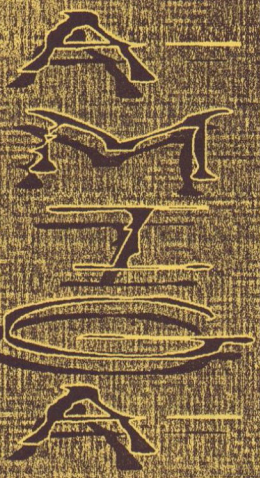
FÉNIX

6

11/98



Preview - NAPALM

Návody :

Battle Isle

The Settlers

Dungeon Master

Detroit

Cena 10kč + 15kč poštovné

www.mujweb.cz/www/casopis_fenix

OBSAH

6

AMIGA

(1)
Slovo úvodem
(2)
Preview - NAPALM
(3,4)
Recenze – TURRICAN II
(5)
Recenze – BUBBA´N´ STIX
(6)
Recenze – PINBALL BRAIN DAMAGE
(6)
Jednodisketovka – NA RESETKÁNÍ
(7)
Minirecenzička – CLICK CLAC + BLOBZ
(8,9)
Návod – BATTLE ISLE + AMIGA DOS
(10,11)
Návod – DUNGEON MASTER část třetí
(12-14)
Návod – THE SETTLERS
(15-17)
Návod - DETROIT + Fénix na Internetu
(18)
PLEASE HELP ME !!!
(19)
Software – FORCEMONITOR
(19)
Software – LOCATOR
(20)
Workbench - UTILITKY DO WORKBENCHE díl první
(21,22)
Povídka - RAJÓNY
(23)
Rozhovor - FÉNIX vs PEC
(24)
INFORMACE PRO VÁS + AMIGA BURZA

FÉNIX (6)

REDAKCE

KAREL FALTIN - **(KAF)** text Recenze,Návod
KAREL LENC – **(BRAUN)** grafika,DTP
JIRKA MISSBACH – **(JKMS)** text Recenze,Software
OLDŘICH VOSYKA **(DACAN)** text Software
PETR CRHONEK – **(PEC)** text Manuál
TOM PRZYBYLA **(RED ROSE)** text Recenze,software
LUDĚK ORAVA - **(ORLU)** text informace
ALEŠ JANEČEK – **(MUF)** text recenze
e-mailové adresy – jkms@email.cz,braun@email.cz

Vychází 30.11.1998 - FÉNIX (7) vyjde opět koncem měsíce prosince...
WWW.MUJWEB.CZ/WWW/CASOPIS_FENIX

Příloha

AMIGA FÉNIX

Zdarma

Tak už jsme zase tady ..tab dyb dubdy dubdy subd dab.. bez smlouvy a bez paušálu.. tenhle časák,ten má šťávu... šubdy dubdy..§+-@@š ... no tak sme si užili hudby a můžeme přejít na vážnější záležitosti. Takže možná vás to milí přátelé překvapí, ale nemožné se stalo skutkem a vyšlo již neuvěřitelné 6.pokračování vašeho tolik oblíbeného časopisu FÉNIX. Jako obvykle se i tento měsíc událo mnoho nového.Takže především se konala v Malých Svatoňovicích všemi tolik očekávaná Amiga párty,již se samosebou FÉNIX zúčastnil - a to v kompletním složení.Přivezli jsme si s sebou i několik výtisků od každého zatím vydaného čísla s tím,že to tu jako ukážeme,a že si tu možná případně i někdo nějaký ten časopis zakoupí.Co ale následovalo,to opravdu nečekal nikdo z nás. Návštěvníci této akce totiž o dotyčné výtisky projevili až nečekaný zájem,čehož důsledkem byla skutečnost,že nám po necelých dvou hodinách zůstalo pouze několik málo sešitů a to ještě proto,že se nám vlivem špatného sešití rozpadly pod rukama.Navíc mnozí z kupujících po následném přelouskání všech pěti čísel znovu dorazili,tentokrát s penězi na další předplatné - většinou celoroční.Musím chtě nechtě konstatovat,že nám tím dotyční udělali tak trochu čáru přez rozpočet,protože tolik kopií měsíčně,to už je pro nás trochu problém! No ikdyž vlastně se tím tak trochu sama od sebe vyřešila otázka kdy přesně koupit onu kopírku,takže už se velmi intenzivně rozhlížíme po nějakém tom šikovném leasingu.
Dále se konečně FÉNIX „prodral" i na Internet a to především díky našemu všeumělovi JKMS,kterýžto nám tu na serveru „MUJWEB" založil adresu :**WWW.MUJWEB.CZ/WWW/CASOPIS_FENIX**, takže si sem vy všichni,kdo máte na I.Net přístup, můžete kouknout a dokonce tu uvidíte i fotky nás a kolegy DACana přímo z oné párty v M.S.
A co bych vám tak ještě mohl.. jo už vím! Co se týče mnou už dvakrát vyhlašovaného referenda ohledně povídek,se konečně ozvali někteří z vás - sice pouze ústně,ale aspoň něco.Konkrétně mi bylo řečeno,že můžu psát v podstatě cokoli,že se u toho většinou stejně čtenáři řechtaj.Tak jsem si řekl - proč ne a počínaje šestkou začnou tedy vycházet moje povídky.

Doufám,že se vám budou aspoň trochu líbit,a že mě tu hned neukamenujete.

Do této hitparády hlasovalo 12 Amigistů a celkem je v bodované evidenci přes 100 her,což si myslíme,že je dost,protože pasivita je u Amigistů ta nejhorší vlastnost.

NO.	Název Hry	Bodů
1	SLAMTILT	71
2	DUNE II	67
3	UFO	55
4	THE SETTLERS	52
5	T.F.X.	44
6	F1 GRAND PRIX	40
7	SYNDICATE	28
8	AMIGA DOOM	26
9	SUPERFROG	26
10	FLASHBACK	26
11	TOWER ASSAULT	24
12	CANNON FODDER	24
13	DUNGEON MASTER	22
14	NAPALM DEMO	20
15	BREATHLESS	18
16	WINGS	18
17	SKI OR DIE	17
18	GALAGA DELUXE	17
19	WORMS	16
20	GLOOM	13

Cena jednoho výtisku je **25**,-Kč pokud se rozhodnete stát se předplatitelem máte výhody následujících slev:

3 čísla 66,- 6 čísle 132,- 12 čísle 264

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 **10**,-Kč což jsou náklady na kopírování...

Po telefonické domluvě vám ho rádi předáme.

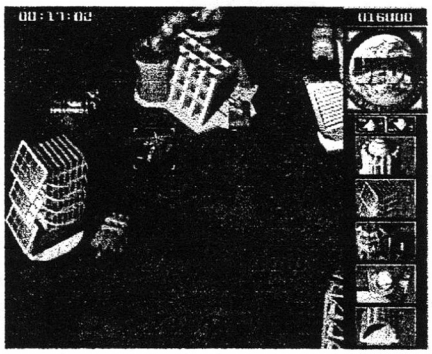
BRAUN	**JKMS**	**KAF**
Karel LENC	Jirka MISSBACH	Karel FALTIN
Slunečná 4	Štouračova 19	Výšina 5
BRNO 634 00	BRNO 635 00	BRNO 637 00
05/47215299	**05/46211807**	**05/43236568**
braun@email.cz	jkms@email.cz	**kaf@????**

Preview

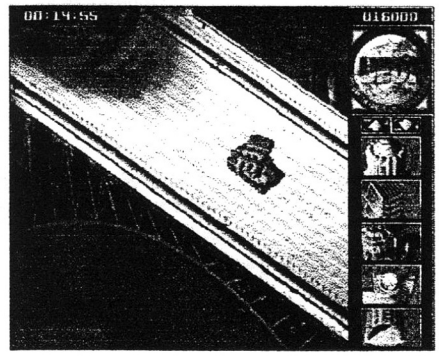
NAPALM - demo

AMIGA 1200

Sen se stává zkutečností!! Všichni co paříme strategie jsme se konečně dočkali!



ClickBOOM po divným Capital Punishmentu, graficky skvělém MYSTu a po hardwarově „trošku" náročnějším QUAKEovi už brzy (doufejme) vypustí do světa další skvělou gamesu, která bude mít o něco rozumnější požadavky na Vaši AMIGU, než už výše zmiňovaný QUAKE (hovoří se o procesoru 030 na 40 MHz a potřeba bude i FAST RAM-asi 16 MB) a navíc to bude první realtime strategie po dlouhé době(pokud nepočítám FOUNDATION, která není zrovna podle mého gusta). Znamená to že ona legendární a pořád dokola přepařovaná DUNE II bude mít svého důstojnéhu nástupce. Je vidět, že tvůrci hry nenechali nic náhodě, protože hra jako NAPALM nemá na AMIZE obdoby. Celá krajina je nakreslena jako jeden velký obrázek a tudíž je absolutně nestejnorodá a Vy se můžete kdykoliv stoprocentně zorientovat i bez pomoci radaru. I z tohoto finančně i časově dost omezeného dema se toho o hře můžete dovědět hodně, snad jen kromě hratelnosti, protože Váš nepřítel (rasa robotů) má obrovskou přesilu a Vám nezbývá nic jiného než se jen bránit. Mimo klasických bojových jednotek známých již z DUNE II jsou zde i jednotky letecké, které můžete ovládat stejně jako ty pozemní (v plné verzi budou možná i námořní) a jednotky „ohňové"-tanky, nebo chlápci s plamenometem. Váš nepřítel má dokonce i UFO se kterým přiletí nad Vaši základnu a zbraní stylu Den Nezávislosti ji začne demolovat. Bohužel jedinou obranou proti tomu je stavba obraných věží, ale až v plné verzi. Z dalších novinek, které se dají z dema vytušit je možnost stavby tunelů a Nitroglicerinové auto se kterým můžete přijet doprostřed nepřátelské základny a odpálit... Možnost současně označit několik jednotek a tvorba zkupin jsou samozřejmostí.



Jako ve skutečnosti i zde se vše točí kolem peněz, ale ty nezískáváte těžením koření nýbrž těžbou černého zlata-ropy. Tu po vytěžení z vrtné věže odváží cisterna do rafinerie.

Vypadá to že se konečně začíná pořádně blízkat na lepší časy. Pokud by všechny hry vypadaly jako napalm (a tím nemyslím jen strategie) měli bychom vystaráno. Demo NAPALMu vám na harddisku zabere 14 MB, ke zpuštění potřebuje AGA, RTG knihovny, procesor 030 + 16 MB FAST (možná stačí 12 MB). Na této konfiguraci jede hra v rozlišeni 320x256 (256 barev) úplně bez problémů a zcela plynule bez znatelného zpomalení i při větších skrumážích.

ClickBOOM - 1998
STRATEGIE
MB na HDD : 14.5
Šlape na :A1230/40 16 MB FAST
CENA : ???

NAPALM
THE CRIMSON CRISIS

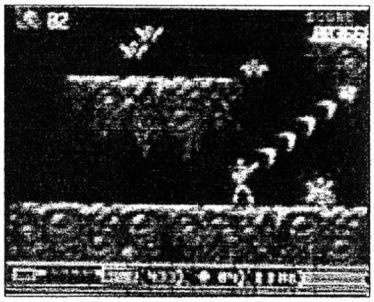
JKMS

Recenze

TURRICAN 2

AMIGA 500

Tento příběh o statečným sřílečovi,kterej střílí do všeho co se hejbe se odehrává v daleký,předaleký galaxii Aldebarran 42, který vládnou roboti,bioboti, cyborgové a jiný rôzný plechový příšery,stvôry a mutanti. Jak už to tak bejvá,byla jednou jedna bojová kosmická loď Avalon 1 na který byla skupina cvčených kosmonautô a jejich kapitán.V roce 3025 dopluly prostorem až k nějké podivné planetě.Hele vole,to vypadá jak Mars,myslíš,že tam maj taky ženský ?



Prosimtě ty debile na ty tvoje bosorky má tak někdo náladu.Nadši čum na vobrazovku.Něco sem letí! Samozřejmě to byli mutanti.Speciálním lejzrem vyvrtali ďouru do hlavních dveří,hupky dupky a byli v lodi. Kosmonautôm se to vôbec nelíbilo a tak po nich začali střílet.Ale ty hajlíci měli převahu a za chvíli bylo rozhodnuto.Zachránil se jako vždycky jen Eda Turrikan,kterej popadnul jet-pac a uletěl.Nevim jak je možný,že při prôletu tou jejich .....sférou neschořel.No,asi tam nemaj kyslík,pomyslel si Turrikan a vlidu přistál na povrchu,kde začíná jeho poslání,tedy pomsta za ztrátu přátel a lodi.

Pozor nechci se chválit,ale tuhle super gamesku gam sem bohužel už po necelých dvouch hodinách dopařil až na samotnej konec,kde je potřeba rozmontovat **Rozmontovat - Mrtvý !!!**

velitele těch všech sešroubovanejch mozkô.Po jeho likvidaci se objeví v outru celej robokomplex jak krásně lítá do vzduchu a hrdiný rek Turrikan jak mizí na jet-pacu někde v pr.....

Hra je přiměřeně obtížná a hudba i grafika sou prostě super. Na grafice se podílely tvôrci od Rainbow Arts a 7-Kanálovou hudbu (do každýho levelu 1) spáchal môj oblíbenec Chris Huelsbeck. O nenáročnosti hry svědčí i to,že sem začal pařit se třema životama a na konci mi jich zbylo 35.

O mapu se pokoušet radši nebudu,protože a jelikož sou jednotliví levely tak rozsáhlý,že by se mapy,ani zmenšený nikam nevešly.Nemôžu ani postupně nakreslit obrazovku za obrazovkou.Je tam totiž vyjímečně plynulej scrolling,takže by to bylo dost nepřesná a zdlouhavá piplačka.

Level 1

Milí mladí piráti a pařani ! Než vám to všechno napíšu,tak vám poradím. Pokud máte joystick s rychlím autofirem,tak neni co řešit.A nadále taky, vám eště pomôžu.Když si s Turýskem kleknete,a zmáčknete space,tak se náš hrdina promění v kouli,která po rovným povrchu zničí,kromě jednotlivích bossô všechno,aniž by ztratil energii.Občas při stejný kombinaci začne chvíli lítat,teda jestli máte u toho zapnutej autofire,a bláznivě střílet co se vám môže u šéfikô dost hodit.

A ju tady další nápověda.Držte fire a Turýsek udělá super moderní,rychlej a účinnej lejzr.Skvěle !

Začínáme na povrchu toho Marsu,nebo co to je.V tomhlenctom levelu dete buď po povrchu nebo v podmarzí (psát „ v podzemí „ by byla debilita 1.stupně).Musíte najít cestu do podmarzí a logicky taky i cestu ven. Tam bude 100 % čekat šéfíček robôtek.Je to robôtek neposeda,a tak hopsá sem a tam jak imbecil největší,a samosebou přitom i po nás krásně střílí. Po jeho likvidaci eště musíte projít několik jeskyní,až vylezete ven.

Pak už stačí jenom hopsat nahoru.Kde končí level 1.

Level 2

A jsme na cestě ke zřícenimám.Pozor cesta se propadá ! ó ty zříceniny vypadaj GOOD,ale to klima! Samý vodopády.Bodejť by to taky vydrželo,že jo ?

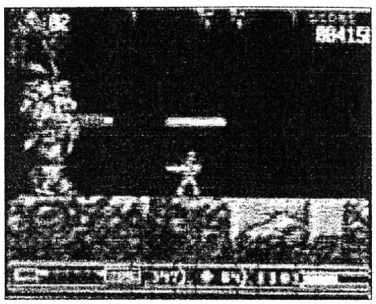
Jé bazének.Fuj a pirani-náramně kousavý to rybičky.Rychle pryč. Uf.A sme zase venku.Cinky linky přes kamínky a hle! Tady je cesta dolu, ale musí se poněkud prostřílet.Tatatata a je to! Hele žlababa! Bum. Á, další rujny.A vodopády.Ježíííš a těch piraň.Asi mě s toho jebne šlak. Jé cesta do podzemí.Tady se určitě něco semele.No,ty vole,jako bych to neříkal.Co tady dělá ta hnusná plechovka.Pic,pic,a je to.

Level 3

Tady je to úchvatný.Velikej rozsáhlej konplex chodeb a stupínkô. Hop a skok přes potok. Prdlajs, hop do vody.Podvodní bludiště,velkolepost sama.Eště štěstí že umim plavat.Pár temp a šup z vody.Zase komplex. To sem nečekal.Hopsáááá a hopsáááá.A sakra.Voni tu maj i televizi.Do prčic,vona střílí ! Nech toho,ty naprogramovaná mrcho ! Buchbác tatata fuj ty mrcho ušatá.

Level 4

Furt tady pokračuje ten komplex podivných chodeb.Hele,výtah.Bzzzzzzzz. Panečku to bylo něcíčko.Hlava se mi motá jak kdybych 3 dny nonstop chlastal,nasával a tak všelijak podobně.



Pozor,něco se sem řítí.Ha,Ivan.Prosimtě nepoznáš Ivana ? Dyť sou to vozubený kola.Tatata....veget.Jéééé a co je zasejc tohlencto ? Tak tohle,to je lejrový dělo.Pif paf - kde je ? No nic,asi mám halucinace. Po pár skokách a krokách sme konečně venku,ale nezoufejte,už se to na nás řítí.Vypadá to jako obrovitánská „hvězdice",kterou používal BATMAN. Byla to hvězdice,že jo? Nejsem teda Total Fekal,jako f tom filmu s Arnim.Ale zpátky k hvězdici.Je hezky vyzbrojená 6 dělama a jedněma kleštěma,a šťourá v chodbě,aby moh Turýska chytit a rozmontovat. Stejně se nechytá Hahahaha..... Tááák a môžem hupnout dolu.ÓÓÓÓÓ co to? Zase výtah,ale aby mi nebylo blbě jako předtim.Blil sem asi eště 20 metrô.Co myslíš ? Risknem to ? Tak jo . Hopsa hejsa do Br... do výtahu. Bzzzzzz....No,ale tohle sem vôbec nečekal.Výtah s Turýskem zmizel pryč. A najednou špionážní kamera prômyslový televize nám ukazuje druhej,daleko větší výtah,jak z podzemí zvedá kosmickou raketu,samosebou že je uvnitř Turýsek.Rychlost se zařadila a tradá.

Level 5

Ták,a už letíme,a střílíme.Zázrak.Letíme v tunelu,nebo venku.Jé a po chvíly letu už sme zase u šéfíka.Je to taková divná komora a na jejím konci je plivací automat.Hádejte co plive: A) Zuby B) Uši C) Oči
Ano ano,jako vždycky,C je správně. Po chvilce střelby stejně neodolá a v klidu vybouchne.

Level 6

Další lítací level.Tentokrát už trasa nevede jenom rovně.Trasa je teď zamotanější a rozsáhlejší. Je tam autoscrolling podle trasy a úkolem je, kromě likvidace mutantô,udržet se na trase a nebourat. Šéfíček je tu teda brutální.Já vám teď podrobně popíšu jak vypadá.

Hrozně !

Level 7

Trasa už je skoro rovná,teda až na pár hupíkô.Ale ta rychlost.Jakmile se vymotáme ze skal,zařadí Turýsek vyšší rychlostní stupeň. Teda samotřejmě - TURBO SPEED !!! Je s podivem jak se všechno plynule hejbe i na A500.No a úkolem je samozřejmě nenabourat ! Kdo nemá postřech,tak se nechytá.

Na konci neni boss,ale přátelská servisní loď a ta nás opraví.I když máme loď v pořádku.

Level 8

Tady loďka přistává,a milej Turýsek to neubrzdil a malinko odřel loďku o skálu.Hahaha....No nebudem škodolibí že ? A taky se stalo,že náš hrdina po nárazu poněkud proletěl kukaní až na zem.Hahaha....Ticho !! Co sem řek !!!

Pomalu se zvednul,oprášil si prach ze skafandru a vyrazil kameným bludištěm na další misi.

Šéfíček je tu takovej na první pohled plechovej drak jak vysřiženej s pohádky o Bajajovi.Vzádu sou bodáky a dráček se nás snaží křídlama odfouknout do bodákô a kromě toho taky fluše plamínky. Pak cesta eště pokračuje bludišťem až na dopravníkovej pás z továrny,po kterým jedou právě vyrobený roboti tříprsťáci známí z filmu Robocop 1.

Level 9

A seme v továrně.Je tu bludišťě trubek a veškerých aparátkô , stroječkô a rôznných mechanizmezečkô.útočej tady ozubený kola s porouchaných strjô a logicky nás chtěj roznontovat že ?

Level 10

Jéééé,tady je to heský !!! Octli sme se v líhni mutantô.Je to tu jak ve filmu Vetřelec 2.Dost náročnej level na obtížnost.

Level 11

Sou tady časovaný výtahy,který po určitý době vybouchnou.Takže Turýsek musí rychle přeskočit na jinej výtah než mu vybouchne pod nohama.Je to náročný na přesnost.Chce to trpělivost.Hlavně neházejte joystickama do zdi.Tahle cesta už vede hlavní věží až k závěrečnýmu šéfíkovy.

P.S. Chyby v textu vyhrazeny.Stilistický nepřesnosti a úlety omluveny.

MUF

RAINBOW ARTS - 1991
Arcada
DISKET : (2)
ŠLAPE NA :A500 – A1200

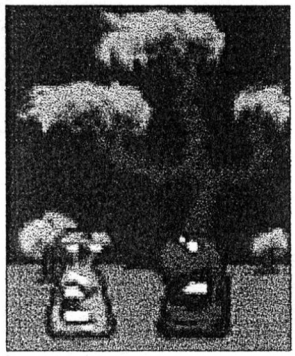
Recenze

BUBBA 'N' STIX

AMIGA 500

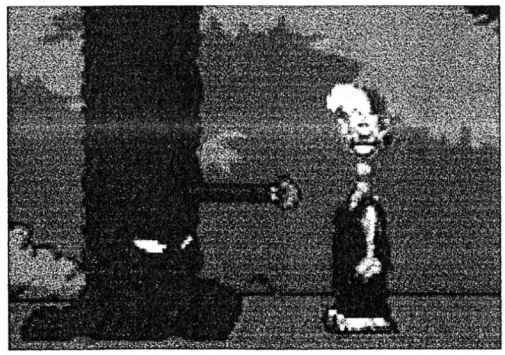
Opět zdravím příznivce mých článků i časopisu Fénix. Na úvod se musím (!) pochlubit všem čtenářům, že jsem se konečně stal majitelem vysněné Amigy 1200 a taky PowerPC turbokarty.
A nyní mám tuto konfiguraci : Amiga1200, BlizzardPPC 603e/160MHz-68LC040/25MHz + 22MB RAM, 2xHD 1200+850MB, CD-ROM 4x Speed, KS3.0, v klasickém provedení (nemám tower). Pro upřesnění, jsem harddisk a CD-ROMku už mněl u své A600. Co k tomu dodat? Snad jen to, že jsem se pochlubit musel!! Sice jsem se díky PPC mírně zadlužil, ale pocit vlastnictví tohoto „zázraku" to plně vynahrazuje. Teď se věnuju testování snad všech programů a her, které doma mám, abych zjistil co s nima tato karta udělá. Ve svém systému (3.1, doufám že 3.5 už bude brzo ke koupi,protože bude podporovat PowerPC procesory!!!) používám navíc, tyto prográmky: MagicMenu, ToolsManager, TinyMeter, NewIcons a MCP. Kdyby snad někdo ze čtenářů Fénixu, chtěl o těchto prográmcích vědět víc, napište do Fénixu a nebo na mou adresu (Red Rose, Nerudova 2/393, Havířov, 73601) a já o nich napíšu článek, který KAF,BRAUN a JKMS otisknou ve Fénixu.

No, ale teď bych se mněl vrátit ke hře, o které chci psát tento článek. Hned v úvodu musím upozornit, že jsem nikdy tuto gamesku nedohrál do konce, protože se mi v druhém levelu nepodařilo najít poslední ze čtyř klíčů, který by mně pustil do třetího levelu. Nic méně, protože jsem se nedostal dál, našel jsem si vstupní kódy do zbylých dvou levelu (dohromady jsou čtyři), abych se do nich alespoň podíval. Samozřejmě tuto hru všichni znáte, alespoň byste mněli, protože je to skutečně povedená hra o které se toho (svého času) napsalo víc než dost. Takže tento článek je pro ty, kteří tuto hru nikdy, nikde neviděli, ani nehráli, ale samozřejmě taky pro ty, kteří rádi vzpomínají. No-zase tak stará hra to není, ale to už je teď fuk, protože když jsem už začal psát, tak toho přece nenechám.Bubba N Stix. Logická chodička se dvěma postavičkami: Bubbou - pozemský kluk rebelského vzhledu a Stixem - mimozemšťan v podobě velmi inteligentní tyče se zelenými vlásky, který se s Bubbou dokonale doplňují.



Stěžejní příběh je asi takový, že Stix pocházející z jiné galaxie, se jakýmsi nedefinovaným způsobem dal do hromady s Bubbou a společně musí za vypětí všech svých sil a mozkových závitů projít čtyřmi světy a najít vesmírnou loď se kterou by se Stix mohl dostat zpět domů (E.T. volá domů.....). Takhle si to nějak pamatuju, protože žádný článek nemám schovaný, ale vzpomínám, že jsem četl nejméně dva. Konec hry samotné, jsem neviděl, protože nechci hrát s kódy. Pouze jsem se do ostatních levelů podíval, ale nehrál jsem je (možná se to někomu zdá moc poctivé, ale to není z poctivosti, ale z toho, že se mi líbí dostávat se dál a dál a nechci vědět co mně tam čeká, protože to by hra ztratila své kouzlo i smysl hraní, a o to tady přece jde, nebo snad ne?). Co se doprovodné hudby týče, pořádně si ji nevybavuju, protože hudbu, pokud to jde vypínám a nechávám jen zvuky, které jsou v této hře velice legrační, což znamená výborné. Grafika si zaslouží více místa protože to je přesně to co se mi líbí. Nádherně animovaná dětská grafika jako od Disneye. Pokud někdo nesouhlasí, tak to je mi líto, ale já si myslím, že kdyby tu byla grafika jiná, určitě by se mi tato hra tolik nelíbila.

Hratelnost: Co se hratelnosti týče, tady se zastavím trochu déle. Hratelnost této hry je opravdu výborná, s přihlédnutím na větší zátěž vašeho mozku, protože ovládání je příjemné, i když některé úkony, které Bubba se Stixem provádí, potřebují delší trénink než se naučíte co všechno se sním dá udělat, jako mlácení všeho co je kolem, házení do dálky, použití místo schodu, převrácení balvanů a barelů, míchání „guláše", a tak různě. Využití Stixe je opravdu „multifunkční". A to všechno se musí pařan naučit, aby se někam vůbec dostal. Není to, ale taková hrůza, jak tady popisuju, protože já si zvyknul asi po čtyřech hodinách. No a když už zjistíte kam vlézt a co udělat, tak už je to brnkačka. Ovšem obtížnost počínaje druhým levelem začíná pěkně růst, hlavně na přemýšlení a od trojky už i na zručnost. No doufám, že se nikdo neleknul, co to tady popisuju za hrůzu, když vyhrožuju velkou obtížnost a zároveň tvrdím, že hratelnost je výborná. Opravdu jeto tak. Tam někde mezi tím je ten pravý střed, protože každý má tu svou laťku trochu jinou a myslím si, že i hráči slabší se po delším hraní do hry vžijou a bude se jim líbit i když se nedostanou dál než do dvojky, tak jako já. Zkrátka se to musí zkoušet dál a dál. Jednou se to povede a přijdu na to. Na svou obhajobu ještě snad, že tu hru mám doma teprve asi půl roku a nemám čas hrát jen tuto hru, protože mými naprostými favority současnosti jsou: GLOOM a FLYING HIGH !!! Potom se chystám na Quaka a hodně si od něj slibuju, na vzdory ne zrovna kladné recenzi v Excaliburu 68 (AmigaMAX se přestěhoval do Amiga Review, doufám že to všichni víte), kde ji nejmenovaný autor pěkně pomluvil. Tak to by mohlo snad k jedné hře stačit. Snad jen sorry, že neuvedu vstupní kódy, protože jsem při přechodu z KS 2.04 na KS 3.1 omylem část své sbírky Cheatů smazal a Bubby N Stixe se to bezprostředně týká.....



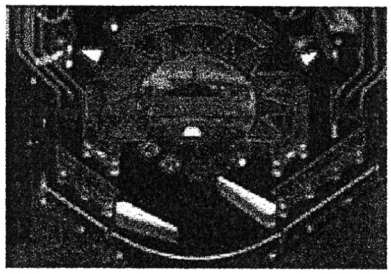
RED ROSE

CORE DESIGN - 1993
Arcada
DISKET : (2)
ŠLAPE NA :A500 – A1200

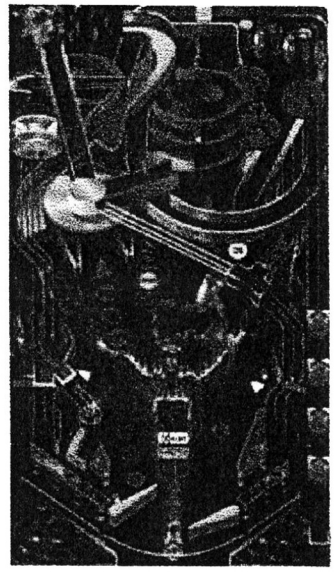
Recenze PINBALL BRAIN DAMAGE AMIGA 1200

O tomhle pinballu se hodně mluvilo mimo jiné v souvislosti s tím, že by to mohl být možný nástupce skvělého SLAMTILTu. Jestli je to pravda, nebo ne posuďte sami.

Hned po spuštění na vás AMIGA chrlí velice pěkně udělaná loga firem APC&TCP a MIND'S EYE ENTERTAINMENT + titulky.



Když se objeví hlavní menu na obrázku skvěle vyrendrovaného pinballového stolu, hraje slušná typicky pinballová hudba je člověk ochoten připustit, že zatím to vypadá moc dobře a Slamtilt by mohl být překonán. Jenže to bych nesměl být AMIGISTA, abych ani chvíli nepochyboval. Jak všichni víme vomáčka okolo není tak důležitá jako hra samotná. Bez váhání jsem kliknul na Select Table a po chvíli nahrávání z CD se objevil obrázek prvního stolu (HYPERVOLUTION) s motivem auta. Na první pohled nic moc, no snad ty další budou lepší. A v tom je háček, další stůl tu sice je, ale jenom jeden (MAGNETIC WHIRLPOOL) a to taky nic co by konkurovalo stolům ve Slamtiltu ať už graficky, nebo svou dějovou propracovaností.



Oba stoly na mě působí tak nějak nedodělaně a prázdně, chvíli jsem si dokonce myslel, že je to jenom nějaká demoverze, nebo něco podobnýho. Jedním z důvodů a dalším mínusem jinak bezesporu skvělého pinballu je absence třetího flipperu v horní části stolu což dělá hru jednotvárnou (odpálite kuličku a pak jenom čekáte až zase spadne dolů). Úplně nahoře nad stolem se už tradičně nachází displej na kterém běží titulky, animace a ostatní klasický pinballový srandičky. Grafika stolů je nakreslená pěkně, ale jak jsem se zmínil už výše působí nedodělaně. Hudba je obstojná, ale zvuků odrážející se kuličky si moc neužijete, protože se ozývají jen při odrazu od určitých ploch. Na klapání flipperů autoři naštěstí nezapoměli.

Pinball Brain Damage není v žádném případě žádnou větší konkurencí pro Slamtilt, snad pokud by jeho autoři tolik nespěchali s jeho vydáním a přidali alespoň jeden stůl, nebo třetí flipper (fakt mě tam dost zchází).

Ale pokud máte rádi pinbally a Slamtilt už Vás omrzel je Pinball Brain Damage tou pravou gamesou pro Vás a pro Vaši AMIGU.

JKMS

APC&TCP - 1997
Pinball
Délka : 1CD
ŠLAPE NA :A1200
Cena : 890,-

Jedno disketovka

NA RESETKÁNÍ

AMIGA 500 CZ

Jak vono už je to dlouho? 5 - 6 let nazpátek,kdy jsem ještě smažil na starým dobrým Atárku klasický textovky jako byly třeba Skinhead story,Akce klement nebo Pomsta šíleného Ataristy.

Tyhle pařby se mi vždycky strašně líbily a byl jsem kolikrát schopnej vydržet u nich i dlouho do noci.Jenomže pak mi Atárko odešlo,já si koupil Amigu.Tedy né že bych toho litoval,ale spolu s Atárkem odešly i ony skvělý textovky,jež mi pak na Amize tolik chyběly.No teda vlastně né že by mi úplně chyběly,protože tu byly jiné typy her,jež jsem dřív z Atárka neznal a jež mě dokázaly naposto uchvátit - strategie,ale přez to všechno se mi po textovkách občas zastesklo.I stalo se takle jednou,že jsem si nechal od někoho poslat jeho seznam her a jak v něm tak listuju,zčistatemna mě do očí uhodí název hry „Na resetkání".Vedle bylo ještě připsáno „Kvalitní česká textovka".No samozřejmě že jsem ihned nelenil a dotyčnou hru si bleskem objednal.Inu co vám budu vyprávět.Byla přesně taková,jakou jsem ji čekal.Skvěle udělaná,nabitá humornýma kecame,zkrátka úplně stejná jako ty,jenž jsem měl kdysi na Atárku tolik rád.Zaplať pámbů,že i na Amčuli existují lidé,kteří dokáží udělat skvělou textovku. Teda vlastně nevím,jestli existují ještě,ale díky bohu aspoň za to,že pokud už na Amize nejsou,že aspoň někdy byli a že nám Amigistům po sobě zanechali toto skvělé dílko.

KAF

HOLOGRAM - 1994
Textovka (Česká)
ŠLAPE NA :A500 – A1200

CLICK CLAK A500
GEAR WORKS A600 - 1200
+ KICKSTAR 1.3

Mini recenzička

Tak mně tady máte zas. Tentokrát s mini recenzičkou,při které napíšu i něco o KickStartu1.3 a na hru, která se na starších pětistovkách jmenovala Click Clak, ale potom ji nějaký dobrák předělal pro A1200 a výše, pod názvem Gear Works.Proč?Pokud se už někdo pokusil spustit hru určenou pro A500, na A1200 a výše, určitě se setkal s tím že to někdy nejde. Já si tehdy říkal jak je to možné, vždyť je to jedna platforma a některý hry se spustit nedaj? No - nejsem ani programátor, ani vývojář čehokoliv, a proto tomu moc nerozumím a když jsem včera prokopával veškerý časáky a knihy, které se třeba jen vzdáleně týkají Amigy, abych se o tom dozvěděl víc, tak jsem skoro nic nenašel. Takže jen co si o tom myslím já a pokud napíšu nějakou volovinu, tak sorry. Na starých pětistovkách, byl trochu odlišný, řekněme horší Kick Start než na vyšších Amigách a proto jsou změny mezi KS1.3 a 2.04 a výše dost podstatné.a to se odrazilo i ve spouštění starých her na AGA strojích.Samozřejmě, že je spousta pařanů, kteří si chtějí zahrát staré dobré pařby zA500. Pro tyto důvody je pár možností (kromě vlastnictví dvou odlišných Amig).Někdy stačí jen dát příkaz KillAGA, nebo AGAOff a jim podobné (vypne AGA čipy) před spuštěním zmíněné hry, ale to platí pouze u her, které jdou nainstalovat na HD.

U takzvaných N:DOS her, musíte použít program Kick Start 1.3, který se z diskety sám nabootuje do paměti vaší Amigy a ona se potom chová úplně jako A500.Taky úvodní obraz po spuštění počítače (zajížděcí disketa) se přemění na pětistovkářskou žebrající ruku. Po tom už můžete vsunout první disketu a začít pětistovkařit. Ovšem hry na harddisku taky občas potřebují KS1.3 a pro to je přítomen standardní commodorovský installer. Po tom už jen příkazem v shellu tento KickStart spustíte a potom hru A500. Toto je pár rad, na které jsem přišel při experimentování s hrami na Amize. Samozřejmě jsou to rady jen pro některé hry, protože jsou i hry, které fachčí na všech strojích naprosto v pohodě. Takže to chce stejně dost času zkoušení a zkoušení, která hra jak funguje. Ale teď k té hře o které to má vlastně být. Ti co mají rádi logické hry a hlavolamy, určitě tuto hru znají a nemá cenu jim ji představovat, ale určitě se najdou jedinci (tak jako vždy), kteří ji nikdy neviděli, ani nehráli. Kdysi jsem tuto hru mněl v její první verzi (ClickClak) a pouštěl jsem si ji přes již zmiňovaný Kick Start1.3, ale po čase mi jeden přítel Amigista nahrál na HD hru Gear Works a říkal, že je to logická hra s ozubenými kolečky. Tak jsem si říkal, že budu mít dvě podobné hry. Jaké ale bylo mé překvapení, když jsem ji spustil,že je to úplně ta stejná hra kterou hrávám, ale pod jiným jménem a dokonce i kódy do jednotlivých levelů jsou stejné a spolehlivě fungují.

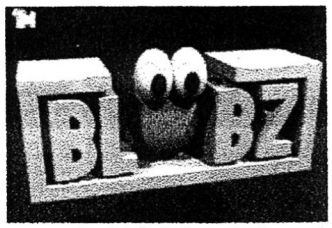
Tak tím jsem už hodně prozradil, že se jedná o hlavu lámající hru s ozubenými kolečky. Ani jsem si tu hru nechtěl kdysi pořizovat, když jsem slyšel o ozubených kolečkách, ale nějak se ke mně dostala (ani už nevím od kterého zdroje ji mám) a já si jí, jak už to tak bývá oblíbil. Když jsem si nahrál Gear Works a nebylo už nutné zdlouhavé nahrávání z disket, začala ji hrát i má přítelkyně (pozorní čtenáři už ji znají pod jménem Macek), která se moc v systémech počítačů neorientuje a proto je pro ni jednodušší pustit si hru z HD než nahrávat KS a potom hru. Ale zpět ke hře samotné. Já nemám rád hraní se švindlovacími kódy (snad jen v bezradné situaci) a tak ani nevím kolik přesně má hra levelů,ale jen kvůli vám čtenářům jsem prohledal všechny svoje sbírky cheatů a zjistil jsem, že hra má 12 levelů a kódy uvedu na konci této recenzičky. Každý level je rozdělený do několika úrovní (2-5).Každá úroveň má jednu až pět obrazovek na kterých je třeba spojit ozubené kolečka tak, aby se všechny točily (teda jen ty červené,ale jinak než propojením všech to prostě nejde). Červených koleček bývá v každé úrovni různě, ale bývá to rovněž 2-8. Taky se od třetího levelu začnou objevovat mezery v kolících na které se kolečka usazují. Na každou úroveň máte navíc omezenou dobu, ale vše se dá pohodlně stihnout (teda až do pátého levelu -pak už je to horší). Jako mezihru tvůrci použili gamblérský automat, který se dá v pohodě zvládnout a vyhráváte v něm několik užitečných věciček, například bomby pro odstranění špatně umístěných koleček atd. Hraje se joystickem a ovladatelnost je více než přijatelná. Samozřejmě jsem nenapsal všechny detaily, abych nechal něco jako překvapení pro případné nové hráče. Hra je na jedné disketě a jak je zřejmé, existují dvě verze pro všechny Amigy:
Click Clak - A500 Gear Works - A600 a výše. LEVELS 02 - 3518 ,03 - 6382 ,04 - 8427 ,05 - 2385 ,06 - 5924 ,07 - 1267 ,08 - 7208 ,09 - 6532 ,10 - 5012 ,11 - 6511 ,12 - 8562 .

RED ROSE

Mini recenzička

BLOBZ

AMIGA 1200



Tak jednou v noci mě chytla hráčská nálada a zničoho nic mám vypli proud a zrovna, když jsem hrál Slamtilta a měl jsem už dosti bodíku a najadnou tma. Tak jsem vyčkal a zpustil Amču znovu a přitom jsem narazil na hru s krátkým názvem BLOBZ.Sice tato hra je velmi jednoduchá a není ani moc originální,ale má jednu duležitou věc a tou je hratelnost,kterou já nejvíce ocenuji.Proto mě tato hra padla do oka. A oco vlastně v této hře jde.Když si představíte mírumilovné Wormsi spojené s Lemmingama tak někde mezi jsou Blobz.Ukolem každého levelu je dostat určitý počet červíku přes nejakou překážku,což někdy vypadá těžce a level máte hned hotový,ale i naopak,že to vypadá jednoduše a level hrajete na pětkrát.Takže ve hře létáte,vrtáte,natahujetese atd.

Ještě nesmím opomenout na super věc,protože autor vám umožňuje vytvořit si vlastní levely a to je pak super pařba,když si něco uděláte a pak vám to nejde dohrát...no prostě super.Pokud u hry nemáte tak si sežeňte Blobz Missing Editor v1,3.

Graficky hra je udělaná docela dobře není sice nijak převratná no prostě klasický Amigácký styl z let 92-93.Což byl na výsluní programátorský tým TEAM 17 a další. Hudby si zde užijete až dost celkem 11 skladeb což mi přepadá docela skvělé,protože pak se hra hned tak neomrzí a pařanovi ani nevadí,že se mi level zrovna na konci nepovedl. Tuto hru mohu doporučit všem,kterým nevadí ovládání myší,které je zda výhodou a asi by joyem ani hrát nešla.Takže je vám 5-110 let,ano,ano,tak si tuto gamesu hned sežente a uvidíte,že i vás trochu zaujme.

BRAUN

Návod BATTLE ISLE strategie

Po nahrátí hry, se objeví titulní meny,které obsahuje tyto položky:

START: (no comment),OPTIONS,DISK a EXIT.Při zvolení OPTIONS se zjeví další podmenu, ve kterém si můžete zvolit kód mise,pomocí SETTINGS si můžete navolit omezené množství bojových jednotek, počet tahů v misi a druh zbarvení jednotek(červená vs. žlutá ,nebo modrá vs. zelená). Osobně doporučuji jednotky ani počet tahů neměnit,protože i tak je hra při hře s počítačem nesmírně složitá.Další položkou v OPTIONS je nastavení hráčů. To je trošku obtížnější,protože od začátku hry hrajete mise pro dva hráče, teprve po zadání kódu mise „CONRA"můžete zvolit hru proti počítači(V návodu se samozřejmě zabývám hrou proti počítači). Po zvolení položky DISK (v hlavním menu) si můžete loadnout uloženou hru, začít nový boj nebo si prohlédnout tabulku nejúspěšnějších bojovníků. Po zadání hesla mise a stisknutí startu se dostaneme do samotné hry.

Na obrazovce vidíte území,na kterém budete bojovat. Celá obrazovka je rozdělená svisle na dvě poloviny, přičemž levá půle je vždy vaše a pravá počítače. Pod obrazovkami je informační rámeček, ve kterém se zobrazují údaje o označené jednotce. Zleva: Počet vozidel v jednotce ,zkušenost(7 stupňů)a název a označení jednotky. Cílem každé mise je dobít hlavní budovu nepřítele nebo mu zničit veškeré jednotky. Toho dosáhneme jedině precizní strategií, neboť oproti soupeři máte vždy podstatně méně jednotek.

Hra se ovládá jojstickem a klávesnicí.Hraje se na tahy,po každém tahu následuje zobrazení bitvy. V každém tahu se jeden hráč přesouvá(pohybový mód) a druhé utočí(akční mód).Nastavení operací se děje pomocí fire a jojáku.

Popis jojstickových kombinací:(v závorce je uveden symbol operace,ve kterém tahu lze vyvolat a umístění kurzoru).

Pohyb:(ikona se čtyřmi šipkami,pohybový tah,na jednotce) fire+joj.nahoru.Umožní přesunout jednotku o určitý počet hexů.Po určení cílového pole dvakrát stisknout.

Mapa: (ikona oka,pohybový i akční ,kdekoliv)fire + joj. doprava vyvolá mapu bojiště, na které je obdélníková výseč symbolizující obrazovku.Pomocí výseče se můžete rychle přemísťovat po mapě.

Tabulka:(ikona otazníku,poh. i akč.,na jed. a kdekoliv) fire + joj. dolů.Zobrazí jednotku s veškerými údaji o ní. Jinde ukáže celkový přehled o počtu jednotek a počtu tahů.

Ukončení Tahu:(ikona dvou opačných šipek,poh. i akční, kdekoliv) Fire+joj. doleva. Ukončí tah. Až skončí i počítač ,budete vyzváni ke stisknutí mezerníku,aby se zobrazil boj.

Střelba:(ikona vykřičníku,akční tah,na jednotce) Fire + joj.nahoru.Umožní střílet po soupeřových jednotkách za předpokladu dodržení vzdálenosti. Informace:(ikona tiskacího I,pohyb. i akční mód,na budově a jednotce) fire+joj. doleva. Zobrazí jednotky,které jsou v budově nebo v jednotce. Oprava:(ikona klíče ,akční ,jednotka musí být v budově)fire+joj.dolů.

Oprava jedné jednotky=3 kusy materiálu)

Stavění:(ikona vykřičníku,akční,na pouze speciální stavěcí jednotce MERLIN, za předpokladu vhodného místa na stavbu). fire+joj.nahoru. Výroba:(ikona kladiva,akční, ve výrobních halách.fire+joj.doleva. Vyrábět můžeme pouze dostupné jednotky a to do omezení materiálu.

Popis klávesnice:

SPACE:ukončení tahu. S:vypne,zapne zvuk. E:vypne, zapne bojové sequence. D:Při nastavení ukončení tahu, v pohybovém módu umožní uložit hru. ESC:quit game.

Budovy:

HQ:Hlavní budova po jejím obsazení končí mise.Dále umožňuje opravovat jednotky.

DEPOT:Oprava jednotek
FACTORY:Výroba jednotek

Jednotky pozemní:

M-17 BRICK:nepohyblivá jednotka neútočí,slouží jako překážka. R-1 DEMON:ačkoli to tak nevypadá je tato jednotka jedna z nejdůležitějších, neboť dokáže jako jediná obsazovat budovy.

SC-T PROVIDER: slabá jednotka,dokáže přepravovat démony.

T-3 SCORPION:lehký tank

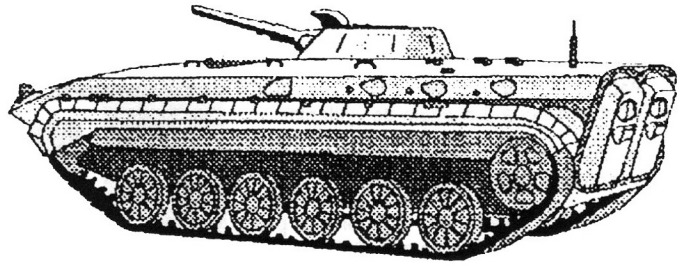
T-4 GLADIATOR:střední tank,nestřílí po letadlech.
T-7 CRUSADER:těžký tank,nejuniverzálnější pozemní jednotka ve hře.
FAV BUSTER:rychlá bugina,její velkou výhodou je střelba přes dvě pole.

RD-BLITZ:na tanky slabá,ale proti letadlům dobrá zbraň. HG-12 ANGEL:na blízko a proti letadlům neškodné, na dálku smrtelné dalekonosné dělo.
RD-9 SPHINX:super ničivá zbraň pro letadla.

SC-P MERLIN:stavěcí jednotka.

Letecké:

XF-7 MOSQWITO:stíhací letoun=smrt ve vzduchu.
XA-7 RAVEN:bombardovací letoun.
CAS FIREBIRD:univerzální helikoptéra.
G-2 GIANT:slabé přepravní letadlo s velkou nostností.
Námořní:



TB-X MARAUDER:pobřežní člun,s větším dostřelem.
MB-A BUCCANEER:univerzální loď,s přepravním prostorem.
TLAV INVADER:bojové vznášedlo.
M-1 FORTRESS:bezkonkurenčně nejlepší jednotka ve hře,velká hrozba pro ostatní.
Z-1 PEGASUS:letadlová a protiletecká loď.
CV AMAZON:přepravní trajekt,bezbranný.
W-7C BBARRACUDA:ničící zbraň pro lodě.

STRATEGIE:

- Na začátku každé mise zjistěte počet a druh vašich a soupeřových jednotek.Podle typu jednotek určete buď obranou nebo útočnou taktiku.
- Buďte si však jisti,že silou zde nic nezmůžete,protože přesila počítače je hlavně v pozdějších misích markantní. Ale přesto se dá porazit,jenom vědět jak nato.
- Při obrané taktice přesuňte všechny jednotky ke své hlavní budově,nebo Depotu a vyčkejte na ojedinělé útoky.(počítač naštěstí skoro vždy útočí v malých skupinách).
- Jakmile Vám některá jednotka získá zkušenost 6 stupně(symbol diamantu za počtem vozidel v jednotce),stáhněte jednotku do budovy a opravte ji.(stupně jsou od prázdného místa přes jednu tečku,dvě,tři,čtyři,pak diamant až po kříž a získávají se po každém Vašem zásahu nepřítele).Platí že čím vetší zkušenost,tím přesnější střelba a odolnost proti zásahům.Až podstatně oslabíte protivníka přejděte na útočnou fázi.
- Při útoku si vybírejte slabší cíle,na silné jednotky útočte nejlépe po dvojcích.
- Využívejte FAV BUSTER a jeho schopnosti střílet přes dvě pole.
- Šetřete si Démony, můžete s nimi obsadit soupeřuv DEPOT a tím mu oslabit renovaci poškozených jednotek.Naopak nepřátelské Démony ničte co nejdřív.
- V některých misích jsou DEPOTY a FACTORY ještě neobsazené a čekají na toho kdo je obsadí.Proto je důležité se podívat která budova má nejvíc materiálu na opravu a neprodleně se s Démony vydat jí obsadit.Ovšem počítač má rovněž výhodu ve větším počtu pěšáků a nebo to má zkrátka blíž k budově.V takovémto případě je potřeba dorazit k už obsazené budově s pěšáky a tanky ,tankama zablokovat výjezd z budovy a Démony přeobsadit budovu.
- Obsazená budova se stává Vašim majetkem se vším všudy,tedy i s jednotkami uvnitř.
- Občas se objeví ve hře tzv. hradby,přes které se dostanou pouze Démoni.Vtip je v tom ,že počítač má za nimi umístěné dělo.Jediná možnost jak jej zničit je buď bombardovací letadlo RAVEN ,nebo již zmiňovaný FAV BUSTER.S pěšáky to ani nezkoušejte, protože je dělo lehce sejme ještě než se k němu vůbec dostanou.
- V jedné misi máte k dispozici dvě stíhací jednotky MOSQWITO,kdežto počítač disponuje hned dvanácti(!)letouny .Nejlepší řešení je stáhnout všechny pozemní jednotky do hangáru a používat jen Mosqwita až do zničení nepřátelských letadel.Postupnými útoky a následnými opravami se Vám to povede.
- Při námořních bitvách zformujte všechny lodě do flotily,lépe se tak odolává nepřátelským útokům. Rovněž využívejte lodě na ničení pozemních cílu.

PEC

Recenzička

AMIGA DOS - manuál v 1.2

Potřebovali jste někdy použít nějaký příkaz AmigaDOSu a nepamatovali si jak? Určitým řešením je zadání parametru ? za příkaz, ale kdo se sakra má v těch „nesmyslech" vyznat? Lepší by byl manuál nejlépe v Češtině s nějakými příklady a v hypertextovém formátu (po kliknutí na určité slovo vyvolá vysvětlující text jako AmigaGuide,nebo HTML), protože hledání v knížce je pomalé a když něco potřebuju tak si to vytisknu (a pokud nemám tiskárnu tak jsem v pr.... a raději použiju tu knížku). AmigaDOS manuál všechny tyto požadavky slpňuje, protože je od českého autora (česky), celý napsaný v AmigaGuide formátu a tudíž bez problémů čitelný na všech systémech s amigaguide.datatype a programem MultiView. Je dodáván na jedné disketě spolu se třemi bonus programy C-Shell, KingCON a Z-Shell jako alternativními shelly (všechny tři jsou zabaleny v LHA, jehož samozřejmě neregistrovaná verze 1.52 je součástí dodávky). Samotný guide soubor zabírá něco přes 95 KB a najdete v něm mimo informací o autorovi popisů chybových hlášení, počítačového slovníku pro začátečníky jeho hlavní část-popis všech příkazů AmigaDOSu verze 3.0 & 3.1.

Popis příkazů je udělán velice přehledně a hlavně stravitelně i pro začínající uživatele díky názorným příkladům s vysvětlením u každého příkazu.

AMIGA DOS manuál - 1997
Autor : Oldřich Fridrich
Návod k obsluze Amiga DOSu
Velikost : (1)
A500+ OS2.0 -A1200
Cena : 65,- + poštovné

Distributor : Počítačová grafika
Pavel Štěpán
Turovská 200
Chroustovice 538 63
Tel. 0455/674 141 E-mail : stepan@chr.czn.cz

Autorem manuálu je Oldřich Fridrich, stojí 65,- Kč a můžete si jej objednat na adrese

P.S: Disketu s manuálem nyní předám KAFovi a snad už v příštím čísle Vám dáme vědět jak je na tom s ASSIGNováním...

JKMS

Návod

DUNGEON MASTER

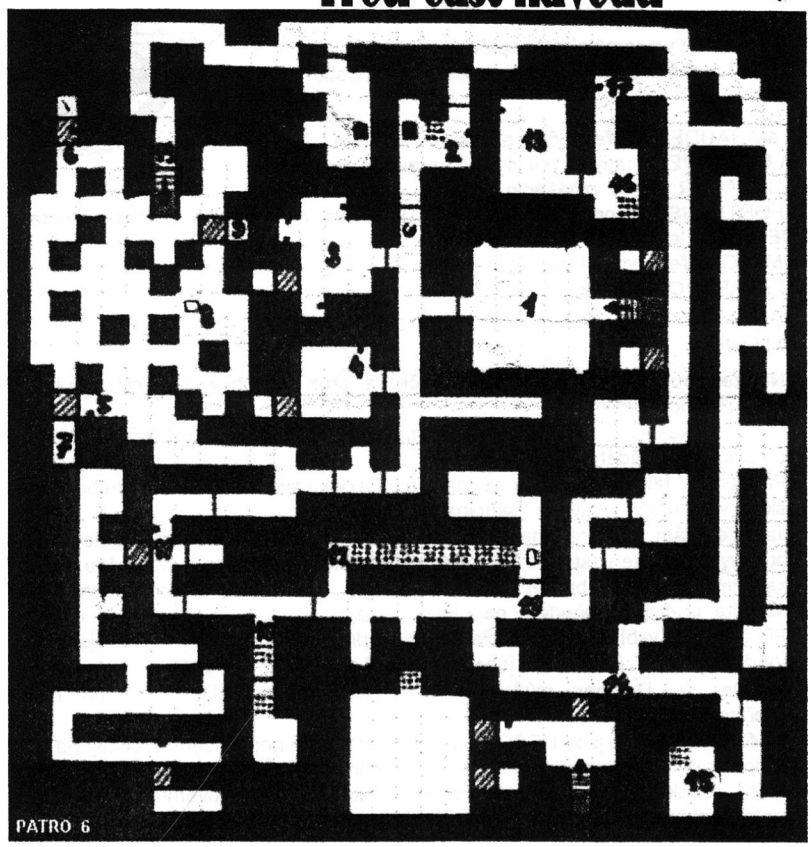
Dungeon

Třetí část návodu

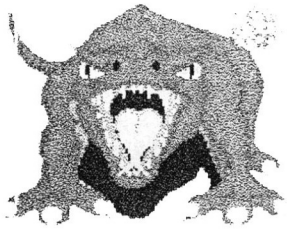
Patro 6: V místnosti (1) vložte luk, zrcátko,minci a drahokam do výklenků

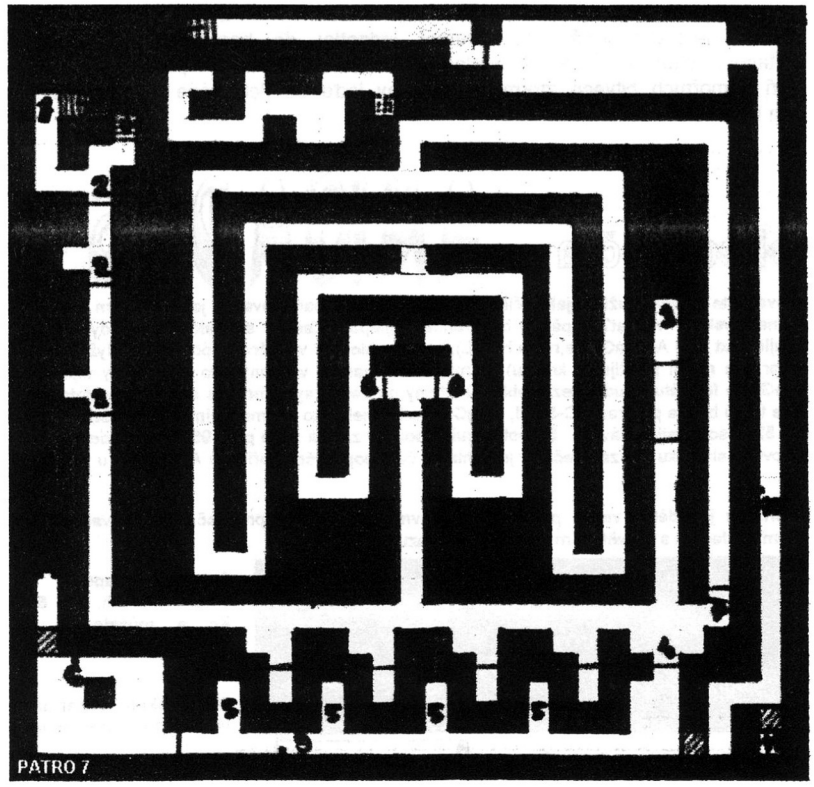
ve zdi. Tím se otevřou dveře. (Musí se správně položit). V místnosti

(2) položte něco do teleportu a pak stiskněte tlačítko na zdi. Seberte klíč a jděte do místnosti (3) zde musíte mačkat tlačítka na stěnách,v různých kombinacích , dokud se neotevře tajná stěna, za kterou je klíč. V místnosti (4) vložte do skuliny minci, otevře se tajná místnost s dalším klíčem. Zmáčkněte tlačítko (5), otevře se tajná stěna (6), kde zmáčkněte knoflík a dojděte si pro klíč (7). Dojděte k plošince (8), počkejte až si na ní stoupnou kostlivci, které zmražte pomocí MAGIC BOX. Zatížená plošinka otevře skrýš (9),kde si rychle vezměte věci.Před chodbou (10), se důkladně odlehčete, pak na dálku otevřete dveře kouzlem a rychle proběhněte mezi teleporty sebrat klíč. Po stisknutí tlačítka (11) se otevře tajná chodba, kde je plno důležitých věcí. V bodě (12) musíte prohodit nebo vystřelit šíp, přes teleporty tak, aby doletěl až na plošinku za nimi(pokud se to nepovede, tak musíte trénovat házení). Až se Vám to povede otevřou se dveře(13). Po zmáčknutí tlačítka (14) se můžete(ale nemusíte vrátit zpět do pátého patra. V místnosti (15) si můžete zkrátit level až do místnosti (16). Zmáčkněte páku (17) a co nejrychleji doběhněte do místnosti (18).Devatenáctkou zmizte do sedmého patra.



Patro 7: (Poprvé) Po schodech (1) projděte do dalšího patra, protože ještě nemáte všechny RA klíče.

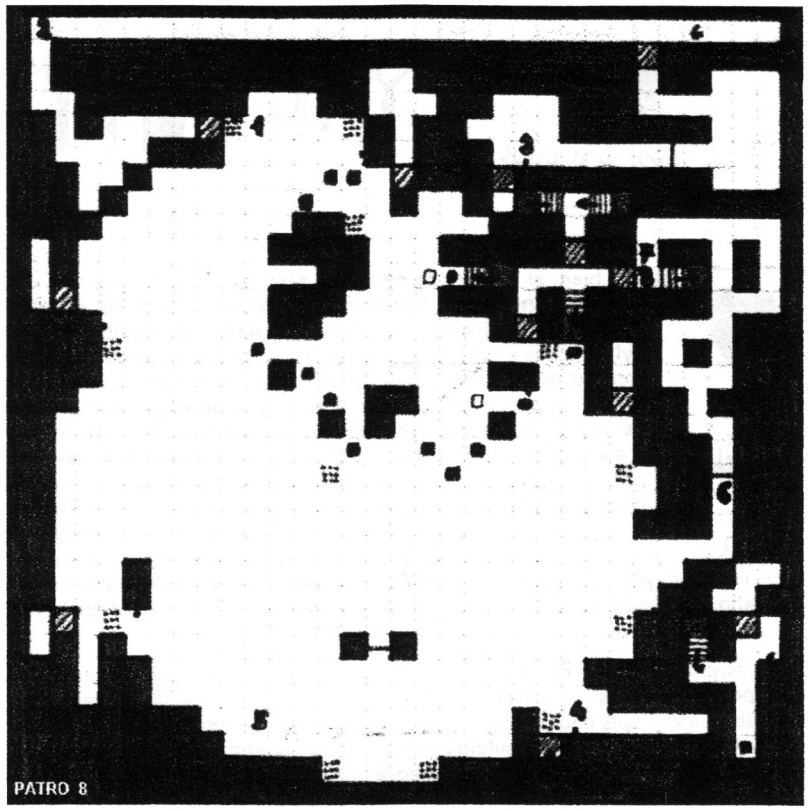




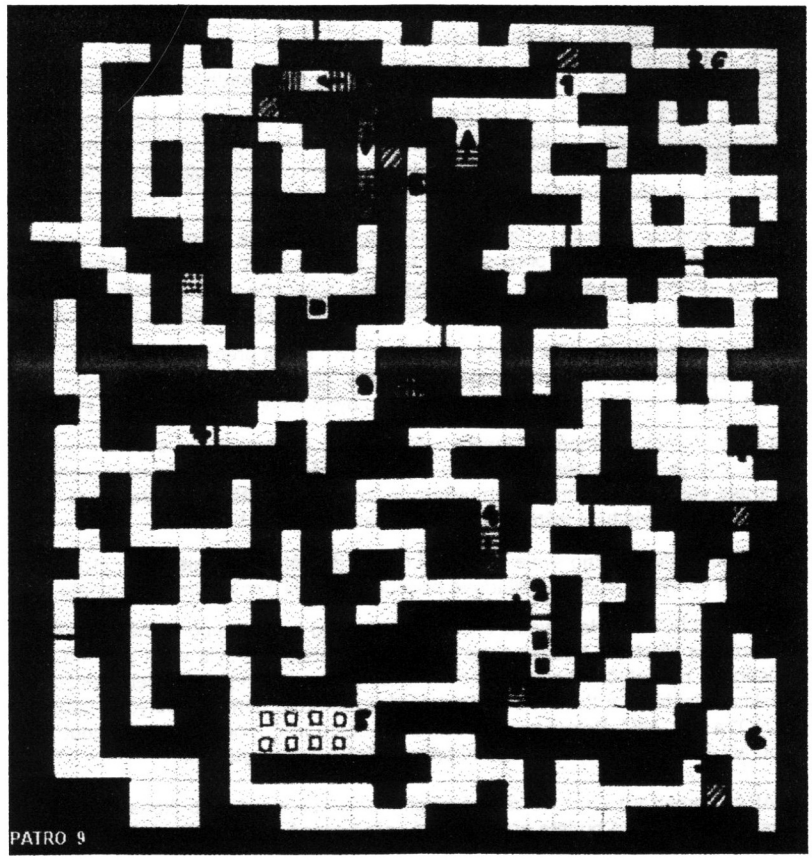
Patro 8: Zmáčkněte tlačítko (1) a vejděte do dloúhé chodby (2), zde ujděte

25 kroků a pak se otočte,zjeví se tajný vchod do zdi. Zmáčkněte tlačítko

(3) a vraťte se zpět.Zmáčknutím tlačítka (4) se vyruší firebally létající v místnosti vemte klíč (5) a otevřete dveře (6). Od tohoto patra budete nacházet pravidelně klíč SKELETON KEY který budete používat na lebku ve zdi,čímž se Vám otevře vstup na tajné schodiště vedoucí celou pevností až do osmého patra. V tomto patře je lebka v bodě (7) do,levelu 9 sejděte po schodech (8). (v tomto patře je rovněž plno tajných místností které se otevřou po stisknutí tlačítek).



Patro 9: V bodě (1) je tajný vchod. V bodě (2) se nachází otočný teleport. Dveře (3) překonáte tak, že nejprve vystoupáte po schodišti (4), kde v malé místnůstce (osmé patro) propadnete dírou zpět rovnou za dveře (3).Před chodbou (5), na sebe zakouzlete pár antiohnivých štítů. V místnosti (6) se nachází další SKELETON KEY.Horninu CORBAMIT vložte do výklenku (7). Lebka se nachází v bodě (8).Po schodech (9) sestupte do dalšího patra.



PEC

Pokračování příště...

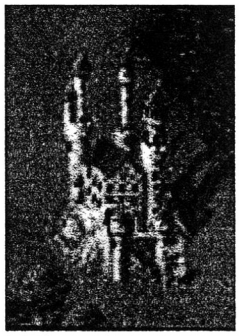
Návod THE SETTLERS Strategie

První díl

Tak jsem si tu onehdá sedl - no spíš jsem si lehnul,ikdyž vlastně to bylo sezení,poněvadž se to odehrávalo v křesle ... no prostě jsem svoje zmožene body uvedl do přibližně horizontální polohy a jal se přemýšlet na co že bych byl ještě schopen napsat návod do FÉNIXu.Během chvilky mě napadly asi čtyři hry,o nichž bych byl při troše snahy schopnej napsat něco poutavýho a především poučnýho.Problém byl ale v tom,že ony hry jsem už nějakej ten pátek neviděl a byť si je celkem obstojně pamatuju,chtělo to nejdřív je trochu provětrat a tím si podrobnosti o nich aspoň krapet připomenout.Do toho se mi ovšem momentálně zrovna moc nechtělo.Já prostě potřeboval hru,kterou znám jako svoje boty,která je natolik známá,že by byl doslova hřích ji co nejdřív na stránkách FÉNIXu nevspomenout a navíc to musela bejt strategie.....I zavřel jsem oči a přemýšlel.Dlouho,usilovně,až mě z toho bolela celá škebla.(ikdyž nebudem si nic nalhávat - ta hlava mě bolela především z nevyspání – včera se to vracení se z práce nějak zajímavě protáhlo,takže se klapot mejch novejch botasek rozezněl naší chotbou až někdy kolem půlnoci,což jak jistě všichni uznáte není zrovna ideální doba na návrat z práce,která skončila o půl druhé odpoledne...)A najednou – jako když někdo u mě v mozku rožne.Trhnutím jsem přešel z polohy horizontální do zhruba vertikální a překvapeně se rozhlédl po pokoji
„Tý blaho... jak to,že mě to nenapadlo hned??? No jasně! To je ono! Napíšu manuál o T H E S E T T L E R S!!!

No ale abych vás tu dál neoblboval.Tenhle manuálek už mám v plánu dlouho.Minimálně od té doby,co před časem v HELPu vyšel jakýsi pokus o manuál na Setlery,jenž byl ale tak stručnej a tak nicneříkající,že mě už tehdy napadlo jej jednou uvést na pravou míru,nebo vlastně spíš napsat svůj vlastní - lepší a výstižnější,podle něhož by se tuhle báječnou hru naučil hrát snad každý.No a zde je tedy výsledek onoho snažení.Doufám,že se tímto zavděčím některým našim čtenářům,kteří si o tento manuál psali už dříve a snad tím pomohu i vám ostatním,kteří si možná bláhově myslíte,že Setlery bezezbytku ovládáte.

Takže nejprve pár slov úvodem:



Hra THE SETTLERS je klasická real-timova strategie z období středověku.Stáváte se tu jakýmsi vládcem,jež zde má budovat svoje království a veškerou jeho infrastrukturu,počínaje těžbou nerostného bohatství a dřeva,přez zajišťování potravinové základny,až po jeho obranu. Na tomto místě mě napadá trfné přirovnání,jež jsem už před nedávnem ve vstahu k jiné hře poměrně trefně použil - a jež se celkem hodí i k Setlerům - jsou to vlastně jakési velmi složité šachy,kde všechno souvisí se vším a vše je nějakým způsobem ovlivnitelné,ikdyž to tak na první pohled nevypadá.

Způsob ovládání :

Hra jest ovládána pomocí pěti základních ikon umístěných na dolní liště.

A) STAVĚCÍ IKONA (vlevo) - Tato ikona umožňuje stavění budov a cest.Má několik podob.
1)Křižovatka s praporkem - tuto podobu ikona dostane ve chvíli,kdy klikneme někam uprostřed vašeho království na místo,kde lze postavit toliko tuto křižovatku s praporkem.Pokud bychom posléze kliknuli na takto přeměněnou první ikonu,na námi předtím zvoleném místě vznikne již zmíněná křižovatka s praporkem.

2)Malý domek a cesta + krompáč s lopatou - Toto se v první ikoně objeví,klikneme-li někde uvnitř našeho království na již postavenou křižovatku s praporkem.V tuto chvíli se okolo označené křižovatky objeví možné směry stavby cest a klikáním na tyto směry můžeme začít stavět cestu.(čtverečky označené modře určují možné směry stavby,čtverečky pruhované ukazují,kudy se cesta stavět nedá a šedý čtvereček umožňuje návrat o krok zpět při výstavbě cesty.)

3)Malý domek+krumpáč a lopata - Takto se první ikona přemění ve chvíli,kdy klikneme někde uvnitř našeho království na místo,kde je možno stavět malou budovu(např.chatku dřevorubce, kameníka,mlýma,atd).Pokud posléze kliknete na takto přeměněnou ikonu,objeví se menu staveb, jež zde mohou být postaveny.Kliknutím na zvolenou stavbu se zadá její stavba zedníkovi.

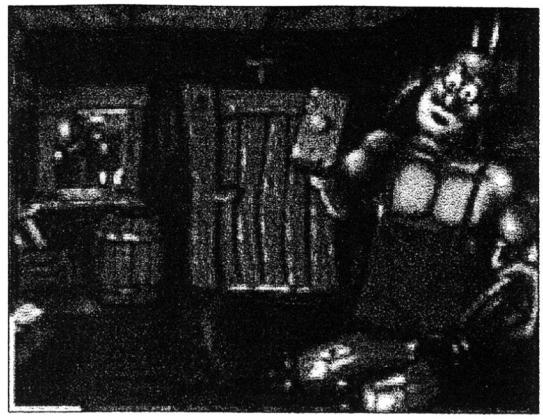
4)Velký domek+krumpáč a lopata - S tímto se u první ikony setkáme v případě,že uprostřed našeho království klikneme na místo,kde je možno postavit velkou budovu(např.kovárnu, vepřín,nebo velkou pevnost.)Také tady pokud vzápětí na první ikonu kliknete,objeví se menu staveb,ovšem je značně bohatší.V podstatě zde můžete stavět všechny budovy jako u předchozího případu,ale navíc tu je ještě ona možnost stavby velkých budov.

5)Pokud kliknete mimo svoje království,nebo i do něj,ale do míst,kde nelze stavět nic (poušť,vodní plocha,atd.) ikona se nemění a zůstává ve své původní podkladové podobě - tj. překřížený krumpáč a lopata.

B) BOURACÍ IKONA (vlevo vedle stavěcí ikony) - Její funkce je poměrně jasná.Bourání vašich budov a rušení vašich cest.Stačí pouze kliknout na již stojící budovu,nebo třebas i na místo,kde byla vámi předtím zadána stavba jakékoli budovy.V tu chvíli se obrázek zříceniny na dotyčné bourací ikoně zvýrazní.Pokud sem pak kliknete tak,že nejprve ztisknete pravé mišitko,to podržíte a přitom ztisknete ještě levé tlačítko,budete dotázáni,zdali to s demolicí dotyčné budovy myslíte vážně.Odfajfknutí pak pochopitelně značí „ANO" a exit „NE". Pokud byste chtěli zrušit cestu,stačí pouze na ni kliknout a poté opět systémem pravá držet + levá zmačknout bourací ikonu.(tento způsob klikání pravá držet + levá se nepoužívá pouze v tomto případě,ale je užitelný i jinde v této hře)

C) MAPA (uprostřed) - Jak už zřejmě všichni pochopili,slouží tato ikona k zapnutí mapy. Pokud sem kliknete,objeví se mapka určité části území.(pokud budete hrát klasické předvolené hry 1 - 30 ,obsáhne tato mapka celé území.Pokud byste si ale vytvořili svoji krajinu a tu si i zvětšili /později si povíme jak/ pak by ona mapka zabírala pouze její část ve stejné velikosti jako u her předvolených a vy byste se po ní museli posouvat stejně jako po normální krajině - tj. při zmačknutí pravého myšítka se při pohybu myši současně posunuje i krajina.)Pod touto mapkou je umístěno vedle sebe několik pomocných ikonek:

1)Barevné odlíšení jednotlivých království.První kliknutí sem částečně jednotlivá území barevně vyšrafuje,druhé je již viditelně vymezí a třetí pak jakékoli barevné vymezení zase zruší.



2)Vyznačení cest.Pokud sem kliknete,na mapě se vyznačí všechny cesty ve všech královstvích.

3)Vyznačení budov.Kliknutí sem zvýrazní všechny stavby ve všech královstvích.

4)Návaznost krajiny.Krajina u hry The Settlers je řešena na způsob planety - tj. pokud si zde třebas postavéíte nějakou budovu a pak se od ní začnete posouvat na sever,za chvíli dorazíte k té samé budově z jihu.To samosebou platí pro všechny směry.V praxi to vypadá zhruba tak,že má celá krajina tvar jakéhosi kosočtverce,na něhož však na všech čtyřech stranách navazují ty samé kosočtverce s těmi samými krajinami.Možná to na první pohled zní krkolomně,ale pokud si hru zpustíte a dotyčnou mapu si dostatečně prohlédnete,brzi to jistě pochopíte.Ale teď jak tedy funguje ona ikona na vymezování krajiny.Pokud ji použijete,návaznost se objeví zvýrazněním oněch kosočtverců.

5)Lupa.Tato ikona v podstatě slouží ke zvětšení.

Nyní ještě drobná poznámka k ikonám 2 - 5.Po opětovném kliknutí na tyto se mapka vrátí do původní podoby,v níž byla do chvíle,než jste ony ikony použili.

D) INFORMAČNÍ IKONA - (monitor s grafem) Zde jsou v grafické formě uloženy některé základní vysvětlivky a)potravinového řetězce, b)surovinového řetězce, c)odchylka odideálního počtu u jednotlivých typů lidí ve vašem království, d)Zásoby všeho vyrobeného ,či vytěženého, e)počty vašich budov již postavených(velké číslo pod budovami),či ve výstavbě (malé číslo pod budovami), f)počty všech lidí v království, g)množstevní grafy všeho,co těžíte,či vyrábíte, h)Velký srovnávací graf ostatních království s královstvím vaším. Šipečka v dolním rohu umožňuje přímý vstup do poslední páté řídící ikony.

E) ŘÍDÍCÍ IKONA (monitor s šipkami - úplně vpravo) Touto ikonou můžete hru celkově ovládat.
a)Rozdělování potravin - zde můžete zavolit v jakém poměru chcete aby byly potraviny distribuovány do jednotlivých dolů podle toho,který typ těžby je pro vás právě prioritní. (např.budete-li preferovat těžbu železa a naopak budete chtít utlumit těžbu kamení,prostě stáhnete zelený proužek vedle obrázku kamenného dolu na minimum a naopak u železného dolu tento proužek dáte na maximum.Přitom se nemusíte bát,že když dáte zelený proužek až úplně na doraž k pravé straně,všechny potraviny by šly jenom do železných dolů,ne tak to není. Pouze tím počítači zdělujete,že železo je pro vás priorita a že před tím,než začne posílat potraviny i jinam,musí nejprve naplnit všechny „železné" doly.Zkuste raději trochu s těmito proužky manipulovat,abyste si jejich funkci dostatečně osvojili. Nad těmito ovládacími prvky najdete ještě malou ikonu s čarou,na niž ukazují dvě šipky. Pokud sem kliknete,proužky se vrátí do podoby,v niž byly,než jste s nimi poprvé začali manipulovat.(tuto ikonku najdete všude tam,kde je krásně měkouč...teda vlastně kde se vyskytují ony ovládací proužky.)

b)Rozdělování dřeva a zpracovaného železa (kolejnic).V podstatě stejné ovládání jako u předchozí ikony,pouze zde místo jídla rozhodujete o rozdělování „kolejnic" mezi kovárnou a nástrojárnou a také určujete kolik prken půjde na stavbu budov,člunů,nebo kolik jich přijde opět do nástrojárny.

c)Rozdělování uhlí a obilí.Opět proužky,ovšem tentokrát jimi řídíte přidělování uhlí do hutí,kováren a zlatnictví a také přísun obilí do vepřína,nebo mlýna.

d)Priorita výroby nástrojů.Zde opět proužkovou formou volíte,které že to nástroje chcete v nástrojárně vyrobit nejdřív,které později a které třebas vůbec.

e)Priorita přepravy.Tady můžete ovlivnit pořadí,v němž budou nosici přepravovat po cestách jednotlivé typy nákladů.Užití je jednosuché - kliknete na zvolenou věc - např meč a pak jej pomocí malých šipeček posouváte po jednom políčku nahoru,či dolů,nebo jej rovnou velkými šipkami pošlete na začátek,či nakonec přepravního řetězce.(je tu také ona ikonka vracející vše do původního stavu)

f)Priorita výroby.Vypadá podobně jako předchozí ikona a taky se stejně ovládá.Její funkce je taková,že určuje prioritu pro výrobu jednotlivých věcí.

g)Minimální a maximální počty vojáků v pevnostech.Jak si z této ikony jistě všimnete,u této hry jsou vaše pevnosti všech typů rozčleněny podle polohy do čtyř obranných pásem podle vzdálenosti od hranic s nepřítelem.(ve hře to můžete vypozorovat z velikosti kříže u každé obsazené pevnosti - u hranic bývají kříže na praporcích pevností výrazné,směrem do vnitrozemí pak slábnou) a podle toho v nich můžete ovlivňovat maximální a minimální počty vojáků. To je velmi důležité pro boj.Zkuste si např.ve všech čtyřech pásmech naklapat pluskem vždy spodní řádnek na „plný" - nebo u angl. verze na „full" a pak zkuste zaútočit na jakoukoli nepřátelskou pevnost.Nepodaří se vám to,protože tím,že jste doplnili všude „full" jste vlastně počítači zdělili,že minimální počet vojáků ve všech pevnostech je plný počet a díky tomu vlastně z pevnosti do útoku nikdo vyrazit nemůže.Jediná možnost by tu byla,pakliže by se blízko hranic a dotyčné nepř. pevnosti,kterou chcete napadnout nacházel váš hrad,nebo sklad,kde by byli volní vojáci.Tedy abych to shrnul - horní řádek v každém hradebním pásmu vždy určuje maximální počty vojáků v pevnostech dotyčného pásma,zatímco dolní určuje naopak počty minimální.

h)Další ovládací ikony vojáků.Zde najdeme odzhora dolů:

1) Obligátní proužek - určuje v jakém poměru mají být nezařazení jedinci přidělováni do armády a na ostatní civilní místa (zedník,truhlář,nosič,atd.)
2) Okamžitá mobilizace - ikona,zobrazující civilistu šipku a vojáka a okolo nich čtyři číslice 1,5,20,100.Zde kliknutím na dotyčné číslice provádíme okamžitou mobilizaci civilistů na vojáky.Ovšem pozor - k tomu abych mohl vytvořit vojáka musím mít splněny tři základní podmínky.Musím mít v jednom hradě,anebo skladě naráz meč,štít a volného civilistu.O tom kolik vojáků můžu naráz mobilizovat mi podává informaci číslo vedle této ikony u obrázku hlavy a otazníku.
3) Typy vojáků pro boj - obrázek zkřížených mečů a vedle toho dvě ikony.Jedna s vojákem s bílým kapesníkem a druhý s vojákem silákem.Zde vám doporučuju vždy si ihned zafajfkovat vojáka siláka.Tím totiž určujete jaký typ vojáků bude vyslán do útoku.Už selský rozum totiž člověku říká,že posílat do boje slabé jednotky je blbost,protože je tím vlastně posíláte na smrt.

4) Další dvě ikony slouží k nahrazování slabých vojáků z pevností vojáky silnějšími z hradu a skladů.(pozor pokud v hradu,či skladech žádné vojáky nemáte,a nebo tam máte vojáky ještě slabší,než jací se půjdou nechat vystřídat,může se vám stát,že se místo slabého vojáka vrátí do pevnosti voják ještě slabší.(a krom toho takový hromadný odchod mnohdy několika desítek vojáků ze všech pevností /podle toho kolik jich máte/ vám taky může pěkně ucpat cesty!)

5)Samotná obrana hradu - až úplně dole jsou to dvě čísla a vedle nich + a -.Tímto se reguluje počet obránců samotného hradu.Vojáci totiž mohou být v hradu tak říkajíc na dva způsoby - jednak normálně tak říkajíc na skladu,kdy tu jen sedí a čekají,až se někde dostaví nějaká pevnost,aby do ní vyrazili a obsadili ji a za druhé mohou být právě tímto posledním ovládacím prvkem přiděleni k přímé ochraně hradu.Tedy pokud naklikáte na horním čísle např. počet 8,dolní číslo zůstane zpočátku nezměněno,ale postupně se tam vojáci převedou a spodní číslo se taky doplní na osmičku.

6)Jistě jste si všimli,že jsem opomněl vysvětlit dva obrázky uprostřed této ovládací ikony.Důvod je prostý.Ani já sám totiž naprosto jistě nevím,co vlastně symbolizují. Pouze se domnívám,že ukazují poměr spokojených vojáků,kteří již mají zlato a těch,kteří ho ještě nedostali,ale jak říkám,nejsem si tím jistej.Ovšem dá se říct,že to asi nebude nic superdůležitého,když znalost těchto ukazatelů ke hře nijak nepotřebuju.

Pokračování příště

KAF

Právě vyšla knížečka manuálů pro Auto maniaky a všechny Amiga pařany...

Toto dílko stvořil DataAmigaClub

Pište si o něj na adresu :
Oldřich VOSYKA
Zahradní 253
Malé Svatoňovice
542 34
Tel . 0439/934 165
Cena asi **30**,-Kč

OBSAH

24 stran A5

Manuály :

1000 Miglia
Roadkill
Vroom
Lotus III
F1 Grand Prix

Pařani pozor!!! Právě vyšla knížečka manuálů pro Auto maniaky a všechny Amiga pařany... Toto dílko stvořil DataAmigaClub

Pište si o něj na adresu :
Oldřich VOSYKA
Zahradní 253
Malé Svatoňovice
542 34
Tel . 0439/934 165
Cena **69**,-Kč

OBSAH
84 stran A5
Manuály :
T.F.X.
Wings
Gunship 2000
F-19 Stealth Fighter
Zeewolf
Combat Air Patrol
B-17 Flying Fortres
Desert Strike
F/A 18 Intercepture
Knights of the Sky
Reach for the Skies
Red Baron

D.A.C. klub nyní vydává BULETIN ve kterém se dočtete nejnovější drby kolem Amigy...
Manuály,org.software,hardware koupíte nejvýhodněji v D.A.C. klubu kontaktujte pana Vosyku.
DACANE doufáme,že brzy vydáš i knihu manuálů na strategie.pozn.redakce

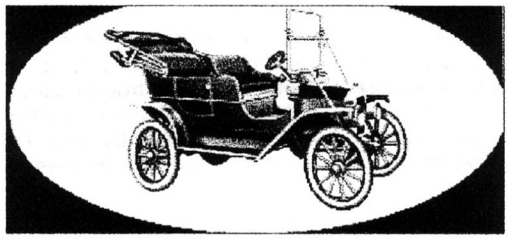
Návod DETROIT strategie

První díl

Před časem jsem vás čtenáře seznámil s obchodnickou strategií

DETROIT,a přitom mi jen tak mimoděk „uklouzlo" ,že bude v příštím čísle následovat i vzevrubný manuálek.Inu časový harmonogram sice dodržen nebude,ale přesto doufám,že na nás proto nezanevřete a že vám dotyčný návod přijde vhod.

Tedy pro začátek ještě zopakujeme pár základních informací o DETROITu. Jak už jsem řekl prve,jde o strategii tzv. obchodně - manažerkého typu.Stáváte se v ní majitelem továrny,vyrábějící automobily,jež zahajuje svoji činnost někdy kolem roku 1900 - tedy v době počátku motorismu.Vaším úkolem je udržet se na světovém trhu s auty a postupně přivést k bankrotu všechny svoje konkurenty.Nástrojů k tomu máte celou řadu od promyšlené cenové politiky,přez masivní reklamní kampaň,až po maximální podporu vývoje.



Po spuštění hry se před vámi objeví úvodní klasické menu „load,new,exit".Předpokládejme,že chcete hrát hru novou,takže zavolte new,načež budete dotázáni na počet hráčů,obtížnost hry, a další klasické věci,provázející úvod každé podobné hry.Nakonec ještě zavolíte název svojí továrny,sídlo její mateřské výrobní linky a jméno svého prvního auta.Když budou tyto úvodní povinnosti za vámi,objeví se samotný pohled na továrnu a pod ní několik ikon,jež pochopitelně slouží k ovládání celé hry.Dříve,než je začnu rozebírat,stojí možná za zmínku podotknout,že místo nich můžete používat k ovládání přímo obrázek továrny,kde její jednotlivé budovy také mohou funkci ikon suplovat.Ovšem podle mě je daleko lepší a přehlednější používat přímo ikon.

Takže pěkně zleva doprava.

a)DISKETA : Jedno z míst,kde lze hru sejvnout

b)KANCELÁŘ : Zde lze kontrolovat výsledky vaší firmy za poslední měsíc,porovnávat je s výsledky konkurence,najímat zaměstnance,atd.Jako první „na ráně" tu před vámi na stole leží několik lejster.Pokud hrajete novou hru,nemůžete je hned použít,protože tyto listiny bilancují váš předchozí měsíc a logicky vzato toto je váš první měsíc,tudíž ještě nemáte co bilancovat.Ovšem příští měsíc už se zde objeví první údaje.Jakmile se tak stane,a vy sem kliknete,objeví se vám na obrazovce další ikony:

1)P/L - Tato ikona vám ještě jednou ukáže celkovou bilanci nákladů a zisků,kterou máte možnost vidět vždy po uplynutí každého měsíce.

2)TERRITORY - Informace o výrobě,prodeji a případném přebytku všech typů vozů z pohledu každé jednotlivé oblasti.

3)MODEL - V podstatě to samé,avšak se zaměřením na jednotlivé typy aut,jež vyrábíte.
4)COMPARE - Srovnání finančních výsledků vašich a konkurence.
5)MODEL COMP - Srovnání cenové politiky vaší a konkurence.
6)MARKET T - Náklady na reklamu rozdělené podle jednotlivých oblastí. 7)MARKET M - Náklady na reklamu rozdělené podle jejího typu (reklama v časopisech,novinách, rádiu,atd).
8)DEMAND - Analýza poptávky po určitém vašem typu auta ve vybraných oblastech.

9)DISTRIBUTION - Zdroje,z nichž jsou do jednotlivých oblastí dováženy jednotlivé typy aut. lidově řečeno odkud se kam které auto v jakém sledu dováží... no to asi nebylo řečeno moc lidově...

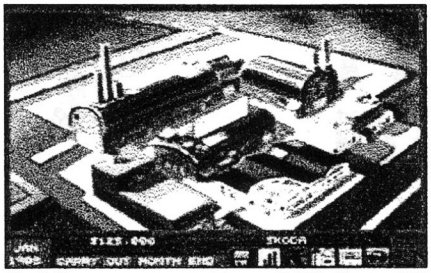
10)CONSULTANT - Zde vám za mrzký peníz poskytne počítač zhodnocení vašich konstrukcí, kvality vaší reklamy,vývoje,atd.

11)PROFIT - Tabulkové srovnání případného vašeho profitu s profitem jednotlivých konkurentů.

12)PRODUCTION - Opět hodnotící tabulka,ovšem tentokrát je porovnávána produkce.
13)SALES - A do třetice tabulka,jež nám tentokráte srovnává,kolik kdo prodal.
14)SUBSYS - Zde můžete opět na tabulce konfrontovat stav svého vývoje s konkurencí.
15)MEDIA REV - Co o vašich autech píšou v novinách...
Po informačních listinách si jistě všimnete telefónu.Ten slouží pro spojení s bankou. Tam si můžete buď vypůjčit nějaké ty prašule na nekřešťanský úrok,a nebo je tu naopak možnost si sem nějaké ty těžce vydřené doláče uložit,přičemž jsou tyto vaše vklady úročeny jedním procentem měsíčně.Není to sice zrovna moc,ale v pozdější době,když už budete mít nějakou tu miliardu,vám to umožní jít s cenou aut až drasticky dolů,protože případné ztráty bohatě vyrovnají zisky z úroků.
Vedle telefonu napravo se nachází skříň,plnící tu optionovou funkci.K tomu jenom krátkou poznámečku - doporučuju opouštět hru vždy tudy přez quit.Už se mi párkrát stalo,že po obyčejném resnutí začal validovat hadr!

Další - a zároveň poslední věc,jež tu ještě má nějakou funkci jsou dveře naproti vašemu stolu,za nimiž čas od času někdo projde.Těmi se dostanete na osobní oddělení.Tady si můžete najímat dělníky do továren(workers),nebo techniky na vynalézání komponentů do aut (technicians).Dál už jen pár pojmů : Hire - Najmout,FIRE - propustit,Wage - plat. Nahoře nad dělníky a techniky si ještě můžete všimnout ikony BENEFIT.Její funkci přesně nechápu,ale nejspíš to bude něco jako prémie,nebo tak něco.Vedle ikona TECH vás hodí rovnou do vývojové kanceláře (k té se dostaneme později) a ještě vedle ikona ASSN má naopak spojitost s ikonou mapy (opět si o ní povíme až dál). c)No říkal jsem povíme dál,a vůbec jsem si neuvědomil,že řeč o ní přijde vzápětí.Takže tedy po kanceláři je na řadě MAPA : Tady máte přehled o všech vašich továrnách a obchodních zastoupeních všude po světě.Všimněte si zvláštního rozčlenění světa na jednotlivé oblasti. Když na některou z nich kliknete,objeví se vám nad sebou dvě tabulky a pár ikon Horní tabulka ukazuje kolik obchodních zastoupení v daném regiónu máte - Offices + číslo. (max.počet je deset) a hned pod tím nápis Open Const + cena udává kolik by stálo zřízení dalšího obch.zastoupení.Ještě níže se nacházejí tři ikony:

1) OPEN - otevření dalšího obch.zastoupení.
2) CLOSE - zrušení jednoho obch.zastoupení



3)DETAIL - Velmi důležitá ikona.Po jejím užití se nám objeví seznam námi vyráběných aut a jejich cena v této oblasti (ceny aut v jednotlivých oblastech mohou být rozdílné)Zde si můžete jednotlivá auta kliknutím označit (zežloutnou) a vzápětí je pak můžete dále ovlivnovat dvěma ikonami nahoře v rohu.Tak za prvé je to ikona a)PRICE - cena.Klikněte sem a objeví se vám malá tabulka s dalšími čtyřmi ikonami.SINGLE - pokud kliknete sem a vzápětí napíšete cenu,již chcete přiřadit k vámi předtím vybranému vozu,za tuto cenu se bude dotyčný automobil prodávat pouze v této oblasti.MODEL - fungoje obdobně,avšak s působností na všechny oblasti.TERR - pomocí této ikony můžete procentuelně zdražit všechny prodávaná auta v dotyčné oblasti - např.pokud sem napíšete číslo 2 a odentrujete je,zdraží se všechny vaše modely aut v této oblasti o 2 procenta.GLOBAL - opět procentuální zdražení,ovšem tentokrát globálního charakteru - tj. u všech oblastí. Pod ikonou ceny najdeme ještě ikonu b)SUPPLY LINE.Toto je opravdu důležitá ikona.Jestliže se vám totiž třebas stane,že např v oblasti NE USA nemůžete prodat žádný osobní automobil, je velmi pravděpodobné,že je to právě proto,že jste v u této ikony špatně zvolili zdroje, (chápej továrny) z nichž mají být do dané oblasti dodávány jednotlivé typy aut.Kliknete-li tedy sem,objeví se vám tři řádky,na nichž můžete navolit vždy oblast,z niž má být do této oblasti dováženo určité auto,a poté + a -.Abych vám funkci této ikony lépe přiblížil, předvedu to na příkladu.Takže dejme tomu,že chcete v oblasti NE USA zajistit dodávky např. typu Escort.Takže najdete na mapě dotyčnou oblast,kliknete na ni a vzápětí ještě na ikonu DETAIL v horním řádku u obchodních zastoupení (offices).Poté „ožlutíte" dotyčného Escorta a kliknete na ikonu SUPPLY LINE.Objeví se dotyčné tři řádky.Vy označíte (opět ožlutíte) ten horní z nich a vzápětí se zamyslíte - Typ ESCORT vyrábí moje továrny v oblastech NE USA,CANADA, a S.AMERIKA.,takže bude logické dodávat na zdejší trh Escorty především ze zdejších zdrojů - tj naklikáte pomocí plusu,či mínusu NE USA. Tímto vlastně jakoby jste zdejším obchodním zastoupením říkali:"Poptávka po vozech ESCORT v oblasti NE USA budiž v prvé řadě uspokojována z domácích zdrojů".Vzápětí klikněte na prostřední řádek a opět se zamyslete - „Canada je k NE USA blíž,než S.AMERIKA,tudíž by bylo z hlediska dopravy levnější pokrýt případnou poptávku po vozech Escort,již nedokázala uspokojit domácí produkce ještě dovozem Escortů z Canady.A proto hned naklikejte na prostřední řádek oblast CANADA.Ovšem může se stát,že ani dovoz Escortů z CANADy nedokáže plně uspokojit požadavky zdejšího trhu po Escortech,proto je tu ještě možnost dovážet tato auta z S AMERIKy.Takže kliknete na spodní řádek a opět pomocí plusu,či mínusu sem nacvakáte S AMERIKu.Toť vše.

A nyní se zaměříme na druhou z tabulek,o niž padla zmínka v úvodu popisování ikony MAPA. Tato tabulka se na rozdíl od té předešlé,která se zabývala obchodními zastoupeními,je určena k ovládání továren.V horním řádku této tabulky uvidíte údaj o velikosti zdejší továrny - Factory level + číslo.Toto může být stejně jako u obch.zastoupení vždy od 0 do 10.O řádek níž se můžete dozvědět,kolik že by další rozšíření továrny stálo.Zde bych vás rád upozornil na jednu nikoli zanedbatelnou maličkost.Při každém zvětšení továrny se totiž náklady na její zvětšení násobí,což v praxi znamená,že založení továrny o velikosti 1 sice přijde na nějakých 20000 USD,ale založení továrny o velikosti 10 už vás bude stát kolem 10 000 000 USD.A obdobné je to i při zmenšování továrny.Pokud byste si např. zvětšili továrnu z velikosti 9 na velikost 10,přijde vás to na již zmíněných deset melounů,ovšem pakliže byste tuto továrnu chtěli třebas později zase zmenšit na devítku, zaplatili byste opět stejnou částku.(továrny o velikosti 9 a 10 jsou už mohutné a při plném obsazení linek dělníky jsou schopny vyrobit i několik tisíc aut měsíčně.Ovšem náklady na jejich provoz jsou také poměrně vysoké a už se mi kdysi stalo,že jsem zbrkle rozšiřoval a zvětšoval a pak mě málem postihl krach,neboť jsem horentní finanční náklady na pouhý provoz takto zvětšených továren nemohl zvládnout.)

Opět se tu setkáváme se třemi ikonami.RAISE - zvětšit,rozšířit,LOWER - zmenšit a DETAIL. Ty první dvě nemá moc smysl nějak dvakrát rozebírat,takže se raději zaměříme rovnou na tu třetí.Po jejím odkliknutí se vám objeví ovládací tabulka dotyčné továrny.Je tu v řadě pod sebou šest linek,jež si opět můžete označit a poté s nimi dále pracovat pomocí ikon pod nimi.Takže opět hezky zleva doprava.STOP - zastavení produkce na dotyčné lince.Dělníci zde pracující se převedou do rezerv podniku a výroba na dotyčné lince se prostě zruší.

MODEL - Zvolení typu auto pro výrobu na dotyčné lince.ASSIGN - přiřazení určitého počtu dělníků k dotyčné lince(u jedné linky může najednou pracovat max 255 dělníků).FREE - opak předchozího.Když už mluvíme o těch dělnících,všimněte cifry nahoře nad linkami pod číslem,označujícím velikost továrny.Tato určuje počet volných dělníků.Hra DETROIT zná totiž hned tři typy dělníků /a vlastně i techniků/ - nezaměstnané (ti postávají před branami vašich továren a z nich si pak najímáte zaměstnance - když se ještě vrátím do ikony KANCELÁŘ,na osobní odd.,pak se to v tabulkách obou zaměstnaneckých skupin (dělníků i techniků) vždy ten horní údaj).Poté jsou to již přijatí,ale ještě nezařazení pracující.(číslo pod údajem o nezaměstnaných - tyto jste už přijali,ale ještě jste jim nepřidělili žádnou práci u určité výrobní linky.Takoví zaměstnanci vlastně nepracují a nijak se na výrobě nepodílejí,ale přitom pobírají plnou mzdu).No a nakonec tu jsou již přijatí a zařazení zaměstnanci,kteří už bóchají u nějaké té výrobní linky.(třetí číslo pod objemi předchozími).

D)Tolik tedy k ikoně MAPA,a nyní je na řadě ikona VÝVOJ.Zde,jak už jistě název napověděl, probíhá vývoj jednotlivých komponentů.Klikněte na postavu v plášti a dostanete se přímo do ovládací tabulky - opět s několika ikonami.Předně si tu člověk ihned všimne několika řádků - značících jednotlivé odvětví,jež jsou tu pro budoucí auta vyvíjena. Jsou to :

- ENGINES - motory
- BRAKES - brzdy
- SUSPENSION - odpružení podvozku,tlumiče,atd.
- COOLING - chlazení
- BODIES - tvarování karosérie
- SAFETY - bezpečnostní prvky
- LUXURIES - luxusní doplňky.

Kliknutím na ně si je můžete opět označit a pak k nim buď přiřadit techniky (ASSIGN),nebo je naopak odvolat (FREE).Zde je dobré pouze vědět,že i zde může na jednom úkolu naráz pracovat maximálně 255 techniků.

E)Následuje ikona,zabývající se reklamou.Zde můžete adresně zadávat reklamy jednak do všech oblastí,kde již máte obch zastoupení a také tu máte vícero možností co se týče typu reklamy.Ta může být např. ve formě billboardů,nebo v podobě inzerce v časopisech, popřípadě můžete též investovat do reklamy ve sportu a v pozdější době se na scéně objeví i rozhlas a televize.

Vedle v rohu dole máte potom možnost prostřednictvím schránky „MAIL" zkontrolovat velikost a rozsah reklamy v jednotlivých oblastech najednou a také tu můžete zhodnotit výši nákladů na reklamu jako celek.

G)Předposlední ikonou v řadě spodních základních ovládacích ikon je tzv. KONSTRUKČNÍ KANCELÁŘ - zde přicházejí na svět jednotlivé typy aut.Kliknete-li sem,objeví se vám konstrukčí obrazovka a kolem ní pár ikonek.Tak zaprvé je to úplně vlevo v rohu nahoře ikona BUY - tu můžete použít v případě,že si řebas ještě netroufáte na samostatnou konstrukci auta.Počítač totiž tuto konstrukci uděla (pochopitelně nikoli zadarmo) za vás.Dále následuje ikona MAKE - ta umožňuje už přímo postavení prototypu auta,jež jste předtím zkonstruovali a jeho následné odzkoušení na zkušebním polygonu.Třetí v pořadí je ikona PART,jejíž funkcí je dovybavit auto motorem,brzdami,a ostatními doplňky. Pod ní se nachází ikona NEW - jenž umožňuje započetí konstrukce nového auta.Následující ikona DEL naopak ruší starou konstrukci.Další z ikon - PUT funguje v podstatě obdobně.Rozdíl je pouze v tom,že DEL starou konstrukci nadobro ruší,zatímco PUT ji pouze ukádá do archivu,odkud je tuto možno kdykoliv zase vyjmout (princip těchto dvou ikon ovšem naprosto nechápu! Jsou tu totiž naprosto zbytečné - a to z jednoho prostého důvodu.Při každém zdokonalení tvaru karosérie (viz ikona VÝVOJ,bodies) se zpětně mění i tvar karosérie takto uložených konstrukcí,takže pokud byste si sem třebas chtěli uložit typ nějakého historického auta s tím,že si jej pak v budoucnu zase vytáhnete na světlo boží - třebas aby mohl být opět vyráběn - coby tvarem veterán,avšak vybaven všemi moderními náležitostmi, klidně tuto myšlenku pusťte z hlavy.Po vytažení z archivu by totiž ona historická kára měla ty samé tvary co všechny vaše ostatní - soudobě vyráběná auta!)

Okolo obrázku auta nám tu pak zbývají už jenom dvě ikony - PREV a NEXT,jež přepínají pohledy mezi obrázky jednotlivých aut.

Pod těmito ikonami najdete ještě dvě další - TYPE - sloužící k navolení typu auta, jež má být zkonstruováno (sports car,luxury car,atd.) a také BODY,jež zase volí přímo styl karosérie (dvoudvéřový,čtyřdvéřový,korba,skříň,atd.)

Dále si povšimněte nad těmito dvěma ikonami tří řádečků,jež můžete sipkou též označit, a jež představují jednotlivé části auta - předek,střed a zadek.Tyto se „štelují" tak,že si vyberu část,kterou chci změnit a pak už jen klikám na +,nebo -.

Když máte tvar karosérie hotový a i všechny komponenty,včetně motoru,chladičů,brzd,a všemožných jiných doplňků také,je načase uvažovat o barvě dohotoveného vozu.K jejímu navolení slouží dvě šipečky vpravo nahoře.

Jakmile zavolíte i barvu,nic už vám nebrání ve výrobě prototypu pomocí ikony MAKE.Jakmile sem kliknete,počítač se vás dotáže na jméno onoho automobilu a po jeho zadání už tento může projít testy na okruhu.V jejich volbě si nedělejte žádné starosti.Prostě klikněte dole na „ALL" a poté vpravo na „RUN".Tím se testy spustí.

H)Poslední v řadě mi tu tedy zbyla ikona, s jejíž pomocí se v této hře střídají jednotlivé měsíce.Pokud sem klikneme,objeví se nám seznam všeho,co v této hře lze provádět,přičemž pokud jsme poslední měsíc s něcím někde pracovali,to něco je zde označeno červenou fajfkou. Pod tím vším je pouze nápis,jestli si přejete ukončit tento měsíc.Klikněte že jo a počítač vás hodí zas o měsíc dál.

Pokračování příště

KAF

FÉNIX je na INTERNETU

Říká se, že kdo chce být „IN" musí být na INTERNETu a ten kdo tam není je sám proti sobě.

O vytvoření FÉNIXácké WWW stránky jsme uvažovali už dlouho, ale byl v tom jeden háček-KAM S NÍ? Umístit osobní WWW stránku by neměl být problém, například na freeweb.bohemia.net máte po zaregistrování k dispozici 15MB, ale je zakázána jakákoliv reklama a komerce (i když nevím jestli se dá v případě FÉNIXu o nějaké komerci vůbec mluvit...).

Jednou jsem narazil na server WWW.MUJWEB.CZ a bylo skora vyhráno. To skoro říkám protože ty stránky musel ještě někdo vytvořit, ale to je jiná historie... MUJWEB nabízí 1.5MB a možnost umístění reklamy na vlastní produkt. Původně jsme chtěli zadat jméno uživatele FENIX (adresa by byla WWW.MUJWEB.CZ/WWW/FENIX), ale někdo nás už předběhl a tak nezbývalo nic jiného, než zvolit nějakou rozumnou alternativu, my jsme se rozhodli pro CASOPIS_FENIX (adresa je WWW.MUJWEB.CZ/WWW/CASOPIS_FENIX).

A co tam vlastně najdete?
No abych se přiznal, tak ZATÍM jsou to pouze čtyři stránky dostupné v kódování KOI8 (AMIGA), WindowsEE (co to tak asi bude??) a bez diakritiky. Stránky zatím obsahují pár informací o FENIXu doplněných pár obrázky. K dispozici je také e-mailová adresa, kam můžete zasílat vaše dopisy (jkms@email.cz) nebo (braun@email.cz). Pokud k dopisu připojujete soubory, posílejte je na jkms@post.cz, protože jak jsem se dnes samozřejmě POZDĚ dověděl email.cz nejspíš nepodporuje ATTACHMENT (připojení souborů k e-mailu) a co náhoda nechtěla-kolega Pavel Štěpán (ECHO) mi zrovna posílal e-mail s připojeným souborem...pozn.braun- mě se to povedlo a přiložený soubor (obrázek) už mám doma.

Do budoucna bychom chtěli na naše WWW stránky umístit kromě několika informací o FÉNIXu hlavně VAŠI tvorbu jako obrázky, animace, hudební moduly, programy a ostatní věci nějak související s AMIGOU (odkazy na zajímavé AMIGA WWWstránky). Vše samozřejmě v rozumné míře i když nejsme limitováni pouze 1.5MB, protože jsem pro jistotu založil 15MB na FREEWEBu, kde by mohly být umístěny soubory ke stažení a pokud by to nestačilo může se založit dalších 15MB...

Na závěr bych chtěl požádat všechny, kteří by nám jakýmkoliv způsobem mohli a chtěli pomoci s tvorbou a rozšiřováním WWW FÉNIXu, aby se ozvali. Uvítáme jakýkoliv nápad, nebo vaše dílko kterým nám přispějete.

JKMS

WWW.MUJWEB.CZ/WWW/CASOPIS_FENIX

PLEASE HELP ME!!!

Battle Isle ,93

Tato hra existuje v minimálně dvou verzích + asi dva Scenario disky. Nejspíš nejrozšířenější je Battle Isle ,93, ale je možné, že Vám kódy do levelů nebudou fungovat. V takovém případě nás kontaktujte a mi příště otiskneme i ostatní kódy.

Level kódy:

	JEDEN HRÁČ	DVA HRÁČI
01	LUMIT	LUDOS
02	LUNAR	SONNE
03	LUTOF	SOTEX
04	SONIX	RASEN
05	SOWYN	FISCH
06	SOSOO	EBTON
07	SONAF	KABEL
08	RACHE	SYTAX
09	RAMPE	
10	RANGG	
11	FILMO	
12	FIEST	
13	FINXT	
14	EBENE	
15	EBSYL	
16	EBONY	
17	EBTAR	
18	KARST	
19	KANTO	
20	KAROT	
21	KAISR	
22	SYBIL	
23	SFNIX	
24	SYNOM	

Benefactor - Underworld Tombs of egypt Tretop rescue

1)3213J2HPQL 10)3MQQW5KKQ4 19)5DJ32HF21D
2)Q2J2P3KFQJ 11)3XQPL4MLHK 20)2XQMKPJFD3
3)3HQPH4J31H 12)QPHDJSKGMV 21)5EJ3NJMLQM
4)6NB3DN2LGQ 13)3NGLQQQLQQ 22)2NQ3PRRJQS
5)1HQ3QPQ3QP 14)6NB3PNCJQ4 23)24QLLVN33S
6)QFJ2PJKFQK 15)2MQHDPN21M 24)MMQPKP5T4T
7)65B3222LHH 16)MMQPGPQPGP 25)52J3R33HQH
8)Q5J2L3LGNK 17)24QLPVRWQW 26)MKQPRNP4QM
9)6KB3MKFMQ4 18)MMQP4PSRQR 27)MJKRJ4JQ3N
28)MNQPKQ5T4T

Stones and bones Merry Winterland Techno treat

29)MNQ55VMQQR 39)35QJFFSLHH 49)52NKPK4LQL
30)MPKRT5H4QR 40)6WLNLLLNLL 50)MMQNMN5RQR
31)QQFCDCD1B1 41)1MQCP4RDQP 51)MP4THWHM1P
32)3MQJ2NSLGP 42)1MQBPNRCQ4 52)MNQN24SPGQ
33)3MQJKNWPQT 43)1RQGKHNDH2 53)MPMS4V45QX
34)3MQJMNSNQR 44)6TDJH2HNL3 54)5NFGMPJKQT
35)QRFCDDD1BB 45)QBFCPDGDQ2 55)55NKLKL3J3
36)6RLNHGHJDC 46)6JN45PJKQL 56)M5GPJH3RLJ
37)1BQBKCWHQ3 47)MGMSGMGM1G 57)54LJRTK3QS
38)1PQFP5R6QV 48)2WQK3MLFDH 58)M2QNPFR4QG

To hell with minniat

59)2NQFF4T3R3

CANNON FODDER

Uložte si hru pod jménem „JOOLS". Jestli je cheat mode aktivován blikne spodní část obrazovky = hodnost a schopnosti vašich vojáků se zvýší. Pokud to nebude fungovat zkuste hru uložit pod jménem „JOOLSA". Stejný cheat by měl vungovat i u CANNON FODDDERa II.

THEME PARK (A500)

Když zadáváte údaje o novém parku zkuste následující:

NAME	MARK LAMPORT
NICKNAME	MARKL
LEVEL	SANDBOX
OPPONENETS	ALL
OPP. LEVEL	EASY

Jméno parku nezadávejte.

Flashback (anglická verze) -

Easy	Normal	Hard
1)SPIN	1)BURN	1)YOUR
2)KAVA	2)EGGS	2)LINE
3)HIRO	3)GURT	3)NEST
4)TEST	4)CHIP	4)LISA
5)GOLD	5)TREE	5)MARY
6)WALL	6)BOLD	6)MICE

Podržte <LSHIFT> a stiskněte po sobě <Z> a <X> potom posťte shift.Udělejte to samé s klávesami <LALT> a <LAMIGA>. Budete mít všechno kromně peněz. Pokud potřebujete přidát peníze zapněte CAPS LOCK a podržte <C>. Peníze začnou přibývat, ale pozor ať nepřekročíte hranici 999 milionů, nebo peníze spadnou na -2 biliony!

DIE HARD II

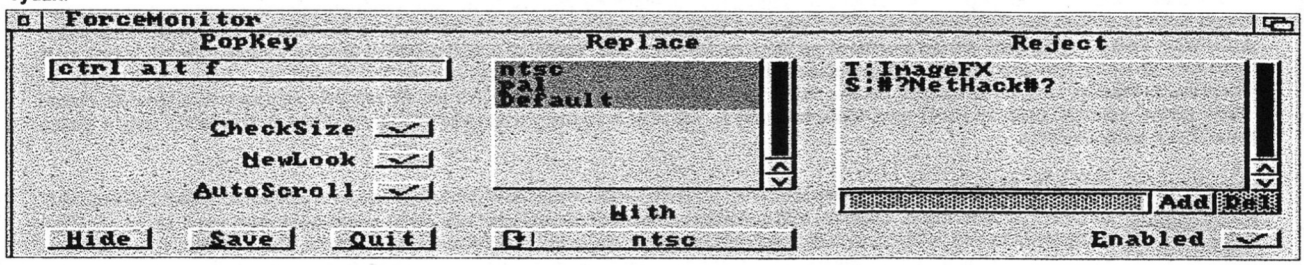
Při hře napiš „KAREN"-budeš neviditelný a v levém hornim rohu se objeví blikající cheatikona.

<F1>	skočí na první část levelu
<F2>	skočí na druhou část levelu
<F3>	skočí na třetí část levelu
<1>-<5>	skočí do levelu 1-5
<W>	výběr zbraně
<D>	informace o programu
<G>	přidá granáty
<M>	přidá náboje
<.>	přidá energii
<ENTER>	zabije všechny nepřátele na obrazovce

AMIGA

FORCE MONITOR v3.10

PAL, DBLPAL, MULTISYNC, NTSC, DBLNTS, VGA a další a další, prostě monitorů si můžete koupit i nainstalovat kolik chcete a jaký chcete a vše jen závislé na tom, kolik jich máte v oboru ovladačů v adresáři DEVS/MONITORS a potom si můžete tento prográmek zcela pěkně využít.



Na co to je, k čemu to slouží, a proč mi o tom píšete? Otázek několik, odpovědi jsou velmi jednoduché stejně jako tento prográmek, ale nikdy neohodníte odpovědi tak perfektně jako tento program.

Takže co to vlastně máme ve WBStartupu. Je to program ForceMonitor. Spouštíte-li program, otevře se vždy v nastaveném okně nebo-li rozlišení, buďto v PALu nebo v jiných, cle monitoru. U každého programu si musíte zadávat jednotlivé formáty obrazu a někdy je to celkem zajímavé. Představte si, jak by to bylo jednoduché, kdyby opět bylo všechno jednolité a stejné, všechno by fungovalo se vším a společně. Tak proč váháte a již nemáte tento prográmek.

V programu se Vám uprostřed objeví všechny rozlišení, která máte k dispozici. Všechna si označíte modrou barvou, zvýrazníte a tím je defakto vypnete. A zde přichází spodní řádka, kde se vždy objeví pouze jedno rozlišení. Vyberete si například Multisync a provedete volbu SAVE a poté HIDE, čímž se program přesune do běhu v pozadí a Vy již o něm nebudete vědět až do dby, kdy budete chtít otevřít nějaký program. Zde nastupuje tento pomocník.

Prostě a jednoduše, tento program donutí všechny programy, pokud nemají své pevné preference, aby se otvíral ve vámi vybraném rozlišení. Toto především uvítáte při prohlížení obrázků a grafiky z CD přes diskový manager, například Fillemaster, kdy je každý obrázek v jiném formátu a tento program jej donutí, aby se všechny otvíraly v Multisync rozlišení.

Máte-li Amigu1200 a chcete si zahrát s turbokartou Blizzard 030 hru CENTURION z harddisku, neexistuje jiné možné řešení, než-li ForceMonitor. Zadáte v něm PAL, SAVE a HIDE a CENTURION běží jako po másle. Stejně tak u některých textových editorů, které nemají samostatně preference pro nastavení rozlišení, jako je například ProWrite.

Program je skutečně jednoduchý, ale jeho použití jsem tisíckrát kvitoval s povděkem. Pokud jej uložíte do WBStartupu, bude se vždy spouštět s Amigou a bude fungovat naprosto perfektně neustále pořád. Pokud si jej umístíte kamkoliv, můžete jej samozřejmě spouštět ikonou. Kliknete dvakrát a program se rozběhne v pozadí a ihned je způsobilý a připravený vše obsluhovat a pokud kliknete ještě jednou dvakrát na ikonu, otevře se preferenční okno, ve které si máte možnost nastavit vše tak, jak bylo shora již popsáno.

Skutečný pomocník k mnoha úkolů a potřebám. Doporučuji mít ve výbavě.

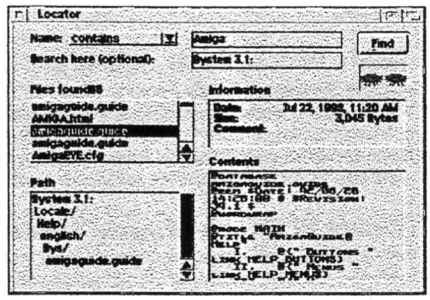
DACAN

FORCE MONITOR v3.10
ROK : 1993
Tvůrce : Michael Ilgner
Velikost : 12416B
Použití : Nastavení zobrazení

LOCATOR

Chtěli jste někdy najít nějaký soubor na Vašem disku a neměli jste nervy na proklikávání všech adresárů ve FileMasterovi, nebo se vám nechěla vypisovat maska podle které se maji soubory vyhledávat a ještě složitě nastavovat hromadu věcí? Tak pro Vás co máte rádi jednoduché prográmky je tu LOCATOR.

Locator sází na jednoduchost a rychlost. Neumí vytvářet, natož pak prohledávat katalogy (rejstříky) harddisků, ani nemá žádně funkce diskového manažeru (kopírování, mazání atd.) Prostě jenom hledá co a kde mu zadáte. Mimo klíčového slova podle kterého se bude hledat soubor můžete zadávat i několik kritérií podle kterých bude hledání probíhat:



CONTAINS - vypíšou se všechny soubory jejichž název obsahuje zadané slovo.

STARTS WITH - všechny soubory jejichž název začíná zadaným slovem

ENDS WITH - všechny soubory jejichž název končí zadaným slovem

IS - vypíšou se soubory jež mají shodný mazev se zadaným slovem

IS NOT - všechny soubory které mají jiný název než zadané slovo

DOESN'T CONTAINS - všechny soubory jejichž název neobsahuje zadané slovo

MATCHES PATTERN - soubory, které odpovídají zadané masce

Všechny nalezené soubory se vypisují do okna nad kterým se současně zobrazuje i jejich aktuální počet. Pokud na jméno některého souboru kliknete v dalších oknech se zobrazí informace o tomto souboru jako je například plná cesta, datum, velikost popřípadě komentář a obsah souboru.Locator se hodí spíše pro prohledávání harddisků, nebo když potřebujete něco rychle najít a nemáte po ruce nic dokonalejšího jako třeba Cataloger (pro CD), Searcher atd. Jeho výhodou je, že je malý, nenáročný a rychlý. Záleží jen na Vás co Vám vyhovuje a co budete používat.

LOCATOR 1.0
ROK : 1993
Tvůrce : Beth Henry
Velikost : 35kB
Použití : Vyhledávání souborů
Cena : Freeware

JKMS

UTILITKY DO WORKBENCHE
díl první

Tak na tohle jsem se těšil. Popisovat několik prográmků najednou v jednom článku, to byl vskudku výborný nápad. Teda uvedu to na pravou míru, asi tím, že toto je první díl seriálku o všemožných utilitách do WB. Asi to nebude seriál pravidelný, i když se o to pokusím. Pokud bych to ovšem nestíhal (dostal jsem totiž nabídku psát pro DiskMag - TOP SECRETS, přes AGASlayera), tak minimálně každý druhý číslo Fénixu vyjde další díl. No a celkově se cítím na asi tak 5 dílů. Takže už z názvu článku je snad každému jasné, o čem tady bude řeč. Všechny tyto prográmky mají jedno společné. Že nevíte co? Napomáhají vylepšit jak vzhled tak i pohodlnost práce ve Workbenchi. Myslím, že bych už nenašel nikoho, kdo by mněl nainstalovaný Workbench a nic víc pro jeho úpravu v něm nemněl. Pokud někdo takový existuje, dejte mi vědět proč tomu tak ještě je. Ale abych zbytečně nezabíral Braunovi místo, začnu raději psát o těchto konkrétních pomocníčcích.

Magic Menu : záměrně jsem jako první program zařadil MagicMenu, protože je typickým příkladem zlepšení vzhledu WB, konkrétně horního menu. Orginálni WB poskytuje uživateli přednastavené toto menu pouze bílo/černé, které se dá pozměnit pouze změnou celé palety barev, což je upřimně řečeno na nic, protože se tím změní nejen menu, ale i celý WB. Toto řeší Magic Menu. Pokud si nainstalujete MM tak máte mimo barevného výběru i spoustu dalších nastavení, jako že si můžete zapnout 3D efekt, který je super a používám ho i já. Dále si můžete vyvolávat menu nejen na horní liště, ale kdekoliv na ploše stačí stisknout pravý mousebuton a menu se oběví přímo na místě kde je myší kurzor. Funguje korektně se všemi programy, i když jsem mněl trochu potíže s DOpusem, ale při správném nastavení vše fachčí.

Tiny Meter : tak toto je zase pro změnu informační pomocník a jak vyplývá z jeho názvu, tak změří vše co se dá. Jak to vlastně vypadá? No tak, jak si to uděláte. Že nerozumíte? To nevadí. Zkrátka si otevřete nastavování a začnete nastavovat všechno co se dá změřit, a jak vám to má zobrazit. Zní to skoro jako byste to měli programovat, ale ve skutečnosti to nic moc těžkého není. Mně například TM měří velikost volné i použité ChipRAM a FastRAM pamětí, velikost disků na hardu a jejich zaplnění, stejně jako DF0: a PC0:, které má stejně zkoro pořád napsáno že je disketa nepřítomná. Taky mi znázorňuje datum a čas i přítomnost CD v CD-ROM mechanice. A zobrazení mám nastaveno tak, že ve spodní části monitoru mám na celou šířku obrazovky cca 4cm průhlednou lištu na které se výše zmíněné hodnoty graficky zobrazují formou ubývajících proužků. Navíc kámoš AGASlayer (člen ATO) na něj napsal lokalizaci do češtiny, takže žádnej problém.

Tools Manager : tento prográmek je další z řady vynikajících pomocníků, bez kterého bych si už WB ani představit nedovedl. Ptáte se co že to vlastně umí? Vy jste ale dneska nějak zvědaví. No, ale co mám s váma dělat. Opět se vracímek menu na horní liště WB. V základním nastavení máme všichni čtyři volby:Workbench, Okna, Ikony, Pomůcky. ToolsManager vám dává možnost vytvořit si svoje vlastní menu navíc (to základní se změnit jen tak nedá). Jak? Spustíte si nastavení a v něm si zadáte název dalšího menu a přidáváte jeho obsah. Potom už jenom SAVE a v horním menu se vám oběví vše co jste tam zapsali. Ovšem nesmíte zapomenout napsat cestu nebo příkaz co má Amiga udělat při stisknutí tohoto menu. Já mám do horní lišty přidány tyto navíc : SYSTEM - tady mám pod tlačítky menu nastavené některé příkazy AmigaDOSu a zkoro všechny preferenční nastavitele, HRY - tady mám přidány všechny hry, PROGRAMY - nejčastěji používané programy a ANIMACE - většina animací, které mám na hardu se dají spustit z menu. Takže je jasné v čem je výhoda? No přece nemusíte otvírat spoustu oken, než něco spustíte. (podobné funkce nabízí i prográmky, které napodobují "Start tlačítko" ze systému Švandous 95,NT,98 a bůh ví kolik jich na těch křapobednách vlastně je, jako například prográmky START MENU, RUN BAR a jim podobné)

MCP : tak to jsem si dal. Prográmek, nebo utilitka, nebo jak jinak se tomu dá ještě říct je myslím VŠEM více než známá a jak všichni víte je dost rozsáhlá a nabízí spoustu výborných, ale i nepotřebných (alespoň pro mně) nastavení. No, ale když už jsem se do toho pustil, tak to snad dopíšu. Ani nevím co přesně zkratka MCP znamená, ale to je myslím jedno, hlavně, že to funguje. Takže co to vlastně umí. Pokud se ještě jednou vrátím k tomu našemu menu na horní liště WB, tak na ní se trvale zobrazuje informace o velikosti pamětí, ale díky MCP si tam můžete napsat cokoliv vás napadne, a nebo si tam můžete nechat zapnutý datum a čas (doufám, že máte všichni zalohované hodiny).Voleb pro zobrazování je pro menu spousta, od verze systému, až po počítáni tásků. Dále nastavení zmizení kurzoru myši, pokud se s ní nepracuje X-sekund (doba je volitelná), stlumení obrazovky monitoru, až do uplného zčernání (doba opět volitelná), jako základní font v Amigách je pevně nastavený topaz, který se díky MCP dá nahradit nějakým jiným (asi českým předpokládám). Taky se dá vypnout Guru, což je žlutý, nebo červený blikající obdelník v horní části obrazovky pri spadnutí systému, což je taky dobrá věc. Když normálně spadne systém, tak se guru automaticky oběví a čeká na potvrzení levým mousebutonem a potom Amiga začne bootovat. S vypnutým guru se Amiga po spadnutí najede bez hlášení a potvrzení. Dobrý ne? Taky se dá nastavovat vzhled všemožných tlačítek a šipek v systémových oknech, jejich barva atd. V každém programu se zobrazuje jiný filereqest a to taky není zrovna optimální, takže si v MCP nastavíte jeden, který budou používat všechny programy. Myslím, že o MCP by se dalo psát dlouho, ale vzhledem k tomu, že v AMIGA Review se o něm dost často psalo a taky už na něj je lokalizace do češtiny, takže není problém vše vyzkoušet a nastavit, je na tomto místě psaní více či méně zbytečné.

Mode Pro : tak o tomto prográmku jsem se dozvěděl teprve před týdnem a potěšil mně tak, že se o něm musím zmínit. Určitě znáte super efektový prográmek Candy Factory, nebo Art Effect. taky jste si určitě všimli, že tyto mají pevné a neměnné nastavení rozlišení obrazovky a zobrazovacího módu. Já pracuju na VGA monitoru se ScanDoublerem v módu Euro72 a v rozlišení 640x400 bodů. No a co udělat, aby se i Candy a Art zobrazovaly v Euro? Nainstalujte si Mode Pro a v něm si podle názvů obrazovek uděláte své nastavení pro již zmíněne programy. Potom hoďte ModePro do WBStartup a nebo kam chcete a vpište jeho spuštění při startu do Startup-Sequence. od teď se po spuštění nestandartních programů budou zobrazovat tak, jak jste nastavili.

Visual Prefs : Toto je program, opravdové velikosti, protože toto na těch našich přítelkyních opravdu scházelo. Pravděpodobně myšlenka vznikla z PláČaček a jejich nastavení barev. Pokut jsem na začátku tohoto článku psal, že se nedá nastavit pouze barva horní lišty, aniž by se změnilo i všechno ostatní, tak to už teď neplatí, protože máme mocný nástroj zvaný to VISUAL PREFS !!! V tomto super programu, si můžete nastavit barvy v systému u každého detailu zvlášť, aniž byste změnili základní paletu. Těmi detaily mám na mysli : Aktivní okno - Neaktivní okno - lišta menu - aktivní menu - tlačítka - posuvné lišty a tak dále, a tak podobně. U těch tlačítek můžete navíc i mírně měnit vzhled. Zkrátka toto je silný nástroj, jak si upravit vzhled GUI WB k obrazu svému. Opravdu se na něm můžete vyřádit.

Tak to by bylo pro dnešek všechno, a doufám že to oceníte, protože psát něco skoro tři hodiny (i s přestávkama) a zjistit, že to nikoho nebavilo to fakt votráví. A upřimně řečeno, tak mně už ten celkový nezájem leze na nervy čím dál více. Pořád slyším, jak Amigisti na tu svou Amču nedají dopustit a přitom jakoby se nic nedělo. Naštěstí mně uklidnil článek v AR že se nějak znova probudila scéna a začínají se objevovat i nový věci, hlavně srazy a DiskMagy. BRAUNe, KAFe a JKMS !!! Začněte plánovat nějakou párty v BRNĚ. V Bohumíně se už taky něco chystá, takže dám včas vědět. Takže pro dnešek dost a u dalšího dílu čau.

RED ROSE

Vážení přátelé,milí čtenáři.Po úspěchu svých povídek z Amigistického prostředí jsem se nakonec rozhodl navázat na ně povídkami dalšími,jejichž námětem však již nebude Amiga, ale mé zážitky z jednoho nejmenovaného voj.vzdělávacího ústavu,kde jsem měl tu čest čtyři roky pobývat.Vím,že to sice není to pravé,co by se mělo objevovat v Amigistickém časáku,ale přesto doufám,že tyto mé výtvory přijmete kladně. KAF

P.S. Možná vám bude připadat,že je tato i pozdější povídky součástí nějakého povídkového souboru a že děj v nich se odehrávající má mezi sebou přímou spojitost.V jistém smyslu tomu tak opravdu je,neboť postavy zde vystupující jsou ve většině povídek stejné a i prostředí kolem nich se nemění,ovšem žádný povídkový soubor s těmito povídkami zatím ještě nevznikl... zatím!

P.S 2 Pokud by někomu připadaly jména,místa,či názvy čehokoli v těchto povídkách povědomé, jde pouze o jeho dojem,nebo o shodu náhod,případně o jiný parapsychologicky či jinak spirituálně vysvětlitelný úkaz.Ve skutečnosti se většina z toho,co v těchto povídkách popisuju nikdy nestala... teda aspoň myslím!

Z literárního soudku

RAJÓNY

KAF

...A nadešel tzv Velký pátek - den toť nešťastný a všemi ještě nezgumovělými pakárníky proklínaný.Den,kdy pakárna veškeré špíny a bordelu stoletého rázně a bezezbytku zbavuje se.Toto velké samoočišťování se děje organizovaně a má svůj tradiční a po staletí neměnný průběh.Jako právě tenkrát...

Vyučování právě skončilo.Profesor se ještě zahleděl na tu bandu vyvrhelů,chrápajících na lavicích a bručíce si cosi o zbytečnosti své předchozí bezmála hodinové snahy,vypadl ven ze třídy.Jeho odchod nikdo z žáků málem ani nepostřehl.Většina totiž - jak už jsem řekl chrápala.Žel bohu jejich sladkému snění měla být v příštích minutách učiněna rázná přítrž! Ve dveřích třídy se totiž jako duch zjevil velitel čety - major Maruvčák!!!

Zakaboněným zrakem přejel tu pochrupující čeládku a pak praštil svým bonzáčkem o stůl. „Tak herdek chlapi,vstáváme! No Hotula,já už jsem tady!Nechrápej na tý lavici!A co vy ostatní,no Hezký,budíček!!!To vás mám snad prosit??“ Jeho nikoli netradiční výstup se však bohužel minul účinkem.Pouze supervypruženec Zelený a četní dement Kutilka se postavili a se zájmem poulili oči na hulákajícího lampasníka. To však bylo ve srovnání se zbytkem čety žalostně málo.Trotl Maruvčák tedy nelenil a jal se budit jednoho spáče za druhým.Když potom viděl,že už jej sleduje alespoň polovina čety, usedl obřadně za kantorský stolec a popadl bonzáček - malý nevinný sešitek,jehož stránky však posety byly strašlivými hříchy skoro celé čety.Spánek po budíčku,nechození na rozcvičku,vycházky a výjezdy načerno,atd.Nejednomu z nás při pohledu na tuto velitelovu modlu přeběhl mráz po zádech.

„Takže pánové“,zpustil lampasák,jakmile dokončil pročítání jednotlivých deliktů, „jak jste již určitě všichni poznali,čekají nás v nejbližších hodinách námi všemi tolik oblíbené rajóny.“ Ve třídě to nervózně zašumělo a několik jedinců,kteří - zřejmě nadáni výjmečnou intuicí - tušili,že to na ně dneska padne,jen obrátili oči v sloup. „ ... Takže jako obvykle tu máme rajóny na učebně,na chodbě,umývárky a rajón pod okny. Tak nejprve rajóny pod okny.Kdo se hlásí dobrovolně?“ Zachroptěl důstojník a zhlédl na nebohé gumáky před sebou.Les rukou,který snad v koutku své zgumovělé duše očekával,se ovšem nedostavil,až na mentálního dementa Kutilku,jež okamžitě zdvihl ruku a začal s ní divoce mávat.Na tváři lampasníka se zničehonic objevil takřka otcovský úsměv. „Ty ne Pavle!“ Pronesl vlídně,“Tys měl rajóny před týdnem.A před čtrnácti dny taky.Ale máme tu jiné,kteří ještě tento měsíc žádný z rajónů ani neviděli,že Zápal!“ Pihovatý výrostek ve druhé lavici se pouze odporně zašklebil a zahuhlal:

„Já mám rajóny zakázaný od doktora!“

„Ale nelži!“ zavrčel Maruvčák a bojovně se proti Zápalovi nahrbil,“máš na to nějakej papír?“
„Mám,“ vypískl výrostek,“u doktora!“
„Tam je ti ale houby platnej!“ Zasmál se škodolibě lampasák a pokračoval:

„Takže dnes uklidíš rajóny pod okny!“

„No to teda neuklidím!“ Zařval Zápal a vzteky bouchl pěstí do stolu „Já jsem řekl,že UKLIDÍŠ!!! Zaječel major a vyskočil ze židle. „To je totalita!“ Vrčel Zapi a znova praštil do stolu.

„Už jsem řekl!“ Zakončil Maruvčák hádku.“Takže další je na řadě učebna.Tam je potřeba dvou,takže využijeme Fidlína s Hotulou!“ Oba výše jmenovaní okamžitě přerušili spánek a začali hlasitě protestovat.Žel bohu jejich argumenty nebyly natolik pádného charakteru,aby pana majora přesvědčily a tak to na nich bohužel zůstalo.Vzápětí byly rozděleny i ostatní rajóny a četa se odebrala na svoje pokoje. Tam se všichni vyvrátili na postele a odpočívali po namáhavém dni.Až na ony vyvolené.

Ti zatím vyfasovali potřebné náčiní,saponáty a vyrazili na rajóny. Nám dobře známá dvojice Fidlína s Hotulou si to zamířila zpět na učební blok.Oba měli náladu pod psa.Zvláště Hotula,jež chtěl tento týden jet na výjezd a proradní lampasáci mu to zase zamítli.

„FUCKING!!!“ chroptěl naštvaně,“já se jim na to vyseru!Když mě nechtěj pouštět na výjezdy, tak ať si jim tady ty rajóny dělá kdo chce!!!“ Fidlín,přezdívaný Fiftýn a nebo Čarlos se jen ušklýbl a pronesl svoji oblíbenou formulku:

„To víš,život je pes!“

„Ale hovnajs! Vyprskl Hotula,přezdívaný Hotájo,nebo též Sam,“život není pes,ale lampasák je vůl!“ „Člověka jen půl.“ Hbitě zaveršoval Čarlos a vytáhl klíče od baráku,v němž se učebna nacházela.Po chvíli už oba stáli ve dveřích třídy.Jejich zrakům se naskytl pro někoho

možná hrůzný,jim však zcela běžný pohled.Počmáraná tabule,rozbité a dolámané lavice, všude záplava vajglů a jiných odpadků,podlahová krytina zbrázděná nesčetnými rýhami úctyhodných rozměrů.

„No to zas bude makačka!" Zafuněl Fiftýn a popadl lavór s vodou na umývání tabule.

„Ty zatím vynes koš!" Houknul přitom na zevlujícího Sama a zmizel za rohem chodby. Když se posléze vrátil,zůstal překvapeně stát ve dveřích učebny.Spatřil totiž Hotája, jak stojí u kýblu na odpadky,z něhož šlehají plameny.

„No co,přece se s tím nebudu tahat až k popelnicím,když sou to stejnak jenom samý papíry!" Zabručel Hotulín a přihodil do plápolajícího kýble poslední hrst odpadků. Čarlos jenom pokrčil rameny a raději se věnoval umývání tabule.Mezitím Sam nechal kýbl kýblem a svoji pozornost zaměřil k parapetům,respektive k jakýmsi hmyznatcům,jež tam objevil.Začal na ně cákat kyselinou na čištění záchodů a velice se mu líbilo jejich mrskání v té smradlavé tekutině.Posléze jej to však přestalo bavit,mimo jiné i proto,že zbylí potvorové,uniknuvši této jeho kyselinné lázni zalezli do děr a štěrbin v parapetu a tyto své úkryty nehodlali ani za nic opustit.Sam se tudíž zaměřil opět na úklid.Popadl smeták a zadumaně se zadíval po třídě.

„Člověče,tak mě napadlo,"zabručel po chvíli,"proč bysme to měli zametat a pak ještě vytírat? Stačí když to jenom polijeme vodou a trochu zašmudlíme!" „Jasně," usmál se Fiftýn,"co je mokrý,to je čistý!" Jak řekli,tak i udělali:Sam popadl kýbl s vodou a chrstl to na podlahu.Vzápětí popadl opět smeták a začal s ním spláchnuté odpadky nametat i s vodou pod mohutné radiátory,což v Čarlosovi vyvolalo záchvaty smíchu.

Náhle oba ucítili zápach pálící se umělé hmoty.Hotájo se otočil a překvapeně vykulil oči na kýbl,v němž ještě dohořívaly odpadky.Kolem něj se totiž na linoleu vytvořil zčernalý kruh. Čarlos pohotově přiskočil,popadl lavór s vodou na umývání tabule a chrstl ji do kýblu. Ten se tím samosebou ochladil,takže jej mohl vzít za držátko a nazvednout.Když tak učinil, naskytl se objema zajímavý pohled.Rozpálené dno kýblu totiž vypálilo do linolea docela solidní kruh.

„Ty vole,to snad..."Zahuhňal Fiftýn překvapeně a jal se prohlížet ten připečenej škraloup zblízka.

„Už slyším Máňu!" Zubil se Hotájo,"Ten se z toho nejmíň posere!"

„Hmm," pokejval Fiftýn hlavou,"ale my s ním!" Poté popadl kýbl a vylil celý jeho obsah ven z okna. „Ale co,ser na to!" Mávl rukou Sam a s druhým kýblem šel raději uklidit chodbu,když vtom jej osvítil duch svatý.Honem se vrátil na učebnu,popadl zde kyselinu na záchody a ďábelsky se při tom šklebíce zase zmizel na chodbě...

Posléze tedy oba rajónisté konečně ukončili úklid a zamířili zpět na ubikace,aby si po té dřině trochu odpočinuli.Jejich oddychování však učinil přítrž samotný velitel roty major Bobeš.Ten totiž provedl kontrolu úklidu na učebnách,přičemž si všiml Samova výtvoru na chodbě před učebnou.Milý Hotájo tam totiž kyselinou do podlahy vyleptal svoje jméno.

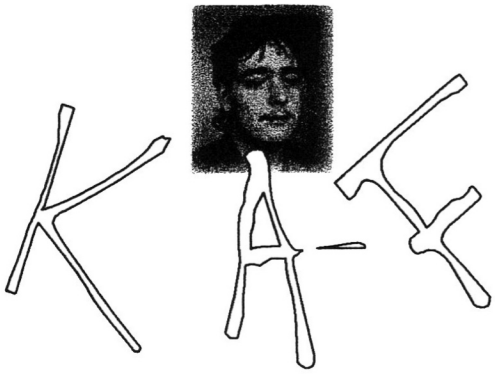
Bobeš to posléze zhodnotil mimo jiné i jistou nezapomenutelnou větou,když pravil:

„Jsou mezi námi i tací,kteří se pod svojí práci i podepíší,že Hotula!"

No co vám mám povídat.Prdel to tehdy byla jak se patří,ovšem každá sranda něco stojí a Hotulu s Fidlínem tenhle špás stál dvě hodiny úmorné dřiny,kdy se snažili onen nápis z chodby zase odstranit.Dlouho se tam s tím mořili,ale nakonec to Sam vymyslel.Prostě postříkal kyselinou na záchody celou chodbu,která vzápětí zbělela tak,že se v tom ten nápis dočista ztratil.Ač to bylo k nevíře,lampasáci,když viděli,že nápis zmizel,byli s rozleptanou chodbou docela spokojeni!!!

Vysvětlivky :

Pakárna - Jistý bývalý nejmenovaný vojenský středoškolský rádoby vzdělávací ústav.
Pakárník - Student dotyčné školy.
Gumák - Student vojenské školy obecně.Možno užít též pro označení důstojníka.
Rajóny - Obecné armádní označení pro úklid.
Lampasák - Tradiční označení důstojníka.



ROZHOVOR FÉNIX VS PEC

Další člen naší Fénixové rodinky vám o sobě řekne vše.Že by vás mohlo zajímat,že momentálně se trápí na vojně! Koho,že to vlastně zpovídáme ,no nechává si říkat PEC... (Petr Crhonek)

Fénix : Odkud jsi a kde se momentálně nacházíš.

PEC : Pocházím ze Znojma,kraje vína a hezkých děvčat.Momentálně pobývám v psychiatrické léčebně zvané Vojenský útvar Hodonín.

Fenix : Kolik pak nám je vojáčku.

PEC : No už to přesně nevím,ale bude to míň jak 100,řek bych tak 19 ale nevím,nevím.

Fénix : Jak dlouho už se pohybuješ mezi počítači.

PEC : Odhadem tak asi pět let,když nepočítám školní léta na základní škole ,kde jsem byl celý paf z Consulu a hry Boulder Dash. Na učnáku jsem se potkal s krabicí jménem PC,naštěstí ňákej chytrák zkratoval systém,tak dokonale že odrovnal celou síť a dostali jsme do pracek místo toho šrotu PMDčka.

Fénix :...a z toho mezi Amigami.

PEC : S Amčou jsem se setkal před zhruba třemi a půl roku,přesně 5.3.94 u jednoho kamaráda v paneláku páté patro v jeho pokoji na stole.

Fénix : Co všechno za computery jsi už kdy vlastnil i nevlastnil.

PEC : Začalo to nevině a klasicky,první místo na mém pařanském stole spatřil C64,nekorunovaný to král osmibitů.Když jsem si ho už dost vylepšil,přišlo ono osudové setkaní s Amigou a já kvapem prodal komouša a koupil od kamaráda A500.Nastalo zběsilé hraní všech her a po jejich dohraní ještě zběsilejší shánění dalších games.No a pak jsem se dozvěděl o Amize dvanactikuli o tom jaké má výhody a já neváhal a bleskem prodal pětku ,přidal trochu těžce nasysleněch úspor a koupil A1200 a citil se jako KING.

Fénix : ...a co vlastníš dnes.

PEC : Dnes mám na stole AMIGU 1200 s harddiskem 100MB(musím si někde sehnat vetší),2 MB RAM(platí to stejné jako o HDD)plus 1 externí disketovou jednotku.(Po vojně hodlám mohutně rozšířit konfiguraci).

Fénix : Tvoje nejoblíbenější typy her + nejoblíbenější hry.

PEC : Typy her nerozlišuju,hraju vše co mi přijde do okončetin,jen letecké simulátory mi zatím kvůli pomalosti mého počítače příliš nevoní.Her je plno,namátkou třeba SWOS,F1GP,CYTADELA,FLASHBACK, DUNGEON MASTER,EYE OF THE BEHOLDER atd.,atd.,atd.

Fénix : Jaké máš názory na PC.

PEC : Shrnu to jednou větou.Pro mě je počítač AMIGA a PC je u mě jednobitový šrot,pohaněný šlapáním.

Fénix : Proč jsi se rozhodl podílet se na Fénixu.

PEC : Baví mě psát recenze o hrách a někdo přece musí té Amize dokázat že na ni ještě myslíme.A taky proto že takový kvalitní časopis tu léta chyběl a bylo by škoda kdyby kvůli nezájmu jiných zmizel v propadlišti dějin nebo na smetišti.

Fénix : A nakonec tvé plány v oblasti Amigy.

PEC : Smělé:vylepšit si počítač,psát pro nejlepší časopis pro Amigu FgEgNgIgX (kvůli reklamě kodováno).A furt hrát a hrát.

Fénix : Co očekáváš od tohoto časopisu do budoucna.
PEC : Těžká otázka.Budu muset přemýšlet..e..e..e Jaů už to mám.stále víc a víc a víc článků v něm.

Fénix : a poslední otázečka (vlezlá) číslo ponožek,košile,typ užívaných pampers,atd.
PEC : ponožky momentálně zelené,košile také, pampersky jenom bobi premium, nejoblíbenější barva modrá,averze na zelenou.Mimo počítačové zájmy blonďatá přítelkině,sport (televizní a naostro) a občas pivko.

Na závěr zdravím všechny vojáky Hodoničáky co jezdí s Tatrou 815 jako prasata.

Příště zda budete moci poznat zakladatele klubu D.A.C. a pořadatele AMIGA PÁRTY v Malých Svatoňovicích a také našeho kamaráda.Koho jiného než Oldu Vosyku (DACAN),který vám i v našem časopise přináší kvalitní recenze na software.

D A-C A-N

Informace pro Vás

WINDOWS MÁ NOVÉ JMÉNO

Společnost Microsoft už neví jak by zmátla zákazníka. Důkazem toho je také přejmenování produktů Windows s označením NT na Windows 2000. Opravdu by mě zajímalo s čím přijdou příště.

RYCHLOST MODEMŮ V U.S.A.

Podle průzkumů až 29.1% amerických uživatelů Internetu používá modemy s rychlostí 33600bps. Jen o 2% uživatelů méně používá modemy s rychlostí 28800bps. Modemy o rychlosti 56Kbps má k dispozici 18.3% uživatelů. Kolem 4% uživatelů má k dispozici linku ISDN (podle evropské normy euroISDN má základní přípojka dva kanály 64kb/s). Zhruba stejné procento lidí má modemy o rychlosti 14400bps. Pomalejší má pouze 0.2% uživatelů internetu.

WEBTV

Společnost TESLA představila svou WEBTV. S její pomocí budete moci surfovat po internetových WWW stránkách. K dispozici bude také přístup ke službě e-mail. Cena se bude pohybovat kolem 15000Kč včetně DPH. JKMS

INTERNET LEVNĚJI

Údajně od nového roku by měli některé společnosti provozující kabelové televize začít poskytovat službu připojení k Internetu pomocí kabelových sítí. Tím odpadá potřeba MODEMu a placení telefonních poplatků, ale určitě bude potřeba nový hardware (síťová karta?). Poplatky za základní připojení by se měli pohybovat kolem 500Kč měsíčně. JKMS

AMIGA REVIEW 38

Konečně chlapci z Atlantidy dodrželi slovo a Amiga Review je měsíčník.Obsah je také dobrý a příchod Amiga MAXu do herní části je také super.Takže Excalubur bude asi už bez Amigy?A hlavně už dokonce mají v plánu vydat další CD. BRAUN

AntZ od SGI cože je to za zkratku (SILICON GRAPHICS)

Nový film stvořený na počítačích od kouzelníků SGI se jmenuje MRAVENEC Z.Technologie SGI byla použita pro všechny fáze počítačového zpracování filmu,což zahrnovalo například modelování,renderování,animace,osvětlení,speciální efekty a serverové zázemí.Bylo potřeba 140 grafických pracovních stanic O2 a proces renderingu podporovalo více než 700 procesorů.BRAUN

WWW

Stránka našeho časopisu www.mujweb.cz/www/casopis_fenix
Nový MIDI AUDIO SEQUENCER verze AB 2,5 a B2,1 www.workde/camouflage
AMIGA - ONLINE -STORE www.workde/camouflage
Amiga Review www.amiga.cz
Distributor originálních CD her a softwaru,hardwaru - www.javosoft.cz
Nerve Axis tvůrci super dem PULSE! a THE RELIC www.dialspace.dial.pipex.com/zone email tommy@schlott.demon.co.uk
Máte svůj e-mail?Ano! Tak nám ho zašlete...

AmigA Burza

PRODÁM : Prodám Amigu 600 s turbokartou ApoloTurbo 620/25, 9MB RAM, HD 170MB zkoro plný softu, myš s podložkou, . 100 disket, 2 joystick, literatůra v češtině, cena 5000Kč, rychlé jednání sleva až 500Kč. Red Rose, Nerudova 2/393, Havířov,73601, PAEGAS 0603 745 091.

PRODÁM : AMIGU 500 s 1MB v dobrém stavu,hodně disket,cena dohodou.Adresa : Richard Tomšíček,Šanov 302, p.Hrabětice,Telč,671 68 Tel. 0624/238446

PRODÁM : AMIGU 500 s 1MB bez TV modulátoru za !!!???""!!!! ☺,-Kč plus myš,diskety...!!!???!!! 05/47215299 Braun

PRODÁM : Originální program ATV výuka psaní na stroji (dokonce i s registrační kartou) vyvolávací cena 60.-kč Braun

PRODÁM : Originální CD – AMINET SET 4CD za (250) WORLD OF MPEG za (150) , MAGIC ILLISION za (100) Volejte 05/47215299 Braun

KOUPÍM : Koprocesor v pouzdře PGA – 6882/50 Mhz do Blizzarda 1230/50 Tel. 05/46211807 JKMS

KOUPÍM : Harddisk 3,5 od 2,5 GB do 4,3 GB pro Amigu 1200 možno i se softem (OS 3,0) tel. 017/3230631 od 8 – 17 hodin adres : Luděk Orava,Bor 49,Karlovy Vary,360 01

KOUPÍM : Interní mechaniku pro A1200... Zbyněk Fríml ,Mrštíkova 393,Říčany u Brna,664 82,Tel.0502/427778 e-mail: papagaj@post.cz

PROZBA : Neví někdo o Miroslavovi Šancovi a jeho HELPu (ptá se jeho předplatitel a nevypadá,že by měl moc dobrou náladu!!! Pokud tedy někdo něco ví ať dá vědět do redakce...

PODĚKOVÁNÍ

Všem Amigistům za podporu. Děkujeme panu Radiměřskému za papír do kopírky.A všem našim čtenářům z Hitparády.Nejvíce však děkujeme panu Královi za kopírování.Snad příště už budeme mít vlastní kopírku.Ze všeho nejvíce chceme poděkovat všem bláznům do Amigy,protože bez nás by Amiga asi už umřela...(že Dacane,Red rose,Pec,Orlu,Rojan,Kulička,Muf a další!!!)