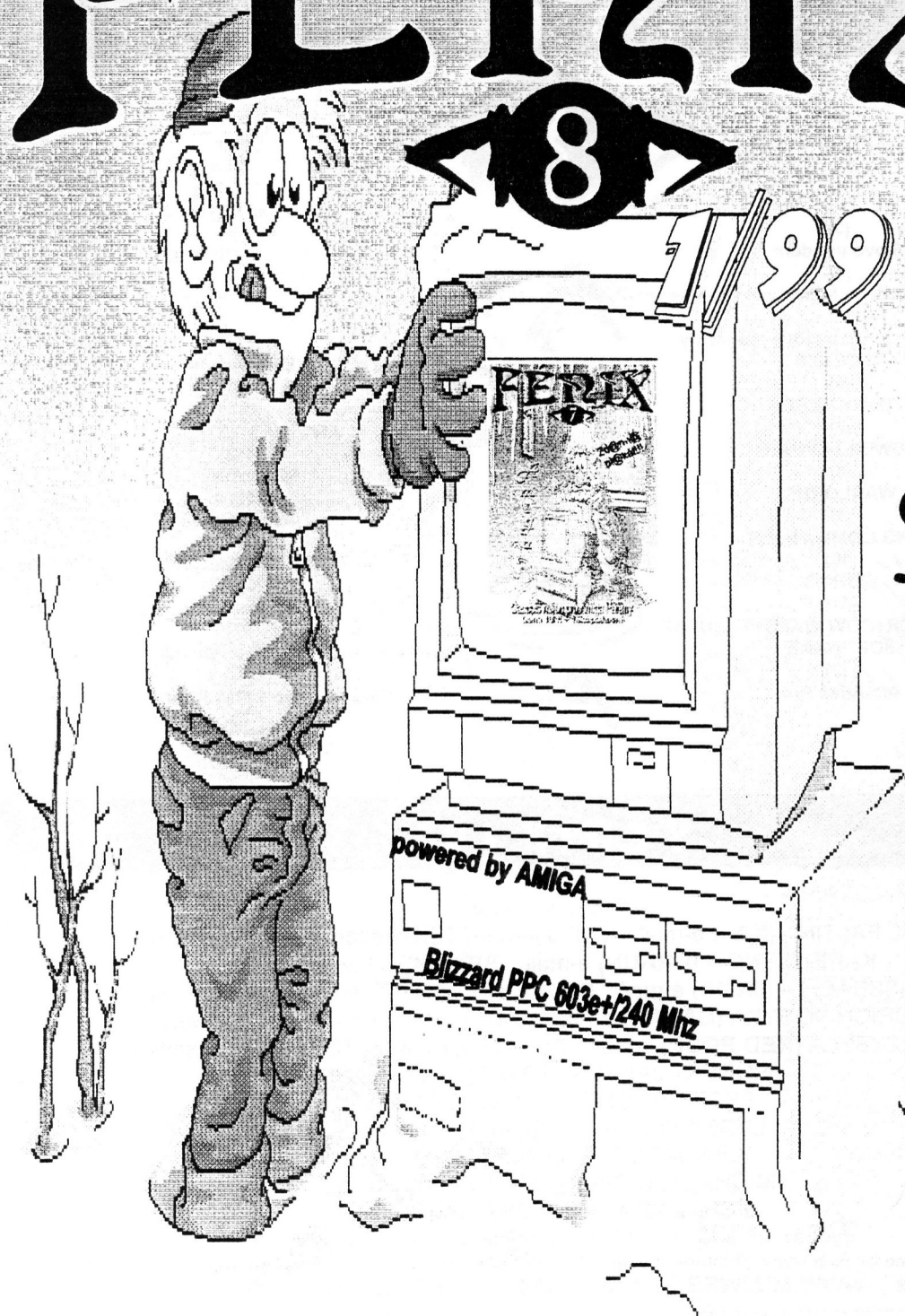


FÉRIX

8

1/99



*A
m
i
g
a*

Časopis nejen pro Amiga Pařany
Cena 10,-kč + 16,-kč poštovné



OBSAH



(3)
Slovo úvodem
(4)
NEWS / Novinky + Informace pro Vás
(5)
Amiga Scéna - Disketové magazíny
RECENZE
(6)
DARKMERE
(7)
POWER MONGER
(8)
WARLORDS
(9)
WING COMMANDER
(10)
WORMS
(11)
TRAIN DRIVER+COW WARS+TUBULAR
SOFTWARE
(12)
AmiAtlas Pro



(13)
ARTM+Easy Catalog
(14,15)
Octamed 3,0+GIF toolkit
WORKBENCH
(16)
TASK BAR+Power WB
(17)
Utilitky třetí díl
NÁVODY
(18)
ANOTHER WORLD
(19-22)
REUNION
(23)
Internetové zkratky
(24)
Rozhovor s Dacanem
(25)
Listárna
(26,27)
Povídka - kdopak to umřel+Burza+Please help
(28)
OBSAH v roce 1998 FÉNIX 0-7

FÉNIX (8)

REDAKCE

KAREL FALTIN - (KAF) e-mail : KAF.@post.cz TEXT recenze,návody,povídky
KAREL LENC - (BRAUN) e-mail : BRAUN@iol.cz DTP,GFX
JIRKA MISSBACH - (JKMS) e-mail : JKMS@post.cz TEXT recenze,software,internet
OLDŘICH VOSYKA (DACAN) e-mail : DAC@hrk.pvt.net.cz TEXT software
TOM PRZYBYLA (RED ROSE) e-mail : REDROSE@post.cz TEXT recenze,software
ROBERT JANKŮ - (ROJAN) text recenze
PETR CRHONEK - (PEC) text Manuál
LUDĚK ORAVA - (ORLU) text informace
ALEŠ JANEČEK - (MUF) text recenze
MICHAL KAŠPÁREK - (MIKI) text recenze
MICHAL KRÁL (KULICKA) text recenze
Vychází 28.2.1999 - FÉNIX (10) vyjde opět koncem března...
27.1.1999 máme na naší www počítačadlo ke dni 31.1.1999 sem vstoupilo 24 Amigistů,nebo také Pcdlárů
Fénix On-line : WWW.MUJWEB.CZ/WWW/CASOPIS_FENIX email : amigafenix@post.cz



powered by  AMIGA

Obsah Fénixu 98 (10 - 7)



powered by AMIGA

slovo úvodem

AMIGA FÉNIX



Zdar všichni co máte něco společného s Amigou (a Vy ostatní taky)

Není to ani tak dlouho co jsme dohromady smolily poslední číslo roku 98 a už se dokončuje další tentokrát už 8. číslo - ten čas ale letí. Opět pro Vás máme několik novinek. Tou první a celkem zajímavou je navázání spolupráce s dnes už legendárním Guru týmem, který nám tímto dává k dispozici veškeré články, které v jejich stejnojmenném a bohužel dnes již zaniklém diskmagu kdy vyšly. Je to pro nás velká čest, ale i závazek do budoucna. Jinak naše předsevzetí do nového roku je stále se jen zlepšovat, aby jste Vy čtenáři byli jen a jen spokojeni.

Některí z vás se na nás obrátili s žádostí o vyjádření našeho názoru ke kauze pan Vosyka vs. AR. Před nedávnem jsme na toto téma s p. Vosykou několikrát mluvili a došli jsme k jednoznačnému závěru, že nemá naprosto smysl v tomto malicherném sporu nadále pokračovat, nebo jej jakkoli rozebírat. My osobně coby FÉNIX máme za to, že šlo o záležitost nešťastnou a že nemá cenu se jí dále zabývat.

Konečně se nám podařilo "aktivovat" počítaadlo přístupů na naše WEBovské stránky, takže konečně budeme vědět, zdali a jak často je navštěvujete. Zatím to vypadá celkem dobře, protože od středy 27.1. do pátku 29.1. zde máme plných 22 přístupů a to je celkem slušné, když ještě uvážíme, že JKMS ono WEBovský počítaadlo, jemuž za tuto službu vděčíme, instaloval ve středu až kolem 17.00 a to ještě pouze ve verzi s kódováním WinEE.

To je asi z novinek všechno. Těšíme se na další Vaše dopisy, či popřípadě mailíky. Rovněž děkujeme všem našim přispívatelům jež nám zasílali recenze po celý loňský rok a zároveň doufáme, že nám zachováte přízeň i v tomto roce. Ještě bychom se zde měli zmínit o skutečnosti, že pošta nám není nakloněna a zdražila poštovné na 16,-, ale vás čtenářů se to netýká, protože časopis nehodláme zdražovat.

REDAKCE



TOP TWENTY



Do této hitparády hlasovalo 9 Amigistů a celkem je v bodované evidenci přes 120 her. Vyhlášíme další hitparádu nejpoužívanějších programů. Hitparáda bude pěti místná a bude se bodovat 1.místo 5 bodů až 5.místo 1 bod.

SLAMTILT	125
DUNE II	120
NAPALM DEMO	89
UFO	80
THE SETTLERS	75
T.F.X.	75
F1 GRAND PRIX	68
AMIGA DOOM	58
FLASHBACK	46
SYNDICATE	37
SUPERFROG	32
GENETIC SPECIES	30
TOWER ASSAULT	26
CAP	25
SHADOW THIRD MOON	24
CANNON FODDER	24
BREATHLESS	24
DUNGEON MASTER	22
GALAGA DELUXE	21
AB3DII	21

Cena jednoho výtisku je 10,-Kč + 15,- Kč poštovné pokud se rozhodnete stát se předplatitelem máte výhody následujících slev:

3 čísla 66,- 6 čísla 132,- 12 čísla 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...

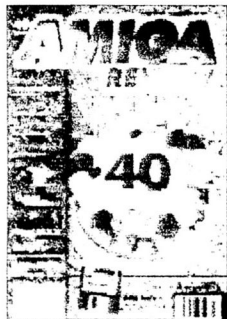
Po telefonické domluvě vám ho rádi předáme.

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@iol.cz	jkms@post.cz	kaf@post.cz



NEWS/Novinky

Minule jsme vás milně informovaly, že na ARCD2 budou diskmagaziny AMIGA CS 4 a TS14, ale bohužel zde ještě nejsou. Ale na ARCD 2 je kompletní VOTICKÉ COMPO a finální verze dema RADIATION... a další skvělé věcičky...



AmigaReview 40 je zde.

Nová grafická úprava a také nová cena 49,-
Z obsahu: diskmagazin ECHO, Computer 98 část 2, Imagine 5.0, také se zde dočtete o nových připravovaných hrách, rozhovor s clickBOOM A. Petrovicem. Něco se dozvíte o datatypch. Recenze na Aminet set 7 a Aminet 28. Celkový dojem skvělí jen by to chtělo více barev, ale snad se dočkáme na ARCD kde by údajně měl být časopis v barevné podobě zpracován v *.pdf
Už se nemohu dočkat... © br@un

Chtěli byste vidět naši Homepage, ale nemáte www prohlížeč nebo máte A500 a nebo prostě nemáte možnost se dostat k internetu, ale máte kamaráda s Pc, který bude ochoten vám zpustit Internet Explorera... pokud tedy budete mít zájem tak nám do redakce zašlete jednu disketu a mi vám naše stránky rádi nahrajeme... © JOKOM©S©

Amigisté podpořte Shamanův Převodník a zaregistrujte se... FiDo prodává Testament II Special edition za 350,- podpořte toto dílko

Amiga OS 3.5

Určitě se už těšíte na novou verzi Amiga OS. Na stránkách AMIGA Inc. se nám podařilo získat bližší informace i když vývoj tohoto OS přešel k Haage&Partner.

Minimální požadavky na Hardware jsou následující: CD-ROM Harddisk Procesor 68020, nebo vyšší ROM 3.1 4 MB FAST RAM Doporučeno je: Procesor minimálně 68030 8 MB FAST RAM Grafický akcelerator a/nebo scandoubler Modem

Pro využití všech možností a maximálního výkonu budete potřebovat: Procesor 68060+PowerPC 16-bitovou zvukovou kartu 32 MB FAST RAM I/O akcelerator

A co Vám vlastně nový OS nabízí? Lepší přístup k Internetu Vylepšený tisk (více ovladačů) Vylepšený File System - podpora disků větších než 4 GB. CD File System - více grafiky, více zvuku, více všeho...

Arexx Update Vylepšený Shell - bude přidáno několik příkazů Vylepšený vzhled - nový layout, GUI, ikony PowerPC podpora - podpora aplikací využívající PowerPC procesory Uživatelská dokumentace - kompletní dokumentace v HTML formátu.

Na internetu vypátral JKMS



ČT2 & Super Max

Nový rok nám přinesl zajímavé televizní pořady o počítačích a o hrách i internetu. ČT2 každou neděli ve 20.00 vysílá Zavinač, který se zabývá Internetem. Potom dvakrát za 14 dní můžete vidět HOMEPAGE také se zabývá internetem i hrami (bohužel zde, ale o Amize nic neuslyšíte) Super Max má však super pořad převzatý z Anglie, který se jmenuje CYBERNET a zde uvidíte opravdu jen hry a možná i něco o Amize, ale to jsem ještě neviděl (jsou zde jen PSX, PC, NINTENDO64 atd.) br@un

AMIGA PLUS

Informace o veletrhu Computer 98 aktuální testy - ScanQuix4, Ultracon 3, programovací kurz. Hra na disketě "FAYOH2"

Cena: 9,80DM

Internet software

Nová verze Miami 3.2b hodně vylepšení - noví klienti atd. cena: 149DM

Dreamcast

128 bit konzole je v prodeji v Japonsku, velký konkurent PSX a N64. Podílí se na ní firmy známých jmen SEGA,

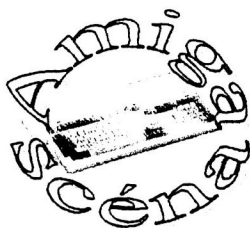
Microsoft, Hitachi, Nec, Yamaha atd. Evropská premiéra by měla být v Berlíně. www.owi.de OrIU

MODRÝ PACIFIK

Společnost IBM dodala americké vládě superpočítač s názvem „BLUE PACIFIC“, který bude mimo jiné také simulovat výbuchy nukleárních zbraní. Označení „BLUE“ zdědil po svém předchůdci „DEEP BLUE“, známého díky šachovým souborům. Celý počítačový systém se skládá ze 1464 procesorových desek z nichž každá obsahuje čtyři procesory. To znamená, že v tomto systému pracuje souběžně 5856 procesorů. Díky tomu pracuje rychlostí až 3.9 miliardy operací za sekundu. Operační paměť tohoto gigantického počítače má kapacitu 2.6TB RAM!!!!!! (1TB=100GB). Další paměťová média mají kapacitu 75TB. K propojení tohoto velkého komplexu bylo potřeba více než 6 km vodičů. Cena není bohužel uvedena. JKMS

Internet v televizi??

Nejedná se o nový televizní pořad, ale nový výrobek firmy Tesla Television z Rožnova pod Radhoštěm. Výrobek s názvem Tesla Internet Box Vám umožní po připojení k televizoru a k telefonní lince surfovat po Internetu na obrazovce Vaší televize. Musíte však být domluveni s některým poskytovatelem připojení k Internetu a platit mu stejně, jakobyste se připojovali pomocí počítače. Box velikosti videokordéru je vybaven modemem o rychlosti 33.6 kbps, procesorem PowerPC, pamětí 8 MB RAM rozšiřitelné až na 32 MB RAM a programy pro prohlížení internetových stránek+elektronické pošty. K ovládání lze použít dálkový ovladač, nebo bezdrátovou klávesnici. JKMS



Disketové magazíny

AMIGA DISKMÁGOVÁ SCÉNA... Sice spousta lidí na Amize pouze hraje hry a ani nemá potuchy, že Amiga umí i něco jiného. Takže se nemůžeme divit, že pro Amigu něco dělá jen tak málo lidí. Proto vám zde chci přiblížit tvůrce snad všech disketových časopisů o kterých víme, že někdy a dosud vychází. Pokud víte o dalších diskmagách tak nám dejte vědět. Nebo pokud máte novější čísla tak bychom také byli rádi, kdybyste nám je zaslali.

Disketové časopisy - diskmagy :

Tak zde bych mohl tvrdit, že scéna je kvalitní a je z čeho vybírat. Nyní vyjmenuji diskmagy, které už bohužel zanikly : EXIT , OKO , MAGIC , A-GATE , AWB a legendární GURU, před pár lety to byli nejlepší diskmagové, ale nejlepší náš byl EXIT od slavných VECTORS a poslední číslo (9) vyšlo v roce 96. Od té doby se jim nikdo nevyrovnal snad možná AMIGA CS ten vypadá dosti dobře, ale to později. V dnešní době vychází pravidelně a nepravidelně několik magů : AMIGA CS, ECHO, TOP SECRET, MIP REPORT, AMIGA STORM , PONK , AMIGA POSITIVE .

Echo je mág pro všechny Amigisty takže i pro pětistovkaře. Sice nemá tak převratnou grafiku, ale informaci má spoustu, které jsou na jedné disketě, jediné co mu můžeme vytknout, že není freeware - tedy volně šiřitelný a autor tedy požaduje finance na náklady, ale není komerční!... dosud vyšlo 8 čísel... a vychází nepravidelně jednou za dva až tři měsíce. Cena 37,- Kč
Redakce - Štěpán, Alew, Schoolman, Maverick, Speed Up, Němec, Terrior, Vírgo a další.

Adres : Pavel Štěpán - Turovská 200 - Chroustovice - 538 63 e-mail : stepan@chr.czn.cz

Top Secret tak tento mág je mi nejmilejší, protože je zde jen text a vše funguje jen pod systémem, hudba je skvělá v každém čísle a grafika vlastně není potřeba. První číslo vyšlo v 7/95 a do dnes jich vyšlo neuvěřitelných 14. Mág je zcela zdarma tedy (freeware, pd), ale zase si ho nezpustí pětistovkaři bez fastky, ale s tím už se musejí smířit. Tvůrci si nechávají říkat :

hOriZoNtAl LaMErZ.

Redakce - Láhve, Dizzy, Hologram, Plk, Gargamel, Zuzi

Adres : Láhve/HLA - tel. 0202/803950 e-mail : lahve@brandysnlab.cz

Radek Hrdlička - Kralupská 1713 - Brandýs nad Labem - 250 01

Mip Report sice nevychází pravidelně a vyšly zatím jen dvě čísla, ale zaslechl jsem, že vydali už další číslo, ale zatím se nám do redakce nedostalo. Hudba a grafika je dobrá a obsah také. A také freeware. Třetí číslo je na ARCD2.

Redakce - Lazys & Wincles, Duncan Idaho, Sir Freddy, Schwaiza, Storm a další

Adres : Milan Vyšata - Chodský Újezd 167 - 348 11 e-mail : lazy@tc.intell.cz

Amiga Storm vyšel 2/97 a od té doby oněm asi nebylo slechy, ale třeba se jednou vrátí. Ozvěte se pokud máte nové číslo.

Adres : Marek Sochurek - Vodňanská 980 - Praha 9 - 198 00

Pong začal vycházet v roce 98 a zatím vyšlo nulté a první číslo. Tento mág je dosti podobný našemu časopisu, ale papír je papír. Hudba je také dobrá a grafika a ovládání je velmi příjemné. Pokud někdo má už dvojku nebo trojku dejte nám vědět... Ke každému číslu vychází u PD disk. Je freeware a vychází podle autora nepravidelně. SWORD & MAGIC

Adres : Vít Kubr - Zlatníky 18 - Praha-západ - 252 41

Amiga Positive pravej a nefalšovanéj český HTML-disk-mag, také vychází už pár let. Je dělaný celý v htlm tedy ve formě internetových stránek a hlavně si můžete vyzkoušet jaké to je být on-line. Obsah je také velmi kvalitní. Poslední číslo, které jsme četli bylo 11, takže snad už vyšlo i novější. Tato grupa také pořádá Párty ve Voticích a poslední Párty v říjnu, která se jmenovala Votice II COMPO byla velice zajímavá, protože zde byla přítomna takřka kompletní Amiga scéna... jen fénix zde nebyl zastoupen!!! Ještě bych měl jednu malou výtku /je to celé pomalé/... ale jinak graficky pěkné.

Redakce - Bolda, Bad, E.N.I.F., Jip.

Adres : BOLDA - Lubor Sláma - Radošovice 3 - Bystřice - 257 51

Amiga CS tento mág jsem si nechal schválně na konec, protože tato grupa ABORTS je asi nejlepší a může se rovnat dávno zaniklým GURU a EXIT. Vyšli zatím jen 14/ čísla, ale vždy je tu něco nového a hudba je naprosto super. Grafika je také skvělá. Obsah je nadupaný informacemi a také jsou zde velice brutální povídky. Poslední číslo, které vyšlo 20.12.1998 mělo přes 3MB. Také je freeware a autoři na to dávají velký důraz : šiřte ho o 106! Nové číslo má opět nový design... jen tak dál chlapy.

Redakce - Shaman, Jr, Wolf, Schizzy, Ya, Lahve a dalších několik Amigistů asi dvacet!

Adres : Shaman - Jaroslav Pokorný - Kmochova 25 - Ústí nad Labem 400 11

e-mail : shaman@sun.ujep.cz nebo www na kterých je mág ke stažení <http://sun.ujep.cz/~pokorny>

Ještě bych tu neměl opomenout (protože jsme časopis herní) jednoho našeho dobrého programátora her, jehož můžete znát pod zkratkou (FiDo) Filip Doksánský od grupy INSANITY, kteří vydali hru Testament I , II a dnes tvoří asi nejlepší českou gamesu ENFORCE, která určitě zaboduje i v zahraničí. Sice bude mít větší hardwarové nároky, ale s tím už nic nenaděláme. Pokud chceme jít z dobou , musíme rozšiřovat hardware , protože dnes Amiga potřebuje posílit i v této věci..... **aby neumřela**.....

Fénix se nikdy a nikdy nebude drát mezi tak kvalitní a hlavně zkušené programátory, proto jsme zvolili formu papírového časopisu, který by určitě zvládli všichni Amigisté...

PS: POZOR FiDo nyní prodává originálku TESTAMENT II SPECIAL EDITION za 350,-



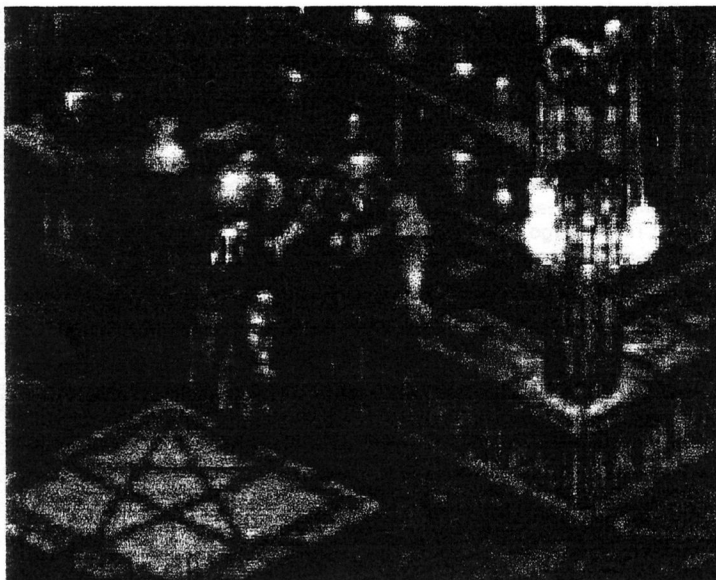
Braun

Recenze

Darkmere

AMIGA 500

Není to sice střílečka jak by se u mě dalo předpokládat, ale gameska je to vskutku naprosto brilantní. Nechápu čím to je, že se mi tak moc líbí. Asi to bude tím promakaným prostředím. To prostě nemá chybu. Je to převážně gameska bojová, ve který se setkáte s drakama, barbarami, divnejma zelenejma pidimužikama s kyjem, štětkou skoro na každým rohu (mimochodem si s nima můžete i pokecat), votravnejma žebrákama co furt chtěj prachy, myšima, obchodníkama a takhle tady taky můžou vypisovat ještě zejtra.



No nic. Hra je dosová, bez HD Instalace a je namrskaná na 4 diskety a funguje bez problémů na všechních Amigách bez omezení. Nezkoušel sem to akorát na A500 s 512 KB Chip bez fastky.

Pokud můžu vhodnotit grafický zpracování vod 1 do 5, tak stopro zvedám pětku.

Hra samotná začíná ve městě, kde jak už to bejvá je spousta ulic a domů. Cestou můžete posbírat mnoho důležitých věcí, předmětů, klíčů a ba dokonce i flašky s naším tolik oblíbeným mokem jako třeba víno a pivo !!! Já osobně dávám přednost pivíčku a nejní den kdybych alespoň jedno nenalámal do Mufiho bachůrečku. Dokonce mám pro to velice, ale velice zvláštní přirovnání, a taktěž i následné vysvětlení. Mimochodem, doufám, že Vám nevadí, že tahle ncta minirecenze na skvělou gamesku se trochu zvrhla na instruktáž pro pokročilé alkoholiky, ale snad mi to kolegové amigisti odpustěj...

Teď k tomu přirovnání: „ Když piju pivo, tak říkám, že - Pálím odpor - „ To vzniklo tak, že jednoho dne se u mě zastavil jeden nejmenovaný amigista a já ne něj zařval „ Maryšo otvor !!! (pivo) „ Chudinka byl momentálně

poněkud zdravotně indisponován. Měl chrchlák-tuberák, přišernou rýmu a kompletně zalehlý všechny dvě uši, a tak se stalo, že mi byly položeny otázky:

„ Mufe, co máš s Amulinkou ? , Tobě se pálí odpor ? „

No, a vod tý doby preventivně, abych zahnal smůlu, pálím odpory.

Ale zpátky ke hře. Je to asi pro mě, dlouholetýho pařana, ostuda, když někde zkejsnu a nevím jak dál. Moc mě to mrzí, ale je to tak. Z toho města sem se prostě nedostal. Z prvu byl problém dostat se za most na Avon Road, ale tuhle fintu sem odhalil. U obchodníka na East Wall Street se dá zakoupit bojová sekera obouručka, kterou po mě strážce mostu chtěl. Sice sem tu sekeru nekoupil, ale čmajznul, ale výslednej efekt byl skoro stejnej. Teda až na malí detail. Z nepřátel sem si fšecky barbary ve městě.

Už my blesklo ke bule „ Mufe, máš vyhráno a vono prd.... „

Tímto, vás Amigisti žádám : Poradte zoufalímu Mufikovy !!!

S pozdravem od stroje „ FUCK OFF PC „ se s váma pro dnešek loučí



MuF

CORE DESIGN - 1994

Fantasy bojová

DISKET : (4)

ŠLAPE NA : A500 - A1200



Recenze

Powermonger

AMIGA 500

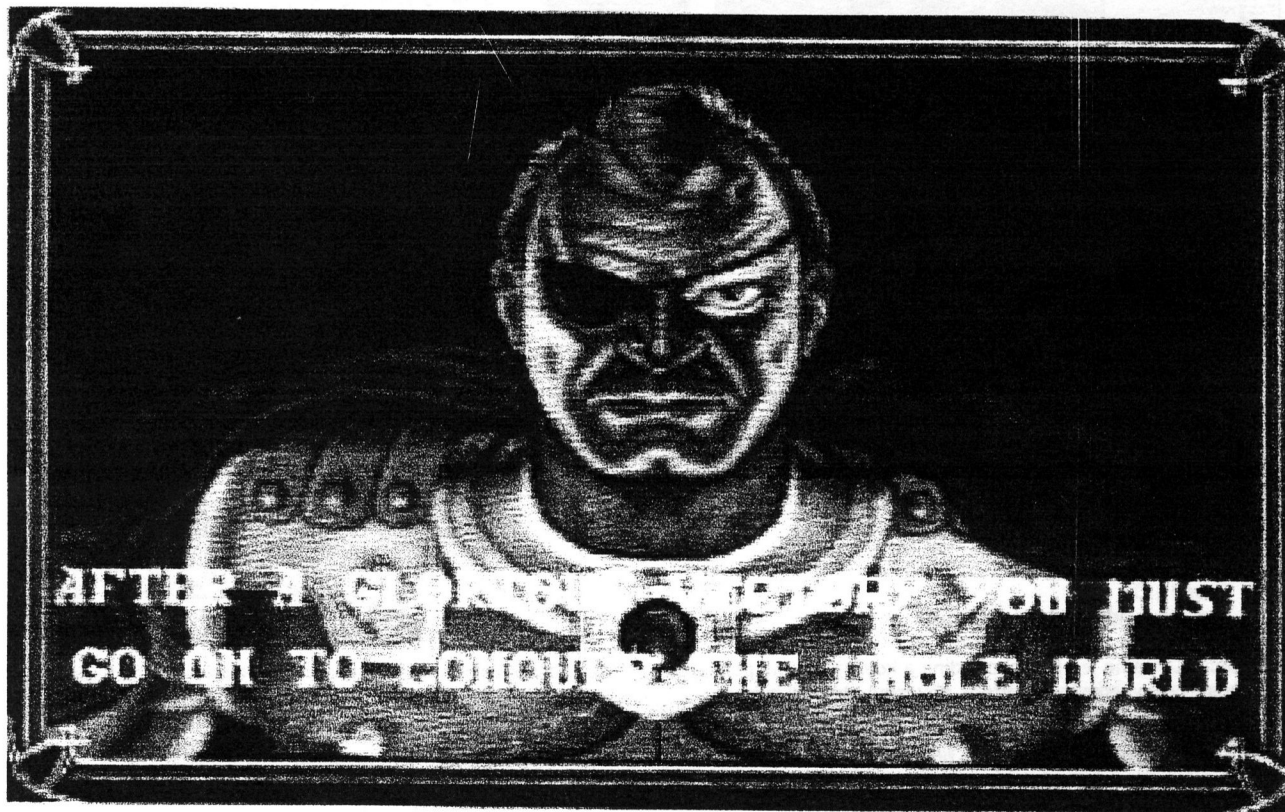
Historie

Kdysi bylo království Miremer velkolepé a bohaté, a Ty jsi byl jeho slavným a moudrým vládcem. A najednou se osud otočil a království se proměnilo na kopu trosek a Tvoje vladařství se skončilo. Před touto katastrofou si se zachránil pouze Ty a pár poddaných. Po několika strastiplných týdnech plavby na moři nacházíte novou zemi. Této velké a zatím neznámé zemi chybí vladař. Města a osady jsou samostatné a mají svoji hierarchii. Tato zem je tu proto, aby si ji někdo podmanil. Ale kdo? Nejenom Ty jsi zde nová tvář, i jiní si nárokují tuto zem. V případě, že se staneš králem Ty, musíš nejenom poddaným vládnout, ale i ostatní soky vyplatit.



Hra

S malým počtem Tvých poddaných se celá hra začíná. Cílem je si získat co nejvíce podpůrců. Je to možné tak, že je (domorodce) přepadneš a zvítězíš nad nimi a přesvědčíš velitele, aby se Ti stal spojencem. Až se Ti některý stane spojencem, čeká už na Tvoje rozkazy. Potřebuješ mnoho potravin, aby jsi měl dát co jíst svým přívržencům, jinak Tě opustí. Někde jsou i dílny, které umíš využít.



Pověříš velitele, aby se tyto dílny pustily do práce (invent), aby obyvatelstvo žijící u lesů kácelo stromy, hutníci tavili ocel a vyráběli důležité zbraně. V následujících bojích jich budeš potřebovat moc a moc. Ani ne tolik šípů a oštěpů, jako katapulty a děla. Rozkazy svým podřízeným velitelům posíláš holubi poštou, která je omezená množstvím a nepřítel rád zkouší svoje střelecké schopnosti na letících holubech a proto je používej velice opatrně. Každý obyvatel má svoji práci, rodinu, domov. Ukázáním na některého z nich a stlačením tlačítka myši dostaneš písemné informace. Jejich zaměstnání je závislé na místě bydliště. V blízkosti lesa dřevorubač, u moře rybář. V každé osadě v domě najdeme všechno potřebné: pluhu na obdělávání země nebo zbraně. Vojenské obléhání začneš asi s 20 muži, kteří jsou schopní pro Tebe zemřít. Jsou to tvrdí bojovníci, ale je jich málo. Nejlehčeji získáš vojáky tak, že přepadneš obyvatele a necháš je narukovat do své družiny. Když nastane boj, chlapi se bijí až do posledního, dokud se nepřítel nevzdá. Porazení se potom přidají k Tobě a i území se stává také Tvým majetkem. Ale jsou i takové osady, které nejde podmanit ani bojem. Jedině jim můžeš nabídnout něco z arzenálu zásob, aby se stali Tvými spojenci, ale jen oni rozhodnou, zda-li se přidají. I s tímto obchodováním můžeš získat mnoho nového zboží. A že čas běží a mění se roky i počasí a toto všechno ovlivňuje hru - boj. Zima je nejhorší pro každého. Sněhem zakrytá zem nedává úrodu a proto jsou sedláci více nepoddajní. Naštěstí rybáři mají vždy úlovek, a tak se dá potrava vždy sehnat. Ale vždy šetři, kdo šetří, má za tří.

Se souhlasem převzato z disk magazínu GURU 3/91 napsal Poko

Recenze

Warlords

AMIGA 500

Opravdu SSI vynakládá v roce 1991 vše, vždyť vedle Betrayed, PowerMonger a Wild West World uvedli na trhu i Warlords. Zde musíme dohrát nastávající rytířské boje z minulého období. Po uvítacím obraze (z jednoho staršího filmu Robin Hood) a po jeho poobdivování si můžeme vybrat, kterého rytíře chceme hrát. Shora dolů je to čím dál lehčí.



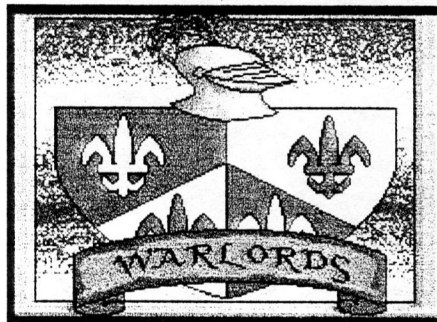
právě vidět aktuální družina, napravo vidíme celou hrací plochu.

Mezi nimi jsou ikony shora dolů:

1. povel je na mazání,
2. je příkaz městu o naverbování vojáků nebo kde je chceme použít poprvé,
3. je grafikon - ukazuje velikost družiny,
4. maže povel vydaný družině,
5. následující družinu dává na obrazovku,
6. použít jen tehdy nechceme-li pohybovat družinou,
7. velí k obraně družiny. Tyto příkazy jsou vždy na obrazovce a kdy už nechceme nebo nevíme pokračovat, tak ve WB menu si vybereme option Next Turn a můžeme začít nový turnus.

Z WB menu si můžeme vybrat:

- ☞ povel
- ☞ zesílení ochrany města (stojí nás to peníze, ale stojí to i za to !)
- ☞ stavba obranné věže
- ☞ podpálení, zlikvidování města
- ☞ rozpuštění družiny
- ☞ informace
- ☞ síla družiny
- ☞ množství zlata
- ☞ místa nepřátel
- ☞ Sound 1/0
- ☞ chceme-li vidět pohyby nepřátel



Při začátku máme jen jednoho hrdinu a když jsme ho pojmenovali, může začít krvavé turné. Tento náš hrdina má sílu 5 družin. Pro postavení vojska je zapotřebí, aby jsme obsadili město.

Dbejme na to, jak je obsazované město obranyschopné. Tuto obranyschopnost zjistíme nakliknutím kurzoru na město a dole na obrazovce si přečteme potřebné informace. Jestli vedeme hrdinu, vidíme jednu šipku v levé části mapy a kam šipku zatlačíme, tam nám hrdina přijde. Mesmíme též zapomenout, že vedle síly rozhoduje i pohyblivost.

- ☞ hře jen tolik, že v obsazeném městě si vybereme potřebné zbraně. Máme možnost použít Location funkci, kde si prosíme objevení družiny, jen je třeba zvolit město. Cíl musí být samozřejmě v dosahu. Některé věci zpomalují hru, cesty jsou nejrychlejší, takže v křižovatkách a v jejich okolí se oplatí stavět obranné věže. Některá města mohou proti nám použít jen jeden druh zbraně, jinde je to až 4 - 5 typů zbraní. Je dobré si vše předem promyslet. Těžkými zbraněmi zničíme cokoliv, ale lehké zbraně jsou zase dobře pohyblivé. K boji je lepší mít 2-3 lehčí druhy družin (pěšci, jezdci). Doplnění ztrát vykonáváme z města.

V každém případě neutočme na blížká 2 - 3 města naráz. Zbývají-li nepříteli poslední 2 města a zvítězíme-li i zde, nepřítel nám nabídne mír, co můžeme přijmout nebo ho prostě narazit na kůl. V průběhu hry se po čase objevují nějakí lidé, které se nám vyplatí přijmout, klidně za ně zaplatme, co požadují, protože budou oporou naší družiny. Bude mezi nimi:

Wizzard, Dragon, Undead, Ghost a další. Mají dosah 40-50 kroku a sílu 8 - 9. Když z nich vytvoříme čelní družinu, nemůže nás zastihnout žádné nepřijemné překvapení. Čarodějníci a Griff jsou schopni přejít i přes hory a vyplatí si je držet na očích, a to už proto, že jsou elitní družinou nepřítelů a je dobře vědět kudy chodí. Tolik pomoci stačí i začátečníkovi, aby si vystavěli malou říši. Tuto hru nebudou hrát milovníci strategických her. Nedá se více napsat, je třeba hrát.

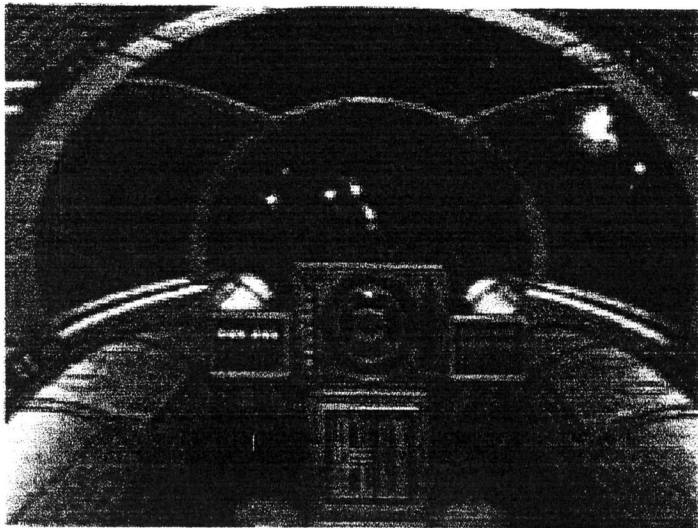
Se souhlasem převzato z disk magazínu GURU 4/91 napsal Mr.T

Recenze

Wing Commander

AMIGA 500

Kdo mě zná, ten ví, že já a letecké simulátory to nejde příliš dohromady. Radši mám simulátory aut, zejména pak F1GP nebo TEST DRIVE II. Ale od jisté doby jsem změnil svůj názor. To když jsem si zahrál poprvé hru WING COMMANDER od známé firmy Origin.

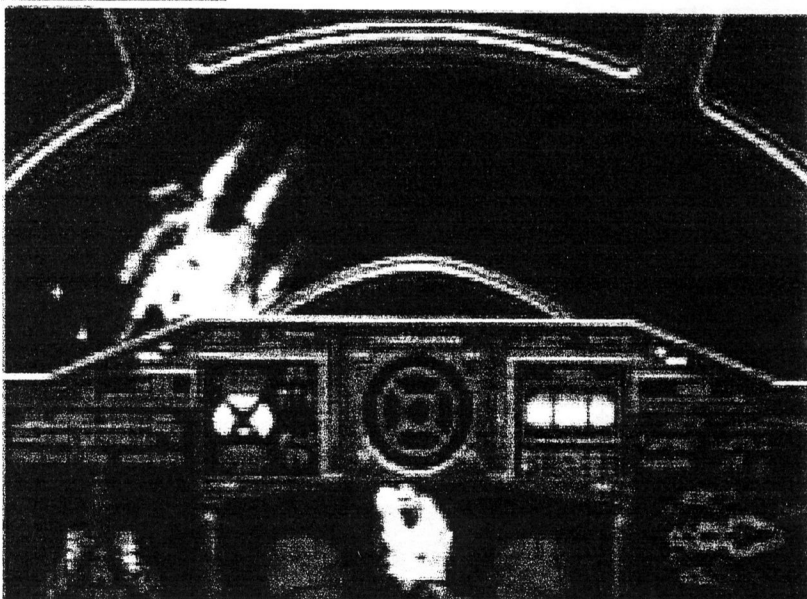


Co nám kluci Originští připravili? Předně je nutno říct, že WC je simulátor vesmírného stíhače, takže milovníky složitějšího ovládání a realistického letu asi zklamám. Ale pro ostatní „normální hráče“, kterým je fuk zda se loď ovládá deseti klávesy nebo celou klávesnicí je to bomba. Už samotný úvod naznačuje, že se bude na co koukat. Shlednete monumentální intro s bojujícími stíhači za doprovodu skvělé hudby a dozvíte se příběh ala Star Wars. Celá hra pojednává o boji rebelů s tajemnou rasou kočkovitých šelem zvaných Kilhartari. Po intru se Vás hra zeptá, zda chcete hrát od začátku, nebo si loadnout uloženou hru, či přehrát si nové mise z datadisku. Pokud začnete od začátku, budete vyzváni k zapsání svého ctěného jména a vaší bojovou přezdívku (fantazii se meze nekladou). Od této chvíle se stáváte novým členem rebelského křížníku Tigers Claw (Tigří dráp). Na lodi se můžete volně pohybovat po třech obrazovkách. Můžete navštívit bar, kde si pokekáte s barmanem, podíváte se na jim vedenou statistiku sestřelů, nebo si můžete na trenažeru nacvičit letecké souboje, či si promluvit s ostatními návštěvníky lokálu. Jsou to vesměs piloti, se

kterými se setkáte při plnění misí. Létáte totiž ve dvojicích. Při pokecu si aspoň uděláte názor na to, jak Vás kdo bere. Nejhorší je pilot s přezdívkou Maniak, od začátku Vám bude dávat najevo, že jste u něj „béčko“. Ale vše se může změnit, záleží jen na Vašich schopnostech. Dále můžete navštívit ubikace, kde si prohlédnete své vyznamenání anebo si uložíte hru. Ukládání pozic je vymyšleno vskutku originálně. Máte k dispozici osm spacích kójí, když si chcete uložit pozici, prostě pošlete sami sebe spát.

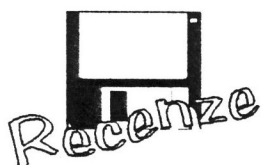
Poslední místností je hlavní místnost, ve které se dozvíte úkoly vaší mise, dostanete přiděleného wingmana a prohlédnete si mapu bojiště. Pak následuje série animací s vaší přípravou k odletu a samotný odlet. Samotné mise jsou rovněž kapitola sama pro sebe. Úkolů je opravdu moc. Od obyčejné hlídky, přes doprovázení konvoje až po útoky na nepřátelské křížníky, či obranu vlastní mateřské lodi. Přičemž hra pokaždé generuje mise jinak, takže je vždy hra po každém spuštění jiná. Grafika při letu je na velmi dobré úrovni. Zejména velké lodě jsou dobře prokreslené. Jelikož se jedná o simulátor, máme k dispozici více pohledů, ale stejně nejlepší je pohled z kokpitu, kde máte o všem dobrý přehled. Velice efektní je zapnutí pohledu z letící rakety, ten opravdu nemá chybu. Animované sequence jsou rovněž dobře zpracované a je jich dostatek. (Nechybí ani animace pohřbívání padlých členů posádky). Zvuk ve hře příliš neužijete, protože snad z výjimkou střelby a výbuchů neslyšíte nic. (Těď trochu kecám). Ovšem vše vynahrazuje skvělá hudba. Ta opravdu nemá chybu. Nejenže ji je dostatek, ale je i správně na jednotlivé akce naladěna. Při boji hraje rázná hudba, při návratu na loď zase slavnostní atd. Prostě lepší hudbu byste jen těžko hledali. Hru jsem hrál na Amize 500 i na Amize 1200. Na pětistovce je hra přece jen trochu spomalena, ale na dvanáctce šlape vše v pohodě.

Závěrem chci říct, že tuto hru doporučuji všem hráčům, kteří neholdují klasickým simulátorům...



PeC

ORIGIN - 1990
Simulátor
DISKET : (3)
ŠLAPE NA : A500 - A1200



AMIGA 500

... PRÁSK ... bum ... Kléma Gottwaldovic to dostal bazukou přímo do kebuly. Výbuch jej odhodil až za sněhuláka, kde přistál v hlubokém kráteru. 80 procent energie v čoudu. Ta Diana už mě začíná štvát. Furt si tam hnípe kdesi za ledovcem a vždycky, když na ni dojde řada, mě svejma až královsky přesným zásahem přivádí k šílenství. Ale já ji ukážu! Jeden z mojí čtveřice - Stalin už si to k ní šine! Tááák... pořádně zamířit a šup ji tam jeden explozivní granát. „Tu máš“ stačí ještě „Stalouš“ zdělit chudákovi aristokratce, a vzápětí ji už několikrát sobná exploze vynáší až daleko ven z obrazovky, kamsi do věčných lovišť. „Nóóó!“ zakvili ještě nešťasnice a šmitec. A mám od tebe pokoj!!! Inu kdo chce kam... až se ucho utrhne a pro jeden žmocht se ještě žádnéj Grgdul dvakrát nevyšpeklii. Jó jó. Střílet po „Klémovi“ se nevyplácí... no ale teď vážně!



Nepochybuju, že hru WORMS zná spousta z vás. Ovšem po zkušenosti s DUNOU 2, kterou z šesti dotázaných Amigistů znali jenom čtyři a pouze dva ji hráli, už dávno vím, že můžu napsat recenzi takřka na cokoli a vždycky tu bude dost těch, kteří dotýchnou gamesu neznají, nebo kteří ji neumějí hrát. Takže dnes pokecáme o Červíkách. Je to gameska, s níž se její tvůrci opravdu vytáhli. O její oblíbenosti svědčí mimo jiné i množství variant a update disků, WORMSů, jež dodnes kolují mezi Amigisty. O čem tedy WORMSové jsou? Jaký je jejich námět? Myšlenka? Idea? Poselství? ... Inu jednosuše domlátit, rozstřílet, vybombardovat, vyhodit do vzduchu či jinak zlikvidovat všechny soupeře. Jako bojovníci tu fungují normální červíci. (a pak že střílečky nemůžou zaujmout ničím novým) A tahle růžová malinkatá stvoření se tu na různých ostrovech, představujících různé krajiny (mars, zimní krajina, peklo, vrakoviště, atd) mídlí hlava nehlava. K tomu jim slouží brokovnice, kulomety, bazuky, řízené rakety, granáty a další vojenské

ptákoviny, jimiž dnešní svět tolik oplývá. Všichni červouši jsou přitom rozděleni do týmu s všelijakými jmény a jsou i jednotlivě pojmenováni, takže není nic divného při hře odstřelit třeba zrovna princeznu Dianu, nebo to koupit od samotné královny Alžběty, popřípadě od prince Charlese. Ovšem potkáte tu i slavné Beatles, a už jsem viděl i tým se jmény rodiny Simpsnových. Kromě těchto - již ve hře vytvořených skupin, si zde ale můžete vytvořit i vlastní tým se jmény, jaká vás napadnou. Já osobně si tam většinou naplácám nějaký bolševiky, nebo jména svých spoluohrátek (spolupracovníků), ale už jsem jednou hrál i se jmény tvůrců FÉNIXu. (nechci se chlubit, ale KAF většinou vždy přežil nejdéle)

Možná si teď říkáte - „no jó, další nudná bezduchá střílečka“, ale musím říct - „omyl vážení!“ WORMSové vůbec nejsou nudní a už vůbec ne bezduší. Ono stačí jenom se na ně chvíli koukat, poslouchat ty jejich kecy a člověk si je po chvíli div nezamiluje. A to už vůbec nemluví o české verzi, kde jsou ty červí žvásty naprosto skvělé a suprové. Tím už se ovšem tak trochu dostávám i k hodnocení této hry po grafické a zvukové stránce. Jedním slovem - bomba, bomba, bomba (teda vlastně třema slovy). Grafika absolutně plynulá, skvěle legračně a vtipně udělaná, ale to nic není proti zvukům. Ona už původní anglická verze nebyla špatná, ale fakt, ty hlášky, co sem naplácali češi, no to se prostě musí slyšet! Takže doporučuju si ji někde splášit. I když vím, že se s tímto výrokem už poněkolikrát opakuju, ale tahle hra fakt stojí za to!



P.S. Škoda, že jsem ještě neměl možnost zahrát si WORMSy proti někomu. On počítač je sice přesnej a nepřijemnej protivník, ale někdy je naopak neskonale blbej...

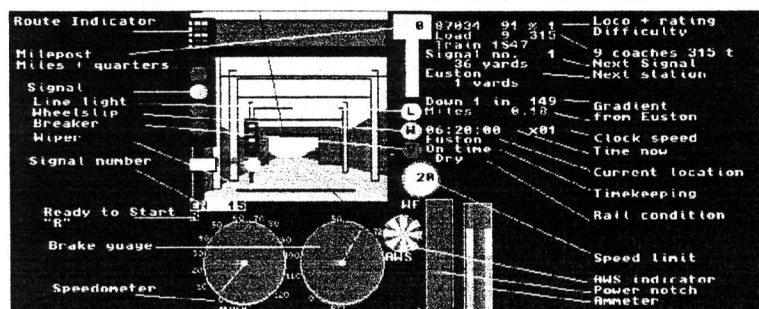
TEAM 17/OCEAN - 1995
Střílečka
DISKET : (3)
ŠLAPE NA : A500 - A1200

KaF

Recenzička

Train Drive

Když jsem tuto hru poprvé viděl, myslel jsem, že se jedná o vtip, nebo o něco, co nemá delší trvání, ale zmylil jsem se. Po čase se mi dostala do rukou tentokrát už Freewareová a značně omezená verze 2 a později i 3. Musím říct, že od první verze udělal autor celkem dost práce, nabízí totiž k dokoupení i další lokomotivy (bohužel za celkem vysoký poplatek).



Tak dost řečí a hurááá na vláčky. Train Driver není hra podobná Locomotion jak jsem si ze začátku myslel, ale je to čistokrevný simulátor vlaku a jako takový Vám nabízí pro simulátory již typický pohled dopředu z kabiny. Ostatní, jako pohled na kolem projíždějící vlak, nebo pohled ze strany chybí.

Na monitoru vydíte černou plochu s několika budíky, hejblátky a ukazateli. Vlevo nahoře je výhled dopředu na okolní krajinu (jestli se to tak dá nazvat). Vy ovládáte svůj stroj, to znamená, že můžete zastavit na červenou, ve stanici (naštěstí Vás k tomu nikdo nenutí), nebo můžete dodržovat maximální

povolenou rychlost a snažit se jezdit vždy přesně načas. Pokud Vás to náhodou začne nudit můžete si dokonce zapnout stěrač, nebo zatroubit!!! ...a to je asi tak všechno(???)...no to bych kecal, v hlavním menu můžete ovlivnit počet vagónů, nebo lokomotiv, jejich typ (parní, diesel, elektrická), denní dobu, počasí, trať a zastávky ve kterých máte zastavit.

Hledáte v tom nějakou zábavu? Tady ji moc nenajdete!!! Snad jen jestli se připravujete na zkoušky v železniční autoškolě (že by lokoškola?), nebo jste zarytý strojvůdce a právě váš vykoply z Českých Drah. Jako normálního Amigisty Vás na této hře může lákat splnění dětského snu-stát se strojvůdcem (berte prosím s rezervou). Pokud nepatříte do žádné z těchto kategorií můžete jezdit od stanice ke stanici (šedá plocha vedle kolejíště), kde jediná Vaše zábava bude rozjíždění, dodržování rychlosti, zastavování (spíše zbrblé brždění) ve stanici. Občas přeruší jednotvárnost krajiny představené různobyrebnými plochami podél kolejíště semafor, tunel, budova, strom, nebo dokonce vlak jedoucí v protisměru (bohužel po jiné koleji :-)). Graficky vypadá Train Driver velice podivně, o první verzi by se dalo říct, že je hnusná, ale pro názornost to myslím stačí. U enginu slovo podivný platí dvojnásob, protože je tak nějak převrácený naruby. Objekty (semafore, značky...) se k Vám zdálky blíží rychle, ale jak klesá jejich vzdálenost, klesá i jejich rychlost (záleží na tom, kterou verzi máte, například u verze 3 je toto již téměř odstraněno). Jak už jsem se zmínil výše chybí okolní pohledy, vyhybky, nebo hudba. Ostatních zvuků je tu jako šafránu-najdete tu sirénu, nějaké to skřípění, vrzání, klapání... U verze 3 můžete zapnout i mluvení pomocí narrator device (jako u Jet Pilota). Nemyslím, že by se někdo z Vás po přečtení této recenze začal schánět po Train Driveru, ale je dobré vědět, že pro naši AMČU existuje i simulátor vlaku.

Ikms

Paul Robins
Simulátor vlaku
Délka asi : 1MB
ŠLAPE NA :AGA amiga
Cena : Shareware

Recenzička

Cow Wars

Teda už jsem viděl v Amiga hrách kde co, ale gamesa, v níž po sobě dva katapulty metají KRÁVY... to tu fakt ještě nebylo. Musím říct, že mi přišla do rukou čirou náhodou. Prostě jsem si ji kdysi stáhnul v domění, že když je v tom názvu WARS, tak by to mohla být nějaká střelicečka, nebo co. Ovšem když jsem ji pak zpustil, jenom jsem se musel smát. Ono je to totiž vše vytvořeno takovým zvláštním způsobem, jakoby sem autor implantoval vše, co jej právě zrovna napadlo. No uznejte sami - dva katapulty, mezi nimi hora a nad tím lítá tučňák. Když potom nějaký katapult odpálí na soupeře svoji bučící municí a náhodou trefí poletujícího čutňáka, ten se akorát zachechtá a letící stračena prostě zmizí. A pokud se vám náhodou podaří soupeře trefit, ten zavřeští a pokračuje se dál... no prostě úlet super ultra. Je sice fakt, že COW WARS nejsou zrovna nic extrovního a jejich hraní člověka velmi brzy omrzí, ale pokud byste náhodou snad byli sběrateli Amigistických kuriozit, řekl bych, že tu máte možnost rozšířit svoji sbírku. Tahle hra totiž kuriózní rozhodně je!!!

Zplodil Chris Richards v AMOSu

KaF

Recenzička

Tubular

Kolik já jich už hrál ??? 50... nebo snad sto??? Kdo ví, ale líběj se mi pořád a na odreagování neznám nic lepšího! Ti, kdo mě znají už jistě tuší o jakém že to typu her zde vlastně mluvím - ano jako vždy jde o klasické raketkové střelicečky. A jednu takovou bych vám tu dnes chtěl představit. Neopývá sice super grafikou, nebo bezva hudbou, ale je pro mě tak nějak akorát. Ani těžká, ani lehká, prostě takovej ten zlatý střed. No a tím už jsem vlastně řekl vše podstatné. Prostě si tu jenom letíte, pálíte po všem, co se hejbe a vypadá alespoň trochu nebezpečně, občas seberete nějaký ten bonus ... no a nakonec vás zabijou. Tyhle hry sice po člověku nechťejí přemýšlení, ale zato si u nich procvičíte postřeh a trochu si odpočinkete před, či po nějaké kvalitní strategošce. Důležité vždycky je, aby taková hra byla snadno a rychle nahratelná, aby se jednoduše ovládala a aby měla trochu slušnější grafiku, která pak hráče dokáže alespoň na chvíli zaujmout. A pokud si pamatuju, TUBULAR všechny tyto podmínky splňuje. Navíc je ještě docela snadno a příjemně hrátelná, takže si ho člověk může opravdu „plejnout“ takřka s vypnutým mozkem, trochu si v něm zastřílet a přijít tak na jiný myšlenky. A od toho tu přece střelicečky jsou, nebo ne?

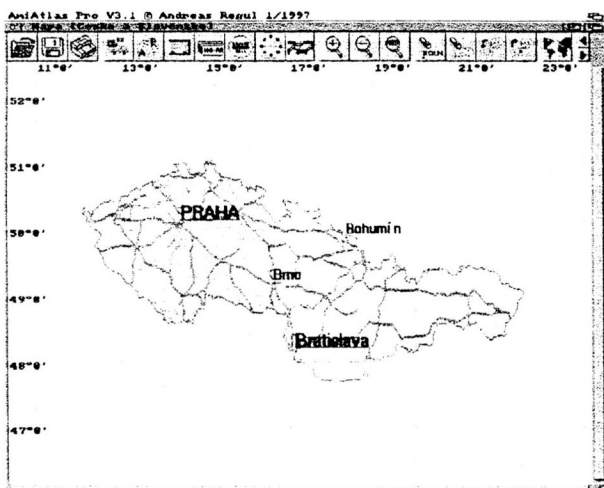
KaF

Software

AmiAtlas Pro



Již nějaký ten čas je problémem sehnat či mít možnost si pro Amigu vklouznout na stránky mapy třeba i České republiky. Programů podobného typu není mnoho a odvažují se celkem tvrdit, že takovýto je jen jeden. Existuje sice program Amiga World, ale nemáte v něm možnost si změřit, naplánovat či ukázat cestu z Kotěhůlek do Prčic.



Proto zde máme program AmiAtlas. Cestovatelé a hledatelé zajásejte, takovýto program existuje. No a co máte možnost s tímto programem vyzkoušet a zažít?

Předně je samozřejmostí, že je lokalizován do češtiny a to i pro tisk v draftu (pokud to zvládne Vaše tiskárna). Také je zde možnost doplnění, vybavení či zakoupení dalších a dalších map, které si můžete libovolně připojovat do sebe, vedle sebe nebo samozřejmě jednotlivě. Již jsem skoro složil celou Evropu, ale prozatím mi některé mapy chybějí, takže to je pobídka pro Vás, pokud by se u Vás nějaká ta mapka objevila a nemám ji, budu rád za poskytnutí.

To jsem odbočil, takže zpět k programu. Základní program není samozřejmě tak veliký, ale jak přidáváte mapy, tak se samozřejmě místo na harddisku zmenšuje. Pro chlapce, kteří nemají turbokartu a ještě k tomu nemají ani rozšířenou paměť na své amče, tak tyto chlapce musím zklamat. Například, CZ, Polsko, Maďarsko, Rakousko, Švýcarsko, Benelux a Anglie, mi v normálním rozlišení zabralo celých 12MB FAST RAM. Takže pozor na provoz.

Tak a co najdete a můžete dělat s tímto programem. Tak předně si nastavíte Vaše auto, tedy korunu za benzin, kolik máte průměrnou spotřebu na 100km, dále rychlostní limity na silnicích, ve městech a na dálnici, co chcete na mapě vidět, tedy města, vesnice, velkoměsta, silnice všech tříd, hotely, restaurace, parkoviště, hraniční přechody, řeky, jezera, moře, prostě na co si jen vzpomenete. Také samozřejmostí je rozlišení monitoru.

Pokud se budete pohybovat po České republice, není to nic světoborného. Třeba chcete jet z Budějovic do Prahy. Takže jedna možnost je, že si kliknete na Budějovice a na Prahu a hned se otevře requester, který Vám napíše vše potřebné. Nebo si to můžete napsat do volby cesty. Pokud jste cestovatelský typ, můžete si napsat

Budějovice<>Praha a zřeba přes Plzeň a Brno a program okamžitě vypočítá cestu. Pokud máte chuť se při jízdě občerstvit, natankovat, či přespát, zadáte si to do zobrazení a máte to tam. Erotické salony ještě nebyly implementovány, tudíž je prosím nehledejte.

A co se zobrazí? Máte tři možnosti. Nejkratší trasa, nejrychlejší trasa a nejzábavnější trasa. Pokud na requester kliknete zobrazit, na mapě se Vám nakreslí celá cesta i s vyobrazením měst a vesnic. Pokud kliknete jen na vypočítat, tak se objeví celá Vaše trasa s popisem číslování silnic, odbočky, zatáčky, křižovatky, všude kde měníte směr z hlavní silnice a podobně. No a nakonec ve spodní části si přečtete, jak dlouho pojedete, jakou rychlostí, s jakou spotřebou, kolik benzínu spotřebujete a kolik za benzin zaplatíte. Jen zde je od autora trošku tak benevolentní projížďení přes Prahu i jiná velká města, protože to bere šmahem leteckou technikou. Tedy z jednoho konce Prahy na druhý jedete podle AA asi sedm minut maximálně. Lze to samozřejmě kdykoliv zadat do reality, protože si musíte zadat procentuální zatíženost a ucpanost silnic a když si dáte třeba z Prahy do Brna 60% tak je to celkem reálných 2 hodiny dvacet minut.

Pokud se stane, že Vaše vesnička či obcička není na mapě, není nic jednoduššího, než tam zadat nové město. Nesmíte zapomenout na spojení s nejbližším městem silnicí, která si připiše a zapamatuje vzdálenost, číslo silnice. Pak už trefíte i z domova kamkoliv.

A teď několik blbinek, pokud chcete cestovat do zahraničí. Velká chyba, které se většina začínajících dopustí je v nahrání další mapy. Jsou tam totiž dvě volby. Další mapa a Spojit mapy. V obou případech se Vám přihraje třeba mapa Polska, ale další mapa ji jen přihraje, kdežto spojit mapu propojí obě mapy hraničními přechody a tudíž i silnicemi a máte možnost cestovat. Také je zde druhá chybička, která je snad ale jasná. Pokud si dáte CZ mapu a k tomu mapu Anglie, nemůžete asi předpokládat, že by se Vám podařilo vypočítat trasu. Přes vzduchoprázdno se jezdit nedá. Pouze jen pro upřesnění by bylo dobré napsat cestu na hranice a přes hranice si změnit cenu za benzin a takto to dělat v každém státě, protože by se takto dalo uvažovat o reálné ceně za benzin. Jinak samozřejmě na kilometrovou vzdálenost to vliv nemá.

Pokud hodně cestujete, máte možnost si sestavit nejnavštěvovanější státy dohromady a uložit si je napořád vcelku třeba pod názvem, moje cesty a při každém nahrávání si přímo vyjet tuto mapu.

Jen na závěr několik slov o tisku. Můžete si vytisknout jen popis cesty, přímou trasu, nebo zábavnou trasu se všemi možnými lákadly po cestě, ale také máte možno přes grafický výstup vytisknout celou část mapy, kterou vidíte na obrazovce. Prostě je to takový malinkatý atlas, ale také si můžete třeba z deseti papírů udělat na celou zeď mapu jako plakát, to je již Vaše volba.

Program je velmi přehledný, zobrazí vždy to co chcete a je skutečně velmi rychlý. Pokud zadáte spojení map, tak cesta z Prahy do Londý trvá vypočítat se vším všudy na O30 asi 12 sekund, a to je skutečně solidní, když si představíte, že bere v úvahu všechny vesnice, města a prostě všechno.

Co dodat. Program, který na Amize velmi chybí a pokud by se podařilo autorovi vytvořit ještě lepší zobrazení a výpočty, bylo by to skutečnou lahůdkou. Všichni, kdož jste byli na našem setkání ve Svatoňovicích jste dostali tuto mapku právě z tohoto prog

AmiAtlas Pro v3.1 cz - 1997
Autor : A.Regul

DaCaN



ARTM v 2.0

ARTM je monitorovací systém AMIGY, teď si určitě řeknete, ale to tu už bylo, že by SNOOPDOS tak to je pravda, ale ten běhá pod systémem 2.0 a vyšším, kdež-to tento program běhá pod všemi systémy včemž vidím jeho největší přednost. Stačí vám sehnat knihovnu Arp.library V39 a vyšší a bude běhat i pod kick-startem 1.2 k vaší největší spokojenosti.

Co asi znamená ARTM, je to zkratka pro Amiga Real Time Monitor a tak jako Snoopdos zobrazuje všechny aktivity, které provádí Amiga v reálném čase. Ovládání tohoto programu je velmi jednoduché, protože se všechny funkce a příkazy provádějí kliknutím myši na příslušný gadget tento program můžete spouštět jak z Workbenche tak také z CLI.

Tak teď se pustíme do obsluhy tohoto programu.

TASK - Výpis všech task programu zobrazí se ihned při startu programu. kliknutím můžete zvolit příslušný task a změnit jeho prioritu nebo ho smazat z paměti počítače.

WINDOWS - Výpis všech obrazovek a oken, která jsou v dané chvíli otevřena, pokud některé okno nebo obrazovku chcete uzavřít, stačí kliknout na název obrazovky a pak na close, ovšem opatrně protože jestli uzavřete okno dříve nežli task objeví se znami guru.

LIBRARIES - Výpis všech knihoven, které jsou použity, můžete zase měnit je-jich prioritu a nebo smazat z paměti

DEVICES - Výpis všech ovladačů, jestliže kliknete na některé ovladače funkcí Remove se ovladač odstraní

RESOURCES - Výpis zdrojových prostředků, ovládání je podobné jako předešlé

PORTS - Zobrazí výpis všech portů a jména jejich tasků, ovládání stejné.

RESIDENT - Proveďte výpis všech residentních souborů, které jsou uloženy v paměti.

INTERRUPTS - Výpis všech přerušení Amigy.

VECTORS - Výpis vectorů, což jsou CoolCapture, ColdCapture, WarmCapture, KickMem- Ptr, KickTagPtr a KickCheckSum. Pomocí těchto vectorů se dá zjistit přítomnost virů v paměti počítače. Pokud použijete funkci Clear pak tyto vectory nastavíte do nulového stavu.

MEMORY - Výpis paměti Chip Fast a Expansion Ram

MOUNT - Výpis všech ovladačů a zařízení, které jsou nainstalovány.

ASSIGN - Seznam všech nadefinovaných cest a k tomu přiřazených programů.

FONTS - Výpis všech fontů, které jsou nahrány v paměti počítače samozřejmě tam patří fonty které jsou v Romce.

HARDWARE - Výpis o základní kartě vaší Amigy, typ procesoru, chipů, romky, Workbenche, koprocessoru atd.

RES CMDS - Výpis všech residentních příkazů AmigaDosu z kickstartu 1.2 a 1.3, protože kickstart 2.0 a vyšší má většinu příkazů v Romce.

SEMAPHORES - Výpis všech návěští použitých AmigaDosem.

MONITOR - Tato funkce zastupuje malý monitor paměti, umožňuje vyhledat určitě místo v paměti.

LAST ALERT - Výpis posledního čísla alert hlášení a jeho adresy.

Rojan



Easy Catalog

Už jste někdy přemýšleli nad tím aby program s vámi komunikoval česky ikdyž autor o existenci takového jazyka nemá nejmenší ponětí na to právě slouží tento program, jedná se totiž o takzvanou lokalizaci. Lokalizace znamená, že se vytvoří pouze katalog pro daný jazyk ten se potom natáhne do paměti a místo vestavěných anglických hlášek s vámi komunikuje česky což je paráda. K tomu účelu právě slouží tento výborný program. Jednotlivé katalogy se nacházejí v adresáři locale: Catalog/jméno jazyku/jméno programu. Každý katalog se skládá se vzájemně zřetězených textových hlášek, abyste se o to zřetězený nemuseli starat, nahrajte si libovolný katalog do easy catalogu a můžete začít měnit nebojte se ničeho nic na tom není. Po nahrání programu zvolte jazyk gadgetem Select Langue jazyk pod kterým nový katalog uložíte. Potom nastavte verzi svého katalogu položkou Catalog/ Set Version. Pak už se můžete pustit do vlastního přepisování, vyberte si myši tu kterou chcete právě přepsat, stiskněte gadget Edit. Hodnota String Number slouží k identifikaci dané hlášky, můžete ji měnit šipkami nebo přepsat klávesnicí a protože to nemá moc velký smysl zaměříme svůj zájem na důležitější věc a tou je spojení %s %d a jiné znamenají proměnou která se doplní až co bude hláška potřebná. Může se tedy použít na více způsobů. Tři tečky za slovem znamenají, že jde o položku menu. Jednoznakové údaje znamenají, že jde o klávesnicovou zkratku menu, jestliže změníte název položky Quiet na konec měli by jste změnit logicky i Q na K. Až s překládáním skocujete, uložte si svou práci do adresáře Locale/Catalog/čeština/jméno programu. Zresetujte počítač spustě daný program a hned uvidíte výtvar své práce.

Výhody a požadavky tohoto programu jsou : Vyžaduje kickstart 2.0 a vyšší

Má příjemné uživatelské prostředí

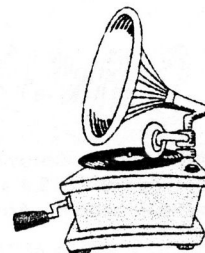
Umožňuje lehkou práci s překládáním katalogů

Zabírá něco kolem 50 KB paměti

Je to volně šířitelný program (jedná se o Public Domain)

Rojan

Software Octamed v3.0



V jednom z minulých čísel fenixu jsem dělal malou recenzi na digibooster, bylo to takřka jaco pro odborníky. V dalších recenzích se zaměřím na širokou veřejnost. Po určitých odezvách na minulou recenzi, jsem se dozvěděl že jsou lidé, kteří v hudebních programech tápají, neboli to je pro ně španělská vesnice.

Takže začneme programem, bez kterého by, svět hudebního softwaru byl o dost chudší. Ano uhadli jste je to legendární Octamed verze 3.0. Je sice starší (z roku 1992) Vytvořil ho genius t. Kinnunen z Finska. Pokud získáte octamed na disketě měl by obsahovat: vlastní program, přehrávač, skladby ve formátu mmd1, zvuky pro synth editor, pozor to nejsou sampley. Program samozřejmě funguje i pod ks 1.3. Takže i stará dobrá Amiga 500 s 1mb má šanci. Program má asi 1/2 mb.

Octamed umí používat klasický st/format nebo vlastní format. Podporuje a odesílá tež midi zprávy. Nejlepší je používat 4 stopy. Já osobně používám 8 stop i když kvalita je horší. Taky je pravda že „trojku“, používám jako základ. Potom pokračuji v octamed studio sound 1.3. Což je pro mne to nejlepší co znám. I když ho ještě neovládám jako „trojku“, Abych se vrátil k těm stopám. Softwarově se dá oct. rozšířit na 16 kanálů, ale v praxi je to nevyužitelné. Ovšem jistě zrychlení zajistí některé systémové utility. Bohužel nevím jaké jelikož jsem to nezkoušel. Lze si vybrat s 15-ti okny.

Okna se dají používat klávesnicí nebo myší. Já jsem až napár výjimek volil myš. Program se se spouští z hd. kliknutím na ikonu nebo z diskety napsáním názvu programu. Některé panely/okna jsou zobrazeny v horní třetině jiné ve dvou třetinách.

Panel Pr. Obrazovky * edit line play - obsahuje několik hodnot 1] aktuální patern/ počet pozic 2] aktuální patern / počet všech paternu 3] hodnota aktuální oktávy f1-f5 E - zapíná/vypíná editaci not.

SP- zapíná/vypíná odstup při editaci

CHRD - zapíná /vypíná možnost vícehlasé polyfonie zvuku

Channels on/off- vypínání/zapínání jednotlivých stop [channels] no. name- jméno nástroje [samples, synth, midi.] < > 01/01- vytvoří subsong - jedinný modul obsahuje i více skldeb se stejnými sampley mem chip/fast - informuje o velikosti chip/fast paměti left equalizer- equalizer pro nástroje [sample, synth, midi]

🖱 Notový Zapis, notový text*

číslo notové linie začíná 0. Dále informaci o počtu stop 4-16. Toto platí jen pro aktuální blok, protože blok má jakoukoliv délku podle nastavení. Toto se nastavuje v panelu - blok-nota ve stopě- 000 -linie c-2 nota 20 -zvuk C40 -effect s parametrem např- C-2 000C10 D-2 000000 atd.

🖱 Notové efekty*

Klouzání a ztráta barvy zvuku

C-1 10303; klouzání s rychlostí 3 --- 00300; pokračování klouzání --- 00502; pokračování klouzání se ztrátou barvy zvuku

Vibrace

C-1 104A3; vibrace-modulace --- 00400; pokračování vibrace

tremolo

C-1 107DF; parametr „d“, určuje rychlost, parametr „f“, určuje hloubku.

Smyčka

C-3 11600 oo -start smyčky D-2 10000 --- 11605 5-krát opakuje smyčku

Postupné zvyšování hlasitosti C-1 15A01 zvýšení hlasu o 5.

🖱 FILES PANEL*

Save format- výběr formátu pro uložení na disk

Mod1+instr.-zápis modulu se sampley a midi

Mod1{no in}-zápis modulu bez sample a nástr.

Modo{old}- starý formát modulu med 1.0/2.0

ST-module - klasický formát modulu

info - zapisuje názvy nástr.

icon - zapisuje ikonu

Load song- nahrává song

Save song- uloží song

Load instr.- nahrává sampley

Save instr.- uloží sampley

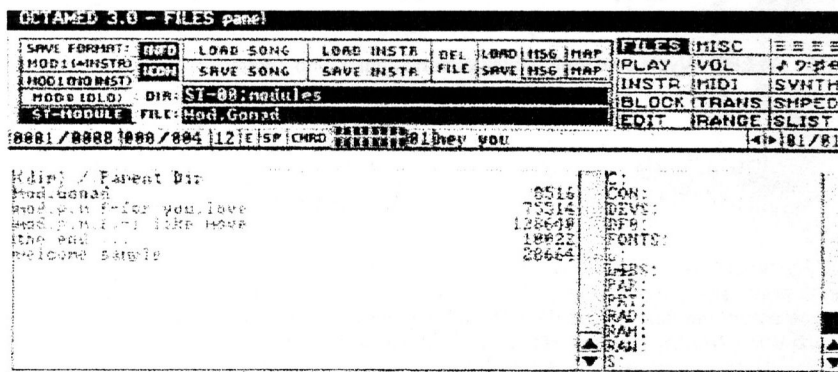
Del file- vymaže označený soubor

Load msg/map- nahrává midi zprávu nebo midi mapu

Save msg/map- uloží midi zprávu nebo mapu

Dir- vypisuje název diskety

File- název souboru pro další práci [load, save apod.]



Při kliknutí myší na df0, dho apod, se objeví obsah media.

🖱 Play Panel *

Vol: hex/dec- hlasitost v zapisu c...[h-o až 40].

Filter- zapíná/vypíná audio filter amigy.

E1- zapíná/vypíná ukazatel equalizeru a analizeru.

E2- zapíná/vypíná ukazatel voice-metru u 1-4 kanál.

E3- zapíná/vypíná grafické zobr. sampley.

Spd/bpm- nastavení tempa za minutu.

CH.mode- volba 4-8 stop v bloku Zbytečnost.

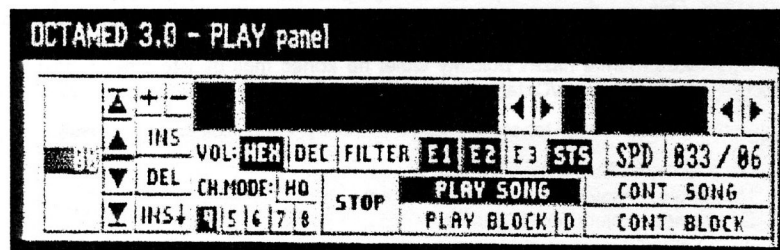
Stop- zastaví běh skladby.

Play song- spustí skladbu.

Play block- spustí aktuální blok a hraje ho dokola

Cont. song- pokračování skladby po přerušení.

Cont. blok- pokračování bloku po přerušení.



INSTR PANEL*

Number/name- číslo nástroje a jeho název v okně.
 Transpose- změna zvuku po 1/2 tónech.
 finetone- nastavení frekvence zvuku.
 hld-řízené přehrávání samplu-kod pro text
 len-délka sampl. v bajtech.
 r/b-restart pro opakování znění samplu [loop].
 flush- vymaže zvuk s paměti.
 load- nahraje zvuk pod jménem v okně disku.

BLOCK PANEL *

TRK-CUT - vymaže aktuální kanál[na kterém je kurzor]

- ✓ COPY- zkopíruje aktuální kanál do paměti.
- ✓ PASTE- otevře obsah paměti do aktuálního bloku.
- ✓ SWAP- kopírování/vyložení bez použití copy/paste.

INS.TRK - obsah aktuálního bloku přenesl do prava.
 LINES- nastavení počtu taktu pro jeden blok.
 EXPAND- zvýší x-krát počet linií.
 SHRINK- sníží x-krát počet linií.
 INS.L.- zvýší blok o jednu linii.
 DEL.L.- sníží blok o jednu linii.
 DEL.BUF-vymaže obsah paměti s daty [buffer]
 NEW BLOK- vytvoří nový blok.
 DELETE LAST- vymaže poslední blok.
 DELETE THIS-vymaže aktuální blok.
 SPLIT-vymaže část bloku, na kterém se nachází noty.
 JOIN -připojí část bloku z bufferu do bloku.

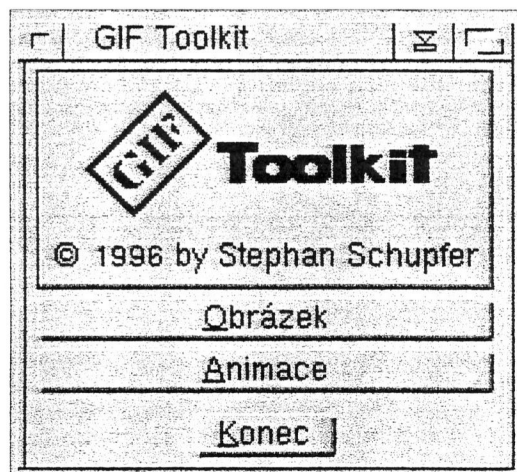
Tímto končí má první část recenze-manuálu octamet 3.0.

Na začátku jsem chtěl psát tuto recenzi-manuál jako jednotlivý celek. Bohužel moje zaměstnání nedovolilo abych, měl více času a mohl této recenzi věnovat více než jsem chtěl.

Takže pokračování bude následovat v dalším čísle Fénixu Tímto se s vámi loučím a doufám že se setkáme u dalšího čísla FENIXU.

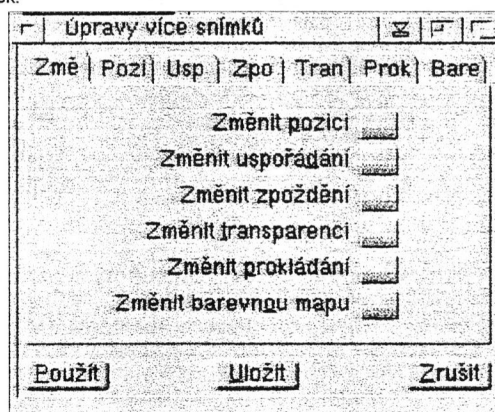
Kulicka

Software GIF - toolkit



Pohybujete se na Internetu? Tvoříte WWW stránky? Chcete je oživit animacemi popřípadě transparentními (průhlednými) obrázky? Pokud ano, tak právě pro Vás je tu tento velice užitečný prográmk.

GIF Toolkit slouží k nastavení všech vlastností grafického formátu GIF v.89a. Znamená to, že díky němu můžete velice pohodlně a jednoduše vytvářet i animace ve formátu GIF, které se velice často používají na Internetu, je to vlastně jediná rozumná možnost jak umístit do svoji WWW prezentace například animované logo. Program je v zásadě rozdělen do dvou částí. První slouží pro práci pouze s jedním obrázkem, druhá pak pro práci s více



obrázky najednou-animacemi. Práce s jedním obrázkem je velice jednoduchá, můžete zde zapnout průhlednost, popřípadě napsat komentář.

Při práci s animacemi respektive s jednotlivými frames (snímky) animace máte možnost ovlivnit pozici, uspořádání, zpoždění mezi jednotlivými snímky, transparentnost, prokládání, lokální barevnou mapu, popřípadě změnit velikost (v pixelech), nebo nastavit počet opakování. Podle mých zkušeností je nejdůležitější a také nejpoužívanější funkce nastavování spoždění, transparentnosti a počtu opakování. Ostatní funkce nejsou tak důležité, i když se můžou někdy hodit - klidně na ně zapomeňte. Přímou z GUI programu máte možnost animaci i přehrát. V případě, že jste s výsledkem spokojeni můžete ho uložit ve formátu GIF-funguje jen v registrované verzi! :-(((

Pro běh programu je vyžadováno MUI + nějaká fastka v případě, že chcete zpracovávat větší obrázky

Jkms

GIF-toolkit
 AUTOR : S.Schupfer
 Velikost : 170Kb
 CENA : Shareware



Taskbar / Runbar vs Start menu

Když se podívám do oblasti her, tak je spousta her, které vznikly pro PC a potom je nějaká dobrá duše překódovala i pro naše Amigy. Někdy se to povede a někdy..... (nekritizujeme kodéry - není to práce zrovna jednoduchá). V oblasti programů je to slabší, ale existuje hodně programů, které byly vytvořeny na základě jiných programů z jiných platform. Je to už docela dávno, co světlo světa spatřil OS, který udělal z křepobedních strojů, nejrozšířenější počítač na světě. Ano je to Win95 a právě v něm se objevila jedna dokonalá pomůcka, obecně zvaná TaskBar. Netrvalo dlouho a objevilo se nezpochybně podobných programů, které totéž přidávají do AmigaOS. Jmenovitě například AStart, O-StartButton, PanicButton, TaskBar, Win95, StartMenu a RunBar. Bylo jich dost, ale do současnosti vydržely hlavně dva. StartMenu (SM) a RunBar (RB). Tyto dva byly vytvořeny nejlépe a z vlastních zkušeností s oběma, můžu napsat že jsou opravdu výborné. RB se dočkal už verze 3.1 (o další nevím) a otestoval jsem důkladně neregistrovanou verzi. Pro provoz tohoto budete potřebovat OS 3.0+, WBStart.Library a MUI. Po nainstalování a spuštění se vám neobjeví na obrazovce nic. Nepropadejte panice, protože RB se objeví jen, když se myškou dotknete spodního okraje obrazovky. Lišta s tlačítkem start je schovaná do doby, než ji budete skutečně potřebovat. Toto řešení se mi velice zamlouvá. SM tuto možnost nemá a je stále viditelný. Pro svůj provoz potřebuje OS 3.0+, EasyRexx.Library a MUI. Po stisknutí tlačítka start se u obou objeví menu z několika položkami. U RB je jich pět a u SM je jich až osm (můžete si libovolný počet položek vypnout). RB má jako první položku programy, do které si můžete nastavit spouštění programů i her. Druhá položka Prefs, obsahuje vše co se nachází v adresáři Sys:Prefs, přičemž si můžete libovolný počet odstranit. Položka Prefs funguje pouze u registrované verze! Třetí položka má název Utilities. Kam si můžete navolit několik utilit (jejich počet je omezen, ale zrovna si nevzpomínám na kolik - tuším že osm). tato položka je podle mě zbytečná, protože v položce programy si klidně můžete vytvořit položku Utilities i Prefs. A máte vlastně dvě položky zbytečné. Čtvrtou položkou je Command, která je skoro totéž (trochu vylepšená), jako příkazová řádka z menu WB „ExecuteCommand“. Poslední položkou je ShutDown. Ta může mít jednu z několika funkcí : může resetovat počítač, ukončit RB, odmountovat všechna zařízení a partitiony HD před vypnutím počítače. Záleží jak si to nastavíte v preferencích.

SM má jako první položku rovněž programy a stejně jako u RB si do ní můžete nastavit v podstatě zpuštění čehokoliv. Další položkou je MyComputer. V tomto se vám jako první objeví všechna zařízení, která jsou přítomná (HD0: HD1: DF0: CD0:) a jejich obsah. Rovněž se zde nachází položka Prefs stejná jako u RB, ale funguje i v neregistrované verzi. Další položkou je položka Screens, což znamená, že v této položce se vám budou zobrazovat všechny otevřené obrazovky (Dopus, FileManager atd.) a můžete kteroukoliv zaktovat do popředí.

Pátou položkou je Commodities, ve které se vám automaticky ukazují všechny komodity, které jsou zpuštěné. Můžete si je v tomto menu vypnout atd. Další položka spouští preferenční program pro SM. Předposlední položka Find spouští vyhledávací prográmk podobný EasyFindovi ovšem s ně tolika možnostmi, které EasyFind nabízí.

Poslední položka vypíná SM, na rozdíl od RB nic jiného neumí. No a co říci na závěr? Dříve jsem používal ToolsDaemon, který spouštěcí menu přidává do horní lišty WB, ale RB a SM mě zlákali svým vzhledem. Je to takové pestřejší a to se mi líbí. Právě proto jsem zrušil Tools Daemona a rozhodoval jsem se mezi oběma, který budu používat dále. Vyhrál to StartMenu, především díky položkám MyComputer a Find, které u RB chybí. Tak se mi víc líbí vzhledově, i když toto nehraje roli, protože barevnost se dá různě nastavit u obou. Ale to už je jedno. Skrátka používám StartMenu a vřele ho doporučuji všem, stejně jako RunBar či jiný z podobných programů, které start tlačítko nabízí.

Ještě pro čtenáře, kteří četli mou recenzi v minulém čísle na hru Zjizswav HOTG 3D: hru jsem dohrál do konce. Po zneškodnění tanku ve čtvrtém levelu tím, že rozstřílíte přední kolo za ním stojícího letadla a to potom tank rozdrtí, se dostáváte do pátého a posledního levelu! pro tento, si vyberte zbraň, která musí být rychlá a hlavně automatická. Průběh pátého levelu, vám neprozradím a nechám zvládnutí na vás. Já ho zvládnul asi za dvacet minut. Tím je hra u konce a můžete začít hrát třeba TestamentII (doufám, že máte originál od FiDa, 350Kč zase není moc peněz - podporujte české projekty!).

Red Rose



Power WB



Náplní této recenze nebude popis nějakého nového OS pro PPC Amigy jak by se mohlo na první pohled zdát, ale recenze jednoduché a velice užitečné komodity, která vám zpříjemní práci ve Workbenchu. PowerWB nedělá nic převratného-vlastně má jen dvě funkce. První a nejnápadnější vylepšení stávajícího Workbenchu tkví v přidání dvou gadgetů (tlačítek) na horní část každého okna WB. Tyto dvě tlačítka můžete používat k přepínání mezi režimem zobrazování ikon, nebo jen jejich názvů (View By icon/name) a k přepínání zobrazování všech souborů, nebo jen těch, které mají svoji vlastní ikonu (Show Only Icons/All Files). Druhým vylepšením, které Vám PowerWB nabízí je přiřazení klávesových skratek (Hotkeys) k některým často používaným funkcím WB.

Jsou to: ENTER- přepíná mezi „View By Icon“ a „View By Name“ SPACE- přepíná mezi „Show Only Icons“ a „Show All Files“
DEL- jako Delete z menu Icons HELP- zobrazí informace o ikoně TAB- Execute Command BACKSPACE-zapne/vypne
Workbench jako podklad (Workbench/Backdrop) ESC- Zavře aktivní okno

Kurzorové klávesy-Posunují obsah aktivního okna (nemusíte klikat na malé šipky v pravém dolním rohu). Posun můžete ovlivnit současným stlačením klávesy

SHIFT-posun po stránkách ALT-posun na začátek/konec CTRL-posun po jednotlivých pixelech PowerWB se spouští z CLI (například z user-startup pomocí „RUN <NIL: >NIL: c:PowerWB“) a pomocí parametrů lze nastavit priorit, lze zakázat hotkeys, nebo zobrazování tlačítek na oknech.

Za tu dobu co PowerWB používám jsem se nesetkal s žádnými problémy a kolizemi s ostatními patchy (MCP). Program je o mnoho stabilnější než jeho příbuzný PowerWindows od stejného autora (patchuje jiné funkce). Je distribuován jako Shareware, ale nemá žádné omezení.

Ikms

PowerWB -1997
Autor : G.Steger
Velikost : 18KB
Použití : Vylepšení WB
Cena : Shareware 2DM



UTILITYKY DO WORKBENCHE 3

Díl třetí

Vážené čtenářstvo a Amiga paňanstvo, na úvod všechny pozdravuju a začínám psát už třetí díl „utility-seriálu“. Svátky a snimi spojený chaos, jsou konečně pryč (ně že by se mi Vánoce nelíbily, ale ten rozruch kolem....) a jelikož se nijak netýkaly Amigy, pokračuju v tom, co jsem začal. Jako vždy, to nebudu moc dlouze obkečávat a půjdu raději rovnou na věc. Jako už po dvakrát, jsem hledal na svých „CD“ všemožné utility a vybral jsem pro vás tyto :

CA BOOM : tak tohle, když jsem viděl poprvé, tak jsem byl mimo. Takovou super blbost jsem ještě neviděl. Nó - dost eufórie a očem to vlastně je? Viděli jste už někdy MAC-OS? Já ne, ale bylo mi řečeno, že to tam přesně tak vypadá. Jak? Při jakémkoliv otevření, nebo zavření okna se vám zobrazí, perfektní linky, které, ukazují postup otvírání/zavírání oken. Teda takhle na papíře (nebo monitoru) to opravdu nejde popsat, ale je to zkrátka SUPER. Tak si můžete upravit způsob zobrazování podle sebe, v ToolTypes ikony, jako například počet linek, rychlost linek a tvary zobrazování. Typ : nastavte si vysoký počet linek (50) a rychlost na 25. Vypadá to opravdu krásně i když to zpomaluje. Já mám trvale nastavenou linku pouze jednu a rychlost na 10.

PIC BOOT : Znáte to. Spustíte Amigu a monitor (popř. TV) a čekáte a koukáte na tmavou obrazovku než se objeví okno a potom Workbench. Toto se dá trochu zlepšit. PicBoot totiž při bootování Amigy zobrazuje obrázek který mu zadáte. Tak je možné nasměrovat to na určitý adresář, který obsahuje větší množství obrázků (nesmí tam být nic jiného) a PicBoot si při bootování vybere pokaždé jiný. Utilit nebo prográmků, které zlepšují start počítače je víc, ale ještě mě pořádně žádný nevzal. Používám sice PicBoot, aby se mi při startu zobrazilo logo Amigy, ale ještě pořád jsem nenašel ten pravý program, který by mi vyhovoval. Na rozdíl ode mně, je AGAS pravděpodobně vyznačem podobné utility, která se jmenuje

RAIN BOOT : tato utilita či prográmeček má podobné vlastnosti jako PicBoot, ale umí animace a zvuky. Různých animacek pro RainBoot už bylo vyrobeno nespočetně. Vypadá to pěkně, až nato, že některé animace jsou delší než samotné bootování, tak že to dost zdržuje. Ovšem některé animace vypadají opravdu výborně, například se objeví obrázek s požadavkem o zadání jména a přístupového kódu a začíná se vpisovat vámi zadané jméno a hvězdičky jako kódová čísla. Potom se objeví nápis přístup povolen a to je konec jedné animace. Poté naskočí samotný WB. A podobných animací existuje už opravdu mnoho.

CPU - SHOW : tak tady to bude rychlé. Tato utilitka zobrazuje pouze zatížení procesoru a to tak, že se objeví obdélníček vámi zadané velikosti, na vámi zadaném místě a ve vámi zadaných barvách (dvou) a už nic víc se tím nedá dělat. Veškerá nastavení se dějí v ToolTypes ikony samotné a to je všechno co se tímto dá dělat. Trochu vadí skutečnost, že po spuštění se dá vypnout pouze restartem Amigy. Já sám jsem ho používal dohromady asi pět dní.

VIRTUAL ICONS : víme všichni, jak se každému nelíbí, když nejsou ikony disků tak jak jsme si je nastavili. To se bohužel stává těm, kteří mají ikony disku srovnané v levém rohu WB a nechají v mechanikách disketu, nebo CD, které nemají svoji ikonu umístěnou jinak než vaše disky a zresetují Amigu. Co se stane? Nejdříve se většinou umístí ikony disket a CDček a potom se ukážou ikony disků (System Work atd.) a pokud jsou jejich pozice obsazené, umístí se automaticky na nejbližší volné místo na levé straně WB. Je to nepříjemné a někdy i otravující, zvláště pro ty, kteří naplno využívají možností ToolManagera. Tuhle situaci zná asi každý Amigista. Co tím? Jednoduše si umístíte své ikony na trvalo na pravou stranu Workbenchu. Já mám RamDisk, System3.0 a Work v pravém horním rohu a je to problém. Ovšem i tak se ikony CDček a disket zobrazují pokaždé jinde a ikdyž to nenarušuje mé nastavení, zrovna se mi to nelíbí. Pro ty kteří jsou na tom stejně existuje řešení které se nazývá VirtualIcons (v současnosti tuším verze 0.6). Díky tomuto bude Amiga po správném nastavení zobrazovat CDčka na jednotném místě a už vám to nebude dělat zmatek ve WB. V nastavení můžete psát názvy celých disků, nebo pouze masky pro disky, jako třeba Aminet#. A potom se všechny aminety budou zobrazovat na stejném místě. Přesto že mám ikony na pravé straně, chystám se toto používat, abych měl kompletně všechny ikony CDček na stejném místě. Doporučuju.

LUPE : v některém v posledních číslech AR se psalo o prográmku na zvětšování určitých částí WB. Jmenuje se Lupe a jeho využití marně uniká mému myšlení. Proč bych si měl lupou prohlížet okno WB. Pochopím to určitě u PPaintu, nebo DPaintu či podobných grafických programků, kde je to výhoda, když se dokresluje detaily v obrázku, ale přímo na ploše WB? Co bych si tam měl prohlížet? Zvětšené ikony? Nebo zvětšené pozadí WB? No zkrátka pro mě je to naprosto nepotřebné, ale když se mto dostalo na HD tak se o tom zmíním aspoň tady. Jinak Lupe funguje dokonale na 68020 a to je super. Má velké množství nastavení a při aktivním okně lupy i několik funkčních kláves jako : +/- zvětší/ zmenší se zvětšení, G zapne/vypne mřížku, C zapne/vypne ukazatele souřadnic, R zapne/vypne nitkový kříž místo šipky kurzoru atd. Veškerá nastavení se dějí v ToolTypes. Ale jak jsem už napsal, netuším k čemu by to mohlo být dobré. Ovšem je to freeware a je zcela zdarma.

Tak a už se chýlíme ke konci třetího dílu a máte tady dalších šest utilit-programků. Upřímně řečeno, zatím se mi to líbí, ale možná bych se chtěl dočkat nějakého ohlasu, abych vůbec věděl jestli to někoho zajímá. Tak pro dnešek dost a zase příště u dalšího dílu. Čtete dál FÉNIX a TOP SECRET.

Red Rose

Tak vás vítám Amigisti, Amigistky, Amigiscata, u návodu na tu skvělou hru (ikdyž staršího rázu) Another Worldu. Ikdyž popravdě si myslím že nikdo tento návod nebude potřebovat (možná...). Tak hurá do toho! Demo rozebrat nebudu, to už

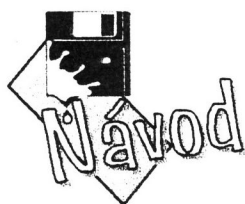


jsem udělal v recenzi. Takže začneme v bazénu, rychle dejte joistik na horu, váš maník se odpoutá od stolu, který se svými potápi a rychle se vynoří. Běže do prava. Na této obrazovce jsou jakýsi červi kteří vás mervomoci chcou otrávit. Zabijte je jednoduchým FIREM. Druhá obrazovka je téměř stejná. Na následující obrazovce si dejte pozor. Až přijdete doprostřed, vybafe na vás vskutku pěkná animace jak seskakuje lev, rozběhněte se na druhou stranu a utíkejte a utíkejte, leč vám nohy stačí, až přiběhněte k propasti skočte, budete vyšet na liáně která se sváma utrhne. Utíkejte na stranu ze které jste přiběhli. Následuje překvapení které vám nefeknu, protože by to nebylo překvapení. Ocitáte se v kleci v nějaký jeskyni, pomalu se probýráte. Rozhoupejte klec, která se urve a padne na dozorčího. Vemte pistol a následujte spoluvězně, u dveří braňte kamoša pomocí štítu (držte dyl FIRE), až otevře dveře následujte ho do výťahu. Sjedte do nejnížšího patra. Tam stfělte do zdi. Vyjedte o patro výš (jestli se chcete pokochat výhledem na město vyjedte do nejvyššího patra) a rozstřelte zavřené dveře (držte FIRE, až se udělá velká koule) utíkejte, utíkejte, zastavte se až mezi dvojími dveřmi. Tvůj nový kamoš otevře tajnou chodbu, vlezte doní. Kutálejte se první doleva, potom doprava a pak zase doleva. Vypadnete do místnosti, v levé komoře dobyjte pistol a rozstřilejte zdi na pravo. Vyjedte ven. Tam zabyjte parchanta a pokračujte. Přijdete k rozbitému mostu, skočte, dopadnete na druhou stranu pod most na plošinu. Tady udělejte díru do zdi výše zmíněným způsobem. Dostanete se do jeskyně (pro mě nejtěžší část...). Prvně skočte do díry před vámi. Teď se dejte do prava do další díry, ocitne se se na plošině ve tvaru T. Dejte se opět do prava, přeskočte krápníky a pokračujte. Dostanete se na obrazovku kde padají kameny, na systém přeskakování si musíte přijít sami. Až se dostanete za dvě obrazovky s kameny, vyjedte se doprava. Pozor na masožravý, zelený cosi co vypadá jako chapadla. Na obrazovce se třemi těmito chapadli se dají velkou ranou sestřelit. Pokračujte pořád až na konec chodby. Tam rostřelte zeď a vraťte se k padajícím kamenům, vyjedte se nahoru. Střelte do prehistorického netopýra, ten vzlétne a nechá se na druhý obrazovce zežrat chapadly (no co mu zbývá...). Skočte na krápníky a šplhejte ponich až na další obrazovku. Dopadnete na plošinu ve tvaru T. Skočte pod levou stranu této plošiny a odstřelte ji, převrátí se a vy po ní můžete v klidu vylezt na vrch. Dáte se doprava, až přijdete pod hráz plnou vodou, odstřelte ji a rychle zdrhejte před valící se vodou (jo to se mluví...), až doběhněte na malinkou plošinku na konci chodby. Voda vás vystřelí až do patra nad vámi. Vyjedte se doprava, přijdete ke zdi. Tu rozstřelte a pokračujte dál. Dostanete se ke schodišti. Vylezte nahoru a doprava, přijdete k hrázi. Bez obtíží ji přejdete (protože ste předtím vypustili vodu...). Ocitly jste se v nějakým

stavení na chodbě. Pod vámi se plazí váš nejvěrnějším kamoš z vězení. Na další obrazovce na vás čeká mutant, tak pozor. Běže dál ke schodišti, přeskočte ho a pokračujte. Přijdete ke dveřím, nechodte moc blízko, nebo se otevřou a mutant uvnitř vás sejme. Takže prvně si udělejte štít pak přistupte ke dveřím. Ty se otevrou a mutant na vás pošle pozemní kouli. Rychle od dveří odstupte, ty se zavřou a koule se od nich odrazí a sejmou mutant. Potom projděte místnost. Dostanete se do chodby, na jejím stropě je místnost na dobíjení pistole. Sice nevím proč tam je, ale projistotu se dobijte. Potom pokračujte, přijdete ke kopuli vniž je díra, tou sestřelte kouli, ale až bude mutant podní, to poznáte že taková tečka se na kouli pohybuje, tak až odhadem bude přesně pod ní, střelte. Pokud se neozve zavřání znamená že střelba nebyla úspěšná a je nutno ji opakovat. Jestli jste byli úspěšní vraťte se ke schodišti a sestupte. Zabyjte mutantu a běže doleva. Vylezte po schodišti nahoru a sestřelte lustr, ten se urve a spadne. Tím uvolníte cestu kamošovi. Vraťte se do místnosti s velkým schodištěm a běže se podívat jestli už se váš kamoš dostal s té obruče. Potom sestupte zpět. Vyjedte se doprava, chytne vás jeden mutant pod krkem, ale nezaufejte, až po vás začne rvát, probudte se a můžete ho kopnout mezi nohy. Ale rychle utíkejte pro zbraň a zastřelte ho. Třeba se vám to nepovede hned, ale musíte to skoušet. Další obrazovka je velmi těžká. Já sem ji vyřešil tím způsobem že sem ji rychle proběhl, tím sem se dostal na další obrazovku. Tam mě sice zabyli, ale dostal jsem nový kód (...). Ocitáte se u většího bazénu s vodou. Skočte do ní, a potopte se. Pozor na vzduch, je omezený, takže rychle se potápějte a plavte doleva, až připlavete na obrazovku se dvěma vrchními a jedním spodním otvorem. Vplavejte k horní levé šachtě kde je vzduchová bublina. Tady se nadechněte a potopte se do spodní šachty. Ocitli jste se v jeskyni s kislíkem, tam střelte do drátu u pravé zdi a vraťte se zpět na bazén. Pokračujte doprava. Zde, pokud jste správně střelili v kopuli, leží mutant zapichnutý střepama s té baňky. Když budete úspěšně běže doprava, dojdete k šachtě vedoucí dólů. Zde vám to hodí další kód. Seskočte do díry a utíkejte na levo ke zdi. Tu rychle rozstřelte a utíkejte leč vám nohy stačí. Je zde hodně dveří které se před vámi otevírají. A pronásleduje vás neustálá palba. Přiběhněte-li na obrazovku na pravo s mříží, stoupněte si přesně pod poklici ve stropě a dělejte štíty. Za chvíli se poklice otevře a váš kamoš který je nad vámi vám podá ruku a vytáhne vás na horu. Následujte ho do podivného stroje. Stroj vyjede na nádvoří a všichni po vás začnou pálit. Na desce která se oběví v levém rohu těco! Pomačkejte a vono vás to katapultuje (myslím že je to červený knoflík, ale nejsou si jistí). Tak, a dostáváme se do závěrečné a nejvíce zdrcující části hry. Dopadnete do bazénu plných ženskéch, jak se otevře poklop katapultu vyběhněte a utíkejte na další obrazovku. Zde pozor na mutanty. Až je vyzabijete pokračujte na další obrazovku. Tady, asi v půlce, vám ustřelí čast pevné půdy pod nohama. Pudete padat (...), ale to nevadí, pakliže vás jeden mutant chytí za ruku, vytáhne tě a omlátí svými celou zeď. Ležte bezvládně na zemi a on vám nakopne držku, až odletíte na další obrazovku. Tvůj kamoš se z mutantem začne mlátit, ale vy nezaahálejte a plazte se k páčkám na pravé straně. Když se tam doplazíte vyčkejte jak dopadne souboj (kamoš prohraje...). A až se mutant rozejde aby vás dodělal zmáčkněte páčku (FIRE) střecha nad vámi se otevře a vyšlehně zněj laser, který mutantu vosmahne. Opět zmáčkněte páčku a rychle se plazte do kuželu světa. Dojdete tam na chlup přesně. A když tam ste podržte joistik nahoru. Ocitáte se na plošině mezi mraky, na pravé straně stojí drak. Na hraně svých sil se k němu plazíte. Ale sil je málo, únavou upadáte do kómatu. Z teleportu se vynoří váš přítel a nakládá vás na draka. Letíte do dálky, přátelé na život a na smrt...

Jo to je konec. Dost blbý co, uvíznout v jiným světě. Nu což, ještě že je to jenom hra. Předem se omlouvám za možné nepřesnosti, ikdyž doufám že žádné nebudou. Tak mnoho zábavy vám přeje:

MIKI



Reunion

Strategie

Teda musím říct, že nad tímhle manuálem jsem se něco nadumal. Ono je totiž nejhorší, když máte znovu dělat něco, co už jste jednou dělali - a navíc mám ten před rokem v HELPu psaný manuál na REUNION stále k dispozici, takže jsem si ho samosebou přelouskal s tím, že se díky němu budu držet faktů, ale pokusím se jej trochu přepsat. A v tom byl právě kámen úrazu. Ten původní manuál totiž není vůbec psaný špatně, takže se mi nová slova hledala stále hůře a hůře, až jsem se nakonec zdravě našel a vše, co jsem před tím pracně vypotil, jsem zase smazal. Hernějs ten původní manuál z HELPu je přece taky můj, tak proč bych ho měl probíhat znovu předělávat? Prostě to jednoduše opíšu s tím, že k tomu přidám své nejnovější poznatky o REUNIONu a BASTA!!!



Takže hrajiž vám tu dnes chci představit je čitankovým příkladem toho, jak může být super kvalitní pařba neznámá a spoustou i tzv. strategiomanů opomíjená. Já sám jsem ji měl zahrabanou mezi ostatními hrami víc než půl roku, než jsem se ji konečně za pomoci manuálu z AR naučil hrát. A jelikož se na mě v poslední době obrátili hned tři amigisti s žádostí o uveřejnění návodu na ni, znovu tento manuál uvádím na stránkách FÉNIXu. Doufám, že vám přijde alespoň trochu vhod!

• ÚVODNÍ POKEC

Jde o vesmírnou strategii. Stáváte se v ní vůdcem potomků lidí, jež kdysi prchli ze země před jakousi diktaturou, aby našli někde ve vesmíru planetu, na níž by se mohli usadit a žít. Vaším úkolem je vládnout této komunitě tak, aby byla schopna odrazit útoky všech nepřátel a nakonec se v čele své armády vrátit zpět na svoji rodnou zemi. Proto musíte kolonizovat další a další vhodné planety ve vám známých planetárních systémech, a na základě surovin zde vytěžených posléze vybudovat silnou flotilu kosmických bitevních lodí, stejně jako mocnou pozemní armádu, aby tyto v boji s cizími civilizacemi obstály. Toť alfa a omega REUNIONu.

• OVLÁDÁNÍ

Po volbě vašeho hlavního hrdiny - ženská/chlap se ocitnete v hlavní obrazovce, kde kolem kulatého stolu sedí zvolení vůdce, spolu s vybranými specialisty. S těmi můžete - coby vůdce občas komunikovat, ale fakt je, že to v podstatě využijete akorát u vědce, když ho budete posílat na univerzitu. Nahoře vlevo se nachází čas, jež můžete pomocí myši urychlovat. Uplně nahoře je pak umístěno několik ikon. Ty se v průběhu hry různě střídají, takže je zde popíšu prostě zleva doprava.

Ikona vypadající jako hřiště s přepuštěným O - Návrat do hlavní obrazovky.

Kazeta s otazníkem - Zadání výroby vámi vynalezených věcí. Uvnitř je pak dále už jen jediná podstatná ikona - buy - nákup

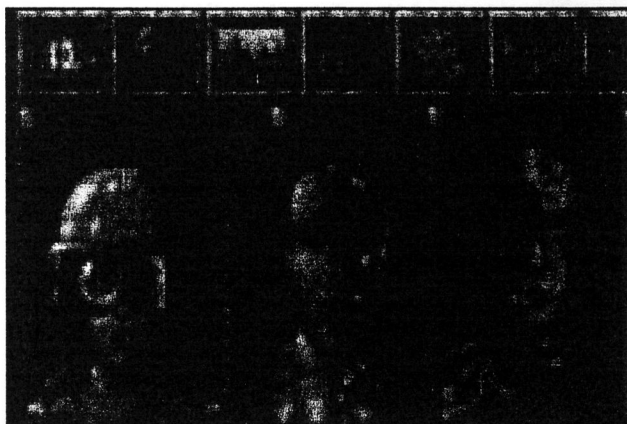
- Ikona s grafy - Slouží k vynalézání, či spíše k přípravě vynalezených věcí do výroby.

Objeví-li se vám zde CD s otazníkem, nebo občas i prázdná otevřená mechanika bez CDčka, značí to, že váš vědec objevil něco nového a to něco je ještě kliknutím potřeba připravit na výrobu. Dole pod CDčkou je řádek se jménem a schopnostmi vašeho vědce. Vpravo pak monitor s informacemi o názvu případného vynálezu, procentuální době, jež ještě zbývá k jeho zavedení do výroby, stejně jako úroveň znalostí, kterou váš vědec musí mít, aby dotyčný vynález mohl zvládnout. Toto si musíte dost hlídat, protože kdybyste nechali nedostatečně vyškoleného vědce vyvíjet něco, na co jeho vědomosti nepostačují, on by sice dotyčný vývoj započal, ale pak by se v určité chvíli zarazil a nepokračoval

by až do té doby, než byste ho z daného úkolu převedli na jiný, nebo než byste mu v univerzitě nezvedli příslušnou kvalifikaci. To se dělá tak, že v hlavní obrazovce na dotyčného vědátora kliknete, zavolíte z následného menu poslední otázku, pak vyberete příslušný obor a zaplatíte požadovanou částku.

- Ikona s raketkou -

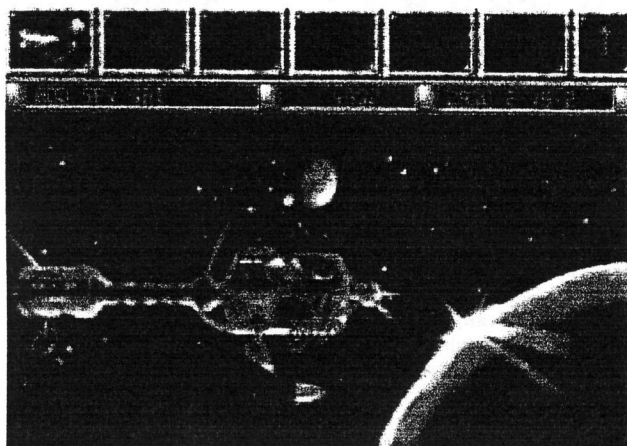
Ta slouží k zakládání a ovládání vašich kosmických letek. Po otevření se objeví tabulka. Podle toho, kolik máte již založeno letek, je zde stejný počet políček s oblouky. Pod tím je nápis - change - kterým můžete přepnout na ovládání pozemních obranných sil jednotlivých planet, na niž už máte kolonie. (Zpočátku to bude pochopitelně pouze NEW EARTH) Tyto pozemní obranné síly jsou ale na houby, protože jednak mohou stejnou službu zastat normální útočné jednotky (mezi obrannou jednotkou té či oné planety a útočnou jednotkou, která by třeba byla na dotyčné planetě zrovna umístěna není co do složení ani významu prázdný rozdíl!!!), a navíc nepřátelé nikdy neútočí na jinou planetu, než na NEW EARTH, takže její obranu zvládne normální útočná jednotka, která zde bývá většinou situována. Zde bych se ještě chtěl zmínit o významu slova jednotka. Tímto je míněno uskupení několika lodí - třeba s různého typu, ale vždy stejného zameření



(průzkumných, vojenských, či transportních). Tedy pokud například

vytvoříte transportní jednotku, a do ní vložíte třeba 50 různých lodí, tyto se pak chovají už jen jako jedna transportní loď s kapacitou všech 50 lodí dohromady. Dále musím upozornit na

jednu kuriózní maličkost, týkající se bojových jednotek. Ty se vždy mohou skládat jak z kosmických lodí, tak i z pozemních



jednotek. Přitom spolu tyto dvě složky nemají takřka žádný vztah, či spíše nijak se navzájem neovlivňují. Tím myslím především to, že je tu trochu popírána logika přepravy, kdy může třeba útočnou letku tvořit jeden blbej Hunter (malá doprovodná stíhačka) a spolu s ním může kamkoli letět třeba 200 tanků. Je to sice na pohled blbost, ale v této hře to tak prostě funguje. Dokonce se vám tu může stát i to, že třeba napadnete nějakou planetu, její obránci porazí a rozpráší vaši kosmickou flotilu a tím pádem se vám pak domů vrátí pouze samotné pozemní jednotky. Stejně tak je celkem zvláštní fakt, že ikdyž samotné Huntery nemohou cestovat samy mezi planetárními systémy, jakmile mezi ně zařadíte jakoukoli větší loď s Hypermotorem, už to najednou jde!

- ikona se čtyřmi panáčky
Tvorba nové jednotky. Kliknete sem, zvolíte název nové skupiny a typ jejího určení.

Po volení nějaké té letky kliknutím na ony obloučky se objeví další ikony.

- Bedna se šípkami - nakládka a vykládka materiálu. Pouze u transportních lodí!
- Šest panáčků - Doplnování stávajících letek o nové stroje, výzbroj, atd.
- Mapka planet - pohled na jednotlivé planety ve zvolené soustavě.
- Lupa - skok o úroveň výš při prohlížení planet.
- Planeta - Pohled na vámi zvolenou planetu - při užití z hlavní obrazovky se automaticky ukáže NEW EARTH.

- Počítač - Zachycuje poslední zprávy.
- Šípky nahoru a dolů - zpřístupnění dalších ikon.
- Tři postavy - volba specialistů
- Bar - Zde si můžete pokecat s barmanem, spoustou dalších lidí, lze zde najmout špiona, atd.
- Disketa - load, save, změna hudby, atd.
- Počítač s planetou - informace o vámi prozkoumaných planetách.

planeta s otazníkem - Informace o planetě, obyvatelích, vyspělost jejich technologie, klimatické podmínky, též informace o daních (dvě ikony - prachy + zelená šipka - snižování daní, prachy + červená šipka - opak)

Dále se vám během hry objeví ještě pár dalších ikon, např. vypouštění satelitu, těžební stanice, či zakládání kolonie, ovšem ty jsou nakresleny tak názorně, že je tu snad ani nemá smysl blíže popisovat.

§§ A nyní stavby, jež můžete ve hře stavět §§

§ VELÍN § - hlavní stavba základny - vzniká už při jejím založení.
§ NUCLEAR GENERATOR § - Elektrárna - základní zdroj

elektriny na základně. Pokud vám začne zničehožnic někde červeně blikat nějaká budova, značí to, že už máte energie málo a měli byste přistavět další elektrárnu.

§ MINE § - Důl. Zde můžete těžit ENERGON, KREMIR, LEPITIUM, RAENIUM a TEXON. Kliknutím na něj k němu můžete přidělit miner droidy. Těchto dolů může být na každé základně pouze devět. (samosebou si jich můžete postavit kolik chcete, ale pouze do devíti z nich můžete umístit miner droidy - a takovej důl mez miner droida, to je pouze díra v zemi...) § DETOXINOVÁ VĚŽ § - zde se těží DETOXIN. Na rozdíl od dolů si těchto věží můžete postavit kolik chcete a navíc dotyčné pracují naprosto samy bez miner droidů. § OBSERVATOŘ § - Pomocí ní objevíte rychleji nové planety v daném systému.

§ OBYTNÉ BUDOVY § - Ubytování pro kolonisty.

§ ODPOČINKOVÉ CENTRUM §

§ STADION §

§ KOSTEL § - tyto stavby vylepšují osadníkům náladu. (pak snesou větší daně!)

§ UNIVERZITA §

§ PARK §

§ SKLADIŠTĚ § - To co vytěžíte musí být také do doby, než pro to přiletí vaše transportní letka, někde uloženo. A k tomu je právě skladiště. Každé takové může pojmout určité množství všech druhů surovin - např. 50000 tun DETOXINU, ENERGONU, atd. Nikdy se vám nemůže stát, že by jedna surovina mohla využít ještě volnou skladovou kapacitu pro jinou surovinu, která se třeba na této planetě zas až tolik nevyskytuje a tudíž je málo těžená. Vždy, když je kapacita skladu pro tu či onu surovinu již vyčerpána, dotyčná surovina se prostě přestane těžit.

§ LETIŠTĚ § - Bez něho sice můžete na planetě přistát, ale už tu nic nenaložíte ani nevyložíte. Vyjimku tvoří nakládky a vykládky z automatické minér stanice. Ta totiž bývá umístěna na neobyvatelných planetách, kde ani letiště postavit nelze. § NEMOCNICE § - myslím netřeba komentáře.

§ FARMA § - hlavní zdroj potravy.

§ RADAR § - ukazuje povrch planety - první indikátor nedostatku energie na základně.

§ ANTIRADIČNÍ ŠTÍT § - od Phoenix systému dál je to už nezbytnost. Zabraňuje to radiaci.

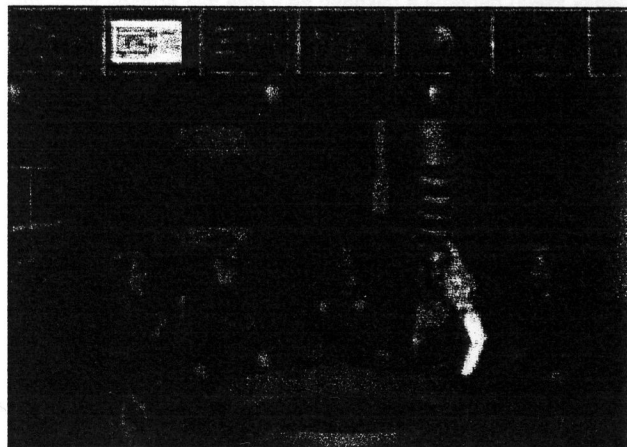
§ ÚPRAVNA ŽIV. PROSTŘEDÍ § - Tato budova je využívána na zvyšování produkce potravin.

§ STAVITELSTVÍ § - bez téhle budovy takřka nic nepostavíte.

§ VOZIDLOVNA § - sice nevím, k čemu to přesně je, ale musíte to mít na každé základně.

§ LÉKÁRNA § - Vyrábí léky pro nemocnice

§ MINER STANICE § - nelze postavit, pouze vyrobit na NEW EARTH, naložit na transportní letku, dovést a vypustit z orbity na danou planetu. Funguje automaticky, ale má malou výkonost a skladovou kapacitu.



A nyní tedy jak REUNION hrát

Zpočátku začínáte na planetě NEW EARTH. Zde máte pouze malou základnu, pár dolů, žádné zbraně a pouze hrstku kreditů v kapsě. Takže začněte tím, že si najmete specialisty. Doporučuji prostředního vynálezce, nejlepšího stavitele a nejslabšího pilota a velitele vašich vojsk. To pro začátek bohatě stačí, ale později, až budete mít víc prašulí, si najměte jen ty nejlepší.

.Poté si připravte do výroby už vynalezené

miner droidy a satelity a jakmile budou hotovi, od každého si tak deset vyrobte. Hned nato můžete začít dobudovávat vaši základnu na NEW EARTH. Postavte si tu 7 dolů, aby jejich konečný počet i s těmi, jež zde již stojí, byl 9 a hned do nich nappěte miner droidy. Tím zajistíte max. těžbu důležitých surovin. Dále postavte několik detoxinových věží a pak už se můžete zaměřit na dobudování dalších obytných prostorů, farem, odpočinkových center, skladů, atd. Taky nezapomeňte na pár dalších elektráren, aby bylo všude dost proudu! Jo a abych nezapomněl, musíte také radikálně zvýšit daně! Aspoň na velmi vysokou úroveň. Ale pozor! Při takto vysokých daních se vám pak budou lidé bouřit už při první žádosti o cokoli, pokud ji ihned nesplníte! Jakmile dostavíte základnu, pošlete jeden průzkumný satelit na měsíc a druhý kamkoli jinam.

Díky tomu

jednak prozkoumáte měsíc a jednak bude díky druhému satelitu vynalezen nosič satelitů.

Jen co bude hotově, vyrobte jich tak deset a vytvořte si svoji první kosmickou letku. Pojmenujte ji třeba KGB, naložte do ní satelity a můžete vyrazit prozkoumat zdejší planetární systém. Tak posleze zjistíte, kde se dá ještě v Amnesty systému těžit a žít. Vzápětí bude objevena miner stanice a pak též první transportní loď. Jakmile se tak stane, postavte si jednu miner stanici a pak také několik transportních lodí. S těma to ale nemusíte moc přehánět, protože jsou to malí prckové s prťavou nosností a záhy stejně získáte lepší typy, takže si jich postavte tak nejvýš 10 - 15 pro počáteční přepravu a založte svoji novou leteckou jednotku - třeba s názvem TRANSPORT. Pak pošlete miner stanici na měsíc a posleze bude vynalezen velin, díky čemuž budete moci konečně založit obydlené základny na jiných planetách. Mezi tím ale při průzkumu planety JADE narazíte na přátelskou rasu JANOSIANS, protože si vyvinete komunikátor a chvilku nato vás Tito poprvé kontaktují. Budou chtít půjčit vašeho vědce na vývoj nového typu transportní lodi. Souhlaste a po čase tuto loď též získáte. Dotyčná má daleko větší přepravní kapacitu, než váš původní typ, takže až do příchodu Galeon rozšiřujte svoji transportní letku výhradně o tyto typy. Ihned nato byste měli započít s osidlováním příhodných planet. První bych doporučil váš měsíc, protože je jednak blízko a taky je zde k máni RAENIUM - to na NEW EARTH nemáte. Po čase vás opět kontaktují JANOSIANS a nabídnou vám spoluúčast na jakémsi projektu. Souhlaste a zaplaťte tak požadovaných 16000 kreditů. Později tak obdržíte hypermotor pro cestování mezi hvězdami. Dále pilně budujte nové základny a především z nich již svázejte vytěžené suroviny na svoji domovskou základnu. Především RAENIUM a ENERGON. Nepotrvá to totiž dlouho a Janosians se opět ozvou. Tentokrát se žádost o pomoc v boji proti jakýmsi MORGULANŮM. Zdělte, že nemáte čím bojovat a budou vám nabídnuty plány zbraní výměnou za pomoc. Slibte, že uděláte co budete moci a vzápětí obdržíte plány na doprovodnou stíhačku HUNTER a také poserový ... teda vlastně laserový kanón. Jakmile je budete mít, začněte ihned zbrojit a založte si svoji útočnou letku, do níž ty HUNTERY s laserovými kanonama nappěte. S pomocí JANOSIANS se zalomout nemusíte, těm už stejně pomoci nedokážete (ikdyž pokusit se o to můžete) a navíc, MORGULANI nejdou jenom po JANOSIANS, ale i po vás, takže pozor! Jen co budou JANOSIANS zničeni, MORGULANSKÝ útok na sebe nenechá dlouho čekat. Poté co odrazíte jejich první nápor, dál pokračujte v budování svého rozšiřujícího se impéria, především horečně zbrojte. Ti lumpové MORGULANSKÝ se totiž vrátí ještě

mnohokrát a budou silnější a silnější. Posleze objevíte nové zbraně a typy lodí a také novou soustavu PHOENIX. Lette tam a na nejbližší příhodné planetě založte další kolonii, v níž postavte observatoř. Jde totiž o to, že i zde žijí neznáme a zatím ještě přátelské ufonské rasy. Jmenovitě jsou to HALLS, od nichž získáte letouny STARFIGHTER. Potom též zachytíte S.O.S. od rasy PHELONIANS, s nimiž vyměňte 10000 tun ENERGONU za plány na BATTLE TANK. Bez něho nemůžete tuto hru v žádném případě dohrát.

Jiné pozemní bojové vozidlo TROOPER, jež již před tím objevíte, je totiž doslova a do písmene

NANIC!

Mezitím se v Baru objeví STRANGER, od něhož za mrzký peníz zjistíte souřadnice dalšího planetárního systému - MIRACHE. Ihned ho také důkladně prozkoumejte a na jedné z jeho planet posleze objevíte v troskách neznámé lodi plány na DESTROYER a MISSLE. V té době byste ale už měli mít vyvinuty i SPY SATELITY a SPY SHIP - špiónážní satelity a špiónážní lodě, s nimiž jdou prozkoumat i osídlené planety. Poté tedy začněte schromažďovat mohutné úderné síly a až dáte dohromady tak 200 HUNTERŮ, 200 STARFIGHTERŮ, zhruba tak 50 DESTROYERŮ a 248 tanků, udeřte na MORGULANY. Ovšem pozor! Ti lumpové mají v pozemních jednotkách i tzv. AIRCRAFTY, což jsou bojová letadla. Ty mají větší dostřel, než tanky, ale jsou méně odolná, takže doporučuji taktiku více rozdělených skupin, kdy ty první budou letadly zničeny, ale přitom se AIRCRAFTY přiblíží k zadním tankům, jež je pak budou moci napadnout. A kdyby vás přece jen nepřátele na zemi porazili, nezoufejte, prostě se vraťte domů a zkontrolujte si stav vašich pozemních jednotek - a ejhle zůstávají jich málo víc než před útokem. Čím to? Nevím, asi chybička programu, ale celkem výhodná! Takže vyložte pár přebytečných tanků, aby jejich počet opět dosahoval 248 a znovu udeřte. Věřte, že po čase soupeře určitě porazíte! Sotva se vám to podaří, objeví se souřadnice tří nových systémů ANTARES, ORION a LIREA. Navštivte nejdříve první z nich a kde to půjde založte malou základnu. Malou proto, že tenhle systém stejně za chvíli vybuchne. Poté vás kontaktuje zdejší rasa - ERANS a budou po vás chtít půjčit vaše transportní lodě na evakuaci. Jednejte opatrně a snažte se z nich dostat plány na AIRCRAFT. Nutno říci, že mě samotnému se to ale nikdy nepodařilo. Pokud jim ale svoji transportní flotilu zapůjčíte, dávejte pozor na to, abyste o ni pak nepřišli. Mě se jednou stalo, že jsem jim ji půjčil, oni ji využili, s díky vrátili, ovšem s tím, že ji nechali zaparkovanou u mé nové základny v jejich systému a když potom byl tento zničen supernovou, přišel jsem naráz o celou transportní letku !!!

V dalších dvou systémech - ORION a LYREA objevíte tzv. LIGU. Je to jakési společenství, jež mezi sebou uzavřely rasy DAVEDIAN, HYRACHI a UNKOWN ALIEN. Musíte tuto ligu rychle vyřadit, jinak vám vyhlásí válku a napadne vás. Jakmile je všechny porazíte, obdržíte plány na CRUISER a vzápětí získáte též souřadnice nového systému RIGEL. Opět jej prozkoumejte a na RIGEL 1 objevíte trosky cizí kosmické lodi s veledůležitými plány na MISSLE TANK a tuším ještě něco dalšího. Také zde zkontaktujete rasu zvanou SYNONIANS, jež vám dají souřadnice Solárního systému a také vám sdělí, že vaši pravlast zemi ovládají jacísi EARTHLINHS, jež ji hodlají za čas zničit. Takže opět mohutně vyzbrojte svoji útočnou letku a udeřte na ně. Nejprve začněte na Jupiteru a na Marsu a pak se utkejte v rozhodující bitvě i na samotné zemi. Snažte se být rychlí, protože nepřítel vám ihned vyhlásí válku a pokud budete otálet, zaútočí mocnými silami přímo na vaši domovskou základnu. Jen, co zničíte EARTHLINHS v kosmu, udeřte i na samotné planety. Díky missle tankům to již bude hračka a nepřítel brzy porazíte. Pak už jen následují dva pěkné obrázky a gratulace. Právě jste osvobodili planetu zemi a zároveň dohráli hru REUNION!!!

A nyní pár rad

- Pokud napadnete kohokoli jednotkou, která bude mít víc jak 200 HUNTERŮ a

200 STARFIGHTERů, hra se jednosuše zasekne. Stejně dopadnete, pokud budete chtít bojovat na zemi s více jak 248 tanky, či jinými prostředky. Totéž ovšem platí i při obraně. Pokud na vás někdo udeří a vy budete mít u napadené planety třebas tři bojové jednotky, kdy součet jejich HUNTERů a STARFIGHTERů bude alespoň u jednoho typu víc jak 200, hra se opět kousne.

Zpočátku je dobré mít vysoké daně, ale později, až vaše konto díky mnoha základnám nabobtná na několik miliónů, je už klidně můžete snížit.

Pozor na množství budov, jež ve hře postavíte! Už se mi jednou stalo, že jsem neustále budoval a budoval, až mi to pak najednou už nechtělo nic dalšího postavit. Ovšem to bude nejspíš otázka paměti. Před nedávnem jsem totiž REUNION hrál znovu a jelikož už mám 16MB ramky, problémy s budováním se nedostavily.

Pokud dobudete nějakou cizí planetu, automaticky se zde postaví centrální velín, takže pak už jenom přistavte ubikace, doly, elektrárny, atd. a máte další základnu

Existují planety, kde se dá pouze těžit, ale nikoli žít, ale jsou i takové, kde je to obráceně. A dokonce některé z nich obývají cizí rasy.

V průběhu celé hry si neustále budujte transportní flotilu. V pozdější fázi vyrábějte hlavně GALEONY. Jsou veliké a mají obrovskou přepravní kapacitu.

Jistě jste si v mém manuálu všimli, že občas užívám České a někdy zas Amglické výrazy a názvy.

Je to proto, že už jsem měl možnost hrát několik typů této hry, kdy ten poslední byl dokonce přeložen do Slovenštiny. S tím také souvisí jeden nezanedbatelný problém. Mezi Amigisty totiž koluje jak Originální verze s kódy, tak pirátská verze bez kódů. Tyto kódy se ale objeví až při průletu do systému PHOENIX. Bohužel znám

pouze dva z těchto dvaceti kódů, ale to celkem stačí. Pokud totiž budete hrát REUNION a zjistíte, že je to originální verze, prostě to před letem do PHOENIX systému sejdnete a pak při dotazu na kódy to zkoušejte tak dlouho, až se trefíte do oněch dvou, jež znám (a nebo si ty kódy prostě splašte někde jinde).

Jsou to : KOD 3 - EARTH

KOD 16 - COLONY

Ovšem ikdyž za pomoci těchto kódů proletíte, hra je po vás za čas bude chtít znovu, takže bych vám doporučoval systém PHOENIX poté, co tam získáte BATTLE TANKy jednosuše ignorovat. Ovšem chce to porazit MORGULANY dřív, než se spojí se zdejšími rasami proti vám, protože potom byste sem museli - zlikvidovat nepřátele.

Tož to je asi tak všechno. Doufám, že snad alespoň někomu tento manuál přijde vhod. Není sice bughví jak rozsáhlý a podrobný, ale k pochopení a zvládnutí dané hry myslím stačí. Ovšem kdyby se přece jen vyskytly nějaké otázky, klidně se na mě obraťte. Rád je zodpovím.

Kať



Internetové zkratky

Stalo se Vám někdy, že se na Vás z e-mailové zprávy od kamaráda, nebo z diskuzní skupiny dívaly skupiny znaků, a Vy jste nepochopili jejich význam? Nevěšte hlavu, tento text Vám ty často používané osvětlí.

Nejprve ty nejčastěji používané:

:-) vtipné, směšné
:-(smutné, uživatel očekává problémy
;-) mrk, berte s rezervou, uživatel je machr
!-(uživatel pláče
|-(uživatel píše zprávu pozdě večer
:-# nemůžu mluvit (mám někoho za zády)
(:-* polib mi ...
:-| fuj...
:-o Údiv



Ted' několik vtipných:

+<:-| Zpráva od řadového bratra
(O-) Zpráva od Kyklopa
<<<<(:-) Zpráva od prodáváče klobouků
O--< Uživatel je ryba ... (?)

A nakonec přehled několika nejužívanějších zkratk, které se používají nejčastěji v různých diskuzních skupinách, telekonferencích apod., ale setkáte se s nimi i při čtení e-mailů. Zkratky vznikly z angličtiny, a proto pro ty z Vás, kteří angličtinou vládnou ještě hůře než já (ehm...) uvedu i jejich přibližný překlad do češtiny.

IMHO in my humble opinion
BTW by the way
OBTW oh, by the way
L8R Later
CUL8R see you later
LTNC long time no see
HI!WYM Hey! Watch your mouth
AFK Away from keyboard
RTFM read the fucking manual
o5 z5 není třeba, vzniklo z češtiny

podle mého skromného názoru
Mimochodem...
jo, mimochodem...
Později
uvidíme se později
dlouho jsme se neviděli
dávej si pozor na pus!
Nejsem u klávesnice
přečti si ten (debilní) manuál
opět zpět

VÁŽENÍ AMIGISTÉ,

taky se vám už párkrát stalo, že chodíte do školy, na brigádu, do hospody a po třech měsících zjistíte, že člověk vedle vás je amigista? Jak už v tomto zinu párkrát zaznělo, jedním největších problémů amiga-komunity je pasivita. A nevyraznost. Neexistuje způsob jak poznat, že člověk xy je amigista, pokud zrovna nejdete kolem počítače, kde někdo brousí po Aminetu (že Lad'o?). Amigistický triko je jeden z možných způsobů jak se odlišit, jak poznat normálního člověka (amigistu) od klozetáka (plečkaře, pixlaře, hňupa).

Další důvod, který mě vedl k výrobě Amiga-trik je ten, že mě děsně serou lidi s nedotaženejma spirálama a vulgárníma slovy (Intel, Pentium II,...) na triku. Původně mělo být triko oboustranné a zezadu by bylo „Intel FUCK OFF“, ale nějak z toho sešlo.

Triko lze získat dvěma způsoby:

1. Zavolat mi domů (nejlíp večer nebo přes víkend - však to znáte) a domluvit si sraz někde v Brně za účelem předání kontrabandu
2. Poslat mi peníze za triko + poštu složenkou typu C (žlutá) a já vám pošlu triko domu

Triko stojí 150 Kč (případně + 23 Kč pošta), k dispozici jsou velikosti XL a XXL. Komu se zdá cena velká, zde jsou moje protiargumenty:

- triko je kvalitní - 145 g/m2, ne jako ty od řamanů, který jsou skoro průhledný
- potisk je dvoubarevný (černý nápis, červená krychla nad I - znáte to z demáčů) - vyrobené metodou sitotisku, žádný nafocování na kopírce, který po dvojnásobném vyprání sleze
- narozdíl od trik Kelly Family se tyhle trika nedělají ve stotisícových nákladech

Zbyněk Friml, Mrštíkova 393, Říčany u Brna, 664 82 telefon: 0502/427778,

e-mail: papagaj@post.cz





Rozhovor



Fénix (K+B) vs Dacan



Malé Svatoňovice 30.10.1998 v 18.35 místního času se setkali Kaf, Braun a Dacan...jkms měl jiný druh zábavy.Ještě jednou se omlouváme,že jsme tento rozhovor neotiskli už dříve...

K+B : ...um...mňam...mlask...

Dacan : no tak už jsem tady chlapi...

K+B : ...chramst...kous.....glo glo glo ...

Dacan : hej nechte toho žraní a ptejte se už !

K+B : ...srk...um...grk.....když už jsou ty párky tak levný a chutný tak nás nech aspoň najest nelido....

Dacan : no tak žvejkejte...ať vám nezaskočí ...

K+B : no co to...co to tady v tý klobáse je?

Dacan : to je jenom náká flaksa

Braun : náká chlupatá ... co myslíš Kafe.

Kaf : no fakt... z čeho to vůbec je?

Dacan : co já vim...cpětě se a nemelte pořád tím pantem

K+B : nám už nějak přestalo chutnat...

Dacan : to víte zdejší Krkonoští psi jsou velkou lahůdkou!

...Kaf s Braunem začínají pomalu zelenat...

K+B : to myslíš vážně?

Dacan : nééééé!.....hiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii

K+B : to máš štěstí ...chram...mňam...mlask...

...Kaf s Braunem v rychlosti zhltili zbytek snídaně...

Dacan : teda do vás to padalo jako do bezednejch

K+B : to viš ,jedeme z Prahy.Tam je všechno tak předraženy,že bysme si tam nekoupili ani kelimek vody!

Dacan : vy děláte , jako by u vás v Brně bylo nějak levno...

K+B : No oproti Praze rozhodně jo.

Dacan : no tak už se konečně ptejte,nebo tady zapustím kořinky...

K+B : tak fajn.Pohodlně se usad', pošli ženu a děti pryč...

Dacan : próóó? Jen ať klidně poslouchají.Já se nemám za co stydět!

K+B : ale my jó...

Dacan : tak už přestaňte blbnout a začněte se konečně ptát!

K+B : dobře, takže začneme klasicky jako vždy.Odkud ses tu vzal?

Dacan : myslíš jako odkud pocházím?No z Kladna, kde jsem se narodil v roce 1962 a před pěti lety jsem se přistěhoval sem do Malých Svatoňovic.

K+B : kdy jsi se poprvé setkal s počítačem a jaký to byl typ.

Dacan : v roce 1985 jsem si koupil Commodore 64, ale postupně jsem vyčerpal všechny jeho možnosti a začal se se poohlížet po něčem lepším na čem bych mohl programovat v BASICu a v ASSEMBLERu. V roce 94 jsem si koupil A500,ale vydržela mi jenom 2 roky.Potom jsem si koupil A1200. Chtěli byste asi vědět jakou mám konfiguraci?

K+B : ...ani né... ale když myslíš,že to někoho bude zajímat... tak jó

Dacan : v současné době vlastním A1230/50 MHz 32MB FAST, FPU, 2xFDD, CD-ROM 4x Panasonic HDD 2,1GB Fujitsu, multitask monitor, tiskárnu Canon 4300 a to všechno v Big toweru vlastní výroby.

K+B : Hmmm.Dobrá! A co vlastně na Amize děláš??

Dacan : No dřív jsem dělal různé IQ testy,a pak taky všelijaký manuály.No a ty dělám v podstatě dodnes.

K+B : A co gamesy? Hraješ?

Dacan : Dřív jsem moc nehrál,ale poslední dobou už jim taky začínám přicházet na chuť. Jinak hraju strategie...

KAF : Nóóóóó,sprááávně!!!!

Dacan : ... jako třeba The Settlers.Dále mám rád různé logický hry a když si chci odpočinout,tak si tam pustím Tomahawk.

BRAUN : A co se ti nejvíc líbí na Amize?

Dacan : Její multitasking,snadná instalace softwaru,zkrátka jak kdysi kdosi řekl - Dívá se ne mě mojí tváří!

K+B : Tý blaho,to je docela super motto.A teď nám ještě pověz,jaké hry by sis přál předělat z PC na Amigu.

Dacan : No určitě The Settlers II a taky F1 GP II !

K+B : Co budoucnost Amize předpovídáš?

Dacan : Řekl bych,že se to už snad obrací k lepšímu,ale řekl bych,že pokud vymřou taková blázni jako mi tak Amiga umře...

BRAUN : Taky bych řekl,a nebo možná neumře,ale už to pak nebude ta stará dobrá Amiga!!! Tak co bys nám ještě o sobě na závěr řekl?

Dacan : No co by. Jsem dealerem firem Javosoft a Komtech a také spolupracuji se zhruba 60 firmami s hardwarem.Do nedávna jsem provozoval DAC klub,ale z finančních důvodů a pro malý zájem ze strany Amigistů jsem byl nucen s touto prodělečnou činností zkončit.Nadále tedy zůstává v provozu můj second hand na Amigy a všechno okolo nich a stejně tak pokračuji ve psaní manuálů na hry i programy.Právě teď dokončuji další díl knihy manuálů,tentokrát zaměřený na strategie.

KAF : Vážně? Tak to si ho hned obědnávám! A poslechni,ještě malá otázka na závěr. Neplánuješ náhodou v dohledné době koupi PC.

Dacan : Na to ti radši ty starej provokatere ani nebudu odpovídat...



Co dodat na závěr, že párky s hořčicí byly výborné, že Kafe...



LISTÁRNA



Ahoj kolegové Fénixáci !!!

Dovoluji si Vám poděkovat za přijetí mezi spolutvůrce Vašeho skvělého super Amiga časopisu. Je to pro mě obrovská čest, ale taky příležitost někam psát. Jenom doufám, že to do budoucna to pro mě nebude spíš příležitost, jak se totálně znemožnit. Jsem Vám (KAF , Braun , JKMS) neskonale vděčný, že máte odvahu ty moje bláboly uveřejnit. Není to se mnou sice žádná sláva, ale věřím, že to časopisu víc přispěje než ublíží a navíc kolegovi KAFovi trochu ulehčím práci. Je mi jasné, že to musí být pekelný nápor na mozkovnu furt o něčem psát a přemejšlet. Dyt' von chudák snad nemá ani čas si pořádně zapářit.

Tak teda kluci !!! Všechno nejlepší do Novýho roku Vám přeje MUF

Ať se Vám fšecko daří jako doposavad' a ať Fénix zkvétá a nikdy neuvadne !!! MuF

REDAKCE

MUFoune,

Máš pravdu. Včera jsem si chtěl zapářit Dungeon Master II, abych se konečně dostal někam dál a místo toho jsem musel tvořit článek do FÉNIXu. Ale co bych samosebou neudělal pro naši Amigistickou veřejnost. Jinak mezi náma - já pařím skoro furt, takže ono to občasný psaní zas až tak moc času nezabere a navíc jsem tak inteligentní, že nad ničím moc dlouho nepřemýšlím... cha cha ! ach ty EGOISTO!!! (pozn.JKMS)

No jináč ti samoasebou děkujeme za podporu a slibujeme, že se budeme učit, pracovat a žít podle pionýrských zákonů, abychom byli dobrými občany naší Československé Social.... KAFe, co to meleš? (pozn.JKMS) Ježíšmarja soráč... já to měl v jistý době nějak dobře naučený... no ale prostě ti děkujeme. Vůbec se nemusíš bát, že by tu někdo z redakce FÉNIXu považoval tvoje články za bláboly a určitě nepochybuj, že jsou pro nás přínosem. Jen dál piš piš piš !!!

P.S. Dotaz od BRAUNA - Je ještě stále Místo Úniku Financí místem úniku financí???

Přišlo nám na email : od OLD GURU TEAMu

Ahoj Fenixáci!

0. Vela štastia, zdravia a hlavne tvoriveho elanu do roku 1999 prajem celej redakcii FENIXU!

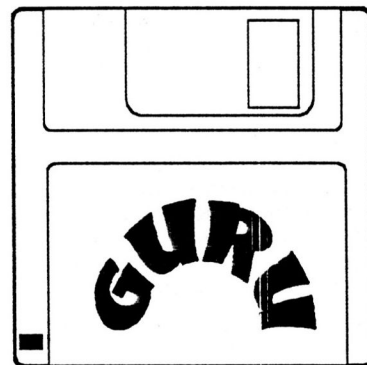
1. Sorry za neskoro odpoved (INet mam na pracovisku, kde som v tomto roku nastupil az 11.)
2. Srdecna vďaka za casopisy, vsetko doslo v v poriadku. Som milo prekvapeny! Super, cool, mega... Len tak dalej!
3. Je pravda, ze GURU sa uz stava legendou - ved od jeho prveho cisla uplynulo uz 8 rokov, co je vo vypoctovej technike vek na dochodok - ale ja a moji byvaly spolautori na dochodok este nemame. Z tohoto jednoducheho dovodu si myslim si, ze si kludne mozeme tykat.
4. Clanky: vsetky su pisane v KOI8. Mate vsetky cisla GURU? Ak ano, potom z prvych 7 (alebo 8) si ich mozete priamo prekopirot. Su v adresaroch VYPISY a TEXT (ak sa nemylim). V ostatnych cislach uz to nejde tak jednoducho. su „zakodovane“. Tieto vam budem musiet poslat. Dufam ze ich nikde najdem. Amige a FENIXU zdar Machex/GuruTeam

Redakce

Díky za přání a podporu. Ani nevíš, jak jsme rádi, že se ti FÉNIX líbil. Je to pro nás další důkaz, že to zatím děláme dobře. Mimochodem s tím duchodovým věkem je to myslím u vás ještě hodně předčasná písnička. Tady v Brně známe Amigisty, kterým je i přes čtyřicet a jeden už zdárně překročil sedumdesátku. A přitom se svým Amigám stále čile věnují, z čehož plyne ponaučení, že pro Amigisty žádná věková hranice neexistuje !!! Za ony články ti budeme samozřejmě vděční a rádi je ve FÉNIXu otiskneme. Je přece jasné, že nikdo z nás, jež FÉNIX tvoříme, či do něj přispíváme, nemá neomezené zdroje her a softu, o nichž by mohl donekonečna psát.

Zatím nashledanou a těšíme se na naši další plodnou spolupráci. Amize a GURU teamu zdar,..... NAPALMu zvláááášť..... už ať je konečně tady!!!

Jistě by každého našeho čtenáře zajímalo kolikže Amigistů si tento časopis přečte. Což konečně zodpovíme otázky, které nám často zasiláte (kolik máte předplatitelů). Takže celkem děláme 50 výtisků a po rozeslání a prodání po okolí nám jich zůstane pouze pár kusů. To tedy znamená, že časopis čte kolem 50ti nadšenců Amigy. Co by vás mohlo ještě zajímat, že náklady na jeden výtisk jsou 31,60 a my ho prodáváme za 25,- pro představu vám to zde rozepíšeme: poštovné (bohužel zdražilo) 16,- Papír A3 7listů 4,60,- Kopírka 10,- Obálka 1,- což je celkem = 31,60,- Pokud si pošlete peníze na jedno číslo tedy 25kc pro nás jsou náklady 31,60,- doplácíme 6,60,- Pokud si náš časopis předplatíte číslo vás vyjde na 22kc pro nás jsou stále náklady 31,60,- doplácíme 9,60,- Pokud si časopis odeberete osobně zaplatíte pouze 10kc náklady jsou kopírka a papír což je 14,60 doplácíme 4,60,- Takže si nemyslíme, že bychom to dělali pro peníze jak nám někteří Amigisté zazlívají a myslí si, že na tom bohatneme!!!



soudku

...kdopak to umřel???

MOTTO : Voda teče,slunce svítí,gumák gumí,lampasák je blbej a Sabatka vříská.

To bylo jednou na hodině fyziky a lady Matoušková měla zase svůj den. „No tak mi to už konečně napištěéé!“ Ječela svým odporně peckelným hlasem na nebohého žáka Pařeza, kterýžto jí ovšem povýšeně ignoroval, nepromluvil ni slova, coby správný partizán. „Pařez, vy jste se zase neučil, že!“ Chroptěla zmůda.

„Učil.“ Odvětil gumák potichu.

„Tak jak to, že nic neumíteééééé????“

Ticho



"Tak to máme první otázka za pět, druhá čtyři minus a třetí za pět. Výsledná tři. Sedněte si!" Gumák odpružil do své lavice a Sabatka začala po třídě vyhlížet další oběť své fyzikální zvrhlosti. Posledě uzfela žáka Hotulu, spícího na lavici a její vrásčitá tvář se ihned skrabatila do přímo odpovídavého šklebu, jež měl být zřejmě škodolibým úsměvem. „K tabuli půjde Hotula!“ Zachrčela.

Gumák otevřel jedno oko a mžournul po neodbytné vyučující.



„No tak bude to ?!“ Zvýšila čarodějnice hlas a praštila třídní knihou do stolu. Ospalý Sam se jen s námahou přinutil otevřít obě oči a dokonce i částečně povstát. Pomalu mu začalo docházet, že je ve škole, na hodině fyziky a že ho vyučující dokonce hodlá zkoušet. Pomalu tedy, opírajíce se přitom o okolní lavice, vyrazil kupředu uličkou směrem k tabuli. „Tak Hotula pohyb! Ještě chci tuto hodinu probírat novou látku. Nebo chcete aby třída kvůli vám hodinu nahrazovala v době svého výjezdu?“ Kvičela Matoušková, aby jej trochu popohnala. „Uááácht!“ Zívli dotázaný v odpověď a konečně se došoural k tabuli. „Tak začneme tam, kde váš kolega skončil!“ Zavřela Sabatice. „Tak nám něco povězte o Šredingerově rovnici. K čemu se vztahuje?“ Zkoušený se na profesorku laxeň zadíval a z jeho výrazu ve tváři bylo více než patrné, že o nějakým Šredingerovi neví naprosto nic jak on sám, tak i jeho sešit na fyziku, jež si mimochodem ještě ani nezavedl. (byť už bylo skoro poletěl)

„No Hotula,“ houkla Matoušková po Samovi, „tak k čemu se vztahuje Šredingerova rovnice?“ Hotájo se opět kysele zaxichtil a raději obrátil svoji pozornost do třídy v naději, že mu tato bude nápomocna. Žák Fousáč mu ihned začal signalizovat cosi o tom, že má namalovat kruh a Sam tak tedy ihned učinil.

„Co to kreslíte Hotula?“ Vypískla kantorka a přiskočila k tabuli.

„No to je přece takzvaný Šredingerův kruh!“ Oznámil dotázaný bez uzardění. „Cooooóóó?“ zachrchela Sabatka, „já po vás chci Šredingerovu rovnici a né tuhleto!“ Načež popadla houbu a ten Samův výtvar zase smazala.

„Teď si vezměte křidu a napište mi Šredingerovu rovnici, rozumě-
jste?“

Hotula tedy znovu popadl křidu a začal u ní k všeobecnému překvapení brousit špičku.To už začínalo být všem ve třídě jasné,že se schyluje k jednomu z jeho pověstných proslavených výstupů,jimiž dotýčný čas od času trýznil nebohé pedagogy,stejně jako důstojnický zbor.Poté se Sam zhluboka nadechl a začal o překot psát.Ovšem to,co na tabuli předváděl mělo se Šredingerem společného pramálo.Hotula totiž začal zaplňovat tabuli nazdařbůh jakousi pseudostrašlivou hyperrovnici,v níž se to jen hemžilo různými

zlomky, sumacemi, permutacemi, variacemi, kombinacemi, mocnina
mi, odmocninami a jinými matematickými odporostmi, jež ho
právě zrovna napadly a to vše, jak na závěr dvakrát podtrhl, se
rovnalo 1.

Třída se přitom samosebou výborně bavila a s napětím očekávala,co se z toho všeho dál vyvine.

Mezitím chudák Matoušková sledovala tabuli jako baceňá pytle po hlavě. Každý jiný normální učitel by už Hotulu dávno posadil s pětikou zpět do lavice, ale ona se zatím místo toho pokoušela tu matematickou hrůzu po Samovi ještě kontrolovat. Slabý dvě minuty na ni bezeslova civěla a poté znenadání vypískla :

"Ale Hotula, tady máte chybu!" a přitom zabodla prst do jednoho ze zlomků. "Opravdu?" Zubil se Hotájo, stěží potlačující smích, "to vážně nechápu, jak se mi to mohlo stát." V tu chvíli už to někteří ve třídě nevydrželi a začali se nahlas prskat smíchy. "Tak ticho!" Okřikla je Sabatice a dál pokračovala v prohlášení toho Hotulova výtvoru.

„Ale...ale Hotula,“ zahuhňala zase po chvíli,“ jak jste došel tady k té odmocnině? Vždyť

vy tu chcete odmocnit záporné číslo! To přece nejde!" Sam se na kantorku a poté i na onu inkliminovanou část rovnice zahleděl a pak s předstíranou vážností ve hlase pravil:

„No jo, máte pravdu, tady to mám celý úplně špatně!“ Vzápětí popadl houbu, namočil ji a zčistajasna zase celou rovníci i přez Sabatčin odpor smazal.

„Po...počkejte,“ koktala profesorka překvapeně, „nemažte to celé, jenom tam opravte tu chybu, ne?!?“ „No jo,“ děl Sam se smíchem, „jenomže ono to bylo vlastně celý špatně, tak já to raději napíšu znova.“ A jal se rozdlávat i křídla tabule, aby měl jako víc místa na psaní. „Víte co Hotula,“ zachrčela Matoušková znenadání, „myslím, že bude nejlepší raději tu Šredingerovu rovnici nechat být a místo ní mi tu namalujte Somfrdlův model atomu.“ Sam se pouze zazubil a začal za všeobecnému kol veselí kreslit na tabuli jakéhosi panáka s dlouhýma vlasama, o němž vzápětí prohlásil, že je to Somfrdl. To už to ale i Sabatce došlo, že si z ní Hotula tropí blázný, takže dotčný vzápětí putoval zpět do lavice i s bajlí. Ovšem ani to ještě madam Matouškové nestačilo, takže znovu popadla svůj značkovací sešítek a začala v něm nervózně listovat. Ovšem než stihla vyvolat dalšího, opět se ozval žák Hotula:

„Paní profesorko, mohl bych jít na záchod? „

Matoušková po něm jen tak letmo loupila pohledem, ale vzápětí na něj vykulila překvapeně oči. Sam si totiž stihl za tu chvilku udělat na hlavě úkazkové číro, zapálit si normálně cigáro a přispědit si k pasu kelímek od termixu coby popelník. A taktov vybaven jakýmsi diskobrejkl krokem zamířil ke dveřím třídy, sledován přitom řečtajícími se spolužáky i překvapenou kantorkou. Ta se ale vzápětí zase vzpamatovala a mocně zakvílela :

„No Hotula, to už snad přeháníte, ne?“

„A co jako,“ dělal Sam blbýho, „vždyť jdu jenom na záchod?“ a mocně potáhl z cigára.

„Ihned tu cigaretu zahaste a ať už jste zpátky v lavici“ zavrčela opět Sabatka. Sam potě usoudil, že bude nejlépe už ji dál nedráždit a raději se otočil s úmyslem zamířit zpět, když vtom se najednou z lavice zvednul do té doby tichý žák Žápal a vzápětí třídou zazněla jeho vpravdě nezapomenutelná věta:

„Paní profesorko, nevíte náhodou, kdo to včera umřel?“

Matoušková na něj vytřeštila oči,vzápětí její obličej příšerně zbledl,až zkameněl.Nato se k nám Sabatice otočila zády a usedavě se rozbřečela.

Celá třída strnula.Nikdo totiž naprosto nechápal,co se to najednou děje,až na Zápala,kteřej byl ale z kantorčiny reakce taky pěkně vykuleněj.Vzápětí se k nám Matoušková zase obrátila s ubrečeným,sešklebeným rypákem a zavyla:

„Vi jste tak hnusníííííí! To...tohle vám přijde draho! Tu...tuto hodinu samosebou nahrazujeme v době vašeho výjezdu,protože tohle...to „je hulvádstvíííííí!“ Celá četa na ni přitom koukala jako opařená a naprosto nikdo nechápal vo co go.Kol se rozhostilo vražedné ticho.Sabatka si mezitím natáhla svůj předpotopní hazuk a opět usedla za kantorský stolec.

„Tedy hodinu nahrazujeme... a já tu nyní počkám,aby tu tedy někdo byl,že.... víte teda to od vás není hezké... víte,já už jsem s mým bývalým manželem pár let nežila,ale přeci jen....“ A

Matoušková mohutně zatroubila do kapesníku,jež vylovila odkudsi z kapsy. A v tu chvíli se opět ozval žák Zápál :

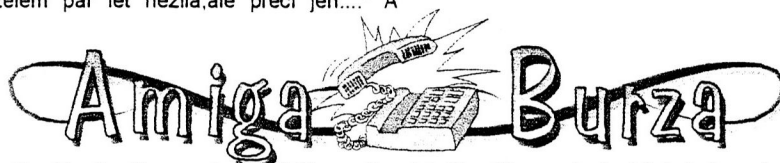
„Paní profesorko,promiňte...“

Sabatice po něm loupla ukrývděným pohledem,pak vstala a k nesmírnému údivu nás všech (neboť jsme čekali,že vzápětí odejde) si tu svoji bundu zase sundala a najednou zničehonic povídá :

„Tak kdepak jsme to skončili?...“

P.S. Abych to ještě vysvětlil - Matouškové den před tím opravdu zemřel její bývalý manželkdyž ...no zemřel - spíš se údajně uchlatal k smrti. Ovšem o tom jsme se naplno dozvěděli až o přestávce od Zápala.V inkliminovanou chvíli o tom opravdu nikdo z nás neměl ani tušení..

KAF



PRODÁM : Já MUF prodám Monitor Commodore 1084S na náhradní díly. Obrazonka funkční. Je tam zbrusu nové vysokonapěťové trafo k obrazovce Toto trafo mě stálo cca 1250,-Kč Nini komplet všechno za 800,- + poštovný nebo Vaše náklady na odvoz.Ostatní informace na adrese: Aleš Janeček Břevniště 34 Hamr na Jezeře 471 2Telefén do obchodu - (0425) 851 838

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

PRODÁM : Amigu CD32, 4MB FAST, HDD 80 MB, Paravision SX-1, Ext.floppy, myš+podložka, 2x JOY,PC Keyboard, 3CD s hrama (Microcosm...) to vše ve velmi dobrém stavu.MIKI 05/41212337

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 2000 na součástky cena dohodou tel. 067/7452572 p.Pšenčík

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

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

PRODÁM : 4MB simm , cena dohodou KAF nechejte vzkaz na záznamníku případně na e-mailu.

PRODÁM : starší diskety DD,HD cena dohodou (množství asi 600ks) značka končím... 05/47215299

PRODÁM : Amigu CD32, 4MB FAST, HDD 80 MB, Paravision SX-1, Ext.floppy, myš+podložka, 2x JOY, PC Keyboard, 3CD s hrama (Microcosm...) to vše ve velmi dobrém stavu.MIKI 05/41212337

KOUPÍM : Amigu 1200 možno i s HDD min. 1.2GB. MIKI 05/41212337

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

KOUPÍM : Amigu 1200 možno i s HDD min. 1.2GB. MIKI 05/41212337

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 : Za rozumnou cenu 32MB simm + do Blizzarda koprocesor 1230/50 PGA 6882/50 prosím nabídněte 05/47215299

KOUPÍM : TV modulátor pro A500 - cena dohodou volejte 05/47218397 pan Král

KOUPÍM : Interní mechaniku pro A1200... Zbyněk Friml ,Mrštíkova 393,Říčany u Brna,664 82,Tel.0502/427778

e-mail: papagai@post.cz

Tuto rubriku má pod palcem Br@un , takže veškeré inzeráty adresujte na jeho adresu.Inzerce je zcela zdarma...

PLEASE  HELP ME!!!!

Dragon Ninja

Při hře napište „TERRIFIC“. Pro nekonečně životů zmáčkněte <F3>, <L> pro skok do dalšího levelu.

Když potřebujete více životů zmáčkněte <L ALT> a napište <IMAGINE> a stiskněte <RETURN>.

WALKER

Na titulní obrazovce (nápis Press Fite To Start) napište „WALKER“. Pokud se objeví červená linka v dolní polovině obrazovky znamená to, že cheat je aktivován. Při hře podržte pět sekund <CTRL>, <HELP>, <L> pro skok do dalšího levelu.

PS : prosba : kdybyste někdo měli nějaké nové číty,tak bychom vás prosili o zaslání do redakce, protože naše zásoby se tenčí a my jsme původně chtěli tuto rubriku ještě zvětšit a ne ji pomalu zmenšovat.Za všechny došlé číty předem moc děkujeme vaše redakce...

RECENZE :

ANOTHER WORLD
BANG BOO
BATTLE ISLE
BLOBZ
BUBBA'N ' STIX
CANNON FODDER
CLICK CLAK
CLIFFHANGER
CONQUEST - REMIX
CYTADELA
DETROIT
DIE HARD II
DIMOS QUEST
DOG FIGHT
DOOFUS
DRAGON NINJA
DUNGEON MASTER II
DUNGEON MASTER
EUROLEAGUE MANAGER
F 1
F 1 GRAND PRIX
FRONTIER
GODS
CHAOS STRIKES BACK
JAGUAR XJ 220
KNOCK OUT II
LEGION OF DAWN
LEMMINGS HOLIDAY
LOGICAL
LOTHAR MATTHAUS
MANCHESTER UNITED DOUBLE
MASTER AXE
MIDNIGHT RESISTANCE 101
MIKRO MORTAL TENNIS
NA RESETKANI
NAPALM
ON ESCAPEE
OUT FALL
P.P. HAMMER
PINBALL BRAIN DAMAGE
PIRATES!
PORTS OF CALL
PRINCE OF PERSIA
RESOLUTION 101
RUFFN TUMBLE
SCROCHER TANKS
SHADOW OF THE BEAST I,II,III
SHADOW OF THE THIRD MOON
SHUFFLE PUCK
SLAMTILT
SPACE TAXI
SYNDICATE
TESTAMENT
TFX
THE LAST ACTION HERO
THEME PARK
TIGERS BANE
TOURING CAR CHALLENGE
TRANSPLANT
TURRICAN 2
UFO ENEMY UNKNOWN
ULTIMATE SOCCER MANAGER
VOYAGES OF DISCOVERY
WALKER
WASTED DREAMS

Číslo Fénixu

(7)
(4)
(5)
(6)
(6)
(5)
(6)
(3)
(3)
(1)
(4)
(5)
(4)
(3)
(7)
(4)
(3)
(0)
(3)
(7)
(0)
(4)
(3)
(2)
(1)
(4)
(2)
(0)
(2)
(5)
(6)
(7)
(5)
(6)
(7)
(4)
(2)
(1)
(1)
(0)
(2)
(1)
(5)
(4)
(7)
(0)
(7)
(2)
(3)
(5)
(3)
(2)
(1)
(6)
(3)
(5)
(7)
(7)

WHEELS ON FIRE
WINGS
ZJYSWAV HOTG 3D

(3)
(2)
(7)

NÁVODY :

BATTLE ISLE
CIVILIZATION
DETROIT
DUNE II
DUNGEON MASTER I
SYNDICATE
THE SETTLERS
UFO

(6)
(2,3)
(6,7)
(0,1)
(4-7)
(1)
(6,7)
(4,5)

SOFTWARE :

ATV
BLIZKICK
CATALOGER
CD DATEI
DIAVOLO
DIGI BOOSTER
DMS WB
DOPUS
FAST MORPHER
F-BASE
FORCE MONITOR
GFXCONV
GURU
HFM
LOCATOR
MADHOUSE
MAGIC WORKBENCH
PREVODNIK
REORG
SNOOPDOS
SOUND CONVERTER
SYS INFO

(5)
(3)
(5)
(7)
(7)
(3)
(7)
(7)
(2)
(5)
(6)
(5)
(3)
(3)
(6)
(5)
(1)
(4)
(4)
(3)
(7)
(4)

Fénix (0) vyšel - 20.5. 98
Fénix (1) vyšel - 30.6. 98
Fénix (2) vyšel - 30.7. 98
Fénix (3) vyšel - 31.8. 98
Fénix (4) vyšel - 30.9. 98
Fénix (5) vyšel - 31.10. 98
Fénix (6) vyšel - 30.11. 98
Fénix (7) vyšel - 31.12. 98

stran (11)
stran (20)
stran (22)
stran (26)
stran (22)
stran (30)
stran (26)
stran (28)

TOP článků od (0 - 7):

KAF
JKMS
RED ROSE
DACAN
PEC
ROJAN
BRAUN
ORLU
MUF
MIKI
KULICKA

Článků
(37)
(31)
(17)
(12)
(9)
(8)
(7)
(3)
(2)
(1)
(1)

Celkem článků
Celkem stránek

0-7 ☺128☺
0-7 ☺185☺

Sestavil BR@UN