 3.0 a chtějí používat patchovanou ROMku 3.1, musíte použít BlizKick minimální verze 1.14 a vyšší (současná verze je 1.18). Mám to vyzkoušeno a funguje to bez potíží. Každá turbokarta obsahuje svou ROMku která pomáhá v použití samotných procesorů na kartě a karty PPC mají takzvanou FlashROMku, což znamená, že se dá její obsah smazat a nahradit novější verzí ROMky. Tady nastal u mně kámen úrazu, protože jsem o tomto nevěděl a většinou, každý nový program pro PPC potřebuje pro svůj chod poslední dostupnou verzi ROMky. Verze, která je na kartě od výroby je dnes už skutečně stará a málo-co na ní spustíte. Pro tento účel vydává phase5 soubory „flashupdate.lha" a dají se najít na internetu na stránkách phase5, na aminetu, na některých

ARCD a nebo na Cover_CD od Polského časopisu MAGAZYN AMIGA. Poslední verze, o které vím nese označení „flashupdate-300399". Přesné rozdíly mezi FlashRomkami se dají vyčíst z dokumentace u každého UpDatu, takže se nebudu dále rozepisovat. rozbalíte soubor „flasupdate.lha" nebo „bppcupdate.lha" (to podle toho, kde si je stahujete) na disk a všechny soubory zkopírujete na disketu. Pouze jeden soubor tam dávat nebudete! UpDate obsahuje soubory FlashUpDate040 a FlashUpDate060. Proč dva, to snad podle číselné koncovky poznáte sami a oba se na disketu nevejdou, takže si vyberte pouze ten který je pro vaši kartu. Vypněte AMIGU a po chvilce (asi 10 sekund) ji znovu spusťte a držte oba tlačítka na myši a současně klávesu „S". Až se objeví Early Startup, vypněte všechny partitions (HDO,HD1,HD2 atd. kromě DF0. Klikněte na „BootNoStartup-Sepuence" a až do naběhnutí Shellu držte znovu stisknutou klávesu „S". A nyní zadejte příkaz „flashupdate040" a potvrďte Enterem. Začne se vám zobrazovat přepis FlashROMky a až zkončí objeví se nápis DONE. Teď zresetujte Amigu a doufejte, že se nic nestalo špatně, jinak by šla karta rovnou do.....phase5. Pokud Amiga bez potíží nabootuje, mnělo by být vše v pořádku. Doporučuju si před tímto zformátovat disketu z které budete UpDatovat, aby vám náhodou chybný blok na disketě nezpůsobil velké škody. Tak to by byla instalace a teď se podíváme na některé programy určené pro procesor PowerPC.

CANDY FACTORY

Tak toto byo úplně první co jsem se pokusil spustit na PPC procesoru. Přímo v menu CardyFactory je volba zda použít PPC nebo ne. Nejdřív jsem nechal PPC vypnuté a zkoušel několik úkonů na 68LC040 a potom zapnul PPC a zkoušel to samé co s 040 a nevěřil jsem vlastním očím. Cardy Factory je prográmek na tvorbu oběktů do HTML stránek a tudíž jako grafický program by spíše potřeboval grafickou kartu, než rychlejší procesor. To jsem si ovšem jen myslel! Narůst rychlosti tohoto prográmku s PPC oproti 040 je časově asi desetinásobný! Vynikající výsledek a už jsem zvědavý co to udělá v kombinaci s grafárnou BVision.

Další verzí tohoto prográmku je CandyFactoryPro a ten je podstatně vylepšený a u tohoto tvůrci pozvedli výkon PPC i bez grafické karty, což jsme porovnávali s AGAsovou Amigou s 030/50 + FPU 32MB RAM. A teď věřte, nebo ne ale operace, které na 030 trvají asi dvě a půl minuty, zvládá PPC za 20-30 vteřin!!! Nevěřil bych tomu, kdybych to na vlastní oči neviděl, ale skutečně je tomu tak. Co s tím udělá BVision si ani nedovedu představit.....

MPEGA.LIBRARY

Jenomže, CandyFactory je prográmek, který nijak kromě vyzkoušení nevyužiju a tím pádem jsem hledal něco, co bych skutečně využil. Zvukový formát MP3 je fenomén dnešní doby (už existují i MPMany) a tak ho hodně znás využívá i na Amigách. Bohužel, přehrávání MPtrojek na procesorech 030, nebo 040 je dosti žalostné a tak jsem chtěl využít PowerPC procesor. Na MPtrojky používám SongPlayera, ke kterému napsal lokalizaci AGASlayer a k přehrávání používá knihovnu MPEGA.LIBRARY. S touto knihovnou pro 040 jsem přehrával MP3 se zatížením procesoru asi na 80-90%, kdežto s knihovnou pro PPC už je 68k zatížen na max. 15%. Zatížení PPC jsem nemněl možnost změřit. Co je ovšem důležité, že s 040 jsem už nic jiného dělat nemohl, protože by se hudba začala trhat, ale teď můžu klidně prolízat disky, kopírovat a já nevím co všechno ještě. Zkrátka je to paráda! Navíc už vše přehrávám na plný výkon 44 100kHz, což na 030 zkrátka není možné!!!

DATATYPY

Jak všichni dobře víme, Amiga pro zobrazování obrázků různých formátů používá od verse OS 2.1 datatypy. S mou 040 je zobrazování celkem v pohodě i když bych to chtěl ještě urychlit a už se oběvily datatypy pro PPC. Obrázky formátu JPG, GIF, PNG, PCX, BMP a ILBM se dají zobrazovat o něco rychleji díky procesoru PowerPC. Tyto datatypy jsou shareware a v neregistrované verzi se vám nezobrazí každý třetí řádek, ale ani to zkoro není poznat. Zobrazování je buď stejné, nebo o něco málo rychlejší než procesorem 060. Ovšem jedná se o grafiku a tak tady nejde o procesor, ale grafickou kartu! Přesto to jisté zrychlení je.

LHA a DMS

Pakování a rozpakování zná každý amigista a tak jsem chtěl vyzkoušet jestli i verze pro PPC budou rychlejší. „xDMS" jak se verse pro PPC jmenuje, není rychlejší asi o nic. Řekl bych stejné a to hlavně proto, že tady je přímá závislost na rychlosti disketové mechaniky, ale pokud rozbalujete do prográmku HFMounter, tak to jede jako blesk, ale to i s 040, takže tady asi nic navíc. LHA je pod PPC o něco málo rychlejší, ale tady nehodnotím rychlost, ale co je neméně důležité, že můžete využít procesoru 040 pro cokoliv jiného, protože vám pakery pracujou na PPC.

V_DOOM_PPC & A_DOOM_PPC

Samozřejmě asi nejvíce jsem byl zvědavý, jak se PPC projeví při hraní her. Trochu mě mrzí že se mi nedaří spustit WarpUP, protože na něm běží ZhaDOOMppc a tuším i DOOM Attack. Taky při hře Genetic Species se mi zobrazovalo info zhození PPC.Library a spuštění PowerPC.library, takže GS jsem hrál na 040. Porty DOOMa pro PowerUP jsou A_DOOM_PPC a V_DOOM_PPC a tak nezbylo nic jiného, než je vyzkoušet. Nejdříve jsem zkoušel A_DOOMa na 040 a když se objevili dva-tři protivníci a dvoje schody, tak se hra až nepříjemně zpomalila, což mě připomělo k nehrání DOOMů na Amize. První port pro PPC, který mi přišel pod ruku, byl V_DOOM_PPC (je i na CD, které dostanete s kartou) který jsem spustil a hrál ho jen asi hodinu a půl a už jsem ho nespustil- Rychlost se vyšplhala až na 40 fps (!) i bez grafické karty, ale samotná grafiky byla taková roztřesená a po té hodině z toho dost bolí oči. Tak zase nic. Potom se ale na mém hardu objevil A_DOOM_PPC a DOOM2.WAD po spuštění v rozlišení 320 x 200 v módu NTSC:LowRes, jsem žasnul jak to pěkně běhá. Fps se pohybuje mezi 25-35 a s absolutní plynulostí, kterou jsem byl nevýslovně nadšený. Ani si nedovedu představit, jak to pofičí pod BVisionem! Nedávno se objevil WolfeuDOOM a ten jede pod A_DOOMem naprosto stejně jako samotný DOOM. Tak to by bylo pro dnešek všechno a pokud budu mít k PPC ještě nějaké informace a zkušenosti, tak napíšu druhý díl. RedRose

Laserová tiskárna KYOCERA FS-800

Všechno začalo článkem v červencovém čísle polského časopisu AMIGA MAGAZYN, který představil laserovou tiskárnu KYOCERA-600 s možností postscriptového tisku (po dokoupení modulu pro emulaci PostScriptu). Po přečtení článku jsem se snažil získat informace o zkušenostech s touto tiskárnou zprvu mezi přáteli z platformy Amigy a poté také mezi peckaři. V obou případech marně. V době naprosté převahy převážně tiskáren Hewlett Packard, neměl s touto tiskárnou nikdo zkušenosti. Přesto jsem se spolehl na údaje z polského časopisu, které představovali tuto tiskárnu v nejlepším světle. Vypátral jsem výhradního zástupce firmy KYOCERA v ČR a tak získal konkrétnější informace. Tiskárnu KYOCERA FS-600 bylo možné získat za 13.200,- Kč. Nakonec jsem se rozhodl pro typ KYOCERA FS-800. Tato tiskárna má postscriptový modul již zabudován a je osazena standardně pamětí RAM 4 MB. O zkušenosti s provozem této tiskárny se chci podělit s čtenáři Fénixu. Nejprve však několik slov o samotné firmě KYOCERA.

Japonská firma Kyocera, byla založena v roce 1959 a nyní ve svých 40 podnicích zaměstnává 40.000 zaměstnanců. Původní výrobní program přesných a vysoce kvalitních keramických konstrukčních dílů pro automobilový průmysl, strojírenské, elektronické a chemické podniky byl dynamicky rozšířen o výrobu elektronických součástek, polovodičových prvků, spotřební audio a video techniky až po výrobky pro kanceláře včetně laserových tiskáren a telekomunikačních zařízení. Z dlouhého výčtu výrobků stačí jmenovat proslulé fotografické aparáty Yashica a Contax.

V případě tiskárny KYOCERA FS-800 (a také FS-600) máme co do činění s první laserovou tiskárnou na světě, která využívá 50 MHz procesor PowerPC 401GF, pracuje s rozlišením 600 dpi a její velkou předností je bezkonkurenční cena výtisku. Příznivce rychlých kol zaujme skutečnost, originální design je dílem specialistů z firmy Porsche. Tiskárna nejen vzhledem, ale i užitkovými parametry je opravdu „dělo".

Špičková kvalita tisku

Nejnovější technologie od Kyocery označovaná jako KIR2 (Kyocera Image Refinemet2) se vyznačuje špičkovou kvalitou tisku.

Moduly se zvláště dlouhou životností

Hlavní moduly pro vytváření obrazu a tisku, jako je válec, vývojnice a zažehlovací jednotka, jsou specificky navrženy pro extrémně dlouhou životnost a nevyžadují pravidelnou výměnu. jedinou údržbou je doplňování toneru do vývojnice po každých 3000 stranách (formátu A4 s vykrytím asi 5%) a čištěním některých vnitřních částí tiskárny.

Bitmapové a proměnné typy písma

kromě 80 interních bitmapových typů písma poskytuje tiskárna 45 proměnných rezidentních typů písma, které jsou ekvivalentní s fonty HPLJ. Nastavitelné typy písma mohou být použity v jakékoliv velikosti až do 999.75 bodů po přírůstcích o velikosti 0.25 bodu.

Nový řídící jazyk tiskárny PRESCRIBE IIe, který má následující vlastnosti

Pokrokové grafické možnosti, které umožňují tisknout jakýkoliv myslitelný navržený obrys nebo pevný tvar. Umožňuje také širokou škálu speciálních efektů jako jsou vzory, celá škála šedého stínování, uživateli přístupný tisk obrazového modelu, mnohonásobnou orientaci stránky a směry tisku v rámci téže strany.

KPDL (Kyocera Printer Description Language)

Tiskárna je vybavena KPDL (implementace jazyka pro popis strany PostScript od firmy Kyocera) a 35 fonty kompatibilními s Adobe PostScript Type 1.

Dvourozměrný čárový kód PDF417

Tiskárna umožňuje uživateli používat symboly dvourozměrného čárového kódu typu PDF417 neboli Portable Data File 417. Této rozšířené funkce je dosaženo používáním řídícího jazyka PRESCRIBE IIe.

Automatické otáčení typů písma a grafiky

Obrázky a nastavitelné typy písma se automaticky otáčí v závislosti na orientaci strany.

Široká paleta souborů vnitřních znaků

Tiskárna podporuje většinu souborů znaků, kompatibilních s Hewlet Packard LaserJet 5Si, jak bitmapovými typy písma tak i proměnnými typy písma.

Zobrazení hlášení na displeji v jednom z osmi jazyků

Je možné zvolit jeden z jazyků angličtina, němčina, francouzština, italština, španělština, dánština, švédština nebo japonština.

Tiskárna je vybavena konektorem pro instalaci volitelného rozhraní, které nejlépe vyhovuje operačnímu prostředí.

Pokud vám nestačí paměť 4 MB, potom ji můžete snadno rozšířit o dalších až 32 MB. Tiskárna je totiž vybavena snadno přístupným (bez ztráty záruky) slotem na paměťový modul SIMM PS/2. Manipulace s paměťovým modulem SIMM je popsána v uživatelské příručce, ovšem s upozorněním, že rozšíření paměti musí provádět autorizovaný prodejce výrobků Kyocera nebo servisní technik vlastnící osvědčení fy Kyocera. Podle mého názoru však uživatel Amigy, který si alespoň jednou vyměnil paměťový modul na svém Blizzardovi (a to vůbec nemluvím o samotné instalaci karty do Amigy), tak ten může servisním technikům dělat šéfa. Tak je rozšíření paměti snadné.

Tak to byly moudrosti přepsané z průvodní dokumentace tiskárny. Teď vlastní a praktické zkušenosti.

Tiskárna od firmy, která prohlašuje, že zařízení je navrženo tak, aby se podílelo na čistějším životním prostředí, je dodávána v opravdu ekologickém balení. Žádný polystyren nevyplňuje hluché prostory krabice. Vše je z tvarovaného papíru. V krabici najdete samozřejmě tiskárnu a dále zásobník toneru TK-16, síťovou šňůru, uživatelskou příručku, čistící útěrku, CD-ROM s knihovnou Kyocera a kabelem k připojení na paralelní port, který přibaluje výhradní dovozce.

První nezbytnou manipulací před uvedením do provozu je vložení zásobníku toneru do tiskové jednotky. Podle podrobného popisu včetně obrázků v uživatelské příručce to jde velice snadno. Mimochodem uživatelská příručka je přeložena do češtiny v nekrácené verzi podle originální anglické příručky. Ta je také přiložena. Podle příručky následuje dále instalace ovladače tiskárny. Tato část není určena pro uživatele Amigy. Zabývá se na několika stranách popisem instalace pod Windows 95 z přiloženého CD-ROMu. Jelikož je standardně nainstalována emulace HP LJ, je možno po zapnutí tiskárnu vyzkoušet s programem, pro který některý z ovladačů pro tiskárny Hewlett Packard. Vzhledem k tomu, že jsem používal tiskárnu HP DeskJet 600, měl jsem v systému několik ovladačů nainstalovaných. Takže i bez důkladného studování příručky se vesele tisklo. Prvně jsem se vrhl pochopitelně na Pagestream. Vše v pohodě. Následoval Turboprint, také bez problémů. Protože sem tam kreslím výkresy v DynaCaddu, pokusil jsem se o výtisk i tady. Menší problém - tiskárna nebere data z počítače. Ovladač tohoto programu je pro tiskárnu s maximálním rozlišením 300 dpi. Pro ručním nastavení na tiskárně tisk perfektně jede. pro první dojmy je toho dost. A co takhle čeština? Spouštím BD Editor a posílám do tiskárny český text. Z tiskárny vyjedou zpitvořené znaky našeho mateřského jazyka. Vypínám tiskárnu i počítač a jdu spát.... Následující den beru do ruky uživatelskou příručku a pečlivě studuji. na 22 tabulkách pro HP laserJet jsou uvedeny všechny znaky v nejužívanějších souborech symbolů. 23 tabulka je určena pro Macintosh. Stačí nastavit kódování PC-852 Latin2 a od této chvíle tiskárna tiskne české znaky. Spolupracuje s ovladači jak pro DeskJet (od Tomáše Lébra) tak s novějšími ovladači pro LaserJet od Jardy Pokorného. Tiskne BD Editor, Turbocalc, databázový program Final Data včetně stařičkého Pen - Palu. Ve Wordworthu stačí nastavit „písma tiskárny" a pokud je něco nainstalováno, tak tiskárna tiskne - a česky. Z Aminetu jsem si stáhl nějaké fonty označené WW_Kyocera_F-series a po nainstalování i na ně tiskárna reaguje i když nejsou v žádném případě české. Tiskárna si totiž přiřadí svůj font s jiným názvem a vytiskne text česky.

Od této chvíle jsem se začal více zajímat o možnosti nastavení tiskárny tlačítky na ovládacím panelu. Je jich celkem šest na mají zdvojenou funkci, takže je vlastně k dispozici dvanáct tlačítek. Nastavit se dá prostě všechno na co si uživatel vzpomene a mnoho dalších věcí, které mnohdy ani nezná. Tiskárna je vybavena displejem a všechny funkce se zobrazují. Co se dá vlastně všechno nastavit a ovládat. Vyjmenovat a popsat vše je nad rámec rozsahu tohoto článku. Tak snad jen to nejhlavnější:

Emulace tiskáren HP LaserJet 5, IBM Proprinter,Line Printer, DIABLO 630, EPSON LQ-850 a emulace KPDL (PostScripII), fonty bitmapové i vektorové včetně jejich velikosti, orientace strany, automatické nastavení délky časové prodlevy, počet kopií od 1 do 999, code set (standardně je nastaveno ISO-6ASCII), ruční podávání papíru a podávání ze zásobníku, typ papíru, velikost papíru (od A4 směrem dolů) a ostatní, kde najdete jazyky, nastavování uspávacího režimu, příkaz pro vytištění seznamu rezidentních fontů, zapnutí vyhlazování, nastavení režimu úsporného tisku, rozlišení dpi, počet vytištěných stran atd., atd. Tiskárna si ukládá do paměti poslední nastavení. V případě paměti alespoň 10MB jde nastavit režim ochrany zdrojů, který uchovává PCL zdroje v paměti tak, že po všech změnách emulace při opětovném návratu na HP LaserJet jsou opět k dispozici.

Tiskárna signalizuje kontrolkami a hlášením na displeji stavy i případné poruchy: otevření horního krytu, bez papíru, zaseknutí papíru, nedostatek paměti, nedostatek toneru. Hlášení na displeji také informují o aktuálním stavu tiskárny. Pomocí čtyř symbolů stále informuje o použitém rozhraní, nastavení aktuálního rozlišení dpi, ukazuje velikost papíru a počet kopií.

Tiskárna tiskne na barevný papír, na předtištěný papír, na projekční fólie, na korespondenční lístky, na obálky a na samolepící štítky (etikety). Výrobce doporučuje papír 60 až 90g/m2. Papír do hmotnosti 163g/m2 by měl být podáván ručně. Tiskárna je vybavena zásobníkem na 150 listů papíru do rozměru A4 a přihrádkou pro ruční podávání jednotlivých listů či obálek. Uložení potištěného papíru je zajištěno do přihrádky pro 150 listů potiskem dolů nebo do přihrádky pro 10 listů potiskem nahoru. Do této přihrádky může být uložen pouze jeden list speciálního papíru. Rozlišení 600 dpi je pomocí Kyocera Image Refinemet (KIR2) posilováno, což podle výrobce umožňuje jakost tisku s rozlišením až 2400 dpi. Neměl jsem tuto možnost vyzkoušet, protože nemám k dispozici vhodnou předlohu (obrázek) ve vyšším rozlišení než je 600 dpi.

Záměrně se v tomto článku nezmiňuji o postscriptovém tisku. Nebyl zatím dostatek času pro jeho vyzkoušení. Pokud nějaké poznatky a zkušenosti získám, jistě se o ně se čtenáři Fénixu podělím.

Pokusil jsem se představit čtenářům všechny výhody (lépe řečeno jejich podstatnou část) tiskárny KYOCERA. Je na místě zmínit se také o vadách. Jedinou vadou je pouze vyšší hlučnost tiskárny, která je způsobena podávacím mechanismem ze zásobníku papíru. Samotný tisk probíhá ve stejné hlukové hladině jako u tiskáren HP LaserJet 5. Ty nemají zvláštní kazetu pro papír, protože papír se vkládá svisle do přihrádek na tiskárně. Při tisku na jednotlivé papíry, pohlednice nebo obálky, které se vkládají ručně je hlučnost minimální.

Na samotný závěr je vhodné zmínit se o záruce na tiskárnu. Standardní je jednoletá záruka. Výrobce však poskytuje současně záruku na válec a vývojnici po dobu jednoho roku nebo do výtisku 100 000 stran. Záleží na tom, který případ nastane dříve. Pokud by se někdo stal majitelem tiskárny KYOCERA a měl nějaké problémy, může se obrátit na moji e-mailovou adresu kchbk@ova.pvtnet.cz. Stejná výzva platí pro ty, kteří tiskárnu již vlastní a mají další zkušenosti. Rád je uvítám.

Milan KUBA

Vidím X, čtu IKS – Inteligentní Komunikační Systémy Amiga, PC, Macintosh kontakt: 0603 245 865; e-mail: systemx@atlas.cz

Duhové víření

Vážení přátelé a příznivci inteligentních přítelkyň, opět se po nějaké době znovu setkáváme na stránkách samizdatového časopisu Fénix, a tak bych této příležitosti rád využil k povídání o dnes už neopomíjitelných počítačových komponentech, jakými jsou CDROMy.
Z celé záplavy firem a značek, které v této době profilují před očima zmatených zákazníků, jsem vybral podle svého názoru čtyři zástupce, kteří v dnešních uspěchaných časech vynikají vysokou užitnou hodnotou, slušným zákaznickým komfortem a přijatelnou cenou. Je mi známo, že spousta amigistů stále vlastní dnes už archaické mechaniky jako jsou čtyřrychlostní Mitsumi apod.. Tyto na svou dobu poměrně slušné udělátka dnes však již zcela nedostačují a i v nových hrách, kde jsou hromady videosequencí je vyžadována pro únosnou plynulost alespoň rychlost 8x. Na druhé straně je také velmi důležitý výkon samotného počítače, především síla procesoru a přenosové rychlosti na sběrnici. Též dostatek ram a slušný harddisk nejsou k zahození. Jinými slovy za dnešní standart považuji A1200 040, 32MB ram, fast-ATA řadič od Elboxu a 4,3GB harddisk pokud možno s implementovanou nejnovější technologií, jako je např. IBM Quantum řada CX, kvůli max. přenosovým rychlostem. Samozřejmě ideální by byla 060 nebo jakékoliv PPC. Tím se nechci dotknout vlastníků pomalejších strojů (sám mám zatím jen 030), ale doba je prostě taková. Navíc ceny hardwarových komponent jsou víc než příznivé, teď ovšem nemám na mysli předražené turbokarty od Phase5.
Ale nyní již k tomu, co se nám zde nabízí. Představují se nám firmy AOpen, NEC, Toshiba a BTC

BTC 40x
Velmi rychlá mechanika s rozhraním ATAPI, vkládání médií do zásuvky, možnost čtení pouze v horizontálním uložení. Slušná korekce chyb, bohaté příslušenství. Podporované formáty: Mod 1 a 2, Photo-CD, CD-DA, Video-CD, CD-I, CD-RW, CD-UDF, I-Trax-CD, CD-Plus. Pro amigisty pracující často z hudebními formáty bude asi nejpříjemnější existence formátu CD-DA, který umožňuje mimo jiné stahování hudebních CD přímo na HDD. S Amigou spolupracovala mechanika naprosto bez problémů, ostatně jako všechny testované. K dalším kladům patří také nízká hlučnost a audio tlačítko.

AOpen 40x (1960Kč s DPH)
Nejrychlejší testovaná a poměrně tichá mechanika s rozhraním ATAPI. Vkládání médií do zásuvky, možnost čtení jak ve vertikálním tak i v horizontálním uložení. Slabší příslušenství. Podporované formáty: Mod 1 a 2, Photo-CD, Video-CD, CD-DA, CD-RW, Karaoke-CD, CD-I, I-Trax-CD, CD-Plus. Asi nejvhodnější volba v současné době.
Audio tlačítko má dvojí funkci. Kromě klasické ‚skip' funkce oplývá ještě desetisekundovým rychlopřehráváním začátků všech skladeb.

NEC 32x
Slušná mechanika typu ‚přežvýkám vše, co do mě vložíš'. A opravdu jsem nenalezl placku, kterou by nepřečetla. Tichá, vydávající zvuk podobný ventilátoru ve zdroji. Rozhraní ATAPI. Vkládání médií do zásuvky, možnost čtení jen v horizontálním uložení. Velmi vyrovnaná. Podporované formáty: Mod 1 a 2, Photo-CD, Video-CD, CD-I, CD-Plus, CD-RW, I-Trax-CD, CD-UDF. Chybí formát CD-DA a také tu budete marně hledat audio tláčo. Příslušenství vlastně žádné. Vhodná pro nenáročné uživatele, její předností je pouze schopnost přečíst takřka vše.

Toshiba 40x (2233Kč s DPH)
Spolehlivá mechanika s rozhraním ATAPI. Vkládání médií do zásuvky, možnost čtení vertikálně i horizontálně. Chudší příslušenství. Podporované formáty: Mod 1 a 2, Photo-CD, CD-I, CD-Extra, I-Trax-CD, CD-RW. Opět chybí CD-DA i audio tlačítko. V tomto směru jakoby byla příbuzná s výše popsanou mechanikou NEC. I zde jsem neobjevil placku, se kterou by měla problémy, jen u vypálených CD-R, kde nebyl uzavřen ‚sešn' musela několikrát po sobě načítat než s úspěchem poslala data dál. To je ale známý problém všech mechanik od Toshiby. Pokud nejste nároční na funkce CDROMky a vyžadujete čtení i poničených CD, lze ji doporučit.

Tak to byl přehled a krátký test čtyř mechanik od významných výrobců. Mé osobní doporučení pro Amiga komunitu by bylo asi následující. Pro komfortnější a uživatelsky příjemné užití AOpen a pro nenáročné uživatele spolehlivou Toshibu. Obě jmenované CDROMky jsou běžně v nabídce firmy System X. Příště se zaměříme na levné vypalovací mechaniky firem Hewlett Packard a Philips. U dalších článků se na vás těší Marien.

APOCALYPSE 99

Přesto, že SCATERAC píše taky pro Fénix a sešli jsme se na této akci oba, předpokládám, že o ní psát nebude a tak se o to snažím já.

Za naší novou skupinu HARVESTER jeli tito : AGASlayer, SPEEDY, MOT a já. Domluvili jsme se, že se setkáme v 5 hodin ráno ve Studénce na nádraží a odtud pojedeme SPEEEDYho autem. Proto, jsem se já a AGAs sešli o půl čtvrté ráno ve vlaku na Ostravu - Svinov, kde jsme přestoupili na vlak do Studénky, kam jsme dorazili chvíli před pátou. Nutno podotknout, že AGAs mněl za sebou pouhé dvě a půl hodiny spánku a já asi o hodinu víc. takže představa, že půjdeme spát až v neděli večer, byla dost úděsná. SPEEDY s MOTem dorazili chvilku po páte a mohli jsme vyrazit. Cesta nám trvala pět hodin, protože jsme dorazili v 10:15 a cestou jsme si udělali pár přestávek na protáhnutí a mou kuřpauzu, protože jsem byl v autě jediný kuřák a nechtěl jsem jim v autě znepříjemňovat život. Cesta probíhala celkem v pohodě a legrace bylo víc než dost. Neustále SPEEDYho narážky na pomalá auta, která nás dost brzdila a většinou při jízdě do kopce, kdy naše plně naložená škodovka po zpomalení dost trpěla svým nákladem, jsme poslouchali snad celou cestu, ale vše bylo myšleno jen ve srandě. Narážky na lidi a cyklisty typu „sundej ho" (oblíbený manévr z hry Screech!) a „řítí se na nás" (Městečko South Park) se taky používali skoro pořád. Tuším, že při každé vzpomínce na South Park - „úplně v prdeli"- následovaly salvy smíchu a připomínaní co všechno se v nedávných dílech na TV Nova odehrávalo. Celkem bych řekl, že nebýt SPEEDYho a MOTa, tak by ta cesta trvala mnohem déle, ale díky jejich nekonečnému smyslu pro srandu to docela slušně ubíhalo. Asi nejděsnější část cesty byla ta, když se asi 30Km před Hradcem na nás pověsil kamion značky Mercedes a nemohli jsme ho setřepat. Aby toho nebylo dost, tak asi 10KM před Hradcem jsme dojeli další kamion a těch 10KM jsme jeli sevřeni mezi dvěma kamiony, což vypadalo dost hrozivě, obvzláště, když se jelo z kopce a kamion před náma přibrzdil a Mercedes snižoval rozdíl mezi náma a jím sílně pod dva metry. Veškeré pokusy předjet kamion před náma se minuly účinkem a až před Hradcem jsme se obou kamionů zbavili. Nutno dodat, že se nám dost ulevilo a dále už neproběhlo cestou nic zvláštního a až na jediné špatné odbočení, které nás stálo jen asi 200M vracení cesta proběhla dobře.

Následovalo vybalovaní spacáků, hardware a software a co hlavně, počalo uvítání AGAse a SPEEDYho se všemi, které už znali z Vopic - sorry Votic. Já s MOTem jsme neznali nikoho, takže swaper AGAs nás alespoň pro začátek seznámil s několika „důležitými". Po oficiálním zahájení dostal každý štítek z tvrdého papíru, spínací špendlík, kam si každý měl napsat své jméno a příslušnou skupinu a hlasovací lístek pro připravované COMPOS. Díky těm jmenovkám už seznamování probíhalo v podstatě samovolně. Naše skupina přijela na párty s demem a dvěma 2D obrázky od SPEEDYho a MOTa. Překvapivě MOTův obrázek, přesto že byl řádně odevzdán a zapsán se nějak vytratil a prezentovaný nebyl! Po AGAsově a mém protestu, LAHVE jen odpověděl „bohužel"!! Oficiální zahájení akce bylo ve 12:30, kdy se představili pořadatelé a sponzoři a bylo vyhlášeno, že příspěvky do COMPOS budou sbírány do 15:00 a COMPOS vypukne v 16:00. Přesto se ještě v 16:00 odevzdávaly příspěvky a v 16:15 LAHVE prohlásil, že se čeká na skupinu VERTICAL SYNDICATE (což velice naštvalo AGAse) a jejich DEMO. Myslím, že dodržování pravidel tady asi uniklo všem.... Taky systém hlasování je dost ošidný, kdy se dával v každé soutěži jeden bod tomu co se líbil nejvíce. Tím se stalo, že v soutěži 2D GFX mněli skoro všichni stejně bodů... Kdyby se dávali body tři, dva a jeden, byly by výsledky rozhodně zajímavější. Ostatně výsledky přikládám na konci tohoto článku.

Kdo všechno se na Apocalypse sešel by vydalo na celou stránku a tak napíšu, že se tu sešla část polské Amiga scény a část Amigistické veřejnosti z České republiky. Určitě jste si všimli, že jsem označil poláky za scenery a čechy ne. Skutečně mohu napsat, že se několik našich Amigistů shodlo na tom, že v Polsku je scéna dost silná, ale u nás je to spíše jen pokus o scénu, což nám dali na jevo i naši polští kolegové a výsledky COMPOS o tom vypovídají taky. Naše demo se prezentovalo jako první a podle potlesku se líbilo, ale když následovaly tři polská dema, vědeli jsme, že polská scéna je úplně někde jinde než ta naše a že nemáme žádnou šanci. Ale na druhou stranu si přiznejme, že samotné Polsko je podstatně větší než Česká republika a tudíž je tam pro onu scénu více lidí i prostoru.

Po zkončení COMPOS, které se projektorem promítalo na plátno, asi v 9:00 večer se už nic nepromítalo a je třeba napsat že s oním promítáním byly taky problémy, protože stále vypadával zvuk, ale nakonec to nějak dali dohromady a šlo to „celkem hladce". Okolo 11:00 se na projekčním plátně objevilo Městečko South Park a všichni sledovali jak vzteklí. To hrálo skoro až do rána a už se to málem nedalo vydýchat. Mě ostatně ve dvě ráno přemohl spánek a tak jsem na čtyři hodiny ulehl do spacáku a našel jsem si volné místo mezi dalšími spícími, kteří byli všude. Na stolech, pod stoly, v uličkách mezi stoly a taky venku. Ráno asi okolo osmé se dokončili poslední COMPOS a to Intra a Crazy. To bylo taky dost na hlavu, rozdělit to na dva dny, ale jinak to bylo celkem v pohodě.

Sál ve kterém se akce konala byl spojený s hospodou, ve který bylo dost dobrý jídlo a pivo tu měli dvanáctku i desítku. Zjistili jsme že poláci jsou až neuvěřitelně odolní na alkohol, protože toho piva a vodky tu vypili snad hektolitry. Citronovou vodku pili jako minerálku přímo z lahve a nestačili jsme valit oči kolik toho snesou. Navíc až na jednoho, který se ožral a začal tam dělat bordel, nikdo z nich ani nijak zvlášť opile nevypadal. Ten dotyčný opilec začal své vyvádění, rozdupávaním základní desky nějakého starého PC, což jsem mu celkem schválil, ale neskutečně u toho řval a potom i po někom hodil půllitrem, a v ten okamžik ho chtěl HOLLOWMAN okamžitě zpacifikovat, ale naštěstí ho jeho polští „bratři" uklidnili a poslali spát. Škodu zaplatili a víc podobných výtržností se už nestalo. Ovšem našlo se i několik českých kolegů, kteří se už málem neudrželi na nohou a museli to jít prospat. Když jsem psal o tom kde všude někteří spali, tak se našli i takoví kaskadeři, kteří spali na prodlužovačkách ve kterých vedla elektřina pro dotyčné počítače, a jakoby naschvál se jeden nějak

otočil a rázem bylo půl sálu potmě. Všechno bylo hned zpátky napojeno a v pořádku, nebýt toho, že na jednom počítači, který se tímto vypnul se zrovna vypalovalo nějaké cédéčko (pixy a dema) a to tak šikovně, že se ono CD už nedalo použít.

No a to by tak bylo zhruba z obsahu celé párty, a když se zrovna nepromítaly dema či obrázky (ale i v průběhu promítání) se vedly různé diskuse a rozhovory, na nejrůznější témata, ať už s poláky či čechy a ukazovali si svá různá dílka. FIDO předvedl, jak pokračuje práce na jeho hře ENFORCER a můžu z klidem napsat, že to bude SUPER MEGA BOMBA, jakou jsme ještě na AMIGÁCH nikdy neviděli. Už snad na jaře 2000 by mohla být na světě a pokud budu mít do té doby BVisiona, tak si ENFORCERa na 110% koupím, protože to bude stát zato. Minimální nároky už jsou pevně stanoveny a to 603e/160 + + grafická karta. Na AGA čipech to nepojede ani v 320x256!!! Je to pastva pro oči..... nemám slov..... Taky se hodně hrály hry, i když nesoutěžne. Kdybych měl zavzpomínat na všechny, se kterýma jsem se seznámil, tak bych to už teď asi dohromady nedal, ale napíšu, kdo na mně zapůsobil nejvíce. Byli to : PIPER, FIDO, JOHNIE, MATY, SCATERAC, BAZOOKA, CARO, MAQ a AMIGO. Mimo jiné jsem se zeznámil i s JOEm z AmigaMaxu, který je vlastně mým „zaměstnavatelem", ale já i AGAs nemáme se spoluprací dobré zkušenosti (spíše až dost hrozné), protože nás nebaví si věčně obstarávat hry pro články (díky JAVOSOFTe) a domáhat se peněz, takže je docela možné, že tam zkončím a potom se budu opět plně věnovat pouze FÉNIXU. Ale abych se vrátil k Apocalypse, tak ještě musím napsat, že naše skupina měla taky dost smůlu s hardwarem. Hned v sobotu jsme zjistili, že máme vadný datový kabel k hardu. Ten se nám podařilo zprovoznit, ale asi o své hodiny později se spálilo 200Wattové trafo a bylo to v háji. Ovšem MOT, jakoby potíže předpokládal, si přivezl i originální trafo a tak jsme zprovoznili, alespoň Amigu s jedním harddiskem, ovšem z vadnou disketovou mechanikou, v čemž nám velice pomohl MATY, který nám zkoro na celou párty půjčil extérní HD mechaniku (díky MATY). Na toto SPEEDY reagoval slovy, že Amiga je dokonalé LEGO!

Nakonec se přiblížilo nedělní poledne a pomaličku jsme se začali domlouvat na odjezdu. S tím, že pojedeme na Ostravu jsme získali pátého pasažéra, kterým byl kolega ZELENY (PACOMIX 2), který je z Opavy. SPEEDY, jako jediný řidič (AGAs má sice řidičák, ale už dva roky neřídil a tak si netroufnul) si v noci na pět hodin zdřímnul pod stolem a ve 13:20 jsme si s poláky vyměnili státní vlajky a o deset minut později jsme vyrazili. Zpáteční cesta se nám zdála asi tím nejhorším, co jsme na této párty prožili. Pět lidí v jednom plně nabáglovaném autě a to plných pět hodin..... Všichni k smrti unaveni jsme byli naskládani v autě a blížili se k domovu. Pár přestávek, při kterých jsme se rozlámaností nemohli ani dostat z auta, nepomohly a pětihodinové utrpení se zkracovalo jen velmi pomalu. V Bílovci jsme vysadili MOTa, v Ostravě ZELENEHO, v Albrechticích u Českého Těšína AGAse a mně v Havířově. Potom se už SPEEDY vydal zpět domů do Bílovce. Jak a jestli vůbec dojel v pořádku jsme se dozvěděli až o čtyři dny později.

Na závěr bych chtěl napsat, že se párty povedla a mně se moc líbila, ale vysloužila si srovnání s ostatními párty, které se u nás konají. Tak teď budu prezentovat názor několika amigistů, kteří se účastnili všech párty. Poslední Votice byly naprosto otřesné a MaléS naprosto skvělé. Apocalypse je svou úrovní, někde mezi nima a jak jsem tak poslouchal některé lidi, tak se asi scenérské skupiny začnou přesouvat na MaléS. No uvidíme, jak to nakonec dopadne, ale HARVESTER se na MaléS chystá a pokud se něco nezkomplikuje, tak tam budeme.

RedRose

Interface Party 99 (Locale Amiga Party Havířov)

Vzhledem k nedostatku srazů České amigistické scény na severní moravě jsem se rozhodnul uspořádat párty u sebe doma a to v bytě 1+1. Vzhledem k velikosti bytu jsem samozřejmě nemohl pozvat všechny, které bych chtěl. Přesto se mi povedlo sezvat alespoň ty pro mně nejdůležitější. Akce byla naplánovaná téměř dva měsíce dopředu, takže jsem už věděl kdo se dostaví a kdo přijet nemůže. A nakonec přišla ona sobota.

Věděl jsem, že si do neděle večer nebudu moct lehnout a spát, a tak jsem se chtěl vyspat pořádně z pátku na sobotu, ale jaksi jsem šel v patek spát až po půlnoci, takže jsem se do zásoby nevyspal...

SPEEDY a MOT z Bílovce nikdy u mně ani u AGAse nebyli, takže jsme se domluvili, že přijedou ve 12:00 k Javosoftu (od mýho bytu asi 3 minuty pěšky). Po příjezdu těchto dvou došlo k seznámení se mnou (nikdy před tím jsem je neviděl a MOTa neznal ani AGAs). Dorazili jsme ke mně a SPEEDY jel s AGAsem jeji pro AGAsovu Amigu. Já s MOTem jsme se vydali na „nákupy"!!!

Po příjezdu a sestavení AGAsovy Amigy SPEEDY neúprosně hlásil: „chci vidět Městečko South Park!!!" a taky se tak stalo! Nahrával jsem několik dílů pro AGAse a tak na úvod párty jsme sledovali tento vskutku bezkonkurenční animovaný seriál, a hlášky typu „kurva drát", nebo „zabili nám Kenyho", padaly v průběhu obou dnů takřka neustále...

Potom si MOT připojil svůj Hard k Agasově Amize a SPEEDY k té mojí. MOT s úžasem přišel na to, že těsně před párty mu nějakým nedefinovatelným způsobem ztratil

systémový partišn na hardu a protože má doma procesor 030, stejně jako AGAs, tak si začal upravovat právě AGAsův systém k obrazu svému.

Asi opůl třetí dorazil další člen sešlosti, kterým byl SPAWN (znáte ho jako Rosťu z Ostravy z článku o GLOOMech). Tomu ovšem týden před párty odešel Harddisk na věčnou slávu a tak přijel s holou A600, monochromatickým monitorem a spustou disket. Takže jeho Amiga byla odsouzená k hraní her po celou dobu párty, i když na tom jeho monitoru, který zobrazuje jen v odstínech zelené barvy to vypadalo dost „zajímavě". Ale když skončila produkce Městečka South Park, připojil svou Amigu na plochou obrazovku mé TV a už ty hry vypadaly dost dobře, zvláště, když mněl zvuk vyvedený na dva repráky přes zesilovač 2x25W.

Přiblížila se 15-tá hodina, což byl čas jít naproti dalším dvoum Amigistům, kterými jsou „DuoDemel's" jinak bratři Demelové ARNY a FOG (ARNYho znáte z AR). Na ně jsme mněli čekat v 15:15 před obchoďákem, ale dorazili až v 15:45. To ovšem nevadilo a jejich přítomnost značně osvěžila naše setkání, hlavně díky jejich značným znalostem v oblasti Amigy a pomohli v mnohých systémových úpravách všech přítomných harddisků (díky Demelové). Až neuvěřitelná ochota obou bratrů mně i ostatní více než mile překvapila. V čem všem nám Demelové pomohli, by asi vydalo na celou stránku, ale snad jen, že máme všichni systém ve 128mi barvách, bez výrazného zpomalení, mně jede konečně Visage bez toho aby mi po několika obrázcích sežral Chipku a nevrátil, Speedy mněl po startu Amigy 1.2MB Chip RAM a nyní má téměř 1.8MB, a tak dále a tak podobně. Skutečně před jejich znalostmi a ochotou smekám. Bohužel se nemohli zdržet déle než do sobotního večera, ale i tak byla jejich přítomnost k nezaplacení.

Tak a už se čekalo na posledního člena, který byl na svatbě a mněl z ní zběhnout přímo k nám. Tím posledním je TommyGun, který zatím Amigu nevlastní (má PC), ale dost výrazným způsobem patří do grupy HARVESTER, tudíž i k nám. Nakonec se mu podařilo dorazit až okolo desáté večer.

Jak už to na takových párty bývá, tak večeři zachraňuje nějaká Pizzerie a u nás tomu nebylo jinak. jenomže se nějak nikomu nechtělo můj byt opustit, přesto, že ona Pizzerie je asi 10-15 minut chuze, a tak nezbývalo, než vyslat někoho kdo ji přinese. Těmi dotyčnými jsem byl já, AGAs a MOT.

V dobu největší účasti, kdy u mně ještě byli i ARNY s FOGem, jsme na stole mněli okolo třiceti CDček všeho druhu a tak se hledalo, instalovalo, kopírovalo, zkoušelo a především hrálo. Něco okolo deváté hodiny večerní se už postupně přestávalo s úpravami a děj párty se nasměroval k hraní her. AGAs zrovna píše o naprosto žhavé novince, kterou je RED MARS! Jedná se o realtime strategii od Polské firmy Elbox a přesto že nedosahuje kvalit Napalmu, tak je skvělá a všichni jsme se k ní vyjádřili pochvalně a tak se o ní dočtete v záňovém AR (mimochodem AR bude díky AGAsovým kontaktům první časopis v Evropě, který o této hře bude psát - AGAs je opravdu výborný SWAPer a tím i obrovský přínos, jak pro AR, AmigaMagazyn tak i pro naši grupu HARVESTER). Taky se tu hrály starší gamesy, jako například: Mortal Kombat II, Alien Breed II, Tower Assault, Jaguar ???, WolfChild, Screech!, XTremeRacing, MaxRally, BodyBlowsCZ, SouthParkDOOM, WolfenDOOM, ale především F1 from Domark!!! Určitě jsem na spoustu dalších zapomněl, protože se pařilo zkoro celou noc a kromně toho se pouštěly nejrůznější dema, a obzvláště ty pro PPC, na kterých si moje Amiga málem vylámala chipy, protože jsou všechny psané pro grafámu a moje Amiga, přesto, že má PPC kartu, tak jaksi grafickou kartou nedisponuje.

Okolo šesté hodiny ráno AGAs prohlásí, že od devíti se znovu začne s úpravami a kopírováním a tak podobně, což všichni uvítali, protože těch her už skutečně bylo moc. To ale neslyšel ani neodsouhlasil SPEEDY, který jako jediný okolo páté hodiny rozbalil spacák a uprostřed obýváku si lehnul a spal asi až do půl deváté. To bylo dost o hubu, protože můj obývák má 420x430 cm a byly tu tři Amigy, stůl, židle a křesla a dost dobře se tu přes něj nedalo chodit. Ale všichni jsme to nějak zvládli.

Musím upozornit, že MOT nám představil svou zbírku ručně kreslených (bez efektových programů, jed v DPaintu) obrázků a nejednou nás ohromil a tím bylo rozhodnuto, že tak nadaného grafika nemůžeme pustit, aby nezběhnul k nějaké jiné grupě a oficiálně byl přijat do HARVESTERu jako 2D GFX! To se muselo nějak oslavit a tí se dostávám k tomu, co se na párty pilo. Tak SPEEDY přivezl litr Fernetu a já s MOTem koupil ještě Vodku. To se vypilo i když AGAs neustále nadával, že to pít nebude, že chce vaječný koňak! Ale nakonec jsme ho přesvědčili, že vánoce budou až za několik měsíců a pil s náma alespoň tu Vodku. Nealka se vypilo 11 litrů a ještě to bylo málo. Takže nikdo se nevožral a ani nikdo opile nevypadal, přesto, že už ve tři ráno nebylo co pít, a padaly návrhy, že někdo půjde na benzínku, kde je NonStop, ale ARALka je asi dvacet minut chuze a tak tam nakonec nikdo nešel.

Něco o vetřelcích: Okolo šesté hodiny odpoledne přišel na návštěvu DIESEL se svou přítelkyní, ale když viděl co se tu děje, tak radši odešli. Horší případ byl ten, že přišel jeden kámoš i s partnerkou, ale ti se nezalekli a usedli na válendu a sledovali dění okolo. Je pravda, že když jsme šli pro pizzu, tak nás tam odvezl autem a potom na pár hodin oba zmizeli, ale o půl druhé v noci opět přišli a zůstali až do konce párty. Oni sice nijak nerušili, a okolo páté na té válendě usnuli, ale i tak některým členům vadilo, že tu jsou.....

Druhý den dopoledne se už nedělo nic tak výrazného, ale stále jsme se dobře bavili. Dodělávaly se některé úpravy v systémech a tak dále. Okolo 12-té hodiny se TommyGun chystal odjet a protože AGAs bydlí kousek od něj, tak naložili AGAsův stroj do auta a odjeli spolu. SPEEDY, kterému jsem ještě něco upravoval, zustal i s MOTem až do dvou hodin a protože SPAWN je z Ostravy, přes kterou SPEEDY s MOTem pojedou, zůstal taky, že potom pojede s nima.

Sečteno a podtrženo, párty se vydařila na výbornou a ke spokojenosti všech. Nikdo neutrpěl žádnou vážnější ujmu na zdraví a přesto, že jsme se rozcházeli pořádně unavení, byli jsme spokojení a domluvili se na opakování této akce za několik měsíců. Takže až proběhne listopadová, nebo lednová párty určitě o ní budu ve Fénixu psát.

RedRose

NA LYŽÁKU

„No tak už se uklidníme, že Hotula!" Zavrčel nevrlý major Bobeš na věčného rebelanta Hotulu, kterýžto jej však naprosto ignoroval a pohroužen byl toliko do vášnivé diskuse s Hradečákem Zápalem o kvalitách Českých piv a Moravských vín. „Tak tys nerozuměl???" Zavrčel lampasák po chvíli, ale když viděl, že se snaží marně, raději pokračoval v započatém projevu k nastoupené rotě, „ Takže tímto začínám první den našeho lyžařského kurzu. Dnešním úkolem bude prověřit vaše lyžařské schopnosti, abyschom vás pak mohli na základě jejich výsledku rozdělit do tří výkonnostních družstev..."

Velitel ještě chvíli řečnil o důležitosti výcviku, o jeho vlivu na známku z tělocviku, o pravidlech a bezpečnosti na sjezdovce, až nakonec zavelel :" Roto vlevo vbok, pochodem vchod." a dav gumáctva neuspořádaně vyrazil kupředu smerem k nedaleké sjezdovce. Byl na nás opravdu zajímavý pohled. Tedy spíše né na nás, ale na naši lyžařskou výzbroj, jež u mnohých vypadala opravdu podivně. V tomto ohledu zaskórovali kupříkladu žáci Zápal s Ludvou, jimž jejich rodičovstvo připravilo krom klasických šněrovacích lyžákú též obstarožní lyže bez jakýchkoli moderních vymožeností typu lité hrany, či umělohmotné skluznice a k tomu ještě bambusové hole. Ovšem to vše působilo přímo supermoderně v porovnání s výzbrojí, již si ssebou přivezl vyblblenec numero uno - žák Kutilka.Ta totiž bez přehánění vypadala jako uloupená někde z muzea, či výstavy „ počátky lyžovnictví u nás" . Lyže bez skluznic, vázání (každá pouze s dvěma páry řemínků), či jakékoli povrchové upravy opravdu naznačovaly, že snad pocházejí ještě z dob tatíčka Masaryka, stejně jako hůlky, u kterých navíc u obou chyběly špice. Ovšem největší překvapení - či spíše šok musel pro kolemjdoucí skýtat pohled na Pájovu hlavu. Teď nemluvím o hrbatosti, či ušatosti jeho lebky, ale spíše o jeho lyžařských brýlích, jež svému nositeli propůjčovaly bezmála vzezření čmeláka. No fakt! Jenom zabzučet! Upřímně by mě zajímalo, kde k nim ten trotl přišel, ale faktem zůstává, že když si je poprvé nasadil, zkácela se smíchy celá rota i s důstojníky a všichni pak měli opravdu co dělat, aby se zase uklidnili.

Inu netrvalo dlouho a cela rota konečně dorazila na místo přezkoušení. Zde již byl přičinlivými veliteli připraven menší slalom, jež měl dle jejich odborného názoru dostatečně prověřit naše lyžařské schopnosti. Bohužel se však záhy ukázalo, že jeho zdolání je pro mnohé úkolem nadlidským. První to názorně demonstroval žák Pařez, jemuž jedna branka málem vyrazila zuby, takže nešťastník se skučením odplužil mimo trať a toho dne již odmítal mít s lyžemi cokoli společného. Bohužel však nebyl jediný, kdo ten den na sjezdovce utržil nějakou tu bouli, či šrám. Po chvíli jej totiž následoval patolizal Kudláček, jemuž se zase pro změnu málem podařilo probodnout se vlastní hůlkou. Ovšem naprostým extrémem bylo opět „vystoupení" mentálního dementa Kutilky. Dotyčný tupoun měl totiž lyže evidentně poprvé na nohou, takže nebylo divu, že na nich zpočátku nebyl schopen ani stát, natož jezdit. Velitelé jej z tohoto důvodu sice chtěli zpočátku přezkušování ušetřit a rovnou jej vrznout mezi nekňuby do třetího družstva, avšak nakonec mezi nimi bohužel převládl názor, že by se dotyčný měl přece jen alespoň pokusit o kratší sjezd. Bib Kutilka ve snaze zavděčit se jim tedy vrávoravě povstal a jal se za neustálého balancování a kymácení šinout ke sjezdovce. Tam se mu však zčistatemna rozjely lyže, což dotyčný samosebou nečekal, takže naposled mocně zamával rukama a pak gecnul na zadek. Přitom si však de facto sednul na konce svých lyží a zároveň i hůlek, jež se při tom pod něj tak nějak přimotaly a v této krajně „nelyžařské" poloze následně pokračoval v jízdě. Celá rota ihned propukla v bujarý chechot, jež však vzápětí zamrzl, jakmile si všichni uvědomili, že chudák Pája nejenže nezpomaluje, ale že navíc nemá prakticky jak na rychlost, tak i na směr jízdy pražádný vliv. To se bohužel vzápětí ukázalo být pravdou. Hrbatec Kutilka totiž nemohl jakkoli měnit svoji polohu, protože si díky přisednutým hůlkám znehybnil i ruce - zamotané do kožených řemínků od dotyčných hůlek a jelikož v tom fofru nestačil ani jednu z nich vyprostit, nezbývalo mu, než si tuto svoji první lyžařskou zkušenost „ vychutnat" až do konce. A nutno říci, že si ji opravdu vychutnal jak se patří. Ke své smůle si to totiž namířil přímo k přezkušovacímu slalomu, kde schytal hezkých pár zásahů od jednotlivých slalomářských branek (dvě nebo tři ho chudáka trefily přímo mezi nohy...), poté prosvištěl kolem skoprnělých důstojníků a s jekotem zmizel za ohybem svahu. Co se tam dělo dále, to ještě dodnes nikdo přesně neví. Faktem však zůstává, že když se konečně důstojnictvo probralo z šoku a vyrazilo za Pájou, byl tento objeven o něco níže na druhé straně sjezdovky, naplácnutej na jednom pařezu, s pořádnou boulí na čele, spoustou odřenin a modřin, ale jinak celkem v pořádku. Bohužel se totéž nedalo říci o jeho lyžích, z nichž jednu Pája při tom sešupu zlomil o vyčnívající pařez a tu druhou úplně ztratil. Tím pádem se tak stal nezpůsobilým pro další lyžařský výcvik a byl z něj proto vzápětí velitelem roty odvolán. Zbytek lyžařského kurzu pak strávil ve zdejší kuchyni, kde škrábal brambory, či myl nádobí. Nutno ovšem dodat, že si na tento svůj úděl ani v nejmenším nestěžoval, neboť mu zřejmě jeden lyžařský zážitek nadosmrti stačil..

Ovšem tím zdaleka nelze říct, že by se Pájovým odchodem celý kurz nějak stabilizoval, či uklidnil. Ba právě naopak! V následujících dnech totiž došlo k mnoha dalším „mimořádkám", přičemž u některých z nich to chvílemi zavánělo až nemocnicí. Tak např hned druhý den se jistému žáku Volavkovi povedl dokonalý trojitý „pařezoberger". Dotyčný právě dojížděl k místu seřazení, kde se celé družstvo formovalo před následným zdoláním jisté obtížnější pasáže sjezdovky. Bohužel se však jaksi netrefil do místa, kde chtěl zabrzdit, protože místo toho přejel konce lyží několika svých spolubojovníků, přitom mu samosebou podjely lyže a to jej vyvedlo z míry a rovnováhy natolik, že už to prostě nezabrzdil a pokračoval tedy plnou rychlostí dál k onomu obtížnějšímu úseku. Tam jej pak jedna obzvláště dobře tvarovaná mulda dokonale rozhodila a nasměrovala rovnou do lesa, kde to milý Johny (jak jsme mu všichni přezdívali) narval jednou lyší do pařezu. Jenom to trochu zapraskalo, Johny udějal parádní salto s jakýmsi bočním polovýkrutem a následně sebou švihnul do sněhu. Ač to bylo neuvěřitelné, lyže i Johny to kupodivu přečkali bez následku. Ovšem ty už se nevyhnuly od dva dny později žáku Šponovkovi. Ten totiž při jednom nepodařeném zabrždění málem přišel o achilovky, kdy omylem zajel mimo sjezdovku do hlubokého sněhu, kde se jeho lyže takřka okamžitě o cosi zaraziły. Nebožák tak byl vržen kupředu, přičemž ale lýže zůstaly pevně zaklíněny pod sněhem, takže se „Špony" jenom po vzoru skokanů na lyžích jakoby hluboce naklonil dopředu a v této mučivé póze, při níž dostaly jeho achilovky opravdu zabrat, zůstal ve strašlivých mukách několik předlouhých sekund, než jej odtud vyprostil velitel družstva. Sice se to nakonec obešlo bez vážnější ujmy na zdraví, ale i tak potom dotyčný dva dny nemohl skoro ani chodit.

Ovšem největší karamból za celou dobu konání kurzu zařídil - kdo jiný, než věčný rebelant Hotula. Tenhle borec na tom s lyžováním nebyl nikterak dobře, takže jej důstojnictvo neomylně zařadilo do třetího družstva mezi podobně neschopné. Tito se zde první týden učili otáčet se s lyžema na místě, plužit, obloučky, a až na počátku druhého týdne je jejich opatrný velitel Skulina pustil na sjezdovku. První den se ještě nikomu nic zvláštního nestalo, ale hned na počátku druhého dne Hotula zaexscelovat. V polovině sjezdovky jej totiž zčistajasna přepadla ukrutná malá potřeba, takže si v pohodě zajel do lesa, by si zde ulevil. Když se pak vracel zpět na sjezdovku, tak nějak se opomněl rozhlédnout, jestli náhodou někdo nejede a s ledovým klidem vyrazil zpět na sjezdovku. Bohužel právě v okamžiku, kdy si to kolem svištěl jakýs toť budoucí sjezdař reprezentant. Následné srážce už se bohužel naprosto nedalo zabránit, protože Samínos vyjel na trať zpoza stomu a dotyčný sjezdař jej uviděl až opravdu v poslední chvíli. Následky byly opravdu děsivé - tedy alespoň na první pohled. Nebohý závodník se totiž od Sama tak nějak odrazil a poraziv jej pokračoval dál ve zběsilé, ale teď již naprosto nekontrolované jízdě, která jej záhy přivedla vstříc opodál čekajícímu třetímu družstvu v čele s poručíkem Skulinou. Ten stál zrovna k celému „incidentu" zády, takže nestačil jakkoli zareagovat a byl následně letícím sjezdařem dokonale knokautován. Oba sebou následně švihli o zem, přičemž nebohý Skulina nejenže dostal pořádnou ránu do zad a taky do palice, ale zároveň si při tom pádu naprosto nepochopitelným způsobem omotal svoji vlastní hůlku kolem pasu. Když se pak pomalu sezbíral ze země, nebyl díky šoku dlouho schopen slova a vydával toliko jakési dvojslabičné hýkání. Vedení celého družstva tak po něm musel převzít sám velitel roty, což všichni nesli s krajním odporem a nevolí. Nebohý sjezdař, který vlastně ani za nic nemohl se jenom několikrát koktavě omluvil, pak si znovu připl lyže a poněkud kvapně místo nehody opustil. Pokud vím, už jsme jej pak na sjezdovce až do konce našeho kurzu nespatřili. A co milý Sam? Tomu se v podstatě nestalo takřka nic. Akorát měl trošku naškublej rukáv u bundy, takže se pouze oklepal a za chvilku už zase kroužil po sjezdovce ty svoje pomalý obloučky.

Ovšem abyste si nemysleli, že byl ten náš lyžařskej kurz tak jednotvárnej. Těsně před koncem se totiž zčistatemna lampasníci rozhodli, že nás potrápí i jednodenním minivýcvikem na běžkách. Pro většinu z nás to byla doslova pohroma, protože jsme běžky na nohách jaktěživo neměli. Nebylo tedy divu, že se proti tomuto lampasáckému úmyslu ihned zvedla vlna nevole. Lec důstojnictvo bylo neoblomné, zvláště pak velitel celého lyžařského kurzu podplukovník Frišl, jež byl do běžek přímo fanatik.

A tak jsme holt jednoho dne vyfasovali každý jeden pytel s oním prokletým běžkařským náčiním, běžkařský boty a vyrazili jsme k nedaleké sjezdovce, kde mělo svůj počátek hned několik běžkařských tras. Už při cestě sem se jasně ukázalo, že na tento den jen tak nezapomeneme. Zlotřilí lampasníci v čele s maniackým Frišlem nám totiž naplánovali trasu, při jejímž zdolání by se pěkně zapotila i naše běžkařská olympijská výprava. Postupně nás totiž provlekli po celém okolí Špindlu, přez jeden z okolních kopců, až nakonec ještě po sjezdovce dolů k naší chatě. Nutno říci, že si tato cesta smrti v ničem nezadala s minule zmíněným výstupem na Sněžku - ba dokonce bych řekl, že byla horší!!! Noc před tím totiž poněkud přituhlo, takže ráno nás všude uvítala spousta ledu. Pohybovat se po něm na běžkách bylo tvrdým oříškem i pro zkušené běžkaře, natož pak pro nás. Už při cestě ke sjezdovce se docela obstojně potloukli žáci Brada s Hezkým a také sám major Maruvčák. Díky tomu nám bylo dovoleno bežky prozatím sundat a nasadit je opět až při sjezdu dolů k lanovce. Tím se sice zbytek roty vyhnul mnoha pádům na zledovatělé cestě, ale na druhou stranu byl následný sjezd k samotným běžeckým tratím pro valnou většinu z nás první zkušeností na běžkách. Proto to prostě nemohlo dopadnout jinak, než karambólem. Velitelé totiž ve snaze udržet celou rotu pohromadě nařídili zčistatemna hromadný sjezd dolů. Ten se však po několika málo metrech změnil v hromadnou kolizi, kdy většina našeho „pelotonu" skončila na zemi ve skrumáži, do níž se ještě navíc připletlo několik okolo jedoucích cizích sjezdařů. Teprve tenhle šrumec konečně lampasníkům takřikajíc otevřel oči v tom smyslu, že dotyční konečně pochopili, že drtivá většina jejich mužstva na běžkách v životě nestála a tudíž to s nimi neumí. Bylo proto rozhodnuto, že zbytek sjezdovky sejdeme raději po svých a běžky že si připneme až před vyjetím na samotnou běžeckou trasu. Tam jsme se následně rozdělili do jednotlivých družstev a vyrazilo se. Zpočátku to všem ještě šlo, protože cesta zatím nijak moc nestoupala, ani neklesala, takže ještě stačilo jenom se trochu odrážet a jelo to docela dobře. Ovšem jakmile přišlo první stoupání, nastaly zákonité potíže - především pro členy druhého družstva. Ti totiž poslechnuvše rady nějakýho srandisty, že lepší je namazat běžky normálním sjezdařským voskem, než je nenamazat vůbec, se dle této rady zařídili, takže jim to sice na rovince jelo rychleji, než ostatním, ovšem ve stoupání zas jejich běžky klouzaly takovým způsobem, že se na nich takřka nedalo udržet. V tomto ohledu na tom byl bohužel zdaleka nejhůře žák Fidlín. Ten totiž navoskoval opravdu pořádně, tudíž byl skoro pořád na zemi. Navíc mu běžkaření vyloženě nešlo, protože pořád nedokázal pochytit rytmus odrážení a odpichování, takže nebylo divu, že za celým družstvem v krátké době značně zaostával a ostatní na něj tudíž museli neustále čekat. Proto velitel posléze rozhodl, že celá skupina poněkud zvolní tempo, aby byli všichni pohromadě. Toto jeho rozhodnutí, byť celkem logické, se však ukázalo pro příští chvíle jako vyloženě osudové. Způsobilo totiž, že se jednotliví členové družstva doslova nalepili jeden na druhého, což mělo v případě kolize kohokoli ve předu jednoznačně fatální následky na celé družstvo. To se názorně ukázalo hned při následném delším sjezdu, jež bohužel vedl po jakési toť lesní cestě, kterou lemoval z jedné strany příkrý sráz, a z druhé zas pro změnu potok. Uhnout zde prostě nebylo kam. No a jak už asi všichni tušíte, podařila se nám zde opravdu kvalitní bouračka. Kdesi vepředu sebou holt někdo švihnul a pak už to šlo ráz na ráz jako při řetězové havárce. V brzku se tak na cestě vytvořila zcela neproniknutelná hromada těl, rukou a hůlek, do niž stále naráželi další a další překvapení běžkaři. Někteří dokonce ve snaze vyhnout se jí zamířili přímo do potoka v naději, že jeho ledový příkrov vydrží, což se ale valné většině stalo osudným a skončili tak v ledové vodě. Jiní - jako kupříkladu onen věčný posledňáček Fidlín se naopak pokusili vyhnout se onomu chumlu vyjetím do zledovatělého svahu, kde se však bohužel většinou neudrželi, takže následoval nezadržitelný pád přímo na své dole se povalující soukmenovce. No co vám budu povídat: Po tomto Extempóre nás v mžiku opustila plná třetina družstva, většinou z důvodu promočení po zahučení do potoka, ovšem byli zde i tací, kteří při té srážce dolámali lyže a museli tak - většinou ke své úlevě zamířit zpět a ubytovnu pěšky. Nás ostatní zěl bohu podobné štěstí nepotkalo. Museli totiž, byť s chvilkovým spožděním pokračovat v započaté cestě. Ta je spoléze přivedla až kamsi nahoru nad sjezdovku na jakousi horskou cestu klikatící se tu mezi podél svahu. A tam bohužel došlo k další nečekané kolizi, o niž se zasloužil opět již výše zmíněný neběžkař Fidlín. Celé to zpočátku vypadalo poměrně nevinně. Celá skupina totiž v tu chvíli sjížděla poměrně jednoduchý úsek bez výrazného převýšení, či jakékoli další významnější komplikace. K Fidlínovi byl již tou dobou přidělen coby doprovod jistý žák Míško, jemuž šlo běžkaření poněkud lépe, než ostatním, a jenž měl tudíž na starost celý chvost družstva. Tento se však před oním mírným klesáním rozjel poněkud rychleji, než ostatní a zřejmě si chtěl tu momentální rychlost jaksepatří užít, protože se ještě snažil mocnými odrazy zrychlovat. Přitom se mu však jeden z odpichů jaksi nevyvedl, jeho pravá hůlka se po zledovatělém sněhu sesmekla a vylétla kamsi dozadu, kde zasáhla nebohého Fidlína přímo do rozkroku. Chudák postižený se pochopitelně ihned zkroutil bolestí a jsa pohroužen do svých muk přestal vnímat okolí. Tudíž si pochopitelně nevšiml, že celé družstvo před ním zčistatemna zastavuje a v plné rychlosti do nich posléze najel. Jenom to trochu žuchlo, a než byste řekli gum, byla celá skupina na zemi. Netřeba snad dodávat, že se vzápětí na nebohého zraněnho snesla sprška nadávek a koulí, doprovázená mnohdy i ranou hůlky. Vše ale nakonec dobře dopadlo, a všichni běžkomani konečně dorazili zpět na ubytovnu, kde už je čekalo velké překvapení v podobě sanitky, jež právě přivážela Podplukovníka Frišla s nohou v gypsu. Ten hňup běžkařská se totiž při pokusu o sjetí sjezdovky na běžkách rozmázl o nějakej strom a dolámal tak sebe i svoje běžky. Dobře mu tak gumounovi!!!

KAF

OBSAH FÉNIXu 0 - 15

RECENZE :	Číslo Fénixu
ALIANATOR II	(12)
ALIEN BASH II	(13)
ALIEN FISH FINGER	(14/15)
ALL TERRAIN RACING	(10)
ANOTHER WORLD	(7)
ARCHERY	(14/15)
ASSASSIN	(11)
B.C.KID	(14/15)
BANG BOO	(4)
BATTLE ISLE	(5)
BLOBZ	(6)
BODY BLOWS CZ	(9)
BREAK OUT	(13)
BUBBA´N´STIX	(6)
CAMPAIGN	(11)
CANNON FODDER	(5)
CLICK CLAK	(6)
CLIFFHANGER	(3)
CONQUEST - REMIX	(3)
COW WARS	(8)
CYTADELA	(1)
DARKMERE	(8)
DESERT STRIKE	(12)
DETROIT	(4)
DIE HARD II	(5)
DIMOS QUEST	(4)
DOG FIGHT	(3)
DOOFUS	(3)
DOOM	(10)
DRAGON NINJA	(7)
DUNGEON MASTER II	(4)
DUNGEON MASTER	(3)
EUROLEAGUE MANAGER	(0)
F 1 GRAND PRIX	(7)
F 1	(3)
FLASHBACK	(14/15)
FOUNDATION	(11)
FRONTIER	(0)
GALACTIC WARRIOR	(12)
GALAGA DELUXE	(14/15)
GHOST GOBLINS	(10)
GLOOMS	(13)
GODS	(4)
HEXEN	(10)
CHAOS STRIKES BACK	(3)
JAGUAR XJ 220	(4)
JET STRIKE	(9)
JUNGLE STRIKE	(12)
K-240	(13)
KNOCK OUT II	(2)
LEGION OF DAWN	(1)
LEMMINGS HOLIDAY	(4)
LITIL DIVIL	(10)
LOGICAL	(2)
LOTHAR MATTHAUS	(0)
LOTUS TRILOGY	(9)
MANCHESTER UNITED DOUBLE	(2)
MANIAC BALL	(10)
MASTER AXE	(5)
MAX RALLY	(11)
MEGA-LO-MANIA	(12)

MIDNIGHT RESISTANCE 101	(2)
MIKRO MORTAL TENNIS	(4)
MOONSTONE	(9)
MORTAL KOMBAT I	(10)
MORTAL KOMBAT II	(10)
MOTOR HEAD	(11)
NA RESETKANI	(6)
NAPALM	(11)
NAPALM	(6)
ON ESCAPEE	(7)
ON THE BALL	(13)
OUT FALL	(5)
P.P. HAMMER	(5)
PINBALL BRAIN DAMAGE	(6)
PIRATES!	(7)
PORTS OF CALL	(4)
POWER MONGER	(8)
PRINCE OF PERSIA	(2)
PUSH OVER	(12)
RESOLUTION 101	(1)
RUFFN TUMBLE	(1)
RUSH HOUR	(12)
SCROCHER TANKS	(0)
SHADOW FIGHTER	(14/15)
SHADOW OF THE BEAST I,II,III	(2)
SHADOW OF THE THIRD MOON	(1)
SHUFFLE PUCK	(5)
SIM CITY 2000	(9)
SLAMTILT	(4)
SPACE TAXI	(7)
STAR TREK	(14/15)
STRANGERS	(14/15)
STUNT CAR RACER	(9)
SUPER HANG ON	(11)
SWOS 96/97	(14/15)
SYNDICATE	(0)
T-2	(12)
TEST DRIVE II	(11)
TESTAMENT	(7)
TFX	(2)
THE LAST ACTION HERO	(3)
THEME PARK	(5)
THUNDER JAWS	(12)
TIGERS BANE	(3)
TIME KEEPERS	(9)
TOM CAT	(10)
TOURING CAR CHALLENGE	(2)
TRAIN DRIVER	(8)
TRANSPLANT	(1)
TUBULAR	(8)
TURBO TRAX	(13)
TURRICAN 2	(6)
UFO ENEMY UNKNOWN	(3)
ULTIMATE SOCCER MANAGER	(3)
VIRTUAL KARTING II	(9)
VOYAGES OF DISCOVERY	(5)
WALKER	(7)
WARLORDS	(8)
WASTED DREAMS	(7)
WAYNE GRETZKY HOCKEY II	(10)
WHEELS ON FIRE	(3)
WING COMMANDER	(8)
WING OF FURY	(12)
WINGS	(2)
WORMS	(8)
YO! JOE!	(12)
ZJYSWAV HOTG 3D	(7)
ZOMBIE APOCALYPSE II	(11)

NÁVODY :

ANOTHER WORLD	(8)
BATTLE ISLE	(6)
CIVILIZATION	(2,3)
DETROIT	(6,7)
DUNE II	(0,1)
DUNGEON MASTER I	(4-7)
DUNGEON MASTER II	(9,10,11,12)
NAPALM	(13)
REUNION	(8)
SHADOW OF THE BEAST III	(14/15)
SYNDICATE	(1)
THE SETTLERS	(6,7)
UFO	(4,5)
WEB PLUG	(14/15)

SOFTWARE :

A EMAIL	(11)
AMI ATLAS PRO	(8)
AMI BACK TOOLS	(10)
ARTM	(8)
ATV	(5)
BJC	(9)
BLIZKICK	(3)
BURN GUI	(12)
CATALOGER	(5)
CD CAT	(9)
CD DATEI	(7)
DIAVOLO	(7)
DIGI BOOSTER	(3)
DMS WB	(7)
DOPUS	(7)
EAGLE PLAYER	(12)
EASY CATALOG	(8)
FAST MORPHER	(2)
F-BASE	(5)
FILEMASTER	(12)
FORCE MONITOR	(6)
GFXCONV	(5)
GIF TOOLKIT	(8)
GPFAX	(11)
GURU	(3)
HFM	(3)
ICONIAN	(12)
KNACK	(12)
LOCATOR	(6)
MADHOUSE	(5)
MAGIC TV 2	(9)
MAGIC WORKBENCH	(1)
MIAMI	(9)
MP3	(11)
OCTAMED 3.0	(8,10,11)
OPTY CD PLAYER	(12)
PIC CONV	(9)
POPS	(10)
PREVODNIK	(4)
QB TOOLS	(9)
REORG	(4)
SCHEMATIC CAD	(12)
SIEGFRID COPY	(12)
SNOOPDOS	(3)
SOUND CONVERTER	(7)
SYS INFO	(4)
UP CAT	(9)
VOYAGER	(11)
YAM 2.0	(11)

HARDWARE :

BLIZZARD 1240	(14/15)
BLIZZARD 1260	(10)
MONITORY - AOC	(14/15)
TOWER MICRONIK II	(10)
ZIP	(11)

Fénix (0) vyšel - 20.5. 98	**stran (11)**
Fénix (1) vyšel - 30.6. 98	**stran (20)**
Fénix (2) vyšel - 30.7. 98	**stran (22)**
Fénix (3) vyšel - 31.8. 98	**stran (26)**
Fénix (4) vyšel - 30.9. 98	**stran (22)**
Fénix (5) vyšel - 31.10. 98	**stran (30)**
Fénix (6) vyšel - 30.11. 98	**stran (26)**
Fénix (7) vyšel - 31.12. 98	**stran (28)**
Fénix (8) vyšel - 28.1. 99	**stran (28)**
Fénix (9) vyšel - 28.2. 99	**stran (28)**
Fénix (10) vyšel - 28.3. 99	**stran (24)**
Fénix (11) vyšel - 30.4. 99	**stran (24)**
Fénix (12) vyšel - 6.6. 99	**stran (24)**
Fénix (13) vyšel - 9.7. 99	**stran (24)**
Fénix (14+15) vyšel 19.9. 99	**stran (24)**

Sestravil **BR@UN**

SYSTEM X

Vidím X, čtu IKS – Inteligentní Komunikační Systémy Amiga, PC, Macintosh kontakt: 0603 245 865; e-mail: systemx@atlas.cz

Slovo úvodem

Vážení vlastníci inteligentních přítelkyň,
v tomto přehledu vás chci seznámit se vzorníkem hardwaru použitelným pro vaše Amigy a za ceny s opravdu minimálním rabatem, protože je známo, že málokterý amigista je zároveň bohatým podnikatelem. Naše stárnoucí společnice nicméně vyžadují občas určité finanční investice, abychom je i nadále mohli používat k naší spokojenosti. Proto je tu i tato firma, jejíž vznik nebyl směrován touhou po rychlém zbohatnutí a je vlastně koníčkem v mimopracovním období. To ovšem neznamená, že by se jednalo o neodborný a amatérský přístup. Mé zkušenosti pramení z mnohaleté činnosti v počítačové branži, včetně zahraničí a v současné době mohu nabídnout stejné obchodní podmínky jako kterákoliv jiná firma (servis, záruka, značkové komponenty atd..). Rozdíl je pouze v cenách, a ty jsou skutečně konkurenční. Posuďte sami.

Ceník komponent

HDD 3,5"

Seagate 4,3 GB, 5400ot, ATA 66 – 3690 (4502)
6,4 GB, 5400ot, ATA 66 – 3990 (4868)
8,4 GB, 5400ot, ATA 66 – 4390 (5356)
10,2 GB, 5400ot, ATA 66 – 4990 (6088)
13,0 GB,5400ot, ATA 66 – 5290 (6454)
17,2 GB, 5400ot, ATA 66 – 5990 (7308)

IBM QUANTUM řada CX 6,4 GB, 5400ot, ATA 66 – 3999 (4879)
10,2 GB, 5400ot, ATA 66 – 4999 (6099)
13,0 GB, 5400ot, ATA 66 – 5490 (6698)
20,4 GB, 5400ot, ATA 66 – 7990 (9748)
řada KA 9,1 GB, 7200ot, ATA 66 – 5190 (6332)
13,6 GB, 7200ot, ATA 66 – 6240 (7613)

HDD 2,5"

Toshiba 4,3 GB IDE – 6300 (7686)

CDROM

AOpen 40x, dig.panel – 1800 (2196)
48x, dig.panel – 1990 (2428)
DVD 6x/32x, slot in – 3900 (4758)

Toshiba 40x, ATAPI – 1830 (2233)
Hewlett Packard HP SS CD-Writer 7570i 24/2/2 – 5990 (7308)
Philips CD-RW CDD-3801 24/2/2, ATAPI – 5080 (6198)

MONITORY

AOC 5Glr+ TCO 95, OSD – 5990 (7308)
5GlrA+ TCO 95, OSD,audio – 6090 (7430)
7Glr, TCO 95, OSD – 8220 (10029)
7GlrA, TCO 95, OSD,audio – 8420 (10273)
7Vlr+, TCO95, OSD – 8090 (9870)
7VlrA, TCO92, OSD,audio – 8199 (10003)

PC View 15" PV-1512, OSD, MPRII – 4890 (5966)
ADI 15" Pro Vista E44, TCO95 – 5990 (7308)
17" Pro Vista E55, TCO95 – 8690 (10602)

PAMĚTI EDO 16MB,SIMM,60ns – 900 (1098)
32MB,SIMM,60ns – 1800 (2196)

MODEMY

Diamond Supra Expres Pro 56e – 2990 (3648)

Diskety Logo, značkové 10ks - 41(50)

TISKÁRNY

Hewlett Packard DeskJet 420C – 2790 (3404)
DeskJet 610C – 3490 (4258)
DeskJet 815C – 6475 (7900)
LaserJet 1100 – 13990 (17068)

200W zdroje pro klávesnicové Amigy – 811 (990)
Elbox scandoubler externí – 3100 (3782), 6 měsíců záruka
Blizzard 030/50 – 3434 (4190), 6 měsíců záruka

Tohle je pochopitelně jen ukázka z mé nabídky. Ceny zboží se mění každý týden, někdy i 2x. Žádné zboží není skladem z důvodů časté změny cen. Zboží je objednáno v den závazné objednávky. Veškeré komponenty jsou testovány kvůli ověření 100% funkčnosti. Záruky: Monitory a HDD 36 měsíců; paměti, CDROMy a tiskárny 12 měsíců. Doklad – běžná faktura a dodací list, jsem plátcem daně. Dodání poštovní službou EMS (do 24 hodin) popř. běžnou dobírkou. Reklamace na vady od výrobce: výměna kus za kus, čekací doba 0-3 týdny. Dle dohody sestavuji na zakázku i běžné PC. Distribuji komplety Macintoshe včetně softu. Nic není problém, záleží na slušné dohodě. Za určitých okolností lze domluvit i speciální cenu (velká zakázka, velmi chudý amigista), musí však v ní být zahrnuta režie (doprava, pošta, práce spojená s testováním komponent). Jinými slovy, nemusím vydělávat, ale nemohu si dovolit být ztrátový! Věřím, že i tímto způsobem mohu pomoci naší Amiga komunitě.
Na vaše dotazy a objednávky se těší: Marek Paták (Marien) Lužkovice 92, Zlín 763 11